



**ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ**

**ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΗ  
ΚΑΘΗΓΗΤΩΝ ΓΕΡΜΑΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ**

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Digitale Medien und ihre Auswirkungen auf den DaF-Unterricht: Analyse und  
Anwendung von ausgewählten Online-Lehrwerkzeugen**

**Τα ψηφιακά μέσα και οι συνέπειες στη διδασκαλία της γερμανικής ως ξένης γλώσσας:  
Ανάλυση και εφαρμογή επιλεγμένων διαδικτυακών διδακτικών εργαλείων**

**ΑΛΟΓΑΡΙ ΑΝΤΟΝΙΑ**

**A.M. 522039**

**ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΖΕΠΠΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ**

**ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2025**

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας Αλογάρι Αντωνίας που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



## ΑΛΟΓΑΡΙ ΑΝΤΟΝΙΑ

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπων Καθηγητής:

Δρ. Ζέππος Δημήτριος

Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ

Συν- Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Δρ. Μάρκου Βασιλική

Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ

**Θεσσαλονίκη, Ιούνιος 2025**

## **Zusammenfassung**

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit der Rolle digitaler Medien im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht (DaF) und analysiert sowohl die Potenziale als auch die Herausforderungen ihres Einsatzes. Im Mittelpunkt steht die didaktische Integration, die Effektivität und die langfristige Anwendbarkeit digitaler Werkzeuge, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf den Einfluss digitaler Tools wie Quizlet, Kahoot, LearningApps und Padlet auf die Motivation der Lernenden und die Effizienz des Unterrichts gelegt wird.

Im empirischen Teil der Arbeit wurden zwei Unterrichtsszenarien verglichen: eines mit und eines ohne digitale Medien. Die Untersuchung fand in einer kleinen Lerngruppe von sechs Erwachsene Lernenden auf dem A2+-Niveau an einer privaten Sprachschule statt. Die Auswahl dieser homogenen Gruppe ermöglichte es, die Auswirkungen digitaler Medien in einem spezifischen, nicht generalisierbaren Kontext zu analysieren. Die Datenerhebung basierte auf den Erfahrungen und emotionalen Reaktionen der Lernenden sowie auf den Beobachtungen der Lehrkraft, wobei keine quantitativen Daten analysiert wurden. Ziel war es, die Eignung der eingesetzten Methoden im Hinblick auf Motivation, Engagement und Lernfortschritt zu bewerten.

Die Ergebnisse zeigen, dass der gezielte Einsatz digitaler Medien die Motivation und Beteiligung der Lernenden steigert, den Unterricht abwechslungsreicher gestaltet und individuelle Lernwege ermöglicht. Gleichzeitig erfordert der Einsatz digitaler Tools eine sorgfältige Vorbereitung und technische Unterstützung, da technische Schwierigkeiten auftreten können. Ein wesentlicher Befund ist, dass digitale Medien vor allem dann wirksam sind, wenn sie didaktisch sinnvoll eingebettet und von einer klaren Einführung begleitet werden.

Aufgrund der kleinen Teilnehmerzahl sind die Ergebnisse nicht auf alle DaF-Lernkontexte übertragbar, bieten aber wertvolle Einblicke in die Chancen und Grenzen des Medieneinsatzes im Fremdsprachenunterricht. Die Arbeit empfiehlt einen ausgewogenen Methodenmix aus digitalen und traditionellen Ansätzen, um die Vorteile beider Welten optimal zu nutzen und ein lernförderliches Unterrichtsklima zu schaffen.

**Schlüsselwörter:** digitale Medien, Motivation, Interaktivität, Methodenvielfalt, Unterrichtseffizient

## Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία ασχολείται με τον ρόλο των ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία των Γερμανικών ως ξένης γλώσσας (DaF) και αναλύει τόσο τις δυνατότητες όσο και τις προκλήσεις της χρήσης τους. Στο επίκεντρο βρίσκεται η διδακτική ενσωμάτωση, η αποτελεσματικότητα και η μακροπρόθεσμη βιωσιμότητα των ψηφιακών εργαλείων, με ιδιαίτερη έμφαση στην επίδραση εργαλείων όπως τα Quizlet, Kahoot, LearningApps και Padlet στη μαθητική κινητοποίηση και την αποδοτικότητα της διδασκαλίας.

Στο εμπειρικό μέρος της εργασίας συγκρίθηκαν δύο σενάρια διδασκαλίας: ένα με και ένα χωρίς τη χρήση ψηφιακών μέσων. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε μια μικρή μαθητική ομάδα πέντε εφήβων μαθητών επιπέδου A2+ σε ένα ιδιωτικό γλωσσικό σχολείο. Η επιλογή αυτής της ομοιογενούς ομάδας επέτρεψε την ανάλυση των επιδράσεων των ψηφιακών μέσων σε ένα συγκεκριμένο, μη αντιπροσωπευτικό πλαίσιο. Η ανάλυση βασίστηκε τόσο σε παρατηρήσεις και συναισθηματικές αντιδράσεις των μαθητών όσο και σε ερωτηματολόγια για τον διδάσκοντα, ενώ ποσοτικά δεδομένα αναλύθηκαν με στόχο τη σύγκριση των δύο μεθόδων ως προς την κινητοποίηση, τη συμμετοχή και την απόδοση των μαθητών.

Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι η στοχευμένη χρήση ψηφιακών μέσων αυξάνει την κινητοποίηση και τη συμμετοχή των μαθητών, καθιστώντας τη διδασκαλία πιο ελκυστική και διαφοροποιημένη και επιτρέποντας εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές. Παράλληλα, η χρήση ψηφιακών εργαλείων προσφέρει σημαντική υποστήριξη, ειδικά όταν υπάρχουν μαθησιακές δυσκολίες. Ωστόσο, διαπιστώθηκε επίσης ότι η επιτυχής ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων απαιτεί κατάλληλη εισαγωγή και καθοδήγηση.

Λόγω του μικρού μεγέθους του δείγματος, τα αποτελέσματα δεν μπορούν να γενικευτούν για όλα τα περιβάλλοντα DaF, ωστόσο παρέχουν πολύτιμες γνώσεις για τις ευκαιρίες και τα όρια της χρήσης ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία ξένων γλωσσών. Η εργασία προτείνει μια ισορροπημένη προσέγγιση που συνδυάζει ψηφιακές και παραδοσιακές μεθόδους, ώστε να αξιοποιούνται τα πλεονεκτήματα και των δύο κόσμων και να δημιουργείται ένα μαθησιακό κλίμα που ευνοεί τη μάθηση.

**Λέξεις – Κλειδιά:** Ψηφιακά μέσα, κίνητρο, διαδραστικότητα, ποικιλία μεθόδων, αποτελεσματικότητα μαθήματος

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. ZIELSETZUNG DER ARBEIT .....</b>	<b>9</b>
<b>1.2 ARBEITSHYPOTHESE .....</b>	<b>10</b>
<b>2. DIGITALE MEDIEN IM DAF-UNTERRICHT.....</b>	<b>10</b>
<b>3. THEORIEN ZUM MEDIENGESTÜTZTEN LERNEN .....</b>	<b>11</b>
<b>3.1 SAMR-MODELL .....</b>	<b>12</b>
<b>3.1.1 SUBSTITUTION – TECHNOLOGISCHER ERSATZ OHNE FUNKTIONALEN ZUGEWINN.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1.2 AUGMENTATION – FUNKTIONALE VERBESSERUNG DURCH TECHNOLOGIE.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1.3 MODIFICATION – NEUGESTALTUNG DER LERNAKTIVITÄT .....</b>	<b>13</b>
<b>3.1.4 REDEFINITION – SCHAFFUNG NEUER LERNFORMEN .....</b>	<b>13</b>
<b>3.2 BLENDED LEARNING .....</b>	<b>13</b>
<b>3.2.1 DIE BEDEUTUNG DIGITALER MEDIEN IM BLENDED LEARNING .....</b>	<b>14</b>
<b>3.3 KÜNSTLICHE INTELLIGENZ UND ADAPTIVE PLATTFORMEN .....</b>	<b>16</b>
<b>3.3.1. ADAPTIVE LERNPLATTFORMEN .....</b>	<b>16</b>
<b>3.3.2. SPRACHVERARBEITUNG UND CHATBOTS.....</b>	<b>16</b>
<b>3.3.3. AUTOMATISIERTES FEEDBACK UND LEISTUNGSDIAGNOSTIK .....</b>	<b>17</b>
<b>3.3.4. UNTERSTÜTZUNG VON KOLLABORATIVEM LERNEN .....</b>	<b>17</b>
<b>3.3.5. GAMIFICATION MIT KI .....</b>	<b>18</b>
<b>4. POTENZIALE UND HERAUSFORDERUNGEN BEIM EINSATZ DIGITALER MEDIEN .....</b>	<b>18</b>
<b>4.1 VORTEILE DIGITALER MEDIEN .....</b>	<b>18</b>
<b>4.2 HINDERNISSE .....</b>	<b>19</b>
<b>5. ANALYSE UND ANWENDUNG AUSGEWÄHLTER ONLINE-LEHRWERKZEUGE.....</b>	<b>21</b>
<b>5.1 AUSWAHLKRITERIEN FÜR DIGITALE LEHRWERKZEUGE.....</b>	<b>21</b>
<b>5.2 ANALYSE AUSGEWÄHLTER LEHRWERKZEUGE.....</b>	<b>22</b>
<b>5.3 VERGLEICH TRADITIONELLER UND DIGITALER UNTERRICHTSMETHODEN .....</b>	<b>27</b>
<b>6. METHODOLOGIE .....</b>	<b>28</b>
<b>7. EMPIRISCHER TEIL .....</b>	<b>30</b>
<b>7.1 ZIELSETZUNG DES UNTERRICHTS .....</b>	<b>31</b>
<b>7.2 BEDINGUNGSFELDANALYSE.....</b>	<b>32</b>
<b>7.3 DURCHFÜHRUNG DES UNTERRICHTS .....</b>	<b>34</b>
<b>7.4 REFLEXION DES UNTERRICHTS .....</b>	<b>39</b>
<b>7.5 DURCHFÜHRUNG DES UNTERRICHTS OHNE DIGITALE MEDIEN.....</b>	<b>40</b>
<b>7.6 REFLEXION DES UNTERRICHTS .....</b>	<b>44</b>

<b>8. SCHLUSSWORT.....</b>	<b>44</b>
<b>9. LITERATURVERZEICHNIS .....</b>	<b>46</b>
<b>ANHANG .....</b>	<b>50</b>

## **0. Einleitung**

Die zunehmende Digitalisierung hat in den letzten Jahren nahezu alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens erfasst – auch das Bildungssystem bleibt davon nicht unberührt. Besonders im Bereich des Fremdsprachenunterrichts eröffnen digitale Medien neue didaktische Möglichkeiten, die den traditionellen Unterricht nicht nur ergänzen, sondern teilweise auch transformieren können. Diese Diplomarbeit widmet sich der Untersuchung digitaler Medien im Kontext des Deutsch-als-Fremdsprache-Unterrichts (DaF) und beleuchtet sowohl deren Potenziale als auch die damit verbundenen Herausforderungen.

Ziel der Arbeit ist es, zu analysieren, inwiefern digitale Werkzeuge den DaF-Unterricht bereichern und wie sie didaktisch sinnvoll in den Unterrichtsprozess integriert werden können. Dabei stehen Aspekte wie Motivation, Interaktivität, Individualisierung und die langfristige Anwendbarkeit im Zentrum der Betrachtung. Besondere Aufmerksamkeit gilt der Frage, wie digitale Medien Lernprozesse beeinflussen, welche Anforderungen sie an Lehrkräfte und Lernende stellen und wie sich deren Einsatz konkret im Unterrichtsalltag gestaltet.

Die Digitalisierung hat den Bildungsbereich nachhaltig verändert. Eine Studie von Lin et al. (2017) belegt, dass digital gestütztes Lernen im Vergleich zum traditionellen Unterricht einen signifikant positiven Effekt auf die Lernmotivation und die Lernergebnisse hat. Eine Metastudie von Hillmayr et al. (2024) zeigt, dass die Wirksamkeit digitaler Medien im Unterricht stark von der fachlichen und mediendidaktischen Kompetenz der Lehrkräfte sowie von der Art der eingesetzten Tools abhängt. Trotz positiver Effekte bleiben Fragen offen, wie digitale Medien am wirkungsvollsten und lernförderlichsten eingesetzt werden können, insbesondere im Vergleich zu analogen Methoden. Durch die Berücksichtigung dieser Aspekte wird die Relevanz des Themas für das Fach DaF unterstrichen. Gleichzeitig wird die Notwendigkeit der Erforschung der angestrebten Ziele anhand bestehender Forschungslücken begründet.

Zur theoretischen Fundierung werden etablierte Modelle wie das SAMR-Modell, Blended Learning sowie Konzepte der künstlichen Intelligenz und adaptiver Lernplattformen herangezogen. Diese liefern den Rahmen, um die Integration digitaler Medien systematisch zu analysieren. In einem weiteren Schritt werden konkrete Online-Lehrwerkzeuge vorgestellt, analysiert und im Rahmen einer praktischen Untersuchung evaluiert. Dabei wird eine kleine Lerngruppe jugendlicher DaF-Schüler auf dem Sprachniveau A2+ betrachtet, was eine exemplarische, jedoch nicht generalisierbare Perspektive aufzeigt.



Die Relevanz des Themas zeigt sich nicht zuletzt in der Notwendigkeit, Bildungsprozesse an die Anforderungen des digitalen Zeitalters anzupassen. Diese Arbeit versteht sich daher auch als Beitrag zur Weiterentwicklung zeitgemäßer Lehrmethoden im Fremdsprachenunterricht und als Anregung zur Reflexion über den sinnvollen und nachhaltigen Einsatz digitaler Medien im DaF-Unterricht.

## **1. Zielsetzung der Arbeit**

Diese Arbeit untersucht die Rolle digitaler Medien im Deutsch-als-Fremdsprache (DaF)-Unterricht. Ziel ist es, die Potenziale und Herausforderungen digitaler Medien zu analysieren und erforschen, inwiefern sie den DaF-Unterricht bereichern oder beeinträchtigen können. Dabei liegt der Fokus auf der didaktischen Integration, der Effektivität sowie der langfristigen Anwendbarkeit digitaler Werkzeuge. Ein besonderer Schwerpunkt wird darauf gelegt, wie digitale Medien sowohl die Motivation der Lernenden als auch die Unterrichtseffizienz beeinflussen können.

Die Digitalisierung hat in den letzten Jahren zu tiefgreifenden Veränderungen im Bildungsbereich geführt. Vor allem im Fremdsprachenunterricht eröffnen digitale Medien neue Möglichkeiten für interaktive, adaptive und personalisierte Lernprozesse (Schulz, 2020). Besonders die Integration digitaler Tools in den DaF-Unterricht erfordert eine durchdachte didaktische Strategie, um die Lernenden gezielt zu unterstützen (Mayer, 2017). Multimediale Ansätze, die verschiedene Lernkanäle kombinieren, können die kognitive Verarbeitung und das Behalten von Informationen fördern (Mayer, 2021).

Ein weiteres zentrales Thema ist die Effektivität digitaler Lehrmethoden. Studien belegen, dass computergestütztes Lernen einen positiven Einfluss auf den Sprachlernprozess haben kann, wenn es gezielt eingesetzt wird (Kohnke, 2021). Interaktive Sprachlern-Apps ermöglichen es den Lernenden, ihr eigenes Lerntempo zu bestimmen und individuelle Lernpfade zu verfolgen (Dudeney, Hockly & Pegrum, 2013).

Darüber hinaus spielt die Motivation der Schüler eine entscheidende Rolle bei der erfolgreichen Implementierung digitaler Medien. Forschungen zur Selbstbestimmungstheorie (Self-Determination Theory, SDT) zeigen, dass digitale Lernumgebungen die intrinsische Motivation der Lernenden steigern können, wenn sie als autonomiefördernd und kompetenzsteigernd wahrgenommen werden (Deci & Ryan, 2000). Zudem kann der spielerische Einsatz digitaler Medien, z. B. durch gamifizierte Sprachlern-Apps, das Engagement und die Interaktion der Lernenden im Unterricht erhöhen (Reinhardt, 2019).

Diese Arbeit geht der Frage nach, wie digitale Lehrwerkzeuge effektiv in den DaF-Unterricht integriert werden können und welche Auswirkungen sie auf den Lernfortschritt der Schüler haben. Dabei werden sowohl theoretische Überlegungen als auch praktische Anwendungen betrachtet.

## **1.2 Arbeitshypothese**

Der Einsatz digitaler Medien im DaF-Unterricht verbessert die Lernmotivation und fördert interaktive sowie individualisierte Lernprozesse. Online-Lehrwerkzeuge können traditionelle Lehrmethoden sinnvoll ergänzen und den Unterricht flexibler gestalten.

### **Forschungsfragen**

1. Inwiefern tragen digitale Medien zur Verbesserung der Sprachkompetenz bei?
2. Welche Herausforderungen ergeben sich beim Einsatz von Online-Lehrwerkzeugen im DaF-Unterricht?
3. Welche Faktoren beeinflussen den Einsatz digitaler Medien als Ergänzung oder Ersatz traditioneller Lehrmethoden im DaF-Unterricht?“

## **2. Digitale Medien im DaF-Unterricht**

Digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten für einen interaktiven und kommunikationsorientierten DaF-Unterricht. Online-Plattformen, interaktive Lernspiele, Apps, Podcasts und Videokonferenzen ermöglichen eine abwechslungsreiche und flexible Unterrichtsgestaltung. Besonders beim Erwerb des Hör- und Leseverstehens, der Aussprache sowie bei kollaborativen Schreibprojekten können digitale Medien unterstützend wirken. Zudem eröffnen digitale Medien neue Möglichkeiten der Selbstorganisation und des autonomen Lernens, wodurch die Lernenden stärker in den Unterrichtsprozess eingebunden werden.

Zusätzlich wird untersucht, welche digitalen Werkzeuge sich besonders für den DaF-Unterricht eignen und wie sie konkret in den Unterricht integriert werden können. Dabei wird auch auf die Rolle der Lehrkraft eingegangen, die als Moderator und Unterstützer des Lernprozesses agiert. Ein weiteres Augenmerk liegt auf der Anpassung digitaler Medien an verschiedene Lernniveaus und Lerntypen. In unserem Unterricht, den wir präsentieren, nehmen sechs Erwachsene Schüler auf A2+-Niveau teil. Es handelt sich um eine kleine Lerngruppe, deshalb

ist die Situation nicht generalisierbar. Es ist keine große Schulklasse, sondern ein spezifischer Kurs für Jugendliche.

Die Nutzung digitaler Medien im DaF-Unterricht ist nicht unumstritten. Während sie Vorteile wie Flexibilität, Individualisierung und interaktive Lernmethoden bieten, stellen sie auch Herausforderungen dar. Dazu gehören technische Barrieren, Ablenkungspotenzial sowie die Notwendigkeit einer gezielten didaktischen Steuerung durch Lehrkräfte. Darüber hinaus ist die digitale Kompetenz der Lehrenden entscheidend für eine erfolgreiche Implementierung.

