

Fohr, Tanja (2021): DaF-Lernen außerhalb des Klassenraums: Erinnerungsorte mit der Applikation Actionbound erkunden. Deutsche Lehrer im Ausland. VDLiA, 68 (4), 456–464.

DaF-Lernen außerhalb des Klassenraums: Erinnerungsorte mit der Applikation *Actionbound* erkunden

von *Tanja Fohr*

An außerschulischen Lernorten mit DaF-Lerngruppen zu arbeiten, bietet zahlreiche Anschlussmöglichkeiten für eine produktive Auseinandersetzung mit der früheren und gegenwärtigen geschichtlichen und kulturellen Bedeutung des Ortes.

Obwohl das Lernen außerhalb des Klassenraums zahlreiche Vorteile, z. B. einen direkten Zugang zu realen und authentischen Situationen und Räumen sowie die Möglichkeit eines integrierten fachlichen und sprachlichen Lernens bietet, findet das Lernen vor Ort im schulischen Alltag selten statt.

Möglicherweise liegt dies daran, dass es wenige didaktisch-methodische Konzepte und damit verbundenen Arbeitsmaterialien gibt, die das fachliche sowie das sprachliche Lernen berücksichtigen und die auf verschiedene Orte übertragbar sind. Die Herausforderung besteht darin, gerade für die Schüler*innen interessante Orte, ggf. ohne expliziten Bildungsauftrag und damit verbundenem Bildungskonzept, unter linguistischen, kommunikativen, literaturdidaktischen oder landeskundlich-zielkulturellen Gesichtspunkten zu erschließen (vgl. Gehring 2010: 10).

In diesem Beitrag soll daher aufgezeigt werden, wie Lehrkräfte dieser Herausforderung

begegnen können und wie der DaF-Unterricht durch einen Wechsel an einen außerschulischen Lernort mit historischer und gesellschaftlicher Bedeutung bereichert werden kann. An konkreten Beispielen für *Erinnerungsorte* der Stadt Kassel wird aufgezeigt, wie durch die Einbindung eines für die Lernenden wichtigen Alltagsgegenstandes, dem Smartphone, und die Arbeit mit der Applikation *Actionbound*, einem Angebot zum Erstellen von Lernspielen, z. B. in Form von digitalen Schatzsuchen oder interaktiven Führungen, die Auseinandersetzung vor Ort und im Klassenraum unterstützt werden kann.

Die Entwicklung und Umsetzung des digitalen und aktivierenden Lernarrangements für ausgewählte historisch bedeutsame Orte der Stadt Kassel für das Niveau B2 fand im Rahmen eines Studienprojektes an der Universität Kassel im Masterstudiengang DaFZ im Sommersemester 19 und im Wintersemester 19/20 in Kooperation mit dem Geschichtsverein und dem Stadtmuseum statt. Der *Actionbound* wurde mit einer Lerngruppe vor Ort erprobt, ihren Bedürfnissen angepasst und veröffentlicht.

Der vorliegende Beitrag beleuchtet die konzeptionellen Grundlängen zum kulturbezogenen und sprachsensiblen Lernen an Erinnerungsorten (Abschnitt 1), stellt die Möglichkeiten der Arbeit mit der Applikation *Actionbound* anhand von konkreten Beispielen vor (Abschnitt 2) und legt mit konkreten Beispielen dar, wie die Erkenntnisse auf andere Projekte zur Arbeit vor Ort im In- und Ausland auch unter Berücksichtigung der besonderen Bedingungen der Corona-Pandemie übertragbar sind (Abschnitt 3 und 4). Eine wichtige Orientierung zur Planung und digitalen Umsetzung können die Kriterien zur Planung des ortsbezogenen Lernarrangements sein (vgl. Tabelle 1).

Tabelle 1: Der Besuch von Kassels Erinnerungsorten: Erschließung mit *Actionbound*

