



ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

**ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΗ
ΚΑΘΗΓΗΤΩΝ ΓΕΡΜΑΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Deutsch als Fremdsprache online lehren und lernen:

Effiziente Unterrichtsplanung und Integration digitaler Lernwerkzeuge

Διαδικτυακή διδασκαλία και εκμάθηση της γερμανικής ως ξένης γλώσσας:

**Αποτελεσματικός σχεδιασμός μαθήματος και ενσωμάτωση ψηφιακών
εκπαιδευτικών εργαλείων**

Christou Kyriaki

A.M. 517889

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΜΑΡΚΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗ

ΒΕΡΟΙΑ, ΙΟΥΛΙΟΣ 2024

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας Κυριακής Χρήστου που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης η 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. Η συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



Christou Kyriaki

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Δρ. Μάρκου Βασιλική

Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ

Συν-Επιβλέπων Καθηγητής:

Δρ. Ζέππος Δημήτριος

Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ

Βέροια, Ιούλιος 2024

Θα ήθελα μέσα από την καρδιά μου να ευχαριστήσω το χαμόγελό μου και συνοδοιπόρο της ζωής μου Κωστή, που με την αγάπη του και την βοήθεια του κατάφερα να πραγματοποιήσω ένα όνειρο μου. Τα υπέροχα παιδιά μου, Ιωάννη, Όλγα και Μελίνα, που με τις αγκαλιές και τα φιλιά τους μου έδιναν δύναμη να συνεχίσω. Στους γονείς μου, Όλγα και Σοφοκλή, που είναι το στήριγμα μας όλα αυτά τα χρόνια και φρόντιζαν ατελείωτες ώρες τα παιδάκια μου, για να μπορώ να μελετήσω με ηρεμία. Σε έναν υπέροχο άνθρωπο, στην αγαπημένη μου Μαίρη, που ήταν και είναι πάντα δίπλα μου και με στηρίζει με πολλή αγάπη. Στην Ελένη που ερχόταν από άλλη πόλη, και στις φίλες μου, που με έπαιρναν τηλέφωνο από μόνες τους, για να μου κρατήσουν τα παιδιά. Και φυσικά ένα μεγάλο ευχαριστώ στην αγαπημένη μου επιβλέπουσα καθηγήτρια κυρία Βασιλική Μάρκου, που μου προσέφερε βοήθεια πριν ακόμα προλάβω να της την ζητήσω. Με την οργάνωση, την μεθοδικότητα και τις γνώσεις της διευκόλυνε κάθε δυσκολία και με τα λόγια της με έκανε να πιστεύω στον εαυτό μου. Τέτοιους ανθρώπους χρειαζόμαστε στη ζωή μας. Κυρία Βασιλική Μάρκου είστε πρότυπο!

Σε όλους εσάς λοιπόν θα ήθελα να πω, πως μαζί τα καταφέραμε!

Αφιερώνω την εργασία αυτή στην οικογένειά μου, στον άνθρωπο της ζωής μου Κωστή και στις όμορφες ψυχούλες μου Ιωάννη, Όλγα και Μελίνα.

Zusammenfassung

Digitalisierung hat sich in den letzten Jahren rasant entwickelt, was großen Einfluss auch im Bereich der Bildung hatte. Die Umstellung des Präsenzunterrichts zum Online-Unterricht war aufgrund der Corona-Pandemie eine große Herausforderung sowohl für Lehrende als auch für Lernende. Ziel der vorliegenden Diplomarbeit ist es aufzuzeigen, wie der Online-Unterricht effizient durchgeführt werden kann. Um dieses Ziel zu erreichen, wurde ein spezifischer Unterrichtsplan entwickelt und durchgeführt. In diesem Unterricht wurden digitale Lehrwerke sowie zusätzliche Apps und Tools verwendet, um die Inhalte zu vermitteln und die Interaktion zu fördern. Die Untersuchung erfolgte auf dem Niveau A2 und die Testperson war eine Jugendliche DaF-Lernende. Die Ergebnisse wurden anhand der SWOT-Analyse ausgewertet, um die Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken des Online-Unterrichts umfassend zu beurteilen. Es wurde festgestellt, dass digitale Tools das traditionelle Lehrwerk nicht nur ersetzen können, sondern auch erheblich zur Förderung und Motivation der Lernenden beitragen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Digitalisierung im Bildungsbereich großes Potenzial bietet, die Lehr- und Lernprozesse zu verbessern. Die vorliegende Arbeit zeigt, dass durch den gezielten Einsatz digitaler Werkzeuge und Methoden ein effizienter und motivierender Online-Unterricht realisierbar ist.

Schlüsselwörter:

Online DaF-Unterricht, digitales Lehrwerk, digitale Tools, Unterrichtsplanung, SWOT-Analyse

Περίληψη

Η ψηφιοποίηση έχει αναπτυχθεί ραγδαία τα τελευταία χρόνια, γεγονός που έχει επίσης σημαντικό αντίκτυπο στην εκπαίδευση. Λόγω της πανδημίας του κορονοϊού, η μετάβαση από τη δια ζώσης διδασκαλία στη διαδικτυακή διδασκαλία αποτέλεσε μεγάλη πρόκληση τόσο για τους/τις εκπαιδευτικούς όσο και για τους/τις εκπαιδευόμενους/ες. Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να δείξει πώς μπορεί να πραγματοποιηθεί αποτελεσματικά η διαδικτυακή διδασκαλία. Για την επίτευξη αυτού του στόχου, αναπτύχθηκε και εφαρμόστηκε ένα συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος. Σε αυτά τα μαθήματα χρησιμοποιήθηκαν ψηφιακά εγχειρίδια καθώς και πρόσθετες εφαρμογές και εργαλεία για τη μετάδοση του περιεχομένου και την προώθηση της αλληλεπίδρασης. Η μελέτη διεξήχθη σε επίπεδο Α2 με μία μαθήτρια της Γερμανικής ως Ξένης Γλώσσας. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται με τη χρήση της ανάλυσης SWOT, για την ολοκληρωμένη αξιολόγηση των δυνατών σημείων, των αδυναμιών, των ευκαιριών και των απειλών της διαδικτυακής διδασκαλίας. Διαπιστώθηκε ότι τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν όχι μόνο να αντικαταστήσουν το παραδοσιακό εγχειρίδιο, αλλά και να συμβάλουν σημαντικά στην υποστήριξη και την κινητοποίηση των μαθητών/τριών. Συνοψίζοντας, μπορεί να ειπωθεί ότι η ψηφιοποίηση στην εκπαίδευση προσφέρει μεγάλες δυνατότητες βελτίωσης των διαδικασιών διδασκαλίας και μάθησης. Η παρούσα μελέτη δείχνει ότι μπορούν να πραγματοποιηθούν αποτελεσματικά τα διαδικτυακά μαθήματα μέσω της στοχευμένης χρήσης ψηφιακών εργαλείων και μεθόδων.

Λέξεις-Κλειδιά:

διαδικτυακό μάθημα γερμανικής ως ξένης γλώσσας, ψηφιακό εγχειρίδιο, ψηφιακά εργαλεία, σχεδιασμός μαθήματος, ανάλυση SWOT

Inhaltsverzeichnis

0. Einleitung	10
1. Der Online-Unterricht	12
1.1 Definitionen	13
1.2 Vorteile und Nachteile des Online-Unterrichts.....	15
1.3 Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Präsenzunterricht.....	17
1.4 Synchroner und asynchroner Unterricht	18
1.5 Blended Learning und Flipped Classroom	19
1.6 Die Rolle der Lehrenden im Online-Unterricht	21
1.7 Die Rolle der Lernenden im Onlineunterricht	23
1.7.1 Alter der Lernenden	23
1.7.2 Motivation und Interaktion der Lernenden	24
2. Lehrwerke	25
2.1 Kriterien guter Lehrwerke.....	27
2.2 Digitale Lehrwerke	28
2.3 Das Lehrwerk Beste Freunde PLUS	29
3. Lehren und Lernen mit neuen Medien.....	32
3.1 Einsatz der neuen Medien im Fremdsprachenunterricht	34
3.2 Medienkompetenz.....	35
3.3 Merkmale des mediengestützten Unterrichts.....	36
3.4 Werkzeuge von virtuellem Klassenraum	37
4. Lernplattformen und Apps.....	39
4.1 Merkmale guter Lernplattformen.....	39
4.2 Die Lernplattform <i>Deutschfuchs</i>	42
4.2.1 Online mit <i>Deutschfuchs</i> unterrichten	42
4.2.2 Übungen.....	43

4.2.3 Gründe für die Verwendung von <i>Deutschfuchs</i>	45
4.3 Apps	46
4.3.1 Faktoren zur Nutzung von Apps	46
4.3.2 Apps im Fremdsprachenunterricht.....	47
4.3.3 Augmented-Reality-Apps	49
5. Praktische Anwendung	51
5.1 Ziele, Forschungsfragen und methodisches Verfahren.....	52
5.2 Die Testperson	53
5.3 Die Unterrichtsplanung.....	54
5.4 Ergebnisse anhand der SWOT-Analyse.....	69
6. Kritische Evaluation und Reflexion.....	74
7. Schlussfolgerungen	76
8. Literaturverzeichnis	77
Anhang.....	1

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1. Vor- und Nachteile des Online-Unterrichts	17
Tabelle 2. Kriterien guter Lehrwerke	28
Tabelle 3. Merkmale guter Lernplattformen	41
Tabelle 4. SWOT-Analyse	73

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1. Screenshot: Beste Freunde Plus 2. Kursbuch: S. 6,7	30
Abbildung 2. Online-Tools nach Rösler/ Würffel 2020: 15	33
Abbildung 3. Screenshot der Lernplattform Deutschfuchs: Datenbank zur Themenauswahl	43
Abbildung 4. Screenshot der Lernplattform Deutschfuchs: Spiele	44
Abbildung 5. Screenshot der Lernplattform Deutschfuchs: Multiple-Choice Übung	45
Abbildung 6. Screenshot der App Deutschland. Kennen. Lernen.	50
Abbildung 7. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde Plus 2. Kursbuch: S. 72, 73	56
Abbildung 8. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 72 Aufgabe 1, Bild und Person auswählen	57
Abbildung 9. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 72 Aufgabe 1b, Hörverstehen	58
Abbildung 10. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 72, Film	59
Abbildung 11. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S.72 Aufgabe 4a, Speisekarte	60
Abbildung 12. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 72, Aufgabe 4a, Hörverstehen	61
Abbildung 13. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 73, Aufgabe 4b, Hörverstehen	62
Abbildung 14. Screenshot der App Kahoot. Beispiel: Multiple-Choice	63
Abbildung 15. Screenshot der App Kahoot. Beispiel: Richtig Falsch	63
Abbildung 16. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 73, Erklär-Clip zur Grammatik	64
Abbildung 17. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S. 100,101	65
Abbildung 18. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S. 100, Aufgabe 3 (Was passt nicht?)	65
Abbildung 19. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S. 100, Aufgabe 4 (Wer sagt was?)	66
Abbildung 20. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S.101, Aufgabe 4b, Verb markieren	66
Abbildung 21. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S.101, Aufgabe 4b, Verb ergänzen	67
Abbildung 22. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S.101, Aufgabe 5, Formen von hätte ergänzen	67
Abbildung 23. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S.101, Aufgabe 6, zuordnen und ergänzen	68
Abbildung 24. Screenshot der App Deutschland. Kennen. Lernen. Leben in Deutschland	69
Abbildung 25. Screenshot der App Deutschland. Kennen. Lernen. Quizfragen zum Hotspot „guten Appetit“	69

0. Einleitung

Eine Sprache zu lernen und fähig zu sein, sie kreativ zu gebrauchen, ist etwas, was nur die Menschen in der Lage sind, es zu verwirklichen (Riemer 2002: 49). Das Erlernen einer Fremdsprache wurde jahrelang hauptsächlich nur von Büchern unterstützt. Erst nach 1960 wurden im Fremdsprachenunterricht auch andere Medien eingeführt (Rösler/ Würffel 2020: 15). Der Einsatz von audiovisuellen und audiolingualen Methoden hat das Erlernen des Fremdsprachenunterrichts verändert (Rösler 2012: 71-74). Die Nutzung von Kopfhörer, Mikrofon oder Kassetten brachten Lernenden näher zur Zielsprache (Rösler/ Würffel 2020: 15). Dann wurden Lehrwerke auch mit einer DVD begleitet, die Hörtexte und Filme angeboten hat. Heutzutage gibt es zahlreiche digitale Lehrmedien und Lernmedien. Zum Beispiel hat sich der Einsatz von YouTube-Videos, die eine moderne Durchführung des Unterrichts schaffen, im Fremdsprachenunterricht rasant erhöht (ebd.: 15). Lehrende und Lernende haben nun die Möglichkeit aufgrund der Digitalisierung, das Zielland real zu erleben. Dadurch werden Lernende motiviert, entscheidende Impulse gegeben und Emotionen ausgedrückt. Lehrende bevorzugen heutzutage immer häufiger die digitalen Medien einzuführen, nicht, weil es etwas Neues ist, sondern weil es didaktisch auf das Erlernen einer Fremdsprache vorteilhaft wirkt. Durch den Einsatz von Videos im Internet hören Lernende die deutsche Aussprache von Muttersprachlern. Im Internet nach vielfältigen Themen zu recherchieren, YouTube Videos in der Zielsprache anzuschauen, Online-Wörterbücher zu benutzen, gehören inzwischen zum Alltag des Fremdsprachenunterrichts (ebd.: 16).

Die vorliegende Arbeit gliedert sich in dem theoretischen Teil und in der praktischen Anwendung. Zunächst wird auf dem Begriff Online-Unterricht eingegangen, dessen Vorteile und Nachteile, sowie die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Präsenzunterricht. Synchrone und asynchrone Unterrichtsmethoden wie Blended-Learning und Flipped Classroom sollten nicht unerwähnt bleiben. Anschließend wird im ersten Kapitel die Rolle der Lernenden und Lernenden im Online-Unterricht behandelt.

Das zweite Kapitel befasst sich mit den Lehrwerken und die Kriterien, die ein Lehrwerk als gut bezeichnen. Digitale Lehrwerke, wie zum Beispiel *Beste Freunde PLUS*, sind gegenwärtig ein umstrittenes Thema.

Im nächsten Kapitel werden das Lehren und Lernen mit neuen Medien und ihren Einsatz dargestellt. Vorwiegender Faktor des Online-Unterrichts ist die Medienkompetenz der Lernenden und Lernenden. Zusätzlich werden sowohl die Merkmale eines mediengestützten Unterrichts als auch die Werkzeuge von einem virtuellen Klassenraum genannt.

Im Fokus des vierten Kapitels stehen die Lernplattformen und die Apps, die im Online-Unterricht verwendet werden. Zuerst werden die Merkmale guter Lernplattformen beschrieben. Dann wird die Lernplattform *Deutschfuchs* präsentiert, indem von dem Online-Unterricht, von Übungen und Gründe für die Verwendung von Deutschfuchs berichtet wird. Weiterhin folgen die Faktoren für das Nutzen der Apps und ihre Auswirkung auf das Sprachenlernen im Fremdsprachenunterricht. Der theoretische Teil kommt mit Augmented-Reality-Apps zum Schluss.

Darauf aufbauend werden in der praktischen Anwendung die Ziele, die im Online-Unterricht erreicht werden können, erwähnt. Forschungsfragen zum digitalen Lehrwerk oder zum Einsatz digitaler Medien im Online-Unterricht werden gestellt und auf das methodische Verfahren wird konzentriert. Über die Testperson und die Unterrichtsplanung werden ausführliche Informationen gegeben. Zum Schluss befasst sich das fünfte Kapitel mit einer SWOT-Analyse, die sich mit der Durchführung des Online-Unterrichts auseinandersetzt. Dadurch werden sowohl die Forschungsfragen beantwortet als auch die Stärken, Gelegenheiten, Schwächen und Risiken untersucht, die im letzten Kapitel dieser Diplomarbeit zu lesen sind. Ein kurzer Ausblick auf das Erreichen der Ziele und eine Schlussfolgerung beschließen diese Diplomarbeit.

1. Der Online-Unterricht

Schon seit 1980 war die Rede von dem Einsatz des Computers als Medium im Deutsch als Fremdspracheunterricht. Im Laufe der Zeit wurden verschiedene Lernprogramme durch das große Möglichkeitsangebot des Internets eingesetzt. Folgedessen wurde das Interesse zum Sprachenlehren und Sprachenlernen mithilfe von einer Computernutzung immer größer (Grüner/ Hassert 2000: 5).

Die Nutzung eines Computers im Fremdsprachenunterricht ist vielseitig, beispielsweise die Funktionen als Werkzeug oder als Kommunikationsmittel. Früher wurden Videorekorder oder Kassettenrekorder benutzt, was heutzutage nicht der Fall ist (ebd.: 15). Lehrende und Lernende haben die Möglichkeit Texte, sowie Arbeitsblätter zu erstellen und zu bearbeiten. Außer Textmaterial bietet der Computer Bild-, Ton- und Videomaterial aus dem Internet. Wichtig zu erwähnen sind auch die speziellen Programme, die zum Fremdsprachenunterricht zur Verfügung stehen. Internet bietet eine weltweite Kommunikation sowohl für Lernende als auch für Lehrende. Diese Kommunikation kann sich zum Beispiel per E-Mail verwirklichen. Auch beim Fremdsprachenunterricht wirkt der Computer mit Internetanschluss als Kommunikationsmittel (ebd.: 17).

Die Umstellung von Präsenzunterricht auf Online-Unterricht war eine große Herausforderung sowohl für die Lernenden als auch für die Lehrenden (Karbi 2021: 345). Online-Unterricht gab es schon seit vielen Jahren als alternative Auswahl, aber aufgrund der Corona-Pandemie ist der Online-Unterricht etwas Notwendiges geworden (ebd.: 346). Um Online-Unterricht durchzuführen, müssen digitale Medien benutzt werden. Im Gegensatz zu dem Präsenzunterricht stehen die digitalen Medien im Online-Unterricht im Vordergrund. Sie haben eine protagonistische Rolle, denn ohne sie kann der Unterricht nicht stattfinden. Zunächst sollen Lehrende und Lernende eine gute Internetverbindung haben, damit der Unterricht nicht immer unterbrochen wird (Brash/ Pfeil 2017: 19).

In der heutigen Zeit gehört der Online-Unterricht zur Normalität (Boeckmann u.a. 2020: 8). Sinnvolle Lernprozesse werden mithilfe der Nutzung von digitalen Medien gefördert, wenn die didaktischen Konzepte entwickelt werden (Heusinger 2020:12 zit.

nach Karbi 2021: 346). Glücklicherweise gehört der Fremdsprachenunterricht zu den Fächern, die ohne große Schwierigkeiten in digitaler Form umgestellt werden können. Aus diesem Grund wird die Durchführung des Unterrichts erleichtert (Karbi 2021: 354).

Online-Unterricht wird auch virtuelle Präsenzsitzung genannt (Brash/ Pfeil 2017:14). Beim Online-Unterricht geben sich Lehrende große Mühe, ihre Lernenden motivierend zu halten. Im Privatunterricht, einzeln, zu zweit oder in Kleingruppen, ist es einfacher als in einem virtuellen Klassenraum, der aus vielen Lernenden besteht. (ebd.:14). Wichtig zu erwähnen ist, dass der Frontalunterricht durch die Freigabe eines Whiteboards zum Beispiel, in dem geschrieben und gezeichnet werden kann, oder durch digitale Arbeitsblätter und durch schriftliche Kommunikation per Chat, verringert wird. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, eine Unterrichtsphase in Partner- oder Gruppenarbeit durchzuführen (Karbi 2021: 349).

