

IMPLEMENTIERUNG MODERNER DIGITALER MEDIEN UND WERKZEUGE IM DaF-UNTERRICHT

Natalia JOSU

Dozentin, Dr.

Staatliche Pädagogische Universität „Ion Creanga“, Chișinău

Tatiana KONONOVA

Universitätslektorin, Dr. päd.

Staatliche Alecu-Russo-Universität Balti

Rezumat: În articolul dat sunt specificate unele instrumente digitale moderne utile în procesul de predare-învățare-evaluare în cadrul orelor de limba germană ca limbă străină.

Cuvinte cheie: instrumente digitale moderne, tehnologii informaționale, proces instructiv educativ, medii noi.

Einleitung

Die wichtigen Änderungen in der letzten Zeit haben einen bedeutsamen Einfluss auf alle gesellschaftlichen Teilbereiche ausgeübt:

Wirtschaft, Politik und Bildung. All diese Änderungen haben wesentlich zur Aneignung neuer Kompetenzen beigetragen, die im 21. Jahrhundert notwendig sind, wie zum Beispiel die digitale Kompetenz. Dank den Informations- und Kommunikationstechnologien wird der Lehr-Lern-Prozess stetig zugänglicher und attraktiver. Parallel mit der Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologien wächst die Vielfalt moderner digitaler Medien, die sich auf didaktische Instrumente zur Umsetzung des Fremdsprachenunterrichts in allen Etappen beziehen.

Die Nutzung moderner edukativer Technologien beweist nicht nur die Kompetenz des Lehrers, es ist auch ein Mittel zur Weiterbildung der beruflichen und generellen Fähigkeiten des Schülers, also die Art und Weise, wie Schüler mit den Kenntnissen interagieren. Die Integrierung der Informations- und Kommunikationstechnologien in die Ausbildung „erleichtert den Prozess der Informationsdarstellung, der Informationsverarbeitung und des Wissensaufbaus“, (Globa, 2016), verbessert die Kommunikation zwischen Lehrer und Schüler und ermöglicht eine klare Darstellung des didaktischen Materials.

Die digitalen Werkzeuge im Bildungssystem wurden undenkbar mit der rapiden Digitalisierung aller gesellschaftlichen Teilbereiche. Laut des Berichtes TALIS, 2018, werden Informations- und Kommunikationstechnologien in Lehr-Lern-Aktivitäten im Durchschnitt von 53% Lehrkräften implementiert, die ihren Schülern die Nutzung der Informations- und Kommunikationstechnologien in allen Lernphasen erlauben. Auf der anderen Seite zeigt die erwähnte Studie, dass die Informations- und Kommunikationstechnologien als edukative Technologien nicht die attraktivsten und am häufigsten gefragten modernen edukativen Technologien sind, weil sie zusätzliche Ressourcen wie Zeit, Fachkenntnisse, Software- oder Hardwareinstrumente sowohl von den Schülern, als auch von den Lehrern benötigen. (Hajdeu, 2022)

Geschichtlicher Überblick über die Herkunft Neuer Medien

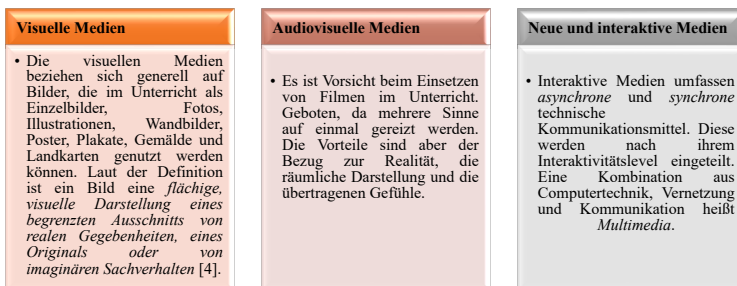
Der Begriff *Medium*, im Singular das *Medium*, leitet sich vom Lateinischen her und heißt übersetzt *Mitte*, *Zentrum*. Allgemein ist der Begriff *Medium* seit den 1980-er Jahren gängig und bezieht sich auf alle Kommunikationsmittel und -organisationen. Folglich können Medien nach neueren Kenntnissen als Vermittler zwischen dem Menschen und seinem Umfeld interpretiert werden. Medien unterstützen uns nicht nur in

zwischenmenschlicher Kommunikation. Wir spüren das Bedürfnis, die Medien in unseren Alltag zu integrieren.

