

Inhalt

1. Zur Einführung: Lateinunterricht im digitalen Zeitalter	7
2. Kleine Medienkunde oder sieben Fragen zu Medien im Unterricht	16
2.1. Was sind Medien?	16
2.2. Was sind Medien im (Latein-)Unterricht?	17
2.3. Was ist und was will die Medienpädagogik?	17
2.4. Wie lassen sich digitale Medien im Lateinunterricht nutzen?	18
2.5. Wie lässt sich die Eignung digitaler Medien beurteilen?	20
2.6. Was bedeutet Medienkompetenz?	22
2.7. Wie können digitalgestützte Lehr-Lern-Settings aussehen?	24
3. Wozu digitale Medien im Lateinunterricht? Drei Argumente!	29
3.1. Das didaktische Argument	29
3.2. Das (medien-)pädagogische Argument	30
3.3. Das methodische Argument	33
4. Überblick über die Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Lateinunterricht	36
5. Digitale Medien in der Wortschatzarbeit	40
5.1. Visualisierung von Wortschatz	40
5.2. Digitale Vokabelkartei und ›Vokabeltrainer‹	46
5.3. Digitale Wortschatzübungen	49
6. Digitale Medien in der Grammatikarbeit	57
6.1. Lern- und Erklärvideos im Grammatikunterricht	57
6.2. Lateinische Internetgrammatiken	65
6.3. Visualisierung grammatischer Phänomene	67
6.4. Interaktive Grammatikübungen	68
7. Digitale Medien bei Texterschließung und Übersetzung	76
7.1. Texterschließung mit digitalen Übungen	76
7.2. Computergestützte Textstrukturierung (›Textlayoutverfahren‹)	77



7.3.	Digitaler (hypermedialer) Textkommentar	80
7.4.	Texterschließungs- und Übersetzungssoftware	82
7.5.	Kollaboratives Übersetzen	84
7.6.	Digitale Wörterbücher	85
7.7.	Das computergestützte Übersetzungsgespräch	88
7.8.	Internetübersetzungen und Übersetzungsvergleiche	90
7.9.	Digitale Überprüfung des Textverständnisses	94
7.10.	Das Internet als › <i>fons Latinus</i> ‹	95
8.	Digitale Medien bei Textvertiefung und Interpretation	99
8.1.	Interaktive Übungen für sprachlich-stilistische Gestaltungsmittel	99
8.2.	Visualisierung und Präsentation von Interpretationsaspekten	100
8.3.	Kreativ-produktive Textvertiefung – digital und multimedial	100
8.4.	Problemorientierte Textvertiefung mit <i>WebQuests</i>	107
8.5.	PDF-Bearbeitungen von Rezeptionsdokumenten	110
8.6.	Antike-Rezeption in Filmen und Serien	111
9.	Digitale Medien zur Sachkunde (<i>Res Romanae</i>)	114
9.1.	Die Internetrecherche	114
9.2.	Animationen, Simulationen, <i>Virtual</i> und <i>Augmented Reality</i>	118
9.3.	Digitale Karten	121
9.4.	Dokumentarfilme	124
9.5.	Multimediale und interaktive Lernangebote zur antiken Welt	128
9.6.	<i>Digital Game-Based Learning</i>	130
9.7.	Multimediales Produzieren und Präsentieren	133
10.	Übergeordnete Einsatzbereiche	137
10.1.	Die Lernplattform	137
10.2.	Der ›virtuelle Klassenraum‹	139
10.3.	Verlinkungen durch QR-Codes und Short-Links	140
10.4.	Lernorganisation, Feedback und Evaluation	142
10.5.	Digitale Mappen, Lehrwerke und Tafeln	143
10.6.	Hybrider Lateinunterricht und ›Videounterricht‹	144
11.	Schlussbemerkung und Ausblick	146
12.	Nützliche Links und Materialien	151
13.	Literatur	154
14.	Abbildungsverzeichnis	160
15.	Stichwortverzeichnis	161