Viele Plattformen, wie zum Beispiel *Moodle*, ermöglichen die Übertragung des Präsenzunterrichts auf den Online-Unterricht. Voraussetzung dafür ist das Beherrschen sowohl der Lehrplattform als auch der verschiedenen Tools, die im Online-Unterricht integriert werden können (ebd.: 348).

1.1 Definitionen

Unter dem Begriff Online-Unterricht wird ein netzgestützter Unterricht in Echtzeit verstanden (Keller 2009: 18) und wird auch Live E-Learning genannt. Der Begriff Live E-Learning wird getrennt definiert. „Live“ bedeutet, dass in Echtzeit etwas durchgeführt wird. E-Learning wird unterschiedlich erklärt, denn es gibt verschiedene Formen, mit denen computerbasiert gelernt wird. Wenn beim Lehren und Lernen der Computer in Zusammenhang mit dem Internet die Grundlage sind, dann wird der Begriff E-Learning verwendet. Das „E“ kommt aus dem Englischen und bedeutet „electronic“, was „elektronisch“ auf Deutsch übersetzt wird (Ebner/ Schön/ Nagler 2013: Online). Der Begriff E-Learning wurde wahrscheinlich zum ersten Mal erwähnt, als Lernende sich mit Programmen am Computer zum Wortschatztraining beschäftigt haben. Durch diese Programme aber gab es keine Interaktion zwischen Lernenden und Lehrenden. Als im Jahre 1989 das *World Wide Web* eingeführt wurde, wurde der

Zugang an Lernprogrammen angeboten, in denen die Interaktion gefördert wurde. Dadurch wurden Lehrveranstaltungen oder Seminare organisiert, die virtuell waren (ebd.: Online). Döring (2002: 248 zit. nach Keller 2009: 18) definiert E-Learning als „[...] Lernprozesse, die sich hinsichtlich medialer Realisation ganz oder teilweise auf das Internet (bzw. andere Computernetzwerke wie Online-Dienste oder Intranets) stützen. [Sie] werden summarisch, oft als 'E-Learning' ('Elektronik Learning'), 'Online Learning', 'Virtual Learning', 'Cyber Learning' oder 'Net Learning' bezeichnet.“ Wenn der Lernprozess durch digitale Medien unterstützt wird, ist die Rede von E-Learning. Der Lerninhalt wird mithilfe von digitalen Medien präsentiert und die Lernenden haben die Möglichkeit, den Lerninhalt zu bearbeiten. Um solche Lernumgebungen zu betreten, wird Internetverbindung verlangt (Meister/ Shalaby 2014: 9). In den letzten Jahren befassen sich Lernende im Fremdsprachenunterricht immer häufiger mit Übungen, die im Internet verfügbar sind. „Die eingesetzten Webseiten oder Software und die Aufgabenstellung haben die Funktion, das interaktive Lernen auf der didaktischen Ebene anzuleiten und zu unterstützen“ (ebd.: 10).

Beim Online-Unterricht unterscheidet sich die Kommunikation in asynchronen und synchronen Online-Unterricht, was ausführlicher im Kapitel 1.4 zu lesen ist. Wenn die Kommunikation nicht in der gleichen Zeit stattfindet, ist die Rede von synchronischem Online-Unterricht. Auf der anderen Seite wird von synchronischem Online-Unterricht berichtet, wenn es eine zeitgleiche Kommunikation und Interaktion gibt (Keller 2009: 18/19). Auf diese Art und Weise wird der Online-Unterricht als Lernen, das synchron durchgeführt wird, bezeichnet (ebd.: 19). Das Live E-Learning wird mit den Begriffen „synchronisches Online-Lernen“, „Live Online-Training“, „Live Online-Seminar“, „Echtzeit Veranstaltung“, „Webinar“, „Web-Training“, „Remote Live Training oder synchronisches Online-Lehren“, umfasst (Rückel: 2006, zit. nach Keller 2009: 19). In Online-Kursen wird die Lehrkraft als Tutor oder Teletutor gekennzeichnet (Roche 2019: 230).

Nachdem die Definitionen des Online-Unterrichts benannt und erläutert wurden, befasst sich das folgende Unterkapitel mit den Vorteilen und Nachteilen des Online-Unterrichts, sowie die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Präsenzunterricht.

1.2 Vorteile und Nachteile des Online-Unterrichts

Zu den Vorteilen gehört, dass der Online-Unterricht eine zeitsparende Auswahl ist, denn Lehrende und Lernende nehmen am Unterricht von zu Hause teil und brauchen nicht unterwegs zu sein. Diese Zeit können sie ausnutzen, um sich auf den Unterricht besser vorzubereiten. Demzufolge ist es nicht nur zeitsparend, sondern auch bequem von zu Hause lehren und lernen (Karbi 2021: 356). Auch für die Teilnahme an Seminaren, wurde früher viel Zeit und Geld gebraucht. Organisations-, Reise- und Unterkunftskosten waren nicht wegzudenken. Im Gegenteil zu heute, wo durch das Live E-Learning viele Seminare unterstützt werden. Aus diesem Grund wird Zeit und Geld gespart, was vorteilhaft für alle Teilnehmer klingt.

Der Online-Unterricht bietet Lehrenden besseren Berufschancen, denn wenn Lehrende in einem kleinen Dorf leben, brauchen sie nicht in eine Großstadt umzuziehen, um mehrere Lernenden zu unterrichten, denn das kann sich online ermöglichen. Ein weiterer Vorteil ist, dass neue Lernstrategien entwickelt werden. Das selbstständige Lernen, wird vorwiegend in asynchronen Lernphasen gefördert und Lernende lernen, auf diese Weise verantwortlich zu sein (ebd.:356). Ein weiterer Vorteil ist, dass viele Informationen einfach und schnell verfügbar sind (Durante/ Kempf/ Müller 2011: 268). Auch die vielfältigen Möglichkeiten sind von Vorteil, denn der Online-Unterricht ist prinzipiell mit dem Begriff der Multimedialität verbunden, dessen didaktische Nutzung von den Lehrenden abhängig ist (Boeckmann u.a. 2020: 9). Der Kontakt mit neuen digitalen Medien, wie Apps, macht den Unterricht interessanter, interaktiver und motivierender (Karbi 2021: 358). Dagegen kann die Konzentration, aufgrund der ständigen Nutzung von digitalen Medien verloren gehen (Karbi 2021: 357). Darüber hinaus ist der ständige Einsatz von Apps im Unterrichtsablauf zeitaufwändig (Boeckmann u.a. 2020: 37). Aus diesem Grund sollen digitale Medien mit Maß benutzt werden.

Als vorteilhaft werden Videokonferenzen bei interaktiven Lernenden betrachtet, denn dadurch erhöht sich ihre Teilnahme (ebd.: 9). Gute Unterrichtsatmosphäre wird durch die Nutzung von Kameras geschaffen (Karbi 2021: 349). Lehren mit Internet-Kameras hat Vorteile als auch Nachteile. Vorteilhaft ist, dass sich Teilnehmende durch den visuellen Kontakt besser kennenlernen. Außerdem lassen sich Gefühle, wie Langeweile

sehen und auf diese Weise kann der Teletutor den Verlauf kontrollieren (Keller 2009: 251). Auf der anderen Seite ist die Nutzung von Webcams nachteilhaft, wenn es keine gute Netzverbindung gibt, denn dann synchronisiert sich nicht immer der audiovisuelle Kontakt (ebd.: 250). Oft werden bei großer Teilnehmerzahl die Kameras ausgeschaltet. Aus diesem Grund gibt es keine nonverbalen Signale¹, womit sich Online-Unterricht und Präsenzunterricht unterscheiden lassen. Nonverbale Signale spielen eine wesentliche Rolle beim Lehren und Lernen. Dadurch werden Gefühle der Unsicherheit entstanden, im Besonderen, wenn Teletutoren nicht viele oder sogar gar keine Informationen verfügen (ebd.: 247). Bei stundenlangen E-Learning-Seminaren stellen sich Teletutoren die Frage, ob Ihnen wirklich zugehört wird und ob sich die Teilnehmenden vor dem Computer befinden. Darüber hinaus benötigt Online-Unterricht hohe Konzentration der Lernenden, was meistens zur Überforderung führt. Gründe dafür sind, dass Lernende/Teilnehmende stundenlang vor einem Bildschirm sitzen, und dass es in den meisten Fällen keinen visuellen Kontakt gibt, sondern nur eine Audio-Kommunikation. Wichtig zu erwähnen ist, dass sich dadurch Lernende/Teilnehmende nicht frei bewegen können, denn es besteht durch den Computer eine Einschränkung (ebd.: 248). Aus diesen Gründen werden mehrere kleine Pausen empfohlen, damit die Konzentration nicht verloren geht. Teletutoren werden von dem Fehlen nonverbaler Signale auch beeinflusst. Sie müssen den Inhalt ganz neugestalten und das hängt nicht nur von ihnen selbst, sondern von den digitalen Medien, die zur Verfügung gestellt werden können (ebd.: 249). Das Fehlen von nonverbalen Signalen kann aber auch positiv betrachtet werden, denn dadurch ist eine effektivere Kommunikation erforderlich (Meister/ Shalaby 2014: 29).

Online-Unterricht hängt ganz von der Technik ab, denn ohne sie kann nichts stattfinden. Sowohl die Teletutoren als auch die Teilnehmenden sollen fähig sein, sich mit technischen Problemen zu befassen (Keller 2009: 250). Während des Online-Unterrichts kann es vorkommen, dass es Probleme mit der Internetverbindung gibt und die Ton- oder Bildqualität schwach ist (Karbi 2021: 357). Um die Probleme zu lösen, wird im Fremdsprachenunterricht die Muttersprache der Lernenden benutzt, die eine bedeutsame Funktion hat (Raabe 2002b: 120/121). Die Internetverbindung hängt auch

¹ Nonverbale Signale vermitteln Gedanken und Gefühle durch die Körpersprache, beispielsweise durch Gestik und Mimik (Heringer 2004: 81).

von dem Gebiet, in dem sich Lehrende und Lernende befinden, ab (Boeckmann u.a. 2020: 37). Technische Schwierigkeiten sind in den ersten online Unterrichtsstunden vorhanden (ebd.: 9). Im Laufe der Zeit werden sie bewältigt.

Oft werden Live E-Learning-Seminare nicht in Anspruch genommen. Entweder weil es die Möglichkeit besteht, die Anwesenheit ohne Bild zu zeigen, oder weil Teilnehmende von Faktoren außerhalb des Seminars, wie Familienmitglieder, abgelenkt werden können (Keller 2009: 250).

Zusammenfassend beschreibt die folgende Tabelle die Vorteile und Nachteile des Online-Unterrichts:

Online-Unterricht	
<u>Vorteile:</u>	<u>Nachteile:</u>
• Zeitsparend	• Hohe Konzentration führt zur Überforderung
• Geld sparen	• Keine ständige Kontrolle der Anwesenheit
• Informationen sind einfach und schnell verfügbar	• Nicht als Pflicht anerkannt
• Fehlen von nonverbalen Signalen: Kommunikation effektiver	• Fehlen von nonverbalen Signalen: Entstehen Gefühle der Unsicherheit
• Visueller Kontakt durch Internet-Kameras	• Schlechte Netzverbindung: asynchroner audiovisueller Kontakt

Tabelle 1. Vor- und Nachteile des Online-Unterrichts

1.3 Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Präsenzunterricht

Zwischen Online-Unterricht und Präsenzunterricht gibt es keinen großen Unterschied (Meister/ Shalaby 2014: 45). In bestimmten Zeiten treffen sich Lehrende und Lernende in einem Raum, der internetgestützt ist. Darüber hinaus wird eine mündliche Kommunikation durch Voice-over-IP durchgeführt oder das Zusammenarbeiten erfolgt per Chat. Aktiv werden Lehrende und Lernende sowohl durch digitale Whiteboards als auch durch Apps. Der Ablauf eines Online-Unterrichts kann durch Vereinbarung aufgenommen werden. Auf diese Weise haben Lehrende und Lernende die Möglichkeit sich selbst zu korrigieren, aber auch den Inhalt, wann immer sie wollen, zu wiederholen (ebd.: 45).

Der Unterricht wird an Tagen und Zeiten, die vorgegeben sind, stattfinden. Das Treffen mit anderen Lernenden ist auch eine Gemeinsamkeit des Präsenz- und Online-Unterrichts (Rösler/ Zeyer 2021: 549). Der Unterrichtsraum wird nicht gemeinsam betreten oder verlassen, wie es im Präsenzunterricht der Fall ist, dagegen ermöglicht sich das beim Online-Unterricht mit einem Klick (ebd.: 550). Darüber hinaus wird nicht spontan, kommentiert wie im Präsenzunterricht. Lernende haben keinen Sitzpartner und nicht immer sind alle Teilnehmenden am Unterricht zu sehen (ebd.: 550).

Lehrende ist es möglich im Präsenzunterricht den Namen der Lernenden aufzurufen, auf Lernende zu zeigen und mit Augenkontakt Signale zu schicken (Rösler/ Zeyer 2021: 546). Im Online-Unterricht erscheint der Name der Lernenden am jeweiligen Fenster, was nützlich für Lehrende ist, sich nicht zu irren (Rösler/ Zeyer 2021: 546). Ein weiterer Unterschied setzt sich mit der Online-Interaktion aus. Eine Online-Interaktion kann nicht mit der direkten Interaktion verglichen werden. Wenn etwas missverstanden wird, kann nicht so leicht bewältigt werden, wie in der direkten Kommunikation (Europarat 2020: 104).

1.4 Synchroner und asynchroner Unterricht

Der Online-Unterricht mit neuen Medien kann synchron und asynchron sein (Μάρκου 2020: 133). Beim Fernunterricht werden synchroner und asynchroner Unterricht oft kombiniert (Karbi 2021: 348).

Im synchronen Unterricht ist die Interaktion der Lernenden zeitgleich (Μάρκου 2020: 133) und die Fertigkeit Sprechen kann trainiert werden (Brash/ Pfeil 2017:14). Beim synchronen Unterricht bietet sich die Möglichkeit, dass verschiedene Werkzeuge gleichzeitig verwendet werden. Demzufolge werden zahlreichen Informationen ausgetauscht (Keller 2009: 249). Synchrone Kommunikation bedeutet, dass die Anwesenheit, von allen Teilnehmenden, in gleicher Zeit stattfindet.

Dagegen sind bei der asynchronen Kommunikation der Ort und die Zeit verschieden. Beim asynchronen Lernphasen bearbeiten Lernende Aufgaben, die der Lehrende aufgegeben hat und natürlich betreut (Brash/ Pfeil 2017:14). In dem asynchronen Unterricht werden Materialien zur Verfügung gestellt, damit Lernende selbst bestimmen, wann sie diese bearbeiten werden. Das bedeutet, dass Aufgaben und

Materialien zeitlich unabhängig bearbeitet werden. Dafür benutzen Lehrende und Lernende oft ihre Smartphones, die eine Multifunktion haben und komplexes Nutzungsverhalten bieten (Schachtner/ Höber 2008: 181). Dazu gehört auch der E-Mailaustausch, in dem Unklarheiten beseitigt werden (Karbi 2021: 348). Lernaufgaben können nicht nur per E-Mail, sondern auch in einem Blog beantwortet werden (Kerres 2018: 16). Manche Aufgaben haben eine Bearbeitungsfrist. Das hat als Folge, dass Lernende lernen, sich verantwortlich zu verhalten.

Die Kombination von synchronem und asynchronem Unterricht stellt ein neues Modell dar, das *Blended Learning* genannt wird und das dem nächsten Unterkapitel gewidmet wird. Um einen erfolgreichen Unterricht durch *Blended Learning* zu erreichen, soll ein Ergänzungsverhältnis zwischen synchronem und asynchronem Unterricht entstehen (Stracke 2007: 71 zit. nach Μάρκου 2020: 133).

1.5 Blended Learning und Flipped Classroom

Digitalisierung ist etwas, was sich in vielen Bereichen heutzutage rasant entwickelt und eingeführt hat. Ein Bereich ist auch der des Fremdsprachenunterrichts. Die Lehrmedien und Lernmedien haben sich aufgrund der Digitalisierung verändert. Aus diesem Grund sind Lehrende heutzutage dafür verantwortlich ihre Unterrichtsplanung so zu gestalten, damit Lehrmedien und Lernmedien eingeführt werden können. Diese Erneuerungen werden als sinnvoll und notwendig betrachtet (Rösler/ Würffel 2020: 158). In den letzten Jahren wird eine neue Unterrichtsmethode verwendet. Es ist die Rede von das *Blended Learning* oder mit anderen Worten „integriertes Lernen“. Diese Methode wird nicht nur von Lernenden, sondern auch von Lehrenden aussichtsreich betrachtet. Die Lernenden lernen entweder individuell oder in Gruppen. Darüber hinaus ändert sich der Lernort, denn Lernenden lernen nicht nur in einem Klassenraum, sondern auch außerhalb eines Klassenraumes (ebd.: 159). Der Unterricht besteht aus computergestütztem und aus nicht computergestütztem Unterricht (ebd.: 158).

Das Wort *blended* bedeutet auf Englisch mischen/ vermischt. „Beim Blended Learning werden die bestehenden Möglichkeiten des computergestützten Lernens mit denen des Face-to-Face-Lernens kombiniert“ (Keller 2009: 92). Darüber hinaus werden verschiedene Aspekte im Deutschunterricht verknüpft (Rösler/ Würffel 2020: 159). Blended Learning verbindet sich oft mit dem Begriff *hybrides Lernen*. Der Unterschied

zwischen diesen beiden Begriffen ist, dass beim hybriden Lernen ein Teil der Lernenden präsent und der andere Teil online im gleichen Unterricht teilnimmt (Grein 2022: 12).

Neue Lernmethoden nutzen dabei soziale Netzwerke und mobile Technologien. Die digitalen Komponenten versprechen Lernerfolg und Effizienz. Die Methode des *Blended Learning* verbindet zwei Welten. Die Welt, die digitalisiert ist mit der Welt, die nicht digitalisiert ist. Es gibt eine Wissensvermittlung durch den Online-Unterricht und eine Vertiefung und Praxis erfolgt im Präsenzunterricht. Die Lernenden sind durch diese neue Lernmethode flexibler, denn sie können lernen, wann, wie und wo sie möchten. Interaktion und Multimedia können einen trockenen Inhalt schmackhaft machen. Lehrende haben die Möglichkeit, den Inhalt flexibel auszutauschen und ihn so verwenden, wie sie es für wichtig halten. Es wird die Fähigkeit angeboten, den Wissensstand und den Lernerfolg zu messen und zu analysieren. Das wird durch konkretes Feedback ermöglicht. Auf diese Art und Weise sind die Lernenden, hochmotiviert und bestimmen das Lernen selbst. Besonders einfach funktioniert *Blended Learning* mit Videos, in denen der Inhalt einfach erklärt wird. Diese einfachen Videos werden übersetzt und können weltweit eingesetzt werden. Wenn Lehrende sich entscheiden, im Unterricht *Blended Learning* einzusetzen, gibt es große Auswahl, was die Unterrichtsgestaltung betrifft (Rösler/ Würffel 2020: 160). Lernende haben die Möglichkeit, etwas im Internet zu recherchieren oder Online-Wörterbücher zu verwenden (ebd.: 160). Das kann entweder zu Hause stattfinden oder im Klassenraum. Darüber hinaus schicken Lehrende die Hausaufgaben vielleicht per E-Mail. Heutzutage kommunizieren Lehrende und Lernende auch mit sozialen Netzwerken, wie zum Beispiel Facebook oder Instagram oder mit Kommunikationsanwendungen, wie zum Beispiel WhatsApp oder Viber (ebd.: 167). Es sollte von den Lehrenden berücksichtigt werden, dass diese beliebten sozialen Medien so verwendet werden, dass sie nicht missbraucht werden. Der Gebrauch soll kommunikative Gründe haben. Durch die sozialen Medien sollen Lernende geholfen werden, ihre Lernziele zu erreichen (ebd.: 169).

