



**Anlage zum Bildungsplan
Stadtteilschule
Jahrgangsstufen 5–11
Englisch**

zur Umsetzung der KMK-Strategie
„Bildung in der digitalen Welt“

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten

Unterrichtsentwicklung Deutsch, Fremdsprachen, Künste

Referatsleitung:

Peter Heinrichs

Fachreferentin:

Dr. Ada Rohde

<https://www.hamburg.de/bildungsplaene/>

Hamburg 2020

Anlage zum Bildungsplan Stadtteilschule / Jg. 5-11 / Englisch

Digitalisierung verändert unsere Art zu leben, zu arbeiten und zu lernen. Digitale, miteinander vernetzte Medien sind zunehmend und oftmals unsichtbar in unseren Alltag integriert. Digitale Medien ersetzen analoge Verfahren oder gehen in ihnen auf. Sie erschließen neue Perspektiven in allen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Bereichen. Daraus ergeben sich Konsequenzen für die Bildung.

Bildungsprozesse verhalten sich zu einer Welt, die durch Digitalisierung geprägt ist. Um ihren Bildungs- und Erziehungsauftrag erfüllen zu können, müssen Schule und Unterricht adäquat auf die Herausforderungen einer Gesellschaft im digitalen Wandel reagieren. Die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz (KMK) (online unter: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> [14.08.2020]) definiert diejenigen Kompetenzen, die Kinder und Jugendliche in der Schule erwerben müssen, um aktiv, reflektiert und mündig an einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft teilhaben zu können. Diese Kompetenzen werden in sechs Bereichen zusammengefasst:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

Die in diesen Bereichen formulierten Kompetenzen sind nicht in einem eigenständigen Unterrichtsfach zu vermitteln, sondern werden zum integrativen Teil der Fachcurricula. Die Entwicklung der Kompetenzen findet auf diese Weise, analog etwa zum Lesen und Schreiben, in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt. Schülerinnen und Schüler erwerben Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen und reflektieren die Auswirkungen und Herausforderungen der Digitalisierung. Der Beitrag zur „Bildung in der digitalen Welt“ eines jeden Unterrichtsfachs ist dabei unterschiedlich und folgt den spezifischen Merkmalen und Zielen des Fachs.

1. Bildung in der digitalen Welt – Englisch

Die englische Sprache nimmt in der weltweiten Kommunikation eine herausragende Rolle ein. Der Gebrauch des Englischen in den Medien, in Technologie und Kultur prägt den Alltag der Schülerinnen und Schüler. Zu den übergeordneten Lernzielen des Englischunterrichts, Sprachkompetenz und interkulturelle Kompetenz, können digitale Medien wertvolle Beiträge leisten, weil sie den Klassenraum „öffnen“ und Bezüge zur Realität außerhalb der Schule ermöglichen. Das Internet ermöglicht den Lernenden den Umgang mit authentischem gesprochenem und geschriebenem Englisch. Gleichzeitig kann der Englischunterricht die Herausbildung digitaler Kompetenzen der Lernenden systematisch unterstützen.

Im Folgenden werden Möglichkeiten, Kompetenzen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ in den Unterricht zu integrieren, für den Rahmenplan Englisch Stadtteilschulen exemplarisch auf dem Niveau B1 aufgezeigt. Relevant für den Englisch-Unterricht sind insbesondere folgende Kompetenzbereiche der KMK-Strategie:

- 1.1. Suchen und Filtern,
- 1.2. Auswerten und Bewerten,
- 2.1. Interagieren,
- 2.2. Teilen,
- 2.3. Zusammenarbeiten,
- 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette),
- 3.1. Entwickeln und Produzieren,
- 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren,
- 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen,
- 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen,
- 6.1. Medien analysieren und bewerten,
- 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren.