Ein weiteres Argument für digitale Medien ist ihre Fähigkeit, authentisches Sprachmaterial bereitzustellen. Videos, Podcasts und interaktive Übungen ermöglichen den Lernenden den Zugang zu realistischen Sprachsituationen, was das Hörverstehen, das Seh-Hörverstehen und die interkulturelle Kompetenz fördert (Roettger & Winter, 2019) und ihre Lehrmethoden gezielt zu modernisieren. Es unterstützt die schrittweise Integration digitaler Werkzeuge und fördert einen nachhaltigen Einsatz in der Unterrichtspraxis.

### **3. Theorien zum mediengestützten Lernen**

Die Integration digitaler Medien in den Bildungsprozess ist ein hochaktuelles Thema, das sowohl in der theoretischen als auch in der praktischen Auseinandersetzung mit Lehr-Lern-Prozessen immer mehr an Relevanz gewinnt. Die vorgestellten Modelle und Konzepte – wie das SAMR-Modell, Blended Learning und der Einsatz von Künstlicher Intelligenz – bieten eine fundierte Grundlage, um die Potenziale und Herausforderungen digitaler Medien im Bildungskontext zu analysieren.

Die Notwendigkeit dieser theoretischen Betrachtung ergibt sich aus der Tatsache, dass digitale Medien nicht nur Werkzeuge sind, sondern auch tiefgreifende Veränderungen in den didaktischen Ansätzen und Lernprozessen bewirken können. So ermöglicht das SAMR-Modell eine systematische Einordnung der technologischen Integration und deren Einfluss auf die Lernqualität (Puentedura, 2010). Ebenso zeigt das Konzept des Blended Learning, wie traditionelle Unterrichtsformen durch digitale Elemente ergänzt und optimiert werden können (Roseth et al., 2013). Schließlich eröffnet der Einsatz von Künstlicher Intelligenz völlig neue Perspektiven für individualisiertes und adaptives Lernen (Li et al., 2021).

Die Relevanz dieser Modelle wird durch einschlägige Fachliteratur gestützt: Kerres (2018) hebt hervor, dass die bloße Substitution analoger durch digitale Lernmittel aus didaktischer Sicht nicht ausreichend ist, während Schulmeister (2010) die transformative Kraft digitaler Medien betont. Zudem unterstreichen Autoren wie Dormann & Gerholz (2017) die Bedeutung

kooperativer und kompetenzorientierter Lernformen im digitalen Kontext. Durch diese theoretische Fundierung wird deutlich, dass die Auseinandersetzung mit mediengestütztem Lernen nicht nur eine akademische Übung ist, sondern konkrete Handlungsempfehlungen für die Praxis liefert.

### **3.1 SAMR-Modell**

Das SAMR-Modell wurde vom amerikanischen Bildungstechnologen Ruben R. Puentedura entwickelt, um zu beschreiben, wie digitale Technologien Lernprozesse in der Bildung beeinflussen und transformieren können (Puentedura, 2010). Das Akronym SAMR steht für **Substitution(Ersetzung)**, **Augmentation (Erweiterung)**, **Modification (Modifikation)** und **Redefinition (Neudefinition)** . Es handelt sich um eine vierstufige Skala, die zeigt, wie tiefgreifend der Einsatz digitaler Medien das Lehren und Lernen verändert.

#### **3.1.1 Substitution – Technologischer Ersatz ohne funktionalen Zugewinn**

Auf der ersten Ebene, der Substitution, wird ein analoges Lernmittel durch ein digitales ersetzt, ohne dass sich dabei der didaktische Zweck oder die Aufgabenstellung wesentlich verändert. Ein klassisches Beispiel ist das Ersetzen eines gedruckten Arbeitsblatts durch ein PDF-Dokument. Obwohl hier digitale Technik zum Einsatz kommt, verändert sich der Lernprozess nicht signifikant (Puentedura, 2010; Romrell, Kidder & Wood, 2014, S. 3).

Diese Ebene kann als erster Schritt in der digitalen Integration verstanden werden, ist jedoch laut Kerres (2018) aus didaktischer Sicht nur begrenzt innovativ, da der pädagogische Mehrwert ausbleibt.

#### **3.1.2 Augmentation – Funktionale Verbesserung durch Technologie**

Bei der Augmentation wird die Technologie nicht nur als Ersatz eingesetzt, sondern bietet zusätzlich funktionale Verbesserungen. Ein Arbeitsblatt im PDF-Format könnte z. B. interaktive Felder, Hyperlinks oder eine automatische Auswertung beinhalten. Die Aufgabentypen bleiben zwar ähnlich, aber die Interaktion und Usability werden optimiert (Puentedura, 2010; Gerholz & Dormann, 2017, S. 17).

In der beruflichen Bildung wird diese Ebene oft genutzt, um standardisierte Prozesse wie Tests, Reflexionsbögen oder Evaluationen digital zugänglich zu machen, wie Dormann & Gerholz (2017) betonen.

### **3.1.3 Modification – Neugestaltung der Lernaktivität**

Die dritte Stufe, Modification, bringt eine signifikante Umgestaltung der Lernaufgabe mit sich. Durch digitale Tools entstehen neue didaktische Möglichkeiten: Lernende können z. B. kollaborativ an einem Google-Dokument arbeiten, Peer-Feedback geben oder Inhalte durch Video-Annotationen analysieren. Solche Aufgabenformen fördern kooperatives Lernen und Medienkompetenz (Romrell et al., 2014; Puentedura, 2013).

Im Sinne des LERN-Modells der Medienplanung (LERN steht für Lernen, Erfahren, Reflektieren und Neuordnen) (Dormann & Gerholz, 2017) entspricht dies einer medienpädagogischen Phase der „Reorganisation“, in der Inhalte neu strukturiert und auf digitale Lernlogiken angepasst werden.

Laut Hilzensauer & Schaffert (2013) begünstigt diese Stufe selbstgesteuertes und kompetenzorientiertes Lernen, da Lernende verstärkt Verantwortung übernehmen.

### **3.1.4 Redefinition – Schaffung neuer Lernformen**

Die letzte und anspruchsvollste Ebene ist die Redefinition, bei der Technologien Aufgaben ermöglichen, die zuvor nicht denkbar waren. Lernende können z. B. eigene Lernvideos produzieren, E-Portfolios gestalten, virtuelle Exkursionen machen oder mit internationalen Partnerklassen über Online-Plattformen Projekte entwickeln (Puentedura, 2013; Romrell et al., 2014).

## **3.2 Blended Learning**

Das Konzept des Blended Learning beschreibt eine Lehr-Lernform, bei der klassische Präsenzveranstaltungen mit digitalen Medienangeboten sinnvoll kombiniert werden. Dabei kommen vielfältige Medienformate wie Videos, Texte, Audiodateien oder digitale Präsentationen zum Einsatz, um das Lernen abwechslungsreicher und effektiver zu gestalten (Roseth; Akcaoglu; Zellner 2013 zitiert nach Ibrahim / Muesser 2019: 3). Im Mittelpunkt steht dabei die Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden. Ziel ist es, sowohl die Lernmotivation als auch die Eigenverantwortlichkeit und die Lernleistungen der Lernenden zu steigern. Blended Learning nutzt dabei die Vorteile beider Welten – der digitalen

Lernumgebungen sowie der traditionellen Unterrichtsformen (Key Lan / Kesici 2017 zitiert nach McHone 2020: 40).

Ein charakteristisches Merkmal von Blended Learning ist die Integration synchroner und asynchroner Lernformen. Während synchrone Phasen zeitgleich stattfinden – unabhängig vom Ort –, ermöglichen asynchrone Lernszenarien ein zeitlich flexibles und selbstbestimmtes Lernen. Lernmaterialien wie Videos, PowerPoint-Präsentationen oder Online-Plattformen bieten den Lernenden hierbei eine hohe Flexibilität im Lernprozess (Key Lan / Kesici 2017 zitiert nach McHone 2020: 41-42).

Zentral für die Umsetzung von Blended Learning ist der gezielte Einsatz moderner Technologien. Die Nutzung von Internet, digitalen Tools und sozialen Medien auf verschiedenen Endgeräten wie Smartphones, Tablets oder Computern erlaubt eine individualisierte Lernbegleitung. Durch digitale Analysewerkzeuge können Lehrkräfte Lernfortschritte erfassen, Leistungsschwächen erkennen und gezielt darauf eingehen. Daraus ergeben sich differenzierte Lernangebote, die eine stärkere Personalisierung des Unterrichts ermöglichen. Gleichzeitig bleibt mehr Zeit für kooperative und interaktive Phasen im Präsenzunterricht (Key Lan / Kesici 2017 zitiert nach McHone 2020: 45).

Ein weiterer Vorteil liegt in der methodischen Vielfalt, die Blended Learning bietet. Lehrpersonen können verschiedene didaktische Zugänge wählen, um unterschiedliche Lernstile anzusprechen. Dies wirkt sich positiv auf die soziale Interaktion, die Lernmotivation sowie auf die Förderung autonomen Lernens aus (Lucius, Spannagel, C. & Spannagel, J. 2014: 363-364; İşıgüzel 2014: 110).

Blended Learning erweist sich somit als ein vielschichtiges und flexibles Lernmodell, das traditionelle und digitale Methoden miteinander verknüpft, um möglichst vielfältige und motivierende Lernsituationen zu schaffen.

### **3.2.1 Die Bedeutung digitaler Medien im Blended Learning**

Digitale Medien spielen eine zentrale Rolle für die Motivation und das Engagement der Lernenden im DaF-Unterricht. Ihre hohe Attraktivität, ihre Aktualität und die Möglichkeit, authentische Materialien bereitzustellen, tragen entscheidend dazu bei. Die spielerische Gestaltung digitaler Inhalte spricht sowohl die kognitiven als auch die emotionalen Prozesse der Lernenden an (Widodo 2013: 9–12).

Ein wesentlicher Vorteil liegt in der zeitlichen und räumlichen Flexibilität: Lernende können selbst entscheiden, wann, wo und wie sie lernen möchten. Dies fördert die Entwicklung von Lernstrategien und unterstützt den Prozess des selbstgesteuerten Lernens, was wiederum positiv auf die Lernmotivation wirkt (Nykyforenko 2021: 160).

Digitale Tools ermöglichen zudem ein schnelles und individuelles Feedback, das für die Motivation von entscheidender Bedeutung ist. Gerade positives Feedback stärkt das Kompetenzgefühl der Lernenden und verbessert sowohl kognitive als auch metakognitive Fähigkeiten. Gleichzeitig werden durch den Einsatz digitaler Medien grundlegende Bedürfnisse der Lernenden wie Autonomie, Kompetenzerleben und soziale Eingebundenheit angesprochen – drei zentrale Elemente der Selbstbestimmungstheorie (Scharpf / Gabes 2022: 87).

Der Einsatz digitaler Medien unterstützt nicht nur den Lernerfolg, sondern hilft auch dabei, die digitale Kompetenz der Lernenden auszubauen – ein Aspekt, der in der heutigen digitalen Welt unerlässlich ist. Lehrkräfte erhalten mit digitalen Medien außerdem die Möglichkeit, interkulturelle Inhalte ansprechend zu integrieren und Lernangebote abwechslungsreicher zu gestalten. Diese Vielfalt steigert das Interesse der Lernenden am Unterricht (Lamb 2017: 30 zitiert nach Panagiotidis, Krystalli & Arvanitis 2018: 43–45).

Darüber hinaus erlaubt die digitale Lernumgebung durch ihre Multimodalität – also die Kombination von Text, Bild, Ton und Video – eine personalisierte Gestaltung des Unterrichts, die auf individuelle Lernbedürfnisse zugeschnitten ist (Atasoy 2016: 92).

Ein besonderer Aspekt ist der Einsatz von spielbasiertem Lernen. Schon im 16. Jahrhundert wurden Lernspiele zur Motivation eingesetzt (Lucius et al. 2014: 363). Heute bietet das Internet zahlreiche Möglichkeiten, interaktive Lernspiele digital zu erstellen. Solche Spiele können nicht nur als Kommunikationsmittel dienen, sondern fördern auch die Interaktion, Fantasie, Neugier und die Lernfreude.

In der Fachliteratur wird zwischen Gamifikation – also der Integration von Spielelementen wie Punkten, Abzeichen und Ranglisten – und Game-Based-Learning, dem Lernen durch ganze Spiele, unterschieden (Zainuddin 2018: 76). Beide Konzepte stärken die Lernmotivation und fördern sowohl den affektiven als auch den kognitiven Bereich des Lernens (Zainuddin 2018: 76; Randel et al. 1992 zitiert nach Panagiotidis et al. 2018: 45).

Insbesondere durch soziale Interaktion und Feedback-Mechanismen innerhalb digitaler Spiele wird die intrinsische Motivation gefördert – ein zentrales Element sowohl der

neurowissenschaftlichen Erkenntnisse zur Lernmotivation als auch der Selbstbestimmungstheorie (Zainuddin et al. 2020: 11; Nistor et al. 2014: 391).

### 3.3 Künstliche Intelligenz und adaptive Plattformen

Der Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI) im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht (DaF) bietet neue Perspektiven für das Sprachenlernen. KI-Technologien ermöglichen es, Lernprozesse effizienter, individueller und interaktiver zu gestalten. Dabei kommen verschiedene Formen der KI zum Einsatz, wie adaptive Lernsysteme, Chatbots, automatisierte Sprachanalyse oder intelligente Feedbacksysteme.

#### 3.3.1. Adaptive Lernplattformen

KI-gestützte Plattformen wie *Duolingo*, *LingQ* oder *Babbel* analysieren das Lernverhalten und passen die Inhalte individuell an die Lernenden an. So wird der Lernstoff auf Grundlage von Fehleranalysen, Antwortzeiten oder Fortschritten automatisch optimiert (Li et al. 2021: 4). Die Lernenden erhalten personalisierte Aufgaben, wodurch differenziertes Lernen gefördert wird – ein wichtiges Prinzip im modernen DaF-Unterricht.

„Adaptives Lernen mit KI ermöglicht ein maßgeschneidertes Sprachenlernen, das sich an den Fortschritt der Lernenden anpasst.“ (Woolf 2021: 26) Die Integration von adaptiven Lernplattformen und KI-gestützten Lehrhilfen in Bildungssysteme hat zweifellos das Potenzial, personalisierte und flexible Lernwege zu schaffen. Dennoch gibt es kritische Stimmen, die auf verschiedene Herausforderungen hinweisen, die für eine ausgewogene Diskussion berücksichtigt werden sollten. Adaptive Lernplattformen basieren auf Algorithmen, die Lerninhalte und Aufgaben individuell anpassen. Kritiker bemängeln jedoch, dass diese Anpassungen nicht immer den komplexen didaktischen Anforderungen gerecht werden. Automatisierte Anpassungen könnten dazu führen, dass wichtige pädagogische Prinzipien wie die Förderung von Kreativität, kritischem Denken oder interkultureller Kompetenz vernachlässigt werden (Dormann & Gerholz, 2017).

#### 3.3.2. Sprachverarbeitung und Chatbots

Ein besonders innovativer Bereich ist der Einsatz von Natural Language Processing (NLP). KI-Systeme wie ChatGPT können mit Lernenden in natürlicher Sprache kommunizieren. Diese



virtuellen Gesprächspartner dienen der Übung von Alltagskommunikation und bauen Sprachhemmungen ab (Heller 2022: 40).

„KI-Chatbots ermöglichen authentische Sprachinteraktionen ohne soziale Hemmungen – das erhöht die Sprechmotivation erheblich.“ (Heller 2022: 41)

Zudem können KI-Programme wie *Grammarly* grammatikalische und stilistische Korrekturen geben und sogar Erklärungen liefern, was die metasprachliche Kompetenz der Lernenden fördert.

Chatbots können falsche oder irreführende Antworten geben, insbesondere bei komplexen Fragestellungen oder kulturellen Nuancen im DaF-Unterricht. Dies liegt daran, dass die Algorithmen oft auf standardisierten Daten basieren und nicht in der Lage sind, kontextuelle oder kulturelle Feinheiten korrekt zu interpretieren (Woolf 2021: 26). Solche Missverständnisse können zu Verwirrung bei den Lernenden führen und den Lernprozess behindern (Zainuddin et al. 2020: 11).

### **3.3.3. Automatisiertes Feedback und Leistungsdiagnostik**

Ein weiterer wichtiger Bereich ist das automatisierte Feedback. KI kann durch Machine Learning Fehler erkennen, analysieren und sofort korrigieren. Programme wie *WriteReader* oder *Scribens* geben den Lernenden individualisierte Rückmeldungen, was zu einer schnelleren Fehlererkennung und -korrektur führt (Zawacki-Richter et al. 2019: 18).

„Intelligente Feedbacksysteme steigern die Lernwirksamkeit, weil sie direktes und personalisiertes Feedback liefern.“ (Holmes et al. 2019: 16)

Auch für Lehrpersonen bieten KI-Systeme Vorteile, etwa durch die automatische Auswertung von Aufgaben und Lernverlaufsanalysen, die helfen, gezielte Fördermaßnahmen zu planen.

### **3.3.4. Unterstützung von kollaborativem Lernen**

Moderne KI-Anwendungen fördern auch das kooperative Lernen. Tools wie *Google Docs mit KI-Vorschlägen* oder *KI-gestützte Diskussionsforen* analysieren Beiträge, geben Schreibhinweise und unterstützen das gemeinsame Arbeiten. Besonders im DaF-Unterricht, wo Kommunikation und Interaktion im Vordergrund stehen, helfen diese Systeme, die Zusammenarbeit zu strukturieren und zu verbessern (Luckin et al. 2016: 10).

### 3.3.5. Gamification mit KI

KI kann auch genutzt werden, um spielerische Elemente in den Unterricht zu integrieren – etwa durch Quiz-Generatoren, Lernspiele oder interaktive Geschichten, die sich automatisch an das Sprachniveau der Lernenden anpassen. Dies steigert Motivation, Engagement und Lernerfolg (Zainuddin et al. 2020: 11).

Ein Beispiel ist das Kahoot. Ein Tool zur Gamification des Unterrichts, das Quizformate nutzt, um Vokabeln und Grammatik spielerisch zu vermitteln. Es steigert die Motivation und das Engagement der Lernenden. Außerdem ist ein gutes Beispiel der multimediale Kanal Easy German. Dieser Kanal kombiniert Videoinhalte mit didaktischen Materialien und eignet sich gut für den Einsatz im Unterricht, um authentisches Sprachmaterial bereitzustellen und Hörverstehen zu fördern.

Der Einsatz solcher Plattformen kann eine übermäßige Abhängigkeit von Technologie schaffen. Traditionelle Lehrmethoden und zwischenmenschliche Interaktionen könnten in den Hintergrund geraten, was sich negativ auf die sozialen und kommunikativen Fähigkeiten der Lernenden auswirken könnte (Woolf, 2021: 26).