Wenn Elemente von Online- und Präsenzunterricht kombiniert werden, ist die Rede von *Flipped Classroom* (Kerres 2018: 24). Der Redeanteil der Lernenden ist im Unterricht sehr hoch. Das liegt zum Beispiel daran, dass Lehrende häufig etwas

wiederholen müssen, damit Lernende sinnvoll im Unterricht arbeiten können. Dadurch fehlt wertvolle Unterrichtszeit für anwendungsorientierte Aufgaben, bei denen Lernenden aktiv werden können. Insbesondere wenn Übungsaufgaben zu Hause erledigt werden, sind die Lernenden meist allein. Wenn Hilfe fehlt, besteht die Gefahr, dass die Lernenden an diesen Aufgaben scheitern. Die Methode des *Flipped Classroom* oder auf Deutsch *umgedrehter Unterricht* genannt, dreht das geschilderte Prinzip um. Lernende können sich auf den Unterricht vorbereiten, indem sie sich mithilfe eines Erklär-Videos in ein neues Thema einführen lassen. Auf diese Weise wissen Lernende, was in der nächsten Unterrichtsstunde bearbeitet wird, was zeitsparend ist. Die Lehrkraft übernimmt in diesen Unterrichtsstunden eher die unterstützende Rolle eines Lernbegleiters (Werner u.a. 2018: 13). *Flipped Classroom* ist eng mit den digitalen Medien verbunden. Trotzdem ist „Kern des Konzepts nicht der Einsatz digitaler Medien, sondern die sinnvolle Nutzung der Präsenzzeit“ (ebd.: 14).

Nach der Darstellung neuer Lernmethoden wird weiterhin auf die Rolle der Lehrenden und der Lernenden im Online-Unterricht hingewiesen.

1.6 Die Rolle der Lehrenden im Online-Unterricht

Das Unterrichten hängt sowohl von dem Charakter der Lehrenden ab als auch von dem Wissen und Können, das jeder beherrscht (Schart/ Legutke 2012: 6). Wie der Unterricht abläuft, ist eng mit den persönlichen Vorstellungen der Lehrenden verbunden (ebd.:8). Bei Erscheinungsproblemen sollen sie fähig sein, flexibel zu handeln. Damit wird gemeint, dass Lehrende kreativ und offen sein müssen (Boeckmann u.a. 2020: 36). Der Online-Unterricht benötigt von den Lehrenden eine Vorbereitung (ebd.: 9). Das bedeutet, dass Lehrende, die im Präsenzunterricht gute Arbeit mit sich bringen, die Arbeit auch im Online-Unterricht übertragen können (Keller 2009: 249). Um das zu erreichen, werden Medienkompetenzen erfordert.

Lehrende sollen ihren Lernenden die Erlaubnis geben, offen mit Smartphones und Tablets im Fremdsprachenunterricht umzugehen. Sie sollen den Lernenden beibringen, sich nicht auf die Technik zu konzentrieren, sondern auf die Methode (Buchner 2017: 4). Mit anderen Worten können Lehrende den Lernenden zeigen, dass beispielsweise das Smartphone nicht nur zum Spielen benutzt werden kann, sondern dass dadurch auch gelernt wird (ebd.: 1).

Es wird oft darüber gesprochen, dass die Lehrkraft durch die digitalen Medien ersetzt wird. Entgegen dazu spielt die Lehrkraft auch in den heutigen Jahren eine wesentliche Rolle. Der Unterschied zu früher ist, dass Lehrende heutzutage bevorzugen, im Hintergrund zu stehen. Das bedeutet so lange nicht, dass Lehrende ersetzt worden sind. Im Zentrum stehen die Inhalte und Prozesse des Fremdsprachenunterrichts und im Vordergrund stehen die Lernenden. Die Lehrkraft beschäftigt sich mit dem Erwerb von neuem Wissen. Was Lehrende als erfolgreiche Lehrkräfte bezeichnen, sind die Kompetenzen, die beherrscht werden sollen. Es ist die Rede von Medienkompetenzen, pädagogischen und didaktischen Kompetenzen (Karbi 2021: 358). Damit der Unterricht kommunikativ gestaltet wird, sollen aktivierende Aufgaben und Methoden für Lernende zur Förderung der Interaktion berücksichtigt werden. Natürlich sollen Lehrende darauf achten, dass manche Lernphasen im Online-Unterricht mehr Zeit als im Präsenzunterricht brauchen. Der Grund dafür ist das Fehlen nonverbaler Kommunikation (Karbi 2021: 358). Aufgrund dass der Unterricht nicht im selben Raum stattfindet, ist die Notwendigkeit hoher Kompetenzen der Lehrenden von großer Bedeutung (Boeckmann u.a. 2020:36).

Lehrende sollen digitale Medien nicht nur für den Einsatz im Unterricht benutzen, sondern auch zur Kommunikation mit Eltern oder mit anderen Lehrenden zum Materialenaustausch (Redecker/ Punie 2019: 15). Darüber hinaus sollen Lehrende fähig sein, digitale Ressourcen auszuwählen, zu erstellen und anzupassen, zu organisieren, zu schützen und zu teilen (ebd.: 16). Zum Lehren wird der Einsatz und die Gestaltung von digitalen Medien zur Verbesserung berücksichtigt. Darüber hinaus sollen neue Medien ausprobiert werden. Eine Internetseite, die für Lehrende sehr empfehlenswert ist, ist www.4teachers.de/. Zum Lernen wird kollaboratives und selbstgesteuertes Lernen gefördert und unterstützt (ebd.: 17). Darüber hinaus können Lehrende das Lernverhalten, die Leistung und die Fortschritte der Lernenden digital evaluieren. Einer der wichtigsten Vorteile zur Nutzung digitaler Medien ist die Lernerorientierung. Damit ist die Förderung der aktiven Teilnahme der Lernenden gemeint (ebd.: 18). Anschließend soll die Vermittlung der digitalen Kompetenzen, die im Kapitel 3.2 ausführlicher formuliert werden, in Anspruch genommen (ebd.: 19).

1.7 Die Rolle der Lernenden im Onlineunterricht

Nicht nur die Lehrenden, sondern auch die Lernenden sollen sich auf den Online-Unterricht vorbereiten (Boeckmann u.a. 2020: 9), wenn sie zum Beispiel etwas präsentieren werden. Dafür können Lernende ihren Bildschirm teilen, um die Präsentation durchzuführen (Karbi 2021: 349). Das Online-Unterrichten mit Kindern ist nicht etwas Einfaches, besonders beim Fremdsprachenunterricht. Die verfügbaren Medien sollen immer sinnvoll und effektiv eingesetzt werden, indem Rücksicht auf die Bedürfnisse und die Kompetenzen genommen wird. Sehr oft wird behauptet, dass nur die Technologie ausreicht, um die Lernenden zu motivieren, was nicht mit vielen Meinungen übereinstimmt, denn der Einsatz digitaler Medien ist ungenügend, wenn es keine geeignete Unterrichtsgestaltung gibt (Μάρκου 2020: 132, 133).

1.7.1 Alter der Lernenden

An dieser Stelle ist wichtig zu erwähnen, dass das Alter beim Erlernen einer Sprache ein wichtiger Faktor ist (Riemer 2002: 56). Das Alter spielt im Fremdsprachenunterricht eine wesentliche Rolle und Lernende lassen sich in den Altersgruppen von Kindern, Jugendlichen, und Erwachsene unterscheiden. Je nach dem Alter ändern sich die kognitiven Strukturen, die Kommunikationsstrategien und Interessen der Lernenden. Es ist bekannt, dass Kinder anders lernen als Jugendliche und Erwachsene (Ballweg u.a. 2013: 39). In den meisten Bereichen des Fremdsprachenunterrichts lernen Kinder schneller als Erwachsene (ebd.: 40).

Interesse an digitalen Medien zeigen Lernende schon in jüngerem Alter. Sie bevorzugen einen Film auf dem Tablett zu sehen, mit dem Smartphone zu fotografieren und mit Netzwerken umzugehen (Lundquist-Mog/ Widlok 2015: 110). Im Internet stehen viele wertvolle pädagogische Seiten für junge Lernende zur Verfügung. Ein Beispiel sind die interaktiven Spiele, die zum Lernen benutzt werden (ebd.: 111).

Bei Jugendlichen scheint die Erlaubnis der digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht vorteilhaft. Das führt zur Weiterentwicklung ihrer Medienkompetenz. Gelerntes wird vertieft, in dem sie sich in ihrer Freizeit mit digitalen Lernkarten oder Comics beschäftigen. Darüber hinaus finden Jugendliche heutzutage das kreative Gestalten langweilig. Dagegen werden digitale Gestaltung, beispielsweise

digitale Plakate als attraktiv und kreativ bezeichnet. Auch eine digitale Präsentation bringt positive Gefühle mit sich. Anschließend gehört Online-Kommunikation zum Alltag der Jugendlichen. Aus diesem Grund wirkt E-Mail-Austausch mit Muttersprachlern der Fremdsprache positiv aus (Samolo/ Mohr 2016: 130). Durch all diesen Vorteilen läuft der digitale Unterricht viel leichter für Jugendliche (ebd.: 115).

Online-Unterricht wirkt bei behinderten Lernenden vorteilhaft, denn sie fühlen sich zugehörig. Darüber hinaus werden Probleme mit dem Schreiben durch das Tippen am Computer ausgelöst (Schüller/ Bulizek/ Fiedler 2021: 9). Ein persönliches Beispiel ist ein Lernender mit Autismus, dessen Schrift schwer zu lesen war. Aufgrund der Corona-Pandemie fand der Unterricht online statt, was positive Wirkung auf das Schreiben ergab.

1.7.2 Motivation und Interaktion der Lernenden

Damit Lehrende und Lernende die Ziele erreichen, spielt die Motivation eine wesentliche Rolle (Alm 2007: 2). In Bezug auf den elektronischen Fremdsprachenunterricht (eFSU) gibt es eine positive Auswirkung auf die Lernmotivation, wenn Lernprogramme oder Internetanwendungen, die eingesetzt werden, eine gute Lernumgebung schaffen, „die die Bedürfnisse von Lernenden aller Altersgruppen nach sozialer Zugehörigkeit, Kompetenzen, Erfahrung und Autonomie unterstützen“ (Alm 2007: 15). Je mehr Lernende, den Eindruck haben, Lernziele erreichen zu können, desto höher ist die Motivation. Obwohl digitale Geräte und Internet attraktiv betrachtet werden, zeigt sich langfristig, dass es nicht ausreicht, Lernende zu motivieren (Meister/ Shalaby 2014: 34/35). Durch die E-Mail-Kommunikation ist der Sprach austausch interkulturell, denn Lernende können mit Muttersprachlern oder auf die Zielsprache kommunizieren, was eine motivierende Wirkung hat. Lernende sollen sich die Frage stellen, ob es geeignete Tools zum Einführen gibt. Dabei entsteht auch die Frage, ob Lernende technisch ausgestattet sind und ob sie digitale Kompetenzen beherrschen (Reichwein 2021: 19). Bei Erklärungen oder zum Lösen technischer Probleme kann die Muttersprache der Lernenden benutzt werden, denn die Einsprachigkeit kann zur Überforderung führen, was die Motivation negativ beeinflussen wird. (Raabe 2002b: 124). Auch der fehlende direkte Kontakt führt zu dem Verlust der Motivation (Karbi 2021: 352).

Die soziale Beziehung zwischen den Lehrenden und Lernenden während der Unterrichtsdurchführung, aber auch die Beziehung der Lernenden untereinander oder mit dem Lernmaterial wird als Interaktion bezeichnet. Es handelt sich um die Steuerung, die Unterstützung, die Fortsetzung oder die Regeln, die im Unterricht gehalten werden müssen (Schart/ Legutke 2012: 64). Darüber hinaus ist die Rede von einer Verknüpfung der Interaktion mit der Kommunikation. Die Interaktion wird durch Aufgaben und Übungen gesteuert. Während des Unterrichts beeinflussen sich Lehrende von den Lernenden und Lernende von den Lehrenden, denn jeder Mensch hat seine eigenen Charaktereigenschaften. Diese gegenseitige Einwirkung wird immer in Anspruch genommen (Schart/ Legutke 2012: 63). Damit der Unterricht erfolgreich durchgeführt wird und die Ziele erreicht werden, spielt die Interaktion zwischen Lehrende, Lernende und Lernmöglichkeiten eine wesentliche Rolle (Funk u.a. 2017:19).

Somit wurde das erste Kapitel abgeschlossen und als Nächstes beschäftigt sich diese Arbeit mit Lehrwerken, die ein wichtiger Bestandteil des Lernens im DaF-Unterricht sind (Smykala 2017: 175).

2. Lehrwerke

Früher bestand ein Lehrwerk nur aus einem Buch und separat wurde die Grammatik bearbeitet (Smykala 2017: 164). Heutzutage besteht ein Lehrwerk aus dem Kursbuch, dem Arbeitsbuch, dem Glossar und viele zusätzliche Materialien (ebd.: 167). Sie sind komplett ausgestattet, damit Lernende die Fertigkeiten des Lesens, Hörens, Schreibens und Sprechens in der Zielsprache entwickeln können. Dafür werden auch moderne Technologien benutzt, die nicht mehr wegzudenken sind (ebd.: 172).

Lehrwerke ist ein wichtiger Bestandteil im Fremdsprachenunterricht, die von zahlreichen Lehrmedien und Lernmedien begleitet werden können, damit das Wissen der deutschen Sprache und Kultur vertieft wird. Internet und digitale Medien stehen an den beliebtesten Plätzen, nicht nur bei Kindern und Jugendlichen, sondern auch bei Erwachsenen (Rösler/ Würffel 2020: 7). Alle Medien, die zum Erlernen in einem Fremdsprachenunterricht verwendet werden, werden als Lehrmedien und Lernmedien

bezeichnet. Es ist die Rede von Lehrwerken, Hörtexten, Videos, Filmen, Spielen oder Apps (ebd.: 12). Heutzutage werden digitale Lehrmedien und Lernmedien bevorzugt (ebd.: 13), dazu gehören auch die digitalen Lehrwerke.

Lehrwerke sind Bücher, die ein bestimmtes Lernmaterial anbieten. In den letzten 50 Jahren ist die Zahl von Lehrwerken immer größer geworden (Henrici/Riemer 2001: 397). Beim Erlernen einer Fremdsprache beschäftigen sich Lernende die meiste Zeit mit einem Lehrwerk, denn der Unterricht findet zum größten Teil mithilfe eines Lehrwerkes statt (Rösler/Schart 2016: 483). Weltweit stehen zahlreiche Lehrwerke zur Verfügung. Die Mehrheit davon basiert auf die Niveaustufen des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen (ebd.: 485). In einem Lehrwerk gibt es eine bestimmte Reihenfolge beim Erlernen einer Fremdsprache (Rösler/ Würffel 2020: 7).

Modern werden heutzutage Lehrwerke bezeichnet, die verschiedene Arten von Medien beinhalten. Dazu gehören die Printmedien, wie zum Beispiel Zeitschriften, Zeitungen, Broschüren, Poster oder Plakate. Darüber hinaus sind die digitalen Medien erforderlich. Damit sind Smartphones, Tablets, Laptops, Whiteboards oder Projektoren gemeint. Lehrwerke können ohne Audiomedien und audiovisuelle Medien, wie zum Beispiel Hörtexte oder Filme, nicht mehr vorgestellt werden (Smykala 2017: 167).

Eine wesentliche Rolle spielt der Einsatz von vielen und bunten Bildern in Lehrwerken (Rösler 2012: 41). Außer dem Niveau wird auch das Alter berücksichtigt, damit Lehrwerke in drei Gruppen, Kinder, Jugendliche und Erwachsene eingeteilt werden (ebd.: 45). CDs oder Internetseiten werden in vielen Lehrwerken angeboten (Funk 2004: 41). Lehrwerke spielen eine wichtige Rolle im Fremdsprachenunterricht aufgrund der Zeit, in der sie im Unterricht benutzt werden (Bimmel/Kast/Neuer 2011: 31). Die Qualität des Unterrichts wird trotzdem nicht von Lehrwerken beeinflusst, sondern von Lehrenden und Lernenden (ebd.: 32). Ein gutes Lehrwerk scheint nicht genügend zu sein, wenn Lehrende keine Rücksicht auf die Unterrichtsvorbereitung nehmen. Bevor sich Lehrende die Entscheidung treffen, sich mit einem Lehrwerk zu beschäftigen, werden einige Fragen gestellt, die sich auf das Lehrwerkangebot, die Lernziele und die Themenauswahl beziehen (ebd.: 31/32).

2.1 Kriterien guter Lehrwerke

Das wichtigste Kriterium bei der Auswahl eines Lehrwerkes ist die Thematik, die sich an die Lerngruppen anpassen soll (Suckfüll 2019, Online). Darüber hinaus spielen Bilder und Farben eine wesentliche Rolle (Rösler 2012: 48). Ein weiteres Kriterium ist die Vermittlung der Grammatik, die ein bestimmtes Maß haben soll, um nicht zu überfordern, aber auch nicht zu langweilen (Suckfüll 2019: Online). Wortschatz wird selbstverständlich auch in Rücksicht genommen. Wenn Wortschatz und Bilder kombiniert werden, ist das sehr vorteilhaft (ebd.: Online). Was den Hörtexten betrifft, sollen sie ja eine vielseitige Funktion haben. Nicht wegzudenken ist die Aussprache, die mit verschiedenen Übungen erlernt werden soll. Heutzutage wird der Einsatz der neuen Medien gefördert und aus diesem Grund bevorzugen viele Lehrwerke ihren Gebrauch.

