

UNIVERSITÄT LETTLANDS
FAKULTÄT FÜR PÄDAGOGIK, PSYCHOLOGIE UND KUNST
ABTEILUNG DER LEHRERAUSBILDUNG

**ENTWICKLUNG DER SPRECHFERTIGKEIT IM DAF-UNTERRICHT
AUF DER OBERSTUFE MITTELS INTERAKTIVER MEDIEN**

DIPLOMARBEIT

Autorin: **Santa Jansone**
Studentenausweisnr.:sj17020
Wissenschaftliche Betreuerin:
Dr. philol., Prof. **Ilze Kangro**

RIGA 2019

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
PEDAGOĢIJAS, PSIHOĻOĢIJAS UN MĀKSLAS FAKULTĀTE
SKOLOTĀJU IZGLĪTĪBAS NODAĻA

**INTERAKTĪVO MEDIJU IZMANTOŠANA MUTVĀDU RUNAS
ATTĪSTĪBAI VĀCU VALODAS KĀ SVEŠVALODAS STUNDĀS
VIDUSSKOLĀ**

DIPLOMDARBS

Autore: **Santa Jansone**
Studenta apliecības Nr:sj17020
Darba vadītāja:
Dr. philol., prof. **Ilze Kangro**

RĪGA 2019

UNIVERSITY OF LATVIA
FACULTY OF EDUCATION, PSYCHOLOGY AND ART DEPARTMENT OF
EDUCATION FOR TEACHERS

**INTERACTIVE MEDIA FOR IMPROVING SPEAKING SKILLS AT
THE SECONDARY SCHOOL GERMAN LANGUAGE LESSONS**

DIPLOMA PAPER

Author: **Santa Jansone**

Student ID No: sj17020

Advisor:

Dr. philol., prof. **Ilze Kangro**

RIGA 2019

Herzlich bedanke ich mich bei meiner wissenschaftlichen Betreuerin, Frau Dr. philol., Professorin Ilze Kangro und bei Lehrkraft Frau Mag. paed., Lektorin Dace Siliniece für geistige und zeitliche Investitionen, für unschätzbare Hilfe und wertvolle Ratschläge während der gesamten Studienzeit.

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre, dass ich diese Arbeit selbst verfasst habe und dass Inhalte, die aus anderen Arbeiten übernommen wurden, gekennzeichnet sind.

Überschrift _____

_____ (Datum)

ANOTĀCIJA

Šis diplomdarbs ir veltīts interaktīvo mediju izmantošanai mutvārdu runas attīstībai vācu valodas stundās vidusskolā.

Tas sastāv no ievada un divām daļām – no teorētiskās daļas un praktiskās daļas. Ievadā tiek izvirzīts mērķis un uzdevumi, formulēta hipotēze un izpētes metodes.

Diplomdarbā izvirzītā hipotēze ir: jēgpilna interaktīvo mediju izmantošana vācu valodas stundās vidusskolā veicina izglītojamo mācību motivāciju un attīsta runas prasmes.

Teorētiskajā daļā tiek aprakstīti metodiskie un didaktiskie mutvārdu runas prasmes attīstīšanas pamatprincipi un uzdevumu tipoloģija vācu valodas stundās vidusskolā. Tiek skaidroti interaktīvo un digitālo mediju jēdzieni, kā arī didaktiski metodiskie principi un iespējas to izmantošanai vācu valodas kā svešvalodas mācību stundās runas prasmes attīstīšanai vidusskolā.

Diplomdarba praktiskajā daļā tika veikta pedagogiskā izmēģinājumdarbība, izmantojot diplomdarba autore izstrādātos interaktīvos uzdevumus mācību platformās LearningApps.org un answergarden.ch, lai veicinātu mutvārdu runas prasmju attīstību vācu valodas kā svešvalodas mācību stundās vidusskolā. Pedagogiskās izmēģinājumdarbības rezultāti tika izvērtēti, pamatojoties uz izglītojamo aptauju rezultātiem.

Diplomdarbs noslēdzas ar secinājumiem un tēzēm. Pētījuma rezultāti liecina, ka izglītojamie interaktīvo mediju izmantošanu vācu valodas kā svešvalodas stundās vērtē ļoti pozitīvi un mutvārdu runas prasmes ir iespējams attīstīt, izmantojot interaktīvos medijus vācu valodas kā svešvalodas mācību stundās vidusskolā.

Atslēgas vārdi: mutvārdu runas prasmes attīstība, uzdevumu tipi mutvārdu runas attīstībai, vācu valodas kā svešvalodas mācību stunda, interaktīvie mediji

ABSTRACT

This Diploma paper is dedicated to the application of interactive media for development of speech in German classes at secondary level.

It consists of an introduction and two parts – theoretical and empirical. The goal and objectives have been put forth and the hypothesis and research methods have been defined in the introduction.

The hypothesis proposed: meaningful application of interactive media in German classes at secondary level stimulates motivation amongst the pupils and develops speaking skills.

In the theoretical part, methodological and didactic fundamental principles for developing speaking skills along with typology of tasks used in German classes at secondary level have been described. Interactive and digital terminology has been explained as well as didactic methodological principles and opportunities for their application in classes of German as a Foreign Language for development of speaking skills.

In the empirical part, pedagogical pilot lessons were conducted, using the interactive tasks, developed by the author of the Diploma paper, on platforms LearningApps.org and answergarden.ch, in order to enhance the speaking skills in German classes at secondary level. The results of pilot lessons have been evaluated according to the questionnaires filled out by the pupils.

The Diploma paper has been concluded with findings and theses. The results show that the pupils evaluate the usage of the interactive media during the classes of German as foreign language very positively and it is possible to develop speaking skills by using the interactive media during the classes of German as a Foreign Language at secondary level.

Key words: Development of speaking skills, types of tasks for development of speaking skills, a lesson of German as a Foreign Language, interactive media

ANNOTATION

Das Ziel der vorliegenden Diplomarbeit ist die Entwicklung der Sprechfertigkeit auf der Oberstufe mittels interaktiver Medien. Sie besteht aus der Einleitung und zwei Teilen – aus dem theoretischen und aus dem praktischen Teil. In der Einleitung werden das Ziel und die Aufgaben formuliert, Hypothese und Forschungsmethoden bestimmt.

Die Hypothese der vorliegenden Diplomarbeit lautet: Sinnvoller Einsatz interaktiver Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe fördert die Lernmotivation und entwickelt die Sprechfertigkeit der Lernenden.

Der theoretische Teil der Diplomarbeit behandelt die didaktisch-methodischen Grundprinzipien von der Entwicklung der Sprechfertigkeit und die Übungstypologie der Sprechfertigkeit im DaF-Unterricht auf der Oberstufe. Es werden Begriffe interaktive und digitale Medien, als auch didaktisch-methodische Prinzipien und Möglichkeiten der Anwendung von interaktiven und digitalen Medien im DaF-Unterricht zur Entwicklung der Sprechfertigkeit erläutert. Es werden auch Vorteile und Nachteile des Medieneinsatzes im DaF-Unterricht beschrieben.

Im praktischen Teil der Diplomarbeit wurde die pädagogische Erprobung mit von der Autorin der Diplomarbeit ausgearbeiteten interaktiven Aufgaben auf den Lernplattformen LearningApps.org und answergarden.ch zur Förderung der Entwicklung der Sprechfertigkeit im DaF-Unterricht auf der Oberstufe durchgeführt. Die Ergebnisse der pädagogischen Erprobung sind aufgrund der Schülerumfragen ausgewertet worden.

Die Diplomarbeit wird mit den Schlussfolgerungen und Thesen abgerundet. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Lernenden den Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe sehr positiv bewerten und dass die Sprechfertigkeit durch den Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe entwickelt werden kann.

Schlüsselwörter: Entwicklung der Sprechfertigkeit, Übungstypologie der Sprechfertigkeit, DaF-Unterricht, interaktive Medien

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|----|
| EINLEITUNG | 8 |
| I THEORETISCHER TEIL..... | 10 |
| 1. Entwicklung der Sprechfertigkeit im DaF-Unterricht..... | 10 |
| 1.1. Sprechen als Zielfertigkeit | 10 |
| 1.2. Stufenweise Entwicklung des Sprechens im Unterricht | 11 |
| 1.3. GER als Grundlage zur Beschreibung der Sprechkompetenz | 12 |
| 1.4. Rahmenbedingungen des sprachlichen Handelns..... | 14 |
| 1.5. Effektiver Spracherwerb | 15 |
| 2. Übungstypologie der Sprechfertigkeit | 18 |
| 2.1. Übungen zur Vorbereitung des Sprechens..... | 18 |
| 2.2. Übungen zum Aufbau des Sprechens | 20 |
| 2.3. Übungen zur Strukturierung des Sprechens..... | 21 |
| 2.4. Übungen zur Simulierung des Sprechens | 24 |
| 3. Interaktive Medien im DaF-Unterricht | 26 |
| 3.1. Begriffserklärung der interaktiven und der digitalen Medien..... | 26 |
| 3.2. Didaktisch-methodische Prinzipien zur Anwendung der interaktiven und digitalen Medien im DaF-Unterricht | 27 |
| 3.3. Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht | 31 |
| 3.3.1. Der Begriff App..... | 32 |
| 3.3.2. Lernplattformen | 33 |
| 3.3.3. Web 2.0-Plattform LearningApps.org | 35 |
| 3.3.4. Quiztools..... | 40 |
| 3.3.5. Feedback-Tools | 41 |
| 3.4. Vor – und Nachteile des Medieneinsatzes im DaF-Unterricht | 42 |
| II PRAKTISCHER TEIL | 45 |
| 1. Ziele und Aufgaben der pädagogischen Erprobung | 45 |
| 2. Ausarbeitung den interaktiven Aufgaben im Lernplattformen LearningAps.org. und answergarden.ch/820799 | 47 |
| 3. Planung und Durchführung der pädagogischen Erprobung | 50 |
| 4. Analyse der erworbenen Ergebnisse | 70 |
| SCHLUSSFOLGERUNGEN | 81 |
| THESEN..... | 85 |
| LITERATURVERZEICHNIS | 86 |
| ANHANG..... | 91 |

| | |
|-------------------|-----|
| Anhang Nr. 1..... | 91 |
| Anhang Nr. 2..... | 95 |
| Anhang Nr.3..... | 98 |
| Anhang Nr.4..... | 99 |
| Anhang Nr.5..... | 102 |
| Anhang Nr.6..... | 103 |

EINLEITUNG

Digitale Medien bauen die Lebenswelt der heutigen Jugendlichen in hohem Maße. Sie gehören zur Generation, die von klein auf mit den neuen Technologien des digitalen Zeitalters aufgewachsen ist. Computer, Tablet, Smartphones und Soziale Netzwerke sind feste Bestandteile ihres Lebens.

Auch in anderen Bereichen spielen Medien eine große Rolle. Wirtschaft, Kultur, Politik oder Wissenschaft-kein Bereich kommt mehr ohne die modernen Informations- und Kommunikationstechnologien aus. Kenntnisse im Umgang damit werden für das Berufsleben immer wichtiger. Diese Tatsache schlägt sich im Bildungsbereich nieder.

In vielen Schulen werden heutzutage immer mehr im Unterricht Smartboards, Tablets und Smartphones eingesetzt. Viele Forscher des Spracherwerbs behaupten, dass der Einsatz der interaktiven Medien die Lernmotivation der Lernenden entwickeln, Input geben und die Sprechfertigkeit der Lernenden fördern. Der digitale Aufschwung eröffnet faszinierende Möglichkeiten rund um das Lernen und Lehren von Sprachen, wenn Technologie und Pädagogik effektiv zusammenwirken. Die **Innovation** dieser Arbeit besteht darin, dass es selbst ausgearbeitete interaktive Aufgaben für den DaF-Unterricht angeboten werden, um die Sprechfertigkeit der Lernenden zu entwickeln.

Das **Ziel** der vorliegenden Diplomarbeit ist die Entwicklung der Sprechfertigkeit auf der Oberstufe mittels interaktiver Medien. Zum Erreichen des aufgestellten Ziels der Diplomarbeit wurden folgende **Aufgaben** formuliert:

1. Studium der einschlägigen Fachliteratur über pädagogische Methoden der Entwicklung der Sprechfertigkeit und interaktive Medien und Einsatz von Lernplattformen und Apps im DaF-Unterricht;
2. Ausarbeitung der interaktiven Aufgaben auf den Lernplattformen LearningApps.org und answergarden.ch für die pädagogische Erprobung;
3. Erarbeitung der Unterrichtsentwürfe für den Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe;
4. Vorbereitung und Durchführung der pädagogischen Erprobung;
5. Analyse der Schülerumfrage und der Ergebnisse der Erprobung.

Dementsprechend lautet **die Hypothese** der vorliegenden Diplomarbeit: Sinnvoller Einsatz interaktiver Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe fördert die Lernmotivation und entwickelt die Sprechfertigkeit der Lernenden.

Um die Hypothese zu beweisen, werden folgende allgemeinwissenschaftliche **Forschungsmethoden** angewendet:

1. Recherche und Analyse der pädagogischen, didaktischen und methodischen Fachliteratur;
2. Erprobung der interaktiven Aufgaben auf den Lernplattformen;
3. Durchführung der pädagogischen Erprobung;
4. Gestaltung und Durchführung der Schülerumfrage;
5. Analyse der in der Umfrage erworbenen Daten;
6. Auswertung der pädagogischen Erprobung.

Die vorliegende Diplomarbeit besteht aus der Einleitung, dem theoretischen und dem praktischen Teil, den Schlussfolgerungen, Thesen, dem Literaturverzeichnis und dem Anhang.

In der Einleitung werden das Ziel, die Aufgaben und die Hypothese formuliert.

Im theoretischen Teil der Arbeit werden Begriffe „Sprechfertigkeit“, „interaktive und digitale Medien“, als auch der Einsatz interaktiver Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe erläutert.

Im praktischen Teil der Diplomarbeit werden die interaktiven Aufgaben auf den Lernplattformen von der Autorin der Diplomarbeit ausgearbeitet und die Unterrichtsentwürfe erarbeitet. Weiterhin wird die Durchführung der pädagogischen Erprobung beschrieben. Ferner folgt die Vorbereitung und die Durchführung der Schülerumfrage. Im Anschluss daran werden die Bearbeitung und die Analyse der in der Umfrage erworbenen Daten und Auswertung der pädagogischen Erprobung dargestellt.

Die Analyse der gewonnenen Ergebnisse bestätigt die in der Einleitung aufgestellte Hypothese. Schlussfolgerungen, Thesen und Literaturverzeichnis schließen die Arbeit ab.

Am Ende der Diplomarbeit werden Anhänge mit PowerPoint Präsentation, Fragebögen und Fotos der durchgeführten Unterrichtsstunden angeführt.

I THEORETISCHER TEIL

Im theoretischen Teil der Diplomarbeit werden Begriffe „Sprechfertigkeit“ und „interaktive und digitale Medien“, als auch der Einsatz interaktiver Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe erläutert.

1. ENTWICKLUNG DER SPRECHFERTIGKEIT IM DAF-UNTERRICHT

1.1. Sprechen als Zielfertigkeit

Oberstes Lehr- und Lernziel des DaF-Unterrichts ist die Fähigkeit zur Kommunikation in der deutschen Sprache (18, 16)

Das Sprechen gehört neben dem Hören, Lesen und Schreiben zu den klassischen vier Fertigkeiten, die im Sprachunterricht ausgebildet werden sollen, jedoch gilt das Sprechen heutzutage als eine der wichtigsten Fertigkeiten im DaF-Unterricht. (42)

Das Sprechen und das Schreiben werden zu den produktiven oder aktiven Fertigkeiten zugerechnet, denen die rezeptiven oder passiven Fertigkeiten Hören und Lesen gegenübergestellt werden.(38)

Matea Nikolic erklärt in ihrer Diplomarbeit zur Entwicklung der Sprechfertigkeit, dass die produktiven Fertigkeiten die rezeptiven voraussetzen. Deshalb muss man zuerst eine Fremdsprache hören und sie verstehen, um sie richtig sprechen zu können. Das bedeutet, dass die Entwicklung der rezeptiven Fertigkeit Hören eine wichtige Voraussetzung für die richtige Entwicklung der produktiven Fertigkeit Sprechen ist. Dazu kommt noch die Kenntnis der Grammatikstrukturen, des Wortschatzes und der Artikulation.

An dieser Stelle muss betont werden, dass es sich hier nicht um das fehlerfreie Sprechen handelt, sondern um die Vermittlung der Sprechabsicht und das richtige Handeln in der Fremdsprache. Die Entwicklung der Sprechkompetenz bereitet Lernende auf Sprechhandlungen und ihre Bedingungen vor. Die Kommunikation in der Schule vollzieht sich in einer bestimmten Situation unter bestimmten Bedingungen und unterscheidet sich daher von der Alltagskommunikation. Für die Förderung der Sprechfertigkeit müssen im Unterricht Schüler selbst ausprobieren können sich mündlich zu äußern, was bedeutet, dass der Unterricht dynamisch und interaktiv gestaltet werden muss.(41,10)

Jede Fertigkeit kann isoliert geübt werden, aber man sollte nicht längere Zeit darauf bestehen. Da das oberste Lehrziel des Deutsch als Fremdsprache Unterrichts die

kommunikative Kompetenz ist (18,16), sollten alle vier Grundfertigkeiten zusammen mit ihren Teilfertigkeiten geübt und entwickelt werden. Daraus kann man schließen, dass kommunikativ Handeln bedeutet, alle Fertigkeiten kombiniert zu gebrauchen und zu entwickeln.(41,16)

In dieser Hinsicht, nach der Meinung der Autorin, gibt es gute Möglichkeit die Endgeräte, die jeder Schüler hat, sinnvoll im DaF-Unterricht einzusetzen, um die Interaktiven Aufgaben, die Sprechfertigkeit entwickeln, zu erfüllen.

1.2. Stufenweise Entwicklung des Sprechens im Unterricht

Die Entwicklung der Sprechfertigkeit wird in drei Stufen unterteilt: **imitatives, reproduktives und freies Sprechen**. Zu den ersten zwei gehören zum Beispiel Imitationsübungen, Drills, Frage und Antwortketten und Auswendiglernen. Sie bilden eine gute Grundlage für freies Sprechen und seine Entwicklung. Aufgrund dieser Stufen bietet Matea Nikolic folgende methodische Vorgehensweise: (41,13)

1) **Nachsprechen**: die Lehrenden sagen etwas und die Lernenden wiederholen, ohne neue Sprachelemente hinzuzufügen. Diese Art des Sprechens ist stark vom Lehrenden gesteuert und dient der Verbesserung und Schulung der Aussprache. Deshalb stehen Aussprache und Intonation im Vordergrund.

2) **Reproduzierendes Sprechen**: dies wird auch wie das Nachsprechen gesteuert und hält sich an vorgegebene Satzmuster, die gezielt als Übung eingesetzt werden. Diese Stufe ist wichtig, da Lernende lernen, fertige Syntagmen zu gebrauchen. Der Lehrende hat die Möglichkeit, die Lernenden im Gebrauch sprachlicher Strukturen zu korrigieren.

3) **Zusammenhängendes Sprechen**: in dieser Phase wird vom Sprecher eine gewisse Flüssigkeit und Kohärenz verlangt. Er muss selbständig Sätze konstruieren können und sie in logischer Reihe aufeinander aufbauen. Diese Art des Sprechens wird vom Lehrenden weniger gesteuert als die zwei vorherigen.

4) **Interaktives Sprechen**: auf dieser Stufe besteht die Aufgabe darin, die sprachliche Interaktivität der Lernenden zu fördern. Die Interaktivität richtet sich nach der Kommunikation und der Fähigkeit zum angemessenen Reagieren auf eine Mitteilung sowie Berücksichtigung der Sprecher-und Hörerrolle.

5) **Textgebundenes und textungebundenes Sprechen**: diese entwickeln beim Lernenden die monologischen Formen. Die Lernenden müssen hierbei einen hohen Grad an Textverstehen und Diskussionsfähigkeit aufweisen. Dies ist schwierig, da Lernende selbständig einen mündlichen Text reproduzieren müssen, manchmal auch ohne Hilfe durch vorgegebene Redemittel.

6) **Mitteilungsorientiertes und mediumorientiertes Sprechen:** da sich die Kommunikation im Unterricht nur auf Situationen unter bestimmten Bedingungen bezieht, die im Lehrbuch vorgegeben sind, wird in dieser letzten Stufe die Reaktion auf eine Aussage geschult. Die Lernenden müssen die Reaktionsfähigkeit und Reaktionszeit üben. Dies soll nicht nur mit dem Lehrenden geübt werden, sondern auch untereinander. Das Ziel ist, die Lernenden auf Sprechhandlungen und ihre Bedingungen vorzubereiten. Im Unterricht versucht man, die Kommunikation durch unterschiedliche Quellen zu stimulieren. Die meisten Anstöße bietet das Lehrbuch mit Texten, Bildern und zahlreichen kommunikativen Übungen. Unabhängig vom Lehrbuch entstehen auch Kommunikationsanlässe aufgrund von aktuellen Geschehnissen, Interessen der Lernenden und ihren Problemen. (41, 13)

Nach Storch lassen sich Sprechanlässe im Gesamtzusammenhang der Unterrichtskommunikation folgendermaßen einordnen (20, 217-218):

- a) **Mitteilungsbezogen:** Sprechen dient als Mittel zur Wiedergabe der Inhalte;
- b) **Sprachbezogen:** Formales Betrachten der Sprache, Lernen über den Aufbau der Sprache über die Metasprache;
- c) **Themenbezogen:** Sprechen dient vor allem der partner-, themen-, sachbezogenen Mitteilung. Sprechen über Inhalte und Themen, die im Unterricht bearbeitet werden;
- d) **Real:** Lernende und Lehrende handeln als sie selbst im Unterricht;
- e) **Simuliert:** Lernende und Lehrende schlüpfen in eine andere Rolle und spielen eine reale Situation vor;
- f) **Unterrichtsbezogen:** Sprachliches Handeln dient der Organisation und Durchführung des Unterrichtsablaufs; im weiteren Sinne auch Unterricht als Kommunikationsgegenstand.

Die Autorin der vorliegenden Arbeit wird in ihrem praktischen Teil der Arbeit diese Erkenntnisse in Betracht gezogen. Bei der Entwicklung der Aufgaben für den DaF-Unterricht werden verschiedene Formen des Sprechens angewendet: reproduzierendes, zusammenhängendes, interaktives, textgebundenes, mitteilungsorientiertes und medienorientiertes Sprechen. Alle diese Methoden werden bei der Entwicklung der Sprechfertigkeit im DaF-Unterricht der Oberstufe erfolgreich benutzt. Die neuen Lehrwerke bieten solche Aufgaben und Übungen an.

1.3. GER als Grundlage zur Beschreibung der Sprechkompetenz

Der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen beschreibt, “was Lernende tun und lernen müssen, um kommunikativ erfolgreich handeln zu können. Der Ansatz des Referenzrahmens

ist handlungsorientiert, da die kommunikative Kompetenz als Handeln mithilfe spezifischer Sprachmittel angesehen wird.

Kannbeschreibungen werden im Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen Deskriptoren genannt. Die Deskriptoren müssen positiv formuliert sein. Sie müssen außerdem klar, eindeutig und kurz sein. Sie helfen Lehrenden, Lernende einzustufen und ihre Kenntnisse zu beschreiben. Lernende nutzen Kannbeschreibungen, um ihr fremdsprachliches Können selbst einzuschätzen. Eine Skala zur Selbstbeurteilung gibt Einsicht in die Fortschritte, die man in der Fremdsprache gemacht hat.

Der Beurteilungsraster besteht aus sechs Stufen: jede führt an, was der Lernende schon kann oder können sollte. Die Stufen A1 und A2 beschreiben die elementare Sprachverwendung. Die Stufen B1 und B2 beschreiben die selbstständige Sprachverwendung und C1 und C2 die kompetente Sprachverwendung. Beim Bewerten des Sprechens beachtet man zwei Kategorien. Die erste ist „An Gesprächen teilnehmen“ und die Zweite ist „Zusammenhängendes Sprechen.“(41, 34)

Der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen unterscheidet bei der Sprechkompetenz zwischen zusammenhängendem Sprechen, also einen Monolog oder eine Rede vor Publikum zu halten und der Fähigkeit, an Gesprächen teilzunehmen, wobei hier die Hörverstehens- und die Sprechkompetenz eng miteinander verknüpft sind. (34,12) Aus diesem Grund kann man das Sprechen in dialogisches und monologisches Sprechen unterteilen.

Die Sprechhandlung kann laut Matea Nikolic in verschiedenen Sprechhandlungstypen verwirklicht werden, wie zum Beispiel im Erzählen, Beschreiben, Berichten, Kommentieren oder Referieren. Es ist oft spontan und kommt nur bedingt vorbereitet vor. **Das dialogische Sprechen** setzt mindestens zwei Kommunikationspartner voraus, da es sich bei dieser Art des Sprechens meistens um Gespräche handelt. Es ist interaktiv, verlangt Initiative vom Sprecher, Aufmerksamkeit vom Hörer und Reaktionen von beiden. Redemittel werden partnerbezogen gebraucht und variieren mit dem Themenwechsel. Bei dialogischem Sprechen kommt es u. a. auf die Gegenseitigkeit an, auf die Abwechslung der Sprecher, Unterbrechungen, Pausen, ritualisierte Phasen und einen bestimmten Wortschatz. Zum dialogischen Sprechen gehören pragmatische Alltagsdialoge sowie emotions- und interesseorientierte Alltagsdialoge und halböffentliche und öffentliche Diskussionsformen. (41, 12)

Monologisches Sprechen dient der Informationsvermittlung, ist stärker geplant als dialogisches Sprechen und setzt eine innere Logik voraus. Der Sprecher hat Zeit, das Sprechen zu planen und es vorzubereiten. Redemittel, die benutzt werden, dienen der Strukturierung des inhaltlichen Aufbaus. Daher zeigt monologisches Sprechen auch Ähnlichkeit mit der schriftlichen Textproduktion. Als monologisches Sprechen gelten: einen Vortrag halten,

Nacherzählen, Erzählen, eine Rede halten oder Berichte präsentieren. Diese Form des Sprechens wird aufgrund der begrenzten Unterrichtszeit häufig im Unterricht vernachlässigt. (41,12)

Dieser Aussage könnte die Autorin der Arbeit aufgrund des Zeitmangels im DaF-Unterricht zustimmen. Mithilfe interaktiver Medien kann das dialogische und monologische Sprechen entwickelt werden. Die Web2.0-Anwendungen bzw. die Apps bieten die Möglichkeit den Lernenden Audioaufnahmen zu einem bestimmten Unterrichtsthema einzusprechen und dann die eingesprochenen Berichte im DaF-Unterricht zu präsentieren. Das war vor 10 Jahren noch kaum vorstellbar.

1.4. Rahmenbedingungen des sprachlichen Handelns

Im vorherigen Kapitel wurde erklärt, dass die Schulung der Sprechfertigkeit durch mehrere Faktoren bedingt ist und dass die Sprechfertigkeit nur dann weiter entwickelt werden kann, wenn die Sprache aktiv und interaktiv gebraucht wird. Lehrende und Lernende stoßen dabei allerdings auf Hindernisse. Zunächst ist die Sprechzeit zu nennen. Die Sprechzeit in einer Klasse oder Gruppe ist sehr begrenzt und gering.

Die Entwicklung der Sprechfertigkeit wird außerdem durch die Größe der Klasse bestimmt, die Atmosphäre im Klassenzimmer und durch das soziale Umfeld beeinflusst. In den Mittelschulen Lettlands werden die Lernenden in verschiedene Sprachniveaus für das Sprachenlernen eingeteilt. Innerhalb einer Klasse können die Lernenden Deutsch oder eine andere Sprache als erste, zweite oder dritte Fremdsprache lernen. Die Autorin meint, dass die Lernenden dies bezüglich auf jeder Ebene bessere Lernergebnisse erzielen können und die Lehrende geeignete Lehrmethoden und Lehrmittel wählen können.

