

# Language-Buddy

Unterstützung des Spracherwerbs von Kindern und jungen  
Erwachsenen mit Migrationshintergrund  
durch Language Buddies

## T3.2. Ausbildung Curriculum

### Modul 4: Innovative Sprachlehrmittel

Lieferbares Formular	
Projekt-Referenz-Nr.	101141117
Titel des Dokuments	Lehrplan: Modul 4: Innovative Sprachlehrmittel
Relevantes Arbeitspaket:	<b>WP3. T3.2. Lehrplanentwicklung</b>
Natur:	
Verbreitungsgrad:	öffentlich
Version des Dokuments:	V01
Datum:	1.4.2025
Die Autoren:	UPV/EHU - Peñascal
Kommentiert von:	Allen Partnerorganisationen: Peer-Reviews und Kommentare der Partnerschaft
Beschreibung des Dokuments:	Eine Vorlage für die Erstellung der 8 LB-Schulungsmodule. Die Module müssen von allen Partnerorganisationen entwickelt werden.

Projektnummer	101141117 - Projektname: Unterstützung des Sprachenlernens von Kindern und jungen Erwachsenen mit Migrationshintergrund durch Language Buddies
Projekt-Akronym	Language-Buddy
Call	AMIF-2023-TF2-AG-CALL
Thema	AMIF-2023-TF2-AG-CALL-03-EDUCATION - Unterstützung der Integration von Kindern und jungen Erwachsenen mit Migrationshintergrund im Bildungswesen
Art der Maßnahme	AMIF-PJG
Bewilligungsbehörde	Europäische Kommission
Dienst	HOME/E/04
Datum des Projektende	1/3/2024 - 31/08/2026
Dauer des Projekts	30 Monate

## Liste der Autoren des Schulungsmoduls

Organisation	
Herausgeber und Autor:	UPV/EHU - Peñascal
Co-Autoren:	

## Inhaltsübersicht

Einführung.....	4
Modul 4.....	4
Lektion 1: Selbstdarstellung.....	6
Lektion 2: Positive Emotionen beim Sprachenlernen L2/L3.....	8
Lektion 3: Positive Emotionen während der Kreativität.....	10
Lektion 4: Künstliche Intelligenz als Lehrmittel.....	12
Anhang - Beurteilungen, Bildmaterial usw.....	15
Anhang I.....	15
Anhang II.....	17
Anhang III.....	18
Anhang IV.....	19
Anhang V - Bewertung.....	20
Anhang VI.....	23

# Einführung

Der Schulungskurs ist ein integraler Bestandteil des Projekts Language Buddy Training. Der Kurs wurde von den ProjektpartnerInnen gemeinsam entwickelt und umfasst 40 Lernstunden, die sich auf 8 Module verteilen. Das Hauptziel dieses Moduls ist es, Studierende von Hochschulen mit dem Wissen, den Fähigkeiten und den Werkzeugen auszustatten, die notwendig sind, um SekundarschülerInnen mit Migrationshintergrund und Flüchtlinge beim Spracherwerb und bei der sozialen Eingliederung unter Verwendung des Language Buddy (LB)-Modells effektiv zu betreuen.

Es ist wichtig zu betonen, dass die ProjektpartnerInnen die unterschiedlichen kulturellen Bedürfnisse und Kontexte der Teilnehmenden anerkennen. Daher soll dieses Dokument den PartnerInnen als Anleitung und Unterstützung bei der Umsetzung und Anpassung der vorgeschlagenen Aktivitäten an ihr lokales Umfeld dienen.

## Modul 4

- Dieses **Modul besteht** aus vier (4) Lektionen.
- **Dauer des Moduls:** 5 Stunden.
- **Lernziel:** Das Hauptziel von Modul 4 ist es, praktische Werkzeuge und pädagogische Strategien bereitzustellen, um den Sprachunterricht zu verändern und sicherzustellen, dass Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund auf eine Art und Weise lernen können, die zugänglich, dynamisch und an ihre Lebensumstände angepasst ist.

Eine Zusammenfassung der in diesem Modul enthaltenen Lektionen und Aktivitäten finden Sie in der nachstehenden Tabelle.

Lektion	Gesamtzahl und Dauer der Sitzungen	Dauer der Tätigkeit
<b>Lektion 1: Selbstdarstellung</b> <b>Dauer: 1 Stunde</b>	1. Aktivität: Eisbrecher-Aktivität	15 min
	2. Aktivität: Einander spielen	30 min
	Reflexion über die Aktivität	15 min
<b>Lektion 2: Positive Emotionen beim Sprachenlernen L2/L3</b> <b>Dauer: 1 Stunde</b>	1. Aktivität: Eisbrecher-Aktivität	5 min
	2. Aktivität: Der Schatzbrief	25 min

Lektion	Gesamtzahl und Dauer der Sitzungen	Dauer der Tätigkeit
	3. Aktivität: Die Schatzkarte	25 min
	Reflexion über die Aktivität	5 min
<b>Lektion 3: Positive Emotionen während der Kreativität</b> <b>Dauer: 1 Stunde</b>	1. Aktivität: Eisbrecher-Aktivität	10 min
	2. Aktivität: Erklären Sie das Geschichtenerzählen	5 min
	3. Aktivität: Video-Storytelling	35 min
	Reflexion über die Aktivität	10 min
<b>Lektion 4: Künstliche Intelligenz als Lehrmittel</b> <b>Dauer: 1 Stunde</b>	Sitzung 1	1 Stunde
	Einführung	5 min
	1. Aktivität: Eisbrecher-Aktivität	15 min
	2. Aktivität: Kulturelle Quiz-Herausforderung	20 min
	3. Aktivität: Gemeinsame Fehler korrigieren	20 min
	Sitzung 2	1 Stunde
	Einführung	5 min
	1. Aktivität: Rollenspiel mit Sprachinteraktion	20 min
	2. Aktivität: Kulturelle Reflexion durch Dialoganalyse	20 min
	Reflexion über die Aktivität	15 min