Im Unterschied zu allgemeinen Medien sollen Unterrichtsmedien den Schülern den Unterrichtsstoff zugänglich machen. Schnitzer definierte Unterrichtsmedien als "alle Mittel, die im Unterricht zur Auseinandersetzung mit Lerninhalten verwendbar sind und auf eine Vermehrung der Fähigkeiten und/oder Fertigkeiten bei den Schülern ausgerichtet sind". (Schnitzer, 1982) Alternative Begriffe sind Unterrichtsmittel, Lehrmittel, Lernmittel, Darstellungsmittel, Anschauungsmittel, Hilfsmittel sowie Arbeitsmittel oder -quellen. (Kestler, 2015) Aus pädagogischer Sicht dienen Medien dazu, dem Empfänger Informationen aus seinem Umfeld zu vermitteln. (Brucker, 1986). Mit dem Aufkommen der Bildungstechnologien in den 1960-er Jahren wurde es üblich, Lehr- und Lernmaterialien als "Medien" zu bezeichnen (Eppert, 1973).

Damit waren zunächst nur technische Geräte gemeint, die für außerschulische Zwecke entwickelt worden waren und dann auch für unterrichtliche Zwecke in Anspruch genommen wurden. Dazu zählten vor allem Tonträger (Radio, Tonband und Kassettengeräte, auch in Form des Sprachlabors) und das Fernsehen, das heute über Video, Kabel- und Satellitenempfang zugänglich geworden ist (Kononova, 2020).

S. Roigk (Toman, 2006) behauptet, dass neben visuellen, auditiven und audiovisuellen Medien auch die neuen Medien erwähnt werden sollen. S. Roigk untergliederte Unterrichtsmedien wie die Abbildung 1 zeigt.



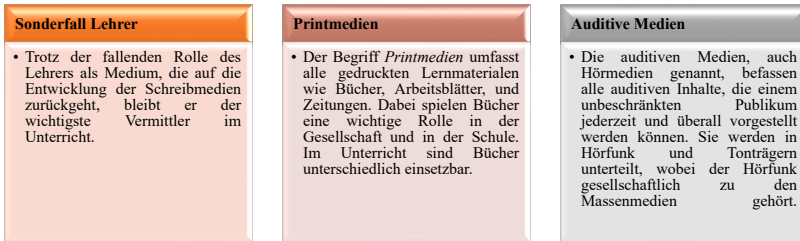


Abbildung 1. *Klassifikation der Unterrichtsmedien nach Roigk*

Moderne digitale Werkzeuge im Deutschunterricht

Die digitalen Ressourcen für das unterstützte Lernen und das erfahrungsbasierte Lernen beziehen sich sowohl auf die Hardware, also das Gerät an sich, als auch auf die Software, die die installierten Apps auf diesem umfasst. Somit können die Lehrer diverse Mittel und technische und/ oder elektronische Anlagen, Methoden und Ressourcen einsetzen, basiert auf digitale Technologien wie virtuelle Medien, Lern-Management-Systeme (LMS), pädagogische Software, Online-Instrumente, digitales Lernmaterial und andere moderne Technologien. Im Folgenden werden die meistgenutzten Instrumente für das Präsentieren des Lernstoffes durch die Implementierung der neuen Medien dargestellt:

🔗 *Learning Apps.org* ist eine kostenlose Web 2.0-Plattform, die Lehrpersonen erlaubt mit wenig Aufwand multimediale Lernbausteine in ansprechender Form online zu erstellen und zu verwalten.

Beispiel 1. Ergänze die Verben im Imperativ! Die Schüler sollen das entsprechende Verb im Imperativ in die vorgesehenen Felder schreiben. Diese Übung wurde mit der Option *Lückentext* der LearningsApp erstellt.

1. du triffst - <input type="text"/>	8. du findest - <input type="text"/>
2. du fragst - <input type="text"/>	9. du schläfst - <input type="text"/>
3. du zeichnest - <input type="text"/>	10. du bastelst - <input type="text"/>
4. du kaufst ein - <input type="text"/>	11. du liest - <input type="text"/>
5. du machst mit - <input type="text"/>	12. du fährst - <input type="text"/>
6. du duschst - <input type="text"/>	13. du bist - <input type="text"/>
7. du siehst fern - <input type="text"/>	14. du kaufst - <input type="text"/>

Beispiel 2. Finde alle Konjugationsformen des Verbs *sammeln* im Präsens. Die vorliegende Übung wurde mit der Option *Wortgitter* der *LearningApps* erstellt.