Dazu kommt der Kontakt zum Lehrer. Die Lernenden dürfen keine Angst haben, Fragen zu stellen und eine problemlose Kommunikation mit ihrem Lehrer herzustellen. Für die Entwicklung sind Rückinformationen, die den Lernenden gegeben werden, von Bedeutung sowie eine beurteilungsfreie Phase im Unterricht. Weiterhin müssen Themen und Inhalte angemessen sein. Jugendliche interessieren sich nicht für die neuesten Nachrichten von der Börse oder Arbeitsbedingungen. Sie bevorzugen Themen, die für sie interessant sind, wie zum Beispiel Mode, Musik und Kultur, Feste und Feier, Hobbys, Freunde.

Um die Lernenden zum Reden zu bringen, benötigt man einen Anlass zum Sprechen; dazu dienen außer Lehrbuchtexten authentische Materialien zum Anschauen und Anfassen sowie viele Hörtexte, Bildkarten und kurze Filme. Das Sprechen sollte auch unter Beachtung der Angemessenheit der Aussage, ihrer Verständlichkeit und der Geläufigkeit der

Kommunikation bewertet und korrigiert werden. Darum sollten die Lernenden öfter mündlich überprüft werden. Kleinere mündliche Tests, Erzählungen und Diskussionen regen Lernende zum Reden an. (41,14) Die Autorin dieser Diplomarbeit meint, dass die mündliche Rede unter Einbeziehung verschiedener interaktiver Medien entwickelt werden kann, zum Beispiel, dazu gehört Pinnwand aus der Web 2.0-Plattform LearningApps.org, auf welcher neben den Texten und Bilder auch Audios und Videos gepostet werden können, oder ein Werkzeug zum Erstellen von Mindmaps und dann mündlich präsentieren.

1.5. Effektiver Spracherwerb

Die Lernenden sollten das neue Sprachmaterial oder die neuen Informationen präsentiert bekommen, das wird als Input verstanden. Danach folgt die Verarbeitung dieser Informationen und schließlich sind die Lernende in der Lage, sich mündlich oder schriftlich unter Verwendung der neuen sprachlichen Mittel zu äußern. Das wird als Output bezeichnet.(5,100)

Professor Gerard Westhoff hat die so genannte Fünferscheibe entwickelt, die zeigt, wie man effektiv eine Fremdsprache lernen kann und mit welchen Hilfsmitteln, -siehe. *Abb. 1.5.1.*(34,36)

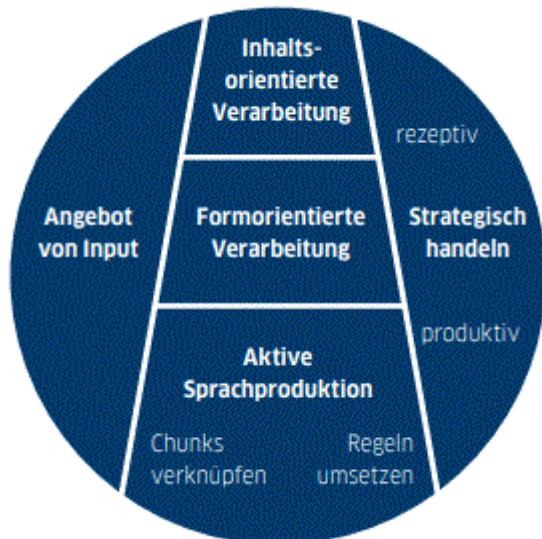


Abb. 1.5.1. Fünferscheibe-Funktion des effektiven Spracherwerbs. (34,36)

In seiner Arbeit „Werkzeugkiste Sprechen. Sprechen üben in groSSen Gruppen.“ erläutert Carel van der Burg, Deutschlehrer, Trainer des Sprachenzentrums des CPS (niederländisches Beratungsinstitut für Didaktik) und Autor diverser Lehrbücher und Publikationen auf dem Gebiet der Didaktik moderner Fremdsprachen, den Prozess des effektiven Spracherwerbs.

„Erstens gibt es Angebot von Input, das heißt, um eine Fremdsprache effektiv zu lernen, müssen die Lernenden mit einem größtmöglichen Sprachangebot in der Fremdsprache

konfrontiert werden (INPUT). Wie jeder / jede Lehrende weiß, wird man keinen oder kaum nennenswerten Lernerfolg erzielen, wenn der Input fehlt.

Zweitens wird inhaltsorientierte Verarbeitung angeboten. Neben dem sprachlichen Input, der den Lernenden natürlich geboten wird, muss dieser auch so präsentiert werden, dass der Inhalt verstanden wird. Zu diesem Zweck sollten Aufgaben erteilt werden, die den Lernenden helfen, die inhaltliche Bedeutung des Inputs tatsächlich zu erfassen. Hierbei sollte der Lehrende dafür sorgen, dass die Aufgaben für die Lernenden von persönlicher Relevanz sind.

Drittens folgt die formorientierte Verarbeitung. Es hat sich gezeigt, dass Lernende, die neben Input auch Grammatikunterricht erhalten, schneller ein höheres Niveau erreichen und zudem weniger Fehler machen als Lernende, die nur Input erhalten. Dies bestätigt folglich die Relevanz des Grammatikunterrichts. Grammatikunterricht sollte jedoch immer mit einem reichhaltigen Sprachangebot einhergehen!

Viertens, wichtig ist die Outputorientierung, das heißt, aktive Sprachproduktion. Die Lernenden verbessern ihre aktive Sprachbeherrschung, indem sie sich häufig in der Fremdsprache äußern. Wenn sie gezwungen werden, stets die Zielsprache zu sprechen, werden sie irgendwann von selbst ihre grammatischen und syntaktischen Fehler erkennen. Für einen effektiven Spracherwerb sind Inputverarbeitung (Hören und Verstehen) und Output (eigenständige Sprachproduktion) notwendig, wobei letztere zielgerichtet, funktionell, authentisch und effektiv sein sollte. Es ist wichtig, dass die Lernenden die Sprache regelmäßig in sinnvollen Kontexten anwenden.

Fünftens, schließlich muss strategisch gehandelt werden. Zum Erlernen einer Fremdsprache steht in der Regel nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, was bedeutet, dass es bei der Beherrschung der Zielsprache Lücken geben wird. Daher sollte man Wert darauf legen, die Lernenden in der Anwendung von Strategien zu trainieren, mit deren Hilfe sie fehlendes Wissen kompensieren können (etwa die Bitte um Wiederholung). Das Streben nach gutem Spracherwerb braucht jedoch nicht unter der Anwendung kompensierender Strategien zu leiden.“ (34,35)

Aus der Forschung von Carel van der Burg hat die Autorin dieser Diplomarbeit theoretische Grundprinzipien der Funktion des effektiven Spracherwerbs für die Ausarbeitung Unterrichtsentwürfe im Praktischen Teil übernommen. Dabei wurden drei Unterrichtsentwürfe ausgearbeitet. In der ersten Unterrichtsstunde wird den Lernenden mithilfe auf den Feedback-Tools answergarden.ch gestalteter Umfrage und auf der Lernplattform LearningApps.org ausgearbeiteten interaktiven Aufgaben und durch den Einsatz der Smartphones Interesse über das Thema geweckt und das Input gegeben. Mit dem Fragespiel wird inhaltsorientierte Verarbeitung angeboten. In zweiter Unterrichtsstunde werden rezeptive Fertigkeiten eingeübt

(Lesen, Wortschatz, Redemitteln, Grammatik) Hier wird auch ein interaktives Quiz eingesetzt. Die dritte Unterrichtsstunde ist für die Schülervorträge vorgesehen, die Lernenden erzählen über die an die Pinnwand hinzugefügten Materialien, um die produktive Fertigkeit Sprechen zu entwickeln. Nach Carel van der Burg ist die Outputorientierung wichtig, das heißt, aktive Sprachproduktion(34,35) Laut der Autorin dieser Diplomarbeit ist die Sprechfertigkeit mit dem Einsatz der interaktiver Medien und Endgeräte entwickelt. Im nächsten Unterkapitel wird die Autorin Übungstypologie der Sprechfertigkeit beschreiben.

2. ÜBUNGSTYOLOGIE DER SPRECHFERTIGKEIT

Die Sprechfertigkeit besteht aus den so genannten Teilkompetenzen, die für ihre Entwicklung eine Grundlage bilden. Diese Teilkompetenzen sind die Aussprache, die Grammatik und der Wortschatz. Die Entwicklung der Sprechfertigkeit hängt von der richtigen Einsetzung der Aufgaben und Übungen im Unterricht ab. Bevor werden die dazu notwendigen Aufgaben und Übungen dargestellt, erklärt die Autorin dieser Diplomarbeit kurz die beiden Begriffe.

Der Begriff Aufgabe bedeutet, kommunikative Probleme situativ zu behandeln und zu lösen. Aufgaben dienen als Einleitung zur selbstständigen Arbeit und bieten eine verschiedenartige Durchführungsweise an. Übungen dagegen sind auf Problemstellungen fokussiert, die durch Wiederholen und Festigen gelöst werden. Sprachliche und situative Phänomene werden meistens isoliert betrachtet, was Übungen einen eindimensionalen Charakter gibt. Eine einheitliche Übungstypologie zur Sprechfertigkeit gibt es nicht. Sie wird in didaktischen und methodischen Handbüchern meistens als kommunikative Übungen angeführt. Eine übergreifende Gliederung oder Unterteilung ist schwierig, da die Anforderungen an Lehrende und Lernende vielseitig sind. Eine Übungstypologie, die von mehreren Autoren vorgeschlagen wird, ist folgende: Solch eine Gliederung der Übungstypologie gibt einen Überblick der Schritte beim Entwickeln des Sprechens. Das Sprechen kann man nicht aufbauen und strukturieren oder simulieren, ohne es vorher vorzubereiten.(41, 20)

Um die Sprechfertigkeit der Lernenden zu fördern, beschreibt die Autorin dieser Diplomarbeit die Übungstypologie zur Entwicklung der Sprechfertigkeit.

2.1. Übungen zur Vorbereitung des Sprechens

Solche Aufgaben und Übungen haben einen imitativen Charakter und sind variationslos. Außerdem werden sie vom Lehrenden stark gesteuert und zählen zu den rein reproduktiven Übungen.(41,21) – sieh. die *Tabelle 2.1.1.*

Tabelle 2.1.1.

Der erste Schritt: Aufgaben und Übungen, die das Sprechen vorbereiten

| | | |
|--------------------------|---|---|
| Das Sprechen vorbereiten | a) Aussprache und Artikulation verbessern | 1. Imitationsübungen, bei denen Lernende die Aussprache des Gehörten so gut wie möglich selbst nachahmen. |
|--------------------------|---|---|

| | | |
|--|---------------------------------------|--|
| | | <p>2. Diskriminierendes Hören, bei dem gehörte Laute und Wörter, die gleich klingend sind, sowie Syntagmen und Sätze gekennzeichnet werden müssen. Das Ziel dieser Übungen ist, das Ohr der Lernenden zu trainieren und an die Lautung der Fremdsprache zu gewöhnen. Die Aussprache muss nicht perfekt sein, aber sie muss verständlich sein, damit es zu keinen Missverständnissen in der Kommunikation kommt.</p> |
| | <p>b) zum Aufbau des Wortschatzes</p> | <p>1. Paararbeit, bei der die Lernenden mündlich kurze Dialoge nach einem vorgegebenen Muster erstellen. Solche Dialoge bestehen meistens aus zwei oder drei Sätzen, die ständig wiederholt werden.</p> <p>2. Kettenübungen, Assoziationsspiele, bildgesteuerte Übungen, die zum Ziel die Schnelligkeit des Erinnerns an ein Wort haben. Dies sind Übungen zum Wortschatz, die unter Zeitdruck ausgeführt werden und sich sehr gut zum Wiederholen des Vokabulars eignen (z. B. Kofferpacken).</p> <p>Bei der Arbeit mit dem Wortschatz hat das Mündliche Vorrang, und das Schriftbild sollte den Lernenden erst nach ausreichender Festigung gegeben werden. Weiterhin ist der Kontext wichtig. Alle Wörter, Sätze, Merksätze sollten in einem Kontext vermittelt werden.</p> <p>3. Übungen zur Verwendung von Redemitteln: Das Ziel dieser Übungen ist der Erwerb der Redemittel und ihre Festigung. Hier geht es vor allem um formelhafte Wendungen, wie zum Beispiel Begrüßungen, Danken und Bitten, sich entschuldigen, sich vorstellen usw. Vor allem sollten diese Übungen situations und adressatengerecht angewendet werden.</p> <p>Lernende sollten fertige Syntagmen für alle schwierigen Kommunikationssituationen bereit haben. Redemittel können nur aus einem Wort bestehen und sollten zur Routine gemacht werden.</p> |

(41,21-22)

Die Autorin vorliegender Diplomarbeit meint, dass die von Matea Nikolic beschriebenen theoretischen Erkenntnisse zu diesem Thema erfolgreich im DaF-Unterricht eingesetzt werden. Besonders wichtig sind diese Aufgaben und Übungen die das Sprechen vorbereiten am Anfang des Unterrichts. Nach diesen Grundsätzen werden die Lernenden im DaF-Unterricht zum Sprechen in der Zielsprache vorbereitet. Besonders beliebt bei den Lernenden sind Kettenübungen, Assoziationsspiele, bildgesteuerte Übungen. Aufgaben dieser

Art sind in Lehrbüchern zu finden und können von Lehrenden erstellt werden, z. B. auf der Lernplattform LearningApps.org und auf den anderen vorgeschlagenen Tools zum Erstellen von Aufgaben. Im praktischen Teil dieser Arbeit werden Beispiele von der Autorin dieser Diplomarbeit ausgearbeiteten Aufgaben auf der Lernplattform LearningApps.org beschrieben.

2.2. Übungen zum Aufbau des Sprechens

Diese Übungen zielen auf isolierte Aspekte des Sprechens. Darunter versteht man: grammatische Korrektheit, rekonstruieren von Dialogen anhand von Modelldialogen oder eines Textes, Übungen, die sich schon in die Richtung des freien Sprechens bewegen wie z. B. Bilderbeschreibung, Meinungsäußerung und Diskussion. Obwohl diese Übungen in die Richtung des freien Sprechens gehen, sind sie nicht mit freiem Sprechen zu verwechseln, da sie stark gesteuert sind. Meistens sind Redemittel schon vorgegeben.(41,22), - sieh. *Tabelle 2.2.1.*

Tabelle 2.2.1.

Der zweite Schritt: Aufgaben und Übungen, die das Sprechen aufbauen

| | | |
|-----------------------|------------------------|---|
| Das Sprechen aufbauen | 1.Grammatikarbeit | <p>1. Eine grammatisch richtige Verwendung der Sprache kann nur dann erfolgen, wenn man die Grammatik im Kontext lernt und dieselbe Regel an Beispielen unzählige Male wiederholt. Am besten ist es, den Lernenden anstelle von einzelnen Wörtern ganze Syntagmen zu geben, die sie lernen sollten.</p> <p>2. Übungen mit Bildern und Grammatikspiele sowie Visualisierung der Regeln durch Schemata, Diagramme, Bilder und Pantomime machen Grammatikarbeit interessant und aufregend.</p> |
| | 2. Übungen an Dialogen | <p>1. Die Lernenden sollten vorgegebene Dialoge mithilfe angebotener Redemittel erweitern können.</p> <p>2. Dazu können sie ihre Subjektivität in den Dialog mit einbringen, z. B. die Schule, in die man geht, oder Arbeit, die man macht, oder ähnliche persönliche Informationen.</p> <p>3. Weiterhin bietet sich die Möglichkeit der Arbeit mit Dialogen als Lückentexte, in denen Lernende solche ergänzen müssen und sie vorlesen oder vortragen müssen.</p> |

| | | |
|--|------------------------------|---|
| | | <p>4. Des Weiteren ist es wichtig, an Frage-Antwort Übungen zu arbeiten. Nicht nur mit dem Lehrenden, sondern auch mit den Lernenden untereinander. Zum Beispiel können Lernende einander W-Fragen stellen und einen kurzen Dialog daraus machen.</p> |
| | <p>3. Arbeit mit Bildern</p> | <p>1. Bilderbeschreibung- Bilder und Bildkärtchen sind ideale Lehr- und Lernmittel. Sie helfen bei der visuellen Vorstellung und beim Erklären vielen Sachverhalte. Für Lernende ist es immer leichter, wenn sie den Sachverhalt, über den gesprochen wird, sehen.</p> <p>2. Meinungsäußerung und Diskussion-Bei der Arbeit mit Bildern bietet sich die Möglichkeit, eine Geschichte zum Bild zu erzählen. Als Bild werden auch Assoziogramme und Mindmaps verstanden. Solche Vorgehensweisen sind sehr nützlich als Einleitung zum Thema. Dies ist ähnlich wie das Sammeln von Ideen zum Bild, um es zu beschreiben.</p> |

(41,22-23)

Die Aufgaben und Übungen, die das Sprechen aufbauen, sind den Lernenden auf allen Niveaus wichtig, weil eine grammatisch richtige Verwendung der Sprache nur dann erfolgen kann, wenn man die Grammatik im Kontext lernt und dieselbe Regel an Beispielen unzählige Male wiederholt. Nicht nur die Übungen mit Bildern und Grammatikspiele sondern auch die Visualisierung der Regeln durch Schemata, Diagramme, Bilder und Pantomime machen Grammatikarbeit interessant und aufregend. Es ist auch möglich, Aufgaben, Erklärungen und Schemata dieser Art auf verschiedenen Webseiten, zum Beispiel www.kahoot.it oder www.youtube.com, www.learningapps.org zu finden oder für den Lernenden zu erstellen. Im DaF-Unterricht können diese Aufgaben mittels interaktiven Medien gelöst werden.

2.3. Übungen zur Strukturierung des Sprechens

Diese Aufgaben und Übungen helfen den Lernenden, selbstständig in der Zielsprache zu handeln. Hiermit werden dialogisches und monologisches Sprechen gefördert. Das Ziel dieser Aufgaben und Übungen ist, Lernende auf die wirkliche spontane Kommunikation vorzubereiten. Die Lernenden haben immer noch die Möglichkeit „Spickzettel“ zu benutzen, um ihre Gedanken strukturiert zu halten. (41,23) – sieh. *Tabelle 2.3.1.*

Tabelle 2.3.1.

Der dritte Schritt: Aufgaben und Übungen, die das Sprechen strukturieren

| | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|--|
| <p>Das Sprechen strukturieren</p> | <p>1. Dialogisches Sprechen</p> | <p>1. Interview: in Partnerarbeit oder in kleineren Gruppen ein Interview erstellen. Die Fragen sollen so aufeinander folgen, dass sie eine sinnvolle Reihenfolge ergeben.</p> <p>2. Übungen und Aufgaben zum Telefonieren: Hierbei handelt sich um dialogisches Sprechen, aber die Gesprächspartner sind nicht am gleichen Ort, können sich nicht sehen und die Akustik ist auch problematisch und fördert mehr Konzentration vom Hörer.</p> <p>3. Argumentatives Sprechen: Pro- und Kontra-Diskussion. Bei Anfängern ist diese Form des dialogischen Sprechens stark von der Lehrkraft gesteuert; die Redemittel werden im Voraus vorgegeben und die Lernenden müssen sich auf eine solche Form des Sprechens gut vorbereiten. Bei Fortgeschrittenen sind solche Aufgaben ideal, da sie sehr komplex sind und systematisch vorbereitet sein müssen.</p> <p>4. Instruktionsaufgaben: Da die Kommunikation im Unterricht vom Lehrenden gesteuert wird und Lehrbuchdialoge oft sehr unnatürlich erscheinen, ist es vorteilhaft Instruktionsaufgaben zu üben, weil sie der realen Kommunikation am nächsten sind. Dazu lassen sich authentische Materialien verwenden, wie zum Beispiel ein Stadtplan.</p> |
| | <p>2. Monologisches Sprechen</p> | <p>1. Beschreiben: Zum Beschreiben gibt es sechs Aufgabeformen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildinhalte benennen • Gegenstände und ihre Funktion beschreiben • Tätigkeiten und Vorgänge beschreiben • Bildervergleich • Bildbeschreibung • das Bildsuchspiel <p>Aus diesen Aufgaben ist ersichtlich, dass zum Beschreiben viele Materialien verwendet werden</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>können, vorwiegend Bilder. Hier wird ein verständliches Deutsch erwartet. Durch die Aufgaben wird der Mitteilungswortschatz aktiviert und Partner- und Gruppenarbeit entfaltet.</p> <p>2. Erzählen: Beim Beschreiben bewahrt der Sprecher eine Distanz zum Gegenstand, wogegen das Erzählen lebendiger, spontaner, unterhaltsamer und vielfältiger erscheint.</p> <p>Es gibt drei Gründe, weshalb Erzählen im Unterricht praktiziert werden sollte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstens werden Themen aus dem Alltag verwendet • zweitens verbindet ein solches Sprechen die Teilnehmer der Gruppe • drittens motiviert Erzählen zum sprachlichen Handeln <p>Es wird zwischen drei Arten des Erzählens unterschieden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nacherzählen - Beim Nacherzählen handelt es sich um die Wiedergabe einer Situation oder um das zu Ende führen einer Geschichte, um Szenarien und Erzählspiele • echtes Erzählen am Rand des Autobiografischen • Erzählen aus dem Hintergrund des Autobiografischen <p>Beim autobiografischen Erzählen steht der Erzählende im Vordergrund oder er identifiziert sich mit jemandem oder etwas und erzählt aus dessen Perspektive.</p> |
|--|--|---|

(41,23-24)

Die Autorin vorliegender Diplomarbeit meint, dass Aufgaben und Übungen, die das Sprechen strukturieren, sind mehr für fortgeschrittene Lernenden vorgesehen, weil sie sehr komplex sind und systematisch vorbereitet werden müssen. Diese Aufgaben erfordern einen umfangreichen Wortschatz und Grammatikkenntnisse, die den Anfängern noch fehlen. Laut GER und Matea Nikolic gehören die Niveaus B1 und B2 zur selbstständigen Sprachverwendung. "Dies bedeutet, dass Sprecher ohne Vorbereitung an Gesprächen teilnehmen können und über vertraute Themen sprechen können. Hier ist das Sprechen spontaner und selbstständiger als bei den Stufen A1 und A2. Auf den Stufen B1 und B2 werden auch Diskussionen gefordert; in dem Maße, dass Sprecher ihre Ansichten begründen und verteidigen können. Beim zusammenhängenden Sprechen auf diesen Stufen können Sprecher

ihre Meinungen erklären und begründen. Sie sind imstande, eine detaillierte Darstellung eines Sachverhaltes zu geben, wenn dies zu ihrem Interesse-oder Fachgebiet gehört.”(41,34-35) Im praktischen Teil dieser Diplomarbeit wird beschrieben, wie die Lernenden monologisches Sprechen im DaF-Unterricht üben. Sie sprechen über die Themen aus dem Alltag. Dabei werden Fotos und Videos an die Pinnwand auf der Lernplattform LearningApps.org hinzugefügt und danach wird davon im DaF-Unterricht erzählt.

2.4. Übungen zur Simulierung des Sprechens

Zu den simulierenden Aufgaben und Übungen zählt man Dialogspiele, Rollenspiele und Situationssimulationen. Sie verbinden Verstehen, Sehen, Hören und Sprechen. Sie haben die Aufgabe, die Wirklichkeit zu simulieren und Lernende auf alltägliche Situationen vorzubereiten. Dabei müssen Lernende emotional und sprachlich interagieren. (41,25) – sieh. *Tabelle 2.4.1.*

Tabelle 2.4.1.

Der vierte Schritt: Aufgaben und Übungen, die das Sprechen simulieren und sich der echten Kommunikation annähern

| | | |
|--|---------------------------------|--|
| Aufgaben und Übungen, die das Sprechen simulieren und sich der echten Kommunikation annähern | 1.Dialogspiele, Rollenspiele | Rollenspiele und Dialogspiele können sich auf alltägliche Situationen beziehen oder auf Situationen, in denen Lernende die Rolle von jemand anderem übernehmen. Die Rollen müssen auf der Textebene richtig interpretiert werden und sie müssen sich in ihre Rolle einleben wie echte Schauspieler. |
| | 2. Situationssimulationen | Es gibt Aufgaben und Übungen, die echte Kommunikation im Unterricht sind. Dazu gehören: soziale Interaktion im Unterricht bzw. in der Zielsprache über den Unterricht sprechen, Vorschläge geben und sich am Planen des Unterrichts beteiligen. Solche Aufgaben beziehen sich meist auf alltägliche Situationen und regen spontanes Sprechen und Reagieren von Lernenden an. |

(41,25)

Die Autorin dieser Diplomarbeit ist der Meinung, dass Aufgaben und Übungen, die das Sprechen simulieren und sich der echten Kommunikation annähern, eher für Lernenden

geeignet sind, die mindestens das Sprachniveau B1 erreicht haben. Das echte Ziel des DaF-Unterrichts ist die Entwicklung der Sprechfertigkeit und wie Matea Nikolic betont: ” Wenn man über kompetente Sprachverwendung spricht, meint man die Stufen C1 und C2. Die Sprecher haben schon einen sehr großen Mitteilungswortschatz. Das Sprechen ist spontan und fließend. Sie sind schon in der Lage, selbst ein Gespräch zu führen. Sie können sich mühelos an allen Gesprächen und Diskussionen beteiligen, eine Rede oder einen Vortrag halten und Sachverhalte verknüpfen und selbstständig Situationen darstellen und beschreiben.” (41,35)

Die Autorin vorliegender Diplomarbeit ist der Ansicht, dass die beschriebenen theoretischen Erkenntnisse zu diesem Thema: “Übungstypologie der Sprechfertigkeit” erfolgreich Schritt für Schritt im DaF-Unterricht in allen Stufen und Sprachniveaus eingesetzt werden, um Sprechfertigkeit den Lernenden zu entwickeln. Die neuesten Lehrwerke bieten solche Übungstypologie für den DaF-Unterricht. Als Beispiele kann man die Lehrwerke vom Hueber Verlag nennen: „Mit uns“, „Beste Freunde“, „Menschen“, „Starten wir“, „Schritte International neu“, wo die Aufgaben nicht nur im Lehrbuch und Arbeitsbuch zusammengefasst sind, sondern auch auf www.hueber.de, sowohl onlineübungen als auch Aufgaben und Übungen zum Drucken. Zum Beispiel gibt es für das Lehrwerk “Schritte International neu” eine kostenlose App, die das Augmented Reality Prinzip nutzt, das heißt, beim Scannen der jeweiligen Buchseite erscheinen Icons, mit denen die Audio- und Video dateien abgespielt werden können. Die Lernenden können diese App in ihren mobilen Endgeräten herunterladen und im DaF-Unterricht oder zu Hause anschauen oder hören. Dadurch ist zeit- und ortsunabhängiges Lernens möglich. Der Einsatz von digitalen Medien wie Smartphones, Handys, Tablets, Web 2.0-Anwendungen und Apps macht den DaF-Unterricht noch interessanter, attraktiver, aufregender. Sie können beispielsweise als Werkzeug zur Simulation authentischer mündlicher Kommunikationssituationen genutzt werden.

Die Internet-Seiten der Verlage bieten zahlreiche weiterführende Materialien und verweisen wie selbstverständlich auf Informations-und Übungsbereiche im World Wide Web. Lehrenden und Lernenden bekommen dadurch auch im Rahmen des Sprachlernprozesses Möglichkeiten, die bis vor wenigen Jahren noch undenkbar waren. Im folgenden Kapitel behandelt die Autorin der vorliegenden Arbeit dieses Thema.

3. INTERAKTIVE MEDIEN IM DAF-UNTERRICHT

3.1. Begriffserklärung der interaktiven und der digitalen Medien

Im Zusammenhang mit neuen Medien wird von digitalen und von interaktiven Medien gesprochen, deshalb benötigt man eine Begriffserklärung.