# Lektion 1: Selbstdarstellung

Lektion	Nr. 1
<b>Modul (1-8):</b>	<b>Modul 4: Innovative Sprachlehrmittel</b>
<b>Titel der Lektion:</b>	<b>Selbstdarstellung</b>
<b>Entwickelt von (LB-Partner)</b>	UPV/EHU-Peñascal
<b>Primärer Zustellungsmodus:</b> Alle Lektionen des L.-Buddy-Kurses sind für die asynchrone Online-Bereitstellung konzipiert, was Flexibilität und Zugänglichkeit für die Teilnehmenden gewährleistet.	Von Angesicht zu Angesicht (synchron)
<b>Alternative Zustellungsart</b> Es wird eine umfassende Anleitung zur Anpassung der Lektion für die persönliche Durchführung bereitgestellt, falls dieses Format besser zu den Zielen Ihrer Organisation passt.	Diese Lektion kann asynchron durchgeführt werden, indem vorab aufgezeichnete Erklärvideos, individuelle Aufnahmen der Teilnehmenden und Reflexionsforen verwendet werden. Körpersprache- und Phonetik-Aktivitäten werden in autonome Aufgaben umgewandelt, bei denen die Teilnehmenden Emotionen und Geräusche durch kurze Videos oder visuelle Ressourcen (Emojis, GIFs, Illustrationen) nachspielen. Die Antworten werden auf einer kollaborativen Plattform geteilt, um asynchrone Interaktion und Peer-to-Peer-Lernen zu fördern.
<b>Art der Tätigkeit:</b>	Aktivität der Gruppe
<b>Benötigte Ressourcen</b> (für asynchrone Online- und F2F-Veranstaltungen)	Wird das Vokabular vorab online geprüft, ist ein Computer erforderlich. Wird die Prüfung persönlich durchgeführt, werden gedruckte Materialien benötigt. Die Vokabelliste sollte in alle Sprachen übersetzt werden, die die Lernenden sprechen. Ein Handbuch wird empfohlen. Wenn die Übungen online durchgeführt werden sollen, ist eine Webcam für den Computer oder ein Mobiltelefon mit Kamera erforderlich.
<b>Dauer</b>	1 Stunde
<b>Lernziele</b>	Erkennen Sie die Bedeutung von Selbstvertrauen und Motivation für den L2- oder L3-Lernenden. Erleichterung der Artikulation in der Zielsprache durch Techniken, die den Sprechern helfen, sich fließend auszudrücken. Die Beziehung zwischen verbaler und nonverbaler Sprache verstehen. Verstehen Sie die Möglichkeiten, die TPR bietet, um eine entspannte Atmosphäre unter L2 oder L3 Lernenden zu schaffen.
<b>Beschreibung der Lektion</b>	<b>Eisbrecher-Aktivität (15 Minuten):</b> Verwenden Sie Körper- und Gesichtsbewegungen, um verschiedene Emotionen darzustellen: Nutzen Sie die körperliche Ausdruckskraft, um

Lektion	Nr. 1
	<p>die Lernenden zu ermutigen, ihre Stimme mit Lauten und Wörtern in der Zielsprache wiederzugeben. Weisen Sie die Teilnehmenden darauf hin, dass sie Ausdrücke wie Freude für den Vokal [i], Überraschung für den Vokal [a], Erstaunen für den Vokal [o], Schweigen für den Konsonanten [s], Lachen für /j/, [ʃ], / oder Gedanken für [m] zeichnen. Mit diesen Übungen werden Phoneme aus verschiedenen Sprachen mit leichten Variationen bearbeitet (siehe <u>Anhang I</u> für eine Liste der Emotionen und der zugehörigen Phoneme)</p> <p><b>Aktivität 1: Gegenseitiges Schauspielen (30 Minuten):</b> In Zweiergruppen erhält ein/e Teilnehmende/r zwei Wörter aus der Einheit und muss eine kurze pantomimische Übung erstellen, die diese Wörter enthält. Die Wörter müssen sich auf Phoneme beziehen und zur Darstellung von Sätzen mit Hilfe von Objekten, die als Subjekt und Verb fungieren können, geeignet sein. Sie können z. B. sein: Stille, Erstaunen, Erschrecken, Sturm, Schlange... So muss der Teilnehmende z. B. Schlange und Überraschung darstellen, indem er so tut, als ob eine Schlange überraschend auftaucht. Alternativ kann die Mimik auch durch Emojis für den Online-Unterricht ersetzt werden. Diese Übung soll auf Improvisation beruhen.</p> <p><b>Schlussfolgerung/ Nachbereitung/ Reflexion (15 Minuten):</b> Überlegen Sie, was bei der Äußerung am hilfreichsten war (Gesten, Intonation, Kontext). Jede/r Teilnehmende/r nennt ein Schlüsselement oder eine Geste, die ihm bei der Aussprache geholfen hat.</p>
<b>Zusätzliche Bemerkungen</b>	Vorkehrungen für Personen mit eingeschränkter Mobilität zu treffen. Außerdem sollte die Phonemliste an die Laute in jeder zu unterrichtenden Sprache angepasst werden.
<b>Nützliche Hinweise für den/die AusbilderIn:</b>	Die Vokabellisten müssen vorher gelernt werden, um eine reibungslose Durchführung der Übungen zu gewährleisten. Die Übungen können mit Musik untermalt werden, um die Teilnehmenden zu entspannen.
<b>Nützliche Hinweise für die Anpassung des Inhalts durch die Partner, falls es in Ihrem Land erforderlich ist.</b>	Denken Sie daran, die Übungen für Menschen mit eingeschränkter Beweglichkeit anzupassen, falls vorhanden. Wenn die Übung online durchgeführt wird, sollten die Aktivitäten so angepasst werden, dass sie sich auf die Mimik konzentrieren und eine Webcam verwenden.
<b>Bewertung</b>	Siehe Anhang V - Lektion 1



