

# Découvertes

## Landeskunde und Mixed Reality



### Landeskunde

Sprachenlernen bedeutet nicht nur Grammatikregeln und Wortschatz zu lernen, sondern mit der Sprache lernt man das Land, die Menschen und die Kultur kennen. Aus dieser Auseinandersetzung mit dem „Fremden“ reflektiert man schließlich seine eigene Identität, vergleicht, findet Gemeinsamkeiten und Unterschiede und positioniert sich – und dies jedes Mal, wenn man etwas Neues über das Land und seine Leute lernt. So entsteht zum einen aus den Unterschieden die eigene nationale Identität und – im Falle europäischer Sprachen – aus den Gemeinsamkeiten die europäische Identität.

### Deep Learning & Mixed Reality

Bei diesem Lernprozess kommt es zu einer Vermischung von Wissensorientierung („surface learning“) und Kompetenzorientierung („deep learning“). Nachdem Wissen erworben wurde, muss es abgerufen und angewandt werden (UQx). Dies bedeutet, dass Auswendiglernen durchaus wichtig sein kann, denn Auswendiggelerntes kann schnell und ohne große Anstrengung abgerufen werden, sodass die kognitiven Ressourcen für die intensivere Beschäftigung mit dem Inhalt und seine Anwendung frei sind (Hattie 2012). Diese Auffassung vertritt auch Blooms Taxonomie, die 1956 beschrieb, wie auf Wissen aufgebaut wird, um einen Sachverhalt zu evaluieren. Diese Evaluationskompetenz war für die Zeit, aus der das Konzept stammt, ausreichend, doch im beginnenden 21. Jahrhundert, mit der einsetzenden Digitalen Transformation und dem daraus resultierenden kulturellen Wandel war es höchste Zeit für eine Aktualisierung. Die aktualisierte Fassung von Blooms Taxonomie von Anderson und Krathwohl (2001) sieht nicht mehr die Evaluation von Ideen als das Ziel, sondern die Gestaltung von etwas Neuem aus den gewonnenen Erkenntnissen. Dieses Neue kann sowohl eine sprachliche Äußerung sein als auch ein Lernprodukt, das sprachliche Äußerungen beinhaltet. Je intensiver die Beschäftigung mit dem Thema, desto nachhaltiger ist das Lernen.

Lehrbücher sind in der Regel visuell ausgelegt und bieten vielfältige zweidimensionale Eindrücke des Landes in Form von Bildern. Diese Bilder werden als Sprechansätze und als Ausgangspunkt von Recherche- und Transferaufgaben genutzt. Zusätzlich findet man über die entsprechende Lektion oder auch das Buch verteilt vielfältige Informationen zum Land, die in sprachliche Übungen eingebettet sind. Es gibt Lernende, denen dies zum Kompetenzerwerb und der Reflexion genügt, doch für andere ist das Betrachten eines Bildes etwas zu abstrakt und hat keinen nachhaltigen Lerneffekt. Diese Schwachstelle kann man beheben, wenn man die Eindrücke mit einem haptischen Erlebnis verbindet und die Lernenden ein Lernprodukt erstellen lässt, welches Sprache, visuelle Impulse und Haptik verbindet. Dies ist ganz einfach – und auch in Fern- oder hybriden Lernszenarien – umsetzbar durch den Einsatz von Mixed Reality. Mixed Reality ist Teil des Extended Reality-Spektrums (PetiteProf79). Das Extended Reality-Spektrum besteht aus Augmented Reality, Mixed Reality und Virtual Reality. Während man bei Virtual Reality in eine neue Welt eintaucht und mit ihr interagiert als ob sie real wäre und bei Augmented Reality virtuelle Inhalte über die reale Welt eingeblendet werden, mit denen man eingeschränkt und i.d.R. über einen Bildschirm interagieren kann, bietet Mixed Reality das Beste aus beiden Welten: virtuelle Inhalte werden auf die reale Welt projiziert, aber die Interaktion findet in der realen Welt statt, z.B. mit dem MergeCube. Den MergeCube können Lernende selbst und ohne viel Aufwand mit der App CoSpaces Edu erstellen. Dieser Würfel kann Bilder, Videos und Sprachdateien enthalten, sodass die Lernenden ihre Sprechkompetenz aktiv trainieren können.

