

Digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht

Rodinger Kočila, Ane Mary

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:629527>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-25**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



**SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET**

Ane Mary Rodinger Kočila

Digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht

(DIPLOMSKI RAD)

Rijeka, 2022.

SVEUČILIŠTE U RIJECI
FILOZOFSKI FAKULTET
Odsjek za germanistiku

Ane Mary Rodinger Kočila
Matični broj: 0009070145

Digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht

DIPLOMSKI RAD

Diplomski sveučilišni studij: Njemački jezik i književnost

Mentor: doc. dr. sc. Nataša Košuta

Rijeka, 14. rujna 2022.

UNIVERSITÄT RIJEKA
PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT
ABTEILUNG FÜR GERMANISTIK

Digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht

Master-Arbeit

Verfasst von:

Ane Mary Rodinger Kočila

Betreut von:

Univ.-Doz. Dr. Nataša Košuta

Rijeka, September 2022

Abstract

In der vorliegenden Arbeit geht es um digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht. Ziel dieser Arbeit ist es, bestimmte digitale Werkzeuge und ihre Anwendung im DaF-Unterricht, besonders in Bezug auf Unterrichtsphasen und sprachliche Mittel und anhand der durchgeführten empirischen Untersuchung, vorzustellen. Im theoretischen Teil werden die wichtigsten und für diese Arbeit relevanten Begriffe erklärt. Es werden ausgewählte digitale Werkzeuge beschrieben und einige Beispiele gegeben, wie man sie im Unterricht benutzen kann. Der Bezug zum Fremdsprachenunterricht wird durch die Beschreibung der Unterrichtsphasen und sprachlichen Mittel hergestellt. Im empirischen Teil der Arbeit werden die gewonnenen Ergebnisse im Rahmen der durchgeführten Untersuchung über die Anwendung von digitalen Werkzeugen im DaF-Unterricht an kroatischen Mittelschulen präsentiert, wie auch die Meinungen der DaF-Lehrkräfte diesbezüglich. Die Untersuchung hat gezeigt, dass sich die Anwendung von digitalen Werkzeugen positiv auf den Lernprozess auswirkt, was auch die befragten DaF-Lehrkräfte vorwiegend behaupten.

Schlüsselwörter: digitale Werkzeuge, Fremdsprachenunterricht, Deutsch als Fremdsprache, Unterrichtsphasen, der Erwerb der sprachlichen Mittel

U ovom diplomskom radu riječ je o digitalnim alatima u nastavi njemačkog kao stranog jezika. Cilj je predstaviti određene digitalne alate i njihovu primjenu u nastavi njemačkog kao stranog jezika, osobito s obzirom na etape nastavnog sata i jezična sredstva te na temelju provedenog empirijskog istraživanja. U teorijskom dijelu objašnjeni su najvažniji i za ovaj rad relevantni pojmovi. Opisuju se odabrani digitalni alati i daju mogući primjeri njihova korištenja u nastavi. Poveznica s nastavom stranih jezika uspostavlja se kroz opis etapa nastavnog sata i jezičnih sredstva. U empirijskom dijelu rada prikazani su rezultati dobiveni u okviru istraživanja o korištenju digitalnih alata u nastavi njemačkog kao stranog jezika u hrvatskim srednjim školama, kao i mišljenja nastavnika/nastavnica njemačkog kao stranog jezika o tome. Istraživanje je pokazalo da korištenje digitalnih alata ima pozitivan učinak na proces učenja, što uglavnom tvrde ispitani nastavnici/nastavnice.

Ključne riječi: digitalni alati, nastava stranog jezika, njemački kao strani jezik, etape nastavnog sata, jezična sredstva

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die am heutigen Tag abgegebene Master-Arbeit selbstständig verfasst und ausschließlich die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Rijeka, den _____ Unterschrift _____

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	6
2 Digitalisierung des Unterrichts.....	8
2.1 Begriffe: Medienpädagogik, Medienkompetenz und Mediendidaktik.....	9
2.2 Sprachenlernen mit digitalen Medien	10
2.3 Digitale Werkzeuge	13
2.3.1 Kahoot!	14
2.3.2 Padlet.....	16
2.3.3 LearningApps.....	17
2.3.4 Quizlet.....	19
2.3.5 Mentimeter	21
2.4 Vorteile und Nachteile digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht	23
3 Fremdsprachenunterricht.....	25
3.1 Der Erwerb der sprachlichen Mittel	25
3.2 Unterrichtsphasen	28
4 Empirischer Teil	31
4.1 Untersuchungsziel und Untersuchungsfragen	31
4.2 Untersuchungsmethode	31
4.3 Untersuchungsinstrument und Verlauf der Untersuchung	32
4.4 Untersuchungsteilnehmer und –teilnehmerinnen	32
4.5 Präsentation der Ergebnisse.....	33
4.6 Interpretation der Ergebnisse.....	44
5 Zusammenfassung	48
6 Quellenverzeichnis	50
6.1 Literatur	50
6.2 Internetquellen	52

6.3 Digitale Werkzeuge	53
Abkürzungsverzeichnis	54
Anhang	55

1 Einleitung

In der vorliegenden Arbeit geht es um digitale Werkzeuge und ihre Anwendung im DaF-Unterricht.¹ Digitale Werkzeuge sind Anwendungen, Programme oder Services, die man auf dem Rechner, Laptop, Tablet oder Smartphone verwenden und damit eine bestimmte Tätigkeit ausüben kann. Sie können „zur Planung, Durchführung und Nachbereitung von Lernangeboten, aber auch zum Lernen an sich“ genutzt werden (vgl. Digitale Werkzeuge: Wie praktische kleine digitale Instrumente den Arbeitsalltag vereinfachen können: 28.7. 2022). Digitale Werkzeuge kann man im Unterricht mithilfe von digitalen Medien, die schon seit der Digitalisierung (Anfang 21. Jahrhunderts) im Unterricht häufig verwendet werden, benutzen und auf diese Weise den Unterricht bereichern und interessanter gestalten.

Ziel dieser Arbeit ist es, bestimmte digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht zu präsentieren und ihre Rolle bei der Unterrichtsgestaltung, insbesondere in Bezug auf den Unterrichtsprozess und sprachliche Mittel und anhand der durchgeführten empirischen Untersuchung, darzustellen.

Die Arbeit ist in sechs Kapitel gegliedert. Nach der Einleitung, in der das Thema, das Ziel und der Aufbau der vorliegenden Arbeit vorgestellt werden, wird im zweiten Kapitel der historische Hintergrund der Digitalisierung beschrieben. Die Begriffe Medienpädagogik, Medienkompetenz und Mediendidaktik werden geklärt. Im Anschluss daran wird das Sprachenlernen mit digitalen Medien beschrieben, und digitale Werkzeuge und ihre Vorteile und Nachteile im Unterricht werden dargestellt.

Im Fokus des dritten Kapitels stehen wichtige Aspekte des Fremdsprachenunterrichts - der Erwerb der sprachlichen Mittel (als zentrale Aufgabe des Fremdsprachenunterrichts) und die Planung und Gestaltung des Unterrichts.

Im Mittelpunkt der Arbeit steht der empirischer Teil in dem die durchgeführte empirische Untersuchung beschrieben wird. Zuerst werden das Untersuchungsziel und die Untersuchungsfragen vorgestellt. Danach wird die Untersuchungsmethode beschrieben, sowie das Untersuchungsinstrument und der Verlauf der Untersuchung. Im Anschluss daran werden die Untersuchungsteilnehmer und –teilnehmerinnen vorgestellt. Schließlich werden die gewonnenen Ergebnisse thematisiert, die im Fokus des Kapitels stehen.

¹ Die Forschung zu dieser Diplomarbeit (bezogen auf die Nutzung digitaler Tools im DaF-Unterricht) wurde unter der Betreuung von Mag. Zdenka Devčić während des Praktikums in der Partnerinstitution Grundschule Vežica (OŠ Vežica) im Rahmen des EU-Projekts *Geschichte, Kunstgeschichte, Italianistik, Germanistik – Entwicklung, Verbesserung und Durchführung des Fachpraktikums durchgeführt (PerPeTuUm aGile) UP.03.1.1.04.0053.*

In der Zusammenfassung wird auf die wichtigsten Punkte hingewiesen und es wird eine Schlussfolgerung gezogen. Am Ende befinden sich das Quellen- und Abkürzungsverzeichnis sowie der Anhang.

2 Digitalisierung des Unterrichts

Digitale Werkzeuge haben einen großen Einfluss auf die ganze Welt, darum ist es bedeutend mehr darüber zu wissen. Digitalisierung früher und Digitalisierung heute ist ein unterschiedlicher Terminus. „Heute bezieht sich Digitalisierung auf die Nutzung neuer elektronischer Technologien in allen Lebensbereichen.“ (De Florio-Hansen 2020: 22) Die Digitalisierung ist nicht nur für die Ausbildung bedeutend, sondern auch für die Politik, Wissenschaft, Kultur, Gesellschaft usw. „Es handelt sich also um die Überführung in einen Code, der die Kommunikation mit Hilfe von Geräten und Maschinen ermöglicht.“ (De Florio-Hansen 2020: 23). Das Internet ist heute als WWW – World Wide Web bekannt, und es ermöglicht ein leichteres Leben. 1990 wurde der erste Browser entwickelt, um das Web nachzusehen. Danach wurde das Internet viel mehr besucht. Jedes Jahr viel mehr, was eine Auswirkung auf die Ausbildung, bzw. Schule und Unterricht hatte.

Alles fing mit der Digitalen Revolution in 1980ern an. Das Leben der Menschen hat sich seit der Digitalisierung in kurzer Zeit verändert. Man kann sagen, dass es auch zu einer Bildungsrevolution kam. In den 1980er Jahren wurde „informationstechnische Grundbildung“ als Pflichtfach in Deutschen Bundesländern in der Sekundarschule eingeführt und aus verschiedenen Gründen früh aufgegeben (vgl. Kerres 2017: 86). Neben den positiven Auswirkungen, wie Steigerung der Motivation, wurde es über negative Auswirkungen der Internetbenutzung in der Schule und bei den Jugendlichen diskutiert. Die Autoren Gerald Lembke und Ingo Leipner haben die Digitalisierung in der Ausbildung mit dem Werk *Die Lüge der digitalen Bildung* stark kritisiert. Sie behaupten, dass die Jugendlichen zu viel digitale Medien benutzen, nicht nur zu Hause, dennoch in der Schule.

„...im Jahr 2015 haben Jörg Dräger und Ralph Müller-Eiselt – beide im Management der Bertelsmann Stiftung engagiert – unter dem Titel *Die digitale Bildungsrevolution. Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können* ihr Plädoyer für eine grundlegende Umgestaltung des Lehrens und Lernens vorgelegt. Die Publikation stützt sich im Wesentlichen auf zwei Säulen, zum einen auf personalisierte Lernprogramme und zum anderen auf die ausgiebige Nutzung von Big Data...“ (De Florio-Hansen 2020: 31)

Die Autoren Dräger und Müller-Eiselt haben einige Vorschläge, aber keine Kritiken für die Digitalisierung in den Schulen. Doch man muss sich darauf gewöhnen, neue Methoden zu benutzen und so den Unterricht zu verbessern, wenn das möglich ist. Heute werden in den Schulen häufiger digitale Medien benutzt, was man in der Praxis auch sehen kann. In diesem

Zusammenhang sind auch die Termini Medienpädagogik, Medienkompetenz und Mediendidaktik von Bedeutung, die im folgenden Unterkapitel erläutert werden.

2.1 Begriffe: Medienpädagogik, Medienkompetenz und Mediendidaktik

„Medienpädagogik ist eine pädagogische Disziplin, die sich mit medialen Inhalten in Bezug auf Kinder und Jugendliche entwickelt hat, und bezieht sich auf die Erziehungswissenschaften, Kommunikations- und Medienwissenschaften sowie die Entwicklungspsychologie.“ (Falk: 21.12.2021)

Falk (21.12.2021) betont, dass in der Zeit der Industrialisierung das Buch das wichtigste Massenmedium war und im Laufe der Zeit betrachtet Medienpädagogik unterschiedliche Medien: Comic, Film, Fernsehen, Computer, Tablet, und Handy in Beziehung mit Schülern. Am Anfang der Gründung der Medienpädagogik hatte sie das Ziel, Kinder von den Medien zu schützen und später als sich die Medienpädagogik weiterentwickelte, hatte sie auch das Ziel, Kinder durch Medien an gute Inhalte zu führen. Die moderne Medienpädagogik hat sich bis jetzt in den Schulen und an den Universitäten angesiedelt, daraus kommt Medienkompetenz als eine wichtige Fähigkeit in der Ausbildung.

Medienkompetenz ist ein älterer Terminus als man denkt. Schon früher als es digitale Medien nicht gab, hat man in Schulen häufig Fernseher und Radio benutzt. Wenn man heute über Medienkompetenz spricht, im Falle des Computers, meint man damit den Umgang mit der Hard- und Software (vgl. Rösler/Würffel 2017: 156). Medienkompetenz sollen Lehrkräfte wie auch die Lernenden erwerben. Sie ist nicht nur für das Leben, sondern auch für einen effektiven und spannenden Unterricht von großer Bedeutung. Schüler und Jugendliche haben meist eine hohe Medienkompetenz, weil sie schon mit den Medien aufgewachsen sind. Medienkompetenz wird auf folgendes unterteilt: Wissen über Medien (welche Textsorten es gibt, was ein Hypertext ist, usw.), Fähigkeit zur Medienkritik (Informationen im Internet kritisch betrachten, problematische Inhalte erkennen, kulturelle Eigenheiten erkennen, usw.), Fähigkeit zur Mediennutzung (Internet zur Erweiterung der Fremdsprachenkenntnisse benutzen, Medien zum Lernen anders nutzen d. h. auf orthografische Korrektheit zu achten usw.) und Fähigkeit zur Mediengestaltung (Fähigkeit eigene Texte zu editieren, Grafiken zu erstellen, Quellen aus dem Internet auszuwählen, um sie in eigenen Texten zu nutzen, Präsentationen erstellen u. a.) (vgl. Rösler/Würffel 2017: 157).

Lehrkräfte sollen Medienkompetenz haben und sich auf Mediendidaktik anlehnen. Mediendidaktik umfasst das Lehren und Lernen mit Medien wie Bücher und Texte, aber auch Lernen mit digitalen Medien im Unterricht (vgl. Kerres 2006: 1). Diese Disziplin beschäftigt sich mit dem didaktischen Einsatz von Medien – ist es Tafel und Kreide oder Computer oder Tablet in Lernprozessen (vgl. Bender 8.7.2022). Wie und welche Medien im Unterricht eingesetzt werden können, hängt von folgenden Faktoren ab: von Personen, die mit den Medien lernen sollen, davon, welche Lernziele realisiert und welche Lerninhalte mit Medien transportiert werden sollen, sowie von Methoden des Unterrichts und organisatorischen Rahmenbedingungen (vgl. Bender 8.7.2022). Es gibt keine feste Vorgaben für den Einsatz der Medien, d. h. die Lehrkraft soll selbstständig anhand von diesen Bedingungen entscheiden.

2.2 Sprachenlernen mit digitalen Medien

Medien sind ein gegenwartsbezogenes Mittel für die Übertragung von Informationen und die Kommunikation ist einbahnig (vgl. Petrinšak 2014).

Man unterscheidet drei Gruppen von Medien:

- visuelle Medien (Bilder, Overhead-Projektor...), auditive Medien und audiovisuelle Medien (Video, Computer, Fernseher)
- technikgebundene Medien (Overhead-Projektor, Computer, Film, Fernseher...) und nichttechnikgebundene Medien (Lehrbuch, Wandtafel...)
- spezifische Medien (speziell für den Unterricht hergestellte Medien: Lehrbücher, Sprachlehrfilme...) und nichtspezifische Medien (geographische Karten, Fernsehsendungen...) (vgl. Blažević 2007: 163).

Die technikgebundenen Medien wie Computer, Handy oder Tablet sind für die Verwendung der digitalen Werkzeugen interessant. Unter digitalen Medien versteht man alle Geräte mit denen man kreieren, erschaffen, schicken, herunterladen kann, die auch das Aufbewahren von Information und Inhalt ermöglichen (vgl. Žuvić 2016).

Wenn man eines von diesen digitalen Medien besitzt und wenn noch Internet zur Verfügung steht, kann man viele digitale Werkzeuge im Internet durchsuchen und für den Unterricht verwenden.

Digitale Medien sind wie eine Erweiterung des Unterrichts, im Sinne, dass viele Materialien und Übungen zur Verfügung stehen. Eine Erweiterung des Lernraums findet auch statt, wenn die Klasse außerhalb des Präsenzunterrichts miteinander vernetzt wird, um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, gemeinsam zu lernen (vgl. Brash/Pfeil 2017: 12). Der Lernprozess kann damit auch länger dauern und die Lernenden sind sich dessen vielleicht auch nicht bewusst.

Mit digitalen Medien lernen die Lernenden ohne es zu merken und darum sind sie im Unterricht erwünscht. Solches Lernen kann man auch spielbasiertes Lernen nennen, weil die Lernenden ein Spiel spielen und parallel lernen und diesen Prozess nicht als Lernaufgabe empfinden (vgl. Brash/Pfeil 2017: 13). Spielbasiertes Lernen kann man mit digitalen Werkzeugen erreichen und die Lernenden können dann mit Tablet oder Smartphone im Unterricht mitmachen. Solches Lernen nennt man auch Mobiles Lernen. „Lernprozesse, die in einem institutionalisierten Rahmen mit Unterstützung einer Lehrkraft stattfinden und mit einem definierten Lernziel verbunden sind, werden auch als gesteuertes Lernen bezeichnet.“ (vgl. Brash/Pfeil 2017: 14). Dieser Lernprozess kann in unterschiedlichen Formaten stattfinden: als Präsenzunterricht, im Blended-Learning-Format oder als online-Unterricht (vgl. Brash/Pfeil 2017: 14).