Laut Kerstin Osswald sind interaktive Medien Internetapplikationen, Software oder mobile Anwendungen, die eine Kommunikation zwischen Mensch und computerbasiertem System in Dialogform ermöglichen. (51,3)

Die digitalen Medien zählen zu den Kommunikationsmedien und ihre Funktion basiert auf der Grundlage der digitalen Informations- und Kommunikationstechnologie. Technische Geräte, die der Digitalisierung, Berechnung, Aufzeichnung, Verarbeitung und Darstellung digitaler Inhalte dienen, werden als „digitale Medien“ bezeichnet. Das Gegenteil von den „digitalen Medien“ sind die „analogen Medien“, wie z.B. Printmedien (gedruckt, z.B. Bücher, Zeitungen,) oder Audiokassetten. Aus technischer Sicht kann man als Beispiele der digitalen Medien bildschirmbezogene Anwendungen, wie z.B. den Fernseher und das Mobiltelefon, als auch interaktive Objekte und Installationen z.B. das interaktive Whiteboard (das auch beispielsweise im Unterricht an Schulen genutzt wird) anführen. Weitere Bereiche sind beispielsweise Interaktive Environments (Räume, durch Medien definiert) z.B. einen multimedialen Ausstellungsraum anführen. Man zählt ebenfalls z.B. CDs, das Internet, Computer- und Konsolenspiele, digitale Fotos, digitales Fernsehen, Tablets und E-Books zu den digitalen Medien. In unserem heutigen „digitalen Zeitalter“ dürfen natürlich die „digitalen Medien“ auch im Unterricht an den Schulen nicht fehlen. So greifen beispielsweise die Lehrer in ihrem Unterricht auf sogenannte Learning Games (zu Deutsch: Lernspiele) zurück oder es wird andererseits in Klassenräumen ein „Whiteboard“ (elektronische Tafel) installiert, die klassische unelektronische Tafel ablöst. (52)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass digitale Medien technische Geräte sind wie Computer, Tablets, Smartphones, aber interaktive Medien sind Internetapplikationen, Anwendungssoftware oder mobile Anwendungen. Ohne digitale Medien kann man interaktive Medien nicht benutzen. Ohne digitale Medien gibt es keinen Zugang zu den interaktiven Medien.

Im nächsten Kapitel werden die didaktisch-methodischen Prinzipien zur Anwendung der interaktiven Medien im DaF-Unterricht beschrieben.

3.2. Didaktisch-methodische Prinzipien zur Anwendung der interaktiven und digitalen Medien im DaF-Unterricht

Neben klassischen gedruckten Lehrmitteln wie Lehrbuch, Arbeitsbuch, Lehrerhandbuch und Glossar gehören heute auch multimediale Angebote wie online-Übungen, Lernsoftware, Lernplattformen, Whiteboardmaterialien, Apps und weitere webbasierte Tools dazu. (46) Der digitale Boom eröffnet große Möglichkeiten, Deutsch als Fremdsprache zu lernen, wenn Technologien und Unterrichtsmethoden effektiv zusammenwirken. Die Lehrenden müssen ihre digitalen Kompetenzen entwickeln und ihren kritischen Blick auf pädagogische Online-Ressourcen schärfen, so dass neue Medien effizient in den Unterricht integriert werden können. Im Gegenzug sollten auch die Lernenden lernen, diese neuen interaktiven Inhalte zu erstellen, Videos, Infografiken und interaktive Spiele zu erstellen und ihre Computerkenntnisse zu verbessern.

In Bezug auf die Medienorientierung betont Ines Brünner, dass die digitalen Medien als Unterrichtsgegenstand und Unterrichtsmedium vielfältige Möglichkeiten offerieren, komplexe Handlungen in der Fremdsprache Deutsch zu praktizieren, die realitätsnahe mündliche und schriftliche (Sprech-)Handlungen und damit echte Kommunikation erlauben. Die hohe Flexibilität der Medien bietet eine bessere Anpassung an den individuellen Lerner und dessen Bedürfnisse. Die vielfältigen Modalitäten und Kodierungsformen bedienen unterschiedliche Lerntypen und fördern ganzheitliches Lernen. (30, 87)

Guido Knaus bietet eine treffende Illustration der praktischen Anwendung von interaktiven Medien im DaF-Unterricht. Dabei wird die Nutzung der Applikation AdobeSpark Video im Sprachunterricht visualisiert. - *sieh. Abb.3.2.1.*



Abb.3.2.1. Visualisierung der Nutzung der Applikation AdobeSpark Video im DaF-Unterricht. (56)

Die Autorin vorliegender Diplomarbeit meint, dass mithilfe dieser App die Lernenden monologisches und dialogisches Sprechen entwickeln können, Texte eingeben, Bilder aus der Datenbank auswählen, Audio-Aufnahmen einsprechen, eigene Fotos und Videos hinzufügen können. Mit dieser und anderen Anwendungen kann man das Lernmaterial visualisieren und Verständnis der Lernenden erleichtern. Die Lernenden können die Sprechanlässe schaffen und Geschichten erzählen. Es ist möglich, verschiedene Arten von Sprachlernaufgaben zu verwenden, die oben in dem Kapitel: Übungstypologie der Sprechfertigkeit beschrieben wurden. Durch Nutzung der digitalen (technischen) und interaktiven Möglichkeiten wird der kreative Spielraum im DaF-Unterricht vergrößert. Folglich sind die Lernenden motiviert zu lernen und haben die Möglichkeit, ihre Sprechfertigkeit im DaF-Unterricht zu entwickeln.

Rainer Koch spricht in seiner Webkonferenz über das Thema „Digitale Medien - für den DaF-Unterricht unverzichtbar?“ und erklärt, dass sich digitale Medien dort durchsetzen, wo sie z.B:

- den Alltag spürbar erleichtern;

- beruflich notwendig sind;
- eine Alternative zu analogem Wissenserwerb und Kommunikation darstellen;
- Ablenkung bieten;
- den Spieltrieb befriedigen (z.B. Game-Based-Learning, EduApps, etc.) (28)

Kai Wörner beschreibt im Handout für Lehrerinnen & Lehrer „Ideen für den Unterricht mit digitalen Medien“, der im Rahmen des Erasmus+ Projektes ausgearbeitet wurde. Im Dezember 2018 nahmen Lernende und Lehrende des Deutschen Staatlichen Gymnasiums Riga an diesem Projekt teil. Er spricht von der neuen Generation als „digital natives“. Ein „Digital Native“ ist eine Person, die in einer digitalen, von Medien gesättigten Welt aufwächst. Der Bildungsberater Marc Prensky prägte im Jahr 2001 diese Formulierung. Ihm ging es darum darzustellen, dass diese Generation durch den Einfluss der Medien „grundlegend anders denkt und Informationen verarbeitet“. (47)

Thomas Strasser unterstreicht in seinem Artikel „Mobiles Lernen im DaF-Unterricht: Smartphones, Tablets und Co“, dass Handys und Tablets integraler Bestandteil im Leben vieler Jugendlicher sind, daher sollten Lehrende und Eltern mobilem Lernen im unterrichtlichen Kontext eine Chance geben.(44)

Wie Specht M. in seinem Buch „ Mobiles und ubiquitäres Lernen. Technologien und didaktische Aspekte“ schreibt: „ Lernenden über ein geeignetes Endgerät, das den individuellen Lernprozess begleitet und unterstützt. Dies scheint in naher Zukunft durchaus realistisch zu sein. Laut einer Basisstudie zu “Jugend. Information und (Multi)Media”, kurz JIM, verfügen in Deutschland bereits über 96 Prozent der befragten 12- bis 19-Jährigen über ein Mobiltelefon, 83 Prozent über eines, das internetfähig ist (Behrens & Rathgeb, 2012).“ (49,4).

Die Autorin dieser Diplomarbeit meint, dass in Lettland noch mehr Lernende heutzutage ein mobiles Endgerät mit Internetverbindung oder mobilen Daten haben. Aufgrund dieser Tatsache glaubt die Autorin der Diplomarbeit, dass dies ein triftiger Grund für die Verwendung interaktiver Medien im DaF-Unterricht ist. Zur Planung und Analyse von Unterrichtseinheiten mit mobilen Endgeräten eignen sich die sechs didaktischen Eckpunkte nach Bachmair. (44). – sieh. *Tabelle 3.2.1.*

Die sechs didaktischen Eckpunkte zur Planung und Analyse von Unterrichtseinheiten mit mobilen Endgeräten

| | |
|--|--|
| 1. Informelles Lernen in die Schule integrieren: | Das Handy ermöglicht es, informelles Lernen und Wissen des Alltags in die Schule einzubinden. Das mobile Endgerät kann als Schnittstelle zwischen Jugendkultur, dem Alltagsleben und dem gezielten Lernen im Unterricht dienen. |
| 2. Episoden situierten Lernens schaffen: handygestützter Schüleraktivitäten verbinden | Das Handy mit seinen Einsatzmöglichkeiten kann das situierte Lernen unterstützen. So lässt sich beispielsweise der von der Lehrkraft geleitete Unterricht mit Episoden händygestützter Schüleraktivitäten verbinden. |
| 3. Lern- und Medienkontexte generieren: | Mit dem Handy ist es den Lernenden und Lehrenden möglich, neue Lernkontexte zu schaffen. Die Lernkontexte werden an der Schnittstelle der Medienkonvergenz im Internet, Unterhaltungsmedien der Lebenswelt und der Schule generiert. Dies können auch Situationen außerhalb der Schule sein. |
| 4. Kommunikationsbrücken und Kommunikationsketten schaffen: | Das Handy kann Kommunikationsbrücken und -ketten zwischen Alltag und Schule knüpfen. |
| 5. Lernenden als Experten ihres Alltagslebens in der Schule individuell aktiv werden lassen: | Viele Schülerinnen und Schüler sind mittlerweile Handyexperten, wissen, wie sie das mobile Endgerät für schulisches und außerschulisches Lernen nutzen können. |
| 6. Sensible Entwicklungs- und Lernkontexte schaffen: | Die von Kindern generierten mobilen Artefakte wie Videos, Chatnachrichten oder Fotos „stehen in engem Zusammenhang mit ihren persönlichen Entwicklungsthemen und lassen sich nutzbringend in die Lernsituation integrieren“ (44) |

(44)

Thomas Strasser nennt einige Beispiele wie die mobilen Endgeräte im DaF-Unterricht praktisch eingesetzt werden können, zum Beispiel:

1. Innerhalb des Klassenraums können themenspezifische Mindmaps zur Erarbeitung und Wiederholung bereits bekannten bzw. neuen Wortschatz erstellt werden.
2. Außerhalb des Klassenraums können Objekte, die den Lernenden beispielsweise im Museum gefallen, zur Erarbeitung und Wiederholung von lexikalischen

Themenfeldern (Formen, Größen, Farben, ästhetische Aspekte, etc.) dokumentiert und beschrieben werden. Dadurch wird die Lernmotivation gefördert.

3. Innerhalb des Klassenraums werden nicht geplant Unterrichtsmaterialien fotografiert.(44)

Durch den Einsatz mobiler Technologie sowohl im Privatleben als auch im DaF-Unterricht ergeben sich interaktiv-wertvolle, fremdsprachendidaktische Synergien.(44)

Der Zugriff auf Wissen und Information, der durch das Internet und die Endgeräte jederzeit und unabhängig von Institutionen möglich ist, verändert die Art, wie wir lernen.

Das Verschmelzen unterschiedlicher Medien (Tablet, Smartphone, Computer) führt dazu, dass Menschen medial und sozial schneller und stärker verbunden sind und in der Folge aktiver teilhaben und soziale Prozesse mitgestalten.

Für den Lehrkontext bietet mehr Partizipation die Möglichkeit, Lernende noch aktiver am Lernprozess teilhaben zu lassen und selbst Inhalte zu entwickeln, die auch nach dem Präsenzunterricht noch zur Verfügung stehen.

Es müssen also Unterrichtssituationen geschaffen werden, in denen die Lerner die Möglichkeit haben authentische Gespräche zu führen bzw. authentische Sprechhandlungen umzusetzen, die sie auf relevante Situationen außerhalb des Fremdsprachenunterrichts vorbereiten.

Thomas Strasser betont: „Um (angehenden) Lehrerinnen und Lehrer so bald als möglich auf gezielte, digitalisierte mobile Didaktisierungsprozesse vorzubereiten, ist eine positive Fremdsprachendidaktik wichtig, die das Mehrwertpotenzial von mobilen Lernbegleitern vor allem in der Verzahnung mit dem traditionellen Präsenzunterricht unterstreicht. Dazu bedarf es oftmals keiner komplexen technologischen Abläufe, sondern vielmehr der Gestaltung und Zulassung von einfachen mobilen Micro-Learning-Sequenzen.“ (44) Smartphones und Tablets werden nicht den Präsenzunterricht und die Lehrkraft ersetzen, meint die Autorin dieser Arbeit. Die Technologien sollen als didaktisierte Ergänzung zum Präsenzunterricht funktionieren, damit eine sinnvolle Verzahnung von analogem mit digitalem sowie formellem und informellem Lernen möglich ist.

3.3. Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht

Wenn das Thema interaktive Medien im Unterricht erörtert wird, ist es notwendig, die im Internet angebotenen Anwendungsprogramme zu erklären. Heutzutage spricht man über die zweite Generation des Internets. Das bedeutet, dass die Nutzer des Internets nicht nur den

Zugriff auf Information haben, sondern sie sind auch „Produzenten und somit Informationengeneratoren und Distributoren“. (45,4)

Unter dem Begriff Web 2.0-Anwendungen werden onlinebasierte Plattformen und Werkzeuge zusammengefasst, die es den Nutzern ermöglichen, Inhalte zu generieren und mit anderen Nutzern zu kommunizieren, zum Beispiel, Anwendungen wie Wikis, YouTube, Facebook, WhatsApp, Instagram, Messenger, Snapchat, Podcasts, Google Docs und andere. Diese gemeinsam genutzten „virtuellen Arbeitsräume“ bieten den Lernenden die Möglichkeit, zu kommunizieren, elektronische Dokumente auszutauschen oder gemeinsam an einem digitalen Produkt zu arbeiten. Damit unterstützen digitale Medien auch das projektorientierte Lernen, bei dem die Schüler in Gemeinschaft gezielt Problemlösungen erarbeiten und diesen Prozess dabei immer wieder zu strukturieren lernen. (53)

3.3.1. Der Begriff App

Die App ist die Kurzform des englischen Wortes application (=Anwendung) und bezeichnet ein Anwenderprogramm, das „auf bestimmte Mobiltelefone heruntergeladen werden kann“. (57) Diese Definition muss allerdings noch um den Fakt erweitert werden, dass Apps auch für Tablet-PCs und hauptsächlich für Smartphones zur Verfügung stehen. (58) Viele Apps, wie beispielsweise die YouTube App, Skype App, WhatsApp, Wikipedia App und die FaceBook App, die App von Hueber Verlag, Adobe Spark Video App, haben einen Bezug zu einer Internetanwendung bzw. einer Website und komprimieren die Funktionen dieser zur schnelleren und vereinfachten Nutzung auf einem mobilen Endgerät. (45,9)

Eine weitere Eigenschaft von so genannten „Web-2.0-Applikationen“ (Wikis, Diskussionsforen, etc.) besteht darin, dass jeder Nutzer Informationen und Inhalte erstellen, verändern oder kommentieren kann. An diese neuen Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten wird vielfach die Annahme geknüpft, dass sie bei den Lernenden langfristig die Motivation zur gesellschaftlichen und demokratisch-politischen Teilhabe fördern, da die sie sich an Diskussionen aktiv zu beteiligen, mit dem Web 2.0 herabgesetzt wurde. (53)

Im DaF-Unterricht gibt es viele Möglichkeiten mit verschiedenen Apps zu arbeiten, zum Beispiel, wenn die Tablets zur Verfügung stehen, können die Lernenden mithilfe einer bestimmter Applikation, Theaterstücke präsentieren oder Mindmaps erstellen. Diese Methoden helfen echte Sprachsituationen zu simulieren und Sprechfertigkeit zu entwickeln.

Es gibt auch Applikationen wie QR – Barcode, die hilfreich für den DaF-unterricht sind, weil sie zu anderen interaktiven Aufgaben Zugang ermöglichen.

Wie Specht M., Ebner M., Löcker C. in seinem Buch „, Mobiles und ubiquitäres Lernen. Technologien und didaktische Aspekte“ schreiben : „, Zur Markierung physikalischer Objekte werden besondere Kennmarken basierend auf RFID, Barcodes, Infrarot oder Bluetooth genutzt. Aktuelle Generationen von Smartphones enthalten bereits eine Reihe von Sensorkomponenten wie Kamera, Mikrofon, GPS, Kompass oder Kreiselgeräte zur Erfassung der genauen Position im Raum. Der Barcode oder sogenannte Strichcode ist eine optoelektronisch lesbare Schrift, die im eindimensionalen Fall aus unterschiedlich dicken Strichen und Lücken besteht (z.B. Etiketen im Einkaufsladen) und mit Lesegeräten erfasst wird. Eine Erweiterung sind zweidimensionale Codes, wie z.B. QR-Codes.“ (49,3)

Mit Hilfe auf den Endgeräten aktivierten QR-Barcode öffnen die Lernenden die interaktiven Aufgaben und den Fragebogen auf den Lernplattformen, die die Autorin dieser Diplomarbeit ausgearbeitet hat.

3.3.2. Lernplattformen

Bezüglich der Lernplattformen wird auch oft von Autorenprogrammen gesprochen. Nach Nohr und Piedmont werden die Autorenprogramme oft auch Autorenwerkzeuge oder Autorentools genannt. Mithilfe der Autorenprogramme werden unterschiedliche Übungstypen erstellt, die dann die Lernenden entweder als Papierkopie im Unterricht präsentiert oder auf Internetseiten bzw. Lernplattformen multimedial angeboten werden können. Sie sind in der Regel ohne Programmierkenntnisse einsetzbar und verlangen nur die für die Nutzung von PCs notwendigen Standards. Die möglichen Lernaktivitäten umfassen ein großes Spektrum unterschiedlicher Übungsformen; Spiele wie Kreuzwort- oder Kammrätsel sind dabei ebenso vorgesehen wie die bei Wortschatz- oder Grammatikarbeit häufig eingesetzten Lücken- bzw. Umstellübungen. Die oft im Programm enthaltene Möglichkeit der Übernahme des Lehrwerkwoortschatzes erlaubt es, Übungen genau dem jeweiligen Unterrichtsniveau anzupassen. Beschränkten sich anfangs die zu bearbeitenden Dateien auf Textdokumente, so ist es mit der neuesten Generation der Autorenprogramme in der Zwischenzeit möglich, auch Bild-, Ton- oder Videoelemente einzubauen. (12,148)

Die Softwarefirma Adobe bietet eine Reihe von Produkten, die zur multimedialen Aufbereitung von Lerninhalten genutzt werden können und ursprünglich von der Firma Macromedia stammen. Neben Adobe Flash sind hier Adobe Director und Adobe Authorware zur nennen. (55)

Eine Lernplattform liefert die Software zur Komposition, Distribution und Administration von Lerninhalten im Internet und eignet sich daher auch zur Bündelung der verschiedenen Übungen und Aktivitäten mit neuen Medien im DaF-Unterricht.

Häufig finden sich auch Bezeichnungen wie virtuelles Klassenzimmer, E-Learning-Plattform, Classroom Management System (CMS), Virtual Learning Environment (VLE), Learning Management System (LMS) u.v.a.m. Gleich, welche Bezeichnung man wählt, Lernplattformen bieten die technische Voraussetzung für die Präsentation von und die Arbeit mit Lerninhalten im Internet. (12, 146-147)

Ausgehend von der kognitionspsychologischen Grundannahme, dass die für unterschiedliche Sinne kombinierte Darbietung von Informationen und ihre Speicherung in unterschiedlichen Gedächtnissystemen lernförderlich wirkt, wurden multimediale Lernprogramme und -spiele speziell so entwickelt, dass sie den Lerneffekt erhöhen. Durch die Vernetzung kann der Schüler Informationen außerdem selbstgesteuert und entsprechend seiner Vorkenntnisse und Interessen suchen. So werden persönliche Neigungen unterstützt und gefördert, ebenso können eventuelle Lernschwächen individuell besser ausgeglichen werden.(53)

Die folgende Tabelle veranschaulicht die Vorteile einer Lernplattform für Lehrende und Lernende. – sieh. *Tabelle 3.3.2.1.*

Tabelle 3.3.2.1.

Vorteile einer Lernplattform

| Für Lehrende | Für Lernende |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Keine Programmierkenntnisse erforderlich | <ul style="list-style-type: none"> Zeit- und Ortsunabhängigkeit des Lernens |
| <ul style="list-style-type: none"> Zentrale Verwaltung der Inhalte | <ul style="list-style-type: none"> Zentrale Anlaufstelle für Online-Übungen |
| <ul style="list-style-type: none"> Einfache Aufbearbeitung der Lernstoffes für die Lernenden | <ul style="list-style-type: none"> Freie Wahl der Lernschritte innerhalb eines Kapitels |
| <ul style="list-style-type: none"> Erstellung von Übungen (z.B. Multiple Choice, Drag and Drop) | <ul style="list-style-type: none"> Hoher Grad an Interaktivität mit der Gruppe bei Übungen und Aufgaben |
| <ul style="list-style-type: none"> Rückmeldung über die Lernfortschritte der Lernenden | <ul style="list-style-type: none"> Rückmeldung über die Lernfortschritte (automatisch oder über die Lehrenden) |
| <ul style="list-style-type: none"> Bereitstellung von Glossar, Link- und Literaturverzeichnis sowie Downloads | <ul style="list-style-type: none"> Direkt Zugriff auf Glossar, Link- und Literaturverzeichnis sowie Downloads |
| <ul style="list-style-type: none"> Komunikation per E-Mail, Mailingslisten, Chat, Foren von einer Stelle aus | <ul style="list-style-type: none"> Komunikation per E-Mail, Mailingslisten, Chat, Foren von einer Stelle aus |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Speichern von gruppen-spezifischen Informationen | <ul style="list-style-type: none"> • Bereitstellung von Lerninhalten (automatisch oder über die Lehrenden) |
|--|--|

(12,147)

Zusammenfassen lässt sich betonen, dass die Lernplattformen viele Vorteile im DaF-Unterricht für die Lehrenden und die Lernenden bieten. Viele Bildungsinstitutionen in Lettland benutzen die Lernplattformen, weil Zeit- und Ortsunabhängiges Lernen ermöglichen. Sehr verbreitet ist die Lernplattform Moodle aufgrund kostenlosen Zugangs. Beispielsweise benutzen nicht nur die Studenten der Universität Lettlands diese Lernplattform, sondern auch die Lernenden der Mittelschulen und der Fachhochschulen. Die Autorin dieser Arbeit hat für die praktische Erstellung der interaktiven Aufgaben für die DaF-Unterrichtsentwürfe das Autorenwerkzeug und die Lernplattform LearningApps.org benutzt.

3.3.3. Web 2.0-Plattform LearningApps.org

In diesem Kapitel wird die Lernplattform LearningApps.org vorgestellt. Die Web 2.0-Plattform LearningApps.org ist kostenlos zugänglich und steht den Lehrenden zur Verfügung, um Aufgaben mit wenig Aufwand online zu erstellen. Das Autorenwerkzeug bietet mehr als 20 Aufgabentypen. LearningApps.org ist ein nützlicher Werkzeug für den DaF-Unterricht, aber wie Michael Hielscher in seiner Arbeit „Autorenwerkzeuge für digitale, multimediale und interaktive Lernbausteine im Web 2.0“ schreibt: „Eine erfolgreiche Umsetzung im alltäglichen Unterricht hängt jedoch weiterhin von der Fachkompetenz und der Kreativität der Lehrpersonen ab“. (31)

Ziel von LearningApps.org ist es, neben den im Unterricht verbreiteten Medien Text und Bild vermehrt auch Audio-und Videoinhalte zu nutzen. Im Web finden sich heute sehr viele, qualitativ hochstehende multimediale Inhalte, die aber erst zaghaft im Unterricht genutzt werden. Angelehnt an das YouTube-Prinzip können bei LearningApps.org einmal erstellte Lernbausteine veröffentlicht und von anderen Personen auf die eigenen Bedürfnisse angepasst werden. (31) Neben der Nutzung einfacher Formatvorlagen und Entwicklung eigener Aufgabentypen bietet LearningApps.org sechs weitere nützliche Werkzeuge, die einzeln genutzt oder in eine bestehende Website, ein Wiki oder eine Lernplattform eingebunden werden können. Dazu zählen Pinnwand, auf welcher neben den Texten und Bildern auch Audios und Videos gepostet werden können, oder ein Werkzeug zum Erstellen von Mindmaps. (31)

Um die Bandbreite und Vielseitigkeit des Autorenwerkzeugs aufzuzeigen, bietet Michael Hielschereinige konkrete Lernbausteine für verschiedene Schulstufen und Fachbereiche als Beispiele. M. Hielscher unterscheidet folgende Aufgabentypen: Auswahlaufgaben, Zuordnungsaufgaben, Sequenzaufgaben, Schreibaufgaben, Mehrspieleraufgaben und Zusammenstellungen.

Die folgende Tabelle zeigt die Vorlagen für Auswahlaufgaben. Die Vorlagen orientieren sich an anderen Autorenwerkzeugen und werden vor allem durch die Möglichkeit zur Einbindung von multimedialen Inhalten ergänzt. So können Fragestellungen und Antworten auch im Format Bild, Audio oder Video formuliert werden und diese Formate können innerhalb einer Aufgabe auch gemischt werden. Un die sind: - *siehe die Tabelle 3.3.3.1.*

Tabelle 3.3.3.1

Die Vorlagen für Auswahlaufgaben

| | |
|------------------------|---|
| Multiple-Choice-Quiz | Vom Autor werden ein oder mehrere Fragen formuliert und bis zu vier Antwortmöglichkeiten angegeben, von denen jeweils genau eine richtig ist. Zusätzlich können zu jeder Antwort Hinweise formuliert werden, die bei Auswahl der entsprechenden Antwort den Lernenden angezeigt werden. So kann beispielsweise begründet werden, warum die gewählte Antwort falsch ist. |
| Auswahl-Quiz | Wie beim Multiple-Choice-Quiz werden vom Autor eine oder mehrere Fragen formuliert, von denen aber mehrere Antworten richtig sein können. Die Vorlage zeigt die Fragen und Antworten wahlweise in zufälliger Reihenfolge an. |
| Lückentext mit Auswahl | Vom Autor wird ein Lückentext vorgegeben. Entweder können zu jeder Lücke die zur Auswahl stehenden Textbausteine einzeln vorgegeben werden oder es können die Textbausteine des ganzen Textes zur Auswahl gestellt werden. Als Einleitung kann eine Überschrift oder ein beliebiges Multimediaobjekt verwendet werden. |
| Markieren im Text | In einem Fließtext sollen bestimmte Wörter markiert werden. Der Autor gibt den Text vor und markiert die zur Lösung gehörenden Wörter. Als Einleitung kann eine Überschrift oder ein beliebiges Multimediaobjekt verwendet werden. |

(31,87-88)

Die Autorin Vorliegender Diplomarbeit hat Multiple-Choice-Quiz und Auswahl-Quiz aus den Vorlagen für Auswahlaufgaben für die Ausarbeitung interaktiven Aufgaben für den DaF-Unterricht im Praktischen Teil dieser Diplomarbeit benutzt.

Bei Zuordnungsaufgaben sollen die Lernenden vorgegebene Objekte anderen Objekten oder Gruppen zuordnen. Es lassen sich in der Regel alle Medienformate beliebig kombinieren. – *sieh. Tabelle 3.3.3.2.*

Tabelle 3.3.3.2.