## 4. Potenziale und Herausforderungen beim Einsatz digitaler Medien

Digitale Medien haben sich in den letzten Jahren als unverzichtbare Werkzeuge im Bildungsbereich etabliert. Sie bieten zahlreiche Vorteile, wie die Förderung von personalisiertem Lernen, die Verbesserung der Interaktivität und den Zugang zu einer Vielzahl von Ressourcen. Gleichzeitig bringen sie jedoch auch Herausforderungen mit sich, darunter technologische Barrieren, Ablenkungspotenziale und die Notwendigkeit fundierter didaktischer Konzepte. Um digitale Medien effektiv in den Unterricht zu integrieren, ist es entscheidend, sowohl ihre Potenziale als auch ihre Hindernisse zu analysieren.

### 4.1 Vorteile digitaler Medien

Digitale Medien haben sich als transformative Werkzeuge im Bildungsbereich etabliert und bieten zahlreiche Vorteile, die den Unterricht bereichern und modernisieren können. Einer der zentralen Vorteile ist die Möglichkeit, personalisiertes Lernen zu fördern. Durch digitale Plattformen wie Edmodo oder Google Meet können Lernende in ihrem eigenen Tempo arbeiten

und Inhalte wiederholen, bis sie vollständig verstanden sind (Holmes, Anastopoulou, Schaumburg & Mavrikis, 2018). Dies ist besonders hilfreich für heterogene Lerngruppen, in denen die Lernenden unterschiedliche Bedürfnisse und Fähigkeiten mitbringen.

Ein weiterer Vorteil ist die erhöhte Zugänglichkeit von Lernmaterialien. Digitale Medien ermöglichen den Zugriff auf eine Vielzahl von Ressourcen, unabhängig von geografischen oder zeitlichen Einschränkungen. Lernende können jederzeit auf Videos, interaktive Übungen oder digitale Bücher zugreifen, was die Flexibilität des Lernprozesses erheblich steigert (Understanding the Relevance of Digital Media in Higher Education, 2023: 7). Dies ist besonders relevant in Zeiten von Krisen wie der COVID-19-Pandemie, in denen physischer Unterricht eingeschränkt war.

Darüber hinaus fördern digitale Medien die Interaktivität im Unterricht. Tools wie Kahoot oder virtuelle Realität (VR) schaffen eine immersive Lernumgebung, die das Engagement der Lernenden erhöht und komplexe Inhalte anschaulich vermittelt (Research on Innovative Application of Virtual Reality Technology in Digital Media Education, 2025: 13). Durch diese interaktiven Ansätze wird nicht nur das Verständnis gefördert, sondern auch das Interesse der Lernenden an den behandelten Themen gesteigert.

Die Integration digitaler Medien unterstützt zudem die Entwicklung von Schlüsselkompetenzen für die Zukunft. Digitale Bildungsmedien helfen den Lernenden dabei, technologische Fähigkeiten zu entwickeln und sich auf eine zunehmend digitalisierte Arbeitswelt vorzubereiten (The Role of Digital-Based Civic Education Teaching Media in Society 5.0, 2024: 15). Dies umfasst nicht nur den Umgang mit Technologien, sondern auch die Förderung von Kreativität und Problemlösungsfähigkeiten durch innovative Lehrmethoden.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass digitale Medien den Unterricht flexibler, interaktiver und zugänglicher machen. Sie ermöglichen personalisiertes Lernen und fördern wichtige Kompetenzen für die Zukunft. Gleichzeitig bieten sie Lehrkräften neue Möglichkeiten zur Gestaltung des Unterrichts und zur Unterstützung der Lernenden.

## **4.2 Hindernisse**

Digitale Medien haben das Potenzial, den Bildungsbereich zu bereichern und zu transformieren, doch ihre Integration in den Unterricht bringt auch zahlreiche Herausforderungen mit sich. Ein zentrales Hindernis ist die Anpassung digitaler Medien an verschiedene Lernniveaus und Lerntypen. Obwohl digitale Technologien oft als flexibel und anpassungsfähig beworben werden, können sie nicht immer die individuellen Bedürfnisse aller

Lernenden berücksichtigen. Dies kann dazu führen, dass bestimmte Gruppen, wie etwa Lernende mit besonderen Förderbedarfen, benachteiligt werden (Eickelmann & Gerick, 2017).

Technische Probleme stellen eine weitere Herausforderung dar. Eine unzureichende Infrastruktur und mangelnde Ausstattung können den Einsatz digitaler Medien erheblich beeinträchtigen. Besonders in ländlichen Regionen oder sozioökonomisch schwächeren Haushalten fehlt oft der Zugang zu stabilen Internetverbindungen oder modernen Geräten, was die digitale Kluft verstärkt (Hassler et al., 2016). Diese Ungleichheit im Zugang zu digitalen Ressourcen verhindert eine gleichberechtigte Teilnahme am Unterricht und verstärkt bestehende Bildungsunterschiede.

Darüber hinaus besteht die Gefahr der Ablenkung durch nicht-unterrichtsbezogene Inhalte. Digitale Geräte bieten eine Vielzahl von Möglichkeiten, die nicht direkt mit dem Lernen zusammenhängen, wie etwa soziale Medien oder Spiele. Ohne klare Nutzungskonzepte kann dies dazu führen, dass Lernende ihre Aufmerksamkeit vom Unterricht abwenden und ihre Konzentration verlieren (Baumgartner & Kalz, 2020).

Zusätzlich bringt die zunehmende Datifizierung im Bildungsbereich ethische Herausforderungen mit sich. Die Sammlung und Analyse großer Mengen personenbezogener Daten wirft Fragen zum Datenschutz auf. Insbesondere bei minderjährigen Lernenden ist dies ein sensibles Thema, da hier der Schutz der Privatsphäre oberste Priorität haben sollte (Medienpädagogische Forschung und die Datifizierung 2016: 70,71). Gleichzeitig können Lehrkräfte durch die Komplexität der Datenauswertung überfordert werden, was sich negativ auf die Qualität des Unterrichts auswirken kann.

Schließlich ist die Entwicklung fundierter didaktischer Konzepte notwendig. Digitale Medien sollten nicht nur als Ergänzung zum traditionellen Unterricht betrachtet werden, sondern als integraler Bestandteil des Lehrens und Lernens etabliert werden. Ohne eine klare Strategie für ihren Einsatz besteht die Gefahr, dass sie lediglich als technisches Hilfsmittel genutzt werden, ohne den pädagogischen Mehrwert voll auszuschöpfen (Kerres, 2021).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass digitale Medien zwar große Chancen für den Bildungsbereich bieten, jedoch sorgfältig geplant und umgesetzt werden müssen, um ihre Hindernisse zu überwinden. Es ist entscheidend, sowohl technische als auch didaktische Herausforderungen zu adressieren und gleichzeitig sicherzustellen, dass alle Lernenden gleichermaßen von diesen Technologien profitieren können.

## **5. Analyse und Anwendung ausgewählter Online-Lehrwerkzeuge**

Der Einsatz digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht hat in den letzten Jahren – insbesondere durch die COVID-19-Pandemie – erheblich an Bedeutung gewonnen und eröffnet vielfältige neue Möglichkeiten für Lehrende und Lernende. Die Pandemie führte weltweit zu Schulschließungen und machte den schnellen Umstieg auf Fern- und Distanzunterricht notwendig. Dadurch wurden digitale Technologien und Online-Lehrwerkzeuge innerhalb kürzester Zeit zum zentralen Bestandteil des Unterrichts (vgl. Karbi 2021). Lehrkräfte sahen sich vor neue Herausforderungen gestellt, sowohl didaktisch als auch technisch, mussten aber auch neue Kompetenzen erwerben und innovative Unterrichtsformen entwickeln (vgl. Karbi 2021: 345–360). Die Erfahrungen aus dieser Zeit zeigen, dass digitale Werkzeuge das Potenzial haben, den Unterricht zu optimieren und den Zugang zu Bildung flexibler zu gestalten. Folglich ist die Auseinandersetzung mit Chancen und Grenzen digitaler Lehrwerkzeuge ein zentrales Thema der aktuellen Fremdsprachendidaktik.

### **5.1 Auswahlkriterien für digitale Lehrwerkzeuge**

Die Auswahl geeigneter digitaler Lehrwerkzeuge ist ein zentraler Aspekt der digitalen Transformation im Bildungsbereich. Um digitale Tools effektiv in Lehr- und Lernprozesse zu integrieren, müssen verschiedene Kriterien berücksichtigt werden, die sowohl pädagogische, technische als auch rechtliche Aspekte umfassen.

Ein wesentliches Kriterium ist die didaktische Passung des digitalen Werkzeugs. Digitale Medien sollten nicht nur eingesetzt werden, weil sie verfügbar sind, sondern weil sie einen konkreten Mehrwert für den Lernprozess bieten. Petko (2020: 45) betont, dass digitale Tools dann besonders effektiv sind, wenn sie zur Förderung von Kompetenzen wie kritischem Denken, Kreativität und kollaborativem Arbeiten beitragen. Die Auswahl sollte sich daher an den spezifischen Lernzielen und -inhalten orientieren.

Technische Aspekte spielen ebenfalls eine bedeutende Rolle. Die Benutzerfreundlichkeit eines Tools ist entscheidend für dessen Akzeptanz bei Lehrenden und Lernenden. Ein intuitives Design, geringe technische Anforderungen und eine hohe Verfügbarkeit auf verschiedenen Endgeräten sind hierbei von Vorteil. Mayrberger (2019: 112) weist darauf hin, dass technische

Barrieren die Motivation der Nutzer erheblich beeinträchtigen können und somit den Lernerfolg negativ beeinflussen.

Datenschutz und Datensicherheit sind weitere zentrale Kriterien bei der Auswahl digitaler Lehrwerkzeuge. Insbesondere im schulischen Kontext ist die Einhaltung der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) unerlässlich. Tools sollten daher transparent in Bezug auf ihre Datenverarbeitung sein und möglichst keine personenbezogenen Daten ohne ausdrückliche Zustimmung erheben oder speichern.

Ein weiterer Aspekt ist die Möglichkeit zur Individualisierung und Differenzierung. Digitale Lehrwerkzeuge sollten es ermöglichen, auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen und -bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler einzugehen. Adaptive Lernsysteme, die sich an das individuelle Lerntempo anpassen, können hier einen wertvollen Beitrag leisten. Tulodziecki und Herzig (2019: 76) heben hervor, dass solche Systeme insbesondere für heterogene Lerngruppen geeignet sind, um individuelle Förderbedarfe zu adressieren.

Schließlich sollte auch die Integration des Tools in bestehende Lehr-Lern-Settings berücksichtigt werden. Ein digitales Werkzeug entfaltet seinen vollen Nutzen nur dann, wenn es sinnvoll in den Unterricht eingebettet ist und nicht isoliert verwendet wird. Die Kombination von analogen und digitalen Methoden, also ein hybrides Lernarrangement, kann hierbei besonders effektiv sein. Kerres (2018: 210) unterstreicht die Bedeutung eines durchdachten didaktischen Designs, das digitale Medien als integralen Bestandteil des Lernprozesses versteht.

## 5.2 Analyse ausgewählter Lehrwerkzeuge

Im Zuge der Digitalisierung und nicht zuletzt durch die Erfahrungen während der COVID-19-Pandemie ist der Einsatz digitaler Medien im DaF-Unterricht immer wichtiger geworden. Digitale Werkzeuge ermöglichen eine abwechslungsreiche, interaktive und motivierende Gestaltung des Unterrichts und bieten vielfältige Chancen, Lernprozesse individuell zu unterstützen und die Medienkompetenz der Lernenden zu fördern (Lernen und Lehren mit digitalen Medien im DaF-Unterricht, 2023). Im Folgenden werden ausgewählte digitale Lehrwerkzeuge vorgestellt und ihre Einsatzmöglichkeiten sowie ihr Mehrwert für den DaF-Unterricht analysiert.

[LearningApps.org](https://www.learningapps.org/)

LearningApps.org ist eine kostenlose, webbasierte Plattform zur Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen mit kleinen interaktiven, multimedialen Aufgabentypen (Digitale Medien und Lernszenarien im DaF-Unterricht, 2020: 11). Zu den angebotenen Aufgabenformaten gehören beispielsweise Multiple-Choice-Fragen, Zuordnungsübungen und Lückentexte (Kerres, 2021: 423). Diese Arten von Aufgaben können direkt in Lerninhalte eingebunden werden, z. B. in Lernplattformen wie Moodle (Eickelmann & Gerick, 2017). Alternativ können sie auch von den Nutzenden selbst online erstellt oder verändert werden (Hassler et al., 2016).

## Whiteboard

Interaktive Whiteboards (IWB) gelten als bedeutende Werkzeuge in der digitalen Bildungslandschaft. Der Beitrag von Christian Kohls (2012) liefert praxisorientierte Einblicke in deren Einsatzmöglichkeiten in Schule und Hochschule. Er macht deutlich, dass Whiteboards nicht nur als Ersatz für traditionelle Tafeln gedacht sind, sondern eigene didaktische Potenziale mitbringen, die über die bloße Visualisierung hinausgehen.

Ein zentraler Punkt bei Kohls ist die Mehrdimensionalität der Nutzung: Interaktive Whiteboards bieten nicht nur Schreib- und Zeichenfunktionen, sondern ermöglichen auch die Einbindung von multimedialen Inhalten, dynamischen Präsentationen, Simulationen oder Live-Zugriffen auf Webressourcen. Diese Vielfalt eröffnet neue Szenarien für exploratives, kollaboratives und problemorientiertes Lernen (Kohls 2012: 188).

Ein großer Vorteil liegt laut Kohls im didaktischen Strukturieren und Visualisieren. Lehrende können komplexe Inhalte dynamisch aufbauen, Zwischenschritte sichtbar machen und flexibel auf Schülerfragen reagieren. Die Wiederverwendbarkeit von Materialien, wie Arbeitsblätter oder Annotierungen, steigert die Effizienz und erleichtert differenzierte Lernangebote.

Besonders betont wird der interaktive Charakter des Whiteboards. Lernende können direkt am Board arbeiten, eigene Beiträge liefern und so aktiver am Unterrichtsgeschehen teilnehmen. Diese Interaktion fördert nicht nur die Motivation, sondern auch das soziale und kommunikative Lernen im Klassenverband. In Kombination mit digitalen Tools – etwa für Umfragen oder Brainstormings – entsteht eine neue Form der Lernbeteiligung, die über Frontalunterricht hinausgeht (vgl. Kohls 2012: 191).

Allerdings weist Kohls auch auf Herausforderungen hin: Der Einsatz erfordert sowohl technische Verlässlichkeit als auch didaktisches Know-how. Ein interaktives Whiteboard entfaltet sein Potenzial nur dann, wenn Lehrkräfte in der Lage sind, es pädagogisch sinnvoll einzusetzen. Es reicht nicht aus, das Whiteboard wie eine digitale Tafel zu verwenden – es bedarf einer konzeptionellen Integration in den Unterricht. Ohne entsprechende Schulung und methodische Reflexion droht das Tool unterfordert zu bleiben (Kohls 2012: 195).

Zusammenfassend bietet das Whiteboard ein großes Potenzial für aktive Lernprozesse, visuelle Strukturierung und multimediale Unterstützung im Unterricht. Voraussetzung für den Erfolg ist jedoch eine bewusste Auswahl der Nutzungsszenarien sowie eine gezielte methodische Planung.

### Wordwall

Wordwall (<https://wordwall.net/>) ist eine Online-Plattform, mit der Lehrkräfte interaktive Übungen wie Zuordnungsaufgaben, Lückentexte, Quizze oder Wortspiele erstellen können. Die Plattform bietet zahlreiche Vorlagen, die individuell angepasst werden können, und eignet sich besonders gut für die Wiederholung und Festigung von Wortschatz und Grammatik. Die Übungen können sowohl online als auch als Arbeitsblätter genutzt werden. Ein Vorteil ist, dass die Aufgaben direkt mit den Lernenden geteilt und auf verschiedenen Geräten bearbeitet werden können (vgl. Minsk 2018/LearningApps; wordwall.net; Digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht, 2020: 13)

### Quizlet

Quizlet (<https://quizlet.com/>) ist ein webbasiertes Tool, das es ermöglicht, digitale Karteikarten und Lernsets zu erstellen. Lehrkräfte und Lernende können Vokabeln, Definitionen oder Grammatikregeln in Form von digitalen Flashcards üben. Quizlet bietet verschiedene Lernmodi wie Zuordnungsübungen, Multiple-Choice-Tests und spielerische Lernspiele. Besonders praktisch ist die Möglichkeit, bestehende Lernsets zu nutzen oder eigene zu erstellen und mit anderen zu teilen. Quizlet eignet sich vor allem für das individuelle und selbstgesteuerte Lernen von Vokabeln (vgl. Lernen und Lehren mit digitalen Medien im DaF-Unterricht, 2023: 8)

### Padlet

Padlet (<https://padlet.com/>) ist eine digitale Pinnwand, auf der Lernende und Lehrkräfte gemeinsam Inhalte sammeln, strukturieren und präsentieren können. Padlet unterstützt



kollaboratives Arbeiten, indem Texte, Bilder, Videos, Links oder Audiodateien einfach per Drag-and-drop hinzugefügt werden können. Im DaF-Unterricht kann Padlet für Brainstormings, Projektarbeiten, Präsentationen oder als digitales Lerntagebuch genutzt werden. Die einfache Bedienung und die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten machen Padlet zu einem beliebten Tool für kooperatives Lernen (vgl. Lernen und Lehren mit digitalen Medien im DaF-Unterricht, 2023: 8)

#### Kahoot

Kahoot (<https://kahoot.com/>) ist eine spielbasierte Lernplattform, mit der Lehrkräfte interaktive Quizze erstellen können. Die Schüler nehmen per Smartphone, Tablet oder PC teil und beantworten die Fragen in Echtzeit. Durch das spielerische Element wird die Motivation und der Wettbewerb unter den Lernenden gefördert. Kahoot eignet sich besonders gut zur Wiederholung von Lerninhalten und zur Überprüfung des Wissensstandes in einer motivierenden Atmosphäre (vgl. Lernen und Lehren mit digitalen Medien im DaF-Unterricht, 2023: 8)

#### Edupad

Edupad (<https://edupad.ch/>) ist ein kollaboratives Schreibtool, das es mehreren Nutzern ermöglicht, gleichzeitig an einem Text zu arbeiten. Im DaF-Unterricht kann Edupad für gemeinsames Schreiben, Peer-Feedback oder das Verfassen von Dialogen und Geschichten eingesetzt werden. Die Echtzeit-Bearbeitung fördert die Zusammenarbeit und den Austausch unter den Lernenden (vgl. Lernen und Lehren mit digitalen Medien im DaF-Unterricht, 2023: 8)

#### Voki

Voki (<https://l-www.voki.com/>) ist ein webbasiertes Tool, mit dem Lehrkräfte und Lernende animierte Avatare erstellen und mit Sprache hinterlegen können. Die Avatare lassen sich individuell gestalten und sprechen entweder eingegebenen Text, eigene Tonaufnahmen oder hochgeladene Audiodateien nach. Besonders im Sprachunterricht wird Voki eingesetzt, um Aussprache, freies Sprechen und kreatives Schreiben zu fördern. Lernende können beispielsweise Dialoge einsprechen, Präsentationen vorbereiten oder Rollenspiele durchführen. Die Nutzung von Voki stärkt die Motivation, da Lernende in einer geschützten Umgebung üben

und ihre Ergebnisse teilen können. Voki kann sowohl online als auch per App verwendet werden und eignet sich für verschiedene Fächer und Altersgruppen (Digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht, 2020) .