„Der Rahmenplan „Deutsch als Fremdsprache“ für das Auslandschulwesen (ZFA 2009) weist darauf hin, dass Lehrkräfte ihre Lernenden darin unterstützen sollen, das Internet mit seinen Informations- und Kommunikationsangeboten auch für das Sprachenlernen zu nutzen.“ (Rösler/Würffel 2017: 144). Unterricht mit einer online-Phase, individuelles Lernen und Austausch auf einer Lernplattform, heißt Blended-Learning-Modus. Heutzutage wird im Blended-Learning-Modus häufig unterrichtet, was gute Auswirkungen hat.

Blended-Learning bezieht sich auf das Lernen mit digitalen Medien in Kombination mit dem traditionellen Präsenzunterricht: „Blended Learning, auch hybrides Sprachenlernen genannt, bezeichnet Lernformen, bei denen der traditionelle Präsenzunterricht durch Phasen ergänzt wird, in denen die Lernenden computergestützt lernen.“ (Rösler/Würffel 2014: 125). Das Ziel des Blended Learnings ist, eine ausgewogene und passende Kombination aus computergestützten und nicht-computergestützten Phasen für eine bestimmte Zielgruppe zu erstellen (vgl. Rösler/Würffel 2014: 125).

Es gibt viele Gründe dafür, Medien im Unterricht einzusetzen. Heutzutage sind digitale Medien am häufigsten im Unterricht zu sehen. „So bietet die Nutzung digitaler Medien in der Schule die Möglichkeit, Lernangebote – stärker als dies bisher der Fall ist – zu individualisieren und Lehrkräfte bei der Realisierung der komplexen Aufgabe, alle Schüler*innen individuell zu

fördern, zu unterstützen.“ (Sonnenburg 2020: 121). Mit digitalen Medien kann man zur digitalen Werkzeugen zugreifen.

Es gibt vermutlich kaum ein Feld der Erziehungswissenschaft, das sich so schnell verändert wie Bildungsmedien (vgl. Petko 2019: 1). Darum sollen sich die Lehrkräfte immer wieder eduzieren. Laut Blažević (2007: 164) vermitteln Medien Informationen, Sprach- und Sachstoffe in einer authentischen Situation, geben Sachverhalte der objektiven Realität wieder, aktivieren das Lernen, erhöhen die Motivation und reduzieren die Verwendung der Muttersprache. „Medien können einerseits die Voraussetzung von Kommunikationsprozessen sein (so braucht jede Kommunikation notwendig ein Medium, z. B. die Sprache), andererseits das Ergebnis solcher Prozesse (beispielsweise Filme und Zeitungen).“ (Dittmar 2011: 11).

Zu den digitalen Medien gehören auch soziale Medien. Soziale Medien sind ein Mittel, das eine doppelgerichtete soziale Kommunikation ermöglicht (vgl. Petrinšak 2014). Zu den sozialen Medien gehören: E-Mails, Foren (virtueller Ort zum diskutieren), Blogs (tagebuchartige Webseiten), Podcasts (im Internet gestellte Audio oder Videodateien), Web- oder Internettelefonie (z. B. Zoom, Skype, usw.), Chats, Virtuelle Klassenzimmer (vgl. Rösler/Würffel 2017: 127).

Sie haben eine asynchrone oder synchrone Anwendung. Zum Beispiel wenn ein E-Mail geschickt wird, dann müssen der Sender und der Empfänger nicht gleichzeitig online sein. Das ist die asynchrone Anwendung. Bei der synchronen Anwendung müssen der Sender und der Empfänger gleichzeitig online sein, um zu kommunizieren. Es gibt auch synchrone und asynchrone Kommunikationswerkzeuge und das sind virtuelle Klassenzimmer, bei denen die Kommunikation am meisten synchron ist, aber einige Aufgaben können asynchron gelöst werden (vgl. Rösler/Würffel 2017: 127).

Soziale Medien werden am häufigsten von Studenten und Schülern genutzt. In Deutschland wird Facebook z. B. von insgesamt 78 Prozent der 12- bis 19-Jährigen mehrmals in der Woche genutzt: sie chatten miteinander, schicken Fotos und Nachrichten (vgl. Rösler/Würffel 2017: 126).

Um den Unterricht interessanter und spannender für die Lernenden zu machen, können die Lehrkräfte soziale Medien im Unterricht einsetzen. Die Lernenden können per Handy, Tablet oder Computer im Unterricht mitmachen. Damit ermöglichen die mobilen Geräte ein mobiles Lernen (vgl. Mitschian 2010: 5 zitiert nach Rösler/Würffel 2017: 129). Noch eine bessere Möglichkeit ist, per digitale Medien digitale Werkzeuge im Unterricht zu benutzen und ihn auf

diese Weise kreativ gestalten, damit die Lernenden aktiv und motivierend am Unterricht teilnehmen.

Erdmenger (vgl. Erdmenger 1997: 15) betont, dass ein Medium im vorstehenden Sinne nicht mehr als bloßes Hilfsmittel, sondern als tatsächliche Unterrichts- und vor allem Lernhilfe aufzufassen ist.

2.3 Digitale Werkzeuge

Ein Werkzeug ist ein geformter Gegenstand, mit dessen Hilfe etwas bearbeitet oder hergestellt wird (vgl. Duden: 11.7.2022). Wie Werkzeuge im realen Leben, gibt es auch Werkzeuge, die mit den digitalen Medien verbunden sind, und die nennt man digitale Werkzeuge. Unter dem Begriff „digitale Werkzeuge“ werden Anwendungen, Programme oder Services verstanden, die man auf dem Rechner, Laptop, Tablet oder Smartphone verwenden und damit eine bestimmte Tätigkeit ausüben kann. Sie können „zur Planung, Durchführung und Nachbereitung von Lernangeboten, aber auch zum Lernen an sich“, bei der Arbeit und im Unterricht genutzt werden. Sie sind meistens auch der Wunsch der Lernenden, sodass der Unterricht moderner und lockerer ist (vgl. Digitale Werkzeuge: Wie praktische kleine digitale Instrumente den Arbeitsalltag vereinfachen können: 8.7. 2022.).

In den letzten paar Jahren sind digitale Werkzeuge in den Unterricht integriert worden. Die COVID-19-Pandemie spielte dabei eine entscheidende Rolle, weil sie (...) „made us rethink and redesign our foreign language teaching and learning“² (Piat und Vičević Ivanović, 2022: 1). Es gibt verschiedene online- und digitale Werkzeuge, die im Unterricht verwendet werden können. Man kann sie in Kategorien einteilen: für die Erstellung von Video-Inhalten, Erstellung von graphischen Inhalten, für die Erstellung der interaktiven Präsentation von Inhalten, für die Präsentation und das Lehren, für ein aktives online und offline Lernen und für die Kommunikation (vgl. Agencija za mobilnost i programe u EU: 28.12.2021). In dieser Arbeit werden digitale Werkzeuge, die für das online und offline Lernen geeignet sind, vorgestellt.

² „(...) uns dazu veranlasste, unser Fremdsprachenlehren und -lernen zu überdenken und neu zu gestalten“ (Piat und Vičević Ivanović 2022: 1).

Diese Werkzeuge können in unterschiedlichen Unterrichtsphasen benutzt werden. Jeder Lehrer und jede Lehrerin kann für sich selbst entscheiden, welche Werkzeuge in welcher Unterrichtsphase zu benutzen und auch für das Erlernen sprachlicher Mittel.

Digitale Werkzeuge, die in den Fremdsprachenunterricht sehr gut integriert werden können sind: Kahoot!, Padlet, Mentimeter, Quizlet, Quizziz, Popplet, Powtoon, Beatable, Clideo, Animoto, Canva, Piktochart, Prezi, Socrative, Nearpod und noch viele mehr (vgl. Agencija za mobilnost i programe u EU 15.6. 2022). In dieser Arbeit werden fünf digitale Werkzeuge: Kahoot!, Padlet, LearningApps, Mentimeter und Quizlet vorgestellt³.

2.3.1 Kahoot!

Kahoot! ist ein kostenloses digitales Werkzeug, das sehr einfach zu benutzen ist. Ein Kahoot! können Lehrende und auch Schüler erstellen. Kahoot! ist ein interaktives digitales Werkzeug für die Erstellung von Quiz, Diskussionen und Fragebogen. Kahoot! (damals Lecture Quiz) haben im Jahr 2012 Jamie Brooker, Morten Versvik und Johan Brand zusammen mit dem Professor Alf Inge Wang im Norwegen entwickelt (vgl. Groznik: Nastava uz pomoć platforme za učenje Kahoot:15.6.2022).

Die Punktwertung ist so aufgebaut, dass man Punkte bekommt, wenn man die richtige Antwort am schnellsten gibt. Zum Beispiel, wenn der Schüler/die Schülerin A in fünf Sekunden die richtige Antwort gibt, bekommt er/sie mehr Punkte als der Schüler/die Schülerin B, der/die in 8 Sekunden die richtige Antwort gibt. Die Schüler und Schülerinnen können mit einem Handy oder Tablet mitmachen, sie müssen ein PIN eingeben und somit können sie alle gleichzeitig spielen. Wenn sie die Aufgaben lösen, dann bekommen sie eine Rückmeldung, ob sie die richtige Antwort ausgewählt haben. Am Ende des Spieles zeigt sich eine Rangliste und dann

³ Die oben genannten digitalen Werkzeuge habe ich während meines Praktikums in der Grundschule Vežica kennengelernt. Unsere Betreuerin, Frau Mag. Zdenka Devčić, hat uns, angehenden Lehrern und Lehrerinnen, diese digitalen Werkzeuge vorgestellt, sowie einige Möglichkeiten, wie man sie im Unterricht benutzen kann, präsentiert. Danach haben wir auch einige Aufgaben mit diesen digitalen Werkzeugen erstellt und mit den Schülern durchgeführt, was viele positive Auswirkungen hatte. Deshalb habe ich beschlossen, das zum Thema meiner Masterarbeit zu machen, weil ich mehr über ihre Anwendung im DaF-Unterricht erfahren wollte. Von den erwähnten digitalen Werkzeugen, benutzte unsere Betreuerin Quizlet, Kahoot und Padlet sehr oft und LearningApps und Mentimeter etwas weniger.

können die Schüler und Schülerinnen sehen, wie erfolgreich sie beim Spiel waren. Die Lehrkraft kann sehen, welcher Schüler/welche Schülerin eine Frage richtig oder falsch beantwortet hat, bzw. sie kann alle Antworten sehen. Die Lehrkräfte können Kahoot! so benutzen, dass sie sich zuerst registrieren, den Namen und die E-Mail-Adresse eingeben. Die Lernenden können sich auch registrieren.

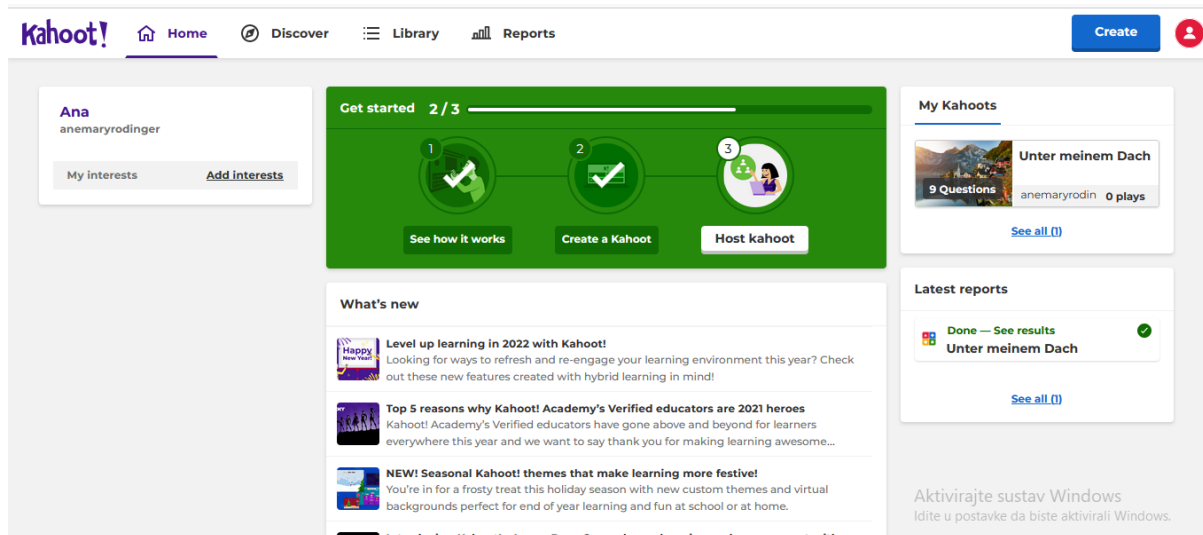


Abbildung 1: Die Startseite von Kahoot!

Auf der Webseite Kahoot.it kann man verschiedene Quiz erstellen, Richtig/Falsch-Spiele, Puzzles, bestimmte Spiele, in denen die Schüler ihre eigene Meinung sagen können. Kahoot! kann man für die Befestigung der gelernten Inhalte, für Tests oder nur für das attraktive Lernen benutzen (vgl. Groznik: *Nastava uz pomoć platforme za učenje Kahoot!*:15.6.2022) Für die Wiederholung des Gelernten und zu Beginn eines Themas kann Kahoot! auch genutzt werden, sodass man prüfen kann, welche Vorkenntnisse die Lernenden haben (vgl. Wallner: *Digitale Information und Kommunikation*: 10.7.2022⁴).

Es folgt ein Beispiel⁵, wie ein Quiz im Kahoot! aussieht. Das Quiz thematisiert die Sehenswürdigkeiten in Berlin. Die Lernenden müssen auswählen, was sie auf dem Foto sehen. Sie haben vier Möglichkeiten aber nur eine ist richtig.

⁴ Während des Praktikums in der Grundschule Vežica wurde Kahoot! am Anfang der Stunde, mit dem Ziel, die Schüler und Schülerinnen zu motivieren, benutzt und am Ende als eine Wiederholung eingesetzt. Außerdem wurde Kahoot! für die Einübung des Wortschatzes und der Grammatik oder als Prüfung des Leseverständnisses verwendet.

⁵ Die Aufgabe hat die Autorin dieser Masterarbeit selbständig auf der Kahoot!-Plattform erstellt.

Was zeigt das Bild? Wähle die richtige Antwort.

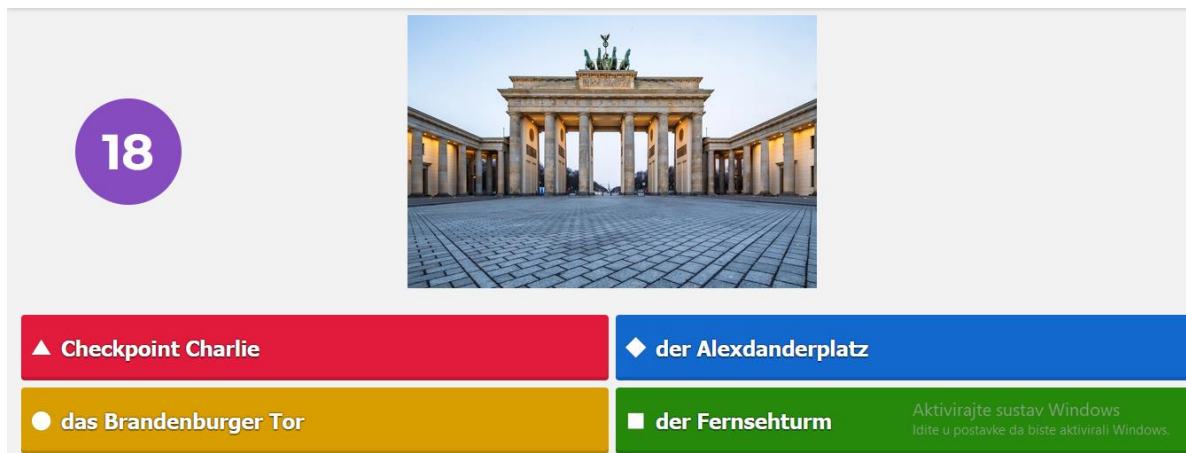


Abbildung 2: Quiz im Kahoot!

2.3.2 Padlet

Padlet ist ein digitales Werkzeug, dass viele Lehrkräfte nutzen. Padlets werden als digitale Tafel oder Pinnwand gestaltet, deren Nutzer pads erstellen können, indem sie Kommentare und Gedanken notieren können (vgl. Lay und Giblett: 10.7.2022).

Man kann sich einloggen oder auch nicht, und sein eigene „Tafel“ oder anders gesagt „Wand“ erstellen. Um die Wand mit anderen zu teilen, kann man ihnen den Hyperlink schicken und dann können sie die Wand ansehen. Unten folgt ein Beispiel wie das aussehen könnte. Andere können auch etwas an der Wand teilen. An die Wand kann man bis 25 MB hochladen, oder auch mehr, aber dann müsste der Lehrer Padlet kaufen. Man kann Padlet kostenlos 30 Tage testen (vgl. Padlet – kolaboracija na dohvrat ruke: 21.2.2022)



Abbildung 3: Die Startseite von Padlet

Padlet ist sehr einfach zu benutzen. Um ein Padlet zu erstellen, muss man nur oben rechts klicken und auswählen, was für ein leeres Blatt man haben möchte. Es gibt viele Möglichkeiten.

Im Unterricht kann Padlet für Diskussionen und kollaborative Arbeit und für die Erarbeitung des Wortschatzes genutzt werden (vgl. Lay und Giblett: 10.7.2022). Mit Padlet kann man Brainstorming-Aktivitäten und eine Sammlung von Assoziationen erstellen, Vorschläge, Ideen und Meinungen äußern, Schwerpunkte bilden (vgl. Lay und Giblett: 10.7.2022).⁶

Es folgt ein Beispiel⁷ für die Verwendung des Padlets zum Thema „Lieblingessen beschreiben“. Die Lernenden müssen ein paar Sätze darüber schreiben, was sie im Restaurant am liebsten bestellen und ein Foto hochladen. Am Ende ist die Padlet-Wand voll mit den Aufsätzen. Im Unterricht, wenn alle diese Wand sehen können, kann Eva sagen, was Tobias am liebsten im Restaurant bestellt usw.