## Lektion 2: Positive Emotionen beim Sprachenlernen L2/L3

Lektion	Nr. 2
<b>Modul (1-8):</b>	<b>Modul 4:</b> Innovative Sprachlehrmittel
<b>Titel der Lektion:</b>	<b>Positive Emotionen beim Erlernen von L2/L3-Sprachen</b>
<b>Entwickelt von (LB-Partner)</b>	UPV/EHU-Peñascal
<b>Primärer Zustellungsmodus:</b> Alle Lektionen des L.-Buddy-Kurses sind für die asynchrone Online-Bereitstellung konzipiert, was Flexibilität und Zugänglichkeit für die Teilnehmende gewährleistet.	Von Angesicht zu Angesicht (synchron)
<b>Alternative Zustellungsart</b> Es wird eine umfassende Anleitung zur Anpassung der Lektion für die persönliche Durchführung bereitgestellt, falls dieses Format besser zu den Zielen Ihrer Organisation passt.	Diese Lektion kann durch spielerische Aktivitäten auf digitalen Plattformen an ein asynchrones Online-Format angepasst werden. Die Teilnehmenden lösen Aufgaben wie die Rekonstruktion von Sätzen und das Parsen von syntaktischen Strukturen mit Hilfe von interaktiven Formularen, verschlüsselten Nachrichten und Online-Wortkarten. Die Anweisungen werden in Form von Videos oder aufgezeichneten Präsentationen gegeben, und die Aktivitäten werden einzeln oder in kleinen virtuellen Gruppen über Foren oder kollaborative Dokumente durchgeführt. Die abschließende Reflexion erfolgt durch ein kurzes Quiz oder einen schriftlichen Beitrag, der im virtuellen Klassenzimmer geteilt wird.
<b>Art der Tätigkeit:</b>	Aktivität der Gruppe
<b>Benötigte Ressourcen</b> (für asynchrone Online- und f2f-Veranstaltungen)	Wird das Vokabular vorab online geprüft, ist ein Computer erforderlich. Wird die Prüfung persönlich durchgeführt, sind gedruckte Materialien erforderlich.
<b>Dauer</b>	1 Stunde
<b>Lernziele</b>	MentorInnen mit Strategien auszustatten, um spielbasierte Lernelemente einzubauen, die das Vertrauen, die Motivation und das positive emotionale Engagement der Mentees beim Spracherwerb fördern.
<b>Beschreibung der Lektion</b>	<b>Eisbrecher-Aktivität (5 Minuten):</b> Sich an einfache syntaktische Strukturen erinnern. Denken Sie daran, auf Sätze hinzuweisen, die Subjekt, Objekt und Verb als die einfachsten Strukturen enthalten, die allen Sprachen gemeinsam sind, ebenso wie Objekt und Adjektiv. Dies kann geschehen, indem Sie die Teilnehmenden nach den einfachsten Sätzen fragen, die ihnen in ihren Sprachen einfallen. Wie in "Juan come manzanas", "John eats apples", usw. (siehe <a href="#">Anhang II</a> für ein Beispiel der Übung mit den syntaktischen



Lektion	Nr. 2
	<p>Merkmalen für Baskisch, Spanisch und Englisch).</p> <p><b>Aktion 1: Der Schatzbrief (25 Minuten):</b>          Nachdenken über die Ähnlichkeiten zwischen der syntaktischen Konstruktion in Sprachen und Rätseln. Die Teilnehmenden agieren als Sprachforscher, die einen syntaktischen Satz dekonstruieren. Dies kann geschehen, indem die Teilnehmenden nach den einfachsten Sätzen gefragt werden, die ihnen in allen Sprachen, die sie kennen, einfallen, und die Grundstrukturen vergleichen          Um die gemeinsamen Elemente zu ermitteln, finden Sie in <u>Anhang II</u> Fragen, die gestellt werden können.          Anschließend werden die gemeinsamen Strukturen und Elemente in verschiedenen Sprachen verglichen. Um die Übung durchzuführen, muss eine verschlüsselte Nachricht mit syntaktischen Elementen und einer Beschriftung in mehreren Sprachen angeboten werden, und die Teilnehmenden müssen die Bedeutung der Nachricht mit dem vergleichen, was sie über die Syntax in der Zielsprache gelernt haben. Hier verwenden wir die englische Syntax:</p> <p><u>Zum Beispiel:</u>          "Wenn du das Spiel [w] willst, suche [einen] Schatz in [0] der Lücke der Eingangstür." Bildunterschrift: Auxiliarverb: [w], Artikel: [a], Präposition: [0]. Hinweis: Jedes Symbol steht für den ersten Buchstaben des angezeigten Elements.</p> <p><b>Aktion 2: Die Schatzkarte (25 Minuten):</b>          Es wird ein Hinweis gegeben (z. B. ein Buchstabe mit Schlüsselwörtern, die übersetzt werden müssen). Es wird eine Nachricht mit den Wörtern des Satzes in der richtigen Reihenfolge gegeben und die Lernenden müssen den Satz in einer verschlüsselten Reihenfolge wieder zusammensetzen.          Dann werden Teams gebildet, und die Mitglieder der anderen Teams müssen die Sätze entschlüsseln und eine versteckte Botschaft in der Zielsprache entziffern. Die Idee ist, dass die Teilnehmenden die Elemente berücksichtigen, aus denen die Sätze der Sprachen bestehen, die sie unterrichten werden.</p> <p><b>Fazit/ Nachbereitung/ Reflexion (5 Minuten):</b>          Jeder Teilnehmende teilt eine Idee über Teamarbeit und/oder eine in der Lektion erkannte Syntax mit.</p>
<b>Zusätzliche Bemerkungen</b>	Die syntaktischen Strukturen sollten an jede Sprache, die unterrichtet werden soll, angepasst werden.
<b>Nützliche Hinweise für den/die AusbilderIn:</b>	Für die Durchführung der Übung muss bereits ein Vokabular mit den Teilnehmenden erarbeitet worden sein. Für die "Eisbrecher-Aktivität" gibt es ein Beispiel für die Übung mit den syntaktischen Merkmalen, die auf Baskisch, Spanisch und Englisch angewendet werden.
<b>Nützliche Hinweise für die Anpassung des Inhalts durch die Partner, falls es in Ihrem Land erforderlich ist.</b>	Denken Sie daran, die Übungen für Menschen mit eingeschränkter Mobilität anzupassen, falls vorhanden, und denken Sie daran, die Informationen in <u>Anhang II</u> an die Sprache des jeweiligen Partners anzupassen.