Vorlagen für Zuordnungsaufgaben

| | |
|-------------------------|--|
| Paare zuordnen | Vom Autor werden jeweils zwei zusammengehörende multimediale Elemente angegeben (Paare), die zufällig auf der Anzeigefläche verteilt werden. Die Aufgabe besteht darin, die richtigen Elemente einander durch Drag und Drop zuzuordnen. Es können weitere Elemente als Distraktoren hinzugefügt werden, die nicht zur Lösung gehören. Es handelt sich um eine 1:1-Zuordnung. |
| Zuordnungsgitter | Eine Abwandlung der Vorlage Paare zuordnen, bei der die multimedialen Elemente in einem Gitterraster angezeigt und nicht zufällig verteilt werden. Nur ein Element jeden Paares kann per Drag und Drop bewegt werden. Es handelt sich ebenfalls um eine 1:1-Zuordnung. |
| Zuordnung auf Bildern | Auf einem beliebigen Hintergrundbild können vom Autoren Markierungen in Form von Stecknadeln angelegt werden. Zu jeder Markierung wird genau ein zuzuordnendes multimediales Element definiert. Die Lernenden erhalten beim Klick auf eine Stecknadel die Auswahl aus allen Lösungselementen. Es handelt sich auch um eine 1:1-Zuordnung. |
| Zuordnung auf Landkarte | Abwandlung der Vorlage Zuordnung auf Bildern, bei der anstelle eines Hintergrundbildes eine interaktive Google Map verwendet wird. Die Markierungen auf der Karte werden in Form von Adressen oder Koordinaten vom Autor angegeben. |
| Gruppenzuordnung | Vom Autor werden zwei bis vier Gruppen in Text- oder Bildform definiert, zu denen mehrere multimediale Elemente per Drag und Drop zugeordnet werden müssen. Es handelt sich um eine 1:n-Zuordnung. |
| Gruppenzuordnung-Puzzle | Vom Autor werden zwei bis sechs Gruppen als Text definiert, zu denen mehrere Begriffe als Text zugeordnet werden müssen. Die Vorlage generiert bei der Anzeige ein zufälliges Puzzle aus den Begriffen. Die Gruppenbezeichnungen werden als Schaltflächen am Puzzlerand dargestellt. Jedes erfolgreich zugeordnete Puzzleteil legt einen Teil eines frei wählbaren Hintergrundbildes oder Videos frei. |

(31,88-89)

Die Autorin der vorliegenden Diplomarbeit hat Zuordnungsgitter aus den Vorlagen für Zuordnungsaufgaben für die Ausarbeitung interaktiven Aufgaben für den DaF-Unterricht im Praktischen Teil der Diplomarbeit benutzt.

Bei Sequenzaufgaben sollen die Lernenden vorgegebene Objekte in eine bestimmte Abfolge bringen. Es lassen sich alle Medienformate beliebig kombinieren. – *sieh. Tabelle 3.3.3.3.*

Tabelle 3.3.3.3.

Vorlagen für Sequenzaufgaben

| | |
|------------------------|--|
| Sequenz bzw. Anordnung | Vom Autor wird eine Reihe von multimedialen Elementen definiert, die bei der Anzeige zufällig auf der Anzeigefläche verteilt werden. Die Aufgabe der Lernenden besteht darin, die Elemente in der richtigen Reihenfolge von links nach rechts per Drag und Drop anzuordnen. |
| Reihenfolge finden | Abwandlung der Sequenz- bzw. Anordnungsvorlage, bei der die Elemente in ein vorgegebenes Raster in der richtigen Reihenfolge eingeordnet werden müssen. Dabei können einzelne Elemente vom Autor bereits als richtig platziert vorgegeben werden. So lassen sich beispielsweise Lückenaudios für den Fremdsprachenunterricht erstellen. |
| Zahlenstrahl | Vom Autor wird zunächst ein Zahlenstrahl von n bis m definiert, mit dem beispielsweise Jahreszahlen oder Masseinheiten abgebildet werden können. Anschließend werden mehrere multimediale Elemente mit einem zuzuordnenden Wert oder Wertebereich definiert. Die Aufgabe für die Lernenden besteht in der Zuordnung der Elemente zum Zahlenstrahl per Drag und Drop. |

(31,90-91)

Die Vorlagen in dieser Gruppe ermöglichen die schriftliche Eingabe durch die Lernenden. Dabei können mehrere Lösungsalternativen vom Autoren definiert werden. – *sieh. Tabelle 3.3.3.4.*

Tabelle 3.3.3.4.

Vorlagen mit Schreibaufgaben

| | |
|------------------------|---|
| Lückentext mit Eingabe | Vom Autor wird ein Lückentext vorgegeben, ohne dabei Textelemente für die Lösung der Aufgabe zur Auswahl vorzugeben. Die Lernenden müssen die fehlenden Textelemente selbst eingeben. Für jede Lücke können mehrere richtige Lösungen definiert werden. |
| Quiz mit Eingabe | Vom Autor werden eine oder mehrere Fragen formuliert und ein oder mehrere richtige Lösungswörter angegeben. Die Vorlage zeigt die Fragen wahlweise in zufälliger Reihenfolge an. |

| | |
|-----------------|--|
| Kreuzworträtsel | Vom Autor werden mehrere Fragen in Form von multimedialen Elementen und zugehörigen Lösungswörtern vorgegeben. Die Vorlage generiert daraus bei jedem Aufruf ein zufälliges Kreuzworträtsel. |
|-----------------|--|

(31, 91)

Eine Reihe von Vorlagen wurde mit Hilfe des Game-Frameworks entwickelt. Die mit diesen Vorlagen erstellten Lernbausteine erlauben eine kollaborative Nutzung von bis zu vier Lernenden. Die maximale Spielerzahl variiert von Vorlage zu Vorlage. Alle Spiele können auch allein gegen den Computer gespielt werden. – sieh. *Tabelle 3.3.3.5.*

Tabelle 3.3.3.5.

Vorlagen für Mehrspieleraufgaben

| | |
|-----------------|--|
| Order Challenge | Begriffe (Text) müssen abwechselnd von den Spielern in eine richtige Abfolge gebracht werden. Ein Spiel besteht aus einer oder mehreren Spielfragen. Der Autor spezifiziert die Fragen und die Begriffe in der richtigen Reihenfolge. Die Vorlage sorgt für eine zufällige Anordnung. |
| Schätzen | In einem Quiz mit einer oder mehreren Fragen müssen Antworten von den Spielern geschätzt werden. Der Spieler mit der am nächsten beim richtigen Wert liegenden Antwort gewinnt einen Punkt. Der Autor spezifiziert die Fragen und die jeweils richtige Lösung als Ganzzahl. |
| Wo liegt was? | In einem beliebigen Bild (z.B. einer Karte) werden im Hintergrund vom Autor Punkte markiert und dazu Fragen oder Aufgaben formuliert. Die Spieler müssen zu diesen Fragen auf dem Bild die richtigen Stellen möglichst genau markieren. Nach jeder Spielrunde werden die richtige Lösung und die Markierungen aller Mitspieler eingeblendet und entsprechende Punkte verteilt. |

(31,92)

Eine spezielle Gruppe von Vorlagen beschäftigt sich mit der Zusammenstellung von verschiedenen Lernbausteinen in Meta-Bausteinen, die selbst keine Inhalte bereitstellen. Dazu gehören die Vorlagen App Matrix und Sprachauswahl, wobei derzeit nur die App Matrix im Vorlagenkatalog aufgenommen wurde. – sieh. *Tabelle 3.3.3.6.*

Tabelle 3.3.3.6.

Vorlagen für Zusammenstellungen

| | |
|------------|--|
| App Matrix | Zusammenstellung von beliebigen Lernbausteinen zu einem gemeinsamen Thema. |
|------------|--|

In Lettland wird auch diese kostenlose und ziemlich einfache Lernplattform erforscht. Der lettische Informatiklehrer F.Sarcevics hat der Autorin dieser Diplomarbeit in den Weiterbildungskursen viel Information über die Lernplattform zur Verfügung gestellt, was der Autorin geholfen hat, die Aufgaben für den Einsatz im DaF-Unterricht auf der Lernplattform LearningApps.org auszuarbeiten. Die Autorin Vorliegender Diplomarbeit hat Multiple-Choice-Quiz und Auswahl-Quiz aus den Vorlagen für Auswahlaufgaben und Zuordnungsgitter aus den Vorlagen für Zuordnungsaufgaben für die Ausarbeitung interaktiven Aufgaben für den DaF-Unterricht im Praktischen Teil dieser Diplomarbeit benutzt.

Die Ausarbeitung und praktische Anwendung dieser Aufgaben werden im praktischen Teil dieser Diplomarbeit beschrieben.

3.3.4. Quiztools

Im Unterricht können Quiztools eingesetzt werden. Quiztools lassen sich gerade am Anfang der Unterrichtsstunde gut als Brainstormingmöglichkeit einsetzen. Da die Ergebnisse auch anonym angezeigt werden können, dienen diese Informationen als Basis für einen „dynamischen“ Stundenverlauf. Quizanwendungen sind dazu geeignet, Fakten, Begriffe oder „träges Wissen“ digital abzubilden. So könnte ein Vokabelheft entfallen. Gerade als motivierende Hausaufgabe könnte das regelmäßige Erstellen von z. B. Karteikarten ein adäquates Einsatzszenario sein.

Die meist verwendeten Quiztools sind:

- Kahoot! (Der Klassiker, Multiple-Choice-Tests live mit der ganzen Klasse durchführen)
- Quizlet (Karteikarten und umfangreiche Testerstellungsapp)
- Plickers (Überprüfen via Barcode, analoges Tool)
- Go Conqr (Lernplattform mit Quiztool - gut nutzbar bei Selbstprüfungstest oder als digitale Station in einem Lernzirkel)
- Testmoz (Browserbasierter Quiz/Testgenerator, ohne Werbeeinblendungen)
- LearningApps (Interaktive Lernbausteine, auch Quizzes im WWM-Stil oder Mehrspieler-Pferderennen vorhanden)
- LearningSnacks (Chatbot und digitales Storytelling-Tool, via Test- und Umfragen als Quiztool begrenzt einsetzbar)

- Mebis (Quizzes in einen Mebiskurs einfügen? Hier anschaulich erklärt: <http://tinyurl.com/ycqcvzu6>

- Quizizz (Alternative zu Kahoot!)(47)

Die Quiztools könnten die Schüler selber erstellen, weil diese Aufgabe kreativ und motivierend ist, aber dabei entstehen auch Probleme mit der Fehlerkorrektur und dem Zugang zu dem erstellten Quiz für die Lehrperson. Die Autorin der vorliegenden Diplomarbeit benutzte für den praktischen Teil dieser Arbeit die Quiztools von LearnigApps. Quiztool www.kahoot.it ist besonders beliebt bei den Lernenden.

3.3.5. Feedback-Tools

Es gibt auch Feedback-Tools, die man im „digitalen Klassenzimmer“ vielleicht so schnell, anonym und aussagekräftig wie nie zuvor gegenseitiges Feedback einholen und gemeinsam analysieren kann.

Als Feedback-Tools kann Folgendes genannt werden:

- TodaysMeet (graphisch einfacher, virtueller Chatraum für Feedback und Co, keine Registrierung erforderlich)

- Answergarden (Umfrage-und Brainstormingtool für bis zu 40 Zeichen geeignet)

- SurveyMonkey (Profitool aus der Wirtschaft, sehr komplexe Auswertungsmöglichkeiten, ggf. für Schüler etwas zu umfangreich, bis zu 10 Fragen je Umfrage gratis)

- FeedbackSchule / Edkimo (wissenschaftliche Unterstützung bei der Feedback-Fragenerstellung, Umfragen gut mit dem Smartphone durchführbar, ggf. Schullizenen erforderlich, Literaturtipp „Visible Feedback“ <https://tinyurl.com/y8ltgpy3>)

- PollEverywhere (hybride Anwendung an der Schnittstelle zwischen Quiz, Feedback und Brainstorming, mit eigener App durchführbar, eine Alternative wäre Mentimeter)

- Padlet (Der Klassiker, Verbinder von analoger und digitaler Welt)

- VocalRecall / jetzt ClassQR (Audio-Aufgaben-Feedback als QRCode an Schüler rückmelden, bis zu 5 Minuten möglich, Anleitung bei Frau Sonnig: <https://tinyurl.com/ybtbcl3g>)

- Weitere Ideen: Google Forms, Typeform oder feedbackr.io (47)

Die Tools werden in folgenden Unterrichtssituationen eingesetzt:

- Einholen von Vorwissen / Brainstorming

- Evaluation des eigenen Unterrichts
- Auswertung einer Projektarbeit
- Schüler-Feedback untereinander am Ende einer Gruppenarbeitsphase
- Fiktiver Chat zwischen lit. / hist. Figuren
- Online-Debatte
- Präsentation von Unterrichtsergebnissen
- Verknüpfung von analogen und digitalen Inhalten (Hausaufgaben-Pinnwand)
 - Demokratielernen im Klassenzimmer (Abstimmung)
 - Kollaboration mit anderen Klassen oder Lerngruppen (auch live möglich)
 - Audio-Feedback statt Wortgutachten (47)

Die Autorin gestaltete eine Umfrage für den Unterricht unter answergarden.ch. Zur Verknüpfung von analogen und digitalen Inhalten wurde den Lernenden angeboten, selbstgemachte Fotos und Videos an die Pinnwand auf der Lernplattform Learningapps.org zu hängen und im DaF-Unterricht mündlich zu präsentieren. Die Autorin dieser diplomarbeit meint, dass es eine Gelegenheit ist, aktive Sprachbeherrschung den Lernenden zu verbessern, wenn sie sich häufig in der Fremdsprache äußern.

3.4. Vor – und Nachteile des Medieneinsatzes im DaF-Unterricht

Beim Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht, wie Nohr und Piedmont beschreiben, sollten neben den gruppenspezifischen Anforderungen und den individuellen Lerngewohnheiten und Lernvoraussetzungen auch, wie schon angedeutet, die jeweiligen Vor- und Nachteile beachtet werden. (12,129) Die folgende Tabelle veranschaulicht die Vorteile und die Nachteile der Medieneinsatz im DaF-Unterricht. – sieh. *Tabelle 2.4.1.*

Tabelle 2.4.1.

Die Vorteile und die Nachteile der Medieneinsatz im DaF-Unterricht

| Vorteile | Nachteile |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Zugang zu authentischen und vielfältigen Texten | <ul style="list-style-type: none"> • Kosten für Hardware und Software etc. |
| <ul style="list-style-type: none"> • Zugang zu aktuellen Informationen; | <ul style="list-style-type: none"> • Selbstlernkompetenz muss vorhanden sein oder entwickelt werden (die autonomen Lernenden); |

| | |
|---|---|
| | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt der Übungsmaterialien für die häusliche Arbeit | <ul style="list-style-type: none"> • Veränderung der Rolle der Unterrichtenden (LehrerIn, MotivatorIn, TutorIn, LernorganizadorIn...); |
| <ul style="list-style-type: none"> • Leichter Zugang zu anderen Sprechern | <ul style="list-style-type: none"> • Notwendigkeit von IT-Kenntnissen bei Lehrenden, Kursleitenden und Lernenden |
| <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation zwischen Lernenden und Lernenden bzw. Lehrenden und Lernenden | <ul style="list-style-type: none"> • Mehrarbeit für die Lehrenden, Kursleitenden |
| <ul style="list-style-type: none"> • orts- und zeitungebundene Selbstlern- und Wiederholungsmöglichkeiten | <ul style="list-style-type: none"> • „Cybertrash“ im Internet und nur wenig geeignete Software muss erkannt werden |
| <ul style="list-style-type: none"> • Zugriff auf Hilfsmittel, Wörterbücher, Grammatiken, Textsammlungen etc. | <ul style="list-style-type: none"> • Vernachlässigung der mündlichen Kommunikation |
| <ul style="list-style-type: none"> • Individualisierung der Lerninhalte und des Lernens. | |

(12,129)

Nach den Beobachtungen der Autorin der Diplomarbeit, der Einsatz der interaktiven Medien in dem DaF-Unterricht:

- neue mobile und kreative Möglichkeiten des Lernens eröffnet;
- die Aufmerksamkeit und Motivation bei den Lernenden steigert;
- die Möglichkeit, Informationen vernetzt, multimedial und interaktiv aufbereitet zu präsentieren geben;
- die Möglichkeit zur computervermittelten Kommunikation geben;
- die Möglichkeit, digitale Produkte mittels netzbasierter Arbeitsumgebungen gemeinsam zu entwickeln und zu gestalten;
- anders als bei Schulbüchern bieten digitale Medien die Möglichkeit, den Schülern Inhalte multimedial, interaktiv und miteinander vernetzt zu präsentieren.

Der Einsatz zusätzlicher Medien im Sprachunterricht bringt laut Nohr und Piedmont darüber hinaus auch Gefahren, die nicht unterschätzt werden dürfen:

- Abnahme der Sozialen Kontakte unter den Lernenden, Vereinsamung vor dem PC, Endgeräten;
- „Technologisierung“ des Unterrichts;
- Überforderung der Lernenden;

- Spaltung in Befürworter und Gegner der neuen Medien innerhalb der Lerngruppe;

- Fehlende Integration in eingesetzte Lehrwerke;

- Überforderung der Lehrenden. (12,129)

Wie Nohr und Piedmont behaupten, die PCs, Smartphones, Tablets und das Internet werden die Zukunft des Sprachunterrichts bzw. die Vermittlung von Wissen und Fertigkeiten im Allgemeinen in den nächsten Jahren verändern. Der traditionelle Unterricht wird nicht verschwinden; er wird aber in bestimmten Bereichen durch computer- bzw. netzgestützte Abschnitte ergänzt und erweitert. Die neuen Medien sollen abhängig vom Lernziel je nach Möglichkeiten eingesetzt werden. Dabei werden Fantasie und Ideenreichtum bei den Lehrenden verlangt. Nicht das Programm oder die Präsentation sind wichtig und für den Lernerfolg ausschlaggebend, sondern das, was im Unterricht daraus gemacht wird. Dies sollte die Grundmaxime des pädagogischen Arbeitens mit den neuen Medien bleiben. (12,12)

Anschließend lässt sich sagen, dass die interaktiven Medien mehr Vorteile als Nachteile aufweisen. Der Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht steigert die Motivation der Lernenden, da die Lernenden an die mobilen Geräte gewöhnt sind und mit Begeisterung die Smartphones im Unterricht benutzen. Die interaktiven Medien bieten Zugang zu authentischen Lernmaterialien, führen zu realitätsnahen Sprechsituationen und dadurch wird produktive Fertigkeit Sprechen entwickelt. Aber dies fordert von den Lehrenden viel Zeitaufwand für die Vorbereitung, als auch zusätzliche PC-Kenntnisse und die Bereitschaft immer viel Neues zu lernen. Nicht in allen Schulräumen stehen die notwendigen digitalen Medien zur Verfügung. Oft kommen auch technische Probleme vor, was stört, den erfolgreichen Lernprozess zu leiten.

Alle beschriebenen theoretischen Grundlagen wurden im praktischen Teil der Diplomarbeit umgesetzt.

II PRAKTISCHER TEIL

1. ZIELE UND AUFGABEN DER PÄDAGOGISCHEN ERPROBUNG

In diesem Kapitel wird Planung und Durchführung der pädagogischen Erprobung dargestellt.

Die pädagogische Erprobung wurde im 1. Semester des Lehrjahrs 2018/2019 im Gymnasium X durchgeführt. Daran nahmen zwei Deutschlernergruppen der Klasse 10 teil. Die Schüler sind im Alter von 15 bis 17 Jahren. Die Muttersprache der Schüler ist Lettisch, aber sie lernen Deutsch als 1. Fremdsprache schon ab der 1. Klasse. Englisch lernen sie als zweite, aber Russisch als dritte Fremdsprache.

Die Lernenden können sich mündlich und schriftlich auf Deutsch ausdrücken, sie verstehen authentische Hör- und Lesetexte. Das Lehrwerk heißt „Mit uns B1+“. Das Sprachniveau der Schüler ist B1, sie haben schon DSD I Sprachdiplom für das Niveau B1 bestanden und bereiten sich auf die DSD II vor. Um sich auf den mündlichen Teil der DSD II Prüfung vorzubereiten, muss zielgerichtet ihre Sprechfertigkeit entwickelt werden.

Die Atmosphäre in den Klassen war positiv, die Beziehungen zwischen den Lernenden waren freundlich. Die Schüler waren in den Unterrichtsstunden aktiv, neugierig, zielstrebig, diszipliniert. Sie hatten Interesse Deutsch zu lernen und Sprechfertigkeit auf Deutsch, mittels interaktiven Aufgaben und Medien, weiter zu entwickeln. Das Klassenzimmer war gemütlich und hell, es gab die Möglichkeit, den Computer mit dem Internetanschluss und Projektor und Audioanlagen zu benutzen. Alle Schüler hatten ihre Smartphones mit dem Internetanschluss mit. Im Klassenraum standen auch Wörterbücher zur Verfügung.

Zielgerichtet wurden folgende Aufgaben für den praktischen Teil formuliert:

1. Ausarbeitung den interaktiven Aufgaben im Lernplattformen [LearningApps.org](https://www.LearningApps.org). und [answergarden.ch/820799](https://www.answergarden.ch/820799);
2. Planung und Durchführung der pädagogischen Erprobung;
3. Gestaltung und Durchführung der Schülerumfragen und statistische Bearbeitung der erworbenen Daten;
4. Auswertung der pädagogischen Erprobung.

Im praktischen Teil wurde das in der Arbeit aufgestellte Ziel erreicht und die Hypothese bewiesen. Die Unterrichtsehtwürfe wurden erstellt und die pädagogische Erprobung durchgeführt. Nach der pädagogischen Erprobung wurden die Schülerumfragen durchgeführt und analysiert. Das Ziel der Schülerumfragen war zu klären, ob die angewandten interaktiven

Medien und die von der Autorin dieser Diplomarbeit ausgearbeiteten interaktiven Aufgaben auf Lernplattformen [LerarningAps.org](https://www.lerarningaps.org). und [answergarden.ch/820799](https://www.answergarden.ch/820799) nützlich und notwendig für den DaF-Unterricht waren, um die Sprechfertigkeit zu entwickeln.

2. AUSARBEITUNG DEN INTERAKTIVEN AUFGABEN IM LERNPLATTFORMEN LERARNINGAPS.ORG. UND ANSWERGARDEN.CH/820799

Die Autorin dieser Diplomarbeit hat die Aufgaben für den praktischen DaF-Unterricht auf der Lernplattform LearningApps.org ausgearbeitet und eine Umfrage im Feedback-Tools unter answergarden.ch gestaltet. Dazu hat die Autorin ein Fragespiel zur Landeskunde der D-A-CH-L-Ländern und eine Power-Point Präsentation entsprechend dem Unterrichtsentwurf vorbereitet. Die Lernenden benutzen die Endgeräte, um die Aufgaben zu lösen, als auch WhatsApp, um Audioaufnahme einzusprechen. Sie haben eigene Fotos und Videos im LearningApps.org zur Pinnwand hinzugefügt und im DaF-Unterricht präsentiert. Die Aufgaben für die Lernenden sind von persönlicher Relevanz und entsprechen den realen Sprachsituationen.

Aufgabe 1. Die Umfrage im Feedback-Tool: answergarden.ch/820799

Mithilfe dieser Aufgabe wird den Lernenden der Input gegeben und das Interesse an die D-A-C-H-L-Länder und ihre Landeskunde geweckt. – siehe. *Abb.2.1.*

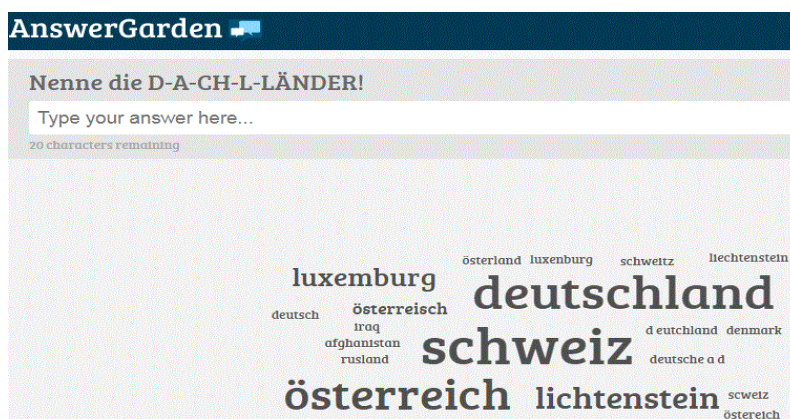


Abb.2.1. Die Umfrage im Feedback-Tool: answergarden.ch/820799

Die fettgedruckten Buchstaben bedeuten, dass die Mehrzahl der Lernenden so geantwortet haben.

Aufgabe 2. “Zuordnungsgitter”. Die Fahnen der D-A-CH-L-Länder erkennen: <https://learningapps.org/display?v=p3dgjjguj18>

Für diese Aufgabe ist von den Zuordnungsaufgaben die Aufgabe “Zuordnungsgitter” ausgewählt. Die Lernenden müssen mithilfe ihrer Smartphones die richtige Fahne zu jedem deutschsprachigen Land zuordnen. Diese Aufgabe gibt Input und Kenntnisse über die Symbolik der D-A-CH-L-Länder festigen und erweitern. – siehe. *Abb. 2.2.*

Die Paare der D-A-CH-L-Länderfahnen.: Die Fahne- der Staat

2018-10-26

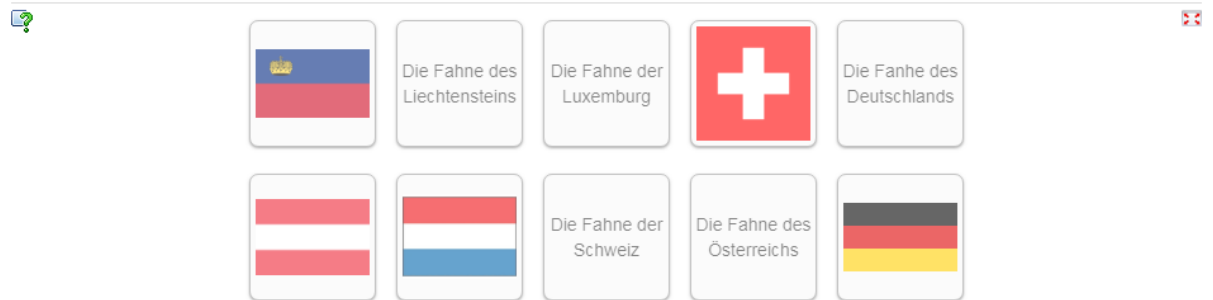


Abb. 2.2. Die Fahnen von D-A-CH- L-Ländern erkennen. Learningapps.org

Aufgabe 3. “Multiple-Choice-Quiz”Auf die Fragen über die D-A-CH-L-Ländern antworten:<https://learningapps.org/display?v=pemxwvtmj18>

Für diese Aufgabe ist von den Auswahlaufgaben die Aufgabe “Multiple-Choice-Quiz” vorbereitet. Von der Autorin vorliegender Diplomarbeit werden die Fragen mit den 4 Antwortmöglichkeiten vorbereitet, von denen jeweils eine richtig ist. Zusätzlich können zu jeder Antwort Hinweise formuliert werden, die bei Auswahl der entsprechenden Antwort den Lernenden angezeigt werden. So kann beispielsweise begründet werden, warum die gewählte Antwort falsch ist. Die Lernenden mit Einbeziehung ihrer Endgeräte lösen die Aufgabe und präsentieren ihre Antworten, begründen ihre Meinung. Das löst reale Sprechsituation im DaF-Unterricht aus und entwickelt die produktive Fertigkeit Sprechen, was das Hauptziel des Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht ist. – sieh. Abb.2.3.