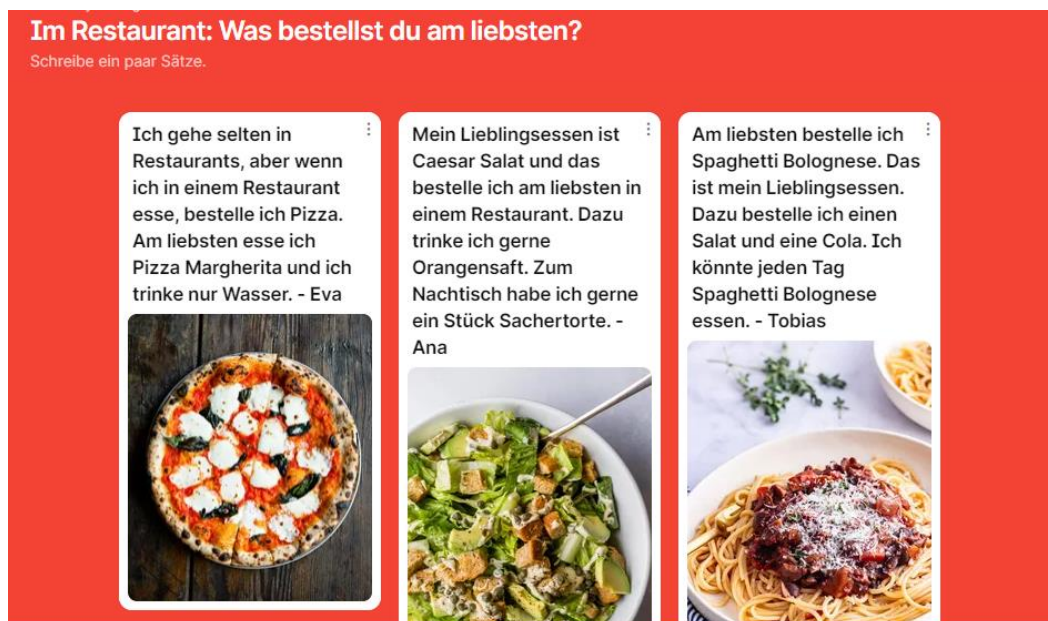


Abbildung 4: Kurze Aufsätze zum Thema „Was bestellst du am liebsten?“

2.3.3 LearningApps

LearningApps ist ein digitales Werkzeug, das viele andere Apps umfasst. „Mit LearningApps können multimediale Bausteine für unterschiedliche Unterrichtsequenzen erstellt werden.“ (Rodinger 2017: 75). Man kann schon fertige Apps benutzen, oder auch eigene erstellen. Um

⁶ Während des Praktikums in der Grundschule Vežica wurde Padlet meistens in der Übungsphase zum Üben des Schreibens und der Rechtschreibung sowie zum Prüfen der Rechtschreibung verwendet. Die Lernenden konnten nach den Fehlern suchen und sich gegenseitig korrigieren.

⁷ Die Aufgabe hat die Autorin dieser Masterarbeit selbständig auf der Padlet-Plattform erstellt.

eigene Spiele und Aufgaben erstellen zu können, muss man sich registrieren und einloggen, aber wenn man eine fertige App benutzt, muss man das nicht machen. LearningApps hat seine eigene Suchmaschine, wo man Aufgaben, Spiele und Apps durchsuchen kann. Wenn man z. B. in die Suchmaschine „Verben“ eintippt, erscheinen viele Aufgaben mit Verben und dann kann man auswählen, welche man will. Wenn den Nutzer keine App gefällt, dann kann er alleine eine App erstellen. Der Nutzer kann seine Aufgaben und Spiele mit dem QR-Code oder Hyperlink teilen.

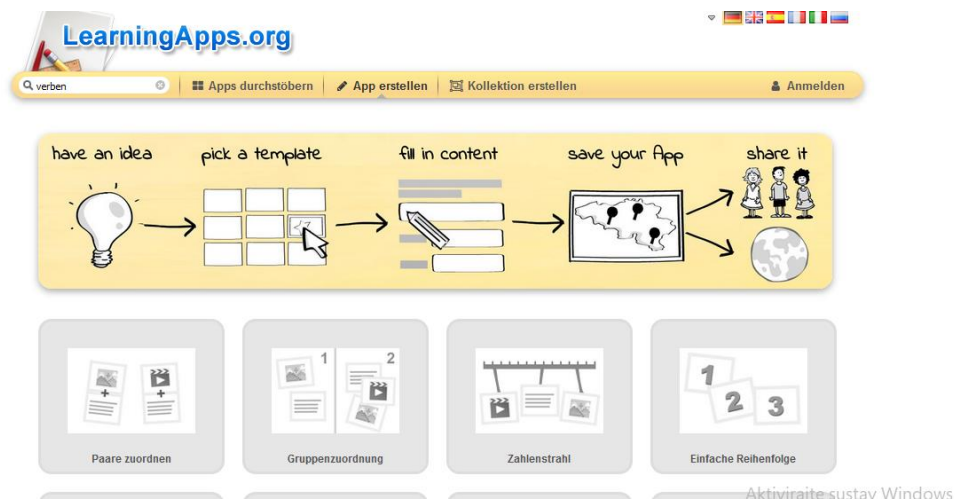


Abbildung 5: Startseite von LearningApps

Lehrkräfte können in LearningApps für eine bestimmte Klasse die Statistik verfolgen, man kann auch sehen, wer was richtig oder falsch gemacht hat. Die Lehrkraft kann den Hyperlink nur dieser bestimmten Klasse teilen, und sperren, dass niemand außerhalb der Klasse den Zugriff hat. Unterschiedliche Apps die verfügbar sind: Paare zuordnen, Gruppenzuordnung, Zahlenstrahl, einfache Reihenfolge, Lückentext, Multiple-Choice-Quiz, freie Textantwort, Zuordnung auf Bild, Millionenpiel, Kreuzworträtsel, Pferderennen, Audio/Video-Einblendungen, Gruppen-Puzzle, Wortgitter, Wo liegt was?, Wörterraten, Paare-Spiel, Schätzen, Zuordnungstabelle, Tabelle ausfüllen, Quiz mit Eingabe und noch vieles, was man auf der Webseite „LearningApps.org“ finden kann (LearningApps.org: 25.2.2022)⁸.

Es wird ein Beispiel⁹ gegeben wie man ein Lückentext für die Übung des Wortschatzes machen kann. Auf der ersten Seite des LearningApps, muss man „App erstellen“ klicken und dann kann man „Lückentext“ auswählen. Danach erscheinen Beispiele wie Lückentexte aussehen können. Es ist ziemlich einfach, einen Lückentext zu erstellen. Wenn man den Text geschrieben und die

⁸ Während des Praktikums in der Grundschule Vežica wurde LearningApps in der Übungsphase zum Üben und Erlernen des Wortschatzes verwendet.

⁹ Die Aufgabe hat die Autorin dieser Masterarbeit selbständig auf der LearningApps-Plattform erstellt.

Lücken eingesetzt hat, kann man ein Bild als Hintergrund einfügen, damit es den Lernenden spannender ist mitzumachen. Diese Aufgabe kann jeder Lernende in der Unterrichtsstunde für sich lösen.



Abbildung 6: Lückentext in LearningApps¹⁰

2.3.4 Quizlet

„Das Lernen von Vokabeln mittels Karteikarten in Papierform hat Konkurrenz bekommen zwar in der Form eines Programms, das man am Computer und auch am Smartphone verwenden kann.“ (Karačić 2017: 67) Dieses Programm heißt Quizlet. Das ist ein digitales Werkzeug, das den Lernenden das Lernen mit Flashcards erleichtert. Dieses Werkzeug kann man auf dem Handy oder am Computer benutzen. Um dieses Werkzeug zu benutzen, kann man sich registrieren oder mit dem Google-Account oder Facebook einloggen. Wenn man sich zum ersten Mal einloggt, muss man einige persönliche Daten angeben. Es gibt auch QuizletPlus, das mehrere Funktionen hat, aber es ist nicht kostenlos, wie die Standardversion.

Bei der Erstellung neuer Inhalte muss der Benutzer den Namen und die Beschreibung eingeben. Es ist auch möglich gespeicherte Daten aus den Office-Programmen zu importieren. Nachdem der Benutzer bestimmte Begriffe und Definitionen eingegeben hat, ist alles für die Verwendung

¹⁰ Lösungen (der Reihe nach angeführt): Tiergarten, DDR-Museum, Strandbad Wannsee, Nationalgalerie, Fernsehturm, Brandenburger Tor

dieses Werkzeugs bereit. Diesen vorbereiteten Inhalt kann man auf sieben verschiedene Weisen verwenden.

Es gibt sieben Möglichkeiten, um Quizlet zu benutzen. Eine Möglichkeit ist, mit Karteikarten zu arbeiten, wo man den Begriff und dann die Erklärung sehen kann und so leichter merken. Die zweite Option ist „Lernen“ oder „Lernmodus“. Dieser Lernmodus sieht wie ein Quiz aus, zuerst kommt eine Erklärung und dann muss man von den vier angebotenen Begriffen den richtigen Begriff auswählen. Die dritte Möglichkeit wie man Quizlet benutzen kann, ist eine Erklärungen zu schreiben. Zuerst wird ein Begriff angezeigt, und dann muss der/die Lernende die richtige eingeben. Die vierte Möglichkeit nennt sich „Schreiben“. Man muss schreiben, was man hört, was für das Hörverstehen nützlich ist. Noch eine Option ist „Testen“, bei der man Begriffe und Definitionen einpaaren muss, bzw. entscheiden muss, ob sie richtig oder falsch zusammengesetzt sind. Nächste Möglichkeit Quizlet zu verwenden ist, Definitionen und Begriffe einzupaaren, und wenn sie richtig eingepaart sind, verschwinden sie vom Bildschirm. Am Ende muss der Bildschirm leer sein. Die letzte Möglichkeit Quizlet zu verwenden, ist das Spiel „Schwerkraft“. Asteroiden fliegen zu Planeten und wenn man die richtige Definition oder den richtigen Begriff schreibt, werden die Asteroiden zerstört und der Planet ist dann gerettet. Man kann den gewünschten Schwierigkeitsgrad wählen, d. h. ob das Spiel schwer, normal oder leicht sein soll. Quizlet ist ein praktisches Werkzeug, das sich gut für den Fremdsprachenunterricht eignet, weil man die Aufgaben sehr schnell und einfach erstellen kann.¹¹

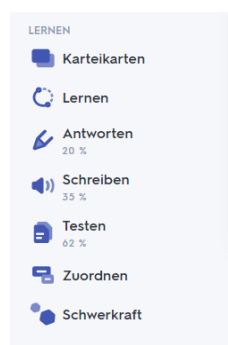


Abbildung 7: Aufgaben, die man mit Quizlet erstellen kann

Mit Quizlet kann man den Wortschatz üben somit auch die Aussprache, weil man auch eine Option hat, wo man auf das Klicken des Wortes die Aussprache hören kann.

¹¹ Während des Praktikums in der Grundschule Vežica wurde Quizlet in der Präsentationsphase, Semantisierungsphase und Übungsphase, vor allem im Bereich des Wortschatzes, genutzt.

Folgende Aufgabe¹² kann man in Quizlet erstellen: In diesen Beispiel hört man zuerst das Audio und dann muss man aufschreiben was man hört.

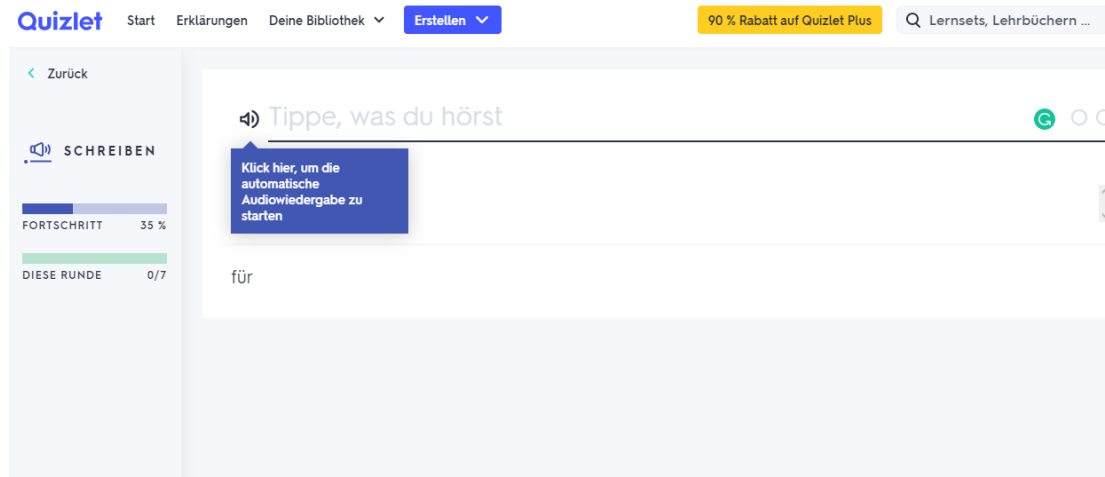


Abbildung 8: Aufgabe im Quizlet „Tippe, was du hörst“

2.3.5 Mentimeter

Mentimeter ist ein digitales Werkzeug, mit dem die Lehrperson eine Präsentation erstellen kann. „Die Lehrperson erstellt zu Hause die Aufgaben und jede Aufgabe bzw. Funktion bekommt automatisch einen Code, den die Lernenden vor der Erledigung der Aufgabe in ihren Geräten eingeben müssen, wenn sie die Internetseite www.menti.com besuchen.“ (Rodinger 2017:72).

Um Aufgaben auf der Mentimeter-Plattform erstellen zu können, muss man ein Konto haben oder sich per Google oder Facebook einloggen. Es gibt eine kostenlose, aber auch eine kostenpflichtige Version des Mentimeters. Die kostenlose Version hat ein Limit, aber mit dieser Version kann man auch eine hervorragende Präsentation machen. Die Lehrperson kann eigene Aufgaben erstellen oder Vorlagen herunterladen. Mentimeter verfügt über folgende Optionen: Multiple-Choice, Wortcloud, Open-Ended, Scales, Ranking, Q&A, Select Answer, Type Answer, 100 Punkte Spiel, Quiz und noch vieles mehr¹³.

Ein Beispiel¹⁴ der Nutzung des Mentimeters ist Wortcloud oder Wortwolke. Mit dieser Aufgabe können die Lernenden Assoziationen zu bestimmtem Thema äußern. Sie müssen nur den Code

¹² Die Aufgabe hat die Autorin dieser Masterarbeit selbständig auf der Quizlet-Plattform erstellt.

¹³ Während des Praktikums in der Grundschule Vežica wurde Mentimeter in der Einführungsphase (als Brainstorming) oder in der Übungsphase (zum Einüben des neuen Wortschatzes) verwendet.

¹⁴ Die Aufgabe hat die Autorin dieser Masterarbeit selbständig auf der Mentimeter-Plattform erstellt.

auf dem Bildschirm auf www.menti.com eintippen, und dann können sie z. B. schreiben, was ihnen zum Wort „Medien“ einfällt.

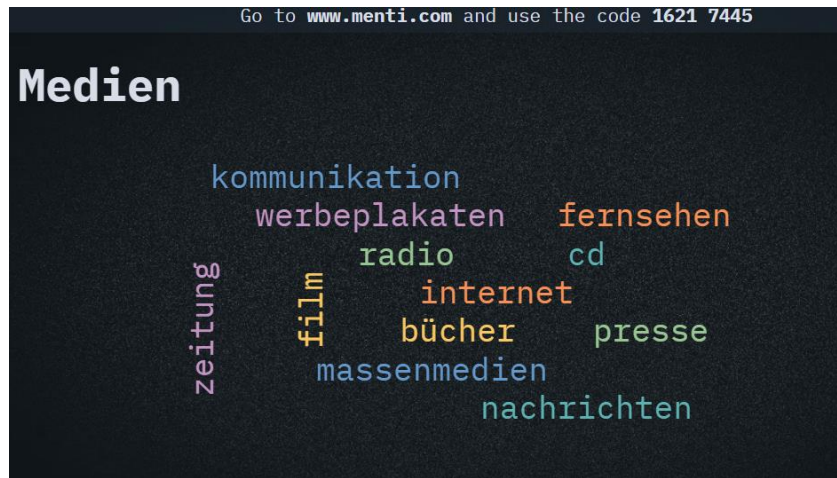


Abbildung 9: Assoziationen zum Begriff *Medien*

Brainstorming ist eine hervorragende Einführung in die Unterrichtsstunde, darum kann man eine solche Aufgabe in der Einführungsphase verwenden, was Mentimeter zum einen geeigneten Werkzeug für die Gestaltung der Übungsphase macht.

2.4 Vorteile und Nachteile digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht

Die häufige Nutzung der digitalen Medien im Unterricht bringt viele Vorteile, aber auch einige Nachteile mit sich. Habermann (2021: 41) fragt sich, ob Kinder und Jugendliche digitale Geräte in der schulischen Bildung brauchen, und ob sich dadurch die Motivation verschlechtert oder verbessert und sie denkt das die Befürworter der einen oder anderen Seite immer Studien finden werden, die ihre persönliche Meinung bestätigen.

Manfred Spitzer, der ein Medienkritiker ist, stellt anhand seiner Untersuchung fest, dass Smartphones schlecht für die Jugend sind, aber wenn sie in Schulen genutzt werden, werden sie als etwas positives dargestellt. Laut Spitzer (Spitzer 2019 zitiert nach Habermann 2021: 45) hat das keinen Sinn, darum vertritt er die Ansicht, dass niemand besser mit dem Medieneinsatz wird und die schwachen Schüler werden noch schlechter. Aus diesem Grund haben auch viele Länder die Smartphones in Schulen verboten und laut einer Studie haben die Schüler und Schülerinnen, die sich an dieses Verbot haben halten müssen, bessere Leistungen in der Schule gezeigt (vgl. Habermann 2021: 45-46).

Laut der ICLS-Studie (2013) haben Lehrkräfte aus 24 Staaten folgende Meinungen vertreten: 52% denken, dass digitale Medien negative Auswirkungen auf die Schreibfähigkeit haben, 52% denken, dass es zu reduzierter Kommunikation zwischen den Schüler kommt, 38% denken, dass digitale Medien konzeptuelles Verständnis im Vergleich zum Lernen mit realen Objekten behindern, 34% denken, dass sie organisatorische Probleme verursachen und 29% denken, dass digitale Medien Schüler und Schülerinnen vom Lernen ablenken (Schaumburg 2015:42 zitiert nach Bente 2019:6-7).