<b>Lektion</b>	<b>Nr. 2</b>
<b>Bewertung</b>	Siehe Anhang V - Lektion 2

## Lektion 3: Positive Emotionen während der Kreativität

<b>Lektion</b>	<b>Nr. 3</b>
<b>Modul (1-8):</b>	<b>Modul 4: Innovative Sprachlehrmittel</b>
<b>Titel der Lektion:</b>	<b>Positive Emotionen während der Kreativität</b>
<b>Entwickelt von (LB-Partner)</b>	UPV/EHU-Peñascal
<b>Primärer Zustellungsmodus:</b> Alle Lektionen des L.-Buddy-Kurses sind für die asynchrone Online-Bereitstellung konzipiert, was Flexibilität und Zugänglichkeit für die Teilnehmenden gewährleistet.	Online (asynchron)
<b>Alternative Zustellungsart</b> Es wird eine umfassende Anleitung zur Anpassung der Lektion für die persönliche Durchführung bereitgestellt, falls dieses Format besser zu den Zielen Ihrer Organisation passt.	Diese Lektion lässt sich leicht in einem Face-to-Face-Format umsetzen, indem die kreative Zusammenarbeit der Teilnehmenden gefördert wird. Die Aktivitäten zur Visualisierung, zum mündlichen Erzählen von Geschichten und zum Erfinden von Geschichten werden in Gruppen unter Verwendung von gedruckten Materialien, Illustrationen und audiovisuellen Ressourcen entwickelt, die im Klassenzimmer projiziert werden. Das Erzählen von Geschichten erfolgt durch Dramatisierungen, Zeichnungen oder Schreiben auf Papier, wobei die Teilnehmenden ihre Kreationen laut vortragen können. Die abschließende Reflexion findet in der Gruppe statt und fördert die Diskussion über die erzählerischen, kulturellen und emotionalen Elemente, die während der Sitzung verwendet wurden.
<b>Art der Tätigkeit:</b>	Aktivität der Gruppe
<b>Benötigte Ressourcen</b> (für asynchrone Online- und f2f-Veranstaltungen)	Wird das Vokabular vorab online geprüft, ist ein Computer erforderlich. Wird die Prüfung persönlich durchgeführt, sind gedruckte Materialien erforderlich.
<b>Dauer</b>	1 Stunde
<b>Lernziele</b>	Die Bedeutung des Geschichtenerzählens in der sprachlichen Kommunikation zu verstehen.
<b>Beschreibung der Lektion</b>	<b>Eisbrecher-Aktivität (10 Minuten):</b> Visualisierung verschiedener erzählter Geschichten in unterschiedlichen Medien, z. B. Fernsehwerbung, die Geschichten erzählt, kurze fiktionale Erzählungen usw.

Lektion	Nr. 3
<b>Modul (1-8):</b>	<b>Modul 4:</b> Innovative Sprachlehrmittel
	<p><b>Aktion 1: Erklären Sie das Storytelling (5 Minuten)</b>  Erläuterung der Technik des Geschichtenerzählens für die sprachliche Kommunikation, Merkmale und Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>Die Struktur der Erzählung:</u> die Entwicklung der syntaktischen Redekunst.</li> <li>● <u>Emotionale Verbindung mit dem Zuhörer:</u> Steigerung des Engagements.</li> <li>● <u>Kulturelle Elemente:</u> Einige kulturelle Elemente der Zielsprache, wie z. B. Bräuche, soziale Organisation, Gastronomie usw., können bereits hervorgehoben und eingeführt werden.</li> </ul> <p>Sie dient dazu, Anfängern, die sonst keinen Zugang dazu hätten, viele kontextbezogene Informationen über die Zielsprache und -kultur zu vermitteln.</p> <p><b>Aktion 2: Video-Storytelling (35 Minuten)</b>  Untersuchen Sie, wie Sie die Botschaft schriftlich, per Audioaufnahme oder auf einem Band präsentieren können. Führen Sie in Gruppen ein Brainstorming durch oder suchen Sie nach Hilfsmitteln, die den Ausdruck des Sprechers über verschiedene Medien erleichtern: z.B. Video oder Audio.  Eine der in der vorangegangenen Lektion erstellten Nachrichten kann von den Teilnehmenden verwendet werden, um die gleiche Nachricht in verschiedenen Medien zu erstellen.  Schließlich verfassen die Teams eine Nachricht in der Zielsprache für einen zukünftigen Entdecker.  (In <u>Anhang III</u> finden Sie einige Beispiele für Erzähltechniken und Fragen, um die Lektion zu verstehen).</p> <p><b>Fazit/ Nachbereitung/ Reflexion (10 Minuten):</b>  Fassen Sie die verschiedenen Werkzeuge, die Sie für jedes Format gelernt haben, zusammen und heben Sie die Vor- und Nachteile der Erzähltechnik als Lehrmittel hervor.</p>
<b>Zusätzliche Bemerkungen</b>	
<b>Nützliche Hinweise für den/die AusbilderIn:</b>	Für die Aktivität 2 "Video-Storytelling" finden Sie in <u>Anhang III</u> einige Beispiele für Erzähltechniken und Fragen zur Gestaltung der Lektion.
<b>Nützliche Hinweise für die Anpassung des Inhalts durch die Partner, falls es in Ihrem Land erforderlich ist.</b>	
<b>Bewertung</b>	Siehe Anhang V - Lektion 3