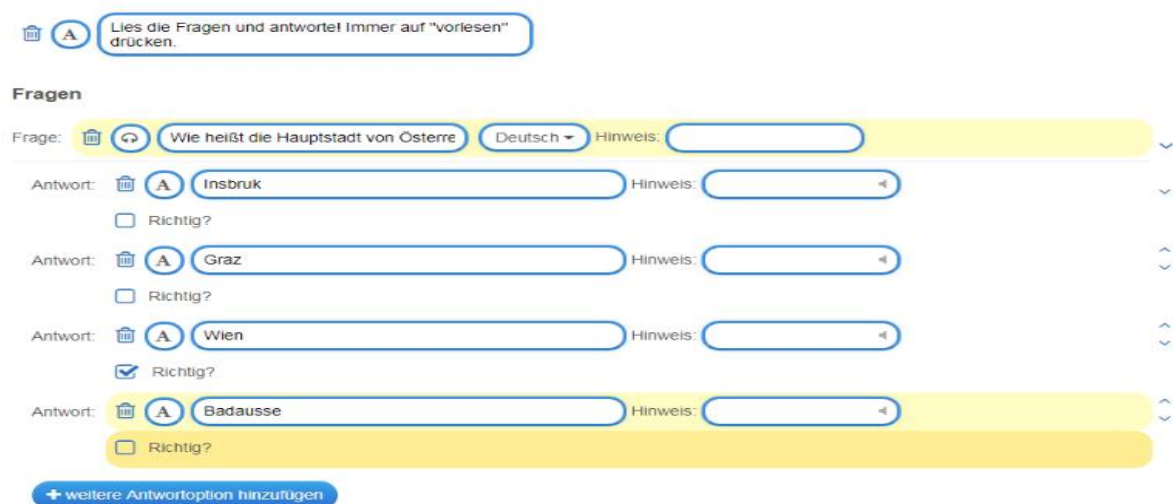


Abb.2.3.“Multiple-Choice-Quiz”Auf die Fragen über die D-A-CH-L-Ländern antworten. Learningapps.org

Aufgabe 4. Nach diesem Multiple-Choice-Quiz folgt ein Fragespiel in der Klasse mit den vorbereiteten Kärtchen, um die Kenntnisse über die Landeskunde den D-A-CH-L-Ländern

zu festigen und zu benutzen. Auf die Fragen antworten können, die Information im Internet finden können: das ist die Aufgabe, die das Sprechen simulieren und sich der echten Kommunikation annähern.

Aufgabe 5. “Auswahl-Quiz”: Nationalfeiertage und Gründungstage in den D-A-CH-L-Ländern: <https://learningapps.org/display?v=p36df4toa18>

Für diese Aufgabe ist von den Auswahlaufgaben die Aufgabe “Auswahl-Quiz” vorbereitet. Wie beim Multiple-Choice-Quiz werden von der Autorin dieser Diplomarbeit eine oder mehrere Fragen formuliert, von denen aber mehrere Antworten richtig sein können. Die Vorlage zeigt die Fragen und Antworten wahlweise in zufälliger Reihenfolge an. Die Lernenden finden mit der Hilfe ihrer Smartphones die richtige Antwort, die dann besprochen wird. – sieh. *Abb.2.5*.

Abstimmungsfragen

Geben Sie hier eine oder mehrere Fragen an, zu denen abgestimmt werden kann. Sie können jeweils bis zu vier Antwortmöglichkeiten angeben. Lassen Sie Antwortfelder offen, wenn es weniger Antwortmöglichkeiten geben soll.

Frage 1:

Antwort 1:

Antwort 2:

Antwort 3:

Antwort 4:

Abb.2.5. “Auswahl-Quiz”: Nationalfeiertage und Gründungstage in den D-A-CH-L-Ländern.

Aufgabe 6. Pinnwand: <https://learningapps.org/display?v=poi5yoi518>

Die Aufgabe für die Lernenden: über die 100. Jubiläumsfeier in Lettland Information sammeln, Fotos und Videos machen an die Pinnwand hinzufügen und präsentieren können, eine Audioaufnahme einsprechen und erzählen können. – sieh. *Abb.2.6*.

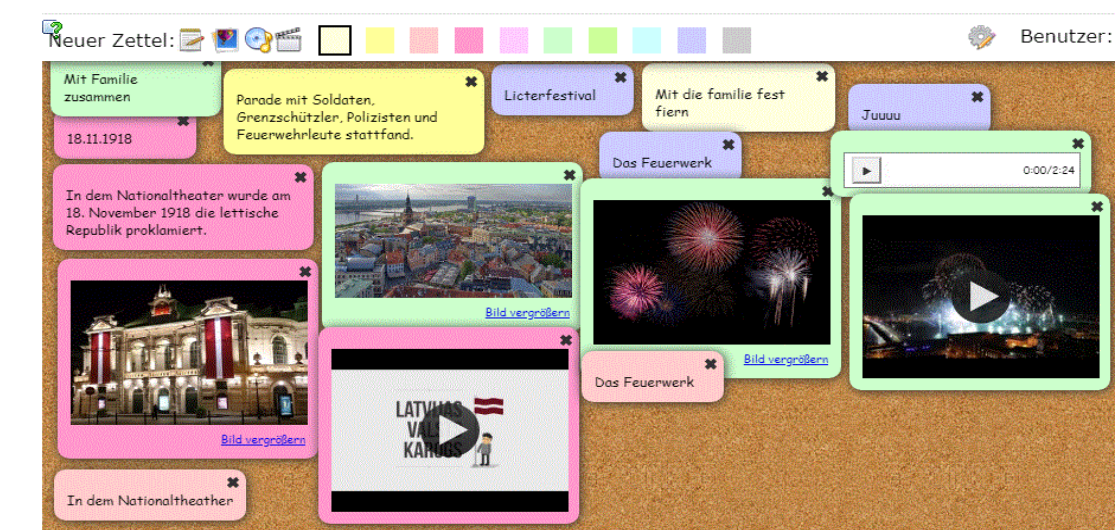


Abb.2.6. Pinnwand.

3. PLANUNG UND DURCHFÜHRUNG DER PÄDAGOGISCHEN ERPROBUNG

Für die pädagogische Erprobung wurden 3 Unterrichtsentwürfe von der Autorin dieser Diplomarbeit ausgearbeitet und durchgeführt.

Als Basis für die Unterrichtsidee dieser Unterrichtsentwürfe wurde das Kursbuch „Mit uns B1+“ Deutsch für Jugendliche, Hueber Verlag, Lektion 3 Literatur & Landeskunde, Seite 27, 28 die Themen: „Landeskunde und Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern“ genommen. Da Lettland am 18. November 2018 sein 100. Jubiläum feierte, konnte man dieses Thema angreifen und mit dem Thema Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern verbinden. Als praktische Aufgabe sollten die Lernenden über die 100. Jubiläumsfeier Lettlands erzählen. Basierend auf dieser Erklärung wurden 3 Unterrichtsentwürfe ausgearbeitet:

1. In der ersten Unterrichtsstunde wird das Thema Landeskunde behandelt: „Was weißt du über die D-A-CH-Ländern“. In dieser Unterrichtsstunde wird den Lernenden das Input gegeben.

2. Zweite Unterrichtsstunde ist als Arbeit mit dem Wortschatz und Redemitteln zum Thema Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern und in Lettland“ vorgesehen. In dieser Unterrichtsstunde werden rezeptive Fertigkeiten (Lesen, Wortschatz, Redemitteln) eingeübt.

3. Dritte Unterrichtsstunde ist eine Zusammenfassung zum Thema „Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern und in Lettland“. Die Unterrichtsstunde ist für die Schülervorträge vorgesehen, dadurch wird produktive Fertigkeit Sprechen entwickelt.

Unterrichtsentwurf Nr. 1

Das Ziel dieser Unterrichtsstunde ist das landeskundlichen Thema „Was weißt du über die D-A-CH-Ländern“ uz erörtern.

| Nr. | Aspekte | Modellierung |
|-----|--|--|
| 1. | Klasse und Sprachniveau | 10. a, e Sprachniveau B1 |
| 2. | Thema und eingesetzte Lehrwerke | Was weißt du über D-A-CH-L-Ländern? 1. Kursbuch von „Mit uns B1+“ Deutsch für Jugendliche, Hueber Verlag, Lektion 3 Literatur & Landeskunde, S.27. |

| | | |
|----|---|---|
| | | <p>2. Selbstgemachte Aufgaben in Apps oder Websites</p> <ul style="list-style-type: none"> • answergarden.ch/820799 • https://learningapps.org/display?v=p3dgjjguj18 • https://learningapps.org/display?v=pemxwvtmj18 <p>3. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache Verlag Langenscheidt, 2003</p> |
| 3. | Altersgemäße Spezifik | <p>Junge Erwachsene 16 Jahre Adoleszenz (12-18 Jahre)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Übernahme der männlichen oder weiblichen Geschlechterrolle; 2. Emotionale Unabhängigkeit von den Eltern und von anderen Erwachsenen; 3. Vorbereitung auf Ehe- und Familienleben; 4. Vorbereitung auf eine berufliche Karriere; 5. Werte und ein ethisches System erlangen, das als Leitfaden für das Verhalten dient - Entwicklung einer Ideologie; 6. Sozial verantwortliches Verhalten erstreben und erreichen. (29) <p>Die Atmosphäre in der Klasse ist positiv und die Beziehungen unter den Lernenden sind freundlich.</p> |
| 4 | <p>Unterrichtsziele/ Kompetenzen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pragmatische (Sprachfertigkeiten) 2. Allgemeinbildende 3. Soziale und personale Kompetenzen 4. Erzieherische (Lehrziele) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Grundwissen zum Thema: „Was weißt du über D-A-CH-L-Länder“ zu aktivieren und weiterzuentwickeln. <ul style="list-style-type: none"> • Die Smartphones und Apps in der Deutschstunde sinnvoll benutzen und Aufgaben machen können. • Wichtige Redemittel und Wortschatz zum Thema beibringen und festigen. • Über die D-A-CH-L-Länder erzählen, auf die Fragen antworten, Dialoge bilden und sprechen können. 2. Landeskunde von den D-A-CH-L-Ländern kennen lernen. Sinnvolle Benutzung interaktiver Medien in der Deutschstunde. Entwicklung des selbständigen |

| | | |
|----|--|---|
| | | <p>Denkens, der Sprechfertigkeit, damit die Lernenden sprachsicher beim Sprechen sind.</p> <p>3. Soziale und personale Kompetenzen der Lernenden fördern, sich kooperativ, verantwortlich und zielorientiert einzubringen, aufgabenorientiert selbstständig und im Team zuarbeiten. Smartphones, Apps und kreative Übungen sollen das Interesse der Lernenden zur Landeskunde der D-A-CH-L-Länder wecken und damit ihre Sprachsicherheit entwickeln und die neu erworbenen Informationen benutzen.</p> <p>4. Förderung der Fähigkeit die eigene Meinung über die Nationalfeiertage äußern und zu begründen. Berücksichtigung der Meinung der Mitschüler. Mit Hilfe der Verschiedenen Lernformen die Lernenden lockern und solidaritätsatmosphäre in der Klasse fördern.</p> |
| 5. | Lernmittel, Unterrichtsmedien | <ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Internetanschluss • Smartphones mit Internetanschluss und QR & Barcode Scanner • Projektor • Tafel • Power Point-Präsentation (siehe. Anhang Nr.1) • https://answergarden.ch/ • https://learningapps.org/ • www.youtube.com • http://google.lv • vocaroo.com, • <i>google play</i> • WhatsApp • Kursbuch "Mit uns B1+" • Arbeitsblatt mit der Information über die D-A-CH-L-Länder • Aufgabekärtchen |
| 6. | Sozialformen und in den Unterrichtsplänen | <ul style="list-style-type: none"> • Lehrervortrag (LV) • Schülervortrag (SV) • Einzelarbeit (EA) • Partnerarbeit (PA) |

| | | |
|-----|--|---|
| | verwendete Abkürzungen | <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit (GA) • Plenum (PL) • Kursbuch (KB) • Arbeitsbuch (AB) • Schüler (S) • Lehrer (L) |
| 7. | Erwartetes Schülerverhalten, Bewertung der Arbeit in der Stunde | Die Schüler hören zu, lesen nach, sind handlungsorientiert, finden Zusammenhänge, benutzen die Smartphones und lösen die interaktiven Aufgaben, bilden Dialoge, stellen die Fragen und antworten auf die Fragen, nehmen aktiv am Fragespiel und am Unterricht teil. |
| 8. | Erwartetes Resultat | Die Schüler erkennen die D-A-CH-L-Länder und die Fahnen. Die Schüler können über die D-A-CH-Ländernauf die Fragen antworten, Dialoge bilden, erzählen und sprechen. |
| 9. | Methodische Alternativen, potenzielle Schwierigkeiten | Die potenziellen Schwierigkeiten können mit dem Internetanschluss in der Schule verbunden sein. Ohne Internetanschluss können die Schüler ihre Smartphones nicht benutzen und geplante interaktive Aufgaben nicht machen. In dieser Situation sollten die Schüler mit den Texten und Redemitteln zu diesem Thema aus dem Kursbuch S. 27,28,106-108 arbeiten. |
| 10. | Kriterien der Stoffauswahl, Unterrichtsprinzipien | <ol style="list-style-type: none"> 1. L.3 im KB“Mit uns B1+“ S.27 heißt: „Landeskunde“, in dem die Schüler ihr Hintergrundwissen und den zugehörigen Lernwortschatz aus dem Bereich D-A-CH-L-Länder reaktivieren und weiter zuentwickeln. 2. Zu diesem Thema sollen die Schüler: <ul style="list-style-type: none"> • über die Landeskunde in D-A-CH-L-Ländern mehr erfahren, • auf die Fragen antworten • über die D-A-CH-L-Länder erzählen; • Dialoge bilden; • Smartphones benutzen und mit den interaktiven Aufgaben über das Thema: „D-A-CH-L-Länder“ arbeiten können; 3. Stoffauswahl für das Niveau B1 visuell und phonetisch angemessen. |

| | | |
|-----|---|--|
| | | 4. Der Unterricht ist altergemäß, interessenbezogen, bedürfnisgerecht, strukturiert und sequenziert. |
| 11. | Kriterien der Leistungsbewertung | Die Schüler müssen das, was sie üben sollen, auch üben können. Dialoge und Erzählungen u.s.w. werden nach den bestimmten Bewertungskriterien bewertet. |

Die Schüler sind vorher informiert, dass es eine Möglichkeit gibt, mit den interaktiven Medien in der Stunde zu arbeiten. Sie brauchen ihre Smartphones mit dem Internetanschluss und müssen eine App „QR&Barcode Scanner“ in ihre Smartphones herunterladen. Es ist ihnen erklärt worden, welche Ziele, Aufgaben, Aktivitäten möglich sind. Sie haben dieses Angebot angenommen.

| Unterrichtsphase, Zeit | Lernziele | Aufgaben, Aktivitäten | Übungen, Materialien, Medien, Sozialform |
|-------------------------------|--|--|---|
| Vorbereitung 3 Min. | Aufmerksamkeit wecken und Assoziationen hervorrufen | Nach einer gegenseitigen Begrüßung macht die Lehrerin (L.) die Power Point Präsentation an und zeigt Folien Nr.1,2,3. Das Thema und das Ziel des Unterrichts wird bekanntgegeben. | Unterrichtsgespräch Computer, Internetanschluss, Projektor, Tafel, Smartphones, Power Point Präsentation -sieh. Anhang Nr.1. |
| Einstiegsphase 7 Min. | Interesse wecken und Vorkenntnisse aktivieren Einsatz interaktiver Medien | Die Lehrerin (L.) nennt den Begriff „D-A-CH-L-Länder“ und fragt: “Wer weiß, welche Länder sind die?” Die Schüler (S.) öffnen KB.S. 27 und antworten auf die Frage. ➤ L. zeigt Folie Nr.4. ➤ S. nehmen ihre Smartphones und aktivisieren mit QR&Barcode Scanner Aufgabe 1 unter answergarden.ch/820799 | Computer, Internetanschluss, Projektor, Tafel, Smartphone, PowerPoint Präsentation, Kursbuch, EA GA Diskussion PL |

| | | | |
|---|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ➤ L. und S. besprechen die Ergebnisse der interaktiven Aufgabe. | |
| <p>Erarbeitungsphase</p> <p>15 Min.</p> | <p>Kenntnisse über die Landeskunde der D-A-CH-L-Länder festigen.</p> <p>Einsatzinteraktiver Medien</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ L. zeigt Folie Nr.5 „Finde die Paare der D-A-CH-L-Länder und der Fahnen“ ➤ S. nehmen ihre Smartphones und aktivieren mit QR&Barcode Scanner Aufgabe 2 unter https://learningapps.org/display?v=p3dgjjguj18 ➤ L. und S. besprechen die Ergebnisse der interaktiven Aufgabe. ➤ L. zeigt die Folien Nr. 6.,7.,8.,9.10 und erzählt über die D-A-CH-L-Länder. ➤ S. hören die Information und schauen die Präsentation an. ➤ L. zeigt Folie Nr.11 ➤ S. nehmen ihre Smartphones und aktivieren mit QR&Barcode Scanner die Aufgabe 3 unter https://learningapps.org/display?v=pemxwvtmj18 ➤ L. teilt S. in die Gruppen und jede Gruppe präsentiert eine Antwort | <p>Computer,</p> <p>Internetanschluss,</p> <p>Projektor,</p> <p>Tafel,</p> <p>Smartphones,</p> <p>PowerPoint</p> <p>Präsentation,</p> <p>EA</p> <p>GA</p> <p>Diskussion,</p> <p>Plenum</p> |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | | <p>aus der interaktiven Aufgabe.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L. und S. besprechen die Ergebnisse interaktiver Aufgabe. | |
| <p>Ergebnis- sicherung</p> <p>15 Min.</p> | <p>Kenntnisse über die Landeskunde der D-A-CH-L-Länder festigen und benutzen. Auf die Fragen antworten können, die Information im Internet finden können.</p> <p>Entwicklung der Sprechfertigkeit</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fragespiel in der Klasse. ➤ L teilt die vorbereiteten Kärtchen mit den Fragen und Antworten über die D-A-CH-L-LÄNDER. ➤ S. geht zu anderem S., stellt die Frage, erklärt die Bedeutung, hilft dem anderen die richtige Antwort zu finden. Jeder S. soll alle S. fragen und selbst auf alle Fragen den anderen S. antworten. ➤ L. erklärt die Hausaufgabe: Schreibt 4 Fragen über die D-A-CH-L-LÄNDER ins Heft ➤ S. notieren die Hausaufgabe. ➤ Die Unterrichtsstunde endet. | <p>Computer, Internetanschluss, Projektor, Tafel, Smartphones, PowerPoint Präsentation, Gespräch Plenum EA GA</p> |

Unterrichtsentwurf Nr. 2

Diese Unterrichtsstunde ist als Arbeit mit dem Wortschatz und Redemitteln zum Thema:
„Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern und in Lettland“ vorgesehen.

| Nr. | Aspekte | Modellierung |
|-----|--|--|
| 1. | Klasse und Sprachniveau | 10. a, e Sprachniveau B1 |
| 2. | Thema und eingesetzte Lehrwerke | Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern und in Lettland 1. Kursbuch und Arbeitsbuch von „Mit uns B1+“ Deutsch für Jugendliche, Hueber Verlag, L. 3 Literatur & Landeskunde. 2. Selbstgemachte Aufgaben in Apps <ul style="list-style-type: none"> • https://learningapps.org/display?v=p36df4toa18 • https://learningapps.org/display?v=poiq5yoi518 3. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache Verlag Langenscheidt, 2003 |
| 3. | Altersgemäße Spezifik | Junge Erwachsene 16 Jahre Adoleszenz (12-18 Jahre) 1. Übernahme der männlichen oder weiblichen Geschlechterrolle; 2. Emotionale Unabhängigkeit von den Eltern und von anderen Erwachsenen; 3. Vorbereitung auf Ehe- und Familienleben; 4. Vorbereitung auf eine berufliche Karriere; 5. Werte und ein ethisches System erlangen, das als Leitfaden für das Verhalten dient - Entwicklung einer Ideologie; 6. Sozial verantwortliches Verhalten erstreben und erreichen.(29) |
| 4 | Unterrichtsziele/ Kompetenzen: 1. Pragmatische (Sprachfertigkeiten) | 1. Grundwissen zum Thema „Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern“ zu aktivieren und weiterzuentwickeln. <ul style="list-style-type: none"> • Den Text zum Thema „Nationalfeiertage in den vier deutschsprachigen Ländern“ lesen. |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>2. Allgemeinbildende</p> <p>3. Soziale und personale Kompetenzen</p> <p>4. Erzieherische (Lehrziele)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Wichtige Redemittel und Wortschatz zum Thema beibringen und festigen, • Die Smartphones und Apps in der Deutschstunde sinnvoll benutzen und die Aufgaben über das Thema: „Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern“ machen können. • Über die D-A-CH-L-Länder und Nationalfeiertage erzählen und sprechen können. • Über den Nationalfeiertag und 100. Jubiläumsfeiern in Lettland Information sammeln, Fotos und Videos machen und zum Pinnwand https://learningapps.org/display?v=poiq5yoi518 schicken, eine Tonaufnahme machen, und erzählen können. <p>2. Landeskunde und Nationalfeiertage den D-A-CH-L-Ländern kennlernen. Sinnvolle Benutzung interaktiver Medien in der Deutschstunde. Entwicklung des selbständigen Denkens, damit die Lernenden sprachsicher beim Sprechen sind.</p> <p>3. Soziale und personale Kompetenzen der Lernenden fördern, sich kooperativ, verantwortlich und zielorientiert einzubringen, aufgabenorientiert selbstständig und im Team zuarbeiten. Smartphones, Apps und kreative Übungen sollen das Interesse der Lernenden zur D-A-CH-L-Ländern Landeskunde und Nationalfeiertage wecken und damit ihre Sprachsicherheit entwickeln und die neu erworbenen Informationen benutzen.</p> <p>4. Förderung der Fähigkeit die eigene Meinung über die Nationalfeiertage äußern und zu begründen. Berücksichtigung der Meinung der Mitschüler. Mit Hilfe der Verschiedenen Lernformen die Lernenden lockern und solidaritätsatmosphäre in der Klasse fördern.</p> |
|--|--|--|

| | | |
|----|---|---|
| 5. | Lernmittel, Unterrichtsmedien | <ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Internetanschluss • Smartphones mit Internetanschluss und QR&Barcode Scanner • Projektor • Tafel • Power Point-Präsentationen -sieh. <i>Anhang Nr.2</i> • https://answergarden.ch/ • https://learningapps.org/ • www.youtube.com • http://google.lv • vocaroo.com, • <i>google play</i> • WhatsApp • Kursbuch “Mit uns B1+” • Arbeitsblättern mit den Redemitteln |
| 6. | Sozialformen und in den Unterrichtsplänen verwendete Abkürzungen | <ul style="list-style-type: none"> • Lehrervortrag (LV) • Schülervortrag (SV) • Einzelarbeit (EA) • Partnerarbeit (PA) • Gruppenarbeit (GA) • Plenum (PL) • Kursbuch (KB) • Arbeitsbuch (AB) • Schüler (S) • Lehrer (L) |
| 7. | Erwartetes Schülerverhalten, Bewertung der Arbeit in der Stunde | <p>Die Schüler hören ein, lesen nach, sind handlungsorientiert, finden Zusammenhänge, benutzen die Smartphone und lösen die Interaktive Aufgaben.Wortschatz, Redemitteln über das Thema: “ Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern“ festigen, beenden die Sätze mit den Redemitteln, Sprechfertigkeit entwickeln und nehmen aktiv im Unterricht teil.</p> |

| | | |
|-----|--|--|
| 8. | Erwartetes Resultat | Die Schüler wissen, wann die Nationalfeiertage und Gründungstage in D-A-CH-L-Länder gefeiert werden. Sie erkennen die Fahnen. Die Schüler können über Nationalfeiertage in D-A-CH-Ländern und in Lettland erzählen , von selbstgemachten Fotos und Videos Präsentationen präsentieren, Tonaufnahme von selbstgesprochenen Texten machen und den Text abspielen. |
| 10. | Kriterien der Stoffauswahl, Unterrichtsprinzipien | <ol style="list-style-type: none"> 1. L.3 im KB.“Mit uns B1+“ heißt: Lust auf feiern? - Feste und Feiern, in dem die Schüler reaktivieren und weiter entwickeln Hintergrundwissen und den zugehörigen Lernwortschatz aus dem Bereich Feste. 2. Zum dieses Thema sollen die Schüler: <ul style="list-style-type: none"> • über ein Ereignis berichten und erzählen; • eine Präsentation halten; • etwas beschreiben und erklären. • Smartphones benutzen und mit den interaktiven Aufgaben arbeiten können; • über die Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Länder mehr erfahren, beschreiben und erzählen; • über 18. November- Nationalfeiertag Lettlands und 100. Jubiläumsfeiern Lettlands erzählen können. 3. Diese Unterrichtsstunde ist als Arbeit mit dem Wortschatz und Redemitteln zum Thema: „Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern und in Lettland“ vorgesehen um die rezeptive Fertigkeiten den Schülern zu entwickeln. 4. Stoffauswahl für das Niveau B1. Visuell und phonetisch angemessen. 5. Planungskriterien für einen didaktisch begründeten Unterricht. 6. Der Unterricht ist altergemäß, interessenbezogen, bedürfnisgerecht, strukturiert und sequenziert. |

| | | |
|-----|---|---|
| 11. | Kriterien der Leistungsbewertung | Die Schüler müssen das, was sie üben sollen, auch üben können. Die präsentierten Präsentationen, Videos, Tonaufnahmen, Erzählungen u.s.w. werden nach den bestimmten Bewertungskriterien bewertet |
|-----|---|---|

Die Schüler sind vorher informiert, dass es eine Möglichkeit gibt, mit der interaktiven Medien in der Stunde zu arbeiten. Sie brauchen ihre Smartphone mit einem Internetanschluss und müssen eine App: QR&Barcode Scanner in ihre Smartphone aufladen. Es ist ihnen erklärt worden, welche Ziele, Aufgaben, möglich sind. Sie haben dieses Angebot angenommen.

| Unter-richts-phase, Zeit | Lernziele | Aufgaben,Übungen, Aktivitäten | Materialien/ Medien/Sozialform |
|---------------------------------|--|---|--|
| Vorbereitung 2 Min. | Aufmerksamkeit wecken und Assoziationen hervorrufen, | Nach einer gegenseitigen Begrüßung, macht die Lehrerin (L. das Thema und das Ziel des Unterrichts bekannt und das ist: „Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Länder“ | Unterrichtsgespräch Computer, Internetanschluss, Projektor, Tafel, Smartphones, PowerPoint Präsentation- sieh. <i>Anhang Nr.2</i> |
| Er-arbei-tung 18 Min. | Entwicklung der Sprechfertigkeit | Aber zuerst wird die Hausaufgabe besprochen: ➤ L. bietet den S. die zu Hause Vorbereitene Fragen über die D-A-CH-L-Ländern einander stellen und antworten. ➤ S. stellen die Fragen den Mitschülern. ➤ L. macht die Power Point Präsentation an und zeigt Folie Nr.12 und bietet den Text zum Thema „Nationalfeiertage in den | LV PA EA GA Plenum, Gespräch KB., Heft, Wörterbuch, Computer, Internetanschluss, Projektor, Tafel, |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | | <p>vier deutschsprachigen Ländern “ im KB.S.28 lesen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S. lesen gemeinsam den Text und notieren unbekannte Wörter und Redemittel in ihre Hefte. ➤ L. notiert die unbekannt Wörter und Redemittel in ihre Hefte. ➤ L. notiert die unbekannt Wörter an die Tafel und zeigt die Folien mit den Redemitteln aus der Präsentation. ➤ S. erklären selbst die Wörter und Redemittel nach Möglichkeit. <ul style="list-style-type: none"> ➤ L. hilft dabei. ➤ S. bekommen Arbeitsblätter mit Redemitteln und mündlich beenden die Sätze. So üben sie ihre Sprechfertigkeit entwickeln. | <p>Smartphones, PowerPoint Präsentation</p> |
| <p>Ergebnis- -sicher- -ung 15 Min.</p> | <p>Smartphone vorbereiten und QR&Barcode Scanner in Smartphone aufläden. Einsatz der interaktiver Medien</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nach dem Üben, zeigt L. Folie Nr. 15 mit den Quisfragen: Nationalfeiertage und die Gründungstage in DACHL-Ländern. https://learningapps.org/display?v=p36df4toa18 ➤ S. machen 4. Aufgabe mit den Smartphones und aktivisierten QR&Barcode Scanner. ➤ L. und S. besprechen die Ergebnisse der interaktiven Aufgabe. L. zeigt Folien | <p>LV PA EA GA Plenum, Gespräch KB., Heft, Wörterbuch, Computer, Internetanschluss, Projektor, Tafel,</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>Ab- schluss- phase 5 Min.</p> | | <p>Nr.16.,17 und erklärt die Hausaufgabe.</p> <p>➤ S. bekommen die Bedingungen und die Fragen für die Hausaufgabe auf Folien Nr.16.,17., und Redemittel auf den Kopievorlagen KV.</p> <p>Und die Hausaufgabe ist: über 100. Jubiläumsfeiern in Lettand Informatoion sammeln, Fotos und Videos machen und an die Pinwand hinzufügen.</p> <p>https://learningapps.org/display?v=poiq5yoi518scicken eine Tonaufnahme machen und erzählen können</p> <p>➤ S. können auch die Redemittel für die Hausaufgabe im KB.S. 106 -108 finden.</p> | <p>Smartphones, PowerPoint Präsentation</p> |
|--|--|--|---|