Nr.	Kriterien zur Planung und Evaluation der Lernarrangements zu Erinnerungsorten
1.	Die Lernenden werden dazu angeregt, die Erinnerungsorte bewusst wahrzunehmen und Neues zu entdecken .
2.	Die Lernenden werden dazu angeregt, ihren ersten Eindruck zur heutigen Situation vor Ort zu formulieren und auszutauschen.
3.	Die Lernenden werden dazu angeregt, sich rezeptiv mit dem Ort und seiner früheren Bedeutung auseinanderzusetzen.
4.	Die Lernenden werden dazu angeregt, sich produktiv mit den Erinnerungsort auseinanderzusetzen.
4.	Die Arbeitsaufträge sind zur Auseinandersetzung mit den Orten geeignet.
5.	Die Arbeitsaufträge sind dem Ort angemessen : sie passen zum Thema, zur Form der Orte und zu den Gefühlen vor Ort .
6.	Die Arbeitsaufträge und Informationen sind dem sprachlichen Niveau der Zielgruppe angemessen . Erklärungen zu Fachbegriffen sind integriert.
7.	Die Arbeitsaufträge enthalten sprachliche Unterstützung (z. B. Beispiele, Redemittel oder Textvorlagen) für die produktiven Aufgaben.
8.	Die Arbeitsaufträge sind motivierend .
9.	Die Arbeitsaufträge regen die Lernenden zum Sehen, Verstehen und Sprechen über Erinnerungsorte an (Kommunikation und Interaktion).
10.	Die Lernenden können durch den Bound ihre Haltung zu den Orten ändern (neue Perspektive auf Kassels Orte – vertraut oder bekannt werden mit dem Ort; Heimatgefühl).
11.	Die Lernenden werden durch die Impulse im Bound zur kreativen Auseinandersetzung mit den Orten angeregt.
12.	Die Lernenden können sich ihrer Gefühle vor Ort bewusstwerden und ggf. darüber sprechen .
13.	Die Lernenden könne ihre eigenen Erfahrungen bei der Erschließung und dem Verstehen des Ortes – seiner heutigen und früheren Bedeutung – einbringen.
14.	Die Lernenden können selbstständig mit der Applikation arbeiten und finden z. B. die Orte ohne weitere Unterstützung.

Kulturbezogenes Lernen an Erinnerungsorten: Annäherung an kulturelle Deutungsmuster

Das Konzept der *Erinnerungsorte*, entwickelt von Pierre Nora¹ (1992), kann als Ausgangsbasis für ein kulturbezogenes und geschichtliches Lernen an virtuellen oder realen

Lernorten herangezogen werden: Unter *Erinnerungsorten* versteht man „Orte im kollektiven Gedächtnis, an denen sich Erinnerung festmachen lässt“ (Badstübner-Kizik 2015: 12). Die Erinnerungsorte als Erfahrungsraum können sowohl individuell als auch gesellschaftlich konstruiert werden (vgl. ebd.). *Er-*

1 Das Konzept der *Erinnerungsorte* stammt ursprünglich von dem Franzosen Pierre Nora (1992), dessen Überlegungen auf den Gedächtnistheorien des französischen Soziologen Maurice Halbwachs in den 1920ern gegründet sind. Seitdem wurde das Konzept zunächst von Etienne François und Hagen Schulze 2001 ins Deutsche übertragen und dann von zahlreichen Autoren verändert oder erweitert, bis hin zur Entwicklung eines DaF-Lehrwerks mit Materialien zum Thema Erinnerungsorte von Schmidt und Schmidt 2009 (vgl. Riedner & Dobstadt 2018: WWW-Veröffentlichung; Koreik & Roche 2014: 9–12).

innerungsorte können als historischer Identifikations- und Verständigungsanker für Bewertungen und inhaltliche Zuschreibungen mit Bezug zur Gegenwart dienen (vgl. Schiedermaier 2018: 12, vgl. Badstübner-Kizik 2015: 12).

Dieses Konzept ist mit dem Ansatz der *diskursiven Landeskunde* nach Altmayer (vgl. 2012/13: 19) vereinbar, denn die geteilten eigenen „Erfahrungen und Erinnerungen“ stehen bei diesem Ansatz im Zentrum, so dass Schüler*innen ihren landeskundlichen Diskurs ausgehend von ihrem Erleben und Wissen führen und der Lernprozess darauf basierend stattfindet (Altmayer, 2012/2013: 19). Die Schüler*innen sind folglich dazu aufgefordert sich einzubringen, ihre Sichtweise darzulegen und sich im Diskurs verschiedenen „*kulturellen Deutungsmustern*“²

zu nähern. Eine Gruppe von Individuen kann so einen gemeinsamen Vorrat an kulturellen Deutungsmustern anlegen. Jenen Bestand an Deutungsmustern definiert Altmayer als „Kultur“ (vgl. Altmayer 2006: 52). Daraus ergibt sich ein Verständnis von Kultur, das nicht auf Landesgrenzen bezogen ist, sondern auf jede Art von Gruppe, die sich durch einen gemeinsamen Vorrat an kulturellen Deutungsmustern als solche definiert.