### Wortwolken

Wortwolken (<https://www.wortwolken.com/>) sind digitale Werkzeuge, mit denen Begriffe aus einem Text visuell dargestellt werden, wobei die Häufigkeit der Wörter ihre Größe in der Wolke bestimmt. Sie eignen sich besonders gut, um zentrale Themen, Schlüsselbegriffe oder Stimmungen auf einen Blick sichtbar zu machen und fördern so das Verständnis und die Diskussion im Unterricht. Im Unterricht können Wortwolken zur Visualisierung von Kernthemen und Schlüsselbegriffen, als Einstieg in neue Themen oder Diskussionsrunden, für kreative Schreibansätze wie Geschichten oder Gedichte, zur Zusammenfassung und Reflexion von Unterrichtsinhalten sowie zur Analyse von Texten, Reden oder Umfragen eingesetzt werden. Zu den Vorteilen zählen die Förderung des visuellen Lernens, die Unterstützung der aktiven Beteiligung der Lernenden und die unkomplizierte Erstellung mit kostenlosen Online-Tools wie [wortwolken.com](https://www.wortwolken.com/) oder [wordclouds.com](https://www.wordclouds.com/). (Digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht, 2020)

### Plickers

Plickers (<https://get.plickers.com/>) ist ein digitales Tool für formative Lernstandsüberprüfung, das es Lehrkräften ermöglicht, schnell und unkompliziert Rückmeldungen von der gesamten Klasse zu erhalten – ohne dass die Schülerinnen eigene Geräte benötigen. Jeder Lernende erhält eine individuell zugeordnete Karte mit einem QR-Code, die in verschiedene Richtungen gehalten werden kann, um Multiple-Choice-Antworten (A, B, C, D) auszuwählen. Die Lehrkraft stellt eine Frage, die über Beamer oder Tafel angezeigt wird, und scannt anschließend mit der Plickers-App auf dem Smartphone oder Tablet die hochgehaltenen Karten der Schüler\*innen. Die Antworten werden sofort digital erfasst und können direkt angezeigt oder später ausgewertet werden.

Plickers eignet sich besonders für Quizze, Umfragen, schnelle Wissensabfragen oder als Exit-Ticket am Ende einer Stunde. Das Tool bietet eine hohe Motivation und Anonymität für die Lernenden, da die Antworten nur für die Lehrkraft sichtbar sind. Die Karten können kostenlos heruntergeladen und ausgedruckt werden, was Plickers auch in Klassen ohne digitale Endgeräte einsetzbar macht (Digitale Werkzeuge im DaF-Unterricht, 2020)

### 5.3 Vergleich traditioneller und digitaler Unterrichtsmethoden

Traditionelle Unterrichtsmethoden im DaF-Unterricht sind geprägt von Frontalunterricht, klaren Strukturen und dem Einsatz analoger Materialien. Digitale Methoden hingegen setzen verstärkt auf interaktive Tools, flexible Lernumgebungen und eine stärkere Lernerzentrierung. Während traditionelle Ansätze oft durch begrenzte Interaktion und eine feste Zeit- und Raumstruktur gekennzeichnet sind, bieten digitale Methoden eine hohe Interaktivität, zeitliche und räumliche Flexibilität sowie adaptive Lernpfade und personalisierte Inhalte. Digitale Werkzeuge ermöglichen unmittelbares Feedback und fördern die Motivation der Lernenden durch spielerische Elemente und Gamification, während im traditionellen Unterricht Feedback meist zeitverzögert und ausschließlich durch die Lehrkraft erfolgt (Jurić, 2021).

Ein wesentlicher Vorteil digitaler Methoden liegt in der individuellen Förderung: Lernplattformen erlauben es, das Lerntempo und die Inhalte an die Bedürfnisse der Lernenden anzupassen, wodurch Differenzierung und selbstständiges Arbeiten unterstützt werden. Darüber hinaus fördern digitale Medien nicht nur sprachliche, sondern auch digitale Kompetenzen, die für den modernen Arbeitsmarkt immer wichtiger werden. Virtuelle Lernumgebungen ermöglichen kooperatives Lernen unabhängig von Ort und Zeit und unterstützen kollaborative Arbeitsformen (Goethe-Institut, 2023).

Gleichzeitig stellen digitale Methoden Lehrkräfte und Lernende vor neue Herausforderungen. Die Wirksamkeit hängt stark von der technischen Ausstattung und den digitalen Kompetenzen aller Beteiligten ab. Zudem kann ein unstrukturierter oder übermäßiger Einsatz digitaler Medien zu Überforderung und Ablenkung führen. Auch soziale Aspekte wie der persönliche Kontakt und die direkte Interaktion im Klassenraum können durch digitale Methoden eingeschränkt werden. Daher empfehlen viele Fachleute einen ausgewogenen Methodenmix, der die Vorteile beider Ansätze kombiniert (Müller, 2023).

Empirische Untersuchungen zeigen, dass der Einsatz digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht die Motivation und Aktivität der Lernenden erhöht und den Unterricht bereichern kann. Lehrkräfte berichten von einem Zugewinn an Flexibilität und Individualisierungsmöglichkeiten, betonen jedoch die Notwendigkeit, digitale und traditionelle Methoden sinnvoll zu kombinieren. Besonders erfolgreich gelten hybride und projektorientierte Modelle, die beide Ansätze verbinden und so die Vorteile beider Welten nutzen (Rodinger Kočila, 2022).

## 6. Methodologie

An unserer Untersuchung nehmen sechs Erwachsene Schüler auf A2+-Niveau teil. Da es sich um eine kleine Lerngruppe handelt, ist die Situation nicht generalisierbar.

Zur Untersuchung der Auswirkungen digitaler Medien auf den DaF-Unterricht wird ein experimentelles Design mit zwei Gruppen verwendet:

- **Kontrollgruppe (traditioneller Unterricht):** Diese Gruppe lernt mit klassischen Lehrmethoden, wie Lehrbüchern und Tafelarbeit, ohne den Einsatz digitaler Medien.
- **Experimentalgruppe (Unterricht mit Apps):** Diese Gruppe nutzt digitale Lehrwerkzeuge und Sprachlern-Apps, um den Lernprozess interaktiver und individueller zu gestalten.

Durch den empirischen Vergleich beider Gruppen soll ermittelt werden, inwiefern digitale Medien die Lernmotivation und den Sprachfortschritt beeinflussen. Die Auswertung der Arbeit basiert auf empirischen Angaben der Lernenden und der beobachtenden Lehrkraft und geht nicht auf eine Analyse quantitativer Daten ein. Hiermit wird beabsichtigt, die Erfahrungen und emotionalen Reaktionen der Lernenden im Zusammenhang mit den beiden unterschiedlichen Unterrichtsansätzen festzuhalten und zu vergleichen und somit die Eignung der vorgeschlagenen Techniken zu ermitteln. Einschränkungen dieser Untersuchung ergeben sich durch die geringe Teilnehmerzahl sowie die spezifische Unterrichtssituation, die nicht auf alle DaF-Lernkontexte übertragbar ist.

Im Folgenden wird eine Gegenüberstellung von Unterricht mit digitalen Medien und traditionellem Unterricht ohne digitale Medien vorgenommen, um die jeweiligen Vor- und Nachteile beider Ansätze im Kontext des DaF-Unterrichts zu beleuchten.

Der Vergleich traditioneller und digitaler Unterrichtsmethoden im DaF-Unterricht zeigt, dass beide Ansätze spezifische Vor- und Nachteile aufweisen. Traditionelle Methoden, wie sie von Müller, Blömeke & Eichler (2006) beschrieben werden, zeichnen sich durch klare Strukturen, Frontalunterricht und den Einsatz analoger Materialien aus. Sie bieten Stabilität und fördern den direkten sozialen Kontakt, sind jedoch weniger flexibel und ermöglichen nur begrenzte Individualisierung.

Digitale Ansätze hingegen bieten laut Juric (2021) und dem Goethe-Institut (2023) eine hohe Interaktivität, zeitliche und räumliche Flexibilität sowie adaptive Lernpfade. Digitale Tools wie Padlet, Quizlet oder LearningApps ermöglichen unmittelbares Feedback, motivieren durch

spielerische Elemente und fördern die Eigenständigkeit der Lernenden. Besonders im Bereich der Fremdsprachen unterstützen digitale Medien die individuelle Förderung, da sie differenzierte Aufgabenstellungen und selbstgesteuertes Lernen erlauben.

Ein wesentlicher Vorteil digitaler Medien ist die Möglichkeit, verschiedene Lerntypen anzusprechen und kooperative Lernformen unabhängig von Ort und Zeit zu realisieren (Goethe-Institut, 2023). Gleichzeitig hängt die Wirksamkeit digitaler Methoden stark von der technischen Ausstattung und den digitalen Kompetenzen aller Beteiligten ab. Wie Müller, Blömeke & Eichler (2006) betonen, bleibt der persönliche Kontakt und die direkte Kommunikation im Klassenraum ein zentraler Aspekt traditionellen Unterrichts, der durch digitale Medien nur eingeschränkt ersetzt werden kann.

Studien wie die von Kocila (2022) zeigen, dass der Einsatz digitaler Werkzeuge die Motivation und Aktivität der Lernenden erhöht und neue Möglichkeiten für Flexibilität und Individualisierung schafft. Allerdings wird betont, dass eine Kombination beider Ansätze – also hybride oder projektorientierte Modelle – die Vorteile beider Methoden vereint und so ein optimales Lernumfeld geschaffen werden kann.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Integration digitaler Medien im DaF-Unterricht neue Wege für Differenzierung, Motivation und selbstgesteuertes Lernen eröffnet, während traditionelle Methoden weiterhin wichtige soziale und kommunikative Kompetenzen fördern.

Ein Vergleich der beiden dargestellten Unterrichtseinheiten – eine mit und eine ohne digitale Medien – zeigt deutliche Unterschiede sowohl im Ablauf als auch in den Möglichkeiten für Lehrende und Lernende. Im Unterricht mit digitalen Medien werden Tools wie Padlet, Quizlet, LearningApps, Kahoot und Mentimeter eingesetzt. Digitale Medien ermöglichen einen abwechslungsreichen und interaktiven Unterricht. Lernende können durch Quizze, interaktive Übungen und digitale Pinnwände aktiv teilnehmen und erhalten direktes Feedback. Das steigert die Motivation und fördert die Beteiligung aller (siehe Kapitel 3.2).

Mit digitalen Tools lassen sich Aufgaben und Materialien flexibel anpassen. Lernende können in ihrem eigenen Tempo arbeiten, Wiederholungen nutzen und gezielt an ihren Schwächen arbeiten. Besonders im Fremdsprachenunterricht unterstützen Apps und digitale Karteikarten die individuelle Sprachentwicklung.

Außerdem digitale Medien fördern die Zusammenarbeit, zum Beispiel durch gemeinsames Arbeiten an Texten auf Padlet oder Gruppenprojekte online. Lernende tauschen sich aus, kommentieren Beiträge und lernen voneinander (siehe Kapitel 3.1.3)

Vielfältige Lernwege: Durch den Einsatz verschiedener digitaler Medien werden unterschiedliche Lerntypen angesprochen – visuell, auditiv und kinästhetisch. Komplexe Inhalte können anschaulich und multimedial dargestellt werden, zum Beispiel durch Bilder, Videos oder Animationen (siehe Kapitel 3.2.1).

Digitale Tools wie Mentimeter ermöglichen eine schnelle, anonyme Evaluation des Unterrichts und geben den Lernenden die Möglichkeit, ihre Meinung zum Unterricht mitzuteilen (siehe Kapitel 3.1.2, 3.2.1).

Im Gegensatz dazu ist der traditionelle Unterricht ohne digitale Medien stärker auf analoge Methoden wie Arbeitsblätter, Tafel, Stifte und mündlichen Austausch fokussiert. Auch dieser Ansatz hat Stärken, etwa die Förderung der direkten Kommunikation, die Konzentration auf das Wesentliche und die Reduktion von Ablenkungen (siehe Kapitel 5.3).

Es gibt weniger Flexibilität bei der Anpassung der Materialien, die Motivation durch spielerische und interaktive Elemente ist geringer, die Lernerautonomie und die Möglichkeiten zur selbstständigen Wiederholung und Vertiefung sind eingeschränkt und die Förderung digitaler Kompetenzen, die in der modernen Arbeits- und Lebenswelt immer wichtiger werden, bleibt aus.

Die Analyse zeigt, dass der Unterricht mit digitalen Medien besonders durch seine Interaktivität, Flexibilität und die Förderung individueller Lernwege überzeugt. Digitale Tools machen den Unterricht abwechslungsreicher, motivierender und aktueller. Sie fördern die Zusammenarbeit, bieten vielfältige Übungsformen und ermöglichen eine zeitgemäße Evaluation. Vor allem im Fremdsprachenunterricht tragen sie dazu bei, Sprachkompetenz und Medienkompetenz gleichzeitig zu entwickeln – ein entscheidender Vorteil gegenüber rein analogen Methoden (siehe Kapitel 5.1).

## **7. Empirischer Teil**

In diesem Kapitel stelle ich die empirische Untersuchung meiner Arbeit vor, die im Rahmen einer meiner Unterrichtsstunden an einer privaten Sprachschule stattfand. Zunächst erläutere ich die Zielsetzung der Untersuchung und die Forschungsfragen der Arbeit.

Es folgt eine Übersicht über die Eigenschaften der Teilnehmenden, das verwendete

Unterrichtsmaterial und den Ablauf der Unterrichtsstunde.

Im letzten Teil präsentiere und analysiere ich die Ergebnisse meiner Forschung. Abschließend erfolgt eine kritische Reflexion und das Fazit meiner Arbeit.

Der Fokus liegt dabei auf dem Einsatz digitaler Medien im DaF-Unterricht

## **7.1 Zielsetzung des Unterrichts**

Ein wesentliches Ziel meiner Unterrichtseinheit ist es, dass die Lernenden über Reisen sprechen, Reiseberichte lesen und verstehen sowie das Perfekt wiederholen. Das interaktive Whiteboard nutze ich vor allem, um gemeinsam mit den Lernenden die Aufgaben zu kontrollieren. Dadurch werden die Teilnehmenden ermutigt, ihre eigenen Fehler zu erkennen und die Hausaufgaben besser zu verstehen – ein Prinzip, das dem konstruktivistischen Lernansatz folgt, bei dem Selbstreflexion und Eigenverantwortung im Lernprozess eine zentrale Rolle spielen (Reinmann, Gabi [2005]: Blended Learning – auf dem Weg zur Theorie. In: Issing, Ludwig J./Klimsa, Paul [Hrsg.]: Information und Lernen mit Multimedia und Internet. Weinheim: Beltz, S. 53–66).

Zusätzlich kommen interaktive Plattformen wie Kahoot, LearningApps, Quizlet und Padlet zum Einsatz. Mit Kahoot und Quizlet können die Teilnehmenden spielerisch ihr Wissen testen und festigen. Quizlet hilft den Lernenden auch den Wortschatz zu lernen. LearningApps bietet verschiedene Übungsformate an. Padlet dient als „digitales Heft“, auf dem Informationen gesammelt und präsentiert werden.

Besonders wichtig ist dabei die Zusammenarbeit der Lernenden: Sie arbeiten in kleinen Gruppen oder Teams, tauschen sich aus, unterstützen sich gegenseitig und lösen Aufgaben gemeinsam. Dieses kooperative Lernen basiert auf sozialkonstruktivistischen Ansätzen, bei denen Wissen durch Interaktion und gemeinsames Handeln in sozialen Kontexten aufgebaut wird (Vygotskij, Lev S. [1978]: Interaction between learning and development. Durch diese kooperative Arbeitsweise profitieren sie nicht nur fachlich, sondern verbessern auch ihre kommunikativen Fähigkeiten auf Deutsch. Die Zusammenarbeit fördert die aktive Anwendung der Sprache, stärkt das Selbstvertrauen und trägt dazu bei, dass die Lernenden nachhaltige Fortschritte in der deutschen Sprache erzielen

## 7.2 Bedingungsfeldanalyse

In diesem Abschnitt werden die anthropogenen Voraussetzungen der Lernenden sowie die äußeren Rahmenbedingungen des Unterrichts ausführlich analysiert. Dabei erfolgt eine sachliche und didaktische Betrachtung der Situation. Besonders werden die Merkmale der Lerngruppe beleuchtet.

Nach Ehnert (2001: 39) sind sowohl die individuellen, sozialen und kulturellen Voraussetzungen als auch die organisatorischen Rahmenbedingungen entscheidend für die Planung und Durchführung von Fremdsprachenunterricht. Zu den anthropogenen Voraussetzungen zählen Informationen über die Lernenden, wie deren Herkunft, Alter, Gruppengröße, Entwicklungsstand, Sprachniveau, bisherige Lernerfahrungen, bereits gelernte Sprachen und ihre Motivation zum Sprachenlernen. Zusätzlich spielen weitere Aspekte wie die Sprache der Lernenden und die Art der Interaktion eine wichtige Rolle, da sie sowohl den Lernprozess als auch die Lernenden selbst beeinflussen.

Die Rahmenbedingungen beziehen sich auf verschiedene Faktoren, die den Unterrichtsverlauf prägen und von der Lehrkraft berücksichtigt werden müssen. Zu den sozio-kulturellen Voraussetzungen gehören die sozialen Gegebenheiten, wie Gesellschaft und Kultur, aber auch curriculare Vorgaben sowie institutionelle und räumliche Bedingungen, die den Unterrichtsalltag bestimmen (Ehnert, 2001: 33).

Die Klasse besteht aus sechs erwachsenen Teilnehmerinnen und Teilnehmern, die alle aus Griechenland und Albanien stammen. Das Alter der Lernenden liegt zwischen 28 und 45 Jahren, was eine interessante Mischung aus jüngeren und älteren Erwachsenen ergibt. Diese Altersvielfalt bringt unterschiedliche Lebenserfahrungen, Sichtweisen und Lernstrategien mit sich, die den Unterricht bereichern. Die Gruppe setzt sich aus drei Frauen und drei Männern zusammen, wodurch eine ausgewogene Geschlechterverteilung gewährleistet ist.