1. Zur Einführung: Lateinunterricht im digitalen Zeitalter

Medienmündigkeit – ein Bildungsziel

Per *WhatsApp* mit Freunden schreiben, Videos auf *YouTube* › liken‹, Fotos auf *Instagram* ›posten‹, *Games* ›zocken‹ – digitale Medien wie Smartphones, Tablet-Computer und Notebooks gehören unweigerlich zur Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen, sie nutzen sie ganz selbstverständlich. Dass die meisten Jugendlichen ein eigenes Smartphone besitzen und in ihren Zimmern über einen Internetzugang verfügen, wundert also nicht.¹ Nicht umsonst spricht man auch von einer ›Medien-Generation‹. Auch für die vorigen Generationen, die mit der Entwicklung des Computers aufgewachsen sind, ist ein Alltag ohne digitale Medien kaum mehr vorstellbar, hat die Digitalisierung doch inzwischen nahezu sämtliche Lebensbereiche durchdrungen, inklusive der hochtechnisierten, globalisierten Arbeitswelt. Die Auswirkungen der Digitalisierung sind enorm. So ändert sich nicht nur die Art, wie wir Wissen und Informationen organisieren und wie wir kommunizieren.² Die Nutzung digitaler Medien verändert auch menschliches Verhalten.

So sind Kinder und Jugendliche Gefahren ausgesetzt, wie es sie wohl nie zuvor gegeben hat. Hier sprechen wir etwa von ›Cybermobbing‹, das im virtuellen Raum stattfindet und für die Betroffenen gewaltige psychische Konsequenzen hat. Denn Beleidigungen und Diffamierungen beispielsweise durch Hasskommentare werden einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht,³ ethischen und rechtlichen Prinzipien zum Trotz. Gerade Datenschutz und -sicherheit können in einer Welt, in der *Amazon*, *Facebook* und Co. systematisch Nutzerdaten zur Erstellung von Persönlichkeits- oder Käuferprofilen zu erheben versuchen, nicht hoch genug eingeschätzt werden.

1 Vgl. KUTTER 2014.

2 Vgl. GUDJONS/TRAUB 2012, 380.

3 Vgl. <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing--86484> (Zugriff: 18.08.2021).



nung trägt. Da dies aber durchaus anspruchsvoll ist, kann das leistungsstärkeren Lernenden als binnendifferenzierende Zusatzaufgabe angeboten werden.

Das hier beschriebene Vorgehen betrifft eine ganze ›Übungsstunde‹, die analoge und digitale Übungsformate sinnvoll zu kombinieren versucht. Doch auch weitere Funktionen können digitale Grammatikübungen erfüllen: Sie können die Arbeit mit Lernvideos im Rahmen des *Inverted Classroom Model* ergänzen (vgl. Kap. 6.1.a), nach einer Grammatikeinführung die Anwendung des Gelernten ermöglichen oder auch in Vorbereitung auf die Übersetzungsphase zur kurzen grammatischen Vorentlastung dienen, etwa durch Wiederholung im Text vorkommender Kasusfunktionen oder Konjunktivformen (vgl. Kap. 7.1.).

In ähnlicher Weise lassen sich schließlich auch Übungen von *Hot Potatoes* einsetzen – diese bieten im Vergleich zu *LearningApps* sogar den Vorteil einer präziseren Evaluation des Lernprozesses. So können der Lehrkraft von der Lernplattform *Moodle* sogar Lerndaten wie gewählte Übung, Fehlerart, Dauer und Ergebnis zurückgemeldet werden, sodass sich spezifische Förderbedarfe der einzelnen Lernenden identifizieren lassen.¹³⁵

Digitale Übungen in der Grammatikarbeit sind vielfältig einsetzbar, können den Lernprozess in Kombination mit analogen Übungen unterstützen, den Unterricht um multimediale und interaktive Angebote bereichern, Binnendifferenzierung in verschiedenen Formen zu realisieren helfen und den Lernenden eine einfache Kontrollmöglichkeit bieten. In Bezug auf die Förderung digitaler Kompetenzen steht hier die Mediennutzung im Zentrum, d. h. *Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen*.