Mit Bezug auf diese beiden Ansätze ging es in dem vorliegenden Projekt darum, ein Lernarrangement für Erinnerungsorte zu konzipieren, das es Schüler*innen ermöglicht, ausgehend von ihren eigenen Erfahrungen, die Situation vor Ort einzuschätzen, zu beurteilen und dazu in einen Austausch zu kommen (vgl. Tabelle 1). Die digitalen Lernarrangements sollten demzufolge das Erleben und Entdecken von außerschulischen Lernorten mit geschichtlicher Bedeutung fördern, die Neugier der Schüler*innen wecken und sie zur selbstständigen Arbeit vor Ort aktivieren. Dazu sollten mit Hilfe der Lernapp *Actionbound* nicht nur anregen-

de Arbeitsaufträge zum bewussten Sehen, Wahrnehmen der Erinnerungsorte motivieren, sondern auch im Sinne der sprachsensiblen Vermittlung das Verstehen der Informationen zum geschichtlichen Hintergrund unterstützt und Hilfen zur Verständigung, zum Austausch oder zum kreativen Schreiben bereitgestellt werden. Zur Planung und Evaluation des Bounds zu den Erinnerungsorten wurden die folgenden Kriterien unter Berücksichtigung der fachlichen und didaktisch-methodischen Grundlagen entwickelt und angewendet (vgl. Tabelle 1). Die Übertragbarkeit der Planungskriterien auf andere Vermittlungsszenarien für Erinnerungsorte, z. B. im Stadtmuseum Kassel, wurde getestet. Dieser Planungsrahmen kann zur Konzeption von weiteren Lernarrangements zu Erinnerungsorten im In- und Ausland angewendet werden.

Digitales Lernen mit dem Smartphone mit der Applikation *Actionbound*

Das Handy als „das Allroundgerät zur Alltagsorganisation“ ist für Schüler*innen aus ihrem Alltag nicht mehr wegzudenken ist (Feick 2015: 14). Das Smartphone für das Lernen an Erinnerungsorten zu nutzen, bietet sich insbesondere deswegen an, da damit das mobile Lernen flexibel, multimodal sowie kommunikativ gestaltet werden kann und es dabei unterstützt, ein sprachlernförderliches Lernarrangement bereitzustellen (vgl. Feick 2015: 17 f.). Voraussetzung dafür ist allerdings die Verwendung einer Applikation (App), deren digitales Angebot in Form von z. B. unterschiedlichen Aufgaben- und Lösungsoptionen eine ortbezogene und aktivierende Umsetzung in Bezug auf die Vermittlungsziele ermöglicht.

Lernmotivation und Lernautonomie können mit Unterstützung des mobilen Lernens und einer für unterschiedliche Bildungskontexte adaptierbaren Lernapp wie *Action-*

2 „Kulturelle Deutungsmuster“ nach Altmayer: Muster, die erworben oder erlernt wurden, auf die eine Gruppe zurückgreifen kann, nennt Altmayer *kulturelle Deutungsmuster* (vgl. Altmayer 2006: 51). Muster sind also alle Vorerfahrungen, die einem bei der Deutung von Situationen zur Verfügung stehen.

*bound*³ gesteigert werden, da die individuellen Vorlieben der Lernenden aufgegriffen werden können und sie viel selbst erproben und erkunden können (vgl. Berenek/Zwick 2015: 196). Mit Hilfe von *Actionbound* können unterschiedliche Wahrnehmungskanäle gleichzeitig angesprochen und die Lerninhalte in verschiedener Form, z. B. als Audio-, Videodatei oder in Textform, aber auch mehrsprachig⁴, präsentiert werden. Anders als viele zum Fremdsprachenlernen angebotene Apps, die zum Training von bestimmten Fertigkeiten konzipiert wurden, bietet das Baukastensystem von *Actionbound* Raum für die Umsetzung eigener Konzepte (vgl. Actionbound 2021). Die Anwendung ist heute sowohl als Bildungsangebot für Schulen, Universitäten⁵ als auch für Privatpersonen zugänglich. Durch *Features*, Aufgabentypen oder Elemente, können verschiedene spielerische Bildungstouren in einem browserbasierten Bound-Creator entwickelt werden. Sind die digitalen Bildungstouren fertiggestellt, so können sie mit der App auf dem Smartphone oder Tablet in Innen- und Außenräumen mit einem oder mehreren Spielenden, online oder offline stattfinden.

Sowohl Lehrkräfte als auch die Schüler*innen können einen Bound, z. B. für den Besuch ihres persönlichen Erinnerungsorts, erstellen. In dem vorliegenden Projekt wurde von den DaFZ-Studierenden ein Bound

für mehrere von ihnen persönlich ausgewählte Erinnerungs-orte der Stadt Kassel entwickelt. Dabei waren sie nicht völlig frei, denn neben den didaktisch-methodischen Fragen zur sprachsensiblen Konzeption und den Zielen vor Ort, sollten die verschiedenen Arbeitsaufträge zur Erschließung den jeweiligen vor Ort repräsentierten Sachverhalten angemessen sein.

Die übergeordnete Zielsetzung der aktiven Auseinandersetzung und die konkrete Planung ergab sich folglich aus dem Verstehen der geschichtlichen Zusammenhänge, der Entwicklung von individuellen und gesellschaftlichen Deutungsmustern und den Diskussionen.