Alle Teilnehmer haben bereits einen A2-Deutschkurs erfolgreich abgeschlossen und verfügen somit über solide Grundkenntnisse der deutschen Sprache. Neben ihrer Muttersprache, Griechisch oder Albanisch, sprechen einige von ihnen auch Englisch, was ihnen beim Verstehen grammatischer Strukturen oder beim Erklären neuer Begriffe hilfreich ist. Die bisherigen Lernerfahrungen der Kursteilnehmer sind vielfältig: Einige von ihnen haben bereits in ihrer Schulzeit erste Berührungspunkte mit der deutschen Sprache gehabt, andere sind erst als Erwachsene durch ihren Beruf oder durch einen Umzug nach Deutschland mit Deutsch in Kontakt gekommen. Diese unterschiedlichen Erfahrungen wirken sich positiv auf die Dynamik



der Gruppe aus, da die Lernenden voneinander profitieren und sich gegenseitig unterstützen können.

Die Motivation, Deutsch zu lernen, ist bei allen Teilnehmern hoch. Viele zeigen eine instrumentelle Motivation, da sie die Sprache für konkrete Alltagssituationen wie Einkaufen oder Behördengänge benötigen. Andere Lernende verfolgen eine integrative Motivation, da sie sich aktiv in die deutschsprachige Gesellschaft integrieren möchten. Diese Motivationsarten lassen sich im Rahmen der Zweitspracherwerbstheorien nach Robert C. Gardner und Wallace E. Lambert (1972) differenzieren, während Edward L. Deci und Richard M. Ryan (2002) zwischen intrinsischer und extrinsischer Motivation unterscheiden. Ein Teil der Gruppe bereitet sich zudem gezielt auf eine Sprachprüfung vor, um ein offizielles Zertifikat zu erwerben. Die Lernenden zeigen großes Interesse daran, ihre mündliche Ausdrucksfähigkeit zu verbessern, damit sie sich im Alltag selbstbewusster und unabhängiger bewegen können.

Die Interaktion innerhalb der Gruppe ist sehr lebendig und von gegenseitigem Respekt geprägt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer tauschen sich regelmäßig über ihre Erfahrungen aus, geben sich gegenseitig Tipps und helfen einander bei Verständnisproblemen. Es herrscht eine offene Atmosphäre, in der Fehler als Lernchancen betrachtet werden. Die Unterrichtssprache ist überwiegend Deutsch, doch bei besonders komplexen Themen werden Erklärungen auch auf Englisch oder in der jeweiligen Muttersprache angeboten, um sicherzustellen, dass alle Lernenden dem Unterricht folgen können.

Der Unterricht findet in einem modernen, gut ausgestatteten Klassenraum statt. Die Schule stellt digitale Medien wie ein interaktives Whiteboard, Laptops und WLAN zur Verfügung, sodass der Einsatz von digitalen Lernplattformen und Online-Übungen problemlos möglich ist. Die institutionellen Rahmenbedingungen sind günstig: Die Gruppengröße von sechs Personen ermöglicht eine intensive Betreuung durch die Lehrkraft und ausreichend Raum für individuelle Fragen und Wünsche. Die Unterrichtszeiten sind auf die Bedürfnisse der erwachsenen Lernenden abgestimmt, viele von ihnen arbeiten oder haben familiäre Verpflichtungen.

Auch die sozio-kulturellen Voraussetzungen der Gruppe spielen eine wichtige Rolle. Die Lernenden bringen verschiedene kulturelle Traditionen, Auch die sozio-kulturellen Voraussetzungen der Gruppe spielen eine wichtige Rolle. Die Lernenden bringen verschiedene kulturelle Traditionen, Werte und Sichtweisen mit, die den Unterricht bereichern und vielfältige Perspektiven eröffnen. Besonders interkulturelle Kompetenzen wie Offenheit, Empathie und Perspektivübernahme werden dabei gefördert. Themen wie interkulturelle Kommunikation, Feste und Bräuche oder Unterschiede im Alltagsleben zwischen Deutschland, Griechenland

und Albanien werden regelmäßig aufgegriffen und im Unterricht reflektiert. Diese Auseinandersetzung trägt nach Hallet/Königs (2010) wesentlich zur Entwicklung interkultureller Handlungsfähigkeit bei.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass diese Lerngruppe durch ihre Heterogenität, ihre hohe Motivation und die günstigen Rahmenbedingungen ideale Voraussetzungen für einen erfolgreichen und abwechslungsreichen DaF-Unterricht bietet. Die Kombination aus individuellen Stärken, gemeinsamer Zusammenarbeit und dem gezielten Einsatz digitaler Medien schafft ein lernförderliches Umfeld, in dem die Teilnehmer nicht nur ihre Sprachkenntnisse erweitern, sondern auch wichtige soziale und interkulturelle Kompetenzen erwerben können.

### **7.3 Durchführung des Unterrichts**

Mein Unterricht dauert 90 Minuten. In diesem Kapitel werden sowohl das Unterrichtsszenario als auch die einzelnen Phasen der Durchführung vorgestellt. Der Unterricht besteht aus der Phase Einstieg, Einführung und Vorentlastung, Präsentation, Semantisierung, Übungsphasen, Projektarbeit und Abschlussphase.

Thema:

Urlaub und Reisen

Zielgruppe:

Erwachsene Deutschlernende, Niveau A2+

#### **1. Einstieg (5 Minuten)**

Ziele:

Das Ziel dieser ersten Phase ist es, die Lernenden herzlich zu begrüßen und ein angenehmes, vertrauensvolles Lernklima zu schaffen. Die Kommunikation zwischen der Kursleiterin und den Teilnehmenden soll gefördert werden, damit sich alle willkommen fühlen und gerne am Unterricht teilnehmen. Außerdem soll das Interesse der Lernenden für das neue Thema geweckt werden, sodass sie motiviert und offen in die Stunde starten.

Medien:

In dieser Phase werden vor allem die Stimme der Kursleiterin und der Lernenden sowie das Whiteboard eingesetzt.

Ablauf:

Zu Beginn der Stunde betritt die Kursleiterin den Raum, begrüßt jeden Teilnehmenden persönlich und lächelt dabei. Sie schreibt das aktuelle Datum und das Thema der Stunde „Urlaub und Reisen“ an das Whiteboard. Anschließend fragt sie die Teilnehmenden im Plenum, wie es ihnen geht, und lädt sie ein, kurz über ihren Tag oder ihre Stimmung zu sprechen. Danach stellt sie eine motivierende Frage, zum Beispiel: „Wer von Ihnen plant in diesem Jahr eine Reise?“ oder „Wohin würden Sie gerne einmal reisen?“ Die Lernenden dürfen frei antworten, und es entsteht ein lockerer Austausch. Dadurch wird die Atmosphäre aufgelockert und die Motivation der Gruppe gestärkt. Die Lernenden werden so von Anfang an animiert, in der Zielsprache zu sprechen.

## 2. Einführung und Vorentlastung (10 Minuten)

Ziele:

In dieser Phase sollen die Lernenden auf das neue Thema vorbereitet werden. Ziel ist es, das Vorwissen der Teilnehmenden zu aktivieren, erste Assoziationen zu „Urlaub und Reisen“ zu sammeln und die wichtigsten Begriffe und Strukturen einzuführen. Die Lernenden sollen Lust bekommen und mehr darüber zu erfahren. Zur Aktivierung des Vorwissens und zur Einführung neuer Begriffe werden das Whiteboard und das digitale Tool Padlet genutzt. Die kollaborative Sammlung von Ideen auf Padlet unterstützt kooperatives Lernen und methodische Vielfalt (siehe Kapitel 3.1.3, Kapitel 3.2).

Medien:

Verwendet werden das Whiteboard, das digitale Tool Padlet sowie Papier und Stifte.

Ablauf:

Die Kursleiterin zeigt auf dem Whiteboard und auf einem vorbereiteten Padlet verschiedene Bilder von Urlaubszielen, Verkehrsmitteln, typischen Urlaubsaktivitäten (z.B. am Strand liegen, wandern, Sehenswürdigkeiten besichtigen) und fragt die Lernenden, was sie auf den Bildern sehen (Bild 1). Die Lernenden beschreiben die Bilder, nennen Orte, an denen sie schon waren oder die sie gerne besuchen würden, und berichten von ihren eigenen Urlaubserfahrungen. Die wichtigsten Begriffe, die dabei genannt werden (z.B. Strand, Berge, Hotel, Flugzeug, Zug, Sehenswürdigkeiten), werden gesammelt und auf Padlet festgehalten.

Die Lernenden schreiben die neuen Wörter in ihr Heft, sodass sie später darauf zurückgreifen können. Durch diese Aktivierung des Vorwissens werden die Lernenden auf das Thema eingestimmt und erste Sprachbarrieren abgebaut.

### 3. Präsentation ( 10 Minuten)

Ziele:

Die Lernenden lesen einen persönlichen Brief zum Thema „Urlaub und Reisen“. Durch den Text erweitern ihren Wortschatz zu Sehenswürdigkeiten, typischen Speisen und Aktivitäten in Wien (z.B. Stephansdom, Staatsoper, Sachertorte, Schnitzel).

Medien:

Arbeitsblatt

Ablauf:

Die Lehrerin verteilt Arbeitsblatt. Die Lernenden lesen gemeinsam den Brief „Brief aus Wien“ (Bild 2). Unbekannte Wörter werden erklärt. Sehenswürdigkeiten, Speisen und Aktivitäten aus dem Text werden gesammelt und besprochen. Die Lernenden beantworten die Fragen zum Text einzeln. Dann korrigieren alle zusammen.

### 4. Wortschatzarbeit und Semantisierung (8 Minuten)

Ziele:

Die Lernenden sollen den neuen Wortschatz zum Thema „Urlaub und Reisen“ verstehen, anwenden und festigen. Sie sollen die Bedeutung der Wörter erkennen, die richtige Aussprache üben und eigene Sätze mit dem neuen Wortschatz bilden. Der neue Wortschatz wird mit Quizlet eingeführt. Die Verwendung von digitalen Karteikarten ermöglicht eine funktionale Erweiterung der klassischen Wortschatzarbeit (siehe Kapitel 3.1.2, Kapitel 3.1). Die Nutzung von Audiofunktionen zur Ausspracheförderung entspricht dem Ziel, authentisches Sprachmaterial bereitzustellen (siehe Kapitel 3.2.1).

Medien:

Quizlet (digitale Karteikarten), Whiteboard, Stimme der Kursleiterin und der Lernenden.

Ablauf:

Die Kursleiterin stellt den neuen Wortschatz mithilfe von Quizlet vor (Bild 3). Die Lernenden sehen die Wörter und die passenden Bilder auf der Leinwand oder dem Whiteboard. Die Lehrerin stellt die neuen Wörter vor und nutzt die PONS-App, um die korrekte Aussprache per

Audio abzuspielen. Die Lernenden wiederholen sie und üben die Aussprache. Anschließend werden die Bedeutungen der Wörter geklärt, indem die Lernenden Beispielsätze bilden und die Kursleiterin diese gemeinsam mit der Gruppe an das Whiteboard schreibt. Unklare Begriffe werden erklärt, Synonyme oder Übersetzungen werden gemeinsam gesucht. Die Lernenden schreiben eigene Beispielsätze in ihr Heft oder auf das Whiteboard. Durch die Arbeit mit Quizlet können die Lernenden den Wortschatz auch zu Hause wiederholen und festigen. Die Lernenden können beim Üben unbekannte Wörter direkt im online Lexikon nachschlagen.

#### 5. Übungsphase 1 ( 8 Minuten)

##### Ziele:

Die Lernenden sollen den neuen Wortschatz und die Strukturen aktiv anwenden. Ziel ist es, die Interaktion und die Motivation der Teilnehmenden zu fördern und ihnen abwechslungsreiche Übungsformen zu bieten, die verschiedene Kompetenzen ansprechen (Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben). (siehe Kapitel 3.1.2, Kapitel 3.2.1).

##### Medien:

LearningApps (interaktive Übungen), Kahoot (Quiz), Whiteboard, Stimme der Kursleiterin und der Lernenden.

##### Ablauf:

Die Lernenden arbeiten in kleinen Gruppen oder Paaren und bearbeiten verschiedene Aufgaben auf LearningApps. (Bild 4). Dazu gehören zum Beispiel Zuordnungsübungen (Wörter und Bilder), Lückentexte zu Urlaubssituationen, kurze Dialoge zum Nachspielen (z.B. im Reisebüro oder im Hotel). Anschließend nimmt die ganze Gruppe an einem Kahoot-Quiz teil (Bild 5), das Fragen zum Thema Urlaub, Länder, Verkehrsmittel und typischer Urlaubswortschatz enthält. Die Ergebnisse des Quiz werden auf dem Whiteboard angezeigt und gemeinsam besprochen. Die Lernenden werden durch die spielerischen Elemente motiviert und können ihr Wissen direkt anwenden und überprüfen.

#### 6. Übungsphase 2 (. 5 Minuten)

##### Ziele:

Die Lernenden können typische Vorbereitungen für eine längere Reise benennen und im Perfekt über abgeschlossene Handlungen sprechen. Sie erweitern ihren Wortschatz zum Thema „Reisevorbereitungen“, üben das Bilden von Sätzen im Perfekt und wiederholen die Perfekt-Formen der Verben.

Medien:

Arbeitsblatt

Ablauf:

Zuerst lesen die Lernenden die Liste mit den Reisevorbereitungen. Dann bilden sie zu jeder Aktivität einen Satz im Perfekt, zum Beispiel: „Ich habe die Pässe abgeholt.“ Die Sätze werden schriftlich formuliert (Bild 6). Während der Übung wiederholen die Lernenden die Bildung des Perfekts und festigen die Formen. Anschließend stellen die Lernenden ihre Sätze vor und vergleichen sie in der Gruppe. Zum Abschluss können die Lernenden eigene zusätzliche Vorbereitungen nennen und ebenfalls im Perfekt formulieren.

## 7. Festigung (30 Minuten)

Ziele

Die Lernenden berichten über eigene Reiseerfahrungen und üben das Schreiben von persönlichen Texten auf Deutsch.

Sie wiederholen und festigen den Wortschatz rund um das Thema „Reisevorbereitungen“ und Sie wenden das Perfekt an, um über abgeschlossene Handlungen zu sprechen

Medien:

Whiteboard, Stimme der Kursleiterin und der Lernenden.

Ablauf:

Die Schülerinnen und Schüler werden in kleine Gruppen eingeteilt. In den Gruppen tauschen sich die Lernenden zunächst über ihre Reisen und Vorbereitungen aus. Jede/r schreibt Stichworte oder kurze Sätze zu den eigenen Erfahrungen auf. Anschließend werden diese unterschiedlichen Erfahrungen gemeinsam besprochen, verglichen und miteinander verbunden, sodass die Gruppe aus den verschiedenen Beiträgen Schritt für Schritt einen gemeinsamen Text erstellt. Die Kursleiterin begleitet die Gruppen, steht bei Fragen zur Verfügung, greift aber nur unterstützend ein, um die Lernerautonomie zu fördern. Schließlich liest jede Gruppe ihren Text vor.

## 8. Abschlussphase und Hausaufgabe (10 Minuten)

Ziele:

In der Abschlussphase sollen die Lernenden das Gelernte reflektieren, sich verabschieden und

motiviert in die nächste Stunde gehen. Die Hausaufgabe dient der Festigung des Wortschatzes und der Strukturen. Die Evaluation erfolgt über ein digitales Quiz mit Mentimeter, was eine unmittelbare Rückmeldung und Reflexion ermöglicht (siehe Kapitel 3.1.2, Kapitel 3.2.1.).

Medien:

Whiteboard, Mentimeter, Stimme der Kursleiterin und der Lernenden.

Ablauf:

Die Kursleiterin fasst die wichtigsten Punkte der Stunde am Whiteboard zusammen und bittet die Teilnehmenden, zu sagen, was ihnen besonders gefallen hat oder was sie heute gelernt haben. Anschließend führt sie eine kurze Evaluation des Unterrichts durch: Die Lernenden beantworten ein vorbereitetes digitales Fragebogen-Quiz in der Anwendung Mentimeter (z. B. „Wie interessant fandest du das Thema?“, „Wie hilfreich waren die digitalen Medien?“) (Bild 7). Nach der Auswertung bedankt sich die Kursleiterin für die Mitarbeit und gibt die Hausaufgabe auf: Die Lernenden sollen einen kurzen Text über ihren idealen Urlaub schreiben und dabei den neuen Wortschatz verwenden. Die Hausaufgabe kann in der nächsten Stunde vorgestellt oder auf Padlet hochgeladen werden.

## 7.4 Reflexion des Unterrichts

Im Rahmen des Unterrichts zum Thema „Reisen“ wurde das digitale Tool Mentimeter eingesetzt, um die Meinungen und Einschätzungen der Lernenden einzuholen und sie aktiv in den Unterricht zu integrieren. Die Schülerinnen und Schüler hatten die Möglichkeit, mithilfe ihrer Smartphones oder Tablets anonym an einer Umfrage teilzunehmen. Dabei konnten sie ihre Meinung zum Unterricht und zur Nutzung digitaler Medien äußern, indem sie folgende Fragen beantworteten: Wie hat dir der Unterricht gefallen? Wie leicht hast du das Vokabular der Stunde gelernt? Hat dir der Einsatz digitaler Medien gefallen? Was hat dir bei der Nutzung digitaler Medien Schwierigkeiten bereitet? Möchtest du, dass digitale Medien auch im nächsten Unterricht eingesetzt werden? Glaubst du, dass digitale Medien dir helfen, besser Deutsch zu lernen? Die Ergebnisse der Umfrage wurden anschließend gemeinsam besprochen, sodass die Lernenden ihre Standpunkte begründen und miteinander diskutieren konnten.

Die Auswertung der Mentimeter-Umfrage ergab, dass der Unterricht von der Mehrheit der Lernenden als interessant und motivierend wahrgenommen wurde. Besonders positiv hervorgehoben wurde der Einsatz digitaler Medien. Diese machten den Unterricht nicht nur anschaulicher, sondern unterstützten auch das aktive Mitmachen. Viele Lernende gaben an,

dass sie durch die digitalen Tools stärker eingebunden waren und sich der Wortschatz zum Thema „Reisen“ besser im Gedächtnis verankert hat.

Gleichzeitig zeigten die Rückmeldungen auch, dass der Umgang mit digitalen Medien nicht für alle Lernenden problemlos war. Einige hatten Schwierigkeiten mit der Technik, etwa durch Verbindungsprobleme oder Unsicherheiten bei der Bedienung des Tools. Diese Rückmeldungen verdeutlichen, dass der Einsatz digitaler Werkzeuge im Unterricht eine gezielte Vorbereitung und Anleitung erfordert. Eine kurze Einführung und technische Unterstützung wären hilfreich gewesen, um allen Lernenden einen reibungslosen Zugang zu ermöglichen.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht die Motivation und Beteiligung der Lernenden deutlich gesteigert hat. Für zukünftige Stunden empfiehlt es sich, digitale Tools weiterhin einzusetzen – jedoch begleitet von einer klaren Einführung und gegebenenfalls Alternativen für Lernende mit technischen Schwierigkeiten. So kann sichergestellt werden, dass alle von den Vorteilen digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht profitieren.