2. Kompetenzen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
Überfachliche Kompetenzen (siehe Rahmenplan, Ziffer 2 / 2.1, S. 12/13)		
1.1. Suchen und Filtern	... erwerben landeskundliche Kenntnisse über die Besonderheiten der Zielsprachenländer auch mithilfe von digitalen Medien	(angeleitete) Internetrecherche, authentische englische Web-Angebote nutzen
2.1. Interagieren	... lernen, sich offen auf andere Einstellungen einzulassen und reale wie virtuelle interkulturelle Situationen erfolgreich zu meistern	online mit Muttersprachlern kommunizieren, z. B. per E-Mail, im Rahmen von Blogging, Classroom Wikis, e-Twinning
1.1. Suchen und Filtern	... entnehmen Informationen aus digitalen und analogen Medien	mithilfe von Podcasts, Online-Zeitungen, Online-Zeitschriften und Medienportalen auf aktuelle Informationen zugreifen
1.2. Auswerten und Bewerten	... wählen [Informationen] kritisch aus ... gehen mit widersprüchlichen Informationen angemessen um ... erwerben Kenntnisse über die Möglichkeiten digitaler Manipulation und Falschinformation („fake news“)	Umgang mit Suchmaschinen kritisch hinterfragen Aufzeigen von Möglichkeiten der digitalen Manipulation
2.1. Interagieren	... arbeiten in realen wie virtuellen Gruppen kooperativ ... beteiligen sich an Gesprächen im Klassenraum oder in der digitalen Welt und gehen angemessen auf Gesprächspartner ein	online mit Muttersprachlern kommunizieren, z. B. per E-Mail, im Rahmen von Blogging, Classroom Wikis, e-Twinning, Online-Bewerbungsvidéos, und Erklärvidéos erstellen
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	... integrieren Informationen und Ergebnisse, bereiten sie auch digital auf und stellen sie dar	Webbasierte Texteditoren zum kollaborativen Arbeiten; Erstellen von Erklärvidéos, Nutzen von gängigen Präsentationsprogrammen
Didaktische Grundsätze: Zum Kompetenzerwerb im Fach Englisch (siehe Rahmenplan Ziffer, 2.3, S. 16)		
2. Kommunizieren und Kooperieren	... erstellen Bezüge zur außerschulischen Realität [her] ...z.B. durch komplexe Themen, Inhalte und authentische Materialien oder Aktivitäten wie Klassenkorrespondenzen, E-Mail-Partnerschaften...	Weblog Projekte, Classroom Wikis, e-Twinning Erstellen von multimedialen Produkten
Hör- und Hör- / Sehverstehen (Rezeption) (siehe Rahmenplan Ziffer 3.1, S.20)		
2. Kommunizieren und Kooperieren	... erfassen in groben Zügen authentisches oder geringfügig adaptiertes Material (z.B. Werbespots, Filme, Filmsequenzen, Hörtexte)	mit Podcasts, Internetradio, Videoclips, Lernplattformen, Mediatheken arbeiten