Für die Umsetzung im Bound-Creator stehen mehr als 16 vorgegebene Features zu Verfügung⁶: Die Herausforderung bei der medialen Umsetzung mit *Actionbound* liegt folglich darin, entlang eines zuvor festgelegten Ziels und methodischer Überlegungen zur Choreografie vor Ort die vorgegebenen Angebote in einer sinnvollen Reihenfolge einzusetzen. Die Konzeption und Umsetzung erfordert also Vorbereitungszeit zur Erschließung der Erinnerungsorte für die didaktisch-methodische und konkrete mediale Konzeption. Da der Bound und seine Elemente jedoch nach jedem Durchgang modifiziert und so für jede neue Lerngruppe adaptiert werden können, lohnt sich die

- 3 *Actionbound* ist eine Anwendung, die 2012 von Simon Zwick und Jonathan Rauprich, im Rahmen eines Medienpädagogik-Abschlussprojektes, entwickelt wurde (vgl. Zwick 2017: WWW-Veröffentlichung): Der Name *Actionbound* lehnt sich an die gruppen- bzw. erlebnispädagogischen Methoden Outward Bound und City Bound an. Da die örtliche Nutzung des Tools aber nicht auf Städte oder die Natur beschränkt ist, jedoch immer etwas mit Aktion zu tun hat, entstand der Name *Actionbound* (vgl. Zwick 2017). Seit 2013 haben die Gründer für ihr Projekt zahlreiche Preise und Auszeichnungen erhalten, z. B. den Pädä Sonderpreis 2013, den eLearning A-WARD 2019 oder das Comenius EduMedia Siegel 2021.
- 4 *Actionbound* kann in mehr als 25 Sprachen gespielt werden. Das Anlegen von mehrsprachigen Bounds ist möglich (<https://de.actionbound.com/blog?author=5af2cc24498e132ff6ce0d1c> [Zugriff: 04.09.2021]). Der Karte (vgl. <https://de.actionbound.com/bounds> [Zugriff: 04.09.2021]) zu den bereits veröffentlichten Bounds mit Startpunkten ist zu entnehmen, dass es in Europa derzeit über 2000 digitale Schnitzeljagden gibt, es aber ebenfalls Bounds für Nord- und Südamerika, China (z. B. für Peking), Afrika oder Australien gibt.
- 5 Für die Nutzung in Bildungskontexten sollte eine Lizenz erworben werden (vgl. Actionbound <https://de.actionbound.com/license/edu/index> (Zugriff: 25.08.2021)).
- 6 Features wie Lückentexte, Quiz, Aufgaben mit offenen und geschlossenen Antwortoptionen, QR-Codes, GPS, Wegweiser, Karten und Kompass sind beispielsweise zu nennen. Zudem kann zwischen verschiedenen Belohnungssystemen wie Punkten, dem Countdown oder der Fortschrittsanzeige gewählt werden. Es können Umfragen erstellt, Auswertungen angesehen, ein Feedback abgeben oder der Bound geteilt werden. Die einzelnen Aufgabentypen haben jeweils unterschiedliche Einstellungsmöglichkeiten, z. B. die Vorgabe eines Zeitlimits oder das Einstellen von Lösungshilfen.



Abbildung 1: Anleitung zum Spielen des Bounds (Bildschirmfoto: T. Fohr)

Vorbereitung. Dafür spricht zudem, dass die Ergebnisse der Arbeit vor Ort in Form von Text-, Foto-, Audio- oder Videodateien in der Ergebnisverwaltung gesichert werden und so für die Weiterarbeit im Klassenraum genutzt werden können.

Der Actionbound zu den Erinnerungsorten Kassels kann entsprechend der folgenden Anleitung auf dem Handy gespielt werden (vgl. Abb. 1).⁷

Der Stadtraum Kassel: Erinnerungsorte mit der Applikation Actionbound erkunden

Der Actionbound zu Erinnerungsorten Kassels besteht aus insgesamt vier Stationen⁸, die von den Studierenden ausgewählt wur-

den, nachdem im Seminarkontext ein historischer Stadtpaziergang unternommen und die Konzeptionsgrundlagen erarbeitet wurden⁹. Für diesen Beitrag wird lediglich der dritte Ort in Verbindung mit ausgewählten Arbeitsaufträgen vorgestellt, um die Möglichkeiten der Umsetzung und den Mehrwert aufzuzeigen.