Abb. 6: *LearningApps* zu einer Zuordnungsübung zu den Deklinationen – hier war was falsch!

135 Vgl. REINDL 2016, 18; zu Beispielen für Grammatikübungen mit *Hot Potatoes* vgl. ebd., 19.

7. Digitale Medien bei Texterschließung und Übersetzung

7.1. Texterschließung mit digitalen Übungen

Dass sich interaktive Übungen (z. B. *LearningApps*, *LearningSnacks*, *Hot Potatoes*) und Quizze (z. B. *Kahoot!*, *Quizlet*) nicht nur im Rahmen von Grammatikübungen nutzen lassen, sondern auch zur Erschließung lateinischer Texte, haben THOMAS DOEPNER, MARINA KEIP und STEPHANIE KURCZYK ausführlich beschrieben. So können die Lernenden nach dem Aufbau von Leseerwartungen zum Beispiel

- *Satzglieder markieren* (Übungsformat: Markierung);
- durch die Wiederherstellung der richtigen Reihenfolge von Textabschnitten anhand von Kohärenzmerkmalen *einen Text rekonstruieren* (Übungsformat: Zahlen-/Zeitstrahl);
- ihr *vorläufiges Textverständnis* anhand von Leitfragen *überprüfen* (Übungsformat: Quiz);
- eine als Lückentext vorliegende *Übersetzung vervollständigen* (Übungsformat: Lückentext);
- *Hyperbata einander zuordnen* (Übungsformat: Paar-Zuordnung);
- Begriffe und Textaussagen ihren jeweiligen *Handlungsträgern* zuweisen (Übungsformat: Gruppen-Zuordnung).¹³⁶

Neben einer Wiederholung grammatischer Phänomene (z. B. Kasusfunktionen, Konjugationen) oder relevanter Lexik (z. B. Grundwortschatzvokabular) zur Vorbereitung auf den Text (›Vorentlastung‹) eignen sich digitale Übungen schließlich auch nachbereitend zur sprachlichen Vertiefung, etwa durch Erstellen eines Tempusreliefs (Übungsform: Gruppen-Zuordnung, Zuordnungsgitter), woran sich die Interpretation anschließen soll.¹³⁷

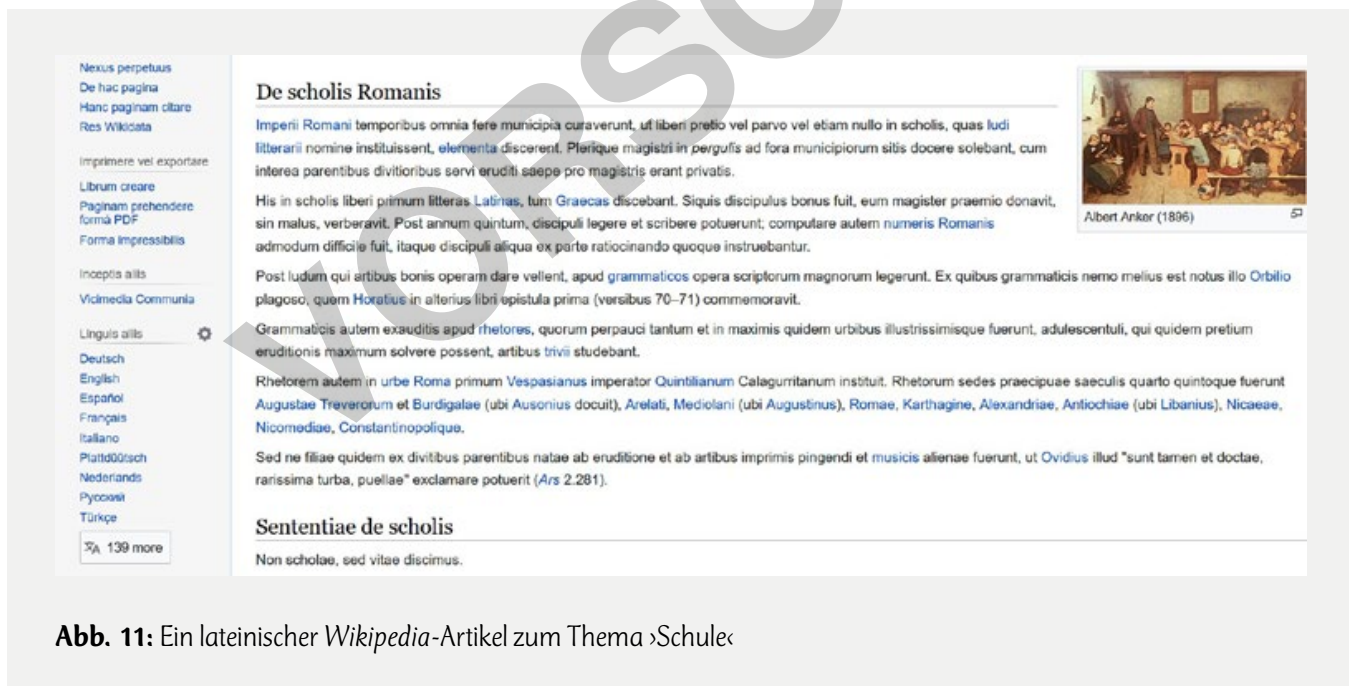
¹³⁶ DOEPNER/KEIP/KURCZYK 2020, 16–25; 28 f.