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
	... folgen Fernsehsendungen und Filmen ihres Interessengebietes	
An Gesprächen teilnehmen (Produktion) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3, S. 23)		
2.1. Interagieren 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)	... nehmen, auch ohne besondere Vorbereitung, an digitalen oder analogen Gesprächen über vertraute Themen teil	Kommunikation mit anderen Lernern über Videokonferenzen, Chatprogramme und Social Media
3.1. Entwickeln und Produzieren 2. Kommunizieren und Kooperieren	... drücken in einfachen Sätzen persönliche Meinungen aus, tauschen Informationen zu Themen von persönlichem Interesse aus und erstellen digitale Aufzeichnungen	Eigene Podcasts, Hörspiele oder Videos erstellen
Zusammenhängendes Sprechen (siehe Rahmenplan, Ziffer 3, S. 25)		
3.1. Entwickeln und Produzieren	... tragen mit analogen oder digitalen Hilfsmitteln eine kurze, einfache Präsentation vor	Präsentationsprogramme nutzen, Audio- und Videoprodukte erstellen
Leseverstehen (Rezeption) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3, S. 29)		
2. Kommunizieren und Kooperieren 3. Produzieren und Präsentieren	... entnehmen Alltagstexten (z.B. Broschüren, Prospekten und Internetseiten) spezifische Informationen	z.B. Recherche auf Tourismus-Portalen im Internet Wechsel der Darstellungsform, z. B.: Textaussagen in Bildern/Fotos/Comic wiedergeben
Schreiben (Produktion) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3, S. 32/33)		
2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1. Entwickeln und Produzieren 3. Produzieren und Präsentieren	... verfassen in kreativen Schreibaufgaben einfache Texte bzw. schreiben diese fort und gestalten sie um ... überarbeiten die eigenen Texte mit Hilfsmitteln (z.B. Wörterbüchern), in Bezug auf entsprechendes Themenvokabular, die Zeitenfolge oder den Satzbau ...nutzen digitale Werkzeuge zum kollaborativen Schreiben	z.B. gemeinsame Erstellung von Texten mithilfe von webbasierten Texteditoren oder Wikis Texte überarbeiten mithilfe von Online-Wörterbüchern und Textkorpora
2.1. Interagieren	... halten gehörte, gelesene und medial vermittelte Informationen stichwortartig fest	Podcasts, Videos, Internetseiten, Social Media nutzen
3. Produzieren und Präsentieren 3.1. Entwickeln und Produzieren	... verfassen anwendungsorientierte Sachtexte wie Film- oder Buchkritiken, Leserbriefe, kurze Reden, Lebenslauf, Bewerbungsschreiben	Online-Bewerbungsvideos, Videobewerbungen und Erklärvideos erstellen, einen BookTube-Beitrag erstellen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
Wortschatz (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 36/37)		
1.1. Suchen und Filtern 2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	... verfügen über einen differenzierten Wortschatz und umschreiben nicht bekannte Wörter komplex, ohne das sprachliche Niveau zu wechseln ... bewältigen Alltagssituationen mit vertrauten Inhalten [...] ... sind in der Lage, sich zu vertrauten Themen ihres Interessen- und Erfahrungsbereichs hinreichend zu äußern	mit Online-Wörterbüchern und Apps arbeiten gemeinsame Glossare und Wortfelder erstellen und teilen mit Vokabellernprogrammen individuell oder gemeinsam arbeiten Diskurse und verwendete Sprache in sozialen Medien untersuchen
Grammatik (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 39)		
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	... verwenden ein erweitertes grammatikalisches Inventar in vertrauten Situationen und Themenbereichen weitgehend korrekt. Zwar kommen noch Fehler vor, aber in der Regel wird klar, was ausgedrückt werden soll	Mit Apps und Onlineangeboten individualisiert Grammatik üben
Aussprache und Intonation (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 41)		
2.1. Interagieren	... verwenden Aussprache- und Intonationsmuster weitgehend korrekt, auch wenn ein fremder Akzent deutlich wird und gelegentlich etwas falsch ausgesprochen wird	Erstellen von Podcasts, Üben und Überprüfen der Aussprache mithilfe von Onlinetools
Rechtschreibung (siehe Rahmenplan, S. 43)		
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	...verfügen im Rahmen des vertrauten Wortschatzes über weitgehende Sicherheit im der Rechtschreibung.	Apps und Onlinetools zur Verbesserung der Rechtschreibung und zur Korrektur nutzen. In Online-Wörterbüchern nachschlagen.
Interkulturelle Kompetenzen (siehe Rahmenplan, S. 44)		
2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1. Interagieren 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten	... wenden in unterschiedlichen Situationen bewusst adäquate sprachliche Register an ... nehmen Perspektivwechsel vor, um interkulturell komplexere Begegnungssituationen zu bewältigen	Kommunikation mit anderen Lernern über Videokonferenzen, Chats, E-Mail-Projekte, e-Twinning