Die Besonderheit des für diesen Beitrag ausgewählten Orts ist, dass dieser nicht auf den ersten Blick wahrnehmbar ist. Es handelt sich um zwei Stolpersteine, eingelassen in den Boden vor dem Starbucks Café (vgl. Abb. 2). Die Stolpersteine gehen auf ein Projekt von Gunter Demnig zurück, das im Jahr 1992 begann und bis heute fort dauert. Die kleinen, in den Boden eingelassenen quadratischen Messingtafeln erinnern an die Menschen, die während der Zeit des Nationalsozialismus in den Häusern vor Ort wohnten und verfolgt, ermordet, deportiert, vertrieben oder in den Suizid getrieben wurden



Abbildung 2: Stolpersteine am Königsplatz 59 in Kassel für Ilse und Robert Wilmersdörfer (vgl. Stolpersteine Kassel 2021) (Foto: T. Fohr)

- 7 Auch ein Testdurchlauf auf dem Handy von zu Hause aus ist möglich und dauert in der Regel zehn Minuten.
- 8 Der Bound beginnt am Altmarkt, dem früheren historischen Zentrum Kassel, welches 1943 stark zerstört wurde, geht weiter zum Druselturm, der heute noch auf die ehemalige Stadtbegrenzung hinweist und endet am Königsplatz, dem heutigen Zentrum der Fußgängerzone, wo sich zwei nicht direkt wahrnehmbare Erinnerungsorte befinden: Stolpersteine des Künstlers Gunter Demnig und das frühere Kaskade-Kino in einem Bio-Supermarkt.
- 9 Der Bound wurde 2019 von vier Teams eines B2-Kurses mit 19 Teilnehmer*innen des Instituts für Sprachen zusammen mit den Studierenden und Jürgen Fischer, Mitarbeiter des Kasseler Geschichtsvereins, erprobt. Nach der Erprobung und der Evaluation wurde der Bound nochmals überarbeitet und veröffentlicht. Die mittlere Spielzeit vor Ort beträgt zirka eine Stunde.

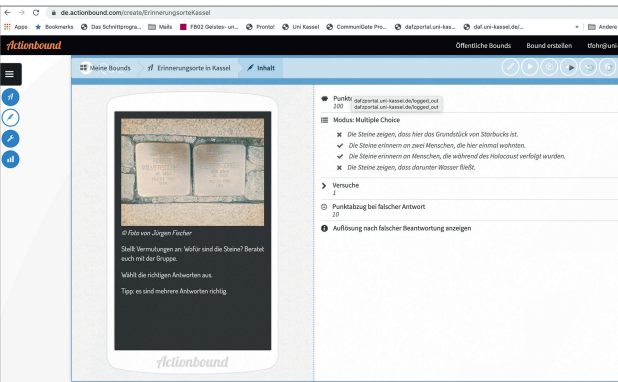


Abbildung 3: Actionbound Erinnerungsorte: Beispiel aus der Bound-Creator-Ansicht zum Feature Quiz (Bildschirmfoto T. Fohr)

(vgl. Demnig: WWW-Veröffentlichung). Die Stolpersteine wurden bislang nicht nur in Deutschland, sondern auch in 25 weiteren europäischen Ländern verlegt. Auf den beiden vorliegenden Steinen (vgl. Abb. 2) sind die Vor- und die Nachnamen, Ilse und Robert Wilmersdörfer, ihr Geburtsdatum sowie das Datum ihrer Flucht in die USA verzeichnet¹⁰.

Diese Station ist der dritte Erinnerungs-ort¹¹, den die Schüler*innen mit Hilfe der GPS-Funktion und von Hinweisen finden können (vgl. Abb. 3).

Der erste Arbeitsauftrag, für den das Feature Quiz verwendet wurde, fordert die Lerner*innen dazu auf, Vermutungen zum Ort anzustellen. Zur sprachlichen Unterstützung stehen Auswahlantworten zur Verfügung (vgl. Abb. 3).

Alle der 19 B2-Kursteilnehmer*innen, mit denen der Bound 2019 in vier Gruppen erprobt wurde, kannten das Projekt von Gunter Demnig nicht¹². Sie tauschten sich zu der möglichen Bedeutung aus und lasen die zur

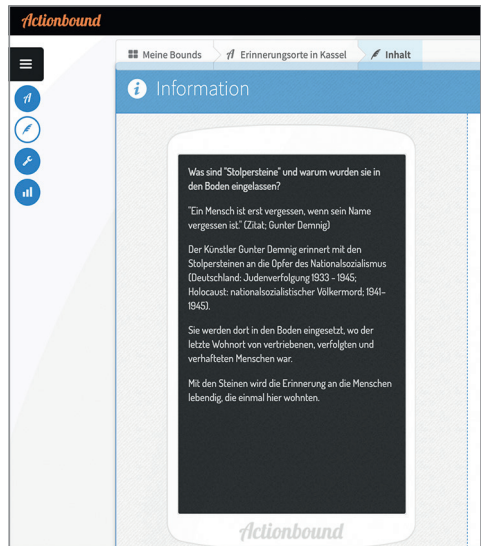


Abbildung 4: Actionbound Erinnerungsorte: Beispiel aus der Bound-Creator-Ansicht zum Feature Information (Bildschirmfoto T. Fohr)

Auswahl stehenden Antworten mehrfach. Die Spieler*innen erhielten nach jeder Aufgabe bis zu 100 Punkte bei richtiger Lösung sowie eine Rückmeldung mit den folgenden korrekten Antworten: „Die Steine erinnern an zwei Menschen, die hier einmal wohnten. Die Steine erinnern an Menschen, die während des Holocaust verfolgt wurden.“ Bei der Erprobung 2019 stellten die Schüler*innen zahlreiche Fragen nach dem Holocaust an die begleitende Lehrkraft, den Vertreter des Geschichtsvereins und die Studierenden.

