



Anlage zum Bildungsplan Gymnasiale Oberstufe Neuere Fremdsprachen 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:

Silke Schubert

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

Hamburg 2020

Anlage zum Bildungsplan Gymnasiale Oberstufe / Neuere Fremdsprachen / 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. Die Nutzung digitaler Medien kann zu den übergeordneten Lernzielen des Englischunterrichts, Sprachkompetenz und interkulturelle Kompetenz, wertvolle Beiträge leisten, weil digitale Medien den Klassenraum „öffnen“ und Bezüge zur Realität außerhalb der Schule ermöglichen. Gleichzeitig kann der Englischunterricht die Herausbildung digitaler Kompetenzen der Lernenden systematisch unterstützen.

In der Sekundarstufe II werden die in der Sekundarstufe I erworbenen Kompetenzen vertieft und erweitert. Der Unterricht zeichnet sich durch zunehmende Selbständigkeit der Lernenden aus. Authentische Materialien aus den englischsprachigen Medien und komplexere Tools und Instrumente, wie etwa digitale Korpora, gewinnen nun eine größere Bedeutung. Die Lernenden gewinnen Sicherheit in der Recherche und erschließen sich mithilfe der englischen Sprache eine große Informationsvielfalt, auch zum Tagesgeschehen in den Zielsprachenländern. Sie lernen, die Zuverlässigkeit von Informationsquellen zu beurteilen. Zudem bieten digitale Tools einfache Möglichkeiten, mit anderen Lernern oder Muttersprachlern zu kommunizieren und zu interagieren.

Im Folgenden werden Möglichkeiten, Kompetenzen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ in den Unterricht zu integrieren, für den Rahmenplan Englisch am Gymnasium exemplarisch auf dem Niveau B2/C1 aufgezeigt, das dem Zielniveau für Englisch als erste Fremdsprache auf erhöhtem Niveau entspricht.