## Lektion 4: Künstliche Intelligenz als Lehrmittel

Lektion	Nr. 4
<b>Modul (1-8):</b>	<b>Modul 4:</b> Innovative Sprachlehrmittel
<b>Titel der Lektion:</b>	<b>Künstliche Intelligenz als Lehrmittel</b>
<b>Entwickelt von (LB-Partner)</b>	UPV/EHU-Peñascal
<b>Primärer Zustellungsmodus:</b> Alle Lektionen des L.-Buddy-Kurses sind für die asynchrone Online-Bereitstellung konzipiert, was Flexibilität und Zugänglichkeit für die Teilnehmenden gewährleistet.	Die Schulung findet persönlich/online statt und wird je nach den Bedürfnissen der einzelnen Hochschulen synchron/asynchron oder in einer Kombination aus beidem durchgeführt.
<b>Alternative Zustellungsart</b> Es wird eine umfassende Anleitung zur Anpassung der Lektion für die persönliche Durchführung bereitgestellt, falls dieses Format besser zu den Zielen Ihrer Organisation passt.	Diese Lektion ist äußerst flexibel und kann sowohl im Präsenz- als auch im Online-Format durchgeführt werden. Bei der Präsenzveranstaltung nutzen die Teilnehmenden Computer mit Internetzugang, um in Einzel- oder Paararbeit Werkzeuge der künstlichen Intelligenz wie ChatGPT zu erkunden. Die Aktivitäten (kulturelle Fragen, Fehlerkorrekturen, Gesprächssimulationen) finden im Klassenzimmer statt, mit angeleiteter Diskussion und Gruppenreflexion über den pädagogischen und kulturellen Nutzen von KI. Im Online-Format können dieselben Aktivitäten synchron, durch Live-Sitzungen mit direkter Interaktion, oder asynchron, durch aufgezeichnete Anweisungen, geführte Aufgaben und kollaborative Bereiche wie Foren oder Formulare, durchgeführt werden.
<b>Art der Tätigkeit:</b>	Workshop
<b>Benötigte Ressourcen</b> (für asynchrone Online- und f2f-Veranstaltungen)	Computer mit Internetanschluss
<b>Dauer</b>	2 Stunden (2 Sitzungen)
<b>Lernziele</b>	Nachdenken über die Rolle der KI im Sprachunterricht durch Erkundung. Entdecken und analysieren Sie die Vorteile von KI-Tools für den Sprachunterricht. Verstehen Sie, wie man eine KI-basierte Aktivität entwickelt, die es Kindern und jungen MigrantInnen ermöglicht, selbständig Wissen zu entdecken.
<b>Beschreibung der Lektion</b>	<b>Sitzung 1</b> <b>Einführung (5 min):</b>

## Lektion

## Nr. 4

Erklären Sie den Zweck des Unterrichts (erklären Sie die Lernziele)

### Eisbrecherische Aktivität (15 Minuten):

Führen Sie eine Online-Suche nach Werkzeugen der künstlichen Intelligenz für den Sprachunterricht durch.

Kennen wir sie? Versuchen Sie, den Einsatz von KI im Sprachunterricht vorherzusagen. Einige Beispiele:

- Duolingo AI: angepasste Übungen basierend auf den Fortschritten des Lernenden
- TalkPal AI: Chatbot zur Verbesserung der Sprechfertigkeit.
- Quillbot: Umschreibungs- und Texterstellungswerkzeug
- Speechling: Aussprachekorrektur und Sprachaufnahme.
- Edmodo: Lernplattform für personalisierte Bildung.

### Aktivität 1: Kulturelle Quiz-Herausforderung (20 Minuten):

Wählen Sie eine Kategorie: Der/Die NutzerIn kann aus Themen wie Geschichte, Gastronomie, Literatur, Kino, Feste, Musik usw. wählen.  
Beantwortung von Fragen: ChatGPT (<https://chatgpt.com/>) stellt Multiple-Choice-Fragen oder offene Fragen über die Kultur des Landes.

Beispiel für eine Aufforderung: "Erstellen Sie Multiple-Choice-Fragen zur baskischen Kultur für AusländerInnen"

Beispiel für eine ChatGPT-Antwort:

1. Was macht die baskische Sprache (Euskara) einzigartig?

A) Sie ist eng mit Latein und Griechisch verwandt.

B) Es ist die älteste bekannte Sprache in Europa und mit keiner anderen verwandt.

C) Es ist ein Dialekt des Spanischen, der in Nordspanien gesprochen wird.

D) Sie stammt aus Frankreich und verbreitete sich im 18. Jahrhundert in Spanien.