I	M	A	S	F	S	A	M	M	E	L	N
Z	Ä	C	M	E	A	Ü	K	V	R	Ö	N
W	D	S	A	M	M	L	E	T	V	R	P
B	I	S	A	M	M	E	L	T	X	L	D
B	S	A	M	M	E	L	T	C	T	U	N
S	A	M	M	E	L	S	T	P	Y	Ä	Ö
R	K	B	P	X	N	Ö	S	O	W	A	L

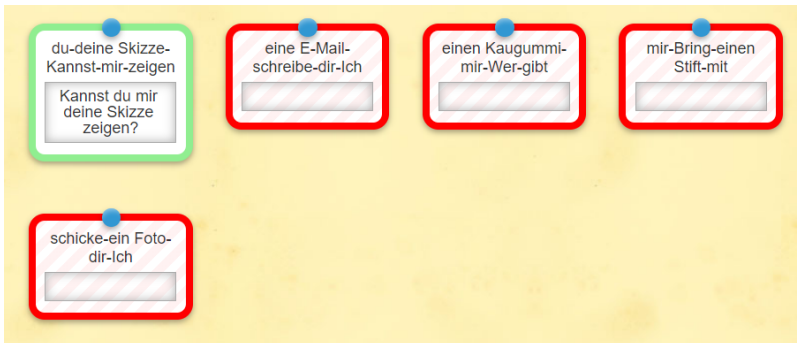
1. SAMMELN
2. SAMMLE
3. SAMMELT
4. SAMMELT
5. SAMMELT
6. SAMMELT
7. SAMMELST
8. SAMMELN

Beispiel 3. Beantworte die Fragen anhand des Textes. In dieser Übung ordnen die Schüler die Frage der Antwort zu. Diese Übung wurde mit der Option *Paare zuordnen* der *LearningsApp* erstellt.

The screenshot shows a matching exercise with the following cards:

- Questions:**
 - Nico ist 13 Jahre alt.
 - Welche Hobbys hat Nico?
 - Nico geht in die 8a Klasse.
 - Von welchem Fußball-Verein ist Nico Fan in München?
 - Wie heißt Nocos Gymnasium?
 - Nico geht mit seinem Vater zum Fußballspiel.
 - Fußballspieler Musik hören Gitarre spielen Modellschiffe basteln und sammeln.
 - Aus Rostock.
 - Nico wohnt in München.
 - Nico besucht das Max-Planck Gymnasium.
 - Von welchem Fußball-Verein ist Nico Fan in Rostock?
 - Wie alt ist Nico?
 - In München ist Nico Fan von FC-Bayern.
 - Zu Hause ist Nico Fan von Hansa Rostock.
 - Woher kommt Nico?
 - Auf der Karte von Deutschland liegt Rostock ganz oben rechts.
 - Wo wohnt Nico?
 - In welcher Stadt geht Nico zum Fußballspiel?
 - Mit wem geht Nico in die Allianz-Arena zum Fußballspiel?

Beispiel 4. Schreib die Sätze richtig. Die Schüler sollen die Wörter im Satz richtig anordnen und den Satz in das dafür vorgesehene Feld schreiben. Wenn eine Antwort fehlt oder falsch ist, wird das entsprechende Kästchen in der App rot umrandet. Diese Art von Übung wurde mit der Option *Freie Textantwort* der *LearningsApp* verfasst.



Beispiel 5. Löse das Rätsel zum Thema Sammelobjekte. Diese Übung wurde mit der Option *Kreuzworträtsel* der LearningsApp verfasst.

Beispiel 6. Ergänze die Tabelle. Der Schüler soll die Tabelle mit dem entsprechenden Personalpronomen im Akkusativ ausfüllen. Diese Übung wurde mit der Option *Tabelle ausfüllen* der LearningsApp verfasst.

Nominativ	Pers. Pr. im Nom	Akkusativ	Pers. Pr. im Akk.
der Freund	er	den Freund	<input type="text"/>
das Buch	es	das Buch	<input type="text"/>
die Musik	sie	die Musik	<input type="text"/>
die Jungen	sie	die Jungen	<input type="text"/>

↗ Die *App Study Stack* ist ein kostenloses Tool, das den Schülern hilft, sich Informationen auf unterhaltsame und kreative Weise einzuprägen. Mit der vorliegenden Anwendung kann man denselben Inhalt in verschiedene Aufgaben umwandeln.

Beispiel 7. Zu diesem Zweck wurde eine Übung zum Thema Körperteile erstellt. *Study Table* - stellt die Aufgabe als zweispaltige Tabelle dar, wobei eine Seite ausgeblendet ist. Der Schüler hat die Möglichkeit, zunächst zu antworten, ohne die genaue Antwort zu öffnen (*show*), und dann die Richtigkeit der Antwort zu überprüfen (*Abbildung 2*).

Crossword – die angegebene Option verwandelt die Aufgabe in ein Kreuzworträtsel (*Abbildung 3*).