Viele Studien zeigen negative Auswirkungen von digitalen Medien, aber trotz der negativen gibt es mehr positive Auswirkungen. Laut Sobočan (2017: 113) haben 66 Schüler und Schülerinnen an einer Umfrage teilgenommen. Insgesamt 46 von ihnen berichteten von ihren Erfahrungen mit digitalen Werkzeugen im Deutschunterricht, wie Kahoot!, Glogster, Mentimeter, PicCollage, Plickers, Quizziz, usw. und 44 SchülerInnen, d. h. 66,7% waren der Meinung, dass die digitalen Werkzeuge den Unterricht interessanter machten. Digitale Werkzeuge haben einen positiven Effekt auf das Deutschlernen. Mit Hilfe von digitalen Werkzeugen lässt sich der Unterricht interessanter, spielerischer, abwechslungsreicher, unterhaltsamer, kompetetiver und das wichtigste: motivierender gestalten (vgl. Sobočan 2017:114).

Natürlich werden die Schüler und Schülerinnen sagen, dass sich der Medieneinsatz positiv auf das Lernen auswirkt, aber laut einer Umfrage, die STARK Verlag im Schuljahr 2017/2018 durchgeführt hat, stimmen die Lehrkräfte dem zu. An dieser Umfrage haben über 5000 Lehrkräfte teilgenommen (vgl. Umfrage zur Digitalisierung: 15.8.2022). Fast 97% der Lehrkräfte unter 30 Jahren und 85%-88% der anderen Altersgruppen halten den Einsatz digitaler Medien für wichtig und 80% der Befragten denken, dass Lernen mit digitalen Medien ein Vorteil ist (vgl. Umfrage zur Digitalisierung: 15.8.2022).

Heutzutage sind Schüler und Schülerinnen weniger motiviert, Deutsch als Fremdsprache zu lernen. „Um in Zukunft Einfluss auf das Interesse der StudentInnen für Deutsch an der FH auszuüben, wird als eine mögliche Motivationsquelle der Einsatz unterschiedlicher Formen digitaler Kommunikation im Deutschunterricht in Betracht gezogen.“ (Sobočan 2017: 111). Man glaubt, dass die Einführung digitaler Kommunikation mit Hilfe von digitalen Medien und digitalen Werkzeugen, eine positive Wirkung auf die Motivation der Schüler und Schülerinnen haben wird. Wenn ein Medium im Unterricht eingesetzt wird, machen Schüler und Schülerinnen mehr mit und mit der Benutzung der digitalen Medien werden sie medienkompetent und damit ist auch das Lernen einfacher.

3 Fremdsprachenunterricht

Heutzutage haben Medieneinsatz und Technologie einen großen Einfluss auf den Fremdsprachenunterricht und er sieht ganz anders aus als früher. Auf der einen Seite haben wir die Schüler und Schülerinnen als digitale Einheimische¹⁵, weil sie ständig die Medien benutzen und alles darüber wissen, und auf der anderen Seite haben wir die Lehrpersonen, die als digitale Einwanderer bezeichnet werden können (vgl. Petrinšak 2014). Darum ist es auch wichtig, dass der Medieneinsatz im Unterricht gut gestaltet ist und dass die Lehrkraft Medienkompetent ist.

Das oberste Ziel des Fremdsprachenunterrichts ist der Erwerb von Kommunikationskompetenz. Deshalb liegt der Fokus im Fremdsprachenunterricht auf der Entwicklung der sprachlichen Fertigkeiten und die Grundlage dafür bilden sprachliche Mittel. Sprachliche Mittel die im Fremdsprachenunterricht geübt werden müssen sind: Aussprache, Orthografie, Wortschatz und Grammatik. Die Lernenden sollen über sprachliche Mittel verfügen, um die kommunikativen Absichten zu verwirklichen und mit digitalen Medien in multimedialen Lernumgebungen können praktisch alle Teilkompetenzen gefördert werden (vgl. Der Mehrwert digitaler Medien für die Spracharbeit im Englischunterricht: 1.8.2022).

In zwei folgenden Unterkapiteln wird der Erwerb der sprachlichen Mittel näher thematisiert und danach die Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung nach dem Modell „Didaktische Analyse“¹⁶.

3.1 Der Erwerb der sprachlichen Mittel

Die funktionale kommunikative Kompetenz ist eine der wichtigsten Kompetenzen im Fremdsprachenunterricht. Dazu gehören kommunikative Fertigkeiten: Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben. Um eine gelungene Kommunikation auf Deutsch zu erreichen, muss man diese Fertigkeiten fördern zusammen mit den sprachlichen Mitteln.

¹⁵ Digitale Einheimische oder digitale Eingeborene sind laut dem Pädagogen Marc Prensky, Menschen die mit digitalen Technologien aufgewachsen sind oder schon sehr früh mit Digitalität im Kontakt gekommen sind (vgl. Globales Lernen: Digital natives: 2.9.2022).

¹⁶ „Das Modell Didaktische Analyse beschreibt den Lernprozess, den der Lernende durchlaufen soll, als einen Weg des Lernenden von einer möglichst präzise bestimmten Ausgangslage hin zu ebenso präzise festgelegten Lernzielen. Auf diesem Weg verändert sich der Lernende.“ (Bimmel/Kast/ Neuner 1994:60 zitiert nach Blažević 2007: 243)

„Voraussetzung für die Realisierung der einzelnen Kompetenzen ist das Verfügen über angemessene sprachliche Mittel und kommunikative Strategien. Die sprachlichen Mittel – Wortschatz, Grammatik, Aussprache, Prosodie (Akzentsetzung und Intonation) und Orthografie sind grundlegende Bestandteile des sprachlichen Systems und der Kommunikation. Ihnen kommt für die Realisierung der kommunikativen Teilkompetenzen eine dienende Funktion zu.“ (Senatsverwaltung / Ministerium 2015: 10)



Abbildung 10: Kompetenzmodell und sprachliche Mittel als integrativer Teil der funktionalen kommunikativen Kompetenz (vgl. Senatsverwaltung / Ministerium 2015: 9)

Die Schüler und Schülerinnen nehmen rezeptiv mehr sprachliche Mittel auf, als sie produktiv verwenden können. (vgl. Senatsverwaltung / Ministerium 2015: 10). Deshalb soll dem Erwerb der sprachlichen Mittel besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden.

Eines der sprachlichen Mittel ist die Aussprache. Meistens erkennt man jemanden, der nicht Muttersprachler ist, an seiner Aussprache. Es ist wichtig, eine gute Aussprache zu haben, um sich mit anderen Menschen zu verständigen. Für DaF-Lernende sind bestimmte Laute und Lautkombinationen, die in ihrer Muttersprache nicht vorkommen, problematisch (vgl. Blažević 2007: 83). Im DaF-Unterricht soll die Aussprache von Anfang an geübt werden, die Lernenden sollten für die Zielsprache sensibilisiert werden, indem sie Deutsch sprechenden Muttersprachlern in verschiedenen Situationen zuhören, sodass sie die Sprechintentionen erfassen und die Sprechweisen erkennen (vgl. Hirschfeld: 3.7. 2022). Es ist bedeutend, dass die Lernenden systematische Trainings mit situativen Höraufgaben und Sprech- und Ausspracheübungen haben (vgl. Hirschfeld: 3.7. 2022).

Wie Aussprache, ist Orthografie für eine gelungene Kommunikation bedeutsam. Orthografie wird durch Abschreiben von Wörtern, Sätzen, oder kurzen Texten geübt (vgl. Blažević 2007:

86). Das sind Lückendiktate, Lückentexte, Diktate, und Selbstkorrekturen. Kreative Übungen wie z. B. Akrosticha, Wortschlangen, Worträtsel und das Sortieren nach bestimmten orthografischen Aspekten können ein motivierendes Üben unterstützen (vgl. Barucki et al. 2017: 10)

Mit einer guten Aussprache, Orthografie und einem umfangreichen Wortschatz ist der Lerner/die Lernerin auf dem guten Weg zu einer erfolgreichen Kommunikation. „Von Lehrern wird oft bis heute Wortschatzerwerb als notwendiges Übel angesehen.“ (Huneke/Steinig 2013: 180). In einer bestimmten Situation und im Rahmen kulturell geprägter Handlungs- und Sprachgebrauchszusammenhänge konkretisiert sich auch die Bedeutung von Wörtern und deshalb sollte der Wortsatzerwerb kontextualisiert stattfinden und sich nicht auf Vokabelgleichungen stützen (vgl. Huneke Steinig 2013: 185). Früher war das Lernen von Vokabeln nur auf Auswendiglernen gerichtet, aber heute gibt es neue Methoden, um effektiver die Wortschatzkompetenz zu erreichen. Der neue Wortschatz wird durch Texte eingeführt und es gibt viele Übungen zum Erlernen des Wortschatzes wie Definieren, Umschreiben, Assoziieren, Vergleichen, Reihen bilden, Zuordnen, Unterordnen, Transformieren und Substituieren (vgl. Blažević 2007: 99).

Um eine Fremdsprache zu beherrschen, muss man neben der Wortschatzkompetenz auch die Grammatikkompetenz besitzen. Laut Huneke/Steinig (2013: 186) ist die Grammatik ein notwendiges Übel. Grammatik soll funktional gesehen werden und in kommunikative Handlungsrahmen eingebettet sein (vgl. Huneke/Steinig 2013: 198). Oft sind die Lehrpersonen demotiviert, wenn es um Grammatik geht, weil sie unangenehme Erinnerungen an ihre Schulzeit haben. Heute lernt man die Grammatik anders (vgl. Huneke/Steinig 2013: 186). Die Grammatik sollte man indirekt vermitteln, sodass man aus konkreten Beispielen eine Regel erschließt. Das bringt bessere Resultate mit sich und ist nicht demotivierend für die Lernenden. Um Grammatik auf eine interessante Art und Weise vermitteln zu können, kann man visuelle Elemente benutzen, was sich mithilfe digitaler Medien sehr gut realisieren lässt (Zeyer 2020:176).

Übungen, die für das Erlernen der Grammatik im kommunikativen Fremdsprachenunterricht von Bedeutung sind, sind Ergänzungübungen Satzschalttafeln, bildgesteuerte Memorisierungsübungen, Umformungsübungen u. a. (vgl. Blažević 2007: 109).

„Die Erfahrung zeigt, dass sprachliche Mittel zu unterschiedlichen Zeitpunkten und in unterschiedlichen Zusammenhängen wiederholt aufgegriffen und geübt werden müssen, bevor eine sichere Beherrschung erwartet werden kann. Dabei kommt

Fehlern in der Sprachproduktion als Lernchance eine wichtige Rolle zu. Sie machen Sprachlernprozesse nach außen sichtbar und bieten Anlass, diese zu reflektieren und zu diagnostizieren, um aus ihnen Schlussfolgerungen für das weitere Lernen abzuleiten.“ (Barucki et al. 2017: 8)

Wenn man sich auf ein bestimmtes sprachliches Mittel in einer Unterrichtsstunde fokussieren möchte, soll man sich darüber Gedanken machen, in welcher Unterrichtsphase das sinnvoll wäre. Aus diesem Grund werden im Folgenden die Unterrichtsphasen und die Lernziele der einzelnen Phasen des Unterrichts beschrieben.

3.2 Unterrichtsphasen

Der Unterricht besteht aus vier Phasen: Einführung, Präsentation, Semantisierung und Üben (Bimmel/Kast/Neuner 2003: 58 zitiert nach Blažević 2007: 245). Das Phasenmodell ist so konzipiert, dass die Schüler und Schülerinnen auf diese Weise den neuen Inhalt am einfachsten erlernen können. „Eine genaue Planung einzelner Phasen erleichtert es dem Lehrer, für methodische Vielfalt im Unterricht zu sorgen und den thematischen roten Faden der Stunde nicht aus den Augen zu verlieren.“ (Unruh 2021: 31.8.2022).

In der Einführung versucht die Lehrkraft das Thema interessant zu machen, die Schüler und Schülerinnen zu motivieren und ihre Neugierde zu wecken für das, was kommt (vgl. Blažević 2007: 245). Der Text, der in der Stunde präsentiert werden soll, wird vorentlastet, indem z. B. die Lehrkraft die Schlüsselwörter vermittelt und der Text dadurch verständlicher wird (vgl. Bimmel/Kast/Neuner 2003: 58). Laut Bimmel/Kast/Neuner (2003: 64) soll in einer Unterrichtsstunde die 45 Minuten dauern, die Einführungsphase von 5 bis 10 Minuten dauern. In diesen 10 Minuten ist es wichtig die Motivation zu wecken, Vorkenntnisse zu aktivieren, Bedeutung von Schlüsselwörter zu vermitteln und Kontext zu erklären. Es gibt viele Möglichkeiten, die Einführungsphase erfolgreich zu gestalten, was man auch mithilfe von digitalen Medien erzielen kann.

In der Präsentationsphase wird ein neuer Inhalt präsentiert und die Schüler und Schülerinnen sollen diesen Inhalt nur global verstehen (vgl. Blažević 2007: 246) Der neue Inhalt kann in Form eines Lese- oder Hörtextes präsentiert werden, wobei in der Präsentationsphase Grammatikregeln oder neue Wörter nicht bearbeitet werden. Laut Bimmel/Kast/Neuner (2003: 68) enthält der präsentierte Text oft Beispiele neuer sprachlichen Mittel: neue Laute, Morpheme,

Wörter, Sprachformen und Satzstrukturen und damit werden diese neuen sprachlichen Mittel auf eine neue und effektive Weise angeboten und präsentiert. Wenn das Ziel, den neuen Text global verstehen erreicht ist, kann man den Text detailliert in der Semantisierungsphase bearbeiten.

In der Semantisierungsphase wird der Inhalt, der noch nicht klar ist, behandelt und näher erklärt. Die Schüler und Schülerinnen sollen so viel wie möglich auf der Wort-, Satz- und Textebene verstehen. Es geht darum, die Wörter zu erkennen und ihre Bedeutung aus dem Kontext zu erschließen, was für das Textverständnis wichtig ist (vgl. Bimmel/Kast/Neuner 2003: 80). Bei der Wortschatzvermittlung soll die Lehrkraft bestimmen, welcher Wortschatz zum aktiven und welcher zum passiven Wortschatz zählt, weil so beschlossen werden kann, wie intensiv diese neuen Begriffe geübt werden sollen (vgl. Blažević 2007: 249). Nach der Semantisierungsphase erfolgt die Übungsphase.

Unter Üben versteht man „eine Handlung des Lernenden, in deren Verlauf er identische oder ähnliche Sachverhalte wieder und wieder lernt, um sie zu behalten und für den eigenen produktiven Umgang zur Verfügung zu haben.“ (Schwerdtfeger 1995: 223 zitiert nach Blažević 2007: 250) Es gibt zwei Typen von Übungen: Übungen, in denen es um die kommunikative Fertigkeiten geht, und Übungen, in denen es um Teilfertigkeiten geht (vgl. Bimmel/Kast/Neuner 2003:90). Mit der Übung kann man die Beherrschung der sprachlichen Mittel bzw. Aussprache, Wortschatz, Grammatik und Orthografie verbessern. Die Übungsphase kann von 10 bis 15 Minuten dauern und das Ziel ist, das Neugelernte zu üben.

Die vier Phasen fangen mit rezeptiven Handlungen an (neue sprachliche Mittel hören oder lesen) und führen über reproduktives Handeln (neue sprachliche Mittel reproduzieren) zu sprachlich produktiven Handlungen (mündlich oder schriftlich) (vgl. Bimmel/Kast/Neuner 2003: 58). Es gibt viele unterschiedliche Übungen für die Verbesserung der Fertigkeiten und der sprachlichen Mittel. Die Lehrkraft soll kreativ sein und den Unterricht interessant gestalten und spannend machen. Dabei kann der technische Medieneinsatz eine bedeutende Rolle spielen. Es gibt vermutlich kaum ein Feld der Erziehungswissenschaft, das sich so schnell verändert wie Bildungsmedien (vgl. Petko 2019: 1). Deshalb müssen sich die Lehrkräfte kontinuierlich weiterbilden. Laut Blažević (2007: 164) können Medien mit verschiedenen Zielen im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden: sie vermitteln Informationen und Sprach- und Sachstoffe in der authentischen Situation, sie können die Unterrichtsführung erleichtern, Aufmerksamkeit der Schüler und Schülerinnen wecken und ihre Motivation stärken, Behaltensleistung steigern, die Verwendung der Muttersprache reduzieren und den Unterricht

auflockern. Dies spricht dafür, dass dem Medieneinsatz im Fremdsprachenunterricht ein wichtiger Platz eingeräumt werden muss.

Nachdem die digitalen Werkzeuge, die Unterrichtsphasen und das Erlernen der sprachlichen Mittel vorgestellt wurden, folgt eine empirische Untersuchung, die zum Ziel hat die Verwendung der digitalen Werkzeuge im DaF-Unterricht zu erforschen.

4 Empirischer Teil

In diesem Kapitel wird die zum Zwecke dieser Master-Arbeit durchgeführte empirische Untersuchung zum Thema *Medien im DaF-Unterricht* dargestellt. Zunächst werden das Untersuchungsziel und die Untersuchungsfragen dargestellt, gefolgt von der Beschreibung des methodischen Vorgehens und der Präsentation und Interpretation der Ergebnisse.

4.1 Untersuchungsziel und Untersuchungsfragen

Das Ziel dieser Untersuchung ist neue Erkenntnisse über den Einsatz digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht an kroatischen Mittelschulen (Sekundarstufe II) zu gewinnen. Mit dieser Zielsetzung ist die Beantwortung folgender Forschungsfragen verbunden: *Wie oft werden digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht benutzt (mit besonderer Berücksichtigung der ausgewählten digitalen Werkzeuge, die im Kapitel 4 dargestellt worden sind: Kahoot!, Padlet, LearningApps, Mentimeter, Quizlet)? Welche digitalen Werkzeuge werden in den einzelnen Unterrichtsphasen und zum Erlernen der sprachlichen Mittel am meisten benutzt? und Welche Erfahrungen haben DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen bei der Nutzung der digitalen Werkzeuge gemacht?*

4.2 Untersuchungsmethode

Für die vorliegende Arbeit wurde die quantitative Methode gewählt als eine geläufige und praktische Methode, wenn es um das Erheben von Daten geht. Mit der Anwendung dieser Methode werden Daten erhoben, die sich statistisch verarbeiten lassen, um neue Erkenntnisse zu gewinnen. Die Daten werden gewöhnlich mithilfe eines Fragebogens erhoben, was auch in dieser Untersuchung der Fall ist. (vgl. Universität Leipzig: Qualitativ vs. Quantitativ: 30.8.2022).