Sehr wichtig ist auch die Sprache, die in einem Lehrwerk verwendet wird. Sie soll authentisch sein und gleichzeitig sollen die Inhalte des Lehrwerks sowohl vielseitig als auch realitätsnahe sein. Lehrwerke für Fremdsprachen beinhalten Texte und Dialoge, die anhand von bestimmten Personen erzählen, oft in Form von Kindern oder einer Clique. Diese Methode ist besonders effektiv, um Lernende zu motivieren und ihnen den Sprachgebrauch im Alltag zu vermitteln. Das gelingt, wenn sich die Lehrwerkperson und die Lernenden im gleichen Alter befinden und die gleichen Interessen haben. Beispiele: „Planetino“: Dieses Lehrwerk richtet sich an Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren und erzählt die Geschichte einer Gruppe von Freunden. Es enthält viele Dialoge und Übungen, die den Alltag und die Abenteuer der Kinder beschreiben. „Die Deutschprofis“: Ein Lehrwerk für Kinder und Jugendliche, das den Deutschunterricht mit Geschichten und Abenteuer einer Clique kombiniert. Eine Einheit mit landeskundlichen Inhalten sollen Lehrwerke beinhalten, denn auf diese Art und Weise lernen die Lernenden den Alltag der Zielsprache kennen. Die Inhalte der Lehrwerke haben ein Haltbarkeitsdatum, deshalb soll ein Lehrwerk aktuell sein (Maijala, 2007: 545/556). Lehrwerke mit Inhalten, die 20 oder 30 Jahre alt sind, klingen den Lernenden fremd, was zur Interesselosigkeit und zur Demotivation führt. In der folgenden Tabelle werden die Kriterien guter Lehrwerke stichpunktartig zusammengefasst:

Kriterien guter Lehrwerke
Thematik: altersangemessen
Bilder und Farben: bunt und lebendig
Vermittlung der Grammatik: klar strukturiert und verständlich
Wortschatz: relevant, systematisch aufgebaut, durch Bilder unterstützt
Hörtexte: vielseitige Funktion
Aussprache: systematisches Training
Einsatz der neuen Medien: Integration von interaktiven Tools
Sprache: authentisch und alltagsnah
Inhalt: vielseitig, realitätsnah und landeskundlich informativ und kulturell relevant
Aktualität: aktuelle Themen und Inhalte

Tabelle 2. Kriterien guter Lehrwerke

Nachdem die Kriterien guter Lehrwerke vorgestellt wurden, sind zur Vervollständigung des zweiten Kapitels die digitalen Lehrwerke, so wie das digitale Lehrwerk *Beste Freunde PLUS*, zu lesen.

2.2 Digitale Lehrwerke

CDs waren als erste digitale Komponente im Fremdsprachenunterricht eingeführt. In den heutigen Jahren bieten viele Verlage große digitale Auswahl in Begleitung von Lehrwerken, aber auch ohne Lehrwerke. Online-Tests oder Online-Übungen werden in verschiedenen Lernplattformen oder Apps zur Verfügung gestellt (Rösler/ Würffel 2020:22). In der Zeit während und nach der COVID-19 Pandemie waren alle Bildungssysteme, wie zum Beispiel Schulen, Universitäten und Privatinstitute beauftragt worden, ihren Präsenzunterricht durch den Online-Unterricht zu ersetzen. Diese Umstellung sollten alle Lehrenden von einem Tag zum anderen durchsetzen. Aus diesem Grund digitalisierten viele große Verlage ihre gedruckten Bücher (Santana de Freitas/ Pupp Spinassé 2021:55).

Digitale Lehrbücher sind auch als E-Lehrbücher bekannt. Sie sind ein wichtiger Bestandteil von Bildungsformen, die sich auf die Technologie basieren. Die Fremdsprachenlehrwerke entwickeln sich zu den digitalen Lehrwerken. Digitale

Lehrwerke befassen sich mit den Begriffen Multikodalität und Multimodalität. Früher waren die Medien getrennt. Lernende bearbeiteten einen Text in einem Buch und hörten den Text auf einer CD. Das gehört zur Vergangenheit, denn nun werden Ton und Bild gleichzeitig vorgestellt (Grein 2021: 10). Multikodalität bedeutet die Kombination von Text und Bild oder von Text und Video. Auf diese Weise werden nicht mehrere Medien benötigt. Multimodalität bezieht sich auf die Sinnesorgane, wie zum Beispiel den Sehsinn oder den Hörsinn. Das Gehirn des Menschen hat zwei getrennte Systeme, das visuelle und das auditive System. Wenn diese beide Systeme kombiniert werden, wird die Konzentrationsfähigkeit steigern (ebd.: 11).

Digitale Lehrwerke sind sowohl für den Online-Unterricht geeignet als auch für den Präsenzunterricht. Es gibt viele Möglichkeiten, digital zu unterrichten. Im Internet gibt es Plattformen, die Lernmaterialien je nach der Altersgruppe und dem Sprachniveau der Lernenden anbieten. Ein Beispiel dafür ist die Lernplattform *Deutschfuchs*, die im nächsten Kapitel ausführlich beschrieben wird. Solche Lernplattformen sind ideal, wenn sich Lehrende und Lernende in unterschiedlichen Ländern oder Orten befinden und der Unterricht online stattfindet. Darüber hinaus gibt es Lehrwerke, die nur digital sind oder Lehrwerke, die digitalisiert worden sind. Solche Lehrwerke sind in verschiedenen Verlagen, wie *Hueber Verlag* oder *Klett* zu finden. Viele Plattformen, wie zum Beispiel *moodle*, ermöglichen die Übertragung des Präsenzunterrichts auf den Online-Unterricht. Voraussetzung dafür ist das Beherrschen sowohl der Lernplattform als auch der verschiedenen Tools, die im Online-Unterricht integriert werden können (Karbi 2021: 348). Digitale Lehrwerke bieten einen abwechslungsreichen Unterricht und multimediales Lernen, auch unterwegs. Zusätzliche digitale Medien sind in vielen Lehrwerken enthalten und an den passenden Stellen aufrufbar. Sie können rein digital als auch hybrid (s. Kapitel 1.5) eingesetzt werden und das in Kombination von gedrucktem und digitalem Buch.

2.3 Das Lehrwerk *Beste Freunde PLUS*

Beste Freunde PLUS 1 und 2 vom *Hueber Verlag* (Georgiakaki u.a. 2022/ 2023) ist eine Aktualisierung von *Beste Freunde* und besteht aus dem Kursbuch, dem Arbeitsbuch, dem Glossar und viele zusätzliche Lernmaterialien. Plus steht für mehr,

für neue Möglichkeiten, für zusätzlicher Unterstützung gerade im Online-Unterricht (Karabatos, Hueber Hellas: Online).

Beste Freunde PLUS ist ein Lehrwerk, dass sich auf Jugendliche in Griechenland ohne Vorkenntnisse (*Beste Freunde PLUS 1*) und mit Vorkenntnissen (*Beste Freunde PLUS 2*) der deutschen Sprache bezieht. Seine Orientierung basiert sich auf das Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen von 2001 und seinem Begleitband (2020) und fördert aufgabenorientiertes und kommunikatives Lernen. Das Lehrwerk befasst sich mit Grammatik, Wortschatz und Redemitteln. Vorteilhaft werden sowohl die Erklär-Clips zur Grammatik und zum Wortschatz, und die interaktiven Übungen als auch das Angebot an Filme betrachtet. Die Grammatik-Clips, die vielfältig im Unterricht eingesetzt werden können, leisten große Hilfe, denn sie können vor, während oder nach der Präsentation des neuen grammatischen Phänomens vorgestellt werden. Von Vorteil ist auch, dass sich Lernende diese Grammatik-Clips jederzeit und soviel sie es für nötig halten, ansehen können. Zum Beispiel wenn Lernende Hilfe bei den Hausaufgaben brauchen oder zur Wiederholung für eine Klassenarbeit, wenden sie sich an diesen Grammatik-Clips (Georgiakaki u.a. 2023: 4).

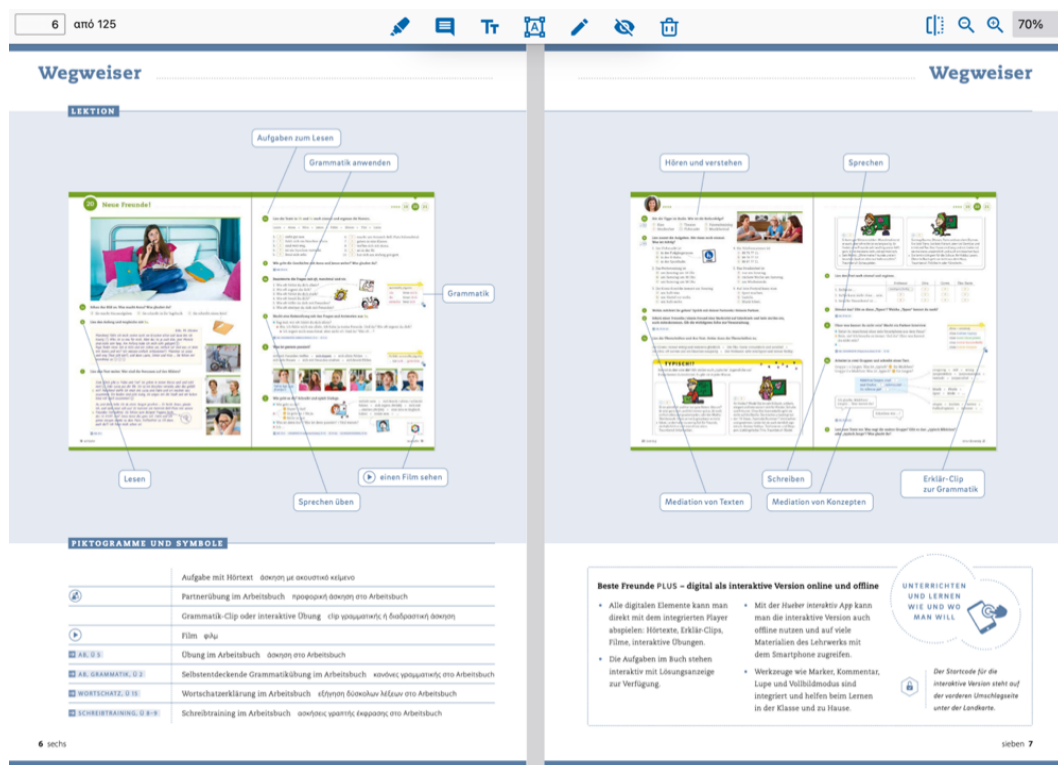


Abbildung 1. Screenshot: Beste Freunde Plus 2. Kursbuch: S. 6,7

Die interaktive Version des Lehrwerks ist eine Verzahnung von gedruckt und digital. Aufgrund dass das Lehrwerk schon bekannt ist, werden keine Schwierigkeiten zur Nutzung der digitalisierten Form entstehen. Durch die Bildschirmfreigabe, die verschiedene Plattformen zur Verfügung stellen, haben Lehrende die Möglichkeit das Lehrwerk zu zeigen (Karbi 2021: 348).

In der Innenseite des Lehrwerks gibt es einen Code, mit dem Lehrende und Lernende Zugriff zur interaktiven digitalen Version des Buchs haben. Das gilt sowohl für das Kursbuch als auch für das Arbeitsbuch. Beim Unterrichten wird kein CD-Player oder DVD-Player mehr benötigt, um die Texte des Lehrwerks zu hören oder zu sehen, denn das ganze Material kann direkt mit dem integrierten Player abgespielt werden. Dadurch wird viel Zeit gespart. Das digitalisierte Lehrwerk ist nicht nur zum Online-Unterricht geeignet, sondern Lehrende können es auch im Präsenzunterricht benutzen. Zum hybriden Lernen ist das digitalisierte Lehrwerk auch geeignet, denn Lernende können den Präsenzunterricht online verfolgen (Karabatos, Hueber Hellas: Online). Wenn Lernende zum Beispiel krank sind und nicht in der Lage, am Präsenzunterricht teilzunehmen, kann der Unterricht online verfolgt werden. Auf diese Weise gehen bestmöglich nicht viele Unterrichtsstunden verloren.

Die Aufgaben im Kursbuch oder Arbeitsbuch sind interaktiv verfügbar und die Lösungen werden mit einem Klick angezeigt. Die interaktive Version des Lehrwerks kann mit der *Huber interaktiv App* (s. Anhang, S. 9) auch offline benutzt werden. Auf diese Weise steht ein Zugriff auf Materialien des Lehrwerks mit dem Smartphone oder Tablet zur Verfügung. Die Integration von Werkzeugen wie Marker, Kommentar, Lupe und Vollbildmodus, die in der digitalisierten Version zugänglich sind, spielen eine wesentliche Rolle beim Lernen (Georgiakaki u.a. 2023: 7).

Zum Schluss von jeder Lektion wurden die Doppelseiten aktualisiert und sie nennen sich Zwischenstation. Sie bitten aktuelle interkulturelle Inhalte, neue Projekte oder auch Rätsel. Diese Materialien werden im Unterricht gerne eingesetzt, wie ich selbst als Lehrerin erfahren habe. Die Protagonisten, der Wortschatz, die Redemittel und die Grammatik sind unverändert geblieben, was Lehrende ermöglicht ihre Arbeitsblätter oder Spiele, die sie schon selbst erstellt hatten, weiterhin zu benutzen. Prominente

wurden ausgetauscht, damit Sänger oder Sportler, die vorkommen, auch der Jugend von heute bekannt sind (Karabatos, Hueber Hellas: Online).

Hiermit wurde ein Überblick über ein digitales Lehrwerk gegeben, das oft mit neuen Medien begleitet werden kann, mit denen sich das nächste Kapitel auseinandersetzt.

3. Lehren und Lernen mit neuen Medien

Lehrmedien und Lernmedien beinhalten alle Medien, die dazu beitragen, das Wissen zu vermitteln und die Fertigkeiten zu fördern. Sie haben beim Fremdsprachenlernen eine unterstützende Rolle und werden oft als Zusatzmaterialien bezeichnet (Rösler/Würffel 2020:12). In den heutigen Jahren begleiten digitale Medien den Alltag der Menschen. Vom Aufwachen bis zum Einschlafen beschäftigt sich der Mensch, Jung und Alt, mit seinem Smartphone. Internet gehört auch zum Alltag, denn die Mehrheit der Menschen benutzt das Internet entweder aus privaten Gründen oder aus beruflichen Gründen (Brash/ Pfeil 2017: 10). Auf diese Art und Weise breiten sich digitale Medien in fast allen Bereichen aus (Knaus 2010: 13). Zur Entwicklung der Bildung werden heutzutage die neuen Medien benutzt. Aufgrund der zahlreichen Lernangebote werden die neuen Medien als bedeutender Bestandteil des Lehrens und Lernens betrachtet. In Bezug auf das Fremdsprachenlernen, werden im Internet auch zahlreiche Lernmaterialien angeboten (Brash/ Pfeil 2017: 11). Internet und digitale Medien gewinnen an Bedeutung aufgrund der Bilder und Bewegtbilder, die in Kombination von Texten begleitet werden (Knaus 2010: 13). Digitale Medien sind nicht nur bei Kindern und Jugendlichen, sondern auch bei Erwachsenen sehr beliebt. Aus diesem Grund nehmen Lernende am Unterricht mit digitalen Medien aktiv teil (Brash/ Pfeil 2017: 11).

Neue Medien sind immer elektronisch und digital, wie zum Beispiel Smartwatches, Smartphones und Tablets, die zu den mobilen Geräten gehören (Frederking/ Krommer/ Maiwald 2018: 67). Das Lernen, das sich auf mobile Endgeräte bezieht, wird als M-Learning definiert. Lernende bestimmen selbst den Ort und die Zeit, in der sie lernen möchten. Ein Merkmal des M-Learnings ist, dass der Zeitraum, mit dem sich Lernende auseinandersetzen, kurz ist. Darüber hinaus wird in kleinen Bildschirmen gearbeitet

(Rösler 2012: 62). Voraussetzung ist, dass mobile Geräte Internetanschluss benötigen (Mitschian 2010: 17). M-Learning grenzt sich von E-Learning ab und verknüpft sich mit Blended-Learning (s. Kapitel: 1.5) (ebd.: 15).

Die neuen Medien sind auch unter dem Begriff Werkzeuge bekannt. Damit sind nicht nur Smartphones und Tablets gemeint, sondern auch Blogs und Apps (Rösler/ Würffel 2020: 97). Heutzutage wird zur Förderung des Lernens in vielen Ländern zugelassen, dass Lernende im Unterricht ihr Smartphone oder Tablet benutzen können. Es ist bekannt als BYOD und bedeutet *Bring Your Own Device*. Natürlich wird die Nutzung von digitalen Geräten von den Lehrenden gelehrt (ebd.: 98). Unter neuen Medien werden Programme, wie PowerPoint verstanden, die Einführung des Internets, um etwas zu recherchieren oder um Videos im Fremdsprachenunterricht einzuführen. Kommunikation per E-Mail gehört auch zu den neuen Medien, sowie Online-Bibliotheken, Online-Wörterbücher oder E-Learning Seminare. Es ist die Rede von innovativen Lehr- und Lernmöglichkeiten.

In der folgenden Wort-Wolke von Rösler/ Würffel (2020: 15) werden die Lehrmedien und Lernmedien, die heutzutage benutzt werden, vorgestellt:



Abbildung 2. Online-Tools nach Rösler/ Würffel 2020: 15

3.1 Einsatz der neuen Medien im Fremdsprachenunterricht

Neue Medien gewinnen zunehmend an Bedeutung in der Schule, im Fremdsprachenunterricht und im Alltag der Lernenden. Neue Medien können bekanntes Wissen ersetzen, verbessern, verändern oder neu definieren. Wenn zum Beispiel Lernende einen Text am Computer schreiben, wird das Schreiben von Hand ersetzt. Automatisch werden Fehler verbessert und das Schreiben kann durch verschiedene Funktionen verändert werden, wodurch neue Aspekte hinzugefügt werden. Eine neue Form, sich mit Schreiben im Unterricht zu beschäftigen, ist wenn Lehrende und Lernende einen Blog schreiben (Marx/ Lagner 2005: Online).

Bessere und moderne Technologie führt nicht automatisch zu mehr Lernerfolg. Sie kann aber helfen, didaktische Konzepte umzusetzen und das Lernen angenehmer und motivierender zu machen. Wortschatz üben mit dem Smartphone ist flexibler und vielseitiger als zu Hause mit dem Lehrbuch. Darüber hinaus können neue Medien schnelles und einfaches Feedback geben (ebd.: Online). Lernende erfahren sofort, ob ihre Antworten korrekt sind. Lehrende brauchen dafür weder Unterrichtszeit noch Freizeit zu opfern. Wenn Computer Fehler rückmelden, ist das zudem weniger bedrohlich für die Motivation, als wenn das der Lehrende macht. Auch ein Quiz ist weniger stressig als eine Prüfung. Digitale Medien führen zur Motivation der Lernenden und zur Förderung der Kommunikation (Rösler/ Würffel 2020: 15). Zusammengefasst werden neue Medien verschieden stark im Unterricht und im Privatleben vordringen. Sie führen nicht in sich zu besserer Lernleistung, aber es gibt ganz klare Vorteile, die man unbedingt nutzen sollte. Die Auswahl der Medien ist nicht immer gleich. Es hängt davon ab, wie Lehrende, Lernende und der Raum ausgestattet sind. Eine wesentliche Rolle spielt sowohl die Medienkompetenz der Lehrenden und der Lernenden als auch das jeweilige Lernziel, das erreicht werden soll (ebd.: 174). Im Fremdsprachenunterricht ist der Einsatz von den neuen Medien eine effektive Unterstützung, aber kann nicht alle Aspekte des Lehrens und Lernens abdecken (Roche 2019: 250).