Unterrichtsentwurf Nr. 3

Diese Unterrichtsstunde ist als Zusammenfassung zum Thema „Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern und in Lettland“ vorgesehen. Die Unterrichtsstunde ist für die Schülervorträge - produktive Fertigkeiten Sprechen beabsichtigt.

| Nr. | Aspekte | Modellierung |
|-----|---|---|
| 1. | Klasse und Sprachniveau | 10. a, b Sprachniveau B1.1. |
| 2. | Thema und eingesetzte Lehrwerke | <p style="text-align: center;">18. November-Nationalfeiertag Lettlands und die 100. Jubiläumsfeier in Lettland</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kursbuch von „Mit uns B1+“ Deutsch für Jugendliche, Hueber Verlag, Wichtige Redemittel S.106.-108. 2. Selbstgemachte Aufgaben in Lerningapps <ul style="list-style-type: none"> • https://learningapps.org/display?v=poi5yoi518 zur Pinnwand geschichte Fotos und Videos • Internetresursen 3. Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache Verlag Langenscheidt, 2003 |
| 3. | Altersgemäße Spezifik | <p>Junge Erwachsene 16 Jahre Adoleszenz (12-18 Jahre)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Übernahme der männlichen oder weiblichen Geschlechterrolle; 2. Emotionale Unabhängigkeit von den Eltern und von anderen Erwachsenen; 3. Vorbereitung auf Ehe- und Familienleben; 4. Vorbereitung auf eine berufliche Karriere; 5. Werte und ein ethisches System erlangen, das als Leitfaden für das Verhalten dient - Entwicklung einer Ideologie; 6. Sozial verantwortliches Verhalten erstreben und erreichen.(29) |
| 4 | Unterrichtsziele/ Kompetenzen: 1. Pragmatische | <ol style="list-style-type: none"> 1. Grundwissen zum Thema aktivieren und auf Deutsch erzählen können. <ul style="list-style-type: none"> • Information sammeln, Fotos und Videos machen, zum Pinwand schicken, eine Tonaufnahme machen und erzählen können |

| | | |
|----|---|--|
| | <p>(Sprachfertigkeiten)</p> <p>2. Allgemeinbildende</p> <p>3. Soziale und personale Kompetenzen</p> <p>4. Erzieh-rische (Lehrziele)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Wichtige Redemittel und Wortschatz zum Thema beibringen und festigen, • Die Smartphones und Apps in der Deutschstunde sinnvoll benutzen und Aufgaben machen können. <p>2. Landeskundische Information auf Deutsch vorstellen, weitergeben, erzählen und präsentieren können. Sinnvolle Benutzung interaktiver Medien in der Deutschstunde. Entwicklung des selbständigen Denkens, damit die Lernenden sprachsicher beim Sprechen sind.</p> <p>3. Soziale und personale Kompetenzen der Lernenden fördern, kooperativ, verantwortlich und zielorientiert, aufgabenorientiert, selbstständig und im Team arbeiten. Smartphone, Apps benutzen und kreative Übungen wie Fotos, Videos, Tonaufnahmen, Präsentationen machen, die Sprechfertigkeit fördern und damit ihre Sprachsicherheit entwickeln und die Informationen weitergeben.</p> <p>4. Die Fähigkeit fördern, eigene Meinung zu äußern und zu begründen, und der Meinung der Mitschülerberücksichtigen, mithilfe der verschiedenen Lernformendie Lernenden lockern und Solidaritätsatmosphäre in der Klasse fördern.</p> |
| 5. | <p>Lernmittel, Unterrichtsmedien</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Computer mit Inernetanschluss • Smartphone mit Intenetanschluss und QR&Barcode Scanner • Projektor • Tafel • Power Point-Präsentationen -sieh. <i>Anhang Nr.3</i> • https://answergarden.ch/ • https://learningapps.org/ • www.youtube.com • http://google.lv • vocaroo.com, • <i>google play</i> • WhatsApp • Kursbuch “Mit uns B1+” • Selbsgemachte Tonaufnahmen |

| | | |
|-----|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen aus der Pinnwand unter https://learningapps.org/display?v=poi5yoi518 |
| 6. | Sozialformen und in den Unterrichtsplänen verwendete Abkürzungen | <ul style="list-style-type: none"> • Lehrervortrag (LV) • Schülervortrag (SV) • Einzelarbeit (EA) • Partnerarbeit (PA) • Gruppenarbeit (GA) • Plenum (PL) • Kursbuch (KB) • Arbeitsbuch (AB) • Schüler (S) • Lehrer (L) |
| 7. | Erwartetes Schülerverhalten, Bewertung der Arbeit in der Stunde | Die Schüler präsentieren ihre Präsentationen von der Pinwand und Tonaufnahmen hören ein, lesen nach, bewerten die Präsentationen der anderen nach den ausgearbeiteten Bewertungskriterien, sind handlungsorientiert, nehmen aktiv im Unterricht teil. |
| 8. | Erwartetes Resultat | Die Schüler können über Nationalfeiertage in Lettland erzählen, von selbstgemachten Fotos und Videos Präsentationen präsentieren, Tonaufnahme von selbstgesprochenen Texten machen und die Präsentationen bewerten. |
| 9. | Methodische Alternativen, potenzielle Schwierigkeiten | Die potenziellen Schwierigkeiten können mit dem Internetanschluss in der Schule verbunden sein. Ohne Internetanschluss können die Schüler ihre Smartphone nicht benutzen und geplante interaktive Aufgaben nicht machen. Falls dieser Situation, sollen die Schüler mit den Texten und Redemitteln aus dem Kursbuch nach dieses Thema arbeiten. |
| 10. | Kriterien der Stoffauswahl, Unterrichtsprinzipien | <ol style="list-style-type: none"> 1. Diese Unterrichtsstunde ist als Zusammenfassung zum Thema: Nationalfeiertage in in D-A-CH-L-Länder und in Lettland“ vorgesehen. 2. Zum dieses Thema sollen die Schüler: <ul style="list-style-type: none"> • über ein Ereignis berichten und erzählen; |

| | | |
|-----|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • eine Präsentation halten; • etwas beschreiben und erklären. • Smartphone benutzen und mit den interaktiven Aufgaben arbeiten können; • über die Landeskunde in D-A-CH-L-Länder mehr erfahren, beschreiben und erzählen; • über 100. Jubiläumsfeiern Lettlands erzählen können. <p>3. Stoffauswahl für das Niveau B1. Visuell und phonetisch angemessen.</p> <p>4. Planungskriterien für einen didaktisch begründeten Unterricht.</p> <p>5. Der Unterricht ist altergemäß, interessenbezogen, bedürfnisgerecht, strukturiert und sequenziert.</p> |
| 11. | Kriterien der Leistungs-bewertung | Die Schüler müssen das, was sie üben sollen, auch üben können. Die präsentierte Präsentationen, Videos, Tonaufnahmen , Erzählungen u.s.w. werden nach den bestimmten Bewertungskriterien bewertet. |

| Unterricht s-phase, Zeit | Lernziele | Aufgaben,Übungen, Aktivitäten | Materialien/ Medien/Sozialform |
|-----------------------------------|--|---|---|
| Vor-bereitungs-phase 5 Min | Aufmerksam-keit wecken und über das Thema: „18.November-Nationalfeier-tag Lettlands und 100. Jubileums-feiern Lettlands | Nach einer gegenseitigen Begrüßung, bietet L.den S. die vorbereitene Präsentationen über das Thema: „ 18. November-Nationalfeiertag Lettlands und 100. Jubiläumsfeiern in Lettland “ präsentieren und anderen S. die Präsentationen bewerten und Fragen stellen. | Unterrichtsgespräch Computer, Internetanschluss, Projektor, Learningapps.org https://learningapps.org/display?v=poiq5yoi518 Lehrervortrag (LV) Powerpoint Präsentation - sieh. <i>Anhang Nr. 3.</i> |

| | | | |
|-----------------------------|--|--|--|
| | erzählen können. | Jede Präsentation dauert 2-3 Minuten Die Schüler zeigen ihre Präsentationen und erzählen. | |
| Erarbeitungsphase 27 Min | Die Schüler zeigen ihre Präsentationen und erzählen über das Thema: „ 18. November-Nationalfeiertag Lettlands und 100. Jubiläum der Lettland “. Andere S. die Präsentationen bewerten und Fragen stellen. Jede Präsentation dauert 2-3 Minuten Entwicklung der Sprechfertigkeit mittels interaktiver Medien | <ul style="list-style-type: none"> ➤ S. A erzählt über die Armeeparade ➤ S. B erzählt über das Lichterfestival ➤ S. C erzählt über die Proklamation der Republik Lettland ➤ S. D erzählt über die Geschichte der Lettlands Fahne ➤ S.E erzählt über das Feuerwerk- den lettischen Hundertjahrfeiergruß ➤ S.F erzählt über die lettische Nationalhymne ➤ S.G erzählt über die Feier des lettischen Unabhängigkeitstages mit der Familie ➤ S. H erzählt über den Fackelzug zum hundertsten Geburtstag Lettlands ➤ S.I präsentiert ihre Tonaufnahme erzählt über den Nationalfeiertag Lettland | Computer, Internetanschluss, Projektor, Learningapps.org https://learningapps.org/display?v=poi5yoi518 Schülervortrag (SV) Einzelarbeit (EA) |
| Ergebnis – sicherung | Auswertung | ➤ L. und S. besprechen die Vorteile und nachteile der Präsentationen von der | Plenum (PL) LV SV |

| | | | |
|-------|--|---|--|
| 8 Min | | Pinnwand und machen Schlussfolgerungen | |
|-------|--|---|--|

4. ANALYSE DER ERWORBENEN ERGEBNISSE

Das Vierte Kapitel bietet eine Analyse der erworbenen Ergebnisse der pädagogischen Erprobung an. In diesem Kapitel wird Gestaltung und Durchführung der Schülerumfragen erläutern. Insgesamt werden zwei Schülerumfragen ausgearbeitet. Die erste Umfrage beinhaltete Fragen zur Verwendung interaktiver Medien im DaF-Unterricht und deren Wirksamkeit. Die Begründung dafür ist, dass die Autorin dieser Diplomarbeit erforschen wollte, ob der sinnvoller Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe der Lernmotivation fördert und die Sprechfertigkeit entwickelt. Die Autorin wollte auch untersuchen, ob alle Schüler ein Smartphone für die Lösung der Interaktiven Aufgaben auf der Lernplattform LearningApp.org und answegarden.ch im DaF-Unterricht hatten, ob die Schüler einen Internetanschluss hatten, ob in der Schule in allen Orten Wi-Fi funktioniert. Deswegen wurde auch gefragt: wie die von der Autorin dieser Diplomarbeit auf den Lernplattformen ausgearbeiteten interaktiven Aufgaben funktionieren und ob die Schüler diese Programme nützlich und interessant für den DaF-Unterricht finden.

Die zweite Umfrage enthielt Fragen zur Verwendung interaktiver Medien in anderen Unterrichtsfächern und wie sie zum Erwerb von Fähigkeiten eingesetzt wurden. Auf Grund dieser Umfrage wollte die Autorin erforschen, ob auch in anderen Unterrichtsfächern interaktive Medien eingesetzt werden und welche Fähigkeiten entwickelt werden.

An der Schülerumfrage nahmen insgesamt 32 Lernende aus der 10. und 9. Klassen teil. Die Schüler sind im Alter von 15 bis 17 Jahren. 3% der Schüler sind 17 Jahre alt, 16% der Schüler sind 15 Jahre alt, aber die meisten Schüler - 81% der befragten Schüler sind 16 Jahre alt. - siehe *Abb.4.1.*

Alter/ Vecums

31 responses

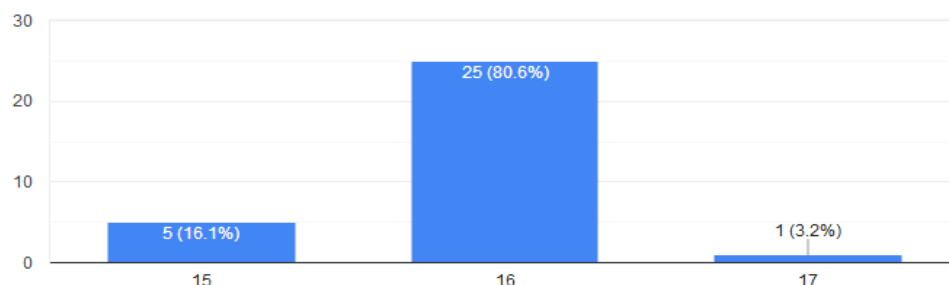


Abb.4.1. Analyse der Schülerumfrage (Frage über das Alter)

Abbildung 4.2. zeigt, dass 3% der befragten Schüler lernen in der neunten Klasse, aber andere - 87% - lernen in den 10. Klassen.

Klasse / Klasse



31 responses

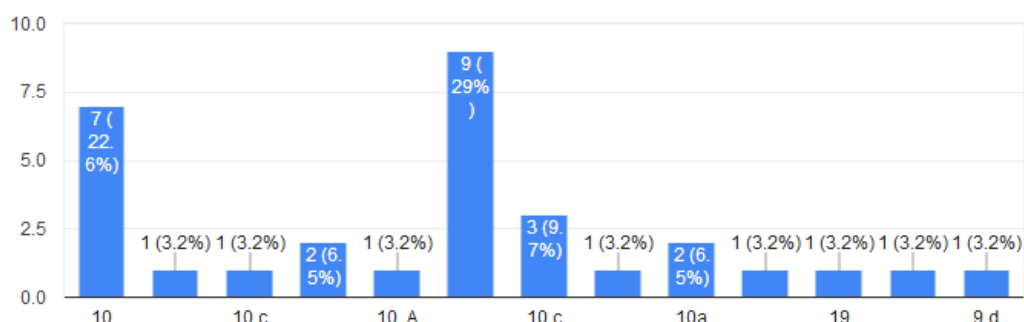


Abb. 4.2. Analyse der Schülerumfrage (Frage über die Klasse)

Die dritte Frage der Schülerumfrage war über das Lehrwerk, aus welchem die befragten Schüler lernen. Und 21% den befragten Schülern lernen aus dem Lehrwerk: „Deutsch.com.“-gedruckt 2008., 42 % Schüler lernen aus dem Lehrwerk” Mit Uns B+” -gedruckt 2017., aber 37% der Befragten Schüler lernen aus dem Lehrwerk :„Planet 2”- gedruckt 2005. - *sieh. Abb. 4.3.*

Lehrwerk / Mācību grāmata, no kuras mācīsies?



29 responses

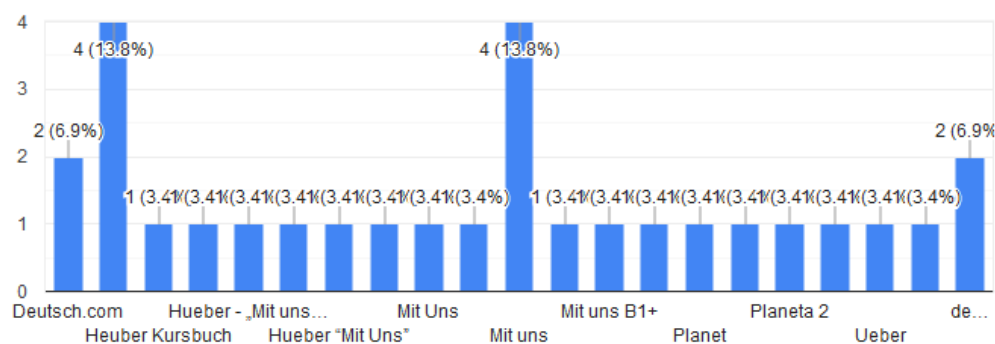


Abb. 4.3. Analyse der Schülerumfrage (Frage über das Lehrwerk)

Weiter die Schüler werden gefragt, ob sie ein Smartphone haben . Auf welche haben sie 100% „ja” geantwortet. - *sieh. Abb.4.4.*

Heutzutage hat jeder Schüler seit ersten Klasse eine Smartphone oder das Handy. Und 100% Jugendliche in Lettland benutzen das Internet im Alter von 12 bis 17 Jahren.

Hast du ein Smartphone? / Vai tev ir viedtālrunis?

32 responses

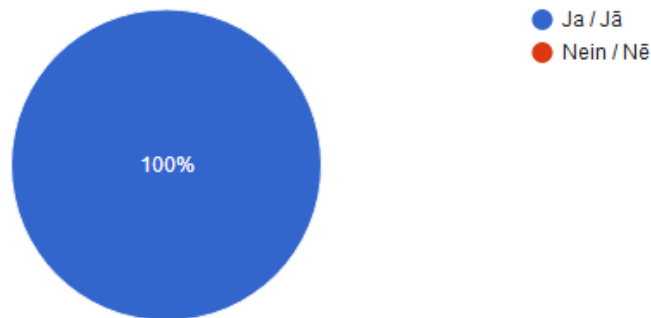


Abb. 4.4. Analyse der Schülerumfrage (Frage: Hast du eine Smartphone?)

Aber auf die Frage: "Hast du einen Internetanschluss?" haben nur 97% der Befragten Schüler „ja“ geantwortet. 3% haben „nein“ geantwortet. - sieh. *Abb.4.5*. Diese 3% benutzen dann Wi-Fi in der Schule.

Hast du einen Internetanschluss? / Vai tev ir interneta pieslēgums?

32 responses

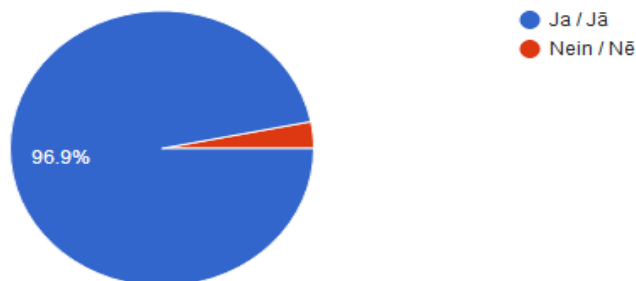


Abb. 4.5. Analyse der Schülerumfrage (Frage: Hast du einen Internetanschluss?)

Mehr als Hälfte- 53% - der befragten Lernenden haben „Nein“ auf die Frage: - Funktioniert Wi-Fi in der Schule- geantwortet, aber 47% sagten, dass Wi-Fi funktioniert. - sieh. *Abb.4.6*. In der Schule gibt es Wi-Fi, aber es funktioniert nicht überall.

Funktioniert Wi- Fi in der Schule? / Vai strādā bezvadu internets skolā?

32 responses

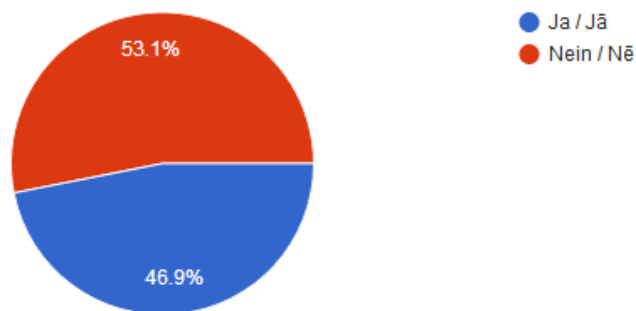


Abb. 4.6. Analyse der Schülerumfrage (Antwort auf die Frage: Funktioniert Wi-Fi in der Schule?)

Im Folgenden werden Fragen zur Funktionsweise interaktiver Programme beschrieben. Lernenden beantworteten die Frage zum QR & Barcode Scanner Programm unterschiedlich: 4% der befragten Schüler antworteten- schlecht, 9%- nicht so gut, 53%- sagten : gut, aber 34%- sagten : sehr gut - sieh. *Abb.4.7.*

Wie hat das Programm QR & Barcode Scanner funktioniert? / Kā darbojās QR & Barcode Scanner programma?

32 responses

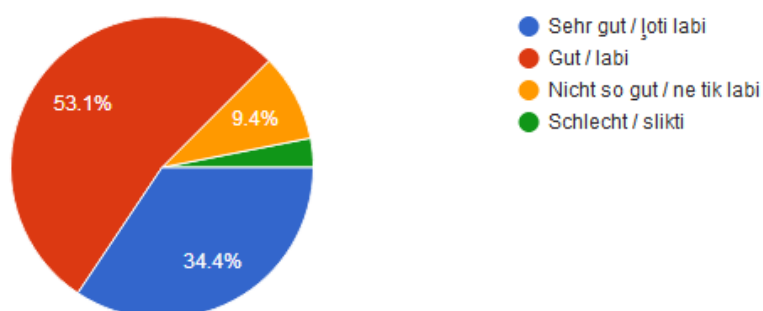


Abb. 4.7. Analyse der Schülerumfrage (Antwort auf die Frage: Wie hat das Programm QR&bBarcode Scanner funktioniert?)

Auf folgende Frage über das funktion des Programms answergarden.ch 5% der Lernenden atworteten- schlecht, 13%- nicht so gut, 66%- gut, aber 16%- sehr gut - sieh. *Abb.4.8.*

Wie hat das Programm answergarden.ch funktioniert? / Kā darbojās answergarden.ch programma?

32 responses

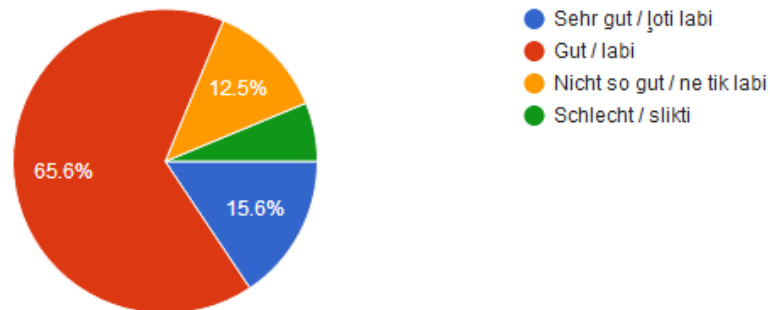


Abb. 4.8. Analyse der Schülerumfrage (Antwort auf die Frage: Wie hat das Programm answergarden.ch funktioniert?)

Da die meisten interaktiver Aufgaben dieser Diplomarbeit die Autorin auf der Lehrplattform learningapp.org ausgearbeitet hatte, waren wichtige die Antworten auf folgende Frage über funktion dieses Programs. Und die Antworten betonen, dass -niemand 0%-von der Befragten Schülern- schlecht- sagt. 12% sagen – nicht so gut, 69% -gut und 19% -sehr gut - sieh. *Abb.4.9*.

Wie hat das Programm learningapp.org funktioniert? / Kā darbojās learningapp.org programma?

32 responses

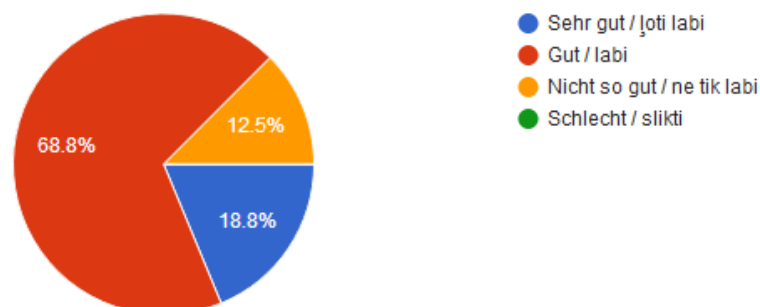


Abb. 4.9. Analyse der Schülerumfrage (Antwort auf die Frage: Wie hat das Programm learningapp.org funktioniert?)

Nächste ist eine Frage, mit der die Schüler gefragt werden, ob der Einsatz dieser Programme im Deutschunterricht nützlich und interessant ist:

- Über das Programm **QR&Barcode Scanner** 6 Schüler von 32 -2% sagten: sehr nützlich, 18 Schüler, oder 6% sagten: es geht, 8 Schüler, oder 3% sagten: nicht nützlich;
- Über das Programm **answergarden.ch** auch 6 Schüler von 32 -2% sagten: sehr nützlich, 20 Schüler oder 7% sagten: es geht und 6 Schüler-2% sagten: nicht nützlich;
- Über das Programm **learningapp.org** 10 Schüler oder 3% sagten: sehr nützlich, 17 Schüler oder 5% sagten: es geht und 5 Schüler-2% sagten: nicht nützlich - sieh. *Abb.4.10.*

Die Antworten auf diese Frage zeigen, dass die Einbeziehung dieser Programme in den DaF-Unterricht hilfreich ist, weil die Mehrheit von den befragten Schülern sie nützlich finden.

Findest du diese Programme nützlich und interessant für den DaF - Unterricht? / Vai šo programmu izmantošana ir noderīga un interesanta vācu valodas mācību stundās?

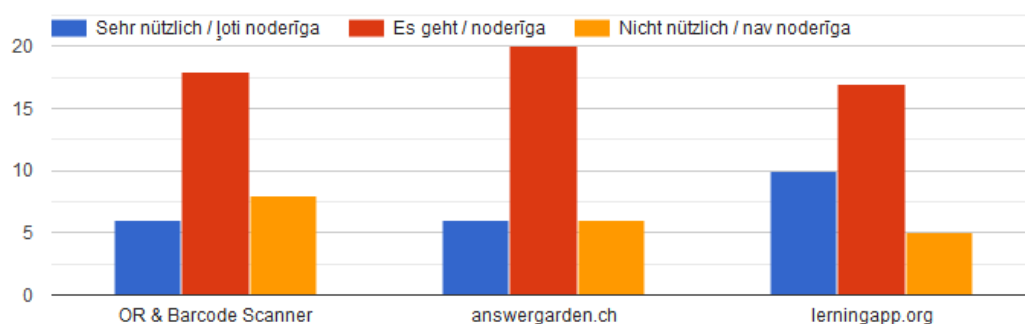


Abb. 4.10. Analyse der Schülerumfrage (Antwort auf die Frage: Findest du diese Programme nützlich im DaF-Unterricht?)

Letzte Frage dieser pädagogischen Schülerbefragung zum DaF-Unterricht mit oder ohne interaktiven Medien gruppierte die Antworten der Schüler in drei Gruppen:

1. Erste Gruppe oder 75% befragten Schülern antworteten, dass ihnen der DaF-Unterricht mit den Einsatz interaktiven Medien besser gefällt. Manche Schüler haben auf deutsch geantwortet. (siehe Anhang) Hier folgen einige Beispiele:

- Mit interaktiven Medien, weil sie interessanter als normale Unterrichtsstunden sind;
- Mit, weil es interessant ist;
- Mir gefallen besser Unterrichtsstunden mit den interaktiven Medien. Es ist interessanter und macht Spaß.