4.3 Untersuchungsinstrument und Verlauf der Untersuchung

Die Untersuchung wurde mithilfe eines Fragebogens ausgeführt, der online über *Google Forms* erstellt wurde. Der Fragebogen besteht aus 27 Fragen, wobei sich die ersten drei Fragen auf die Informationen zur Person beziehen (s. Anhang). Die anderen Fragen sind auf die Anwendung digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht bezogen (Fragen 4-27). Der Fragebogen besteht aus sechs offenen und achtzehn geschlossenen Fragen.

4.4 Untersuchungsteilnehmer und -teilnehmerinnen

Die Zielgruppe in dieser Untersuchung sind DaF-Lehrkräfte an kroatischen Mittelschulen (Sekundarstufe II) aus vier verschiedenen Gespanschaften (Gespanschaft Karlovačka, Varaždinska, Primorsko-goranska und Međimurje). Sie haben per E-Mail eine Beschreibung des Forschungsvorhabens und den Link zum Fragebogen erhalten.

Es haben insgesamt 24 DaF-Lehrer und DaF-Lehrerinnen diesen Fragebogen ausgefüllt – 22 Frauen und 2 Männer. Die meisten sind zwischen 41 und 50 Jahre alt d. h. 41,7%, 25 % sind älter als 50 und 20,8% der Untersuchungsteilnehmer und -teilnehmerinnen sind zwischen 31-40 Jahre alt. Der Anteil der Probanden und Probandinnen, die zwischen 26 und 30 Jahre alt, beträgt 12,5 %. Keine Person jünger als 25 Jahre hat an dieser Untersuchung teilgenommen.

Die meisten Befragten (41,7%) haben eine langjährige Erfahrung (zwischen elf und zwanzig Jahren) im DaF-Unterricht. Danach folgen diejenigen (33,3%), die mehr als zwanzig Jahre als DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen arbeiten. 12,5% arbeiten mehr als sechs und weniger als zehn Jahre als DaF-Lehrkräfte, 8,3% üben diesen Beruf zwischen drei und fünf Jahre aus und nur ein DaF-Lehrer oder eine DaF-Lehrerin (genau gesagt 4,2%) hat weniger als zwei Jahre Berufserfahrung.

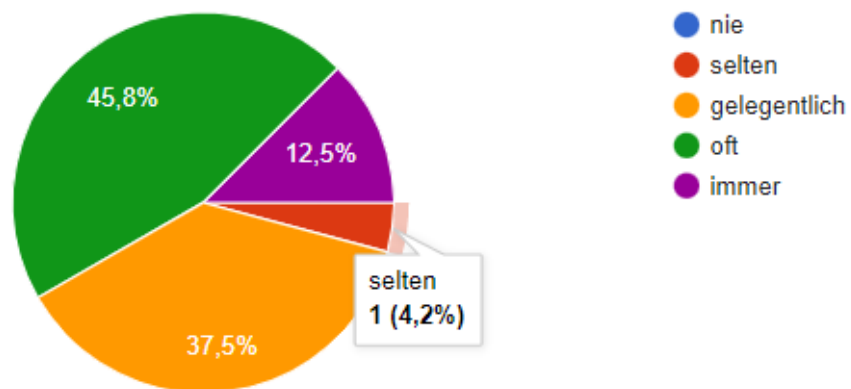
Im Folgenden werden die Ergebnisse der durchgeführten Untersuchung dargestellt.

4.5 Präsentation der Ergebnisse

Die gewonnenen Ergebnisse wurden mit Hilfe von *Google Forms* ausgewertet, in Grafiken zusammengefasst und in Prozenten dargestellt.

Zunächst werden die Antworten auf die erste Forschungsfrage *Wie oft werden digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht benutzt (mit besonderer Berücksichtigung der ausgewählten digitalen Werkzeuge, die im Kapitel 4 dargestellt worden sind: Kahoot!, Padlet, LearningApps, Mentimeter, Quizlet)?* präsentiert.

Auf die Frage „Wie oft verwenden Sie digitale Werkzeuge in Ihrem Unterricht?“ haben DaF-Lehrer und DaF-Lehrerinnen unterschiedliche Antworten gegeben (s. Graphik 1).



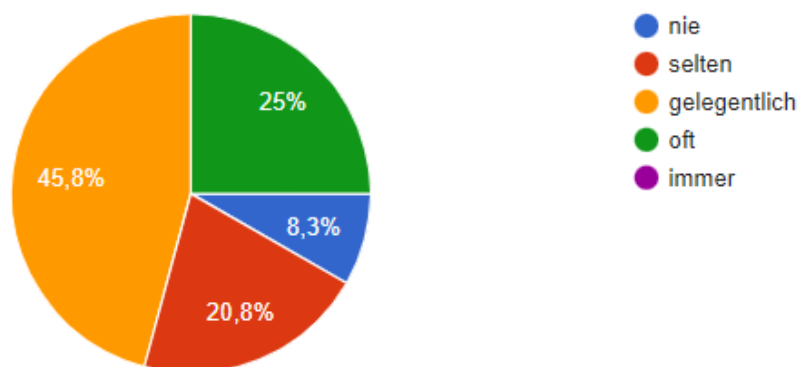
Graphik 1: Verwendungshäufigkeit von digitalen Werkzeugen im DaF-Unterricht

Laut den Ergebnissen dieser Untersuchung verwenden alle an dieser Untersuchung teilnehmenden DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen, digitale Werkzeuge in ihrem Unterricht. 4,2% verwenden digitale Werkzeuge selten, 12,5% immer, 37% gelegentlich und die meisten bzw. 45,8% verwenden digitale Werkzeuge oft.

Wenn sie manchmal keine digitalen Werkzeuge in ihrem Unterricht benutzen, tun sie das aus Zeitmangel (50% der Befragten), oder weil das nicht notwendig ist (so denkt 20% der Befragten). 10% denkt, dass sich das nachteilig auswirken kann, 10% führt an, dass „die Schüler nicht an die Anwendung digitaler Werkzeuge gewöhnt sind“ und „das wirkt sich als eine meistens spielerische Ablenkung aus“ und schließlich 10% der Befragten möchten im Unterricht nicht zu oft digitale Werkzeuge verwenden.

Was die Verwendung der digitalen Werkzeuge Kahoot!, Padlet, LearningApps, Quizlet und Mentimeter betrifft, haben die Befragten folgendes berichtet: am meisten benutzten sie Kahoot! (83,3%), dann benutzen sie LearningApps mit 79,2%, eine häufige Verwendung hat auch Padlet mit 75%, danach kommt noch Mentimeter mit 54,2% und am wenigsten wird Quizlet benutzt (41,7%). Einige Werkzeuge, die DaF-Lehrkräfte neben diesen oben genannten noch in ihrem Unterricht benutzen sind: Pic Collage, Adobe Spark, Book Creator, Quizziz, Plickers, Bookwidgets, Scratch, Wordart, Mindmap.de, Genially, Wordwall, Flinga, Gather.town, Miro, Rubrics, Nearpod, Google Forms, Oncoo, Edpuzzle, Narakeet, Type Studio, Bamboozle, Studystack, Voki, phase6, Moodle (H5P), Coogle, Lino, Canva, Thinglink, und Socrative.

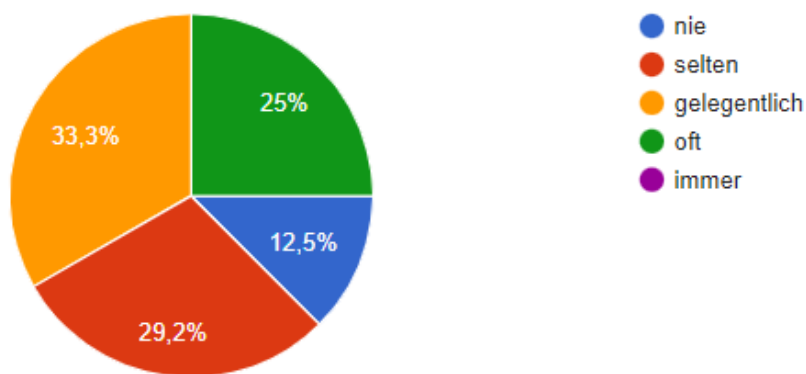
Im Folgenden werden die Ergebnisse über die Häufigkeit der Nutzung digitaler Werkzeuge, die in dieser Arbeit vorgestellt wurden – Kahoot!, Padlet, LearningApps, Quizlet und Mentimeter, präsentiert.



Graphik 2: Häufigkeit der Nutzung von Kahoot! im DaF-Unterricht

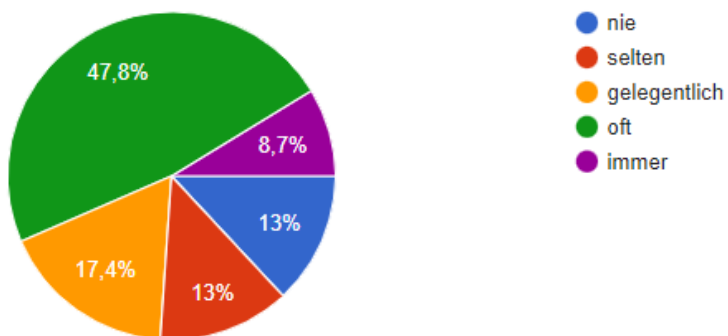
In der graphischen Darstellung (s. Graphik 2) kann man sehen, dass Kahoot! gelegentlich im Unterricht benutzt wird, mit 45,8% und 8,3 % der DaF-Lehrkräfte benutzt Kahoot! nie.

Wie man der Graphik 3 entnehmen kann (s. Graphik 3), wird Padlet auch gelegentlich im Unterricht benutzt mit 33% und 12,5 % der Lehrkraft benutzt Padlet nie.



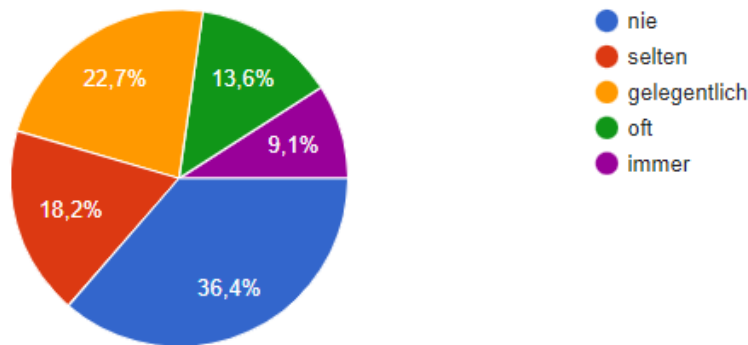
Graphik 3: Häufigkeit der Nutzung von Padlet im DaF-Unterricht

Im Vergleich mit Kahoot! und Padlet, die gelegentlich benutzt werden, wird LearningApps oft im DaF-Unterricht benutzt. Das haben 47,8% der Befragten behauptet. Einige DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen verwenden LearningApps immer, sogar 8,7% (s. Graphik 4).



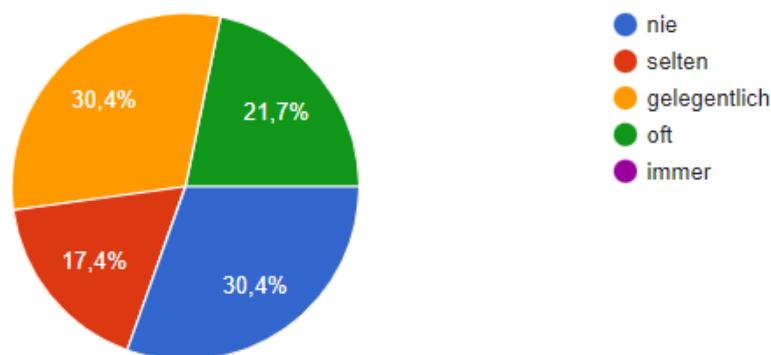
Graphik 4: Häufigkeit der Nutzung von Learning Apps im DaF-Unterricht

Aus den obigen Graphiken geht hervor, dass die meisten DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen Kahoot! und Padlet gelegentlich und LearningApps oft benutzen und der Graphik 5 (s. Graphik 5) kann man entnehmen, dass die meisten DaF-Lehrkräfte das Quizlet nie verwenden, sogar ein Drittel von ihnen (36,4%).



Graphik 5: Häufigkeit der Nutzung von Quizlet im DaF-Unterricht

Graphik 6 zeigt, dass 30,4% der DaF-Lehrkräfte Mentimeter nie benutzt und 30,4% nur gelegentlich (s. Graphik 6). Von 21,7% der Befragten wird Mentimeter oft im Unterricht benutzt.

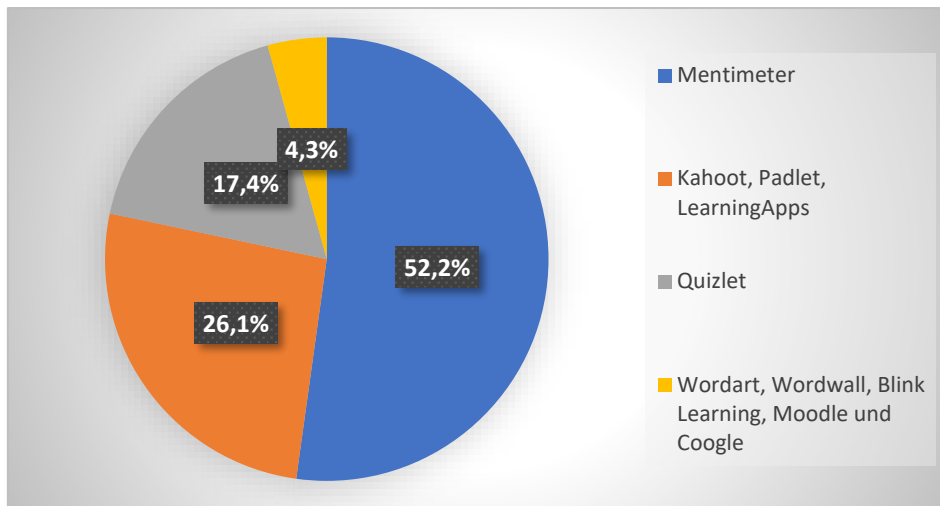


Graphik 6: Häufigkeit der Nutzung von Mentimeter im DaF-Unterricht

Aus obigen graphischen Darstellungen geht hervor, dass das digitale Werkzeug LearningApps am meisten im DaF-Unterricht verwendet wird.

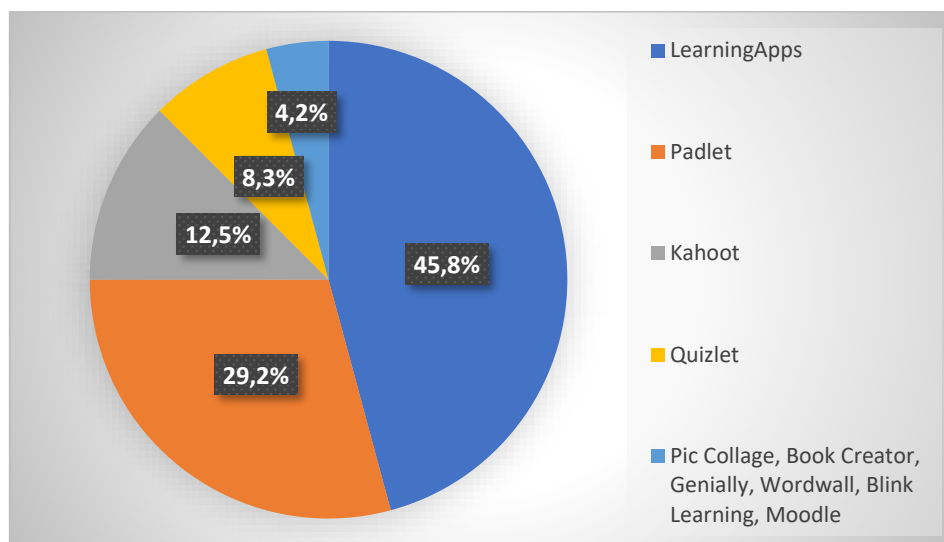
Im Folgenden werden die Antworten auf die zweite Forschungsfrage *Welche digitalen Werkzeuge werden in den einzelnen Unterrichtsphasen und zum Erlernen der sprachlichen Mittel am meisten benutzt?* präsentiert.

In der Einführungsphase benutzten DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen alle oben genannten digitalen Werkzeuge, aber am häufigsten Mentimeter mit 52,2%, Kahoot!, Padlet und LearningApps mit 26,1% und Quizlet mit 17,4%. Andere digitale Werkzeuge, die einige DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen in der Einführungsphase verwenden, sind: Wordart, Wordwall, Blink Learning, Moodle und Coogle (s.Graphik 7).