Im nächsten Schritt des Bounds werden Informationen zum Projekt von Gunter Demnig (vgl. Abb. 4) bereitgestellt: Die Informationen zum geschichtlichen Hintergrund wurden mehrfach gekürzt und im Hinblick

10 Hintergrundinformationen zu Ilse und Robert Wilmersdörfer finden sich hier: <https://www.kassel-stolper.com/biografien/ilse-und-robert-wilmersd%C3%B6rfer/> (Zugriff: 05.09.2021).

11 An den vorigen Stationen haben sie die Gelegenheit, sich mit dem Altmarkt Kassel und seiner geschichtlichen Entwicklung vor und nach dem zweiten Weltkrieg zu befassen. An der zweiten Station Druselturn ging es um das Leben im Mittelalter, die Bedeutung der Stadtmauer und die Stadtentwicklung. Neben rezeptiven Arbeitsaufträgen gab es auch zahlreiche aktivierende Aufgaben, z. B. zum Löschen von Bränden im Mittelalter.

12 Die Lernenden wurden von jeweils einer oder einem Studierenden begleitet, die ihre Beobachtungen sicherte. Die Ergebnisse der Teams wurden in der Ergebnisverwaltung gesichert. Die Lerner*innen wurden nach dem Besuch der Erinnerungsorte befragt.

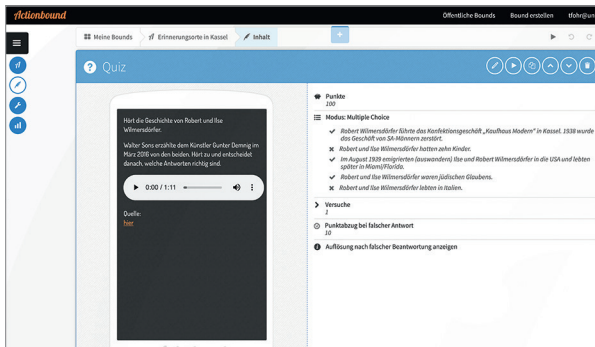


Abbildung 5: Actionbound Erinnerungsorte: Beispiel aus der Bound-Creator-Ansicht zum Feature Information (Bildschirmfoto T. Fohr)

auf Verstehenshürden überprüft. Für das Medium Smartphone und die Arbeit vor Ort ist es wichtig, nicht zu viele komplexe Sachverhalte in langen Texten bereitzustellen¹³.

Auf diese Informationen folgt ein Hörverstehen zur Geschichte der beiden auf den Stolpersteinen genannten Personen, Robert und Ilse Wilmersdorfer (vgl. Abb. 5). Die B2-Schüler*innen hörten den Text während der Erprobung mehrfach und sprachen sich bei der Auswahl ihrer Antworten ab, da sie jeweils nur mit einem Gruppenhandy spielten.

Den Abschluss der Auseinandersetzung mit den Stolpersteinen bildet eine offene Aufgabe, verbunden mit dem Ziel, dass die Schüler*innen sich zum Gedenkprojekt und zur Geschichte der beiden Personen austauschen (vgl. Abb. 6). Ihre Ergebnisse sicherte die Lerngruppen auf ihren Handys. Sie schrieben z. B. „Wir fühlen uns traurig“ oder den „Holocaust finden wir schrecklich“.

Nach dieser Station folgt eine vierte, den Bound abschließende Station zum Kaskade Lichtspielhaus, ein früheres Kino mit Licht- und Wasserspielen, welches zu einem Einkaufsmarkt umgebaut worden ist. Die Ergebnisse des Lernspiels in Form von Fotos, kreativen Schreibprodukten, Einschätzungen in mündlicher oder textueller Form so-

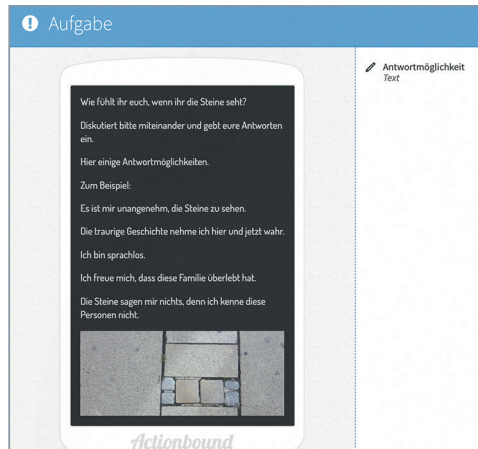


Abbildung 6: Actionbound Erinnerungsorte: Beispiel aus der Bound-Creator-Ansicht zum Feature Aufgabe (Bildschirmfoto T. Fohr)

wie Videos von einem Rollenspiel dienen der Lehrkraft im Anschluss an den Besuch vor Ort dazu, ausgewählte Aspekte im Klassenraum wieder aufzugreifen.