Term ▼	Definition ▼
Kopf	show
show	das
Bein	show
show	die
Ohr	show

Abbildung 2

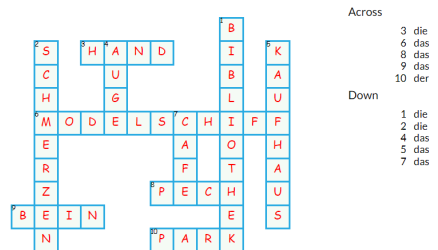


Abbildung 3

Type In - bei dieser Option muss der Artikel in das reservierte Feld geschrieben werden oder umgekehrt (*Abbildung 4*).

StudyStack - ermöglicht es, das Substantiv oder den Artikel getrennt oder beide Begriffe anzuzeigen (*Abbildung 5*).

Term: Cafe Definition:

Term: Hand Definition:

Term: Hals Definition:

Term: Bein Definition:

Term

Keep

Definition

Discard

Previous

Next

Sort by:

Card 7 of 24

Abbildung 4

Abbildung 5

↗ *Quizizz* (<https://quizizz.com>) ist ein kostenloses Quiz-Tool, das Kahoot ähnlich ist, jedoch noch weitere Funktionen bietet. Der Umgang mit Quizizz ist nur über eine Registrierung der Lehrperson mit einer E-Mail-Adresse möglich. Das Quiz kann von einem Schüler oder einer Klasse online gespielt werden, indem ein Code freigegeben wird, oder als PDF-Datei gespeichert und als Test gelöst werden.

Beispiel 8. Das folgende Beispiel zeigt die Implementierung der Quizizz-App bei der Erstellung eines Quiz. Im Folgenden finden Sie einige der Fragen aus dem erstellten Quiz.

The image displays three screenshots of Quizizz questions, each in a light gray rounded rectangle. Each question is a multiple-choice type, indicated by a checked box and the text '1. Mehrfachauswahl', '2. Mehrfachauswahl', and '3. Mehrfachauswahl' respectively. In the top right corner of each question box, there are two buttons: '30 Sekunden' (30 seconds) and '1 Punkt' (1 point). The questions are as follows:

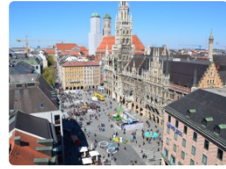
- Question 1:** 'Q. Nico wohnt:'. Below it, 'Beantwortungsmöglichkeiten' is written. Two options are shown: 'am Marienplatz.' (with a red dot) and 'in der Linzer Straße.' (with a green dot).
- Question 2:** 'Q. Nico fährt mit dem Bus'. Below it, 'Beantwortungsmöglichkeiten' is written. Two options are shown: 'und mit dem Straßenbahn.' (with a red dot) and 'oder mit dem Straßenbahn.' (with a green dot).
- Question 3:** 'Q. Nico fährt'. Below it, 'Beantwortungsmöglichkeiten' is written. Two options are shown: 'zum Marienplatz.' (with a green dot) and 'zur Spiegelstraße.' (with a red dot).

↗ *Quizlet* ist ein nützliches Werkzeug zur Festigung des Wissens für jedes Fach, besonders empfehlenswert für das Lernen des Vokabulars eines Themas. Das Quiz kann live gestartet werden, indem man eine Code teilt oder individuell geübt wird.

Beispiel 9. Das folgende Beispiel zeigt die Implementierung der Quizlet -App bei der Erstellung eines Quiz. Im Folgenden finden Sie einige der Fragen aus dem erstellten Quiz.

der Marienplatz

zum Marienplatz



die Straßenbahn

zur Straßenbahn



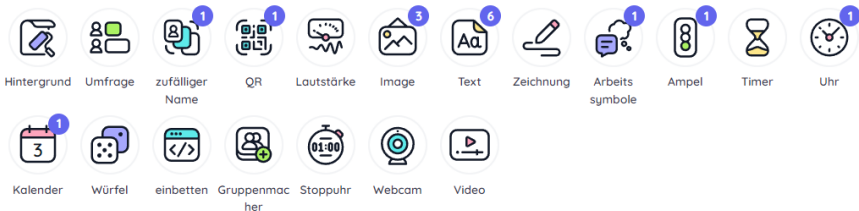
der Supermarkt

zum Supermarkt



↗ *Classroomscreen* (<https://classroomscreen.com>) ist ein Tool für den Unterrichtsalltag, mit dem die Unterrichtsstunde am Interaktiven Whiteboard strukturiert werden kann. Nach Aufruf der Seite werden einige praktische Werkzeuge (Arbeitssymbole) im unteren Dock angezeigt, die im Unterricht nützlich sein können, wie zum Beispiel einen Timer, eine Uhr, eine Ampel, ein Zufallsgenerator, Arbeitssymbole für Stillarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit und flüstern sowie ein Lautstärkemesser. Durch die fehlende Möglichkeit zu speichern ist die App eher für Notizen und die methodische Strukturierung des Unterrichts geeignet.