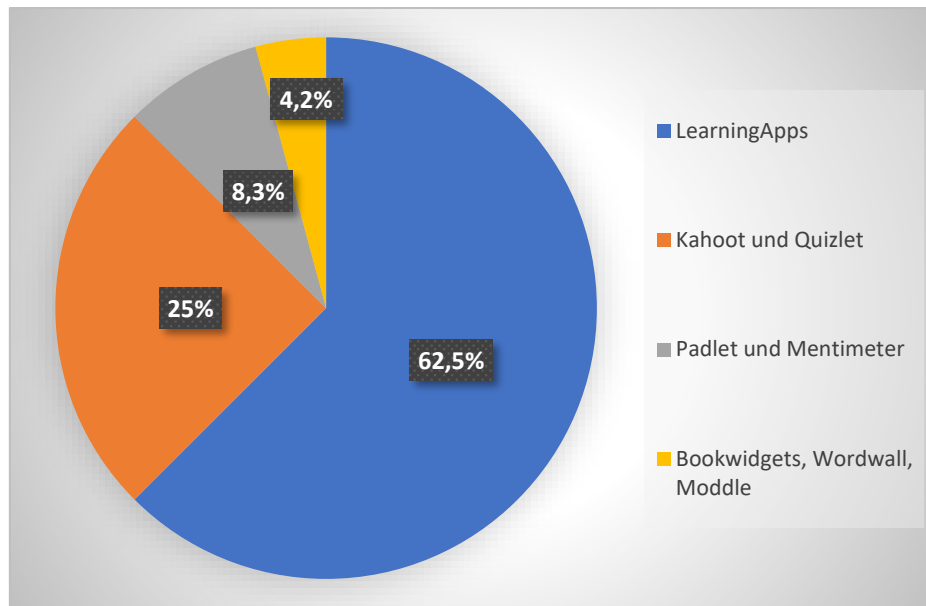
Graphik 7: Häufigkeit der Nutzung von digitalen Werkzeugen in der Einführungsphase

In der Präsentationsphase, in der ein Text dargeboten wird, verwenden die meisten DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen LearningApps (sogar 45,8%). Danach kommt Padlet mit 29,2%, gefolgt von Kahoot! mit 12,5% und Quizlet mit 8,3%. Mentimeter wird in der Präsentationsphase nicht benutzt. Die Befragten haben angegeben, dass sie in dieser Unterrichtsphase folgende Werkzeuge nutzen: Pic Collage, Book Creator, Genially, Wordwall, Blink Learning, Moodle oder keine (s. Graphik 8).



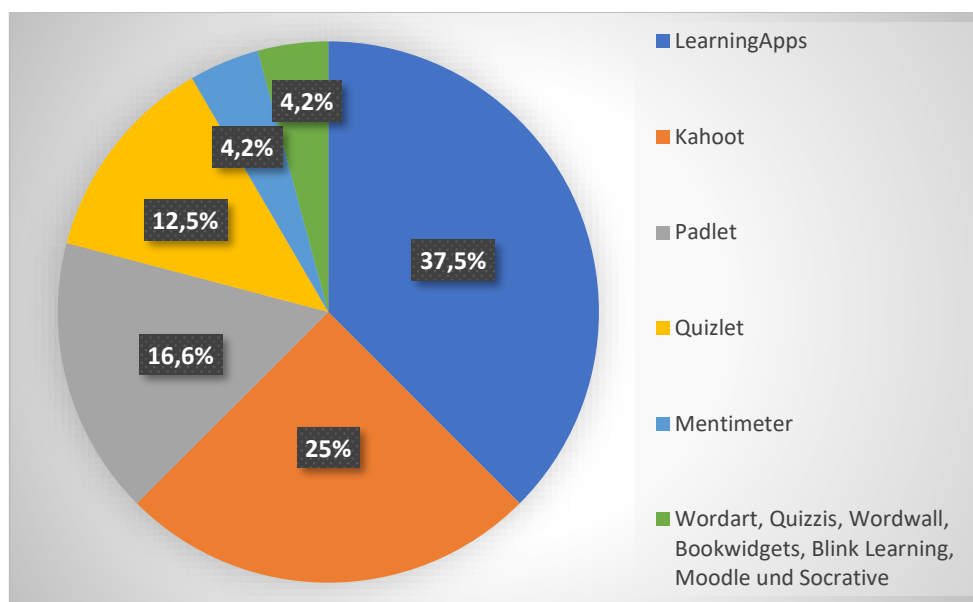
Graphik 8: Häufigkeit der Nutzung von digitalen Werkzeugen in der Präsentationsphase

In der Semantisierungsphase, in der die Bedeutung neuer Wörter oder neue Grammatik bearbeitet wird, verwenden die Befragten schon wieder am meisten Learning Apps (62,5% der Befragten). Kahoot! und Quizlet benutzt 25% der Befragten und Padlet und Mentimeter 8,3%. Andere digitale Werkzeuge, die DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen in der Semantisierungsphase benutzen sind: Bookwidgets, Wordwall und Moodle oder keine (s. Graphik 9).



Graphik 9: Häufigkeit der Nutzung von digitalen Werkzeugen in der Semantisierungsphase

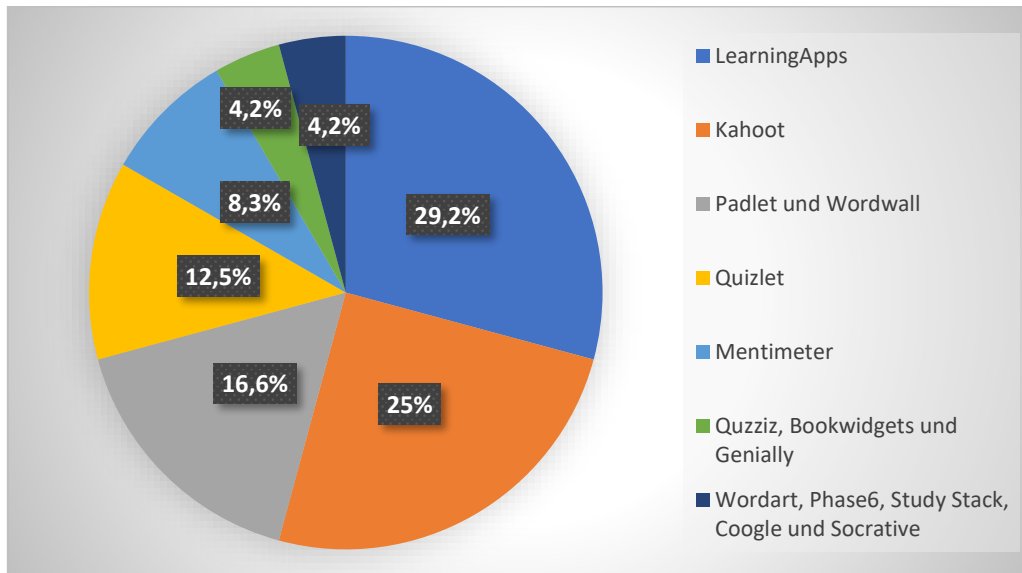
Was die Übungsphase angeht, benutzen 37,5% der DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen am meisten Learning Apps, danach Kahoot! mit 25%, Padlet mit 16,6%, Quizlet mit 12,5% und Mentimeter mit 4,2%. Andere digitale Werkzeuge, die sie in der Semantisierungsphase verwenden, sind: Wordart, Quizzis, Wordwall, Bookwidgets, Blink Learning, Moodle und Socrative (s. Graphik 10).



Graphik 10: Häufigkeit der Nutzung von digitalen Werkzeugen in der Übungsphase

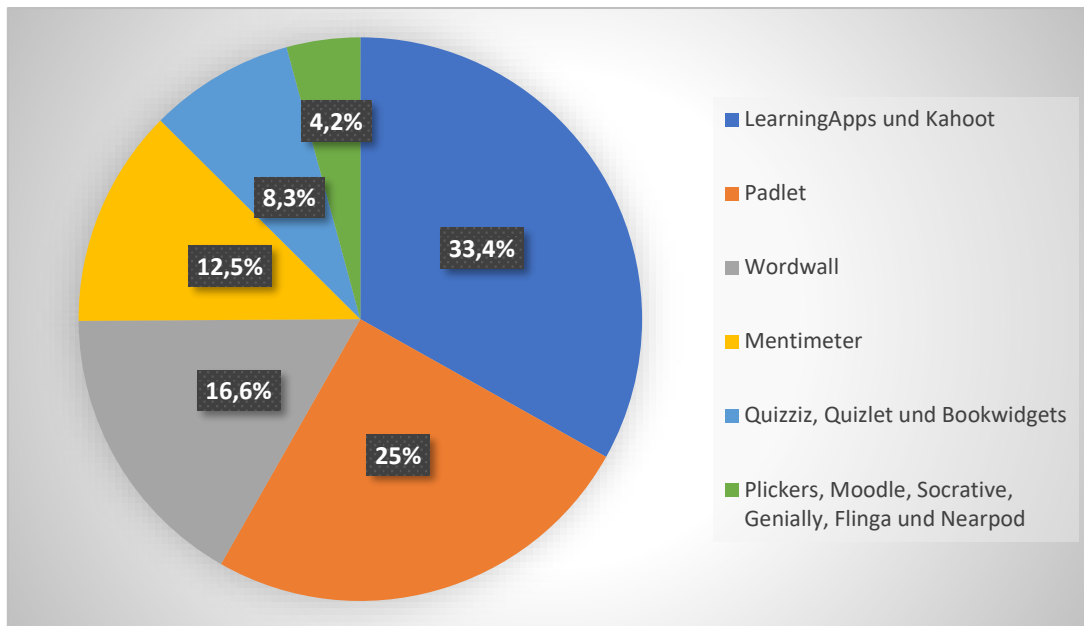
Im Folgenden werden Ergebnisse über die Nutzung der digitalen Werkzeuge für das Erlernen von sprachlichen Mitteln: Wortschatz, Grammatik, Aussprache und Orthografie präsentiert.

Zum Erlernen des Wortschatzes verwendet 29,2% der DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen LearningApps gefolgt von Kahoot mit 25%, Padlet und Wordwall mit 16,6%, Quizlet mit 12,5% und Mentimeter mit 8,3%. 4,2% der Befragten haben angegeben, dass sie Quizziz, Bookwidgets und Genially und 4,2% auch Wordart, Phase6, StudyStack, Coogle und Socrative zum Erlernen des Wortschatzes verwenden (s. Graphik 11).



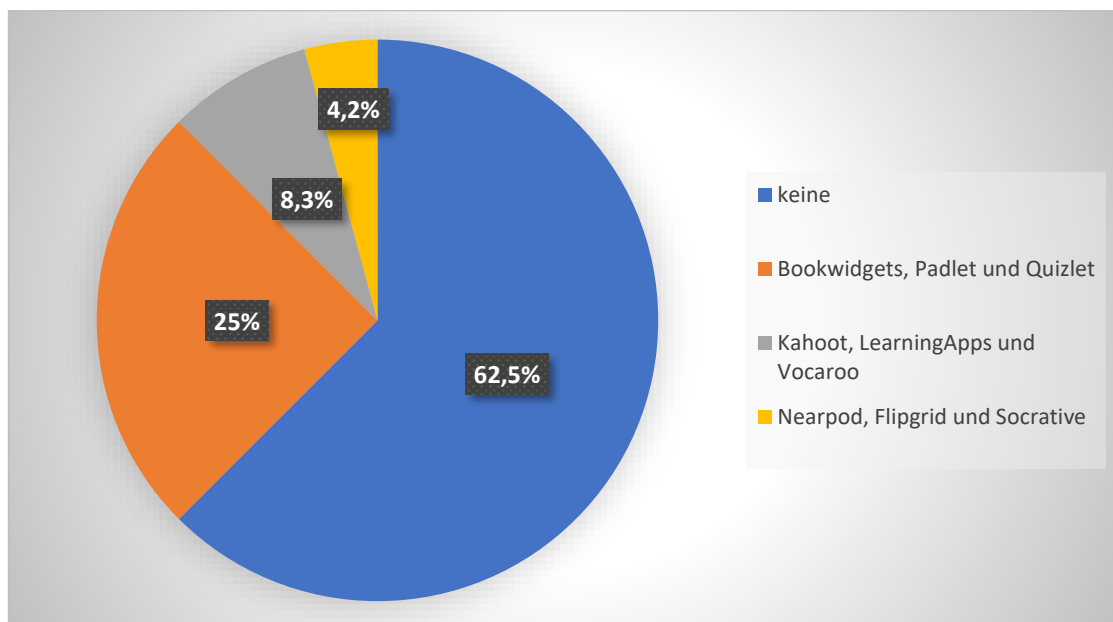
Graphik 11: Häufigkeit der Nutzung von digitalen Werkzeugen zum Erlernen des Wortschatzes

Was die Grammatik angeht, benutzen DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen Kahoot! und LearningApps am meisten (33,4% der Befragten), danach Padlet (25% der Befragten) und Wordwall (16,6% der Befragten) gefolgt von Mentimeter mit 12,5%. Quizziz, Quizlet und Bookwidgets werden von 8,3% der-Befragten zum Erlernen der Grammatik benutzt. Nur selten werden Plickers, Moodle, Socrative, Genially, Flinga und Nearpod mit diesem Ziel verwendet (das bezieht sich auf 4,2% der Befragten) (s. Graphik 12).



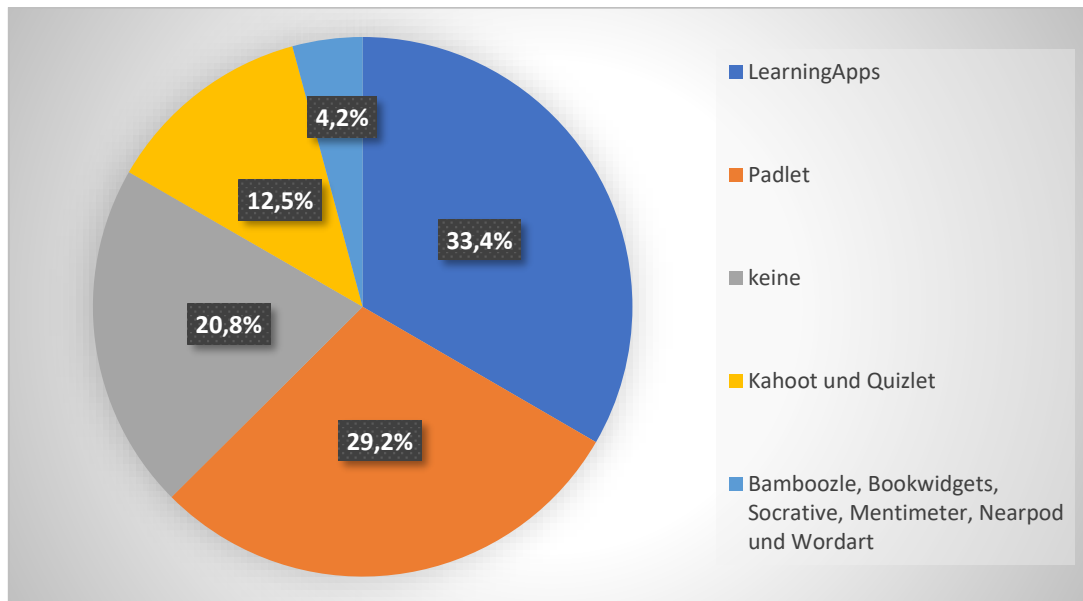
Graphik 12: Häufigkeit der Nutzung von digitalen Werkzeugen zum Erlernen der Grammatik

Die Ergebnisse vom Erlernen der Aussprache sind interessant. Die meisten DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen benutzen keine digitalen Werkzeuge zum Erlernen der Aussprache (62,5% der Befragten). 25% der Befragten verwenden Bookwidgets, Padlet und Quizlet. Einige DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen benutzen Kahoot!, LearningApps und Vocaroo (8,3% der Befragten) und nur selten werden zum Erlernen der Aussprache Nearpod, Flipgrid und Socrative benutzt (so 4,2% der Befragten) (s.Graphik 13).



Graphik 13: Häufigkeit der Nutzung von digitalen Werkzeugen zum Erlernen der Aussprache

Für das Erlernen der Orthografie benutzt 33,4% der DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen wieder Learning Apps, sehr oft wird auch Padlet (mit 29,2%) verwendet. 20,8% der DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen benutzt keine digitalen Werkzeuge, wenn es um Orthografie im Unterricht geht. Kahoot! und Quizlet werden von 12,5% der Befragten benutzt. Am wenigsten werden Bamboozle, Bookwidgets, Socrative, Mentimeter, Nearpod und Wordart benutzt, was 4,2% der Befragten angegeben haben (s.Graphik 14).



Graphik 14: Häufigkeit der Nutzung von digitalen Werkzeugen zum Erlernen der Orthografie

Schließlich werden die Antworten auf die dritte Forschungsfrage *Welche Erfahrungen haben DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen bei der Nutzung der digitalen Werkzeuge gemacht?* dargestellt. Die nächsten Ergebnisse beziehen sich auf technische Voraussetzungen in Klassenräumen. Alle Befragten haben angegeben, dass sie einen Internetzugang in den Klassenräumen haben.

Die Frage „Erlauben Sie Ihren Schülerinnen und Schülern den Zugang zu elektronischen Geräten im Unterricht?“ haben 29,2% der Befragten mit „Ja“ beantwortet und 70,8% der Befragten erlaubt die Nutzung von elektronischen Geräten nur in bestimmten Situationen.

Die Frage „Finden Sie digitale Werkzeuge hilfreich und nützlich? Wenn ja, welche besonders, warum und in welchen Bereichen der Sprache: Grammatik, Wortschatz, Aussprache oder Orthografie?“ wurde von allen Probanden und Probandinnen positiv beantwortet.