## **7.5 Durchführung des Unterrichts ohne digitale Medien**

Mein Unterricht dauert 90 Minuten. In diesem Kapitel werden sowohl das Unterrichtsszenario als auch die einzelnen Phasen der Durchführung vorgestellt. Der Unterricht besteht aus der Phase Einstieg, Einführung und Vorentlastung, Präsentation, Semantisierung, Übungsphasen und Abschlussphase.

Thema:

Essen

Zielgruppe

Erwachsene Deutschlernende, Niveau A2+

Einstieg ( 13 Minuten)

Ziele

Das Ziel dieser ersten Phase ist es, die Lernenden herzlich zu begrüßen und ein angenehmes, vertrauensvolles Lernklima zu schaffen. Die Kommunikation zwischen der Kursleiterin und den Teilnehmenden soll gefördert werden, damit sich alle willkommen fühlen und gerne am



Unterricht teilnehmen. Die Lernenden sagen, was sie heute gegessen haben. Diese Phase fördert nicht nur die Kommunikation, sondern motiviert die Lernenden auch, sich aktiv am weiteren Unterricht zu beteiligen.

## Medien

### Ablauf

Zu Beginn der Stunde betritt die Kursleiterin den Raum, begrüßt jeden Teilnehmenden persönlich und lächelt dabei. Sie schreibt das aktuelle Datum. Anschließend fragt sie die Teilnehmenden im Plenum, wie es ihnen geht, und lädt sie ein, kurz über ihr Frühstück oder ihre letzte Mahlzeit zu sprechen.

### Einführung Vorentlastung (10 Minuten)

#### Ziele

Die Lehrerin schreibt an der Tafel eine motivierende Frage, zum Beispiel: „Was frühstücken Sie normalerweise?“ oder „Welches Gericht essen Sie am liebsten?“ Die Lernenden dürfen frei antworten, und es entsteht ein lockerer Austausch. Dadurch wird die Atmosphäre aufgelockert und die Motivation der Gruppe gestärkt. Die Lernenden werden so von Anfang an animiert, in der Zielsprache zu sprechen.

## Medien

### Ablauf

Die Lehrerin schreibt eine Frage an die Tafel, zum Beispiel: „Was frühstückst du normalerweise?“ oder „Welches Gericht isst du am liebsten?“. Diese Fragestellung dient nicht nur als Gesprächsimpuls, sondern ist gezielt als Stütze für die Lernenden gedacht: Sie hilft ihnen, die zuvor behandelte Frageformulierung zu reproduzieren und gibt ihnen sprachliche Sicherheit. Die Lernenden nutzen die Frage als Vorlage, um kurze interne Gespräche zu führen, sich frei auszutauschen und dabei die Strukturen der Zielsprache anzuwenden. So wird die Frage gezielt eingesetzt, um den Austausch untereinander zu fördern und den Gebrauch der neuen Redemittel im Gespräch zu üben.

### Präsentation (15 Minuten)

#### Ziele

Die Lernenden können einen Text zum Thema „Essgewohnheiten der Deutschen“ lesen und verstehen. So können sie ihren Wortschatz rund um Mahlzeiten, Lebensmittel und

Essgewohnheiten erweitern. Die Lernenden üben das Beantworten von Fragen zum Leseverstehen, indem sie Aussagen zum Text als „ja“ oder „nein“ markieren

Medien

Arbeitsblatt, Stifte

Ablauf

In dieser Phase präsentiert die Lehrperson den Lernenden das Thema „Essgewohnheiten der Deutschen“ anhand eines informativen Textes (Bild 1). Die Präsentation dient dazu, den Lernenden einen authentischen Einblick in typische deutsche Mahlzeiten, Tagesabläufe und kulturelle Besonderheiten beim Essen zu geben. Die Lehrerin lässt die Lernenden abschnittsweise vorlesen. Dann antworten sie auf die Fragen. Schließlich korrigieren alle zusammen die Übung.

Semantisierung (15 Minuten)

Ziele

Die Lernenden erschließen und verstehen zentrale Wörter und Strukturen aus dem Text „Essgewohnheiten der Deutschen“ auf Wort- und Satzebene.

Medien

Tafel

Ablauf

Die Lehrperson schreibt wichtige Begriffe aus dem Text an die Tafel (z.B. Frühstück, Mittagessen, Abendessen, Jause, Suppe, Brot, Marmelade, Knödel, Wurst, Salat, Nachspeise, Fastfood). Dazu werden Bilder dieser Speisen und Mahlzeiten gezeigt oder ausgelegt.

Die Lernenden ordnen die Wörter den passenden Bildern zu und sprechen die Begriffe nach.

Übungsphase( 23Minuten)

Ziele

Die Lernenden festigen und aktivieren den Wortschatz und die Strukturen zum Thema „Essen und Essgewohnheiten“.Außerdem trainieren die Lernenden das selbstständige Formulieren von Sätzen und die Anwendung des Gelernten auf die eigene Lebenswelt.

Medien

Arbeitsblatt,Tafel, Stifte

## Ablauf

In dieser Übungsphase beantworten die Lernenden schriftlich verschiedene Fragen zu ihren eigenen Essgewohnheiten, wie z.B. Anzahl der Mahlzeiten, Frühstücksgewohnheiten, Mittag- und Abendessen, Kochgewohnheiten und Vorlieben für süße oder salzige Speisen, Fastfood und Pizza (Bild 2). Die Fragen regen die Lernenden dazu an, den im Unterricht erarbeiteten Wortschatz und die Strukturen aktiv anzuwenden und persönliche Erfahrungen zu reflektieren. Anschließend können die Antworten in Gruppenarbeit verglichen und besprochen werden, um den mündlichen Ausdruck weiter zu fördern und unterschiedliche Essgewohnheiten in der Klasse sichtbar zu machen.

## Abschlussphase

### Ziele

Die Lernenden wiederholen und festigen die wichtigsten Inhalte und den neuen Wortschatz der Stunde. Sie reflektieren über das Gelernte und können offene Fragen klären. Schließlich geben die Lernenden eine Rückmeldung zum Unterricht und bewerten die Stunde anhand kurzer Fragen und erhalten Feedback

### Medien

Tafel, Stifte, Fragenbögen

## Ablauf

Am Ende der Unterrichtsstunde wiederholt die Lehrperson gemeinsam mit den Lernenden die wichtigsten neuen Wörter und Sätze zum Thema „Essen und Essgewohnheiten“. Die Lernenden haben die Möglichkeit, Fragen zu stellen oder Unklarheiten zu äußern. Anschließend wird das Gelernte durch eine kurze Wiederholung der wichtigsten Inhalte und eine Zusammenfassung gefestigt.

Um das Unterrichtsgeschehen zu reflektieren, beantworten die Lernenden abschließend einige kurze Fragen zur Bewertung der Stunde. .( Bild 3)

Die Lehrperson gibt ein Feedback zur Mitarbeit und ermutigt die Lernenden, die neuen Begriffe auch zu Hause zu üben. Als Hausaufgabe kann ein kurzer Text über die eigenen Essgewohnheiten oder ein Vergleich zwischen den Essgewohnheiten in Deutschland und dem eigenen Land aufgegeben werden. Die Stunde endet mit einem positiven Abschluss und einem Dank an alle für die aktive Teilnahme.

## 7.6 Reflexion des Unterrichts

Im vorliegenden Unterricht zum Thema „Essen“ für erwachsene Deutschlernende auf Niveau A2+ wurden ausschließlich analoge Methoden und keine digitalen Medien eingesetzt. Die Lehrerin teilte einen Fragebogen mit den folgenden Fragen aus, um ein Feedback von den Lernenden zu erhalten:

Wie hat dir der Unterricht gefallen?

Wie leicht hast du das Vokabular der Stunde gelernt?

Würdest du dir wünschen, dass im Unterricht digitale Medien verwendet werden? (Begründe deine Antwort, wenn du möchtest.)

Gab es etwas, das dir während des Unterrichts Schwierigkeiten bereitet hat?

Möchtest du in Zukunft ähnliche Unterrichtsstunden machen?

Welche Aktivität hat dir am meisten Spaß gemacht und warum?

Einerseits ermöglichte der Verzicht auf digitale Medien eine sehr persönliche und kommunikative Lernatmosphäre. Die Lernenden konnten sich auf das Gespräch, die Interaktion und das gemeinsame Arbeiten konzentrieren, ohne durch Smartphones, Tablets oder Computer abgelenkt zu werden. Die handschriftliche Arbeit mit Arbeitsblättern, Tafel und Karteikarten förderte die Merkfähigkeit und den direkten Austausch. Besonders im Bereich der Sprachvermittlung ist diese intensive Kommunikation und das unmittelbare Reagieren aufeinander ein großer Vorteil.

Andererseits zeigte sich im Verlauf der Stunde auch, dass das Fehlen digitaler Medien gewisse Nachteile mit sich bringt. So konnten keine multimedialen Inhalte wie Videos, Audios oder interaktive Übungen eingesetzt werden, die das Thema anschaulicher und abwechslungsreicher hätten gestalten können. Die Möglichkeit, spontan Informationen zu recherchieren oder authentische Materialien aus dem Internet einzubinden, fehlte ebenfalls. Außerdem konnten individuelle Lernwege und Differenzierung durch digitale Tools nicht genutzt werden. Für einige Lernende, die bereits an digitale Medien gewöhnt sind, kann der Unterricht ohne diese Mittel weniger motivierend oder zeitgemäß wirken.

## 8. Schlusswort

Die Schlussfolgerung dieser Arbeit zeigt, dass der gezielte Einsatz digitaler Medien im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht zahlreiche Potenziale eröffnet, aber auch spezifische

Herausforderungen mit sich bringt. Die empirischen Ergebnisse bestätigen die theoretischen Annahmen von Schulz (2020), dass digitale Medien interaktive, adaptive und personalisierte Lernprozesse ermöglichen und so den Erwerb der Sprachkompetenz gezielt fördern. Besonders der Einsatz von Sprachlern-Apps und multimedialen Tools wie Quizlet, Kahoot oder Padlet hat gezeigt, dass Lernende ihren Wortschatz effektiver erweitern, die Aussprache verbessern und authentische Sprachsituationen erleben können, wobei die Möglichkeit, das eigene Lerntempo zu bestimmen und individuelle Lernpfade zu verfolgen, von den Lernenden als besonders motivierend empfunden wurde, was den Ausführungen von Dudeney, Hockly & Pegrum (2013) und Li et al. (2021) entspricht.

Gleichzeitig wurden die in der Literatur beschriebenen Herausforderungen deutlich, wie technische Barrieren, die Notwendigkeit digitaler Kompetenzen bei Lehrenden und Lernenden sowie das Ablenkungspotenzial digitaler Geräte, was auch Eickelmann & Gerick (2017) und Kerres (2021) betonen. Die Wirksamkeit digitaler Methoden hängt maßgeblich von der didaktischen Passung, der Benutzerfreundlichkeit der Tools, dem Datenschutz und der Möglichkeit zur Individualisierung ab, wie Mayer (2017, 2021) und Müller (2023) herausstellen, wobei hybride Modelle, die digitale und traditionelle Methoden kombinieren, besonders erfolgreich sind und die Vorteile beider Ansätze nutzen, wie es auch Rodinger Kočila (2022) empfiehlt.

Die Motivation, letztendlich, der Lernenden spielt eine zentrale Rolle, was durch die Self-Determination Theory von Deci & Ryan (2000) und aktuelle Studien zur Gamification (Reinhardt, 2019; Zainuddin, 2018) gestützt wird, denn digitale Lernumgebungen fördern die intrinsische Motivation, wenn sie als autonomiefördernd und kompetenzsteigernd wahrgenommen werden.

Die Schlussfolgerungen stimmen mit den im theoretischen Teil analysierten Positionen überein, denn Autoren wie Schulz (2020), Mayer (2017, 2021), Kohnke (2021), Dudeney, Hockly & Pegrum (2013), Deci & Ryan (2000), Kerres (2018, 2021), Dormann & Gerholz (2017) und Li et al. (2021) werden durch die empirischen Ergebnisse bestätigt: Digitale Medien fördern Motivation, Interaktivität und Differenzierung, setzen aber eine durchdachte didaktische Planung und entsprechende Kompetenzen voraus. Neben den bereits genannten Vorteilen treten jedoch weitere Herausforderungen auf, wie technische Barrieren und Fragen des Datenschutzes, die bei der Integration digitaler Medien im Unterricht aktiv adressiert werden müssen.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass der Einsatz digitaler Medien im DaF-Unterricht den Lernprozess bereichert, die Motivation steigert und individualisierte Lernwege ermöglicht. Gleichzeitig müssen jedoch technische Hürden, wie unzureichende Infrastruktur oder fehlende digitale Endgeräte, sowie datenschutzrechtliche Aspekte berücksichtigt werden, um einen sicheren und reibungslosen Unterricht zu gewährleisten.

Die Arbeit empfiehlt daher einen ausgewogenen Methodenmix, der digitale und traditionelle Ansätze sinnvoll kombiniert und so ein lernförderliches, zukunftsorientiertes Unterrichtsklima schafft. Besonders betont werden hybride Modelle, die eine Balance zwischen digitalen und traditionellen Methoden ermöglichen und damit sowohl die Vorteile beider Ansätze als auch die individuellen Bedürfnisse der Lernenden berücksichtigen. Dies entspricht den aktuellen Empfehlungen der Fachliteratur und den im theoretischen Teil dargestellten Modellen und Konzepten.

## 9. Literaturverzeichnis

- Atasoy, Serkan (2016): Multimodale Lernumgebungen im Fremdsprachenunterricht. In: Deutsch als Fremdsprache, 53, Heft 2, 90–102.
- Baumgartner, Peter; Kalz, Marco (2020): Digitale Medien im Unterricht. Wiesbaden: Springer VS.
- Breiter, A. (2016). Medienpädagogische Forschung und die Datifizierung. Medien + Erziehung, 60(2), 70–71.
- Deci, Edward L.; Ryan, Richard M. (2000): The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. In: Psychological Inquiry, 11, Heft 4, 227–268.
- Dormann, Christoph; Gerholz, Karl-Heinz (2017): Kooperatives Lernen mit digitalen Medien. Wiesbaden: Springer VS.
- Dudeney, Gavin; Hockly, Nicky; Pegrum, Mark (2013): Digital Literacies. Harlow: Pearson.
- Eickelmann, Birgit; Gerick, Julia (2017): Digitale Medien in Schule und Unterricht. In: MedienPädagogik, 29, 1–18.
- Fedorov, Alexander (2008): On Media Education. Moscow: ICOS UNESCO IFAP (Russia).
- Hassler, Ben; Major, Louis; Hennessy, Sara (2016): Tablet Use in Schools: A Critical Review of the Evidence for Learning Outcomes. In: Journal of Computer Assisted Learning, 32, Heft 2, 139–156.
- Heller, Simon (2022): KI-Chatbots im Fremdsprachenunterricht. In: Deutsch lehren & lernen, 6, Heft 1, 39–44.

- Hilzensauer, Wolf; Schaffert, Sandra (2013): Selbstgesteuertes Lernen mit digitalen Medien. In: Zeitschrift für E-Learning, 8, Heft 2, 21–33.
- Holmes, Wayne; Bialik, Maya; Fadel, Charles (2019): Artificial Intelligence in Education. Boston: Center for Curriculum Redesign.
- Holmes, W., Anastopoulou, S., Schaumburg, H., & Mavrikis, M. (2018). Personalisiertes Lernen mit digitalen Medien. Ein roter Faden. Stuttgart: Robert Bosch Stiftung
- Karbi, Gamze (2021): „Könnt ihr mich gut hören?“ DaF-Unterricht in Zeiten der Corona-Pandemie. In: Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht, 26, Heft 2, 345–360.
- Kerres, Michael (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. 5. Aufl. München: Oldenbourg.
- Kerres, Michael (2021): Lernen und Lehren mit digitalen Medien. In: Handbuch Digitalisierung und Schule, 2. Aufl., Wiesbaden: Springer VS, 415–432.
- Klein, C. (2023). Understanding the relevance of digital media in higher education. International Journal of Educational Technology, 19(1), 5–16.
- Kohnke, Lucas (2021): Introducing Digital Tools into the Language Classroom. In: Language Learning & Technology, 25, Heft 1, 1–15.
- Kultusministerkonferenz (2021): Datenschutz und digitale Bildung. Berlin: KMK.
- Lamb, Martin (2017): Motivation, Language Identity and the L2 Self. In: Panagiotidis, Phivos; Krystalli, Anna; Arvanitis, Panagiotis (Hrsg.): Language Learning in the Digital Age. Thessaloniki: University Press, 30–47.
- LearningApps.org (2023): Digitale Medien und Lernszenarien im DaF-Unterricht. Online verfügbar unter: <https://learningapps.org/> (Stand: 25.05.2025).
- Li, Zhi; Wang, Min; Chen, Xia (2021): Artificial Intelligence in Language Education. In: Computers & Education, 164, 104–120.
- Lohrbach, Ulrich (2019): Erste Erfahrungen mit der interaktiven Whiteboard im DaF-Unterricht. Online verfügbar unter: <https://www.daf-unterricht.de/whiteboard-erfahrungen.pdf> (Stand: 25.05.2025).
- Lucius, Julia; Spannagel, Christian; Spannagel, Jan (2014): Gamification im Fremdsprachenunterricht. In: Deutsch als Fremdsprache, 51, Heft 4, 360–367.
- Mayrberger, Kerstin (2019): Benutzerfreundlichkeit digitaler Tools. In: MedienPädagogik, 34, 110–123.
- Mayer, Richard E. (2017): Using Multimedia for E-Learning. In: Journal of Computer Assisted Learning, 33, Heft 5, 403–423.