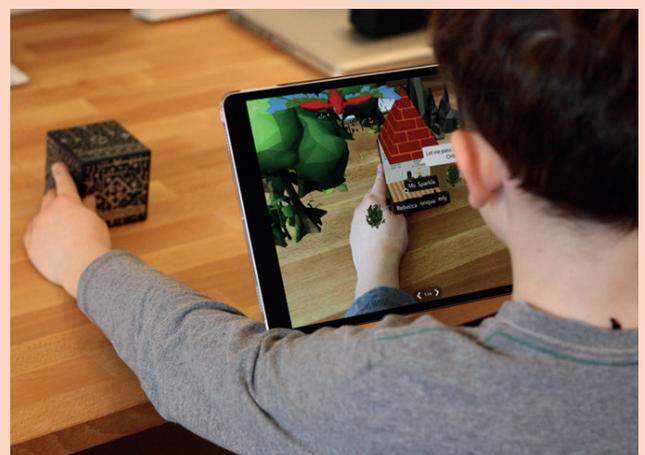


Bild: Fabian Karg

# Découvertes

## Landeskunde und Mixed Reality

### Literatur

- Anderson, L.W. und D.R. Krathwohl. A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman, 2001.
- Hattie, John. Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning. London & New York: Routledge, 2012.
- PetiteProf79. „Extended Reality: Terminologie.“ 1. Januar 2021. 4. April 2021.
- UQx. „LEARNx Deep Learning through Transformative Pedagogy (Module 1: Surface and Deep Learning).“ 2017.

# Découvrir Nice

## mit einem Merge Cube.

### Beispiel für Landeskunde in Découvertes & Anreicherung mit Mixed Reality

Im Band 1, Unité 6 geht es um Nizza, sowie Adjektive und den Wortschatz zu den Themen Wetter und Urlaub. Über die ganze Lektion verteilt findet man Informationen zur Stadt, die mehrfach mit einem Set von 6 Bildern illustriert sind. Eine mögliche Transferaufgabe in diesem Kontext ist es, die neu kennengelernten sprachlichen Elemente und eine weiterführende Rechercheaufgabe (-> Medien-/Informationskompetenz) zu verbinden und die Lernenden a) eine Reise nach Nizza planen oder b) die für sie interessantesten Informationen sammeln zu lassen. Beide Aufgaben können auch zu einer kooperativen Aufgabe verknüpft werden, indem unterschiedliche Gruppen sich unterschiedlichen Themen (Specialités, Monuments, Activités ...) widmen. Die Lernprodukte können auf einem Padlet gesammelt werden, sodass jede(r) Lernende mit einem MergeCube aus Papier ([www.mergecube.com/paper](http://www.mergecube.com/paper)) und seinem mobilen Gerät die Würfel selbst anschauen kann.

### Schritte für das Erstellen eines MergeCube

1. Informationen werden gesucht und auf die notwendige Anzahl reduziert.
2. Es werden passende Bilder gesucht und quadratisch zugeschnitten. Hier sollte man aufpassen, dass es nicht zu Urheberrechtsverletzungen kommt (-> CC-Lizenzen).
3. Die Lernenden formulieren Texte zu ihren Bildern. Hier können sprachliche Vorgaben gemacht werden, z.B. die Verwendung von Adjektiven.
4. Die Bilder werden in CoSpaces importiert und auf die Würfelseiten geklebt.
5. Die vorher geschriebenen Texte werden eingesprochen.
6. Die Bilder werden mit Blockprogrammierung so programmiert, dass beim Blick auf ein Bild der entsprechende Text zu hören ist.
7. Optional: eine Szene mit Quizfragen und sofortigem Feedback.

Wenn man möchte, muss man sich nicht auf 6 Würfelseiten beschränken, sondern kann auch mehrere zusammenhängende Würfelszenen erstellen lassen.

Beispiel: <https://edu.cospaces.io/KJW-LHH>



Tutorial: <https://youtu.be/0cyrOGYA7qA>

### Infos zu CoSpaces Edu

CoSpaces Edu ist eine Extended Reality (XR)-Plattform, über die per Browser oder App durch Drag and Drop kleine 3D-Welten und -Würfel erstellt werden können. In die eigene 3D-Welt kann man ganz einfach Bilder und Videos importieren bzw. Audiodateien aufnehmen. Der Datenschutz für Schüler ist gewährleistet, da sie nur einen Nutzernamen und ein Passwort angeben müssen, um CoSpaces Edu zu nutzen.

CoSpaces Edu ist zwar kostenpflichtig, Sie können es jedoch für 30 Tage mit dem Code COSSTEPHANIEWO ausprobieren.