Relevant für den Englischunterricht 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
Interkulturelle Kompetenzen (siehe Rahmenplan, Ziffer 2.1, S. 11)		
1.1. Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 2.1. Interagieren	... verfügen zunehmend über Kenntnisse aus den verschiedenen Bereichen der Lebenswelt des Zielsprachenlandes. Sie erweitern ihre Fähigkeit zur Reflexion über die eigene und fremde sprachliche Identität	zu tagesaktuellen Themen in englischsprachigen Online-Zeitungen und anderen Online-Medien recherchieren und Quellen kritisch bewerten, mit Jugendlichen aus anderen Ländern kooperative Projekte zu aktuellen Themen durchführen, z. B. im Rahmen von eTwinning-Partnerschaften
Funktionale kommunikative Kompetenzen Hör- und Hör- / Sehverstehen (Rezeption) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 22)		
2. Kommunizieren und Kooperieren	...verstehen ein breites Spektrum von Tonaufnahmen, Tondokumenten, Radioaufnahmen, Rundfunk- und TV-Sendungen sowie Spielfilmen (...)	mit authentischen Podcasts, Nachrichtensendungen, Videoclips das extensive und intensive Hörverstehen trainieren
Sprechen (Interaktion und Produktion) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 23)		
2.1. Interagieren 3.1. Entwickeln und Produzieren	... beteiligen sich im Alltag fast ohne thematische Einschränkung aktiv und angemessen in Gesprächen in realen und virtuellen Umgebungen	mit Muttersprachlern oder anderen Lernenden über Online-Tools kommunizieren, z. B. im Rahmen von eTwinning-Partnerschaften, Präsentationstools einsetzen, Erklärvideos / „booktube“-Videos etc. selbst produzieren
2.1. Interagieren 3.1. Entwickeln und Produzieren	... behaupten sich auch im wirtschaftlichen, beruflichen und naturwissenschaftlichen Kontext ohne Bezug zum anglophonen kulturellen Kontext (...)	Erklär- oder Bewerbungsvideos selbst produzieren
Lesen (Rezeption) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 24)		
1.1. Suchen und Filtern	... verstehen lange, komplexe Texte auch im Detail, auch wenn diese nicht dem eigenen Spezialgebiet angehören (...)	Rechercheaufträge mit Hilfe digitaler Archive durchführen, mit authentischen Texten aus verschiedenen Internetquellen arbeiten. Leseübungen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
1.2. Auswerten und Bewerten 6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	... erfassen feinere Nuancen auch von implizit angesprochenen Einstellungen und Meinungen	online oder mit Lernsoftware durchführen
Schreiben (Produktion und Interaktion) (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 25)		
2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten 3.1. Entwickeln und Produzieren 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	... passen ihre Texte bewusst an unterschiedliche Adressaten an ... verfassen strukturierte und kohärente Texte verschiedener Textsorten (Inhaltsangabe, Analyse, Kommentar, Interpretation) ... gestalten fiktionale und pragmatische Texte (freies und kreatives Schreiben)	individuell oder mit Mitschüler/innen Texte schreiben und in geeigneter Form veröffentlichen, z. B. mithilfe von kollaborativ bearbeitbaren Texteditoren oder Blogs, Texte überarbeiten mithilfe von digitalen Textkorpora, Thesauri, Wörterbüchern und Grammatiken; kreative Texte in E-Book-Form gestalten und teilen, verschiedene Textsorten (z. B. Comics) digital erstellen. Möglichkeiten und Grenzen maschineller Übersetzung reflektieren
Verfügung über sprachliche Mittel (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 27)		
1.1. Suchen und Filtern 3.1. Entwickeln und Produzieren	... wählen aus einem umfangreichen Repertoire (...) Formulierungen situations- und adressatenbezogen aus und nutzen zur Erweiterung ihrer Sprachkenntnisse analoge und digitale Medien ... verfügen über hinreichende sprachliche Mittel, um Wiederholungen zu vermeiden, Formulierungen zu variieren und zu umschreiben. Sie nutzen zur Übung analoge und digitale Medien	mit Textkorpora, Online-Wörterbüchern, Thesauri und Apps zum Training von Wortschatz, Grammatik oder Aussprache arbeiten. Gemeinsam Glossare und Wortfelder erstellen und mithilfe geeigneter Tools teilen
Wortschatz (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 27)		
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. Sie nutzen digitale Tools zur Erarbeitung und Übung des Wortschatzes ... beherrschen eine Bandbreite idiomatischer Ausdrücke und umgangssprachlicher Wendungen	mit Textkorpora, Online-Wörterbüchern, Thesauri und Wortschatzapps (Vokabeltrainer) arbeiten, gemeinsam Glossare und Wortfelder erstellen und mithilfe geeigneter Tools teilen; Diskurse in sozialen Medien untersuchen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 6.1. Medien analysieren und bewerten	... verfügen über einen Funktionswortschatz, der es ihnen ermöglicht, literarische und nicht-literarische Texte differenziert zu analysieren und zu kommentieren	
Grammatik (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 28)		
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	... behalten in einer Vielzahl von Situationen ein hohes Maß an grammatischer Korrektheit bei, wobei geringe muttersprachliche Interferenzen spürbar sind. Sie nutzen zur Übung auch digitale Werkzeuge	Grammatikübungen in Apps, Lernsoftware und Onlineangeboten nutzen
Aussprache/Intonation (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 28)		
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	... verfügen über eine klare, natürliche Aussprache und Intonation. Sie nutzen zur Übung auch digitale Werkzeuge ... lesen einen anspruchsvolleren Text mit weitgehend bekanntem Sprachmaterial flüssig, phonetisch korrekt und mit angemessener Intonation vor. Sie nutzen zur Übung auch digitale Werkzeuge	Lernsoftware, Apps und Onlinetools zur Verbesserung der Aussprache verwenden, Texte aufnehmen und Feedback geben, Videos, Podcasts und Hörspiele produzieren
Interkulturelle Kompetenzen – Soziokulturelles Orientierungswissen (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 29)		
1.1. Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 2.1. Interagieren 3.1. Entwickeln und Produzieren 6.1. Medien analysieren und bewerten	... sind vertraut mit politischen und sozialen Themen der Gegenwart in (...) einem Zielsprachenland (...) ... sind vertraut mit nationalen Besonderheiten, der historischen Entwicklung und den internationalen Beziehungen des Zielsprachenlandes (...) ... sind vertraut mit exemplarisch ausgewählten Aspekten der Kultur der Zielsprachenländer, wie sie sich z. B. in Kunst, Literatur und analogen und digitalen Medien zeigt (...)	zu tagesaktuellen oder historischen Themen in englischsprachigen Onlineangeboten recherchieren, kulturelle Angebote im Internet nutzen, Diskurse in den (sozialen) Medien kritisch verfolgen, mit Jugendlichen aus anderen Ländern kooperative Projekte zu aktuellen Themen durchführen, z. B. über eTwinning