Digitale Medien werden im Unterricht benutzt, um einen Hörtext, Lesetext oder ein Video zu präsentieren. Darüber hinaus können Lernfortschritte überprüft werden. Ein weiteres Ziel ist das Neugelernte in einer Kommunikation anzuwenden oder es auf

neuen Situationen zu benutzen. Eine wesentliche Rolle spielen die digitalen Medien, um das Vorwissen zu aktivieren, aber auch die Motivation zu fördern (Brash/ Pfeil 2017: 73). Die Nutzung der digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht beschränkt sich nicht nur während des Unterrichts, sondern auch außerhalb des Unterrichts. Lernende haben die Möglichkeit, auf ihrem Handy deutschsprachige Videos oder Serien anzusehen. Zum Hören stehen auch deutschsprachige Nachrichten zur Verfügung (ebd.: 74). Auf diese Art und Weise informieren sich Lernende über die Neuigkeiten des Ziellandes. Verschiedene Artikel sind im Internet auch verfügbar. Beispielsweise die *Deutsche Welle* (DW), die verschiedenen Artikel je nach dem Niveau anbietet. Lernende können einen Artikel selbst wählen und im Unterricht kurz präsentieren. Aufgrund dass die Lernenden sich mit einem selbstausgewählten Text beschäftigen, führt dazu, dass der Text auch gerne beschrieben wird (ebd.: 75).

Lernende sollen die Fähigkeit haben, sowohl während des Unterrichts als auch außerhalb des Unterrichts mit Medien erfolgreich umzugehen. Aus diesem Grund bezieht sich das nächste Unterkapitel mit der Medienkompetenz der Lehrenden und der Lernenden.

3.2 Medienkompetenz

Zur Medienkompetenz gehört das Wissen, die Gestaltung und die Nutzung der Medien, die Lernende herrschen müssen, um Lernziele zu erreichen. Medienkompetenz ist aber nicht nur etwas Notwendiges beim Erlernen einer Fremdsprache, sondern spielt eine bedeutsame Rolle, sich an der Gesellschaft zu beteiligen (Rösler/ Würffel 2020: 171). *Im europäischen Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender* der europäischen Kommission von 2017, bekannt auch als *DigCompEdu*, gibt es eine Abgrenzung der digitalen Kompetenz in fünf Bereichen (Redecker/ Punie 2019: Online). Zunächst ist die Rede von Informationskompetenz und Medienkompetenz. Lernende sollen fähig sein, nach Informationen und Recherchen zu suchen, die sich in digitalen Lernumgebungen befinden. Wichtig ist die Organisation, Verarbeitung und Analyse dieser Informationen durchführen zu können. Darüber hinaus sollen Lernende im Stande sein zu bewerten, ob diese Informationen und deren Quellen zuverlässig sind (ebd.: 19,48). Eine andere Teilkompetenz ist die digitale Kommunikation und

Zusammenarbeit. Lernende nutzen bei Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen, digitale Medien, um zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten (ebd.: 19,49). Eine weitere Abgrenzung ist die Fähigkeit der Lernenden digitale Inhalte zu erstellen. In dieser Teilkompetenz handelt es sich um den Ausdruck der Lernenden mithilfe von digitalen Medien. Dabei ist es wichtig, dass Lernenden bewusst ist, wie sie diese Inhalte berücksichtigen und verwenden müssen. Das erfolgt, indem die Lizenzen und die Urheberrechte in Anspruch genommen werden (ebd.: 19,51). Weiterhin soll der Umgang mit digitalen Medien verantwortungsvoll sein. Maßnahmen, die die Gewährleistung des psychischen, physischen und sozialen Wohlbefindens umfassen, sollen ergriffen werden (ebd.: 19,52). Zum Schluss wird das digitale Problemlösen erwähnt, in dem von den Lernenden erwartet wird, Kenntnisse zu beherrschen, um sowohl technische Probleme zu lösen als auch aufgrund der ständigen Weiterentwicklung der digitalen Medien, technisches Wissen zu erweitern (ebd.: 19, 54).

Die Medienkompetenz soll von den Lehrenden gefördert werden. Damit ist nicht nur die technische Nutzung der digitalen Medien gemeint, sondern auch die vielfältige Auswahl des Internets. Lernenden können verschiedene Texte präsentiert und erklärt werden, wie zum Beispiel Hypertexte². Darüber hinaus sollen Lernende fähig sein, Medientechnik zu üben und Inhalte, mit bestimmten Themen, zu erkennen (Brash/ Pfeil 2017: 75). Anschließend kann die Medienkompetenz gefördert werden, indem eine Präsentation vorbereitet und vorgestellt wird (ebd.: 76).

3.3 Merkmale des mediengestützten Unterrichts

Ein Merkmal der neuen Medien ist, dass sie selbst aktiv selbst sind. Das bedeutet, wenn Lernende zum Beispiel im Internet ein Rezept suchen, gibt der Computer selbst Vorschläge, was zum Beispiel noch zu diesem Rezept gekauft werden kann oder auch, wo am besten die Einkäufe getätigt werden können. Ein weiteres Merkmal ist, dass die neuen Medien interaktiv sind, indem sie Daten senden aber auch empfangen können.

² Hypertext ist ein Text, der nicht nur aus einem, sondern aus mehreren Dokumenten besteht und Links zu anderen Texten enthält (Brash/ Pfeil 2017: 75).

Außerdem sind neue Medien immer noch orts-und zeitlos. Außer interaktiv sind neue Medien immer noch miteinander vernetzt. Damit ist gemeint, dass nicht nur die Daten untereinander getauscht werden, sondern dass diese auch verarbeitet werden (Roche 2019: 255). Anschließend sind auch noch neue Medien immer multimedial. Beispielsweise besteht die Möglichkeit ein Video anzuschauen, was eine audiovisuelle Ebene betrifft. Das gleiche Video kann sowohl nur angehört werden als auch nur durchgelesen werden.

Ein sehr großer Vorteil ist, dass zum Beispiel ein Smartphone oder Tablet überall mitgenommen werden kann. Zu den Vorteilen gehört auch, dass sich Lernenden mit ihren digitalen Geräten schon auskennen (Rösler/ Würffel 2020: 98). Neue Medien wirken im Fremdsprachenunterricht vorteilhaft, denn ihre Einführung ist etwas, was die Lernenden erwarten. Aus diesem Grund haben sie eine positive Wirkung auf das Lernen. Lehrenden und Lernenden wird durch die neuen Medien die Möglichkeit angeboten, ihre Medienkompetenz zu erweitern (Bremer 2012: 36). Ein weiterer Vorteil ist, dass verschiedene Lerntypen aufgrund des zahlreichen Lernangebotes, angesprochen werden können. Der größte Vorteil ist, dass das Selbstlernen der Lernenden gefördert wird (ebd.: 36). Lernende lernen außerhalb des Unterrichts und können Informationen ohne einen Lehrenden finden. Durch die neuen Medien können die Sprachkenntnisse verbessert oder aufgefrischt werden. Wichtig zu erwähnen ist, dass Lehrende und Lernende die neuen Medien als Zusatz und nicht als Ersatz nachvollziehen (Marx/ Lagner 2005: Online).

3.4 Werkzeuge von virtuellem Klassenraum

Ein Werkzeug, das ein virtueller Klassenraum benötigt, ist *Chat*, in dem sich die Kommunikation auf Texte basiert. Durch *Voice-over-IP* werden Audiobeiträge übertragen, womit Missverständnisse vermieden werden können. Um Inhalte zu visualisieren, werden *digitale Whiteboards* benutzt und um audiovisuelle Inhalte zu übertragen, werden *Videokonferenzen* verwendet. Weitere Werkzeuge sind selbstverständlich die *Apps* (s. Kapitel 4.3), womit gemeinsam an Dateien oder Programmen gearbeitet wird. Um Power-Point-Folien oder Grafiken darzustellen, wird ein virtueller *Overheadprojektor* benötigt (Keller 2009: 45,46). Um etwas auszudrücken, ohne den Unterricht zu unterbrechen, werden *Nonverbale Feedbacksets*

gebraucht. Es ist die Rede von nonverbalen Grafiken, mit denen Lernende Signale an Lehrende senden (ebd.: 39). Wenn Lernende zustimmen, dann drücken sie das mit „Daumen nach oben“ aus und wenn sie nicht zustimmen, wird „Daumen nach unten“ zum Ausdruck verwendet. Weitere nonverbale Signale werden bei Fragestellungen benutzt oder um die Abwesenheit zu melden (ebd.: 40). Zum Schluss ist der *Mitschnitt*, in dem die ganzen Inhalte eines Online-Unterrichts gespeichert werden. Auf diese Weise haben Teilnehmende die Möglichkeit eine Wiederholung zu machen, aber auch die, die nicht anwesend waren, sich das Verpasste anzusehen. Auf der anderen Seite können sich Lehrende auch mit den Aufzeichnungen beschäftigen, denn dadurch können sie sich selbst auswerten und verbessern (ebd.: 41).

In einem virtuellen Klassenraum besteht die Möglichkeit, synchronischen Unterricht durchzuführen. Lernende beschäftigen sich zwar gleichzeitig mit den Lernmaterialien, aber jeder einzelne befindet sich jeweils woanders. Für den Online-Unterricht ist es empfehlenswert, dass die Teilnehmer außer eines Computers und Internetzugang auch über Kopfhörer mit Mikrofon verfügen (ebd.: 46). Darüber hinaus ist eine Kommunikation erfolgreich, wenn es keine Probleme mit der Technik gibt. Chat, Video und Audio sind Kommunikationsmöglichkeiten eines virtuellen Klassenraumes, die für verschiedene Zwecke im Unterricht eingesetzt werden können (ebd.: 47).

Online-Unterricht kann verschiedene Werkzeuge integrieren, die dem konstruktivistischen Lernansatz entsprechen. In virtuellen Klassenräumen werden interaktive Anwendungen eingesetzt, und dadurch wird das Wissen konstruiert und die Zusammenarbeit durchgeführt. Darüber hinaus eignet sich der Online-Unterricht zu Behaviorismus und Kognitivismus, denn während des Unterrichts werden Lernmaterialien visualisiert oder der Unterricht basiert sich auf rezeptive Fertigkeiten. Hören und Lesen werden durch die Aktivierung des von den Lehrenden Gesagten durchgeführt (Keller 2009: 80).

Im Anschluss an die neuen Medien befasst sich das letzte Kapitel des empirischen Teils mit den Begriffen Lernplattformen und Apps, die in den heutigen Jahren im DaF-Unterricht eine bedeutende Rolle haben.

4. Lernplattformen und Apps

Lernplattformen sind Softwaresysteme, mit denen Inhalte zur Verfügung gestellt werden. Darüber hinaus werden Lernprozesse in Übereinstimmung gebracht und es werden Kommunikationsprozesse geschaffen (Roche 2019: 228). Unter dem Begriff Lernplattform wird eine Software verstanden, die installiert werden muss. Eine Lernplattform hilft bei der Vermittlung ausgewählter Lerninhalte über das Internet (Baumgartner/Häfele/Maier-Häfele 2002: 24). Die meisten Systeme von Lernplattformen sind inhaltslos und müssen durch bestimmte Inhalte unterstützt werden, damit Lehrende und Lernende sie zum Lehren und Lernen verwenden können. Durch Lernplattformen haben Lehrende und Lernende die Möglichkeit, Lernprozesse zu organisieren, zu gestalten und durchzuführen (Keller 2009: 80).

4.1 Merkmale guter Lernplattformen

Der Begriff Lernplattformen ist eine Mischung von *Contact-Management-Systemen* (CMS) und *Learning-Management-Systemen* (LMS). *Contact-Management-Systeme* sind Systeme, die Lerninhalte erstellen, verwalten und bearbeiten. Daneben werden bei *Learning-Management-Systemen* die Förderung und Verwaltung von Lernprozessen in Rücksicht genommen (Roche 2019: 228). In vielen Bereichen der Bildung werden in den heutigen Jahren onlinegestützte Lernplattformen benutzt. Ein Grund dafür ist die Organisation von Materialien. Darüber hinaus bieten Lernplattformen eine didaktische Lernumgebung, die sowohl im Online-Unterricht als auch im Präsenzunterricht verwendet wird. Ein weiterer Grund für die Nutzung der Lernplattformen ist, damit Lehrende zusammen mit den Lernenden kommunizieren (Brash/ Pfeil 2017: 20).

Wichtig zu erwähnen ist, dass Lernplattformen heutzutage so gestaltet sind, dass der Unterricht wie im Präsenzunterricht durchgeführt werden kann (Roche 2019: 229). Im Vergleich zu früher besteht bei aktuellen Lernplattformen die Möglichkeit, Daten, Inhalte und Prozesse selbst zu organisieren. Nicht nur Lehrende bestimmen selbst, welche Werkzeuge und Inhalte den Lernenden zur Verfügung gestellt werden sollen, sondern auch Lernende haben die Möglichkeit über die Verwaltung der Werkzeuge zu entscheiden (Roche 2019: 230). Es gibt Lernplattformen, die kostenlos verfügbar sind,

wie zum Beispiel Moodle, Kahoot oder Microsoft Teams (ebd.: 231). Auf der anderen Seite gibt es Lernplattformen, bei denen ein Abonnement Pflicht ist, wie zum Beispiel die Lernplattform Deutschfuchs (s. Kapitel: 4.2).

Die Kommunikationswerkzeuge sind sowohl für die Interaktion zwischen den Lernenden als auch zwischen Lehrenden und Lernenden nützlich (Roche 2019: 300). Die Kommunikation kann synchron durch Chat, Skype oder Videokonferenzen stattfinden und asynchron durch Foren, E-Mail-Systeme oder Videovorlesungen (ebd.: 302). Eine synchrone Kommunikation wird schriftlich durch Chats oder mündlich durch Skype-Gespräche durchgeführt. Eine asynchrone Kommunikation ermöglicht sich schriftlich durch E-Mails und mündlich durch Videovorlesungen (ebd.: 301). Lehrende und Lernende kommen durch E-Mails, die individuell oder kollektiv sein können, in Kontakt (Roche 2008: 91). Chat bietet eine zeitgleiche Unterhaltung zwischen Lehrenden und Lernenden, die schriftlich umgesetzt wird (Roche 2008: 94). Dagegen geht es bei Foren um das Verfassen von langen Beiträgen und das über einen längeren Zeitraum hinweg (ebd.: 96). Virtuelle Klassenzimmer oder interaktive Tafeln werden auch durch Lernplattformen unterstützt, die die Aktivitäten des Präsenzunterrichts verwirklichen können. Das kann durch das richtige und angemessene Lernmaterial, das vorbereitet werden muss, erreicht werden. Dabei spielt eine gleichzeitige Kommunikation der Lehrenden und Lernenden eine wesentliche Rolle. Vorteilhaft ist, dass das Lernmaterial gespeichert ist und jederzeit verwendet werden kann. Das hat als Folge, dass Lernende nicht nur während des Unterrichts, sondern auch danach, asynchron, sich mit dem Lernstoff beschäftigen können (ebd.: 101).

Lernplattformen stellen Unterrichtsmaterial zur Verfügung, das von Lehrenden bearbeitet und organisiert werden soll. Lernenden besteht die Möglichkeit, das Lernmaterial zusammen oder allein zu bearbeiten (Kerres 2018: 469). Heutzutage können Lernplattformen ganz oder zum Teil von Lehrenden vorbereitet werden. Es gibt aber auch Lernplattformen, die den Fremdsprachenunterricht selbstbestimmend unterstützen können. Sie bieten Lernmaterial auf alle Lernniveaus an und fördern Leseverstehen, Hörverstehen, schriftlichen und mündlichen Ausdruck. So eine Lernplattform ist Deutschfuchs (s. Kapitel 4.3). Lesetexte und Hörtexte werden, wie im

Präsenzunterricht bearbeitet. Beim schriftlichen Ausdruck wird bevorzugt, kurze Texte online zu korrigieren und längere Texte offline, denn auf diese Weise wird wertvolle Unterrichtszeit gespart (Roche 2019: 291). Viele Lernplattformen beinhalten sogar eine Fehlerkorrektur beziehungsweise Fehlerbeschreibung (ebd.: 290). Der mündliche Ausdruck kann sowohl online als auch offline durch Aufnahmen behandelt werden (ebd.: 293).

Eine wesentliche Rolle bei einer Lernplattform spielt ihre Erlernbarkeit. Sehr wichtig ist, dass Lehrende und Lernende sofort nach der Einführung einer Plattform, sie schnell und leicht erlernen und benutzen können und sich nicht stundenlang damit beschäftigen, wie sie mit der Lernplattform zurechtkommen sollen. Wenn eine Lernplattform einfach zu erlernen ist, können sich Lehrende und Lernende besser auf das Lernmaterial konzentrieren. Die einfache Nutzung führt zum Gefühl der Zufriedenheit, was positiv betrachtet werden kann (Keller 2009: 82). Lernplattformen sollen in der Lage sein, didaktische Bereiche zu unterstützen. Mit anderen Worten soll durch Lernplattformen gelehrt und gelernt werden, was ein Modell der Organisation und des Lernens benötigt (ebd.: 83).

In der folgenden Tabelle werden die Merkmale guter Lernplattformen zusammengefasst:

Merkmale guter Lernplattformen	
1.	Vermittlung von ausgewählten Lerninhalten
2.	Anpassung an die Bedürfnisse der Lernenden
3.	Eignung für Online- und Präsenzunterricht
4.	Verfügbarkeit im synchronen und asynchronen Modus
5.	Einsatz von schriftlichen und mündlichen Kanälen
6.	Kommunikationsmöglichkeit zwischen Lernenden und Lehrenden
7.	Kommunikationsmöglichkeit unter Lernenden
8.	Möglichkeit der Fehlerkorrektur
9.	Benutzerfreundlichkeit

Tabelle 3. Merkmale guter Lernplattformen

4.2 Die Lernplattform *Deutschfuchs*

Weiterhin wird ein Beispiel der Lernplattform Deutschfuchs vorgestellt, die nützliche Funktionen, zur Durchführung des Online-Unterrichts, beinhaltet. Zunächst wird beschrieben, wie das Lehren und Lernen mit Deutschfuchs verlaufen. Danach werden Übungen präsentiert, die nur digital zu bearbeiten sind und anschließend werden Gründe zur Nutzung dieser Lernplattform erwähnt.

4.2.1 Online mit *Deutschfuchs* unterrichten

Die Lernplattform Deutschfuchs bietet die Möglichkeit Deutsch als Fremdsprache oder als Zweitsprache zu erlernen. Lehrende werden nicht durch das Lernmaterial ersetzt, sondern mithilfe von Deutschfuchs können Lehrende ihren Unterricht modernisieren. Auf diese Weise sind Lernende motiviert, denn die Unterrichtsgestaltung beinhaltet anpassende Themen, die im Präsenzunterricht, aber auch im virtuellen Unterricht, verwendet werden können. Das Lernmaterial von Deutschfuchs kann als alleinstehendes Lehrwerk oder als Zusatzmaterial im Unterricht eingesetzt werden. Es steht eine riesige Datenbank mit passenden Themen und Lektionen für Lehrende zur Verfügung. Die Inhalte können einfach an den Lernenden geschickt werden. Lernende bearbeiten die Inhalte und Aufgaben individuell unabhängig von Zeit und Ort. Sie können entweder an einem beliebigen Gerät wie zum Beispiel am Computer, Laptop, Tablet oder am Smartphone ihre Arbeiten erledigen (Deutschfuchs: Online).

Der Unterrichtsverlauf ist nicht etwas Neues für Lehrende, denn auch beim Unterrichten mit Deutschfuchs wird zuerst der Unterricht vorbereitet, dann wird das Lernmaterial geteilt und anschließend bearbeitet. Zum Schluss korrigieren Lehrende die Aufgaben und Übungen und können auch dazu Kommentare geben (ebd.).