- Mayer, Richard E. (2021): *Multimedia Learning*. 3. Aufl. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nykyforenko, Olena (2021): Selbstgesteuertes Lernen mit digitalen Medien. In: *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 26, Heft 2, 159–170.
- Pelto, Annika (2022): Fernunterricht während der Corona-Pandemie: Erfahrungen der finnischen Deutschlehrenden. Unveröffentlichte Masterarbeit, Universität Turku.
- Petko, Dominik (2020): Digitale Medien im Unterricht. In: *Unterrichtswissenschaft*, 48, 41–60.
- Puentedura, Ruben R. (2010): SAMR and TPACK: Intro to Advanced Practice. Online verfügbar unter: [http://hippasus.com/resources/samr\\_tpack\\_intro.pdf](http://hippasus.com/resources/samr_tpack_intro.pdf) (Stand: 25.05.2025).
- Puentedura, Ruben R. (2013): SAMR: A Model for Technology Integration. In: *Learning, Media and Technology*, 38, Heft 3, 243–246.
- Reinhardt, Jonathon (2019): *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Zhu, T., Wang, Y., & Luan, Q. (2024). Research on innovative application of virtual reality technology in digital media education. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Educational Innovation and Multimedia Technology (EIMT 2024)* (pp. 13). EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.29-3-2024.2347721>
- Roettger, Tobias Benjamin; Winter, Bodo (2019): Authentic Materials in Language Teaching. In: *Language Teaching*, 52, Heft 2, 123–140.
- Romadhoni, L. D., Triyono, & Rejekiingsih, T. (2024). The role of digital-based civic education teaching media in Society 5.0. *Journal of Educational Technology*, 45(3), 13–21.
- Romrell, Dee; Kidder, Lisa; Wood, Eric (2014): The SAMR Model as a Framework for Evaluating mLearning. In: *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 18, Heft 2, 1–15.
- Roseth, Cary J.; Akcaoglu, Mete; Zellner, Amy (2013): Blended Learning: A New Approach. In: Ibrahim, Muesser (Hrsg.): *Blended Learning in Language Education*. Ankara: Gazi Kitabevi, 3–18.
- Scharpf, Andreas; Gabes, Michael (2022): Motivation durch digitales Feedback. In: *Deutsch als Fremdsprache*, 59, Heft 2, 85–92.
- Schulmeister, Rolf (2010): Digitale Medien im Unterricht. In: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 13, Heft 2, 123–140.
- Schulz, Renate (2020): Motivation und digitale Medien im Fremdsprachenunterricht. In: *Deutsch als Fremdsprache*, 57, Heft 1, 23–38.
- Stockwell, Glenn (2020): *Mobile-Assisted Language Learning: Research, Practice, and Challenges*. Cambridge: Cambridge University Press.



- Tulodziecki, Gerhard; Herzig, Bardo (2019): Medienbildung in der Schule. 2. Aufl. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Widodo, Handoyo Puji (2013): Digital Games in Language Learning. In: Journal of Language Teaching and Research, 4, Heft 1, 9–14.
- Woolf, Beverly Park (2021): Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning. New York: Routledge.
- Zainuddin, Zamzami (2018): Gamification in Language Learning. In: Journal of Educational Technology, 39, Heft 2, 75–83.
- Zainuddin, Zamzami; Chu, Siew Mei; Shujahat, Muhammad; Perera, Chandana J. (2020): The Impact of Gamification on Learning Outcomes. In: Computers & Education, 152, 103–117.
- Zawacki-Richter, Olaf; Marín, Victoria I.; Bond, Melissa; Gouverneur, Franziska (2019): Systematic Review of Research on Artificial Intelligence Applications in Higher Education. In: International Journal of Educational Technology in Higher Education, 16, 39–55.

# **Anhang**

## **Lehrskizze**

**Lehrerin: Antonia Alogari**

**Stufe: A2+**

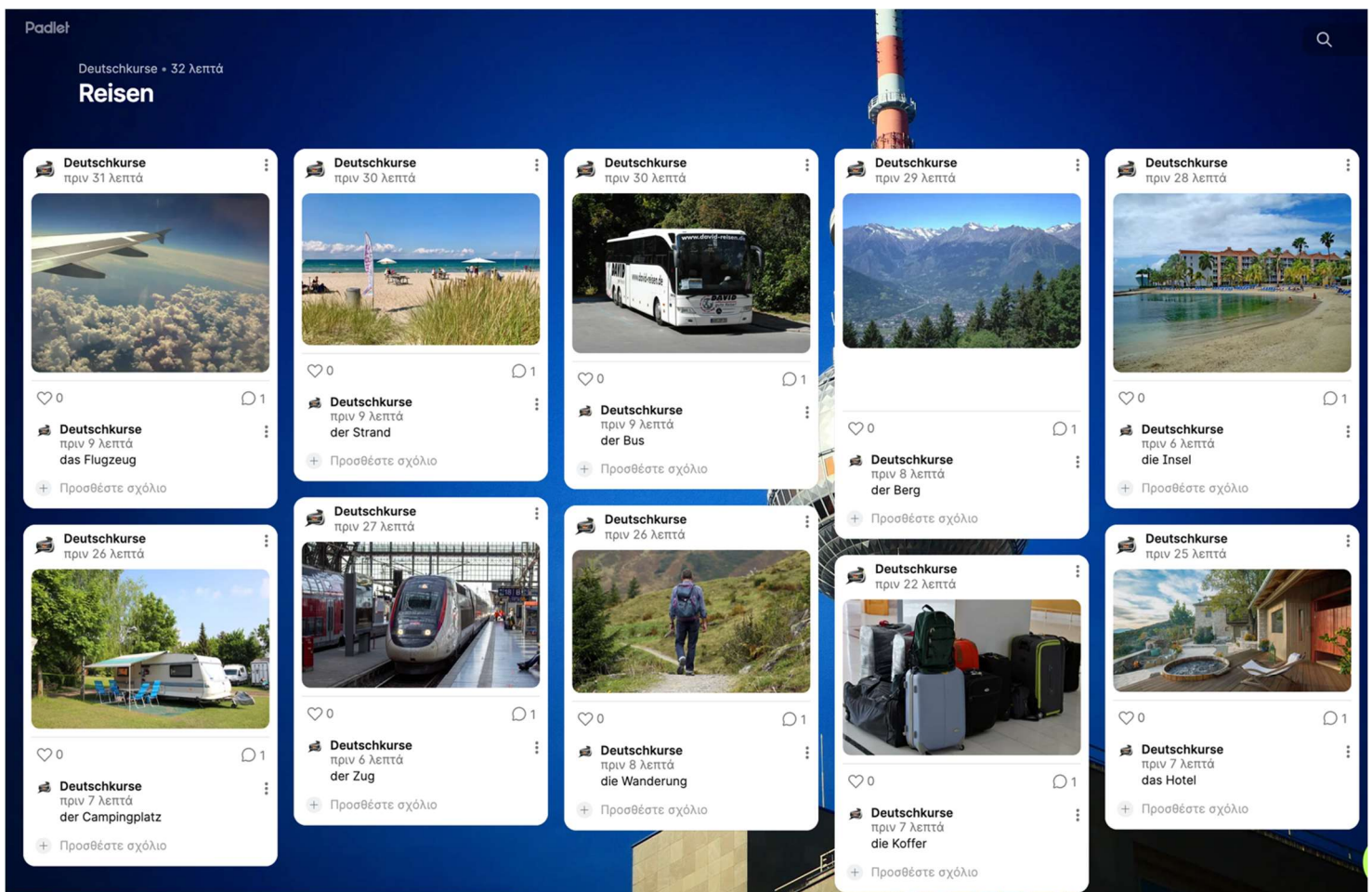
**Thema: Urlaub und Reisen**

Zeit	Phase	Ziele	Medien	Sozialform	Interaktion
5'	Einstieg	Die Lernenden herzlich begrüßen, ein angenehmes, vertrauensvolles Lernklima schaffen, Motivation und Offenheit für das neue Thema wecken.	Stimme der Kursleiterin und der Lernenden, Whiteboard	Plenum	Die Kursleiterin betritt den Raum, begrüßt jede/n Lernende/n persönlich und lächelt dabei. Sie schreibt das aktuelle Datum und das Thema der Stunde „Urlaub und Reisen“ an das Whiteboard. Anschließend lädt sie die Lernenden zu einem kurzen Austausch ein, z. B. mit Fragen wie: „Wer von Ihnen plant in diesem Jahr eine Reise?“ oder „Wohin würden Sie gerne einmal reisen?“. Die Lernenden dürfen frei antworten, es entsteht ein lockerer Austausch.
10'	Einführung und Vorentlastung	Vorwissen aktivieren, Assoziationen zu „Urlaub und Reisen“ sammeln, wichtigste Begriffe und Strukturen einführen, Interesse wecken	Whiteboard, digitales Tool Padlet, Papier, Stifte	Plenum	Die Kursleiterin zeigt verschiedene Bilder (Urlabsziele, Verkehrsmittel, Aktivitäten) auf Whiteboard und Padlet. Die Lernenden beschreiben die Bilder, nennen Orte, an denen sie schon waren oder die sie gerne besuchen würden, und berichten von eigenen Urlaubserfahrungen. Wichtige Begriffe werden gesammelt, auf Padlet festgehalten und ins Heft geschrieben.
10'	Präsentation	Die Lernenden lesen einen Brief zum Thema „Urlaub und Reisen“, erweitern ihren Wortschatz zu Sehenswürdigkeiten,	Arbeitsblatt	Plenum	Die Lehrerin teilt das Arbeitsblatt „Brief aus Wien“ aus. Die Lernenden lesen gemeinsam den Brief, unbekannte Wörter werden erklärt, Sehenswürdigkeiten und Aktivitäten gesammelt. Die Lernenden beantworten die

Zeit	Phase	Ziele	Medien	Sozialform	Interaktion
		Speisen und Aktivitäten in Wien.			Fragen zum Text einzeln, anschließend werden die Antworten im Plenum korrigiert.
8'	Wortschatzarbeit & Semantisierung	Neuen Wortschatz verstehen, anwenden und festigen, Bedeutung und Aussprache üben, eigene Sätze bilden.	Quizlet (digitale Karteikarten), Whiteboard, Stimme der Kursleiterin und der Lernenden	Plenum	Die Kursleiterin stellt den neuen Wortschatz mit Quizlet vor (Wörter und Bilder am Beamer/Whiteboard). Die Lernenden wiederholen die Wörter, üben die Aussprache, bilden Beispielsätze. Bedeutungen werden gemeinsam geklärt, Synonyme/Übersetzungen gesucht. Die Lernenden schreiben eigene Sätze ins Heft oder an die Tafel.
8'	Übungsphase 1	Wortschatz und Strukturen aktiv anwenden, Interaktion und Motivation fördern, verschiedene Kompetenzen ansprechen (Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben).	LearningApps (interaktive Übungen), Kahoot (Quiz), Whiteboard, Stimme der Kursleiterin	Gruppen/Paare	Die Lernenden bearbeiten in Gruppen/Paaren Aufgaben auf LearningApps (Zuordnungen, Lückentexte, Rollenspiele). Danach nimmt die ganze Gruppe an einem Kahoot-Quiz teil, die Ergebnisse werden gemeinsam besprochen.
5'	Übungsphase 2	Typische Reisevorbereitungen benennen und im Perfekt über abgeschlossene Handlungen sprechen, Perfektformen wiederholen.	Arbeitsblatt	Einzel/Gruppen	Die Lernenden lesen eine Liste mit Reisevorbereitungen, bilden Sätze im Perfekt („Ich habe die Pässe abgeholt“), schreiben diese auf und stellen sie der Gruppe vor. Eigene Beispiele werden ergänzt.
30'	Festigung	Über eigene Reiseerfahrungen berichten, Schreiben persönlicher Texte,	Whiteboard, Padlet, Stimme der Kursleiterin und der Lernenden	Gruppen	Die Lernenden tauschen sich in Gruppen über ihre Reisen und Vorbereitungen aus, schreiben Stichworte/Sätze, verfassen

Zeit	Phase	Ziele	Medien	Sozialform	Interaktion
		Wortschatz und Perfekt anwenden, Lernerautonomie und Zusammenarbeit fördern.			gemeinsam einen Text, präsentieren ihn im Plenum. Die Kursleiterin begleitet unterstützend.
10'	Abschlussphase & Hausaufgabe	Gelerntes reflektieren, Feedback geben, Motivation für die nächste Stunde, Festigung des Wortschatzes und der Strukturen durch Hausaufgabe.	Whiteboard, Stimme der Kursleiterin und der Lernenden, Mentimeter (digitale Evaluation)	Plenum	Die Kursleiterin fasst die wichtigsten Punkte am Whiteboard zusammen, bittet die Lernenden um Feedback (z. B. mit Mentimeter-Quiz: „Wie interessant fandest du das Thema?“, „Wie hilfreich waren die digitalen Medien?“), bedankt sich für die Mitarbeit und gibt als Hausaufgabe auf, einen kurzen Text über den idealen Urlaub zu schreiben und den neuen Wortschatz zu verwenden. Die Ergebnisse können in der nächsten Stunde vorgestellt oder auf Padlet hochgeladen werden.

## Bild 1



<https://padlet.com/deutschdeu658/reisen-igt8f90gj5wk4sur>

## Bild 2

# Ein Brief aus Wien

Wien, Donnerstag...

Liebe Anita,



ich bin gerade eine Woche in Wien. Die Stadt ist - wie immer - wunderschön. Diesmal habe ich etwas Zeit und kann deshalb die Stadt besichtigen.

Gestern war ich im Stephansdom. Das ist eine gotische Kirche und das Wahrzeichen von Wien. Dann bin ich im Stadtpark spazieren gegangen. Um 4 h bin ich ins Café Sacher - in der Kärntnerstraße - gegangen und habe einen Kaffee getrunken. Natürlich habe ich auch ein Stück ( das heißt 3 Stück) Sachertorte gegessen. Die hat mir wirklich geschmeckt. Dann bin ich ins Hotel zurückgegangen. Am Abend war ich in der Staatsoper. Ich habe Don Giovanni von Mozart gesehen. Die Oper war phantastisch. Sie hat mir sehr gut gefallen.

Heute morgens bin ich auf der Ringstraße spazieren gegangen. Dort gibt es viele wichtige Bauten wie: das

Rathaus, das Parlament, die Universität und die Burg. Zu Mittag war ich in einem guten Restaurant. Was ich gegessen habe, fragst du? Natürlich Wiener Schnitzel mit Kartoffelsalat. Als Nachspeise? Einen Apfelstrudel. Das war toll.

Morgen muss ich leider wieder nach Haus fahren. Ich ruf dich dann an und erzähl dir alles.

Viele Grüße

deine Evi



### Beantworten Sie die Fragen.

Warum kann Evi dieses Mal die Stadt Wien besichtigen?

Wie findet sie die Stadt?

Welches ist das Wahrzeichen von Wien?

Was macht sie gern, wenn sie in Wien ist?

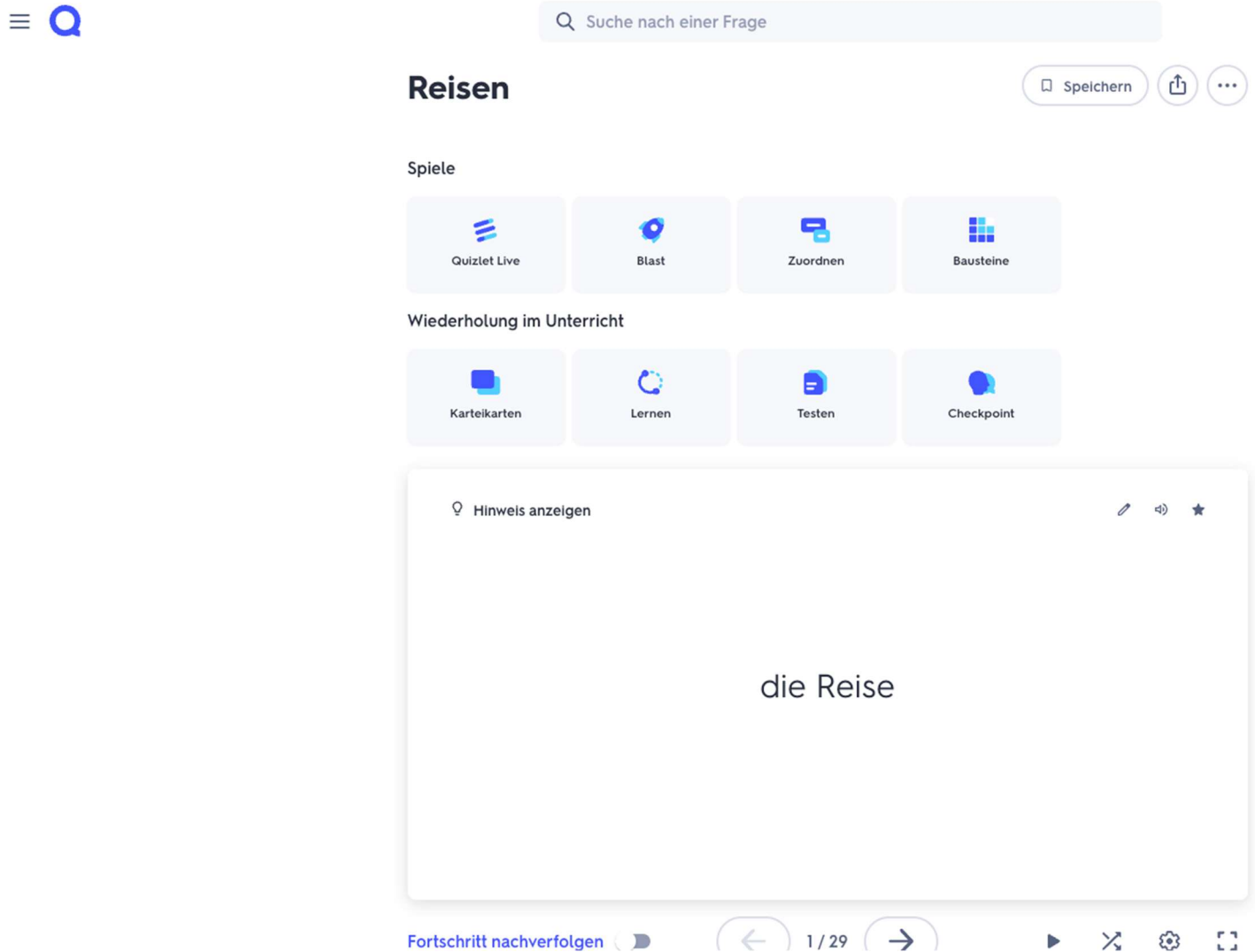
Was isst sie gern?

Was gibt es auf der Ringstraße zu sehen?

Wann wird sie alles genau erzählen?

<https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/leseverstandnis/allgemeines-leseverstaendnis/perfekt-vollendete-gegenwart/ein-brief-aus-wien-perfekt/106097>

## Bild 3



<https://quizlet.com/gr/1050004153/flash-cards/>



**Bild 4**

The screenshot shows the LearningApps.org website. At the top, there is a navigation bar with the LearningApps.org logo, a search bar, and buttons for 'Apps durchstöbern', 'App erstellen', 'Kollektion erstellen', and 'Anmelden'. Below the navigation bar, the title 'Reisen' is displayed. The main content area contains a German text exercise with several blank boxes for input. The text is as follows:

Letzten Sommer habe ich eine tolle  gemacht. Ich bin mit meiner Familie nach  gefahren. Wir sind mit dem  gefahren, weil das sehr bequem ist.

Wir haben in einem  übernachtet. Jeden Morgen haben wir dort  gegessen.

Am Tag sind wir oft an den  gegangen und haben dort  und  gemacht.

Wir haben viele  gekauft und viele  gemacht.

Abends sind wir in die Stadt gegangen und haben  probiert.

Die  war sehr schön, und ich möchte nächstes Jahr wieder .