Die meisten DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen haben geschrieben, dass digitale Werkzeuge besonders nützlich sind, um die Motivation zu steigern. Sie haben auch andere Bereiche erwähnt, in welchen sie den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht für besonders sinnvoll halten. Neben der Motivation war das vor allem das Erlernen des Wortschatzes und die

Bearbeitung der Grammatik. Es werden einige Antworten im Folgenden zur Illustration aufgeführt:

„Ja. Es macht Spaß, der Unterricht ist nicht monoton und die Schüler sind motivierter. In allen Bereichen ist es nützlich.“

„Ja, sie sind hilfreich, weil sie motivierend sind und lassen sich auf jedem Sprachniveau einsetzen, aber man muss sie sinnvoll benutzen. Besonders hilfreich sind sie für das Wortschatztraining.“

„Die Motivation wird dadurch gesteigert. Digitale Werkzeuge kann man in den Bereichen Wortschatz und Grammatik besonders nutzen.“

„Ja, natürlich, besonders beim Einüben des Wortschatzes und beim Lese- und Hörverstehen (darunter verstehe ich Überprüfung der Grammatik)“

Die meisten DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen haben geschrieben, dass digitale Werkzeuge in allen Bereichen der Sprache praktisch und besonders gut für den Einsatz im DaF-Unterricht geeignet sind:

„Die digitalen Werkzeuge sind eine zeitgemäße Realität, sie beeinflussen die Wahrnehmung unseres Umfelds und könnten in jedem Bereich der Sprache angewendet werden. Wir brauchen aber (Lehrer sowie Schüler) eine entsprechende Unterweisung.“

Es gab auch einen negativen Kommentar von einem DaF-Lehrer/DaF-Lehrerin als Antwort auf die Frage über die Nützlichkeit der digitalen Werkzeuge im Unterricht:

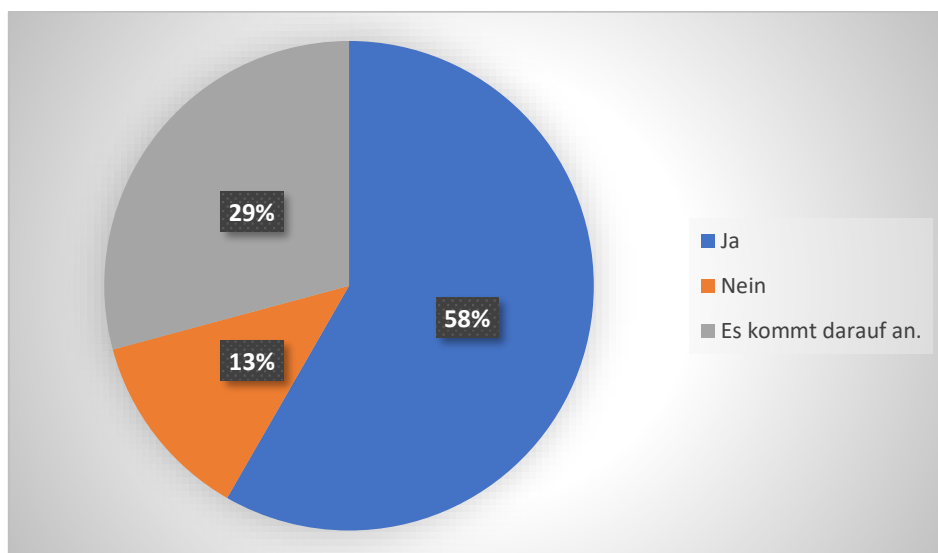
„Ich fand die digitalen Werkzeuge sehr nützlich, weil sie den Unterricht interessanter und lebhafter machen. Ich bin nicht mehr von der Nützlichkeit deren überzeugt, denn ich habe den Eindruck, dass der Stoff von den Schülern oberflächlich angeeignet wird. Die meisten Materialien können nicht ausgedruckt werden. Am meisten nützlich waren die Aufgaben bei Moodle beim Textverstehen (Hören und Lesen), bei der Wortschatzerschließung und Wortschatzeinübung.“

Danach wurden DaF-Lehrer/DaF-Lehrerin befragt, ob sie eine Fortbildung im Bereich *Nutzung digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht* erhalten haben. Fast alle 95,8% haben eine Fortbildung gemacht und nur 4,2% hat keine Fortbildung gemacht. Danach hat sich 87,5% der Deutschlehrer dazu geäußert, dass die DaF-Lehrer/DaF-Lehrerin mehr Fortbildung zum

optimalen Nutzen digitaler Werkzeuge im Unterricht erhalten sollen und nur 12,5% der Deutschlehrer denken, dass dies nicht nötig ist.

Diejenigen, die mehr Fortbildung für erforderlich halten, denken, dass die Fortbildung während des Universitätsstudiums erfolgen könnte (63,6% der Befragten¹⁷). 68,2% der Befragten sind der Meinung, dass die Fortbildung durch spezifische Lehrerfortbildungskurse erfolgen könnte. Die meisten DaF-Lehrer/DaF-Lehrerin (86,4% der Befragten) denken, dass die Fortbildung durch Seminare und Workshops erfolgen könnte und 4,5% der Befragten finden, dass man auch die Fortbildung durch Tutorials im Internet durchführen könnte.

Die Frage „Wären Sie bereit, an einem Fortbildungskurs zum Thema *„Nutzung digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht“* teilzunehmen? hat 58,3% der Befragten mit „Ja“ beantwortet, 29,3% hat die Antwort „es kommt darauf an“ ausgewählt und nur 12,5% der Befragten würde an solcher Fortbildung nicht teilnehmen (s. Graphik 15).



Graphik 15: Bereitschaft zur Teilnahme an Fortbildungskursen zum Thema „Nutzung digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht“

Da die Erfahrung der Befragten bezüglich der Nutzung digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht eine bedeutende Rolle spielt, wurde ihnen am Ende des Fragebogens die Möglichkeit gegeben, in Form von Kommentaren ihre Meinung zu diesem Thema zu äußern. Ihre Kommentare

¹⁷ An der Philosophischen Fakultät der Universität in Rijeka werden solche Fortbildungen den Studierenden angeboten und durchgeführt. Ich selbst habe 2018 mit meinen Studienkollegen und -kolleginnen an einer solchen Fortbildung teilgenommen und ein Zertifikat erhalten. Auch im Rahmen des EU-Projektes *Geschichte, Kunstgeschichte, Italianistik, Germanistik – Entwicklung, Verbesserung und Durchführung des Fachpraktikums (PerPeTuUm aGile) UP.03.1.1.04.0053* hatte ich unter der Betreuung von Mag. Zdenka Devčić während des Praktikums in der Partnerinstitution Grundschule Vežica (OŠ Vežica) die Gelegenheit, mehr über die Nutzung bestimmter digitaler Tools im DaF-Unterricht zu erfahren.

beziehen sich vor allem auf die Häufigkeit der Anwendung von digitalen Werkzeugen im Unterricht, wie auch auf die Fortbildung in diesem Bereich:

„Digitale Werkzeuge bereichern den Unterricht.“

„Digitale Werkzeuge muss man dosiert und zielgerichtet nutzen.“

„Wegen der schnellen Entwicklung digitaler Werkzeuge, sind ständige Fortbildungen nötig.“

Einige DaF-Lehrer/DaF-Lehrerin haben auch die negativen Seiten digitaler Werkzeuge kennengelernt, aber immer wieder gibt es am Ende positive Auswirkungen, wie ein/e DaF-Lehrerin/DaF-Lehrer in seinem/ihrer Kommentar geschrieben hat:

„Meine Schülerinnen und Schüler waren (nach zwei oder drei Jahren Nutzung) auch mit den digitalen Werkzeugen übersättigt und haben mir das auch klar gesagt. Immer öfter haben sie sich andere Sachverhalte am Handy während der Aufgaben angeschaut. Oft musste ich parallel Arbeitsblätter in Word mit dem gleichen Inhalt wie bei den digitalen Werkzeugen anfertigen, denn manche Schüler hatten keine Lust zum Abschreiben. Die Klassenräume verfügen nicht über drahtloses Internet, dann musste ich manchmal mein privates Konto mit den Schülern teilen, damit alle Schüler teilnehmen konnten. Handybildschirme sind klein. Aber während des online-Unterrichts, als viele Schüler am Computer arbeiteten, waren digitale Werkzeuge entscheidend für den Unterrichtsvollzug: Videokonferenzen, Bildschirmteilung, H5P-Aufgaben beim Lesen- und Hörverstehen, bei der Wortschatzerschließung, bei der Grammatikpräsentation und Grammatikübung, Forumseinträge, und besonders die Tests zum Lese- und Hörverstehen. Ich mag digitale Werkzeuge, aber man muss ihre Nützlichkeit bei der betreffenden Gruppe einschätzen.“

4.6 Interpretation der Ergebnisse

Die gewonnenen Ergebnisse haben gezeigt, dass die Befragten Kahoot! und LearningApps am meisten benutzten. Wahrscheinlich ist das der Fall, weil diese digitalen Werkzeuge viele unterschiedliche Möglichkeiten bieten. In LearningApps und Kahoot! kann man Quizzes, Richtig/Falsch Spiele, Puzzles und unterschiedliche Spiele erstellen und diese auch in unterschiedlichen Unterrichtsphasen benutzen. Padlet, Quizlet und Mentimeter haben nicht so viele Möglichkeiten der Nutzung, darum werden sie wahrscheinlich weniger benutzt. Kahoot!,

Padlet und Mentimeter werden im Unterricht gelegentlich benutzt, vermutlich ist das „die goldene Mitte“, weil man digitale Werkzeuge im Unterricht dosiert verwenden müsste. Die meisten Befragten sagten, dass sie LearningApps oft verwenden, und Quizlet nie. LearningApps wird wahrscheinlich oft verwendet, weil es zahlreiche Möglichkeiten bietet und Quizlet bietet weniger Optionen im Vergleich zu LearningApps.

Wenn es über die Nutzung digitaler Werkzeuge in unterschiedlichen Unterrichtsphasen geht, benutzen die Befragten Mentimeter in der Einführungsphase am meisten. Anscheinend ist das deswegen, weil Mentimeter viele Möglichkeiten zum Aktivieren von Vorkenntnissen, Brainstorming und das Steigern der Motivation bietet, Optionen wie: Wortcloud (Wortwolke), Open-Ended, Type Answer.¹⁸ In der Präsentationsphase, in der ein neuer Inhalt präsentiert wird, wird LearningApps am meisten benutzt. In dieser Unterrichtsphase ist von großer Bedeutung, dass die Schüler und Schülerinnen diesen neuen Inhalt global verstehen. Dafür bietet LearningApps viele Übungen, wie: Paare zuordnen, Gruppenzuordnen, Zahlenstrahl, einfache Reihenfolge herstellen, Zuordnung auf Bild, Zuordnungstabelle, Tabelle ausfüllen, usw. und eignet sich deswegen am besten für Aktivitäten in dieser Unterrichtsphase. Entsprechend den Ergebnissen, wird Mentimeter sehr wenig in dieser Phase benutzt, weil es nicht so viele Möglichkeiten bietet und ist mehr in der Einführungsphase und Übungsphase verwendbar. In der Semantisierungsphase wird auch LearningApps am meisten verwendet, da dieses digitale Werkzeug viele Optionen bietet. Da der neue Inhalt in dieser Phase näher erklärt wird und das Detailverständnis des Textes seitens Schüler und Schülerinnen gesichert werden soll, sind Aufgaben wie Lückentext, Multiple Choice-Quiz, Wo liegt was? u. ä., vorgesehen. Darum nutzen vermutlich die DaF-Lerkräfte dieses digitale Werkzeug häufig. In der Übungsphase werden die sprachlichen Mittel eingeübt. Dazu verwendet die DaF-Lehrkräfte auch LearningApps am meisten, wahrscheinlich wegen der Möglichkeit folgende Übungen zu erstellen: freie Textantwort, Millionenpiel, Pferderennen, Audio/Video-Einblendungen, Gruppen-Puzzle, Wörtererraten, Schätzen, Quiz mit Eingabe usw.¹⁹

Die Ergebnisse bezüglich der Verwendung digitaler Werkzeuge zum Erlernen von sprachlichen Mitteln sind interessant. Zum Erlernen des Wortschatzes benutzten die Befragten am meisten LearningApps und Kahoot!, da diese Werkzeuge vermutlich, viele Aufgaben wie bei

¹⁸ Im Vergleich zu unserem Praktikum in der Grundschule Vežica kann festgestellt werden, dass es Unterschiede gibt. Unsere Betreuerin, Frau Mag. Zdenka Devčić, hat am Anfang der Stunde, um die Schüler und Schülerinnen zu motivieren meistens Kahoot! genutzt, aber auch Mentimeter zum Brainstorming und manchmal Quizlet.

¹⁹ Im Vergleich zu unserem Praktikum sieht das ein bisschen anders aus. Frau Mag. Zdenka Devčić hat in der Übungsphase zum Üben der Rechtschreibung Padlet benutzt, LearningApps und Quizlet für das Erlernen des Wortschatzes und Mentimeter zum Einüben des Wortschatzes.

LearningApps: Paare zuordnen, Lückentext, Gruppenzuordnung, Zuordnung auf Bild, Wörtererraten, Paare-Spiel usw. und bei Kahoot: Quizzes und Puzzles, anbieten können.²⁰ Wenn es über das Erlernen der Grammatik geht, ist das, das ähnliche Szenario wie beim Erlernen des Wortschatzes, dieselben digitalen Werkzeuge werden verwendet. Zum Erlernen des Wortschatzes und der Grammatik kann man mit Hilfe dieser digitalen Werkzeuge gleiche Typen von Aufgaben erstellen, nur muss der Fokus auf der Grammatik oder dem Wortschatz liegen. Auffallend ist, dass die Befragten keine digitalen Werkzeuge für das Erlernen der Aussprache benutzen. Anscheinend liegt das daran, dass die Aussprache während der Wortschatzvermittlung vermittelt wird und gewöhnlich bei lautem Lesen korrigiert wird. Zum Erlernen der Orthografie werden LearningApps und Padlet am meisten benutzt. Bei LearningApps können Lehrkräfte Übungen wie: freie Textantwort, Audio/Video-Einblendungen, Wo liegt was?, Quiz mit Eingabe usw., erstellen. Mit Padlet kann man z. B. Ideen und Meinungen äußern und Aufsätze schreiben.²¹

Erfahrungen, die die befragten DaF-Lehrkräfte bei der Nutzung der digitalen Werkzeuge gemacht haben, sind positiv. Da alle Befragten angegeben haben, dass sie technische Voraussetzungen in Klassenräumen haben, kann man daraus erschließen, dass die Schulen den Lehrkräften technische Bedingungen sicherstellen. In diesem Zusammenhang erlauben die meisten DaF-Lehrkräfte den Schülern und Schülerinnen Zugang zu elektronischen Geräten nur in bestimmten Situationen, was auch gerechtfertigt ist, weil sie elektronische Geräte im Unterricht auch misbrauchen können.

Es ist auch interessant, dass fast alle befragten DaF-Lehrkräfte digitale Werkzeuge sehr nützlich finden, vor allem für die Steigerung der Motivation und im Bereich des Wortschatzes und der Grammatik. Es gab einen negativen Kommentar. Ein/e DaF-Lehrer/in ist nicht mehr von den digitalen Werkzeugen überzeugt, was überraschend ist, weil es heute eine große Auswahl an digitalen Werkzeugen gibt und sie bieten zahlreiche Möglichkeiten der Nutzung.

Fast alle Befragten haben eine Fortbildung im Bereich Nutzung digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht erhalten, was nicht überraschend ist. Heutzutage finden immer wieder Fortbildungen in diesem Bereich statt. Es ist seltsam das 12,5% der Befragten denken, dass mehr Fortbildung in diesem Bereich nicht notwendig ist. Es gibt zahlreiche digitale Werkzeuge und

²⁰ Unsere Betreuerin Frau Mag. Zdenka Devčić hat LearningApps auch am meisten für das Erlernen des Wortschatzes und Grammatik genutzt.

²¹ Unsere Betreuerin Frau Mag. Zdenka Devčić hat beim Unterrichten das Gleiche gemacht und die Schüler und Schülerinnen konnten nach den Fehlern suchen und sich gegenseitig korrigieren.

Möglichkeiten diese im Unterricht zu verwenden, darum sind auch mehrere Fortbildungen nötig und man soll sich immer wieder fortbilden. 84% der Befragten denken, dass die Fortbildung durch Seminare und Workshops erfolgen könnte, eine große Anzahl denkt, dass es auch durch spezifische Lehrerfortbildungskurse und während des Universitätsstudiums erfolgen könnte. Die beste Möglichkeit wäre, wenn sich in allen diesen Sphären die Fortbildung durchführen könnte und dass schon die Studierenden an der Universität digitale Werkzeuge kennen lernen. Die meisten befragten DaF-Lehrer/innen würden an einer Fortbildung teilnehmen, sogar 58,3%, was nicht überraschend ist, aber sogar 12,5% würden nicht an einer Fortbildung im Bereich digitaler Werkzeuge teilnehmen, was problematisch sein könnte. Wie schon erwähnt, gibt es zahlreiche digitale Werkzeuge, die einem Fremdsprachenlehrer/in bekannt werden sollen. Digitale Werkzeuge sollte man kennen und angemessen dosieren und das kann man machen, indem man an einer Fortbildung teilnimmt. Deswegen ist es auch notwendig, Fortbildungen zu/mit digitalen Werkzeugen zu gestalten.

5 Zusammenfassung

In der vorliegenden Arbeit war die Rede von digitalen Werkzeugen im DaF-Unterricht. Digitale Werkzeuge werden als ein Hilfsmittel im Fremdsprachenunterricht oft verwendet, darum ist es auch bedeutsam sich mit ihnen auseinanderzusetzen.

Die Digitalisierung hatte einen großen Einfluss auf den Unterricht, wie auch auf andere Bereiche unseres Lebens. Mit der Digitalisierung entstand das Internet und digitale Medien, die Menschen jeden Tag benutzen. Digitale Medien werden oft im Unterricht benutzt, darum sind die Begriffe Medienpädagogik, Medienkompetenz und Mediendidaktik von Bedeutung. Digitale Medien sind Computer, Tablet, Smartphone usw. Wenn noch Internet zur Verfügung steht, kann man digitale Medien im Unterricht verwenden. Meistens lernen die Schüler und Schülerinnen mit digitalen Medien ohne es zu bemerken, das nennt man auch spielbasiertes Lernen. Noch eine Möglichkeit wie man die Fremdsprache mit digitalen Medien erlernen kann, ist das Blended-Learning-Modus. Es besteht aus dem Lernen mit digitalen Medien bzw. auf einer Lernplattform in Kombination mit dem traditionellen Präsenzunterricht. Soziale Medien sind auch mit den digitalen Medien eng verknüpft und mit ihnen kann man ein virtuelles Klassenzimmer einrichten.

Mit digitalen Medien kann man den Unterrichtprozesses bereichern. Digitale Werkzeuge, die in dieser Arbeit näher beschrieben wurden, sind: Kahoot!, Padlet, Learning Apps, Mentimeter und Quizlet. Jedes Werkzeug bietet mehrere Möglichkeiten der Nutzung. Es wurden auch Beispiele gegeben, wie man sie in den Unterricht integrieren kann. Es gibt einige Nachteile und viele Vorteile der Verwendung digitaler Werkzeuge im Unterricht. Allgemein verbessert sich die Motivation und das Lernen wird einfacher.