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
Interkulturelle Kompetenzen – Umgang mit kultureller Differenz (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 30)		
1.1. Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 2.1. Interagieren 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 6.1. Medien analysieren und bewerten	<p>... erhalten Beziehungen zu Muttersprachlern ohne Probleme aufrecht, ohne sie zu irritieren oder sie zu veranlassen, sich ihnen gegenüber anders zu verhalten als gegenüber Muttersprachlern</p> <p>.... vergleichen Verhältnisse in Deutschland und in den Zielsprachenländern an Beispielen miteinander und beziehen persönlich einen Standpunkt dazu</p> <p>.... tauschen Aspekte ihrer eigenen Lebenserfahrungen mit denen ihrer Altersgenossen in zielsprachigen Ländern aus, diskutieren und problematisieren sie</p> <p>... erkennen exemplarisch Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Wertesystemen, identifizieren dabei Klischees und Vorurteile und relativieren ihr eigenes kulturspezifisches Wertesystem im Vergleich mit anderen</p> <p>... sehen kulturbedingte Kommunikationsschwierigkeiten voraus und setzen geeignete Strategien ein, um sie zu überwinden</p>	<p>Diskurse in den digitalen Medien kritisch verfolgen, mit Jugendlichen aus den Zielsprachenländern über digitale Tools kommunizieren oder Projekte zu aktuellen, interkulturell relevanten Themen durchführen, den eigenen Umgang mit digitalen Medien mit dem von Jugendlichen aus den Zielsprachenländern vergleichen und kritisch hinterfragen</p>
Methodische Kompetenzen – Sprachlernen (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 30)		
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen verwenden	<p>... wenden ein gesichertes Inventar von Lern- und Arbeitstechniken selbstständig fächerübergreifend und lernökonomisch an und verfügen damit über die wesentlichen Strategien zu einem lebenslangen Fremdsprachenlernen, dazu gehören die Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ mit verschiedenen Methoden selbstständig die Bedeutung neuen Wortschatzes erschließen (...) ○ mit Hilfsmitteln sicher umgehen (ein- und zweisprachige Wörterbücher, Grammatiken, 	<p>eine Vielzahl von digitalen Tools in unterschiedlichen inhaltlichen und kompetenzorientierten Kontexten regelmäßig einsetzen (vgl. Hinweise zur Umsetzung im Unterricht zu den einzelnen Kompetenzen)</p>

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
	Thesauri usw. – auch und besonders internetgestützte Hilfsmittel), <ul style="list-style-type: none"> ○ Fehlervermeidungs- und Selbstkorrekturstrategien gezielt einsetzen, ○ das Sprachenportfolio oder andere Instrumente routiniert zur Dokumentation und Reflexion des eigenen Sprachlernprozesses handhaben 	
Umgang mit anderen Texten und anderen Medien (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.2, S. 31)		
3.1. Entwickeln und Produzieren	... stellen Informationen in grafischer Form dar ... benutzen dazu Visualisierungshilfen	gängige Präsentationsprogramme und Apps zum Erstellen von Grafiken und Schaubildern nutzen

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