Fazit zum digitalen Lernen an Erinnerungsorten – Die Schüler*innenperspektive

Wie das vorliegende Beispiel zeigt, ist das Lernen an außerschulischen Erinnerungsorten mit dem App-Angebots *Actionbound* nicht nur in Form von Informationsübermittlung möglich, sondern anregende Aufgaben können, sofern sie durchdacht sind (vgl. Tabelle 1), dazu dienen, sich aktiv mit geschichtlichen Sachverhalten zu befassen und ausgehend von persönlichen Deutungen geschichtliche Sachverhalte nachzuvollziehen.

Bei dem Besuch der Erinnerungsorte stehen weder primär die Vermittlung der Sprache noch die des faktischen Wissens zur Geschichte im Vordergrund, sondern es geht darum, dass die Lernenden mit Hilfe von sprachlicher Unterstützung die Orte zunächst selbst entdecken, bewusst wahrneh-

¹³ Für die erste und zweite Version des *Actionbounds* wählten die Studierenden oft sehr komplexe Texte, die sie im Internet gefunden hatten, aus. Diese wurden in mehreren Durchgängen gekürzt und auf ihre Nachvollziehbarkeit überprüft.

men und sich mit Bezug auf wesentliche, ihnen zur Verfügung gestellten Hintergrundinformationen austauschen.

Das Erschließen der Erinnerungsorte und die Arbeit mit *Actionbound* wurde von insgesamt 18 Schüler*innen in einer anschließenden Befragung positiv bewertet, da sie mehr über die Geschichte Kassels erfahren haben.

Viele der Lernenden wünschten sich mehr solche Angebote, beispielsweise einen historischen oder kulturellen Stadtrundgang zum Thema Museen oder zu den Brüdern Grimm. Einige schlugen vor, diese Art der Lernapplikation in weiteren Bereichen für Menschen, die in Kassel neu sind, zur Verfügung zu stellen. Das sprachliche Niveau der dargestellten Aufgaben und Informationen wurde als für das B2-Niveau angemessen bewertet: nur 3 von 19 Teilnehmenden antworteten, dass die Inhalte im Bound schwer verständlich seien. Obgleich es einige, für die Teilnehmer*innen unbekannte Wörter gab, erschwerte dies nicht das globale und selektive Verstehen der Sachverhalte und die individuelle Stellungnahme dazu.

Allerdings erfordert es Zeit, einen Bound für Erinnerungsorte zu entwickeln, dabei die vorliegenden Kriterien (vgl. Tabelle 1) zu berücksichtigen sowie die für die eigene Lerngruppe passenden Szenarien vor Ort auszuwählen und die Arbeitsaufträge mit den passenden Features unter Berücksichtigung der sprachlichen Schwierigkeiten umzusetzen. Dabei ist auch zu beachten, dass das digitale Lernangebot nicht isoliert erstellt wird, sondern mit einer Vor- und Nachbereitung im Klassenraum verbunden ist.

Die Herausforderung, ein stimmiges Lernarrangement zu entwickeln, lässt sich zudem gut in fächerverbindendem Unterricht mit Kollegen*innen oder mit Kooperationspartner*innen vor Ort angehen. Gerade in der Zeit der Pandemie hat sich gezeigt, dass das Lernen außerhalb des Klassenraums nicht nur eine gute Abwechslung ist, sondern mit Unterstützung von *Actionbound* auch alleine oder zu zweit möglich ist.

Literatur

Actionbound (2021) [online].
URL: <https://de.actionbound.com/> (Zugriff: 06.09.2021).



Altmayer, Claus (2006): ‚Kulturelle Deutungsmuster‘ als Lerngegenstand. Zur kulturwissenschaftlichen Transformation der ‚Landeskunde‘. *Fremdsprachen Lehren und Lernen* 35, 44–59.

Altmayer, Claus (2012/2013): Kulturwissenschaft – eine neue Perspektive für die Germanistik in Russland? *Das Wort: Germanistisches Jahrbuch Russland*: 11–29. [online].
URL: <https://wort.daad.ru/wort2012/5+Altmayer.pdf>



Altmayer, Claus (2017): Landeskunde im Globalisierungskontext. In: Haase, Peter & Höller, Michaela (Hrsg.): *Kulturelles Lernen im DaF/DaZ-Unterricht. Paradigmenwechsel in der Landeskunde*. Göttingen: Universitätsverlag Göttingen, 3–22.