Die Ausgangssprache, die Lehrende und Lernende benutzen, sollen Lehrende einstellen, bevor sie anfangen, die Lehrplattform zu benutzen. Je nach den Lernenden können Lehrende zum Beispiel griechisch, türkisch oder englisch auswählen. Wichtig zu erwähnen ist, dass unterstrichene Wörter des Lernmaterials mit einem Klick auf die erwünschte Sprache übersetzt werden und die Aussprache steht auch zur Verfügung. Im Allgemeinen aber ist die Lernplattform Deutschfuchs in deutscher, österreichischer und schweizerischer Version verfügbar (ebd.).

4.2.2 Übungen

In der Materialiendatenbank sind Titel, Niveaustufen und die Kompetenzen, die in der jeweiligen Lektion gefördert werden, zu sehen. Lehrende können entweder die Progression der Lernplattform folgen oder einzeln die Lernmaterialien verwenden. Darüber hinaus beinhalten die meisten Lektionen Audiodateien und Videos (Deutschfuchs: Online).

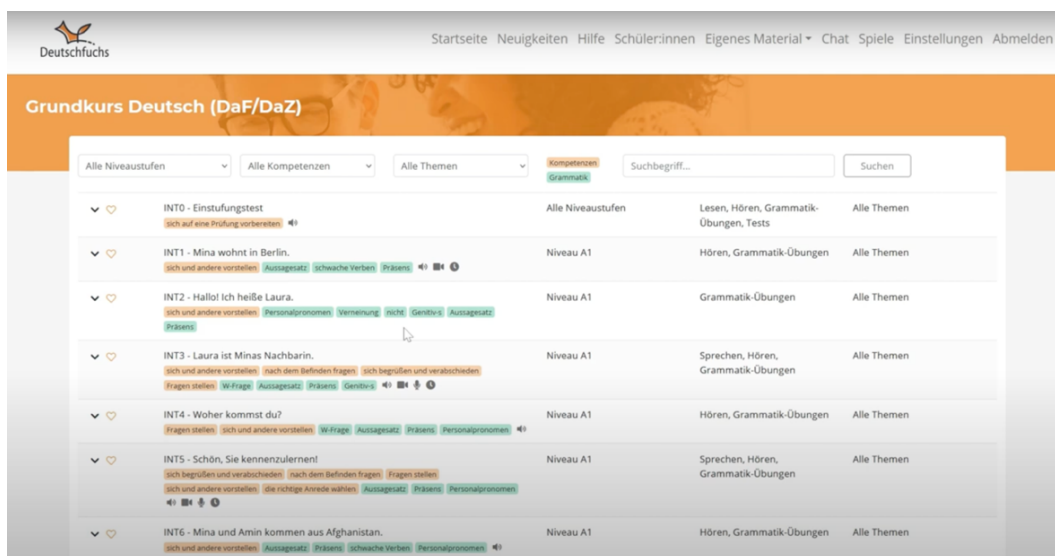


Abbildung 3. Screenshot der Lernplattform Deutschfuchs: Datenbank zur Themenauswahl

Die Lernplattform kann leicht benutzt werden. Auf der Startseite können Lehrende und Lernende auf Grammatik, Wortschatz, Landeskunde und den Kompetenzen des Lesens, Hörens, Schreibens und Sprechens anklicken. Lernende greifen dabei auf umfangreiche Hilfen zurück, wie zum Beispiel Übersetzungen in vielen Sprachen und Vertonungen zu jedem Wort. Alle Eingaben können in Echtzeit betrachtet werden und von Lehrenden mit den Musterlösungen verglichen werden. Lehrende können Feedback geben und Auswertungen und Vergleiche erstellen. Außerdem haben Lehrende und Lernende die Möglichkeit gemeinsame Spiele zu spielen, die Aussprache zu trainieren, zusammen zu rätseln und vieles mehr.

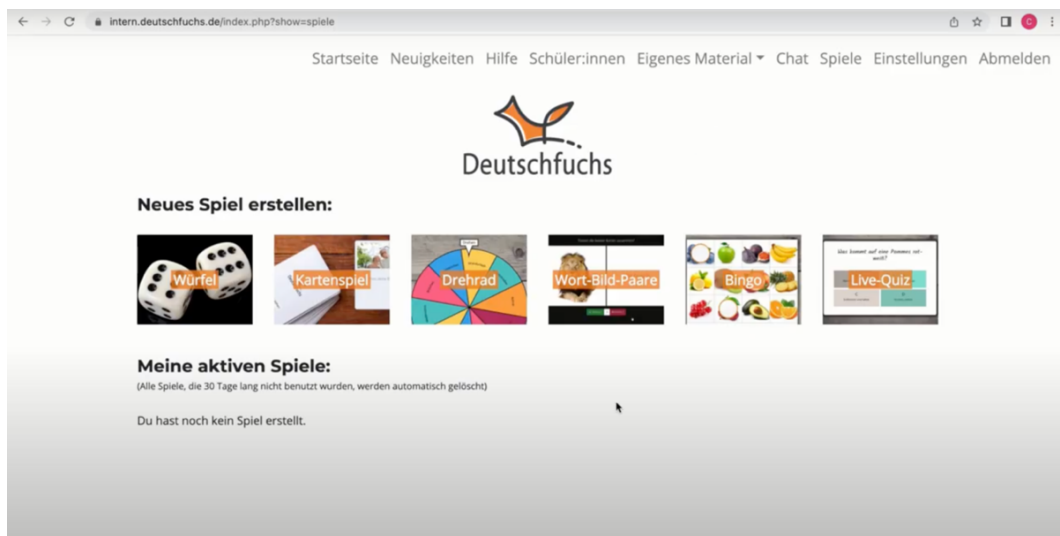


Abbildung 4. Screenshot der Lernplattform Deutschfuchs: Spiele

Lernenden ist es möglich auch allein als Hausaufgaben zu bearbeiten. Lehrende können je nach ihrem Unterrichtsbedarf auch selbst eine Einheit vorbereiten. Zur Verwendung dieser Lernplattform wird weder Installation noch lange Einarbeitungszeit benötigt. Zum Testen dieser Lernplattform wird ein Monat gratis angeboten. Danach wird monatlich ein Beitrag bezahlt werden müssen. Vorteilhaft ist, dass es keine Vertragsbindung gibt, und dass auf die Datenschutzvereinbarungen Rücksicht genommen wird (ebd.).

Lehrende können das Lernmaterial den Lernenden zuschicken. Um das zu gelingen soll, der Lehrende einen Account für seinen Lernenden erstellen. Damit Lernende sich einloggen können, brauchen sie das Passwort ihres Lehrenden und einen Zugangscode beziehungsweise Zugangslink, der beim Erstellen individuell generiert wird (ebd.).

Wichtig zu erwähnen ist auch, dass bei Übungen die richtigen Antworten mit der Farbe Grün markiert werden und die falschen Antworten mit der Farbe Rot. Das bedeutet, dass Lehrende die richtigen Antworten direkt sehen können, im Gegensatz zu den Lernenden, denen die Musterlösungen von Lehrenden freigeschaltet werden können. Das alles kann auch im Präsenzunterricht verwendet werden. Im Vergleich zu dem Online-Unterricht wird im Präsenzunterricht keine Videokonferenz benötigt (ebd.).

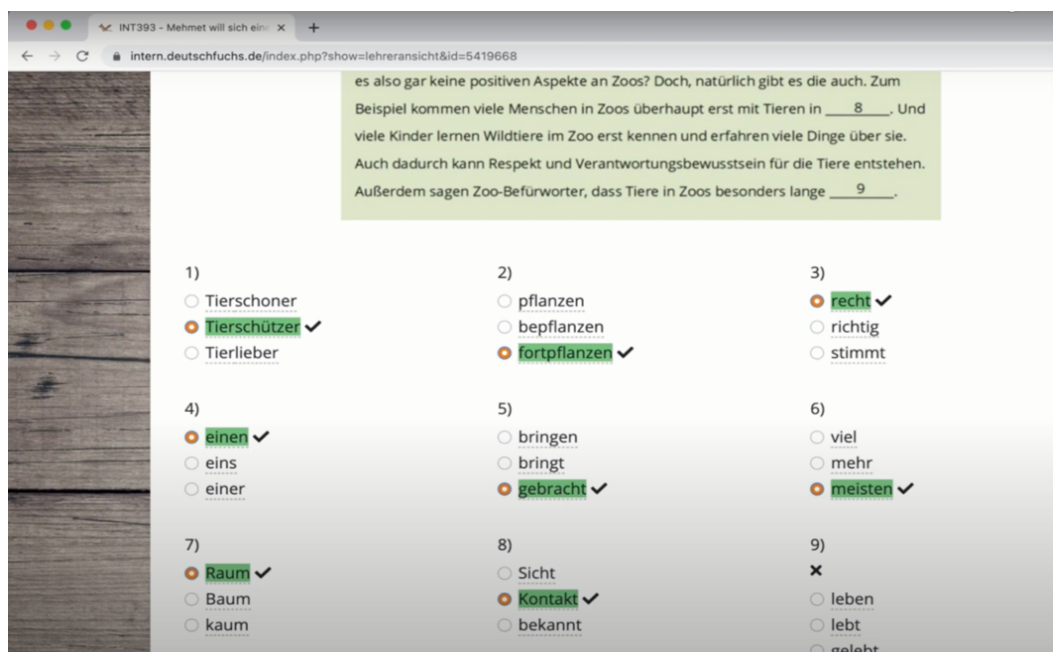


Abbildung 5. Screenshot der Lernplattform Deutschfuchs: Multiple-Choice Übung

4.2.3 Gründe für die Verwendung von *Deutschfuchs*

Beim Online-Unterricht wird das Unterrichtsmaterial direkt verwendet und Lehrende können Lernenden live verfolgen. Dafür sollen Lernende ihren Deutschfuchs-Account öffnen und die Lehrenden öffnen die Lehreransicht. Gleichzeitig wird eine Videokonferenz von Lehrenden und Lernenden geöffnet. Eine Videokonferenz kann sowohl im Einzelunterricht als auch im Gruppenunterricht stattfinden. Lehrende können Lernenden in Echtzeit verfolgen, was sie genau machen. Aus diesem Grund ist die Lernplattform Deutschfuchs eine ideale Auswahl zum Online-Unterricht.

Durch das Online-Unterrichten in Deutschfuchs gehören Screen Sharing und eingescannte Arbeitsblätter zur Vergangenheit. Der Unterricht hat einen echtzeitigen Verlauf und auf diese Weise wird in einer angenehmen Atmosphäre gelehrt und gelernt. Der Online-Unterricht kann per Zoom, Microsoft Teams, Skype, WebEx und andere Videokonferenzsysteme durchgeführt werden. Das ist von Vorteil, den Lehrende sind nicht gezwungen, etwas Bestimmtes zu benutzen, sondern das, was ihnen schon bekannt und vertraut ist. Manche Lehrende kennen sich gut mit Zoom aus und andere mit Microsoft Teams. Darüber hinaus können sich Lehrende durch eine große Videoauswahl auf YouTube informieren, wie sie mit Deutschfuchs unterrichten

können. Alles wird einfach, klar und ausführlich erklärt. Auf diese Weise ist Deutschfuchs auch ideal für Lehrende, die keine Computerkenntnisse besitzen (Online: <https://deutschfuchs.de/daf-daz-online-unterricht/>).

Des Weiteren wird im nächsten und letzten Unterkapitel des empirischen Teils dieser Arbeit auf die Apps aufmerksam gemacht, die immer häufiger im DaF-Unterricht in Erscheinung treten.

4.3 Apps

Apps (Applikationen) sind Anwendungen, die auf mobilen Geräten, wie Smartphones und Tablets, genutzt werden können. Damit sie zugänglich sind, benötigen die meisten Apps Internet. Es ist besser, eine App herunterzuladen, denn als Veranstalter ist die Nutzung einfacher und es werden mehrere Einstellungsmöglichkeiten angeboten (Rösler/ Würffel 2020: 102). Zum Deutschlernen gibt es ein zahlreiches Angebot von Apps (ebd.: 97). Apps können im Unterricht integriert werden, indem sie zur Aktivierung des Vorwissens oder zu Informationssammlung benutzt werden (ebd.: 102).

4.3.1 Faktoren zur Nutzung von Apps

Um Apps im Unterricht einzusetzen, müssen verschiedene Faktoren berücksichtigt werden. Ein Faktor ist das Alter, denn bei jungen Lernenden können nicht viele Apps verwendet werden. Es kann sein, dass Lehrende anfangs vielleicht nur eine App benutzen. Während Lernende auf Niveaus steigen, ändert sich das, indem Lehrende immer mehr Apps einsetzen, selbstverständlich ohne zu übertreiben, denn das Nutzen von Apps sollte immer ein Lernziel haben. Bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben Lehrende eine größere Auswahl zur Nutzung von Apps, denn solche Altersgruppen fühlen sich, mit mehr als einer App, nicht überfordert. Darüber hinaus sollte in Anspruch genommen werden, welche digitale Medien im Unterricht zur Verfügung stehen. Es gibt Lernende, die sich kein Tablett oder keinen Laptop leisten können, was heutzutage die Minderheit betrifft. Auf diese Weise können nicht immer Apps im Unterricht verwendet werden. Ein weiterer Faktor ist das Lernziel, das erreicht werden soll. Nicht alle Apps sind immer und für alles geeignet. Es gibt Apps, die beim Vokabeln-Lernen helfen oder Apps, mit denen multimediale Inhalte erstellen werden

können, wie zum Beispiel eine Pinnwand von einem bestimmten Thema schaffen. Mit der App *Pic College* haben Lernende die Möglichkeit Fotocollagen zu erstellen. Aufgrund dass die bestimmte App leicht und einfach benutzt werden kann, können Lehrende sie auch auf kleinen Niveaustufen verwenden (Brash/ Pfeil 2017: 106). Apps mit spielerischem Hintergrund sind meistens für kleine Altersgruppen geeignet, wirken aber auch für ältere Altersgruppen motivierend. Wichtig zu erwähnen ist die App *Scan*, mit der Lernende und Lehrende QR-Codes einscannen können und auf Webseiten verlinkt werden. Auf diese Art und Weise werden Informationen schnell verfügbar gestellt (ebd.: 135).

4.3.2 Apps im Fremdsprachenunterricht

Heutzutage werden Apps auch zum Selbstlernen von Lernenden benutzt (s. Anhang, S. 9). Das Goethe-Institut bietet eine App *Deutsch Vokabeltrainer*, in der es Wortschatz für alle Niveaustufen gibt (Brash/ Pfeil 2017: 137). Zur Verfügung stehen auch Apps zum Sprachenlernen, wie zum Beispiel *Duolingo*. Diese App ist weltweit sehr bekannt und ist in vielen Werbungen, sowohl im Internet als auch im Fernsehen, zu sehen. Apps können zur Lernaktivierung verwendet werden. Mithilfe von Mindmaps, Pinnwänden und Wortwolken wird das Vorwissen aktiviert (Rösler/ Würffel 2020: 102). Auf diese Weise ist es empfehlenswert Apps in der Einführungsphase des Unterrichts zu benutzen. Ein anderer Vorschlag zum Einsatz von Apps im Fremdsprachenunterricht ist die Herstellung von Plakaten, in denen Ergebnisse produziert und präsentiert werden (ebd.: 103). Aufgaben und Übungen können auch durch Apps, wie zum Beispiel *Kahoot* erstellt werden. Es ist die Rede von Einsatzübungen, Zuordnungsübungen oder Multiple Choice, mit denen sich Lernende am häufigsten beschäftigen (ebd.: 104). Zur Kommunikation und Kooperation werden Apps, wie *WhatsApp* oder *Viber* bevorzugt. WhatsApp ist eine Messenger-App, die sehr beliebt bei Jugendlichen aus Deutschland und Brasilien ist (Biebighäuser/ Feick 2020: 99). Lehrende und Lernende haben die Möglichkeit miteinander zu kommunizieren oder Dokumente zu teilen (Rösler/ Würffel 2020: 105). Diese App bietet die Möglichkeit sowohl den Austausch von Bildern und Videos als auch von Links zu verschiedenen Internetseiten. Lernenden, die sich mit Deutsch als Fremdsprache beschäftigen, steht beim Schreiben ein Wörterbuch zur Verfügung, das „Vorschläge zur Beendigung des begonnenen Wortes macht und für

unbekannte oder fehlerhafte Wörter Alternativvorschläge liefert“ (Biebighäuser/ Feick 2020: 99). Auf diese Art und Weise fühlen sich Lernende beim Verfassen einer Nachricht sicher (ebd.: 99).

Kahoot gibt es schon seit 2013 und ist eine Lernplattform, die sich auf Spiele basiert. Diese App steht kostenlos zur Verfügung und kann von Jung und Alt verwendet werden. Digitale Quizspiele und Umfragen werden von Lehrenden, die die Rolle eines Moderators übernehmen, erstellt (Reichwein 2021: 42). *Kahoot* ist für mehrere Teilnehmer, beziehungsweise eine Schulklass, geeignet. Lernende nehmen gleichzeitig an Multiple-Choice oder Richtig-Falsch-Fragen und die Ergebnisse können durch ein interaktives Whiteboard präsentiert werden (ebd.: 44). Durch das Nutzen von *Kahoot* haben Lehrende die Möglichkeit eine Lernkontrolle durchzuführen (ebd.: 45). Zum Erstellen ist eine Registrierung notwendig, was zum Spielen nicht der Fall ist (ebd.: 43/44). Vorteilhaft ist die hohe Motivation der Lernenden und ein spielerischer Wettbewerb zwischen den Lernenden. Darüber hinaus können Lehrende die Fortschritte der Lernenden kontrollieren. Zum Schluss gehört zu den Vorteilen, dass *Kahoot* einfach und schnell erstellt werden kann. Zu den Nachteilen lässt sich erkennen, dass digitale Geräte notwendig sind. Bei vielen Teilnehmern entsteht durch den Wettbewerb eine Konkurrenz und schwächere Lernende lassen sich unterscheiden, was zu negativen Gefühlen führt (ebd.: 44).

Der Verlag *Karabatos und Hueber Hellas* benutzt für Lehrwerke, wie zum Beispiel *Beste Freunde Plus 1 und 2*, die App *Kahoot*. Es sind Spiele vorbereitet worden, damit Lernende Grammatik und Wortschatz wiederholen können. Darüber hinaus stehen Spiele nach jeder Lektion zur Verfügung (Online: <https://www.karabatos.gr/el/kahoot-games>).

Eine wesentliche Rolle bei der Auswahl von einer App spielt das schnelle und einfache Nutzen und ob sie sich für die Zielgruppe eignet. Wichtig ist auch, ob eine App kostenlos oder nicht kostenlos verfügbar ist. Darüber hinaus sollen Lehrende sich Gedanken machen, ob das Lernziel erreicht werden kann, beispielsweise wie die Vorkenntnisse geweckt werden. Ein weiteres Kriterium ist die Authentizität der App. Natürlich sollte bedacht werden, ob die App unterschiedliche Leistungsniveaus bietet und ob Hörmaterial oder Videomaterial angeboten wird. Zum Schluss sollte

berücksichtigt werden, ob sich ein Lernender/ eine Lernende allein und außerhalb des Unterrichts mit der App beschäftigen kann und ob Kommunikation und Interaktion gefördert wird (Brash/ Pfeil 2017: 112). Es gibt zahlreiche Apps, die im Fremdsprachenunterricht benutzt werden können. Lehrende sollen sich Zeit widmen, um sich mit Apps vertraut zu machen. Das Einführen von Apps im Fremdsprachenunterricht scheint zeitaufwändig zu sein, aber es bringt positive Ergebnisse mit sich, denn der Unterricht wird effektiver und motivierender für Lehrende und Lernende sein.