¹³⁷ Ebd., 34–39.

zu reflektieren. Außerdem kann ein positiver Beitrag zur Außenwirkung des Faches geleistet werden – und im Vergleich zu *Latine loqui* ist diese schriftliche Alternative für viele Lateinlehrkräfte einfacher umzusetzen.¹⁸⁰

Praktisch gesehen wäre die Einrichtung eines Klassenaccounts etwa bei *Twitter* denkbar, freilich unter Beachtung aller datenschutz- und schulrechtlichen Bestimmungen. Schüleraccounts stellen daher keine Option dar. Apropos Datenschutz: Es können hierbei grundsätzliche Probleme sozialer Netzwerke diskutiert (*Medienkompetenz: Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen*) sowie Möglichkeiten zur Wahrung der Privatsphäre besprochen werden (*Medienkompetenz: Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen*). Die einfachste Variante ist wohl, sich eine Partnerklasse oder -schule zu suchen und die Kommunikation über *lateinische E-Mails* zu versuchen.

Soziale Netzwerke können übrigens noch in einer weiteren Funktion verwendet werden: Die Lernenden nutzen sie im Rahmen der ›historischen Kommunikation‹ zur vertiefenden Textarbeit, indem sie aus Sicht der handelnden Figuren Textzitate (auf Deutsch oder auf Latein), Gedanken oder Meinungen ›posten‹ – Perspektivwechsel mal anders.



The image shows a screenshot of a Wikipedia article in Latin. The title is "De scholis Romanis". The text discusses the education of Roman children, mentioning that they learned Latin and Greek, and that some were taught by private tutors. It also mentions the influence of rhetoricians and the role of the emperor Vespasian in establishing a school in Rome. A painting by Albert Anker (1896) is included, showing a classroom scene. The article is in Latin and includes a section "Sententiae de scholis" with the motto "Non scholae, sed vitae discimus".