(Richtige Antwort: B)

Hinweise und Erklärungen: Wenn der Benutzer die Antwort nicht weiß, kann ChatGPT einen Hinweis geben oder die richtige Antwort erklären.

Punkte können aufgezeichnet werden, um die Dynamik und Motivation zu erhöhen.

### Aktion 2: Gemeinsame Fehler korrigieren (20 Minuten):

Ermitteln Sie die häufigsten Fehler, die von L2-Lernenden gemacht werden. Bitten Sie ChatGPT, einen Text zu schreiben, der diese Fehler enthält. Korrigieren Sie ihn.

Beispiel für eine Aufforderung: "Meine SchülerInnen haben Schwierigkeiten, auf Spanisch zu schreiben, weil sie die Tilde nicht setzen. Schreiben Sie einen Text mit 150 Wörtern, der diesen Fehler enthält, damit sie ihn korrigieren können."

Beispiel für eine ChatGPT-Antwort:

Lektion	Nr. 4
	<p>El sabado pasado fui a la ciudad con mi amigo Andres. Nosotros queriamos comprar algunos libros en la libreria, pero cuando llegamos, estaba cerrada. Entonces decidimos ir a un cafe para tomar algo y descansar un poco. Yo pedi un te caliente y Andres pidio un cafe con leche. Despues de un rato, el empezo a hablar sobre su viaje a Mexico el ano pasado. Er sagte, er habe viele schöne Städte besucht und viele leckere Speisen gegessen. Me conto que lo que mas le gusto fue la gente amable y los paisajes increibles. Mas tarde, fuimos al cine a ver una pelicula de accion. La historia era interesante, pero para mi, las escenas eran demasiado largas. Cuando la pelicula termino, tomamos el autobus para volver a casa. Fue un dia divertido y esperamos repetirlo pronto.</p> <p><b>Sitzung 2</b>  <b>Einführung (5 Minuten):</b>  Erklären Sie den Zweck der Lektion (erklären Sie die Lernziele).</p> <p><b>Aktivität 3 Rollenspiel mit Sprachinteraktion (20 Minuten):</b>  Verwenden Sie die Spracherkennungsfunktionen von ChatGPT. Weisen Sie ChatGPT eine Rolle zu (z. B. Hotelrezeptionistin, Kellnerin/Kellner, Arzt, Vorstellungsgespräch) und üben Sie Gespräche in diesem Kontext.</p> <p><u>Beispiel für eine Aufforderung:</u> "Lassen Sie uns ein Gespräch zwischen einem Arzt und seinem/seiner PatientIn simulieren. Ich bin PatientIn und ich bin ein/e MigrantIn".</p> <p>Bitten Sie um Feedback zu Ihrer Aussprache und Ihrem Redefluss.</p> <p><b>Aktivität 4 Kulturelle Reflexion durch Dialoganalyse (20 min):</b>  Bitten Sie ChatGPT, das Gespräch aus der vorherigen Aktivität aufzuschreiben. Lesen Sie es und identifizieren Sie kulturelle Aspekte, die berücksichtigt werden sollten. Wie würde sich das Gespräch verändern?</p> <p><b>Schlussfolgerung/ Nachbereitung/ Reflexion (15 Minuten):</b>  Ermitteln Sie die Kommunikationsbedürfnisse der Gesellschaft mit vielfältiger Herkunftsgeschichte und überlegen Sie, wie ChatGPT eingesetzt werden könnte  Machen Sie den SchülerInnen die Vorteile und Schwierigkeiten bewusst, die diese Aktivität in dem Lernkontext, in dem sie eingesetzt werden, mit sich bringen kann.  (In <u>Anhang IV</u> finden Sie einige Fragen, die diese Aktivität leiten und zum Nachdenken anregen sollen)</p>
<b>Zusätzliche Bemerkungen</b>	
<b>Nützliche Hinweise für den/die AusbilderIn:</b>	Für die Aktivität "Abschluss / Nachbereitung / Reflexion" finden Sie in <u>Anhang IV</u> einige Fragen zur Sitzung, die zum Nachdenken anregen.
<b>Nützliche Hinweise für die Anpassung des Inhalts durch die Partner, falls es in Ihrem Land erforderlich</b>	Keine Anpassung erforderlich Ein Abschnitt über die sichere Verwendung von AI und Leitlinien für die sichere Verwendung ist in <u>Anhang VI</u> enthalten.



Lektion	Nr. 4
ist.	
Bewertung	Siehe Anhang V - Lektion 4

Anhang - Beurteilungen, Bildmaterial usw.

## Anhang I

### Liste der Phoneme und Ausdrücke: Baskisch, Spanisch und Englisch

/i/ → Glückliche / Lächeln ☺ → Wieherndes Pferd ·

/e/ → Gelassenheit / Neutralität ☺ → Sanfte Brise ·

/a/ → Überraschung 😲 → Schrei 😲, weinendes Kind 😭

/o/ → Wunder / Nachdenklich → Problem △

/u/ → Küssen ☺ → Zug ·

/ə/ → Gleichgültigkeit ☺ → Gemurmel der Menge ·

/ʊ/ → Neugierde / Zweifel → Eulenausdruck

/ø/ → Überraschung 😲 → Echo

/p/ → Wut → Luftballon aufplatzen lassen ..

/b/ → Buhen → Schaf ·

/t/ → Negation → Takt

/d/ → Seufzen → Klopfen an einer Tür

/k/ → Erschreckte Reaktion → Hahn ·

/g/ → Grummeln / Frustration → Knurrender Hund ·

/f/ → Seufzen / Flüstern ☺ → Kerzen ausblasen ..