Beispiel 10. Das folgende Beispiel zeigt die Implementierung der *Classroomscreen* - App bei der Erstellung einer Lektion.





Schlussfolgerungen

Seit mehr als einem Jahrzehnt taucht der Begriff digitales Instrument vermehrt im Lern- und Lernprozess, im Wissenschaftsberich, in Artikeln, in Wissenschaftsarbeiten, auf Seminars und auf nationalen und internationalen Konferenzen auf. Die Pandemie in den letzten Jahren war ein entscheidender Katalysator für die Informations – und Kommunikationstechnologien. Der schnelle Zugang zum Internet, die verfügbaren Geräte und eine Vielfalt an Lernapps und Lernplattformen haben dazu geführt, dass die Informations – und Kommunikationstechnologien zu einem unverzichtbaren Element im Klassentaum geworden ist. Die Bildungseinrichtungen investieren immer mehr Geld in Technologien, während die Lehrer immer besser darin werden, diese richtig zu nutzen. Nachfolglich wurde bewiesen, dass das digitale Lernen durch die Nutzung digitaler Medien den Lernenden dabei hilft, den Lernstoff besser zu verstehen und sich diesen einfacher und effizienter anzueignen. Die Nutzung der digitalen Medien im Lehr- und Lernprozess im Fremdsprachenunterricht ist keine Ausnahme und bezieht sich nicht nur auf die Vermittlung von Informationen.

Heutzutage taucht sehr oft die Frage auf: Auf welche Art und Weise können digitale Medien schulische Lehr- und Lernprozesse wirkungsvoll unterstützen? Entsprechende Überlegungen beziehen sich auf Fragen des Lernens mit digitalen Medien. Diese konzentrieren sich darauf, wie durch den Einsatz von digitalen Medien eine Verbesserung von Lernergebnissen erzielt werden kann oder wie Unterrichtsprozesse durch digitale Medien unterstützt und optimiert werden können. In diesem

Bereich geht es um die Frage, wie digitale Medien im Unterricht thematisiert werden können mit dem Ziel, einen verantwortungsbewussten und reflektierten Umgang mit Medien zu fördern.

Vor dem Beginn einer Unterrichtsstunde sollte jeder Lehrer die Fragen betreffend Implementierung digitaler moderner Medien in Betracht ziehen: Was? Wie? Wann? Warum ja? Warum nicht?



Literaturverzeichnis

- BRUCKER, Ambros. Medien im Geographie-Unterricht. (Schwann-Bagel, Ed.) *Brucker, A. (Hg.): Handbuch Medien im Geographie-Unterricht*, 1986.
- EPPERT, Franz. *Lexikon des Fremdsprachenunterrichts*. Bochum, 1973.
- GLOBA, Angela. *Abordări metodice privind implementarea noilor tehnologii informaționale în procesul de instruire a disciplinei universitare "Tehnici de programare"*. Teză de doctor, 211 p., Chișinău, 2016.
- HAJDEU, Mihaela. *Impactul tehnologiilor educaționale moderne în formarea competenței matematice la elevii din învățământul profesional tehnic postăundar. Nonterțiar (viitori învățători)*. Teză de doctor, 201 p., Chișinău, 2022.
- KESTLER, Franz. *Einführung in die Didaktik des Geographieunterrichts. Grundlagen der Geographiedidaktik einschließlich ihrer Bezugswissenschaften* (ed. 2). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, 2015.
- KONONOVA, Tatiana. Von Unterrichtsmedien zu neuen Medien im Fremdsprachenunterricht: Überblick über die historische Entwicklung. *Conferința "Probleme de filologie: aspecte teoretice și practice"*, 7, pp. 98-106. Bălți, 2020.
- SCHNITZER, Albert. Grundsätzliche Bedeutung des Medieneinsatzes in der Sekundarstufe 1 Schnitzer Band 2: Sekundarstufe 1, *Schnitzer, A.(Hg.): Fachbezogener Medieneinsatz im Unterricht. Ein Handbuch für die Praxis. Sekundarstufe 1(2)*, 1982.
- TOMAN, Hans. *Historische Belange und Funktionen von Medien im Unterricht*, 2006.