4.3.3 Augmented-Reality-Apps

Unter dem Begriff Augmented-Reality (AR) wird auf Deutsch eine erweiterte Realität verstanden (Rösler/ Würffel 2020: 22). Virtuelle Projekte werden in der Welt der Realität eingeführt. Ein sehr bekanntes Beispiel dafür war die Jagd nach Pokémon. Durch diese App wurden Pokémon in eine echte Umgebung integriert. Für Augmented-Reality-Anwendungen werden in den meisten Fällen mobile Geräte, wie Smartphone oder Tablet benutzt, um Informationen über ein spezifisches Thema anzuzeigen. Außerhalb des Unterrichts werden solche Anwendungen benutzt, um sich über eine Sehenswürdigkeit zu informieren. Was den Fremdsprachenunterricht betrifft, werden in vielen Lehrwerken Argument-Reality-Apps benutzt (ebd.: 104) und neue Lehrmedien und Lernmedien werden angesprochen (ebd.: 22).

Zum Beispiel wenn im Unterricht über die Berliner Mauer diskutiert wird, haben Lernende die Möglichkeit durch die App *MauAR-die Berliner Mauer*, sich über die Geschichte zu informieren. Vorteilhaft ist, dass diese App auch außerhalb Berlins benutzt werden kann. Solche Apps sind für den Fremdsprachenunterricht sehr empfehlenswert, denn es wird die Neugier der Lernenden geweckt und außerdem macht es Spaß. Ein weiteres Beispiel ist die App *Deutschland. Kennen. Lernen.* (s. Abbildung 6). Das Goethe-Institut München stellte den Auftrag die kostenlose App *Deutschland. Kennen. Lernen.* zu entwickeln. Diese App wird von einem Deutschland-Poster begleitet, das heruntergeladen werden kann. Es besteht die Möglichkeit die App, ohne das Poster zu benutzen. Die Collage beinhaltet Bilder aus Deutschland, die durch Augmented-Reality zum Leben erweckt werden. Der Raum der App ist dreidimensional und auf diese Weise entsteht die Möglichkeit, alles lebendig zu

betrachten. Es wird eine zahlreiche Themenauswahl angeboten, wie zum Beispiel das Leben in Deutschland, Ökologie und Nachhaltigkeit, Freizeit und soziales Engagement, Arbeiten oder Studieren in Deutschland. Das Wissen und die Kultur von Deutschland werden durch eine aufregende Art, den Lernenden vorgestellt. Feste und Feiertage werden durch kurze Filme bekannt gegeben. Die Filme werden von Untertiteln unterstützt, was für Lernende sehr hilfreich ist. Darüber hinaus erweitern sich die Sprachkenntnisse der Lernenden durch interaktive Spiele. Wichtig zu erwähnen ist, dass sich die Inhalte der App *Deutschland. Kennen. Lernen.* auf das Niveau A2 eignen und besonders von Deutschlernende benutzt werden. Zusätzlich werden die Inhalte immer wieder aktualisiert und erweitert, damit das Interesse an der App nicht verloren geht (Online: <https://www.goethe.de/de/spr/ueb/dkl.html>).



Abbildung 6. Screenshot der App *Deutschland. Kennen. Lernen.*

Dieser positive Effekt hat als Folge, dass die Technologie der Augmented-Reality sehr stark im Bildungsbereich durchdringt. Naturwissenschaften wie Chemie und Biologie betrachten sie als wertvolle Verwendung. Zum Beispiel besteht die Möglichkeit, über

die Anatomie des menschlichen Körpers zu erfahren (Buchner 2017: 2). Beim Erlernen einer Fremdsprache können Lehrende vorhandene Materialien von Vokabelübungen oder Grammatikübungen neu erstellen. Vorteilhaft ist, dass diese Materialien nie wieder kopiert werden. Darüber hinaus ist eine Kombination von Arbeitsblättern mit virtuellen Elementen möglich. Beispielsweise kann Wortschatz zum Thema „wilde Tiere“ den Lernenden durch AR präsentiert werden. Zusätzlich sind Audios, Videos oder Bilder denkbar, die das virtuelle Lernmaterial begleiten können (ebd.:2). Darüber hinaus sind Augmented-Reality-Apps empfehlenswert, denn es ist möglich nicht nur Arbeitsblätter, sondern auch Lehrbücher umzusetzen. Lehrende sollten sich mit AR-Anwendungen beschäftigen, um Lerninhalte zu kreieren, die individuell bearbeitet werden können. Auf diese Weise wird das selbstständige Arbeiten gefördert, dass eine wesentliche Rolle beim Fremdsprachenlernen spielt (ebd.: 2).

Um AR-Anwendungen im Fremdsprachenunterricht einzuführen, müssen Lehrende viel Zeit opfern. Die Belohnung dafür kommt dann mit den positiven Ergebnissen des Unterrichtsprozesses. Lehrende sollen achten, den Lerninhalt so zu gestalten, dass die Lernenden nicht überfordert werden, sondern dass sie Freude daran haben. Auf diese Weise wird die Motivation gefördert (ebd.:2).

Neben Augmented-Realität steht auch der Begriff Virtual-Realität (VR), der auf Deutsch virtuelle Realität bedeutet. Hier geht es um das Eintauchen, und das in Echtzeit, in einer virtuellen Welt, denn Nutzer werden von der realen Welt isoliert (Jauch 2019: Online).

An dieser Stelle ist der theoretische Teil dieser Diplomarbeit zu Ende und darauf aufbauend wird es in der praktischen Anwendung eingegangen.

5. Praktische Anwendung

Im zweiten Teil der vorliegenden Diplomarbeit wird die praktische Anwendung dargestellt, in der ein Online-DaF-Unterricht, durchgeführt wird, der sich auf das digitale Lehrwerk *Beste Freunde PLUS 2* basiert und mit zusätzlichen digitalen Tools angereichert wird. Zunächst befasst sich dieses Kapitel mit der Darstellung der Ziele,

die gesetzt worden sind. Forschungsfragen werden formuliert und das methodische Verfahren wird auf Grundlage des benutzten digitalisierten Lehrwerks, sowie des Einsatzes von digitalen Medien, untersucht.

5.1 Ziele, Forschungsfragen und methodisches Verfahren

Alle Lehrenden haben das gleiche Ziel, und zwar den Lernenden neue Fähigkeiten und neues Wissen zu vermitteln (Schart/ Legutke 2012: 8). Während des Unterrichts finden gleichzeitig viele Prozesse statt, die berücksichtigt werden müssen. Eine wesentliche Rolle spielt selbstverständlich der Unterrichtsplan, den die Lehrenden für jeden einzelnen Unterricht vorbereiten müssen. In einem Unterrichtsplan sollen Lernziele gesetzt werden und Lernmaterial ausgewählt werden (ebd.: 52). Nicht immer kann alles im Unterricht wie geplant durchgeführt werden, denn im Unterricht geschieht jedes Mal etwas Spontanes (ebd.: 8). Darauf sollen Lehrende während der Unterrichtsvorbereitung immer Rücksicht nehmen.

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es aufzuzeigen, wie ein Online-Unterricht effizient durchgeführt werden kann und welche digitalen und neuen Medien dazu verwendet werden können. Heutzutage werden verschiedene Angebote zum Online-Lehren und -Lernen zur Verfügung gestellt. Ein Beispiel sind die digitalen Lehrwerke, die im Kapitel 2.3 vorgestellt wurden. Sie leisten wertvolle Hilfe beim Online-Unterricht. Außer dass der Inhalt eine didaktische Reihenfolge hat, werden sie leicht von Lehrenden und Lernenden behandelt. Ein weiteres Beispiel sind die Lernplattformen, deren Inhalt entweder von Lehrenden erstellt wird oder Lernplattformen, deren Inhalt den Lehrenden bereitgestellt wird (s. Kapitel 4.2).

Die Forschungsfragen, die in dieser Arbeit zu untersuchen sind, lauten:

1. Kann die digitale Version des Lehrbuchs die gedruckte Version ersetzen?
2. Wie funktioniert der Online-Unterricht mit einem digitalen Lehrwerk?
3. Inwiefern wirkt sich die Nutzung verschiedener digitaler Werkzeuge und Plattformen auf das Sprachenlernen im Online-Unterricht aus?

Die Untersuchung dieser Forschungsfragen basiert sich auf die SWOT- Analyse (s. Kapitel 5.4), durch die gezeigt wird, welche Herausforderungen und Chancen der Online-Unterricht für die individuelle Betreuung und Förderung von Lernenden im

DaF-Unterricht anbietet. Darüber hinaus wird das methodische Verfahren durch ein ungesteuertes Interview unterstützt, das als Methode wegen des jungen Alters der Lernenden (s. Kapitel 5.2) ausgewählt wurde. Es wurde ein persönliches Gespräch geführt, um die Meinung der Lernende aufmerksam zu hören. Als nächstes werden Informationen zur Testperson, sowie die Unterrichtsplanung dargestellt.

5.2 Die Testperson

Zunächst werden die anthropogenen Rahmenbedingungen nach Ehnert (2001: 23-25) erwähnt. Die Lernende heißt Panagiota, besucht die erste Klasse des griechischen Musikgymnasiums in Meliki, ein Dorf in der Nähe von Veria, und ist zwölf Jahre alt. Es handelt sich um einen Online-, Einzel-, Privatunterricht, der zweimal in der Woche stattfindet und jedes Mal 60 Minuten dauert. Die Lehrende und die Lernende befinden sich jeweils zu Hause. Wichtig zu erwähnen ist auch, dass die Lernende Deutsch nicht nur im Privatunterricht, sondern auch in der Schule als Wahlfach lernt. Deutsch ist für sie die zweite Fremdsprache, mit der sie sich schon seit drei Jahren beschäftigt. Englisch, die erste Fremdsprache, lernt Panagiota seit fünf Jahren. Die Lernende befindet sich nach dem Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen auf dem A2 Niveau. Sie kann elementar die Sprache verwenden und kann einfache Sätze und alltägliche Ausdrücke verstehen (Europarat 2001: 35). Die Muttersprache der Lernenden ist griechisch, die in bestimmten Fällen im Unterricht verwendet wird, beispielsweise bei Problemen mit der Internetverbindung. Es wird so oft wie möglich auf Deutsch gesprochen und im Allgemeinen findet die Kommunikation auf der Zielsprache statt. Die Lernende kommt auch aus familiären Gründen in Kontakt mit der Zielsprache, denn ihr Vater ist Arzt von Beruf und hat viele Jahre in Deutschland gearbeitet. Die Interessen der Lernenden befassen sich mit den Themen Freizeit, Essen, Sport, Musik, Freizeit oder Kleidung, die angemessen zu ihrem Alter sind. Das Verhältnis zwischen der Lehrenden und der Lernenden ist hervorragend. Aus diesem Grund herrscht im Unterricht immer eine angenehme Atmosphäre und Panagiota nimmt aktiv am Unterricht teil. Aufgrund eines Umzugs der Familie, und dass Panagiota den Wunsch hatte, ihre Lehrerin nicht zu wechseln, findet der Unterricht die letzten zwei Jahren online statt. Vorteilhaft ist, dass nicht nur über einen Laptop verfügt wird, sondern auch Tablet und Smartphone. Darüber hinaus wurde von der Familie ein

guter Internetanschluss mit ausreichender und schneller Leistung gesorgt. Die Lernende kommt mit allen digitalen Medien gut zurecht, denn sie gehören nun zu ihrem Alltag, was einer der wichtigsten Faktoren zur Durchführung des Online-Unterrichts ist. Die Lernende kann nach dem Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen online kurz kommentieren, Neuigkeiten teilen, Frage stellen und auf Fragen antworten, sich mit Alltagsthemen befassen oder Treffen vereinbaren. Sie drückt sich in einfacher Sprache aus. Dafür wird genügend Zeit verlangt (Europarat 2020: 106). Darüber hinaus ist die Lernende in der Lage, sich mit einfachen Aufgaben online allein oder in einer Gruppe zu beschäftigen (ebd.: 108).

An dieser Stelle soll darauf hingewiesen werden, dass die Lernende Panagiota und ihre Eltern informiert worden sind und der Online-Unterricht, der in dieser Diplomarbeit dargestellt wird, wurde mit ihrer Einwilligung durchgeführt.

5.3 Die Unterrichtsplanung

Ein Unterrichtsplan besteht aus vielen Phasen, die gut voneinander zu unterscheiden sind (Henrici/ Riemer 2001: 3). Je nach der Phase wird bestimmte Unterrichtszeit verwendet. Lehrende tragen die Verantwortung die Phasen zu teilen und hoffen immer von einer guten Unterstützung des Lernprozesses (Ende u.a. 2013: 98). Grundlegend soll der Unterricht aus dem Einstieg, der Erarbeitung und der Anwendung/ Sicherung bestehen (ebd.: 98). Zum Einstieg gehört zum Beispiel die Vermittlung von Lernzielen und Inhalten, das Besprechen der Hausaufgaben, das Aktivieren des Vorwissens oder eine Wiederholung. Präsentation des Lernmaterials, Regelfindung oder Semantisierung gehören zur Erarbeitung. Zum Schluss ist die Rede von Anwendung, Zusammenfassung, Transfer, Hausaufgaben oder Evaluation (ebd.: 99). Unter dem Begriff Ziele wird all das verstanden, was in einem Unterricht erreicht werden soll, aber noch nicht erreicht worden ist (Henrici/ Riemer 2001: 4). Ziele haben eine vorwiegende Rolle in der Unterrichtsplanung, denn ohne sie wird im Unterricht nichts erreicht. Aus diesem Grund sollen Ziele erkannt und benannt werden (ebd.: 4).

In einem Unterrichtsprotokoll (s. Anhang, S. 1-8) werden Ziele und Phasen, die Interaktion, die Medien und Sozialformen und zum Schluss ein didaktischer Kommentar erwähnt. Auf diese Art und Weise können Lehrende den Ablauf des

Unterrichts reflektieren (Henrici/ Riemer 2001: 3). Darüber hinaus wird der Online-Unterricht durch Microsoft Teams unterstützt, womit auch der Bildschirm verteilt wird. Der Online-Unterricht beginnt mit einer herzlichen Begrüßung, um in die Unterrichtssprache einzusteigen (s. Anhang, S. 1). Aufgrund dass der Unterricht online stattfindet, werden sowohl die Stimmen der Lehrenden und der Lernenden benutzt als auch Internetanschluss, Computer, Laptop, Tablet oder Smartphone. Die Lernende wird motiviert, am Unterricht aktiv teilzunehmen. Die Lehrende und die Lernende erzählen sich gegenseitig Neuigkeiten, was Schule, Familie oder Freunde betrifft. Dadurch wird ein angenehmes Klima geschaffen und der Unterricht beginnt mit den positiven Gefühlen, nicht von der Seite der Lernenden, sondern auch von der Seite der Lernenden.

Nach der Einstiegphase folgt die Einführungsphase (s. Anhang, S.2). Die Lernende soll ihr Kursbuch digital öffnen. Sie soll einen kurzen Blick auf Lektion 29 (s. Abbildung 7) werfen und erwähnen, worum es sich handelt. Sie erkennt Essen, Getränke und Kleidung, und dadurch wird das Vorwissen der Lernenden aktiviert. Dann beschreibt die Lehrende den Inhalt der Lektion. Ende der Unterrichtsstunde soll die Lernende fähig sein, sich zu entschuldigen, eine Entschuldigung anzunehmen und Essen und Getränke, mithilfe von dem Hilfsverb *haben* in Konjunktiv II-Form, bestellen. Es sind Themen, die zum Alltag gehören und aus diesem Grund zeigt die Lernende großes Interesse und ihr Verhalten ist aktiv. Lernende betrachten Themen wie Essen und Getränke bestellen als etwas Spielerisches und Interessantes.

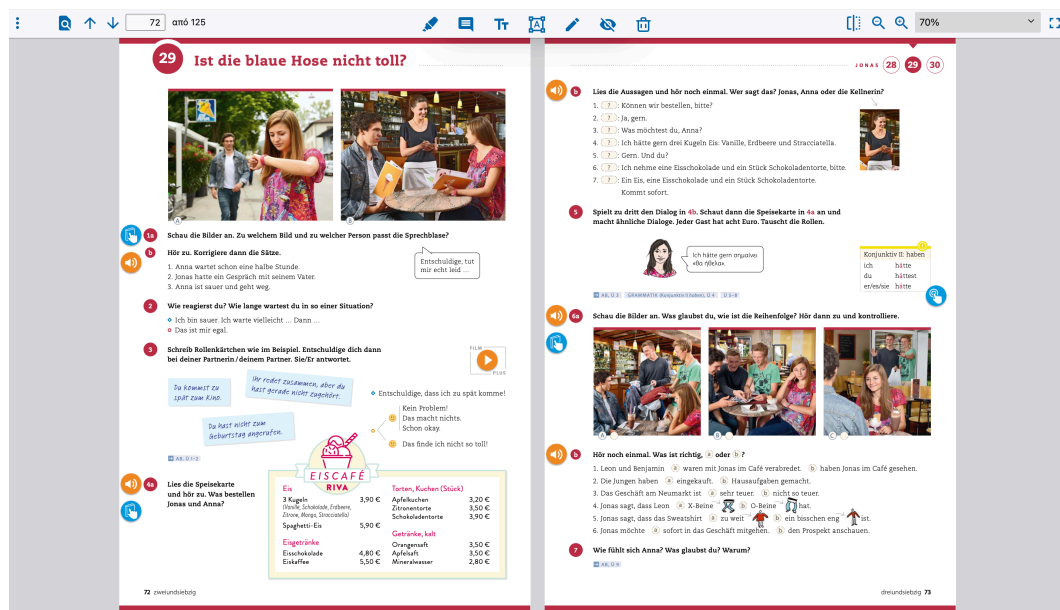
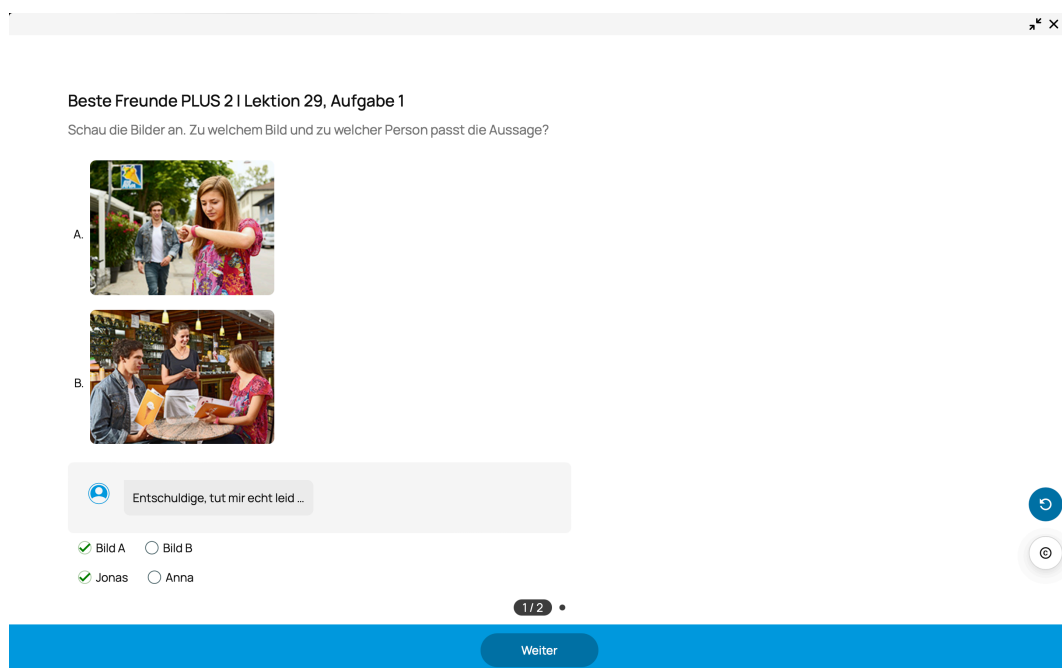