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
Methodische Kompetenzen (siehe Rahmenplan, S. 45)		
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 2. Kommunizieren und Kooperieren 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	... gestalten Lern- und Arbeitsprozesse selbstständig und kooperativ (u. a. legen sie Arbeitsziele fest, sichten und beschaffen Material, gestalten Präsentationen). Sie nutzen dabei digitale Medien situationsangemessen	(angeleitete) Internetrecherche, gemeinsames Zusammentragen von Informationen und Erstellen von Texten mithilfe von webbasierten Texteditoren oder Wikis
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	... arbeiten selbstständig mit wortschatz- und strukturorientierter Lernsoftware, nutzen elektronische Wörterbücher und ein- und zweisprachige Wörterbücher (auch elektronische) situationsangemessen	digitale Vokabeltrainer nutzen, selbst Vokabelkarteien erstellen oder aus dem Lehrwerk nutzen und mit der Klasse teilen; mit elektronischen Wörterbüchern und Textkorpora Texte redigieren
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	... reflektieren selbstständig ihren Lernprozess (...)	verschiedene digitale Tools ausprobieren und bewerten, welche für das Lernziel geeignet sind

3. Digitale Unterrichtsbausteine im digital.learning.lab

Das digital.learning.lab (dll) ist eine frei zugängliche Plattform zur Unterstützung des Unterrichts im digitalen Wandel. Den Kern bilden digitale Unterrichtsbausteine für alle allgemeinbildenden Fächer, die von Lehrkräften aller Schulformen in einem Projekt der Behörde für Schule und Berufsbildung zur Umsetzung der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ erarbeitet wurden. Neben den digitalen Unterrichtsbausteinen umfasst das dll zwei weitere Bereiche – eine umfangreiche Tool- und Tutorialbox sowie einen Bereich mit Trends zum Lernen und Lehren mit digitalen Medien.

Die digitalen Unterrichtsbausteine sind Good-Practice-Beispiele von Hamburger Lehrerinnen und Lehrern, die erfahren sind im Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht. Diese Unterrichtsbeispiele umfassen vielfältige Materialien, ausführliche Hinweise zur Umsetzung und den benötigten technischen Voraussetzungen sowie den Bezug zum jeweiligen Rahmenplan und den dort niedergelegten Fachkompetenzen. So sind die digitalen Unterrichtsbausteine niedrigschwellig für Lehrkräfte einsetzbar. Sie lassen sich entlang der sechs Kompetenzbereiche der KMK-Strategie sowie nach Unterrichtsfach, Jahrgangsstufe oder eingesetztem digitalen Tool auswählen.

Jeder digitale Unterrichtsbaustein im dll steht als Open Educational Resource (OER) unter einer Creative-Commons-Lizenz zur Verfügung. Lehrerinnen und Lehrer haben somit die Möglichkeit, die Materialien an ihre Unterrichtssituationen anzupassen und zu verändern, rechtssicher einzusetzen und weiterzugeben. Zudem können auch Lehrkräfte aus anderen Ländern eigene Unterrichtsstunden und Konzepte im digital.learning.lab veröffentlichen.

Die in den digitalen Unterrichtsbausteinen verwendeten und auch darüber hinaus geeigneten digitalen Werkzeuge sind in der Tool- und Tutorialbox umfangreich beschrieben. Der dritte Bereich des dll umfasst aktuelle Trends und Forschungsergebnisse und stellt weitere Netzangebote, Praxisbeispiele und relevante Informationen zum Lernen und Lehren im digitalen Wandel zur Verfügung. Das digital.learning.lab ist ein Kooperationsprojekt der Behörde für Schule und Berufsbildung, der Joachim Herz Stiftung und der TU Hamburg.

www.digitallearninglab.de

Behörde für Schule und Berufsbildung

Hamburger Straße 31
22083 Hamburg

<http://www.hamburg.de/bildungsplaene/>



Hamburg | Behörde für Schule
und Berufsbildung