- Ja, die Unterrichtsstunde wird mehr interessanter.
- Ich benutze diese Tools gerne, weil wir täglich Smartphones verwenden und daran gewöhnt sind, mit ihnen zu arbeiten. Daher ist es auch interessant, sie im Lernprozess zu verwenden.
 - Ich mag besser DaF -Unterricht mit interaktiven Medien, weil dadurch der Lernprozess interessanter wird.
 - Mit den Medien, weil es interessant ist und etwas Neues lernen kann.
 - Einfach etwas zu lernen.
 - Ich mag interaktive Medien im DaF-Unterricht, weil es anders ist, als aus einem Buch zu lernen, und Aufgaben sind oft interessanter.
 - Mit interaktiver Medien, weil so man auf weitere Informationen zugreifen kann.
 - Ich mag mehr mit interaktiven Medien im DaF-Unterricht, weil ich glaube, es ist einfacher, Informationen zu erhalten und wiederholen.
 - Es ist einfacher und interessanter, mit interaktiven Medien zu lernen.

2. Zweite Gruppe von den befragten Schülern oder 14% haben geantwortet, dass ihnen beide Varianten von DaF-Unterricht : mit und ohne einsatz der interaktiver Medien gefallen. Aber man sollte es nicht zu oft machen. Hier gib es Beispiele:

- Mir gefallen beide DaF-Unterricht, aber ich finde, dass die Unterrichtsstunden mit den interaktiven Medien interessanter sind , aber man sollte es nicht zu oft machen.
- Ich mag Daf-Unterricht mit interaktiven Medien, aber nicht in jede Unterrichtseinheit. Einmal pro Woche wäre die ideale Frequenz.
- Ich mag beide Varianten. Es ist gut, dass wir im Unterricht aus den Büchern lernen, aber es ist auch interessant, von Zeit zu Zeit mit den interaktiven Medien zu lernen.
- Ich mag es, aber wenn es nicht oft ist, lerne ich besser aus dem Buch.

3. Dritte Gruppe den Befragten Schülern oder 11% haben geantwortet, dass ihnen DaF-Unterricht ohne Einsatz den interaktiven Medien gefällt. Hier folgen die Antworten:

- Ohne;
- Ohne dies, weil dann die Lehrer, die Unterricht interessant und einnehmend zu gestalten versuchen .

- Ohne interaktiver Medien, weil das Suchen nach einer Website lange dauert und so man nichts lernt. - sieh. *Abb.4.11.*

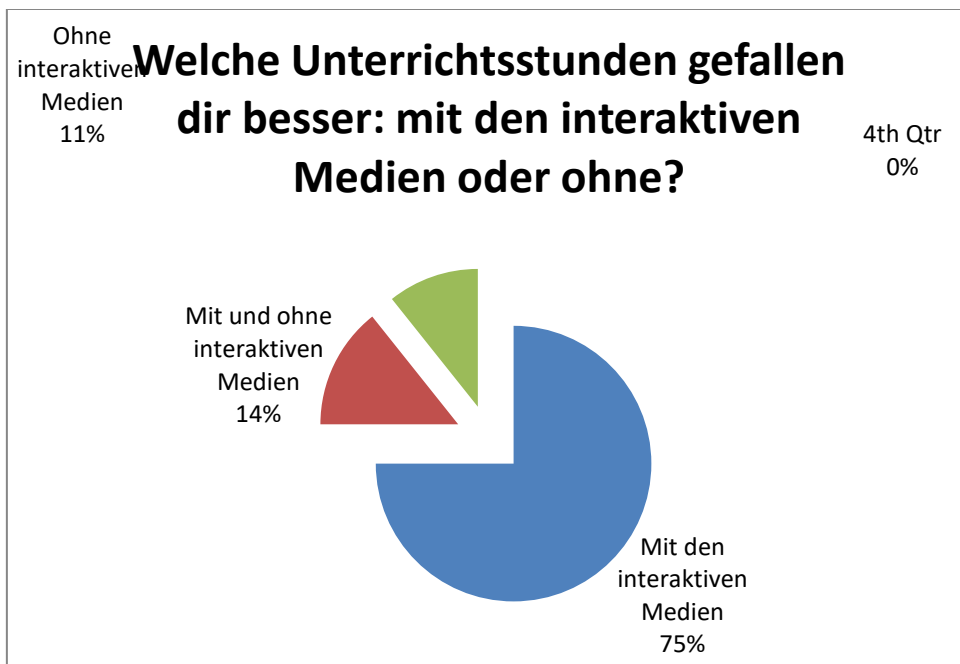


Abb. 4.11. Analyse der Schülerumfrage (Antwort auf die Frage: Welche Unterrichtsstunden findest du besser: mit den interaktiven Medien oder ohne?)

Daraus lässt sich die Schlussfolgerungen ziehen - sieh. *Abb.4.11.*, dass die 75% Schüler DaF Unterricht mit den interaktiven Medien besser finden:

- weil dadurch der Lernprozess interessanter wird,
- weil sie täglich Smartphones verwenden und daran gewöhnt sind, mit ihnen zu arbeiten,
- weil einfach etwas zu lernen ist,
- weil so man auf weitere Informationen zugreifen kann,
- weil es einfacher ist, Informationen zu erhalten und wiederholen,
- weil es anders ist, als aus einem Buch zu lernen.

14% der Befragten Schülern betrachten:

- dass sie mit und ohne interaktiven Medien in DaF Unterricht arbeiten;
- dass die Unterrichtsstunden mit den interaktiven Medien interessanter sind, aber man sollte es nicht zu oft machen;
- dass einmal pro Woche Einmal pro Woche die ideale Frequenz wäre,
- dass sie von Zeit zu Zeit mit den interaktiven Medien lernen.

Und 11% der befragten Schülern sagen, dass sie ohne interaktiver Medien besser lernen:

- weil dann die Lehrer, die Unterricht interessant und einnehmend zu gestalten versuchen,

- weil das Suchen nach einer Website lange dauert und so man nichts lernt.

Schülerantworten auf die Fragebogen Nr.2. Die zweite Umfrage enthielt Fragen zur Verwendung interaktiver Medien in anderen Unterrichtsfächern und wie sie zum Erwerb von Fähigkeiten eingesetzt wurden. Auf Grund dieser Umfrage wollte die Autorin erforschen, ob auch in anderen Unterrichtsfächern interaktive Medien eingesetzt werden und welche Fähigkeiten wurden entwickelt.

1. Frage

Hast du (beim Hören, Schreiben, Lesen, Sprechen, Grammatiklernen oder Wortschatzlernen) interaktive Medien (Smartphones, Computer, Smartboard, Tablets) benutzt? / Vai tu mācoties (klausīšanās uzdevumus, rakstīšanas uzdevumus, runāšanas uzdevumus, gramatiku, vārdu krājumu) izmanto interaktīvos medijus (viedtālrunus, datorus, interaktīvās tāfeles, planšetdatorus)?

15 responses

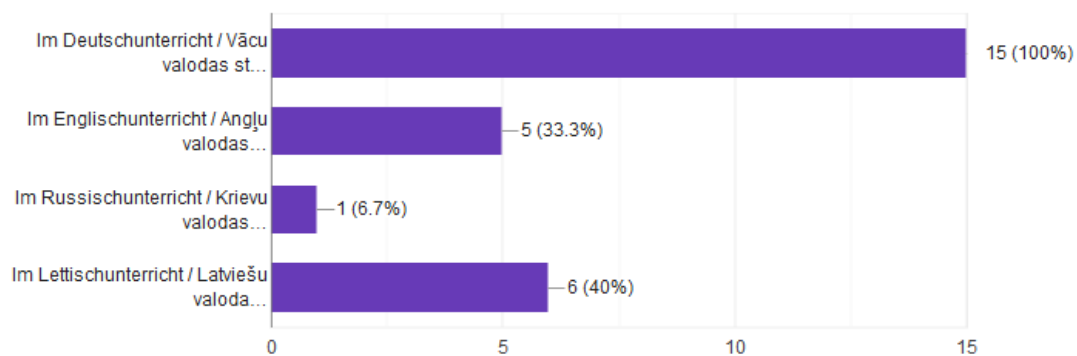


Abb. 4.12. Analyse der Schülerumfrage (Hast du (beim Hören, Schreiben, Lesen, Sprechen Grammatiklernen oder Wortschatzlernen) interaktive Medien (Smartphones, Computer, Smartboard, Tablets) benutzt?)

Aus der Umfrage geht heraus, dass alle befragten Schüler-100% beim Hören, Schreiben, Lesen, Sprechen Grammatiklernen oder Wortschatzlernen benutzen interaktive Medien im Deutschunterricht. 40% der befragten Schüler arbeiten mit den interaktiven Medien im Lettischunterricht, aber 33% benutzen interaktive Medien im Englischunterricht und 7% benutzen sie im Russischunterricht - sieh. *Abb.4.12*. Daraus kann man folgen, dass die interaktive Medien im Sprachunterricht werden benutzt.

2. Frage

Wie hast du sie benutzt? / Kā tu tos izmanto?

27 responses

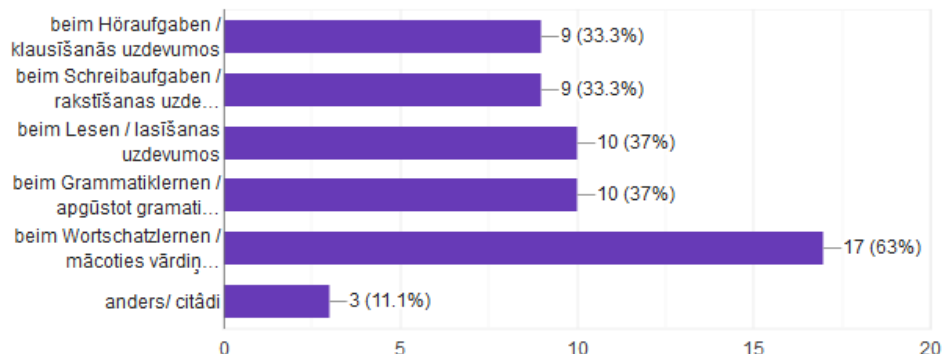


Abb. 4.13. Analyse der Schülerumfrage (Wie hast du sie benutzt?)

Bei Antworten auswertung dieser Frage kann man zum Schluss kommen, dass die interaktive Medien werden beim Wortschatzlernen am meisten benutzt. So haben 63% der befragten Schüler geantwortet. 37% der Schüler benutzen interaktive Medien beim Grammatiklernen, als auch beim Lesen. 33% benutzen sie beim Schreibaufgaben und auch beim Höraufgaben. 3% der befragten Schüler benutzen interaktive Medien anders - sieh. *Abb.4.13.*

Es gibt verschiedene Antworten auf die letzte Frage der Schülerumfrage über eigene Erfahrungen beim benutzen interaktiver Medien im Unterricht. Die vollständigsten und umfassendsten Antworten:

- In fast allen Unterrichtsstunden verwenden wir interaktive Medien. Schneller und besser kann man Lernstoff verstehen;
- Ich verwende sie in allen Fremdsprachen. Es hilft, Wörter zu finden, zu übersetzen und das Thema besser zu verstehen;
- Manchmal verstehst du das Thema wirklich mehr, in dem du die Aufgaben in interaktiven Medien wiederholst. Hilft sehr bei der wiederholung des Wortschatzes, besonders, wenn diese Fremdsprache neu ist, wie dritte Fremdsprache;
- Die Erfahrung ist angenehm;
- Ist okay;
- Nur ein Übersetzer ist nützlich;
- Wir verwenden sie am häufigsten in Präsentationen;

- Sie helfen im Unterricht;
- Sie sind sehr nützlich für Höraufgaben und zum Übersetzen von Wörtern;
- Es ist sehr befriedigend, interaktive Medien nutzen zu können, da anders lernen zu können und viel darüber lernen können, was der Lehrer nicht erzählt;
- Sehr oft beim Spielen, zum Beispiel „Kahoot.it“;
- Ich kann etwas Neues lernen;
- Sie helfen, der Unterricht interessanter zu machen;
- Sehr interessant und andere Möglichkeit zu lernen;
- Manchmal ist es sinnvoller, beispielsweise ein Fremdwort selbst zu finden, wodurch die Möglichkeit erhöht wird, dass man an das Wort besser erinnert;
- Meistens hilft es, so kann ich neue Wörter lernen oder, wenn ich nicht den Artikel weiß, dann suche ich es im Internet;
- Ich benutze gerne interaktive Medien im Unterricht, weil dadurch der Lernprozess interessanter wird;
- Meine Erfahrung ist sehr umfangreich, die Lehrer sind sehr an interaktiven Medien interessiert, die sehr hilfreich sind;
- Oft benutzen wir interaktive Medien im Spanisch Unterricht;
- Es passiert nicht zu oft, aber beim Grammatiklernen, werden Smartphones verwendet;
- Ich habe keine mobilen Daten, muss andere fragen, es ist mir unangenehm;
- Im Mathematikraum gibt es ein interaktives Whiteboard, wo wir die Aufgaben machen;
- In der Gruppenarbeit nutze ich interaktive Medien und suche nach Informationen, zum Beispiel in der Gesundheitserziehung;

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Die neue Generation wächst in einer digitalen, von Medien gesättigten Welt auf und diese Generation durch den Einfluss der digitalen und interaktiven Medien grundlegend anders denkt und Informationen verarbeitet. Die Handys und Tablets sind integraler Bestandteil im Leben vieler Jugendlicher, daher sollten Lehrende mobilem Lernen im unterrichtlichen Kontext eine Chance geben.

Der digitale Boom eröffnet große Möglichkeiten, Deutsch als Fremdsprache zu lernen, wenn Technologien und Unterrichtsmethoden effektiv zusammenwirken.

Digitale Medien sind technische Geräte wie Computer, Tablets, Smartphones, aber interaktive Medien sind Internetapplikationen, Anwendungssoftware oder mobile Anwendungen. Ohne digitale Medien kann man interaktive Medien nicht benutzen. Ohne digitale Medien gibt es keinen Zugang zu den interaktiven Medien.

Der Einsatz von Smartphones, Handys, Tablets, Web 2.0-Anwendungen und Apps macht den DaF-Unterricht noch interessanter, attraktiver, aufregender. Sie können beispielsweise als Werkzeug zur Simulation authentischer mündlicher Kommunikationssituationen genutzt werden.

Die digitalen Medien offerieren als Unterrichtsgegenstand und Unterrichtsmedium vielfältige Möglichkeiten, komplexe Handlungen im DaF-Unterricht zu praktizieren, die realitätsnahe mündliche und schriftliche (Sprech-)Handlungen und damit echte Kommunikation erlauben.

Die interaktiven Medien weisen mehr Vorteile als Nachteile für die Lehrenden und für die Lernenden auf.

Als die wichtigsten Vorteile können folgende Punkte genannt werden: Der Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht steigert die Motivation der Lernenden, da die Lernenden an die mobilen Geräte gewöhnt sind und mit Begeisterung die Smartphones im Unterricht benutzen.

Die interaktiven Medien bieten Zugang zu authentischen Lernmaterialien, führen zu realitätsnahen Sprechsituationen und dadurch wird produktive Fertigkeit Sprechen entwickelt.

Eine Lernplattform liefert die Software zur Komposition, Distribution und Administration von Lerninhalten im Internet und eignet sich daher auch zur Bündelung der verschiedenen Übungen und Aktivitäten mit neuen Medien im DaF-Unterricht.

Onlinebasierte Plattformen und Werkzeuge ermöglichen es den Nutzern, Inhalte zu generieren und mit anderen Nutzern zu kommunizieren, zum Beispiel, Anwendungen wie

Wikis, YouTube, Facebook, WhatsApp, Instagram, Messenger, Snapchat, Podcasts, Google Docs und andere.

Multimediale Lernprogramme und-spiele wurden speziell so entwickelt, dass sie den Lerneffekt erhöhen. Durch die Vernetzung kann der Lernende Informationen selbstgesteuert und entsprechend seiner Vorkenntnisse und Interessen suchen. So werden persönliche Neigungen unterstützt und gefördert, ebenso können eventuelle Lernschwächen individuell besser ausgeglichen werden.

Die Web 2.0-Plattform LearningApps.org ist kostenlos zugänglich und steht den Lehrenden zur Verfügung, um Aufgaben mit wenig Aufwand online zu erstellen.

Der Lehrende kann eine Vielzahl interaktiver Aufgaben auf verschiedenen Lernplattformen oder auf anderen Websites entwickeln, sodass die Lernende digitale Medien verwenden können, um diese interaktiven Aufgaben auszuführen, die ihre Sprechfertigkeit fördern.

Durch Nutzung der digitalen (technischen) und interaktiven Möglichkeiten wird der kreative Spielraum im DaF-Unterricht vergrößert. Folglich sind die Lernenden motiviert zu lernen und haben die Möglichkeit, ihre Sprechfertigkeit im DaF-Unterricht zu entwickeln.

Die hohe Flexibilität der Medien bietet eine bessere Anpassung an den individuellen Lerner und dessen Bedürfnisse. Die vielfältigen Modalitäten und Kodierungsformen bedienen unterschiedliche Lerntypen und fördern ganzheitliches Lernen.

Um die Sprechfertigkeit zu entwickeln, kann man die Endgeräte, die jeder Schüler hat, sinnvoll im DaF-Unterricht einsetzen.

Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Lernenden den Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe sehr positiv bewerten. Dadurch wird der Lernprozess interessanter und einfacher, da die Lernenden an Endgeräte gewöhnt sind und so auf weitere Informationen zugreifen können.

Das positive Ergebnis der praktischen Erprobung beweist, dass die Sprechfertigkeit durch den Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe entwickelt werden kann.

Mithilfe interaktiver Medien kann das dialogische und monologische Sprechen entwickelt werden. Die Web2.0-Anwendungen bzw. die Apps bieten die Möglichkeit den Lernenden Audioaufnahmen zu einem bestimmten Unterrichtsthema einzusprechen und dann die eingesprochenen Berichte im DaF-Unterricht zu präsentieren.

Die mündliche Rede kann unter Einbeziehung verschiedener interaktiver Medien und Aufgaben entwickelt werden, zum Beispiel, dazu gehört Pinnwand aus der Web 2.0-Plattform LearningApps.org, auf welcher neben den Texten und Bilder auch Audios und Videos gepostet

werden können, oder ein Werkzeug zum Erstellen von Mindmaps und dann mündlich präsentieren.

Die neuesten Lehrwerkwerke zum Beispiel „Mit uns“, „Beste Freunde“, „Menschen“, „Starten wir“, „Schritte International neu“ bieten unter www.hueber.de sowohl Onlineübungen, als auch Aufgaben und Übungen zum Drucken.

Für das Lehrwerk „Schritte International neu“ gibt es eine kostenlose App, die das Augmented Reality Prinzip nutzt, mit denen die Audio- und Videodateien abgespielt werden können. Die Lernenden können diese App in ihren mobilen Endgeräten herunterladen und im DaF-Unterricht oder zu Hause anschauen oder hören. Dadurch ist zeit- und ortsunabhängiges Lernen möglich.

Im DaF-Unterricht gibt es viele Möglichkeiten mit verschiedenen Apps zu arbeiten, zum Beispiel, wenn die Tablets zur Verfügung stehen, können die Lernenden mithilfe einer bestimmter Applikation, Theaterstücke präsentieren oder Mindmaps erstellen. Diese Methoden helfen echte Sprachsituationen zu simulieren und Sprechfertigkeit zu entwickeln.

Es gibt auch Applikationen wie QR – Barcode, die hilfreich für den DaF-Unterricht sind, weil sie zu anderen interaktiven Aufgaben Zugang ermöglichen.

Im Unterricht können Quiztools eingesetzt werden. Quiztools lassen sich gerade am Anfang der Unterrichtsstunde gut als Brainstormingmöglichkeit einsetzen. Da die Ergebnisse auch anonym angezeigt werden können, dienen diese Informationen als Basis für einen „dynamischen“ Stundenverlauf. Quizanwendungen sind dazu geeignet, Fakten, Begriffe oder „träges Wissen“ digital abzubilden.

Es gibt auch Feedback-Tools, die man im „digitalen Klassenzimmer“ vielleicht so schnell, anonym und aussagekräftig wie nie zuvor gegenseitiges Feedback einholen und gemeinsam analysieren kann. Die Autorin gestaltete eine Umfrage für den Unterricht unter answergarden.ch.

Zur Verknüpfung von analogen und digitalen Inhalten wurde den Lernenden angeboten, selbstgemachte Fotos und Videos an die Pinnwand auf der Lernplattform Learningapps.org zu hängen und im DaF-Unterricht mündlich zu präsentieren. Die Autorin dieser Diplomarbeit meint, dass die interaktiven Medien eine Gelegenheit bieten, aktive Sprachbeherrschung der Lernenden zu verbessern, wenn sie sich häufig in der Fremdsprache äußern.

Die Technologien sollen als didaktisierte Ergänzung zum Präsenzunterricht funktionieren, damit eine sinnvolle Verzahnung von analogem mit digitalem sowie formellem und informellem Lernen möglich ist. Dazu bedarf es oftmals keiner komplexen technologischen Abläufe, sondern vielmehr der Gestaltung und Zulassung von einfachen mobilen Micro-Learning-Sequenzen.

Schlussfolgernd muss gesagt werden, dass es auch Nachteile gibt. Die interaktiven Medien fordern von den Lehrenden viel Zeitaufwand für die Vorbereitung, als auch zusätzliche PC-Kenntnisse und die Bereitschaft immer viel Neues zu lernen. Nicht in allen Schulräumen stehen die notwendigen digitalen Medien zur Verfügung. Oft kommen auch technische Probleme vor, was stört, den erfolgreichen Lernprozess zu leiten.

Um die interaktiven Medien im DaF-Unterricht sinnvoll zu benutzen, sollte man dieses Thema weiter erforschen und praktische Einsatzmöglichkeiten beschreiben. Zum Beispiel könnten die zugänglichen Lernplattformen wie uzdevumi.lv benutzt werden, um neue Lernmaterialien für den DaF-Unterricht zu entwickeln. Da es keine Materialien für das Fach Deutsch unter uzdevumi.lv zur Verfügung stehen, wäre es sehr nützlich, die Aufgaben und die Tests zu verschiedenen Themen zu entwickeln.

THESEN

1. Sprechen ist Zielfertigkeit des DaF-Unterrichts.
2. Alle vier Grundfertigkeiten sollen zusammen mit ihren Teilfertigkeiten geübt und entwickelt werden.
3. Die Sprechfertigkeit kann man mithilfe der interaktiven Medien entwickeln.
4. Der digitale Boom eröffnet große Möglichkeiten, Deutsch als Fremdsprache zu lernen.
5. Um die Sprechfertigkeit zu entwickeln, kann man die Endgeräte, die jeder Schüler hat, sinnvoll im DaF-Unterricht einsetzen.
6. Der Einsatz der interaktiven Medien macht der Unterricht interessanter und attraktiver.
7. Durch Nutzung der digitalen (technischen) und interaktiven Möglichkeiten wird der kreative Spielraum im DaF-Unterricht vergrößert.
8. Die interaktiven Medien weisen mehr Vorteile als Nachteile für die Lehrenden und für die Lernenden auf.
9. Smartphones, Handys, Tablets, Web 2.0-Anwendungen und Apps können als Werkzeug zur Simulation authentischer mündlicher Kommunikationssituationen genutzt werden.
10. Im DaF-Unterricht gibt es viele Möglichkeiten mit verschiedenen Apps zu arbeiten.
11. Mithilfe der Web 2.0-Plattform LearningApps.org können die Lehrenden Aufgaben mit wenig Aufwand online erstellen.
12. Der Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht steigert die Motivation der Lernenden.
13. Die Technologien sollen als didaktisierte Ergänzung zum Präsenzunterricht funktionieren.
14. Die interaktiven Medien weisen mehr Vorteile als Nachteile für die Lehrenden und für die Lernenden auf.
15. Die Lernenden bewerten den Einsatz der interaktiven Medien im DaF-Unterricht auf der Oberstufe sehr positiv.

LITERATURVERZEICHNIS

1. Breitsameter A., Lill K., Seuthe Ch., Thomasen M.(2017)*Mit uns B+*.Kursbuch. Hueber Verlag Ismaning.
2. Bausch K.R., Christ H., Krumm H.J. (1995) *Handbuch Fremdsprachenunterricht 6. Auflage*. A.Francke Verlag Tübingen und Basel.
3. Boelmann J.M., Seidler A. (Hrsg.) (2012) *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Verlag Peter Lang Edition Frankfurt am Main, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Warszawa, Wien.
4. Borgmann E.L.,(Hrsg.)(1997) *Spr@chen Lernen mit Neuen Medien*. Verlag für Akademische Schriften Frankfurt-Bockenheim.
5. Burwitz-Melzer E., Mehlhorn G., Riemer C., Bausch K.R., Krumm H.J. (Hg.) (2016) *Handbuch Fremdsprachenunterricht 6. Auflage*. A. Francke Verlag Tübingen.
6. Bühler P., Schlaich P. (2016) *Medienkompetenz Digitale Medien verstehen-erstellen-einsetzen*. Verlag Holland+Josenhans Handwerk und Technik Stuttgart.
7. Jung, Lothar (2001): *99 Stichwörter zum Unterricht Deutsch als Fremdsprache*. Hueber Verlag Ismaning, S. 210.
8. Korn F.W., Sofos A. (2003) *Mediendidaktik*. Ernst Reinhard Verlag München Basel.
9. Kooperation der Vokhochschulen am Niederrhein(2013)*Leitfaden für Sprachkursleiter*. Hueber Verlag Ismaning.
10. Kaufmann S., Zehnder E.,Vanderheiden E., Frank.,F. (2008) *Fortbildung für Kursleitende Deutsch als Zweitsprache Band 2*. Hueber Verlag Ismaning.
11. Kaufmann S., Zehnder E.,Vanderheiden E., Frank.,F. (2008) *Fortbildung für Kursleitende Deutsch als Zweitsprache Band 3*. Hueber Verlag Ismaning.
12. Kaufmann S., Zehnder E.,Vanderheiden E., Frank.F., Nohr R., Piedmont R. (2009) *Fortbildung für Kursleitende Deutsch als Zweitsprache Band 4*. Hueber Verlag Ismaning.
13. Müller-Karpe B., Olejarova A. (2014) *So geht's zum DSD1(A2/B1)*. Ernst Klett Sprachen Stuttgart.
14. Meißner Franz-Joseph (2013) *Die REPA-Deskriptoren der "weichen Kompetenzen": eine praktische Handreichung für den kompetenzorientierten Unterricht zur Förderung von Sprachlernkompetenz, interkulturellem Lernen und Mehrsprachigkeit*. Giessener Elektronische Bibliothek.
15. Oertner M., John I. St., Thelen G. (2014) *Wissenschaftlich Schreiben*. Wilhelm Fink Verlag Paderborn.

16. Portmann-Tselikas, Paul R (2010).: *Sprechhandlungen und unterrichtsspezifische Sprachtätigkeiten*. In: Helbig, G./Götze, L./Henrici, G./Krumm, H.-J. (Hg.): *Deutsch als Fremdsprache. Ein internationales Handbuch*. Berlin/ New York: de Gruyter, 1. Halbband, S. 248-258 (S. 249).
17. Roche J.(2012) *Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen*. HueberVerlag Ismaning.
18. Salomo D., Mohr I. (2016) *DaF für Jugendliche 10*. Ernst Klett Sprachen Stuttgart.
19. Simons A.(2011) *Jornalismus 2.0*. UVK Verlagsgesellschaft mbH Konstanz.
20. Storch G. (1999) *Deutsch als Fremdsprache - Eine Didaktik*. Wilhelm Fink Verlag Paderborn.
21. Bondarenko E.(2015) *DIGU-Digital Unterrichten// Fremdsprache Deutsch-Nr.53-S.35.-39*. Erich Schmidt Verlag Berlin.
22. Preil A. (2015) *Verzahnung als Schlüssel für Erfolgreichen Unterricht mit Digitalen Medien//Fremdsprache Deutsch-Nr.53-S.29.-34*. Erich Schmidt Verlag Berlin.
23. Reisenleutner S.(2015) *Hybride Lernszenarien// Fremdsprache Deutsch-Nr.53-S.40.-45*. Erich Schmidt Verlag Berlin.