Badstübner-Kizik, Camilla (2015): Über „Erinnerungsorte“ zur Vielfalt des deutschsprachigen Raumes. *Fremdsprache Deutsch. Zeitschrift für die Praxis des Deutschunterrichts* 52: 11–15.

Beranek, Angelika & Zwick, Simon (2015): *Actionbound – laufend lernen*. In: Friedrich, Katja/ Siller, Friederike & Treber, Albert (Hrsg.): *Smart und mobil – Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. Schriftenreihe zur Medienpädagogik Band 49*. München: kopaed, 217–228.

Blell, Garbiele (2015): Lernorte und Fremdsprachenlehren und -lernen. In: Burwitz-Melzer, Eva/Königs, Frank G. & Riemer, Claudia (Hrsg.): *Lernen an allen Orten? Die Rolle der Lernorte beim Lehren und Lernen von Fremdsprachen*. Tübingen: Narr Francke Attempto, 9–18.

Demnig, Gunter: [online]. URL: <http://www.stolpersteine.eu/start/> (Zugriff: 10.08.2021).



Feick, Diana (2015): Mehr als nur Apps. *Mobiles Lernen im DaF-Unterricht* [online].

Fremdsprache Deutsch 53:
S. 5. URL: <https://doi.org/10.37307/j.2194-1823.2015.53.05>
(Zugriff: 20.08.2021).



Koreik, Uwe & Roche, Jörg (2014): Zum Konzept der „Erinnerungsorte“ in der Landeskunde für Deutsch als Fremdsprache – eine Einführung. In: Roche, Jörg / Röhling, Jürgen (Hrsg.): Erinnerungsorte und Erinnerungskulturen. Konzepte und Perspektiven für die Sprach- und Kulturvermittlung. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 9–26.

Riedner, Renate & Dobstadt, Michael (2018): Erinnerungsorte. Geteilte Geschichte [online]. URL: <https://www.goethe.de/de/m/spr/spr/21325739.html> (Zugriff: 01.08.2021).



Gehring, Wolfgang (2010): Zur Einleitung: Lernort, Lernstandort, Lernumgebung: Warum ein Fremdsprachenunterricht auch außerhalb des Klassenzimmers ertragreich ist. In: Gehring, Wolfgang & Stinschhoff, Elisabeth (Hrsg.): Außerschulische

Lernorte des Fremdsprachenunterrichts. Braunschweig: Schroedel/Diesterweg & Klinkhardt, 7–16.

Schmidt, Sabine & Schmidt, Karin (2009): Erinnerungsorte. Deutsche Geschichte im DaF-Unterricht. Berlin: Cornelsen.

Schiedermaier, Simone (2018): Deutsch als Fremd- und Zweitsprache & Kulturwissenschaft. Eine Einführung in das Thema und den Band. In: Schiedermaier, Simone (Hrsg.): Deutsch als Fremd- und Zweitsprache & Kulturwissenschaft. Zugänge zu sozialen Wirklichkeiten. München: Iudicium Verlag, 9–23.

Stolpersteine in Kassel (2021): [online]. URL: <https://www.kassel-stolper.com/biografien/ilse-und-robert-wilmersd%C3%B6rfer/> (Zugriff: 06.09.2021).



Zwick, Simon (2017): Der allererste Actionbound [online]. URL: <https://de.actionbound.com/blog/5915c6b9299cdb4a1d96fe11> (Zugriff: 25.08.2021).



Zur Person

Dr. Tanja Fohr arbeitet als Studienrätin im Hochschuldienst an der Universität Kassel im Fachbereich 02, Fachgebiet Deutsch als Fremd- und Zweitsprache (DaFZ), in der Lehrkräfteausbildung.

Nach ihrem Studium und Referendariat für das Lehramt an Gymnasien sowie Haupt- und Realschulen mit den Fächern Kunst und Deutsch und ihrem Abschluss im Bereich Deutsch als Fremdsprache hat sie für die Zentrale für das Auslandsschulwesen (ZfA) z. B. in Bulgarien und Rumänien DaF, DFU Kunst, Geschichte und Deutsch unterrichtet.

Nach ihrer Lehrtätigkeit in der Erwachsenenbildung (DaZ; A1-C1) und an Schulen im In- und Ausland (DaF; DFU) engagiert sich Frau Dr. Tanja Fohr aktuell im Bereich der Lehrkräfteaus- und -weiterbildung. Dort vermittelt sie u.a. die Grundlagen zur Didaktik und Methodik des fremd- und zweitsprachlichen Unterrichts, zur Unterrichtsplanung und Umsetzung, zum Medieneinsatz, insbesondere zum Umgang mit Bildern und Kunst, und leitet Projekte zum kulturreflexiven Lernen vor Ort an.