/s/ → Pfeifen / Flüstern ☺ → Schlange ·

/x/ → Ausatmen / Ekel → Schweres Atmen ·

/tʃ/ → Negation → Tanzen ·

/m/ → Nachdenklich → Kuh ·

/n/ → Negation → Sirene ·

/ɲ/ → Kindlichkeit / Niedliches Geräusch ☺ → Babygurren ·

/l/ → Kaugummi ☺ → Operngesang ..

/ɾ/ → Leichte Überraschung ☺ → Schnurrende Katze ☺

/r/ → Wut → Brüllender Löwe

/θ/ → Nachdenklich → Luft, die aus einem Ballon entweicht ·



/ð/ → Reflexion ☺ → Sanfte Brise ·  
 /j/ → Geheimhaltung / Flüstern □ → Schlange ·  
 /z/ → Sanftheit / Flüstern ☺ → Schlange ·  
 /w/ → Aufregung/Überraschung ☺ → Gargarize · ☺  
 /ŋ/ → Kontemplation / Entspannung □ → Bienengesummt ·  
 /x/ → Lachen ☺ → Stürmischer Wind ·

## Anhang II

### Syntax im Baskischen, Spanischen und Englischen

Subjekt, Objekt und Verb

Makarroia jan ditut: S-O-V

He comido los macarrones: S-V-O

Ich habe die Makronen gegessen: S-V-O

Thema: Das Englische ist keine Sprache, in der Pronomen weggelassen werden. Bedeutet: Pronomen, wie z. B. das Subjekt, wie "Ich habe die Makronen gegessen", können nicht weggelassen werden.

Objekt, Adjektiv

Etxe handia: O-A

La casa grande: O-A

Das große Haus: A-O

Objekt-Artikel

Das Haus: O-A

Die Großen: A-O

Fragen zur Durchführung der Lektion:

- Im Spanischen sagen wir 'Voy al mercado', aber im Englischen sollten wir sagen 'I go to the market'. Was fehlt im Englischen und warum?
- Was ist der Unterschied zwischen "Juan come manzanas" und "John eats apples"?
- Können Sie mit einem o das Objekt und mit einem an das Adjektiv in diesen beiden Sätzen markieren? Was sehen Sie dazwischen: "Etxe handia" und "Das große Haus".
- Im Englischen sagen wir "in the house", während es im Japanischen "ie no naka" (Haus im Haus) heißen würde. Wenn im Japanischen "ie" für Haus und "no" für Besitz steht, welches Element ist dann "naka"?



- Auf Englisch: "The red house"; auf Französisch: "La maison rouge". Welches Element steht für jedes Wort in jeder Sprache?



## Anhang III

### Beispiele:

Video: [Beispiel für Geschichtenerzählen: IKEA](#)

Audio: [Storynory - Hörgeschichten für Kinder | Podcast auf Spotify](#)// [Storynory - Hörgeschichten für Kinder Podcast - Apple Podcasts](#)

Bild: [Narración Fantasía Imaginación - Imagen gratis en Pixabay](#)

### Fragen:

Audio: Wie wird die Intonation verwendet, um Gefühle zu vermitteln? Welches Gefühl erzeugt Pausen? Video: Welche visuellen Elemente verstärken das, was in der Erzählung gesagt wird? Gibt es ein Symbol? Bild: Haben die verwendeten Farben eine Bedeutung?

Die drei von ihnen: Welche kulturellen oder sprachlichen Elemente können Sie erkennen? Stellen Sie sich eine kurze Geschichte in jedem Format vor, die das identifizierte kulturelle Element erzählt.

### Werkzeuge:

Was ist Storytelling, Strategien: <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i9.227> // <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v5i2.461>

Was ist visuelles Storytelling: [Visuelles Geschichtenerzählen für ein besseres UX-Design - Justinmind](#)

Videoausgabe: [www.canva.com](https://www.canva.com), Videozusammenstellung: [Inicio | PixVerse](#)

Bildbearbeitung: [Snapseed für PC - SnapSeed für PC %](#),

Bildkomposition: [Craiyon - Ihr KOSTENLOSES AI-Bildgenerator-Tool: Erstellen Sie AI-Kunst!](#)

Audio-Bearbeitung: [Editor de audio en línea gratis - Para editar audio con IA](#),

Audio composition: [Texto a Voz con IA Online Gratis - Vidnoz](#)

## Anhang IV

### Fragen zur Anleitung der Aktivität "Abschluss / Nachbereitung / Reflexion" (Lektion 4):

#### Über die Nutzung nachdenken

- Wie stellen Sie sich die Integration von KI-Tools wie ChatGPT und Duolingo AI in Ihre eigene Unterrichtspraxis vor? Welche spezifischen Aktivitäten könnten Sie rund um diese Tools entwickeln?

#### Kulturelle Erwägungen

- Welche kulturellen Aspekte sind Ihnen bei der Interaktion mit den KI-generierten Texten aufgefallen? Wie können diese in Ihren Unterricht integriert werden, um das Sprachenlernen für Ihre SchülerInnen relevanter zu machen?

#### Erkennen von Herausforderungen

- Welche Herausforderungen sehen Sie beim Einsatz von KI-Tools in Ihrem Unterricht? Wie könnten Sie diese Herausforderungen angehen, um das Lernen der Studierenden zu optimieren?

#### Persönliche Erfahrung

- Denken Sie über Ihre Interaktion mit AI während dieser Lektion nach. Welche Elemente haben Sie als besonders nützlich empfunden, und warum?

#### Künftige Anwendungen

- Wie können Sie die aus dieser Lektion gewonnenen Erkenntnisse nutzen, um die Sprachlernbedürfnisse von Gesellschaften mit Migrationsgeschichte besser zu unterstützen?