INTERNETQUELLEN

24. <http://fs-it.blogspot.com/> LearningApps. F.Sarcevič (Zugriff 10.2018.)
25. [http://www.daf.tu-darmstadt.de media/daf/dateien/pdfs/studienarbeiten/martiny_persnlchedatenentfernt.pdf](http://www.daf.tu-darmstadt.de/media/daf/dateien/pdfs/studienarbeiten/martiny_persnlchedatenentfernt.pdf) Der Einsatz von Neuen Medien im Fremdsprachenunterricht. WISSENSCHAFTLICHE HAUSARBEIT für das Lehramt an beruflichen Schulen eingereicht dem Amt für Lehrerbildung Bereich, aus dem die Hausarbeit geschrieben wurde: Anglistik. Kai Martiny (Zugriff 26.11.2018.)
26. <https://www.grin.com/document/147512> Neue Medien im Fremdsprachenunterricht - Anspruch und Wirklichkeit (Zugriff 22.10.2018.)
27. <https://www.goethe.de/de/spr/unt/kum/jug/jla/20392176.html> Unterrichtsgestaltung Mehr Digitale Medien in Unterricht Dr. Dorothé Salomo (Zugriff 26.10.218.)
28. <https://www.youtube.com/watch?v=cVsu67Ekalw> Rainer Koch , Digitale Medien- für den DaF-Unterricht unverzichtbar?, DaF Webkon . Webkonferenz für Deutschlehrende. 01.03. 2018 (Zugriff 27.11.2018.)
29. https://www.pedocs.de/volltexte/2013/6612/pdf/Diskurs_1997_2_Seiffge_Krenke_Zu_viel.pdf- Jugenalder- Alersgemäße Spezifik. Zu viel - zu früh? Zur Akzeleration im Jugenalder. Seiffge-Krenke, Inge (Zugriff 28.11.2018.)
30. https://depositonce.tu-berlin.de/bitstream/11303/2228/2/Dokument_50.pdf Gehirngerechtes Lernen mit digitalen Medien - Ein Unterrichtskonzept für den

- integrativen DaF-Unterricht vorgelegt von Ines Brünner M.A. Anglistik/ Amerikanistik/ Spanisch aus Mecklenburg-Vorpommern, Berlin 2008 (Zugriff 29. 11. 2018)
31. https://www.researchgate.net/publication/282122933_Autorenwerkzeuge_fur_digitale_multimediale_und_interaktive_Lernbausteine_im_Web_20/download
Autorenwerkzeuge für digitale, multimediale und interaktive Lernbausteine im Web 2.0 (Michael Hielscher, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, 2012)(Zugriff 29. 11. 2018)
 32. <http://www1.ifad.nkfust.edu.tw/ezfiles/40/1040/img/1416/205528108.pdf>
Unterrichtsgestaltung und Unterrichtsplanung Dr. Li-Fen Ke Goethe-Institut Taipei Leitung Spracharbeit (Zugriff 8.04.2019.)
 33. https://www.ea.gr/daf/2015/upload/2_WorkshopWerkzeugkisteSprechen.pdf
Werkzeugkiste Sprechen. Sprechen üben in grossen Gruppen. Carel van der Burg. 2015. Geothe Institut Mailand. (Zugriff 8.04.2019.)
 34. https://www.goethe.de/resources/files/pdf85/Werkzeugkiste_Sprechen.pdf
Werkzeugkiste Sprechen. Sprechen üben in grossen Gruppen. Carel van der Burg. 2013. Geothe Institut Mailand. (Zugriff 8.04.2019.)
 35. https://www.google.com/search?rlz=1C1AVUA_enLV739LV739&q=modelle+für+di e+unterrichtsplanung&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahUKEwiIxq Modelle für die Unterrichtsplanung (Zugriff 8.04.2019)
 36. https://www.goethe.de/lrn/pro/fernunterricht/pdf/DLL6_Schnupperkapitel.pdf Karin Ende, Rüdiger Grotjahn, Karin Kleppin, Imke Mohr (2013) Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung. Klett-Langenscheidt München(Zugriff 8.04.2019)
 37. <http://www.europaeischer-referenzrahmen.de/> Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen (Zugriff 8.04.2019)
 38. <https://estudijas.lu.lv/course/view.php?id=2878> Eiropas Sociālā fonda projekts „Inovācija un praksē balstīta pedagogu izglītības ieguve un mentoru profesionālā pilnveide” Vienošanās Nr.2010/0096/1DP/1.2.1.2.3./09/IPIA/VIAA/001Fertigkeit Sprechen Heide Schatz Langenscheidt, 2001 (Zugriff 10.04.2019.)
 39. <https://estudijas.lu.lv/course/view.php?id=2878> Fertigkeitstraining im FSU (Zugriff 10.04.2019.)
 40. <http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/yonetim/icerik/makaleler/989-published.pdf> Die Entwicklung der Lesekompetenz im DaF-Unterricht G.Westhoff S.59(Zugriff 10.04.2019.)

41. <http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/2282/1/Matea%20Nikoli%C4%87.pdf> Zur Entwicklung der Sprechfertigkeit. Diplomski rad. Matea Nikolić. Zagreb, (2013) (Zugriff 10.04.2019.)
42. <https://www.grin.com/document/323114> Sprechfertigkeit. Förderung der mündlichen Kommunikation im Fremdsprachenunterricht. Universität Bielefeld. Yeliz Öcal (2013)(Zugriff 10.04.2019)
43. <https://www.scoop.it/topic/android-apps-for-language-teachers> Juergen Wagner from Lernen mit iPad Materialien zur E-Lektüre Sammlung unterschiedlicher Apps für den Sprachunterricht (iOS und Android) (Zugriff 10.04.2019.)
44. <https://www.pasch-net.de/de/pas/cls/leh/med/daf/19385407.html> Mobiles Lernen im DaF-Unterricht: Smartphones, Tablets und Co. Thomas Strasser ist Hochschulprofessor für Fremdsprachendidaktik und technologieunterstütztes Lehren und Lernen an der Pädagogischen Hochschule Wien und leitet das „Institut für weiterführende Qualifikationen und Bildungs Kooperationen“. Copyright: Goethe-Institut e. V., Redaktion Magazin Sprache April 2016 (Zugriff 10.04.2019.)
45. https://www.academia.edu/8290975/Integriertes_Fertigkeitstraining_im_DaF-Unterricht_durch_Einsatz_interaktiver_Web_2.0-Anwendungen_und_Apps Katharina Bahmann 2014 Friedrich- Schiller- Universität Jena Philosophische Fakultät Institut für Auslandsgermanistik/ Deutsch als Fremd- und Zweitsprache (Zugriff 10.04.2019.)
46. [file:///Matdaf90_Hieronimus_978-3-86395-174-0%20\(1\).pdf](file:///Matdaf90_Hieronimus_978-3-86395-174-0%20(1).pdf) Marc Hieronimus (Hg.) Visuelle Medien im DaF-Unterricht Universitätsverlag Göttingen 2014 (Zugriff 10.04.2019.)
47. <https://www.dropbox.com/s/6j557emkenc2vts/Wie%20E2%80%9Edigital%20%9C%20sind%20unsere%20Sch%3BCler%20wirklich%20.pdf?dl=0> Kai Wörner CC BY-SA 4.0 Handouts für Lehrerinnen & Lehrer Ideen für den Unterricht mit digitalen Medien. MAH 2018 (Zugriff 20.04.2019.)
48. <http://cornelia.siteware.ch/blog/wordpress/2016/04/28/handys-im-daf-unterricht-literatur> Handys im DaF- und DaZ-Unterricht (Zugriff 20.04.2019.)
49. https://www.pedocs.de/volltexte/2013/8347/pdf/L3T_2013_Specht_Ebner_Loecker_Mobiles_und_ubiquitaeres_Lernen.pdf (2013) Specht, Marcus; Ebner, Martin; Löcker, Clemens Mobiles und ubiquitäres Lernen. Technologien und didaktische Aspekte 2. Auflage, Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF) (Zugriff 21.04.2019.)
50. <http://www.mein-wirtschaftslexikon.de/i/interaktive-medien.php> (Zugriff 21.04.2019.)

51. <https://books.google.lv/books?hl=en&lr=&id=AzohBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=interaktive+medien+definition&ots=khU2PHJ6nM&sig=R7UjQUqc5eZjr> Kerstin Osswald Konzeptmanagement-Interaktive Medien-Interdisziplinäre Projekte.(2003) Springer-Verlag Berlin Heidelberg (Zugriff 25.04.2019.)
52. https://www.google.com/search?q=digitale+medien&rlz=1C1AVUA_enLV739LV739&oq=Digitale+Medien&aqs=chrome.0.0l6.19665j0j1&sourceid=chrome (Zugriff 25.04.2019.)
53. <https://www.herole.de/blog/digitale-medien-schule-chancen-risiken-perspektiven/> (Zugriff 05.05.2019.)
54. http://fue-wiki.tubit.tu-berlin.de/lib/exe/fetch.php/lehrveranstaltungen:leitbilder:ausarbeitung_sandy_roigk.pdf (Zugriff 06.05.2019.)
55. <http://www.elearning-psychologie.de/autorenwerkzeuge.html>(Zugriff 05.05.2019.)
56. <https://diefraumitdemdromedar.de/>(Zugriff 05.05.2019.)
57. <https://www.duden.de/woerterbuch>(Zugriff 06.05.2019.)
58. [https://www.google.com/search?q=\(vgl.+Schlobinski%2FSiever+2012%3A+74&rlz=1C1AVUA_enLV739LV739&oq=\(vgl.+Schlobinski%2FSiever+2012%3](https://www.google.com/search?q=(vgl.+Schlobinski%2FSiever+2012%3A+74&rlz=1C1AVUA_enLV739LV739&oq=(vgl.+Schlobinski%2FSiever+2012%3)(Zugriff 07.05.2019.)

ANHANG

Anhang Nr. 1.

Nationalfeiertage in D-A-CH-L-Ländern

DaF B1 im RVVg
Klassen 10. a,b.
Die Lehrerin Santa Jansone
2018

Ziel der Stunde

- Mittels interaktiver Medien über die D-A-CH-L-Länder und Nationalfeiertage zu erzählen und zu sprechen können.

Aufgaben der Stunde:

- Vorkenntnisse Aktivieren: Die D-A-CH-L-Länder nennen: [answergarden.ch/820799](https://learningapps.org/display?v=820799)
- Die Fahnen von D-A-CH- L-Ländern erkennen: <https://learningapps.org/display?v=p3dgjigui18>
- Auf die Fragen über die D-A-CH-L-Länder antworten: <https://learningapps.org/display?v=pemxwvtmj18>
- Fragespiel in der Klasse. Die vorbereiteten Kärtchen.

Aufgaben der Stunde:

- Lesen im KB.S.28 Aufg.2. zum Thema "Nationalfeiertage "in den vier deutschsprachigen Ländern.
- Mit den Redemitteln und unbekanntem Wörtern aus dem Text arbeiten.
- Quiz: Nationalfeiertage und Gründungstage in den D-A-CH-L-Ländern: <https://learningapps.org/display?v=p36df4toa18>
- Die Fragen der Hausaufgabe
- Merkmale der Hausaufgabe

Slide Nr. 1.-4.

Nenne die D-A-CH-L-Länder

- Adresse – answergarden.ch/820799
- QR



Finde die Fahnen von D-A-CH-L-Ländern

- Adresse - <https://learningapps.org/display?v=p3d6jjeuj18>
- QR



D Deutschland

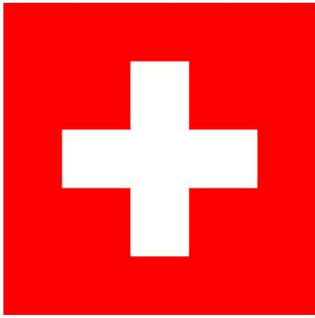


A Österreich



Slide Nr. 5.-8.

CH Die Schweiz



FL Liechtenstein



-

L Luxemburg



Slide Nr.9.-11.

Was weißt du über die D-A-CH-L-Länder?

- Adresse - <https://learningapps.org/display?v~pemxwvtm18>
- QR



Slide Nr. 11.

Lesen

- Lies 2. Aufgabe im KB. S. 28 zum Thema:
Nationalfeiertage in den vier deutschsprachigen Ländern

Wichtige Redemittel: Information wiedergeben und bewerten

Beende die Sätze vom KB.S.28. Aufg. 2. und lies vor!

- Unser Nationalfeiertag ist...
- Ich kenne....
- Ich weiß aber nicht...,
- Ich glaube...
- Heute ist unser Land , aber...
- Wir feiern hier...

Information wiedergeben und bewerten

- Beende 3. Sätze nach dem Auswahl und lies vor!
- Ich wusste schon, dass...
- Bei uns in der Schule ...
- Meine Eltern sagen, dass.../Meine Freundin/Mein Freund sagt,dass...
- Außerdem hat sie/er berichtet,dass...
- Sie denkt, dass...
- Ich finde interessant, dass...
- ...Das fand ich sehr interessant.
- Interessant finden wir, dass...
- Wir hätten nie gedacht,dass... KB.S.108

Quiz:Nationalfeiertage und die Gründungstage in D-A-CH-L-Länder

- Adresse - <https://learningapps.org/display?v=p36df4toa18>
- QR



Die Fragen der Hausaufgabe

- Dieses Jahr feierte Lettland am 18. November sein 100. Jubiläum. Erzähle über diesen Nationalfeiertag in Lettland. Antworte auf die Fragen:
 - 1. Wie feierst du mit deiner Familie Nationalfeiertag Lettlands ?
 - 2. Welche Veranstaltungen des Nationalfeiertages besuchst du/ besucht ihr?
 - 3. Welche Veranstaltung hat dir/euch in diesem Jahr am besten gefallen?
 - Gibt es etwas Besonderes zum Essen ?

Merkmale der Hausaufgabe

- Verwende Apps z.B. wie: vocaroo.com, *Google play* – Voice message, Voice mail , WhatsApp und nimm deine Erzählung 1-2 Minuten lang über 100. Lettlands Jubiläumsfeier auf.
- Schick deinen aufgenommenen Text zur e-klasse.lv
- Du kannst auch deine Fotos und Videos zur Pinnwand schicken <https://learningapps.org/display?v=poiq5yo518> und in der nächste Unterrichtsstunde erzählen.
- Viel Erfolg!

Der Fragebogen

- Fühle bitte den Fragebogen aus!

Adresse:

<https://goo.gl/forms/sj58CC2jzQzvBvLC2>

Wichtige Redemittel für die Hausaufgabe: Rückmeldung geben

- Ich fand gut/Interessant/lustig/komisch, dass...
 - Faszinierend finde ich...
 - Es muss toll sein, jeden Tag...
 - Mich hat überrascht, dass...
 - Mir ist aufgefallen, dass...
 - Ich frage mich, ob...
 - Ich habe nicht verstanden, warum...
 - Achte vielleicht darauf, dass...
- KB.S.108

Interesse/mangelndes Interesse an etwas ausdrücken

- Ich habe nur wenig/großes Interesse an...
- ...interessiert mich am meisten/ gar nicht.
- Am wenigsten interessiert mich...
- Sehr interessant finde ich..., aber...

Zufriedenheit/Unzufriedenheit ausdrücken

- Sehr!
- Auf jeden Fall!
- Es geht so!
- Vielleicht.
- Überhaupt nicht! KB.S.108.

Etwas beschreiben und erklären

- Bei uns.../In meiner Familie...(nicht)/Wir...(kein)...
 - Die Aktion soll ...dauern.
 - Die Teilnehmer sollen...Während sie...,sollen sie... Dann...
 - Die Teilnehmer beginnen mit der Aktion, nachdem sie...Anschließend...
 - Zum Schluss.../ Am Ende...
 - Ihre/Seine Aufgabe ist es,... zu...
 - Sie/er ist dafür verantwortlich, dass...
 - Sieht aufregend/spannend/ungewöhnlich aus,denn...
 - Besonders lustig/kreativ/verrückt/gefährlich/abenteuerlich fand ich....
- KB.S.108.

Über Ereignisse berichten und erzählen

- Mir ist folgendes passiert...
 - Ich war einmal.../Einmal bin ich mit...nach...
 - Wir/Sie waren ...Leute.
 - Wir/Sie haben... Gemacht.
 - Dannach sind/haben wir/sie noch...
 - Da habe ich bemerkt/gemerkt/ist mir aufgefallen, dass...
 - Daher/Deswegen...
 - Als ich meinen Fehler bemerkt habe,...
 - Zum Schluss/Am Ende...
- Kb.S.108

Eine Präsentation beginnen

- Ich möchte euch ...vorstellen. Der Namen kommt von.../heißt so, weil...
- In meinem Vortrag möchte ich ...vorstellen. Das ist...
- Wir möchten euch vorstellen.
- Heute möchte ich über...sprechen/berichten.
- In meiner Präsentation geht es um...
- Interessant ist auch...
- Zu ...gehört/gehören auch...
- Zuerst/Dann/Anschließend möchte ich euch erzählen, was man ...kann.
- Wir haben vor,...KB.S.108.

Slide Nr. 18.-23.

Einen Film, ein Video präsentieren und bewerten

- Ich habe im Kino/im Fernsehen/...den Film,...das Video ...gesehen.
 - In den Hauptrollen spielten...Die Regie hatte...
 - Die Hauptfiguren waren.../Er handelt von.../Der Film erzählt die Geschichte von...
 - Mir hat der Film, das Video (nicht) gut gefallen, denn.../Ich kann den Film, das Video (nicht) empfehlen, weil...
- KB.S.108

Eine Präsentation beenden

- Habt ihr noch Fragen?
 - Ich hoffe, mein Vortrag war interessant für euch.
 - Ich danke euch fürs Zuhören.
 - Ich kann euch nur empfehlen,... einmal selbst zu besuchen.
- KB.S.108

Slide Nr.24.-25.

Pinnwand: <https://learningapps.org/display?v=poiq5yoi518>

Die Aufgabe für die Lernenden: über die 100. Jubiläumsfeier in Lettland Information sammeln, Fotos und Videos machen an die Pinnwand hinzufügen und präsentieren können, eine Audioaufnahme einsprechen und erzählen können. *Abb.3.1.*

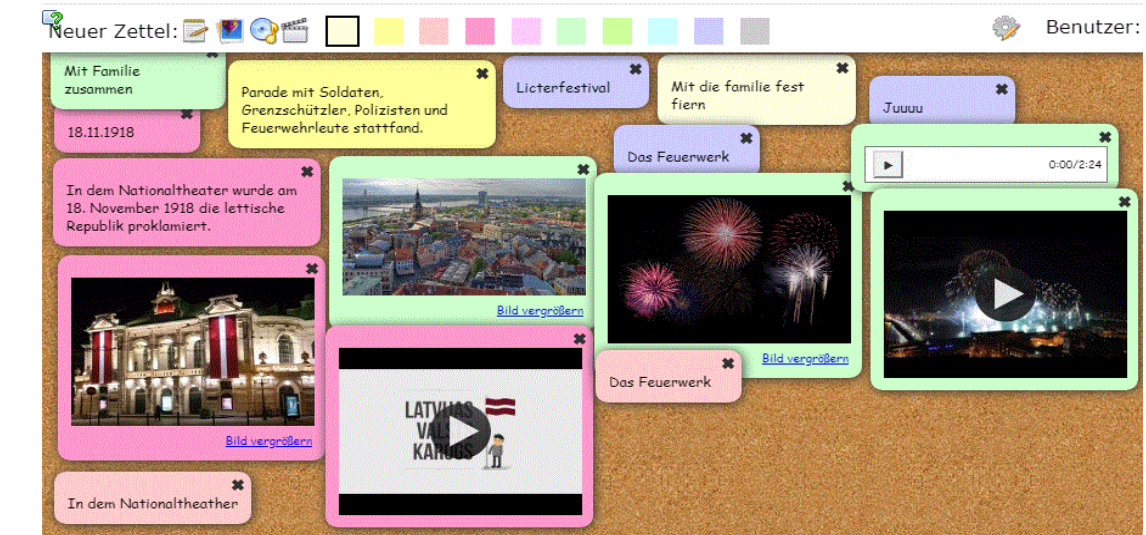


Abb.3.1. Pinnwand.

Informationsquellen

- <http://fs-it.blogspot.com/>
- <https://www.dropbox.com/s/r0zdlcexjosbko9/audio.pdf?dl=0>

**Danke für die interessante
Zusammenarbeit!**

Slide Nr. 26.-27.

Fragebogen Nr.1.

Der Fragebogen: Gebrauch der interaktiven Medien im DaF - Unterricht. / Aptauja: Interaktīvo mediju izmantošana vācu valodas stundās.

Alter/ Vecums

Jūsu atbilde

Klasse / Klase

Jūsu atbilde

Lehrwerk / Mācību grāmata, no kuras mācīs?

Jūsu atbilde

Hast du ein Smartphone? / Vai tev ir viedtālrunis?

- Ja / Jā
- Nein / Nē

Hast du einen Internetanschluss? / Vai tev ir interneta pieslēgums?

- Ja / Jā
- Nein / Nē

Funktioniert Wi- Fi in der Schule? / Vai strādā bezvadu internets skolā?

- Ja / Jā
- Nein / Nē

Wie hat das Programm QR & Barcode Scanner funktioniert? / Kā darbojās OR & Barcode Scanner programma?

- Sehr gut / ļoti labi
- Gut / labi
- Nicht so gut / ne tik labi
- Schlecht / slikti

Wie hat das Programm [answergarden.ch](https://www.answergarden.ch) funktioniert? / Kā darbojās [answergarden.ch](https://www.answergarden.ch) programma?

- Sehr gut / ļoti labi
- Gut / labi
- Nicht so gut / ne tik labi
- Schlecht / slikti

Wie hat das Programm [learningapp.org](https://www.learningapp.org) funktioniert? / Kā darbojās [learningapp.org](https://www.learningapp.org) programma?

- Sehr gut / ļoti labi
- Gut / labi
- Nicht so gut / ne tik labi
- Schlecht / slikti

Findest du diese Programme nützlich und interessant für den DaF - Unterricht? / Vai šo programmu izmantošana ir noderīga un interesanta vācu valodas mācību stundās?

| | Sehr nützlich / ļoti noderīga | Es geht / noderīga | Nicht nützlich / nav noderīga |
|---|-------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| OR & Barcode Scanner | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| answergarden.ch | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| learningapp.org | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Shreibe, bitte, welche Unterrichtsstunden gefallen dir besser: mit den interaktiven Medien oder ohne und warum? / Vai tev labāk patīk mācību stundas ar interaktīvajiem medijiem vai bez tiem, kāpēc? (vari rakstīt latviski)

Jūsu atbilde

IESNIEGT

Fragebogen Nr.2

Der Fragebogen: Interaktive Medien im Unterricht / Aptauja: Interektīvie mediji mācību stundās

Hast du (beim Hören, Schreiben, Lesen, Sprechen, Grammatiklernen oder Wortschatzlernen) interaktive Medien (Smartphones, Computer, Smartboard, Tablets) benutzt? / Vai tu mācoties (klausīšanās uzdevumus, rakstīšanas uzdevumus , runāšanas uzdevumus, gramatiku, vārdu krājumu) izmanto interaktīvos medijus (viedtālrunus, datorus, interaktīvās tāfeles, planšetdatorus)?

- Im Deutschunterricht / Vācu valodas stundās
- Im Englischunterricht / Angļu valodas stundās
- Im Russischunterricht / Krievu valodas stundās
- Im Lettischunterricht / Latviešu valodas stundās

Wie hast du sie benutzt? / Kā tu tos izmanto?

- beim Höraufgaben / klausīšanās uzdevumos
- beim Schreibaufgaben / rakstīšanas uzdevumos
- beim Lesen / lasīšanas uzdevumos
- beim Grammatiklernen / apgūstot gramatiku
- beim Wortschatzlernen / mācoties vārdiņus.
- anders/ citādi

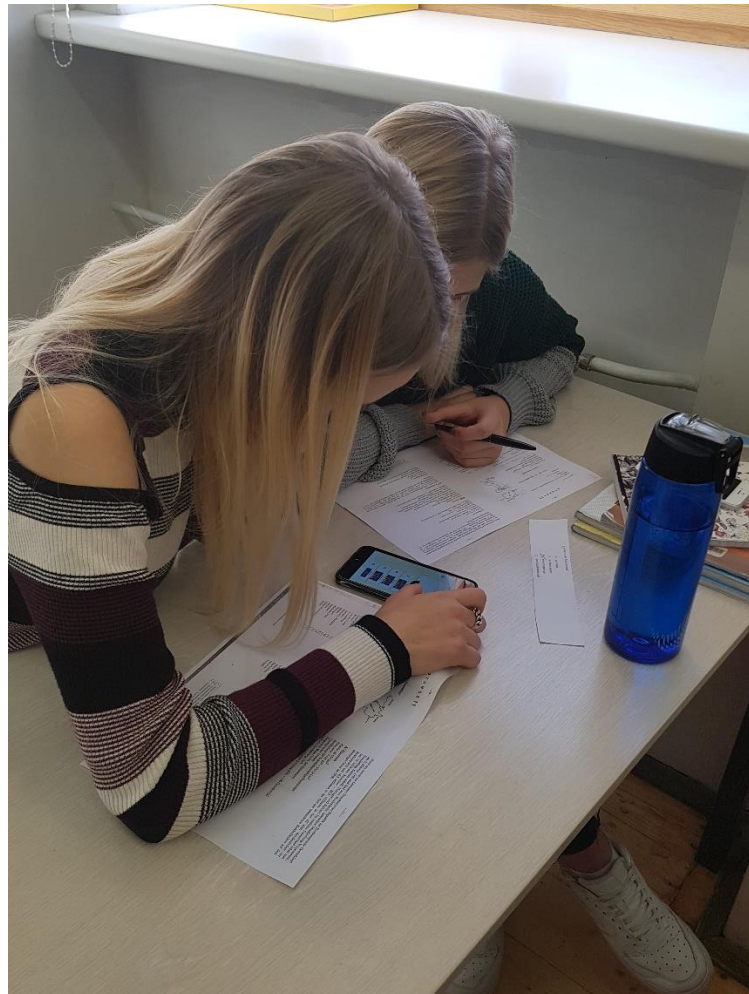
Beschreibe deine Erfahrung beim benutzen Interaktiver Medien
im Unterricht / Apraksti savu pieredzi izmantojot interaktīvos
medijus mācību stundās

Your answer

Fotos der durchgeführten Unterrichtsstunden







Dokumentārā lapa

Diplomdarbs „_____”
izstrādāts LU Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi, izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti un iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Autors: _____

(vārds, uzvārds, paraksts)

Rekomendēju/nerekomendēju darbu aizstāvēšanai

Vadītāja: _____ . ____ . 2019.

(zinātniskais grāds, vārds, uzvārds, paraksts)

Recenzents: _____

(zinātniskais grāds, akadēmiskais nosaukums, vārds, uzvārds)

Darbs iesniegts Skolotāju izglītības nodaļā _____

Dekāna pilnvarotā persona: Evija Bogdana _____

(paraksts)

Darbs aizstāvēts Valsts pārbaudījuma komisijas sēdē

____ . ____ . 2019. protokola Nr. _____, vērtējums: _____

Komisijas sekretārs: _____

(vārds, uzvārds, paraksts)