Wegen der Technologie hat sich der Fremdsprachenunterricht verändert, den DaF-Lehrkräften und den Schülern und Schülerinnen sind neue Technologien und ihr Einsatz schon bekannt d. h. sie sind medienkompetent. Mit den digitalen Werkzeugen kann man die sprachlichen Mittel: Aussprache, Orthografie, Wortschatz und Grammatik, in unterschiedlichen Unterrichtsphasen: Einführungsphase, Präsentationsphase, Semantisierungsphase und Übungsphase, erlernen. Eine der wichtigsten Kompetenzen im Fremdsprachenunterricht ist die kommunikative Kompetenz, die man mit den Übungen zu sprachlichen Mitteln erreichen kann. Dazu können digitale Werkzeuge hilfreich sein. Die in dieser Diplomarbeit dargestellte Untersuchung wurde durchgeführt, um das herauszufinden.

Abschließend kann festgestellt werden, dass digitale Werkzeuge ein integrativer Teil des DaF-Unterrichts sind. Viele DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen haben ein umfangreiches Wissen über digitale Werkzeuge. Die digitalen Werkzeuge, die in dieser Arbeit vorgestellt wurden (Kahoot!, Padlet, LearningApps, Quizlet und Mentimeter) werden im DaF-Unterricht häufig verwendet. LearningApps hat fast immer die größte Anzahl der Befragten ausgewählt. Es geht wahrscheinlich darum, dass LearningApps sehr viele Möglichkeiten bietet und mit LearningApps kann man auch unterschiedliche sprachliche Mittel erlernen und dieses Werkzeug auch in unterschiedlichen Unterrichtsphasen gebrauchen. Auch Kahoot!, Padlet und Quizlet verwenden DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen oft im Unterricht, aber Mentimeter etwas weniger. Wahrscheinlich kann man alle digitalen Werkzeuge, die in dieser Arbeit vorgestellt wurden, in der Übungsphase verwenden. Die Umfrage hat ähnliche Ergebnisse gezeigt, die unserer Erfahrung während des Praktikums in der Grundschule Vežica entsprechen, d. h. die thematisierten digitalen Werkzeuge wurden auf eine ziemlich ähnliche Weise benutzt.

Aus den Ergebnissen kann man auch erschließen, dass einige DaF-Lehrer/DaF-Lehrerinnen dieselben digitalen Werkzeuge immer wieder verwenden, in unterschiedlichen Unterrichtsphasen und Bereichen der Sprache. Darum ist es auch sehr wichtig, Fortbildungen zu erhalten, um kompetent, adäquat und zielgerichtet verschiedene digitale Werkzeuge im Unterrichtsprozess nutzen zu können. Digitale Werkzeuge dienen als ein Hilfsmittel im Unterricht und müssen angemessen verwendet werden. Um neue digitale Werkzeuge im Unterricht zu verwenden, Möglichkeiten und Horizonte zu erweitern, um einen interessanten Unterricht zu gestalten, sollte man schon eine Fortbildung im Bereich digitaler Werkzeuge erhalten. Wie auch andere Fortbildungen im Bereich des Deutschunterrichts, sollen DaF-Lehrkräfte auch im Bereich der digitalen Werkzeuge Fortbildungen erhalten. Das haben auch die Deutschlehrer/innen in Kommentaren, die früher vorgestellt wurden, aufgeschrieben:

„Die digitalen Werkzeuge im Unterricht sind sehr hilfreich und es wäre ganz gut, dass die Lehrer an der Fortbildung in diesem Bereich regelmäßig teilnehmen.“

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass der Einsatz von digitalen Werkzeugen im DaF-Unterricht als eine Möglichkeit der Verbesserung des Unterrichts angesehen werden kann, darum sollte man ein bestimmtes Wissen über sie haben, an Fortbildungen zu diesem Thema teilnehmen, um diese auch sinnvoll im Unterricht benutzen zu können.

6 Quellenverzeichnis

6.1 Literatur

Barucki, Heidi, Christine Junghanns, Karin Müller, Dr. Andrea Schinschke (2017): *Empfehlungen zum Umgang mit den Standards „Verfügen über sprachliche Mittel“ im Teil C Moderne Fremdsprachen des Rahmenlehrplans (1–10)*. Ludwigsfelde: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM).

Brash, Bärbel und Pfeil, Andrea (2017): *Unterricht mit digitalen Medien*. München: Goethe-Institut.

Bente, Julian (2019): *Der Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht*. GRIN Verlag.

Bimmel, Peter, Bernd Kast und Gerd Neuner (2003): *Deutunterricht planen. Arbeit mit Lehrwerkslektionen*. Langenscheidt.

Blažević, Nevenka (2007): *Grundlagen der Didaktik und Methodik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache*. Rijeka: Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci.

De Florio-Hansen, Inez (2020): *Digitalisierung, Künstliche Intelligenz und Robotik*. Stuttgart: Waxmann Verlag.

Dittmar, Jakob F. (2011): *Grundlagen der Medienwissenschaft*. Berlin: Universitätsbibliothek.

Erdmenger, Manfred (1997): *Medien im Fremdsprachenunterricht. Hardware, Software und Methodik*. Braunschweig: Technische Universität Braunschweig.

Habermann, Katrin (2021): *Eltern-Guide Social Media*. Wien: Springer-Verlag.

Huneke, Hans-Werner und Wolfgang Steinig (2013): *Deutsch als Fremdsprache: Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Karačić, Geriena (2017): *Vom Tafelbild zur Nachrichtensendung*. In: KDV Info. 50/51: 66-70.

Kerres, Michael (2017): *Digitalisierung als Herausforderung für die Medienpädagogik: „Bildung in einer digital geprägten Welt“*. In: Fischer Christian (Hrsg.): *Pädagogischer Mehrwert?: Digitale Medien in Schule und Unterricht*. Münster: Waxmann Verlag: 85-104.

- Kerres, Michael (2006): Zum Selbstverständnis der Mediendidaktik – eine Gestaltungsdisziplin innerhalb der Medienpädagogik? In: Sesink, Werner, Moser, Heinz und Michael Kerres (Hrsg.): Jahrbuchmedienpädagogik. Zum Selbstverständnis der Medienpädagogik. VS Verlag.
- Petko, Dominik (2019): *Medien im Unterricht*. In: E. Kiel, B. Herzig, Uwe Maier und Uwe Sandfuchs (Hrsg.): Handbuch Unterrichten an allgemeinbildenden Schulen. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.
- Piat, Fanny und Sanja Vičević Ivanović (2022): *Young Learners Online: A Guide for Foreign Language Teachers*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Rodinger, Emilija (2017): *Digitale Werkzeuge im DAF-Unterricht*. In: KDV Info. 50/51: 71-79.
- Rösler, Dietmar und Nicola Würffel (2014): *Lernmaterialien und Medien*. München: Goethe-Institut.
- Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin / Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (2015): *Rahmenlehrplan Jahrgangsstufe 1–10, Teil C, Moderne Fremdsprachen, Jahrgangsstufen 1-10*. Berlin und Potsdam.
- Sobočan, Martina (2017): *Digitale Kommunikation im Deutschunterricht als potentielle Motivationsquelle*. In: KDV Info. 50/51: 111-115.
- Sonnenburg, Nadine (2020): *Veränderungen durch die Digitalisierung in der Schule – wie können digitale Tools Lehrkräfte unterstützen?* In: Kaspar Kai (Hrsg.): Bildung, Schule, Digitalisierung. Münster: Waxmann Verlag: 121-126.
- Zeyer, Tamara (2020): „Das scheint die richtige Antwort zu sein.“ *Grammatik entdecken - interaktiv und selbstständig*. In: Biebighäuser, Katrin und Diana Feick (Hrsg.): Digitale Medien in Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Göttingen: Erich Schmidt Verlag: 175-193.
- Žuvić, Marta, Barbara Brečko, Elena Krelja Kurelović, Draženka Galošević und Neven Pintarić (2016): *Okvir za digitalnu kompetenciju korisnika u školi: učitelja/nastavnika i stručnih suradnika, ravnatelja i administrativnoga osoblja*. Zagreb: Hrvatska akademska i istraživačka mreža – CARNet.

6.2 Internetquellen

Agencija za mobilnost i programe EU.

https://www.europskesnagesolidarnosti.hr/cms_files/2021/02/1612770339_online-i-digitalni-alati-u-neformalnom-obrazovanju.pdf (Letzter Abruf am: 15.6.2022).

Bender, Ines: *Mediendidaktik: Potenziale, Szenarien und Formate der digitalisierten Lehre.*

<https://www.uni-rostock.de/storages/uni-rostock/UniHome/Weiterbildung/KOSMOS/Mediendidaktik.pdf> (Letzter Abruf am: 8.7.2022).

Der Mehrwert digitaler Medien für die Spracharbeit im Englischunterricht

<https://www.klett.de/inhalt/digitalisierung-im-englischunterricht/sprachliche-mittel-allgemein/11925> (Letzter Abruf am: 1.8.2022).

Digitale Werkzeuge: Wie praktische kleine digitale Instrumente den Arbeitsalltag vereinfachen können <https://wb-web.de/wissen/medien/digitale-werkzeuge.html> (Letzter Abruf am: 1.8.2022).

Duden <https://www.duden.de/rechtschreibung/Werkzeug> (Letzter Abruf am: 11.7.2022).

Falk, Julia: Medienpädagogik und Medienkompetenz.

<https://www.erlebnispädagogik.online/ausgabe-05/medienpädagogik-medienskompetenz/?L=0> (Letzter Abruf am: 21.12.2021).

Globales Lernen. Digital Natives. <http://www.globales-lernen-digital.de/medienpädagogik/digital-natives/> (Letzter Abruf am: 2.9.2022).

Groznič, Boštjan (2021): *Nastava uz pomoć platforme za učenje Kahoot.*

<https://hrcak.srce.hr/file/369905> (Letzter Abruf am: 15.6.2022).

Hirschfeld, Ursula: *Lernziel: gute Aussprache.*

http://www.akdaf.ch/html/rundbrief/rbpdfs/58_gute_aussprache.pdf (Letzter Abruf am: 3.7.2022).

Lay, Tristan und Kylie Giblett (Oktober 2020): Zoom, Padlet, Screencast + Co. – Fremdsprachen lehren und lernen in Zeiten der Corona-Krise. <https://zif.tu-journals.ulb-tu-darmstadt.de/article/3315/galley/3246/download/> (Letzter Abruf am: 10.7.2022).

Padlet – kolaboracija na dohvata ruke <https://e-laboratorij.carnet.hr/padlet-kolaboracija-na-dohvata-ruke/> (Letzter Abruf am: 21.2.2022).

Petrinšak, Slavko (2014): Alati za izradu i primjenu digitalnih alata u nastavi <https://www.slideshare.net/petzanet/alati-za-izradu-i-primjenu-digitalnih-materijala-u-nastavi> (Letzter Abruf am: 22.4.2022).

Umfrage zur Digitalisierung <https://www.pearson.de/schule/themen/alle-themen/umfragen/digitalisierung> (Letzter Abruf am: 15.8.2022).

Unruh, Thomas: Guter Unterricht <https://www.guterunterricht.de/unterrichtsphasen> (Letzter Abruf am: 31.8. 2022).

Wallner, Anna-Carina: Digitale Information und Kommunikation https://www.eduacademy.at/gwb/pluginfile.php/17691/mod_resource/content/1/Kahoot_Wallner%20Anna-Carina.pdf (Letzter Abruf am: 10.7.2022).

6.3 Digitale Werkzeuge

Kahoot! <https://kahoot.com> (Letzter Abruf am: 15.1.2022).

LearningApps <https://learningapps.org> (Letzter Abruf am: 18.1.2022).

Mentimeter <https://www.mentimeter.com/app> (Letzter Abruf am: 23.1.2022).

Padlet <https://de.padlet.com> (Letzter Abruf am: 18.1.2022).

Quizlet <https://quizlet.com/latest> (Letzter Abruf am: 20.1.2022).

Abkürzungsverzeichnis

bzw.	beziehungsweise
DaF	Deutsch als Fremdsprache
d. h.	das heißt
et al.	et alia (zu lat.: und andere)
Hrsg.	Herausgeber
u. a.	und andere/und anderes
usw.	und so weiter
vgl.	vergleiche
s.	sieh(e)
z. B.	zum Beispiel

Anhang

Fragebogen²² zum Thema „Digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht“

Sehr geehrte Damen und Herren,

mein Name ist Ane Mary Rodinger Kočila, ich studiere Germanistik und Philosophie an der Philosophischen Fakultät in Rijeka und verfasse derzeit meine Diplomarbeit. Im Rahmen meiner Diplomarbeit führe ich eine Umfrage über den Einsatz digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht durch. Ich möchte Sie bitten, an meiner Befragung teilzunehmen. Ihre Teilnahme ist sehr wichtig für mich und unterstützt mich bei der Erstellung meiner Diplomarbeit.

Dieser Fragebogen umfasst 27 Fragen. Die Bearbeitungsdauer dieser Umfrage beträgt etwa 10-15 Minuten. Alle Daten werden anonym erhoben, sie können Ihrer Person nicht zugeordnet werden und werden streng vertraulich behandelt.

Für Ihre Teilnahme danke ich Ihnen im Voraus herzlich.

Fragen:

1. Bitte geben Sie Ihr Geschlecht an.

- weiblich
- männlich

2. Wie alt sind Sie?

Bitte markieren Sie nur eine Antwort.

- 23-25
- 26-30
- 31-40
- 41-50
- älter als 50

²² Erstellt in Anlehnung an

<https://www.usc.gal/export9/sites/webinstitucional/gl/proxectos/diconale/descargas/6.Lehrerumfrage-auf-Deustch-Google-Formulare.pdf> (Letzter Abruf am: 22.7.2022).

3. Wie lange arbeiten Sie schon als Deutschlehrer / Deutschlehrerin?

Bitte markieren Sie nur eine Antwort.

- 0-2 Jahre
- 3-5 Jahre
- 6-10 Jahre
- 11-20 Jahre
- mehr als 20 Jahre

4. Wie oft verwenden Sie digitale Werkzeuge in Ihrem Unterricht?

Bitte markieren Sie nur eine Antwort.

- nie
- selten
- gelegentlich
- oft
- immer

5. Wenn Sie keine digitalen Werkzeuge in Ihrem Unterricht benutzen, nennen Sie bitte die Gründe dafür.

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Aus Zeitmangel
- Es ist nicht notwendig
- Es wirkt sich nachteilig aus
- Sonstige: _____

6. Welche digitalen Werkzeuge verwenden Sie im Unterricht?

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Kahoot
- Padlet
- Learning Apps
- Quizlet

- Mentimeter
- Sonstiges: _____

7. Wie oft verwenden Sie *Kahoot* in Ihrem Unterricht?

- nie
- selten
- gelegentlich
- oft
- immer

8. Wie oft verwenden Sie *Padlet* in Ihrem Unterricht?

- nie
- selten
- gelegentlich
- oft
- immer

9. Wie oft verwenden Sie *Learning Apps* in Ihrem Unterricht?

- nie
- selten
- gelegentlich
- oft
- immer

10. Wie oft verwenden Sie *Quizlet* in Ihrem Unterricht?

- nie
- selten
- gelegentlich
- oft
- immer

11. Wie oft verwenden Sie *Mentimeter* in Ihrem Unterricht?

- nie
- selten
- gelegentlich
- oft
- immer

12. Bitte nennen Sie drei digitale Werkzeuge, die Sie am meisten im Unterricht verwenden (nach Häufigkeit der Nutzung).

1. _____
2. _____
3. _____

13. Welche digitalen Werkzeuge verwenden Sie am meisten in der Einführungsphase der Stunde?

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Kahoot
- Padlet
- Learning Apps
- Quizlet
- Mentimeter
- Sonstiges: _____

14. Welche digitalen Werkzeuge verwenden Sie am meisten in der Präsentationsphase der Stunde (in der ein neuer Text präsentiert wird)?

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Kahoot
- Padlet
- Learning Apps
- Quizlet
- Mentimeter
- Sonstiges: _____

15. Welche digitalen Werkzeuge verwenden Sie am meisten in der Semantisierungsphase der Stunde (in der die Bedeutung neuer Wörter erklärt oder neue Grammatik bearbeitet wird)?

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Kahoot
- Padlet
- Learning Apps
- Quizlet
- Mentimeter
- Sonstiges: _____

16. Welche digitalen Werkzeuge verwenden Sie am meisten in der Übungsphase der Stunde?

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- Kahoot
- Padlet
- Learning Apps
- Quizlet
- Mentimeter
- Sonstiges: _____

17. Welche digitalen Werkzeuge verwenden Sie zum Erlernen des Wortschatzes:

18. Welche digitalen Werkzeuge verwenden Sie zum Erlernen von Grammatik:

19. Welche digitalen Werkzeuge verwenden Sie für Übungen zur Verbesserung der Aussprache?

20. Welche digitalen Werkzeuge verwenden Sie zum Erlernen von Orthografie?

21. Haben Sie einen Internetzugang in Ihren Klassenräumen?

Bitte markieren Sie nur eine Antwort.

- Ja
- Nein

22. Erlauben Sie Ihren Schülerinnen und Schülern den Zugang zu elektronischen Geräten im Unterricht?

Bitte markieren Sie nur eine Antwort.

- Ja
- Ja, in bestimmten Situationen.
- Nein, nie.

23. Finden Sie digitale Werkzeuge hilfreich und nützlich? Wenn ja, welche besonders, warum und in welchen Bereichen der Sprache: Grammatik, Wortschatz, Aussprache oder Orthografie?

24. Haben Sie eine Fortbildung im Bereich *Nutzung digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht* erhalten?

Bitte markieren Sie nur eine Antwort.

- Ja
- Nein

25. Sind Sie der Meinung, dass die DaF-Lehrenden mehr Fortbildung zum optimaleren Nutzen digitaler Werkzeuge im Unterricht erhalten sollten?

Bitte markieren Sie nur eine Antwort.

- Ja
- Nein

26. Wenn Sie der Meinung oben zustimmen, wie könnte die Fortbildung erfolgen?

Bitte, wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- während des Universitätsstudiums
- spezifische Lehrerfortbildungskurse
- Seminare & Workshops
- Sonstiges: _____

27. Wären Sie bereit, an einem Fortbildungskurs zum Thema "Nutzung digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht" teilzunehmen?

Bitte markieren Sie nur eine Antwort.

- Ja
- Nein
- es kommt darauf an
- Sonstiges: _____

Kommentare: Für weitere Kommentare und Anmerkungen, die Sie hier anführen können, wäre ich Ihnen dankbar.