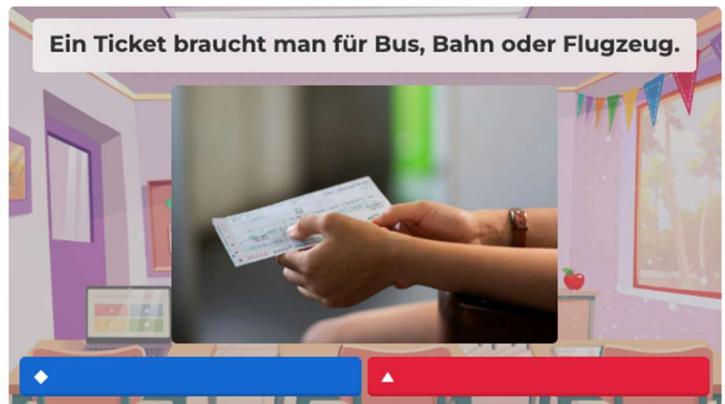
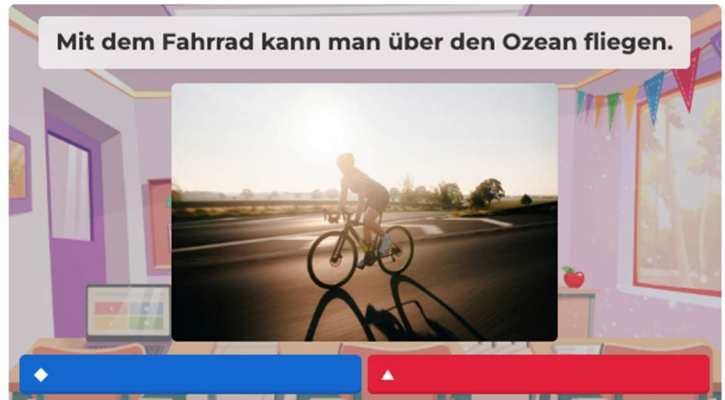
In the bottom right corner of the exercise area, there is a blue circular button with a white checkmark icon.

<https://learningapps.org/display?v=pntc3e0a325>

## Bild 5

Questions (9)

Show answers



<https://kahoot.it/solo/?quizId=750289ee-a19a-48be-b74e-193f00a11752&gameMode=nano>

## Bild 6

**Sie fahren für 4 Wochen weg. Was machen Sie vor der Abreise? Schreiben Sie im Perfekt**

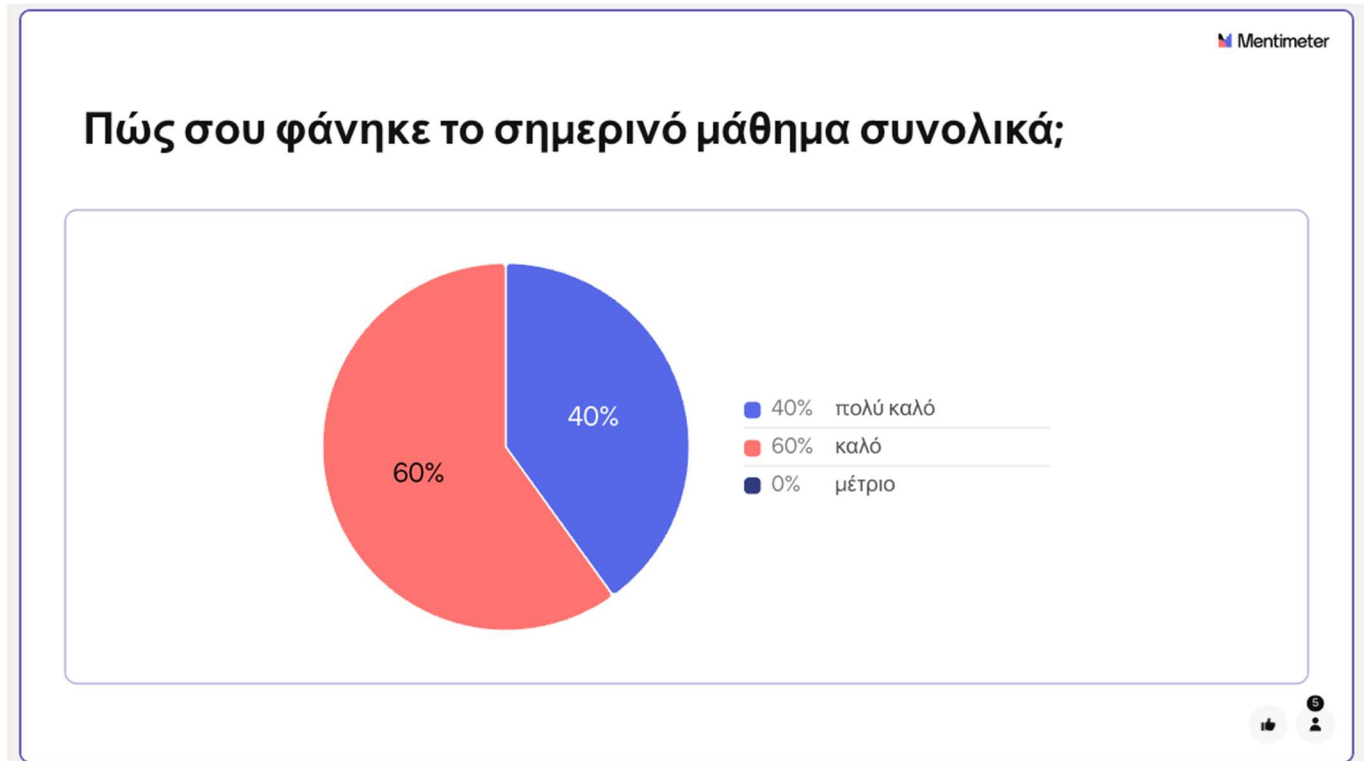
Pässe abholen	Ich habe die Pässe abgeholt.
Hotel reservieren	
Koffer packen	
Fahrkarte kaufen	
ein Taxi bestellen	
Geld wechseln	
Adresse notieren	
Freunde anrufen	
alle Rechnungen bezahlen	
das Auto in die Garage stellen.	

<https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/leseverstandnis/allgemeines-leseverstaendnis/perfekt-vollendete-gegenwart/ein-brief-aus-wien-perfekt/106097>

## Bild 7

Evaluationsfragen

Bild A



**Πόσο εύκολα έμαθες το λεξιλόγιο του μαθήματος;**



**Σου άρεσε η χρήση ψηφιακών μέσων (π.χ. Padlet, Quizlet, Kahoot) στο μάθημα;**



Bild D



Bild E

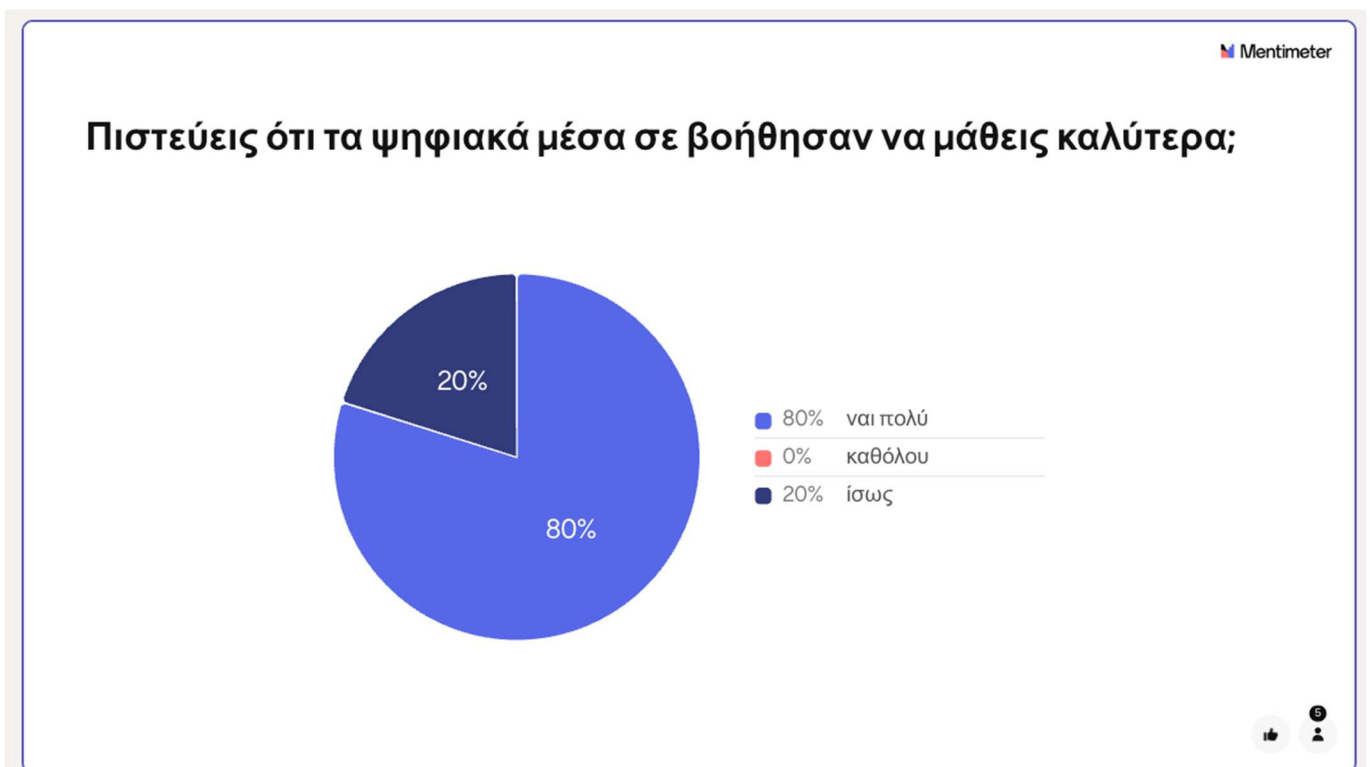


Bild F



Unterricht ohne digitale Medien

Lehrskizze

Lehrerin: Antonia Alogari

Stufe: A2+

Thema: Essen

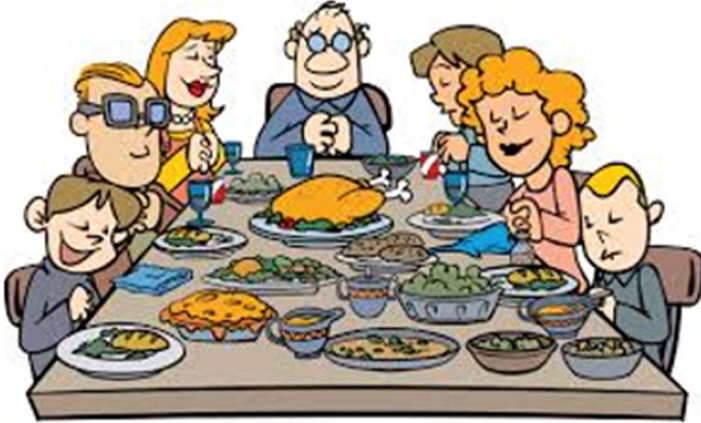


Zeit	Phase	Ziele	Medien	Sozialform	Interaktion
13'	Einstieg	Die Lernenden herzlich begrüßen, ein angenehmes, vertrauensvolles Lernklima schaffen, Motivation und Offenheit wecken.	Stimme der Kursleiterin und der Lernenden, Whiteboard	Plenum	Die Kursleiterin betritt den Raum, begrüßt jede/n Teilnehmende/n persönlich und lächelt dabei. Sie schreibt das aktuelle Datum an die Tafel. Anschließend fragt sie die Lernenden im Plenum, wie es ihnen geht, und lädt sie ein, über ihr Frühstück oder ihre letzte Mahlzeit zu sprechen. Es entsteht ein lockerer Austausch, der die Lernenden motiviert, sich am Unterricht zu beteiligen.
10'	Einführung und Vorentlastung	Vorwissen aktivieren, zentrale Begriffe und Strukturen zum Thema „Essen“ einführen, Interesse und Beteiligung fördern.	Whiteboard, Kreide, evtl. Bilder	Plenum	Die Lehrerin schreibt an die Tafel eine motivierende Frage, z. B. „Was frühstückst du normalerweise?“ oder „Welches Gericht essen Sie am liebsten?“. Die Lernenden antworten frei, es entsteht ein lockerer Austausch. Die wichtigsten Begriffe werden gesammelt und erklärt. Die Lernenden werden von Anfang an animiert, in der Zielsprache zu sprechen.
15'	Präsentation	Einen kurzen Text zum Thema „Essgewohnheiten der Deutschen“ lesen und verstehen, Leseverstehen und Wortschatz fördern.	Arbeitsblatt, Text, Whiteboard	Plenum	Die Lehrerin teilt einen kurzen Text/Arbeitsblatt aus („Essgewohnheiten der Deutschen“). Die Lernenden lesen den Text gemeinsam, unbekannte Wörter werden erklärt und an der Tafel gesammelt. Anschließend beantworten die Lernenden Verständnisfragen zum Text und vergleichen ihre Antworten im Plenum.

Zeit	Phase	Ziele	Medien	Sozialform	Interaktion
15'	Semantisierung/Wortschatzarbeit	Neuen Wortschatz verstehen, anwenden und festigen, Bedeutungen klären, eigene Sätze bilden.	Tafel, Karteikarten, Bilder, Whiteboard	Plenum/Partner	Die wichtigsten Begriffe aus dem Text werden an der Tafel gesammelt. Die Lernenden ordnen Karteikarten mit Bildern und Wörtern zu, erklären Bedeutungen und bilden eigene Beispielsätze. In Partnerarbeit üben sie kurze Dialoge mit dem neuen Wortschatz.
23'	Übungsphase	Wortschatz und Strukturen aktiv anwenden, über eigene Essgewohnheiten sprechen, Sprechen und Schreiben üben.	Arbeitsblatt, Papier, Stifte, Whiteboard	Partner/Gruppe	Die Lernenden beantworten schriftlich Fragen zu ihren Essgewohnheiten (z. B. „Was isst du zum Frühstück?“). Anschließend vergleichen sie ihre Antworten in Partner- oder Gruppenarbeit und präsentieren wichtige Ergebnisse im Plenum. Es folgt eine kurze Dialogübung oder ein Rollenspiel (z. B. im Restaurant bestellen).
14'	Abschlussphase & Evaluation	Gelerntes wiederholen, Feedback geben, Motivation für das nächste Mal, Reflexion und Ausblick.	Whiteboard, Papier, Stifte, Fragebogen	Plenum/Einzel	Die Lehrerin fasst die wichtigsten Wörter und Sätze an der Tafel zusammen. Die Lernenden beantworten einen kurzen Fragebogen zur Evaluation (z. B. „Wie hat dir der Unterricht gefallen?“, „Was hast du heute gelernt?“, „Würdest du dir wünschen, dass im Unterricht digitale Medien verwendet werden?“). Die Stunde endet mit einem kurzen Ausblick und Dank an die Gruppe.

Bild 1

## ESSGEWOHNHEITEN DER DEUTSCHEN



Traditionell isst man in Deutschland 3 Mahlzeiten: das Frühstück, das Mittagessen und das Abendessen. Die meisten Deutschen nehmen sich Zeit zum frühstücken. Sie essen verschiedenes Brot und Brötchen, Butter, Marmelade, Käse, Wurst, Eier, Müsli, Joghurt und Obst. Man trinkt Fruchtsaft, Kaffee oder Tee. Am Wochenende treffen sich viele junge Leute für ein kräftiges Frühstück im Café. Die Hauptmahlzeit der Deutschen

ist das Mittagessen. Die meisten Leute essen zwischen 12 und 13 Uhr. Man isst zuerst eine Suppe, dann Fleisch, Fisch oder Huhn mit Kartoffel oder Knödel, Gemüse und Salat. Als Nachspeise gibt es meistens Obst oder eine Mehlspeise. Die Leute trinken Wasser, Wein oder Bier. Wer Zeit hat, isst gegen 4 Uhr eine Jause. Kaffee oder Tee mit Kuchen. Das Abendessen, gegen 7 Uhr, ist traditionell eine kalte Mahlzeit. Man isst Wurst, Käse und Salat mit verschiedenen Brotsorten. Natürlich haben sich die Essgewohnheiten der Deutschen in den letzten Jahren sehr geändert. Die Einflüsse anderer Länder wie zum Beispiel die asiatische Küche lassen typisch deutsche Gerichte wie Einsbein und Sauerkraut verschwinden. Außerdem haben viele Leute zu Mittag nur wenig Zeit zum Essen und ihre Hauptmahlzeit ist das Abendessen. Neben der traditionellen Esskultur gibt es heute sehr viele Fastfood-Restaurants und Pizzarias, die besonders bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt sind. Diese neuen Essgewohnheiten bringen aber auch viele Probleme mit sich. Viele Kinder sind heute zu dick und ungesund.

### Steht das im Text?

- Es gibt 3 Hauptmahlzeiten in Deutschland.
- Alle Deutschen essen ein großes Frühstück.
- Es gibt verschiedene Brotsorten.
- Zu Mittag essen alle Leute zu Hause.
- Sie essen immer Fleisch.
- Die Suppe ist eine Vorspeise.
- Das Abendessen wird spät gegessen.
- Es gibt viele Einflüsse aus der ausländischen Küche.
- Nur Jugendliche mögen Fastfood.

ja	nein

<https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/leseverstandnis/allgemeines-leseverstaendnis/essen/texte-essen-essgewohnheiten-der-deutschen/90754>

Bild 2

**Beantworten Sie die Fragen über sich selbst.**

Wie viele Mahlzeiten nehmen Sie?

Essen Sie ein kräftiges oder ein kleines Frühstück? Warum?

Essen Sie zu Mittag zu Hause oder im Restaurant? Warum?

Essen Sie lieber zu Hause oder im Restaurant? Warum?

Was essen Sie zu Mittag?

Und am Abend? Wie ist Ihr Abendessen?

Können Sie kochen?

Kochen Sie immer – manchmal – selten – nie ? Begründen Sie

Kochen Sie lieber süße oder salzige Gerichte. Warum?

Essen Sie viel Fastfood?

Wie oft essen Sie Pizza?

<https://de.islcollective.com/deutsch-daf-arbeitsblatter/leseverstandnis/allgemeines-leseverstaendnis/essen/texte-essen-essgewohnheiten-der-deutschen/90754>



Bild 3

### Evaluationsfragen

Πώς σου φάνηκε το μάθημα;  
Wie hat dir der Unterricht gefallen?

Πόσο εύκολα έμαθες το λεξιλόγιο του μαθήματος;  
Wie leicht hast du das Vokabular der Stunde gelernt?

Θα ήθελες να χρησιμοποιούνται ψηφιακά μέσα στο μάθημα;  
Würdest du dir wünschen, dass im Unterricht digitale Medien verwendet werden?  
(Begründe deine Antwort, wenn du möchtest.)

Υπήρξε κάτι που σε δυσκόλεψε κατά τη διάρκεια του μαθήματος;  
Gab es etwas, das dir während des Unterrichts Schwierigkeiten bereitet hat?

Θα ήθελες να κάνουμε παρόμοια μαθήματα στο μέλλον;  
Möchtest du in Zukunft ähnliche Unterrichtsstunden machen?

Ποια δραστηριότητα σου άρεσε περισσότερο και γιατί;  
Welche Aktivität hat dir am meisten Spaß gemacht und warum?

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.