## Anhang V - Bewertung

### Lektion 1: Selbstdarstellung (TPR und nonverbale Kommunikation)

#### 1. Mehrfachauswahl

**Was ist der Hauptzweck von Total Physical Response (TPR) beim Sprachenlernen?**

- A) Grammatikregeln durch Lesen zu lehren
- B) Um Vokabellisten auswendig zu lernen
- C) Die mündliche Sprachproduktion durch Bewegung und Interaktion zu unterstützen
- D) Texte in die Muttersprache zu übersetzen

✓ **Richtige Antwort: C**

#### 2. Füllen Sie die Lücke aus

Das Phonem /i/ wird mit der Emotion \_\_\_\_\_ in Verbindung gebracht.

✓ **Richtige Antwort: Glück oder Lächeln**

#### 3. Richtig oder Falsch

Gesichtsausdrücke können bei TPR-Aktivitäten Körperbewegungen ersetzen, wenn sie online durchgeführt werden.

✓ **Richtige Antwort: Richtig**

### Lektion 2: Positive Emotionen im L2/L3-Lernen (Gamification)

#### 4. Multiple Choice

**Was machen die Lernenden bei der Aktivität "Schatzkarte"?**

- A) Einen Absatz in verschiedene Sprachen übersetzen
- B) Sie korrigieren Grammatikfehler in einer Geschichte.
- C) Verwürfelte Sätze wieder zusammensetzen, um eine Nachricht zu entschlüsseln
- D) Ein Video ansehen und Fragen zum Verständnis beantworten

✓ **Richtige Antwort: C**

#### 5. Fill in the Blank

Eine grundlegende Satzstruktur im Englischen ist Subjekt - \_\_\_\_\_ - Objekt.

✓ **Richtige Antwort: Verb**

#### 6. Richtig oder Falsch

Das Ziel dieser Aktivitäten ist hauptsächlich die Verbesserung der

schriftlichen Übersetzungsfähigkeiten.

✓ **Richtige Antwort: Falsch**

### Lektion 3: Kreativität und Geschichtenerzählen

#### 7. Mehrfachauswahl

**Welcher der folgenden Punkte gehört NICHT zu einer effektiven Erzähltechnik?**

- A) Kulturelle Elemente
- B) Emotionale Verbindung
- C) Konjugationsübungen für Verben
- D) Erzählerische Struktur

✓ **Richtige Antwort: C**

#### 8. Füllen Sie die Lücke

Ein empfohlenes Werkzeug für Video-Storytelling ist \_\_\_\_\_.

✓ **Richtige Antwort: Canva**

#### 9. Kurze Antwort

Nennen Sie einen Vorteil des Geschichtenerzählens beim Sprachenlernen.

✓ **Mögliche Antworten: Emotionales Engagement, kulturelles Kennenlernen, Verbesserung der Kommunikation, Förderung der Kreativität, usw.**

#### 10. Multiple Choice

**Welche Frage könnte zur Analyse einer Hörgeschichte verwendet werden?**

- A) In welcher Sprache wurde sie aufgenommen?
- B) Wie wird die Intonation verwendet, um Gefühle zu vermitteln?
- C) Wie viele Verben kommen in der Geschichte vor?
- D) Ist der Wortschatz fortgeschritten?

✓ **Richtige Antwort: B**

### Lektion 4: Künstliche Intelligenz im Sprachunterricht

#### 11. Mehrfachauswahl

**Welches dieser Tools bietet eine KI-gestützte Aussprachekorrektur?**

- A) Canva
- B) TalkPal
- C) Edmodo



D) Speechling

✓ **Richtige Antwort: D**

## 12. Füllen Sie die Lücke

Ein KI-Tool, das kulturell relevante Multiple-Choice-Fragen generieren kann, ist \_\_\_\_\_.

✓ **Richtige Antwort: ChatGPT**

## 13. Richtig oder Falsch

KI-Aktivitäten ermöglichen es den SchülerInnen, selbständig Informationen zu entdecken.

✓ **Richtige Antwort: Richtig**





## Anhang VI

### Wie man AI sicher nutzt:

#### LEITFADEN

##### 1. Altersgemäße Werkzeuge

- Wählen Sie IA-Tools, die für jede Altersgruppe geeignet sind, und stellen Sie sicher, dass sie altersgerechte Inhalte und Funktionen enthalten.

##### 2. Datenschutz und Datensicherheit

- Erläutern Sie, wie wichtig es ist, persönliche Informationen nicht online weiterzugeben, diskutieren Sie, was persönliche Informationen sind, und betonen Sie die Notwendigkeit, sie privat zu halten.
- Fördern Sie die Verwendung von Benutzernamen oder Avataren anstelle von echten Namen bei der Interaktion mit KI-Tools, um die Anonymität zu wahren.

##### 3. Beaufsichtigte Nutzung

- Verfolgen Sie die Interaktionen und geben Sie ihnen Hilfestellung bei der Bewältigung etwaiger Herausforderungen.

##### 4. Kritisches Denken

- Ermutigen Sie sie, die Informationen, die sie von KI-Tools erhalten, zu hinterfragen. Besprechen Sie, wie wichtig es ist, Fakten zu überprüfen und zu verstehen, dass KI-generierte Inhalte nicht immer korrekt sind.
- Vermitteln Sie Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit KI. Diskutieren Sie ethische Überlegungen, einschließlich des Respekts vor der Arbeit anderer und der Wichtigkeit, nicht zu plagieren.

##### 5. Kommentare

- Schaffen Sie eine sichere Umgebung, in der sie über unangenehme Interaktionen bei der Nutzung von KI-Tools berichten oder diese erwähnen können