Abb. 11: Ein lateinischer *Wikipedia*-Artikel zum Thema ›Schule‹

180 LINGENBERG 2016, 162.

sogenannte *Bilderfilme* realisieren. Diese werden noch dazu mit Musik, Sounds, Untertiteln (z. B. der Textübersetzung) oder dem gesprochenen lateinischen Text unterlegt.¹⁸⁷

Mit den auf der Trickfilm-Technik basierenden *Stop-Motion-Filmen*, also kurzen Videos, die aus der Aufnahme vieler einzelner Fotos bestehen, können die Lernenden beispielsweise mit Spielfiguren als Protagonisten die Texthandlung illustrieren. Entsprechende Apps (z. B. *Stop Motion Studio*) bringen nach DENNIS GRESSEL die Einzelbilder zu einem Film zusammen, wobei die Lernenden auch Kommentare, Dialoge, Sounds und Hintergrundmusik hinzufügen und mithilfe eines *Greenscreens* sogar eigene Hintergründe einsetzen können.¹⁸⁸

Letztlich ist auch ein ›echter‹ Filmdreh mit den Lernenden als Schauspielerinnen und Schauspieler möglich, etwa ein kurzer *Spielfilm* zur Texthandlung (oder ihrer Vor- oder Nachgeschichte), eine *Reportage*, eine lateinische *Nachrichtensendung* oder eine Verfilmung in anderen, von den Lernenden festgelegten Genres. Verschiedene Apps stehen hierfür ja zur Verfügung (z. B. *iMovie*).



Abb. 12: Stop-Motion-Film auf *YouTube* mit LEGO zum Pygmalion-Mythos von Ovid, *Met.*

187 KRINNER 2016.

188 GRESSEL 2019, 6 f. – Beispiele für Trickfilme zu lateinischen Texten finden sich überdies auf *YouTube* und können nicht nur den Lernenden als Inspiration, sondern auch zur Gestaltung eines Unterrichtseinstiegs dienen. Ein Beispiel zu Ovids Mythos von Latona mit *Playmobil*-Figuren: <https://www.youtube.com/watch?v=SKjNQUIUk00E> (Zugriff: 21.08.2021).

10. Übergeordnete Einsatzbereiche

10.1. Die Lernplattform

Eigentlich ein ›alter Hut‹, doch in der Corona-Krise wieder bemerkenswert modern geworden:²⁵⁰ die sogenannte *Lernplattform* (›Learning Management System‹, LMS). Ist sie an Universitäten seit vielen Jahren gang und gäbe, so musste man feststellen, dass Schulen indes vielfach nicht über eine solche browserbasierte Lernumgebung verfügten. Das Bild einer Lehrkraft, die während des ›Homeschoolings‹ in Ermangelung von Schüler-Mailadressen oder eben solcher Lernplattformen selbst zu den Lernenden fährt und Arbeitsblätter aushändigt, spricht Bände. Dabei hat man in der Lateindidaktik schon früh erkannt, dass Lernplattformen die Klassenorganisation und das Lernen erleichtern.²⁵¹

Moodle, *IServ* und Co. bieten zunächst ideale Möglichkeiten zum Austausch von Dateien (z. B. Download von Unterrichtsmaterialien, Sammlung von Schülerergebnissen, Präsentation von Lernprodukten, Upload von Musterlösungen, Sammlung von Zusatzmaterialien, Linklisten). Lernende können so schnell und unkompliziert auf alle relevanten Unterrichtsmaterialien zugreifen – besonders hilfreich im Krankheitsfall –, und das von überall, parallel und in Echtzeit, was ebenso Projekt- und Gruppenarbeit erheblich unterstützt. Auch Lehrende profitieren: Materialien lassen sich in Farbe und multimedial zur Verfügung stellen, Papierkosten werden gespart und das Teilen von Dokumenten im Kollegium wird vereinfacht.

Neben dem effizienten Materialaustausch liegt ein wichtiger Vorzug darin, einen Großteil der Klassenorganisation aus dem Unterricht ins Netz zu »verbannen« und somit mehr effektive Lernzeit im Präsenzunterricht zu haben. E-Mail, Forum, Chat und ›Schwarzes Brett‹ erleichtern nicht nur unterrichts-

250 So stellt SAUER (2020, 10) als Ergebnis einer Befragung von Lehrkräften fest: »Im Zuge der Pandemie hat sich die Arbeit mit Lernplattformen an den Schulen fest etabliert.«

251 Vgl. hier und im Folgenden KAUFMANN 2006 und BIASTOCH 2002.