Abbildung 7. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde Plus 2. Kursbuch: S. 72, 73

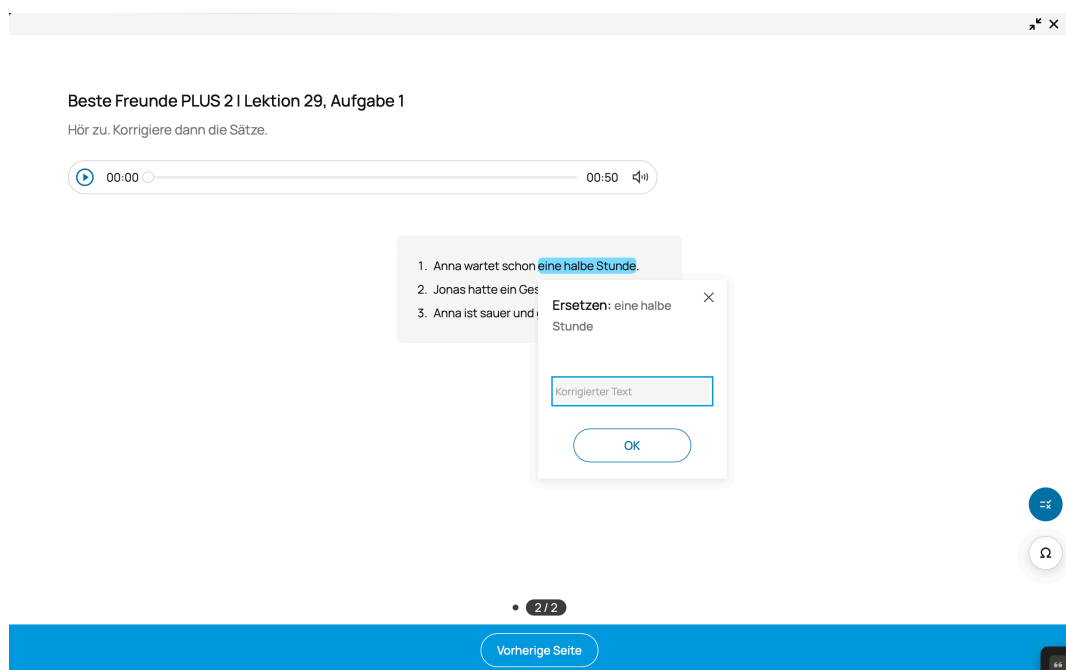
Die nächste Unterrichtsphase (s. Anhang, S. 2) beginnt mit der Beschreibung von Bildern der Aufgabe 1a (s. Abbildung 7). Die Lernende erwähnt, was zu sehen ist. Sie schaut sich zwei Bilder an, liest die Sprechblasen und stellt Vermutungen. Die erste Aufgabe (s. Abbildung 8) ist zu wählen, zu welchem Bild und zu welcher Person auf dem Bild, die Sprechblase passt. Ihre Vermutungen werden kurz mit der Lehrenden besprochen und das Interesse wird geweckt. Den Unterricht machen Bilder entspannend und angenehm, denn der Inhalt wird mithilfe von den Bildern verstanden. Wichtig ist auch, dass die Bilder bunt und aktuell sind, was ein vorwiegender Faktor ist. Vorteilhaft wirken auch die Aufgaben, die kurz und leicht zu bearbeiten sind, denn Lernende werden nicht überfordert.



**Abbildung 8. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 72
Aufgabe 1, Bild und Person auswählen**

Die nächste Phase (s. Anhang, S. 3) befasst sich mit der Aufgabe 1b (s. Abbildung 9). Die Lernziele, die in dieser Phase erreicht werden, sind Lesen, den Inhalt des Textes verstehen, selektives Hörverstehen und Wortschatzarbeit. Die Lernende liest die Sätze und unbekannte Wörter werden erklärt. Der Dialog wird zweimal durch den interaktiven Player angehört und die Lernende korrigiert die Sätze digital in ihrem Kursbuch. Durch das Hören wird sich die Aussprache der Lernenden verbessert, denn der Dialog wird von Muttersprachlern geführt. Der Inhalt des Textes bezieht sich auf alltägliche Situationen, was angenehme Gefühle als Ziel hat. Darüber hinaus wird der Inhalt ohne Schwierigkeiten verstanden. Die Aufgabe wird von dem Hören gegeben, damit der Lernenden bekannt wird, worauf sie sich genau konzentrieren soll.

Kontrolle ist die nächste Phase (s. Anhang, S. 3), die ganz kurz dauert und das Verstehen des Inhalts kontrolliert wird. Die abgegebenen Antworten werden mit einem Klick überprüft und dann werden sie laut vorgelesen. Durch die Kontrolle wird erkannt, ob die Lernende den Inhalt des Textes verstanden hat. In diesem Zeitpunkt sind die ersten 10 Minuten des Unterrichts vergangen.



**Abbildung 9. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 72
Aufgabe 1b, Hörverstehen**

Es folgt die Phase (s. Anhang, S. 4), in der Aufgabe 2 bearbeitet wird (s. Abbildung 10). Die Lernende soll sich in der Situation von Anna versetzen und auf die Fragen *Wie reagierst du?* und *Wie lange wartest du in so einer Situation?* antworten. Die Lernende äußert sich auf die Zielsprache mithilfe der vorgegebenen Redemittel. Aus diesem Grund entstehen Gefühle der Zufriedenheit, denn die Lernende drückt ihre Meinung problemlos aus.

Die nächste Phase (s. Anhang, S. 4), die Phase der Semantisierung hat als Ziel das globale Seh- und Hörverstehen, die Verständnissicherung und die Förderung der Lernautonomie. Durch den interaktiven Player, den die digitale Version von dem Lehrwerk enthält, braucht die Lernende nur auf dem Zeichen des Films zu klicken, um den Film anzusehen (s. Abbildung 10). Danach soll sie kurz auf Griechisch berichten, was sie gesehen hat. Angenehmes Klima wird aufgrund des Films während der Unterrichtsstunde geschaffen. Lernende, Jung und Alt, schauen sich gerne in ihrer Freizeit Filme an. Aufgrund der Integration von Filmen im Unterricht wird mit Spaß und Freude gelernt. Darüber hinaus werden die neuen Medien einfach und besser erklärt. Große Hilfe leistet auch, dass sich die Redemitteln im Film wiederholen, was

zur Verständnissicherung führt. Während die Lernende den Film verfolgt, soll sie Handlungsabläufe und Sinnzusammenhänge allein erschließen. Auf dieser Weise wird die Lernautonomie gefördert.

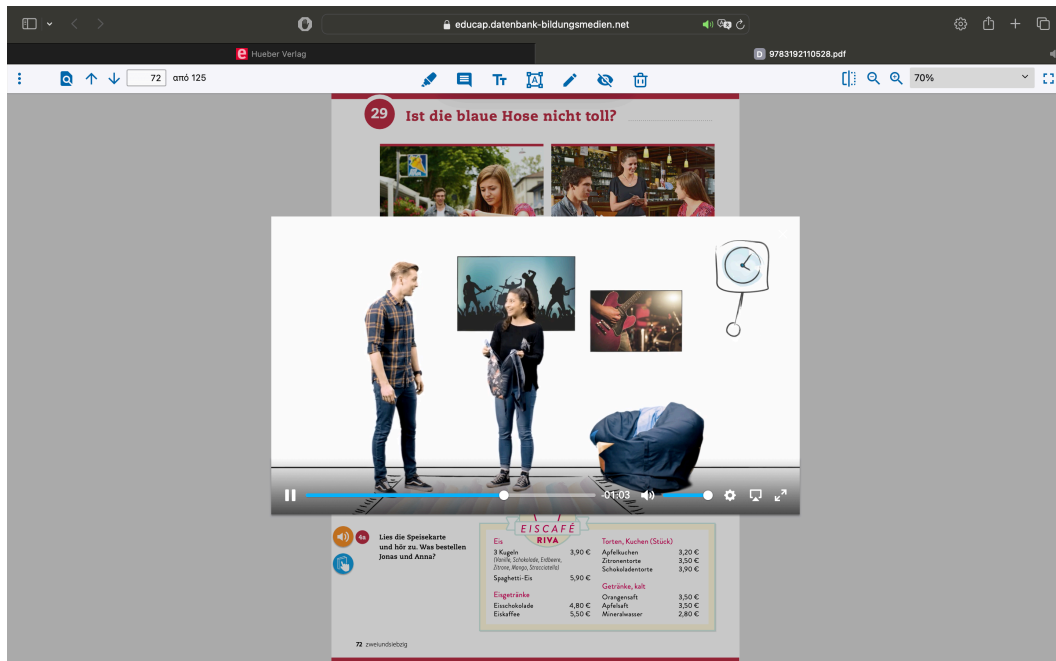


Abbildung 10. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 72, Film

In der nächsten Phase der Anwendung (s. Anhang, S. 5) sollen die Lehrende und die Lernende kurz in der Aufgabe 3 einen Dialog vorbereiten und gegenseitig den Dialog, wie im Beispiel, führen (s. Abbildung 7). Die Lernende entscheidet selbst handschriftliche Notizen statt digitaler Notizen zu machen. Dafür werden außer der bisherigen Medien, ein Heft und einen Stift verwendet. In dieser Phase wird durch den Dialog das Sprechen und das Nutzen des neuen Wortschatzes als Ziel betrachtet. Dadurch, dass die neue Redemittel kurz und einfach sind, kann die Lernende sie mühelos benutzen. Die Lehrende bestätigt, dass die Lernende nun in der Lage ist, die neuen Redemittel anzuwenden. Die Lernende hat nun die Fähigkeit, sich auf die Zielsprache zu entschuldigen und eine Entschuldigung anzunehmen.

Der Unterricht wird mit der Phase der Präsentation weitergeführt (s. Anhang, S. 5). Die Ziele dieser Phase sind Leseverstehen, Vorwissen wecken, selektives Hörverstehen und Internetrecherche. Zunächst liest die Lernende die Speisekarte (s. Abbildung 11) und

der meiste Wortschatz ist ihr bekannt, denn sie hat sich in vorigen Lektionen des Lehrwerks mit Essen und Trinken beschäftigt. Auf diese Weise wird das Vorwissen geweckt. Natürlich gibt es auch unbekannten Wortschatz, der mithilfe des Kontextes erschlossen wird.

Beste Freunde PLUS 2 | Lektion 29, Aufgabe 4

Lies die Speisekarte und hör zu. Was bestellen Jonas und Anna?

00:00 00:37

Eis		Torten, Kuchen (Stück)	
3 Kugeln (Vanille, Schokolade, Erdbeere, Zitrone, Mango, Stracciatella)	3,90 €	Apfelkuchen	3,20 €
		Zitronentorte	3,50 €
Spaghetti-Eis	5,90 €	Schokoladentorte	3,90 €
Eisgetränke		Getränke, kalt	
Eisschokolade	4,80 €	Orangensaft	3,50 €

1/2

Weiter

Abbildung 11. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S.72
Aufgabe 4a, Speisekarte

Aufgrund dass in der Speise das Spaghetti-Eis erwähnt wird, weist die Lehrende darauf hin, im Internet nach Bildern von Spaghetti-Eis zu suchen. Dadurch erkennt die Lernende, warum es Spaghetti-Eis heißt und es wird kurz darüber gesprochen. Anschließend hört sich die Lernende den Dialog zweimal an und soll notieren, was Jonas und Anna jeweils bestellen (s. Abbildung 12). Die Lernende soll ihre Antworten digital in einem Lückentext schreiben und die richtigen Antworten werden mit einem Klick korrigiert und vorgelesen. Die Lernende bearbeitet mit Freude die Speisekarte, denn Eis ist etwas, was die meisten Lernenden gerne essen.

Beste Freunde PLUS 2 | Lektion 29, Aufgabe 4

Eisgetränke		Getränke, kalt	
Spaghetti-Eis	5,90 €	Schokoladentorte	3,90 €
Eisschokolade	4,80 €	Orangensaft	3,50 €
Eiskaffee	5,50 €	Apfelsaft	3,50 €
		Mineralwasser	2,80 €

Anna bestellt und .

Jonas bestellt und .

1/2 • Weiter

Abbildung 12. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 72, Aufgabe 4a, Hörverstehen

Die nächste Phase der Übung (s. Anhang, S. 6) besteht aus den Zielen des Leseverstehens, der Wortschatzarbeit und des autonomen Lernens. Die Lernende liest die Aussagen der Aufgabe 4b (s. Abbildung 13) und soll bestimmen, welche Aussage zu welcher Person passt. Um den Text besser zu verstehen, erklärt die Lehrende unbekannte Wörter. Durch ein Bild wird das Wort Kellnerin präsentiert (s. Abbildung 7, S. 73). Auf diese Weise wird das autonome Lernen gefördert, denn die Lernende erkennt selbst, was Kellnerin bedeutet. Sie hört einmal den Hörtext und soll beim Hören nicht alle Wörter verstehen, sondern sich nur auf das, was abgefragt wird, konzentrieren (s. Abbildung 13).

Beste Freunde PLUS 2 | Lektion 29, Aufgabe 4

Lies die Aussagen und hör noch einmal. Wer sagt das? Jonas, Anna oder die Kellnerin?

00:00 00:37

1.		: Können wir bestellen, bitte?
2.	Jonas	: Ja, gern.
3.	Anna	: Was möchtest du, Anna?
4.	die Kellnerin	: Ich hätte gern drei Kugeln Eis: Vanille, Erdbeere und Stracciatella.
5.		: Gern. Und du?
6.		: Ich nehme eine Eisschokolade und ein Stück Schokoladentorte, bitte.
7.		: Ein Eis, eine Eisschokolade und ein Stück Schokoladentorte. Kommt sofort.

2/2

Vorherige Seite

Abbildung 13. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 73, Aufgabe 4b, Hörverstehen

Die nächste Phase lautet Präsentation (s. Anhang, S. 6), deren Ziele sind, das Vorwissen zu wecken, neues Grammatikphänomen zu präsentieren, das Selbstentdecken und die Förderung der Lernautonomie. Die Lernende macht mithilfe der App *Kahoot* eine kurze Wiederholungsübung, damit sie sich an dem Präteritum von dem Hilfsverb *haben* erinnert. Die Quiz-Übung wurde von der Lehrenden erstellt. Die App bietet die Möglichkeit, dass die Antworten automatisch korrigiert werden. Da die Übung einen spielerischen Charakter hat und abwechslungsreich ist, macht es der Lernenden Spaß und angenehmes Klima wird geschaffen.

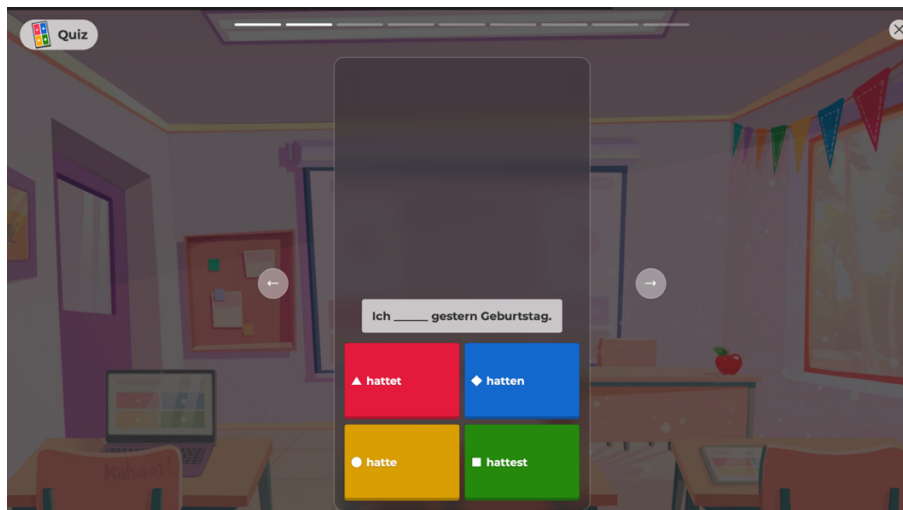


Abbildung 14. Screenshot der App Kahoot. Beispiel: Multiple-Choice

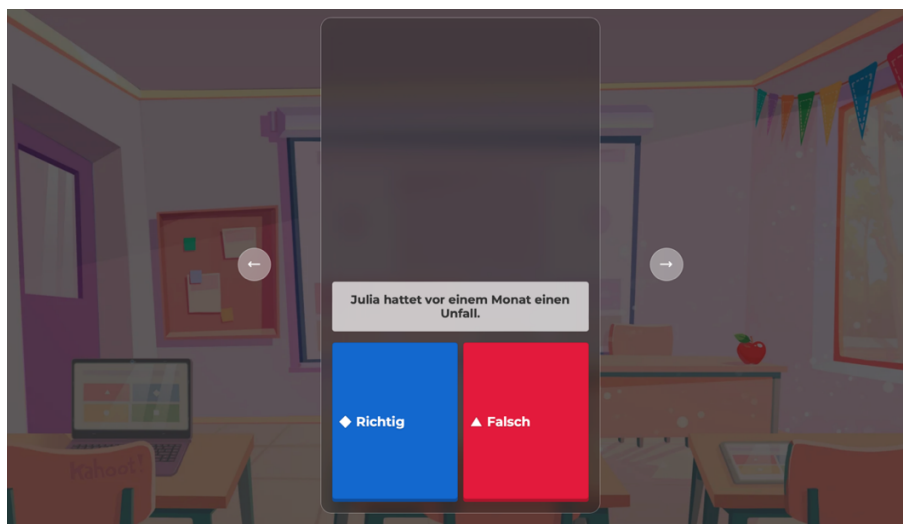


Abbildung 15. Screenshot der App Kahoot. Beispiel: Richtig Falsch

Die Lernende macht im Kursbuch weiter und schaut sich nur mit einem Klick ein Erklär-Clip zur Grammatik, um das neue Grammatikphänomen kennenzulernen (s. Abbildung 14). Nach dem Erklär-Clip soll die Lernende allein entdecken, wie Konjunktiv II von dem Hilfsverb haben gebildet wird. Die Medien, die in dieser Phase benutzt werden, sind natürlich Internetanschluss, Laptops, Microsoft Teams, digitales Lehrwerk, die App *Kahoot*, Stimmen der Lehrende und Lernende und der integrierte Player. Didaktisch betrachtet, macht die Wiederholung der Lernende durch die

Nutzung der App Spaß. Aufgrund dass der Unterricht online stattfindet, ist das Präsentieren des neuen grammatischen Phänomens mit der Hilfe von dem Erklär-Clip nicht nur nützlich, sondern auch zeitsparend. Darüber hinaus wird das autonome Lernen gefördert, weil die Lernende etwas selbst entdeckt.

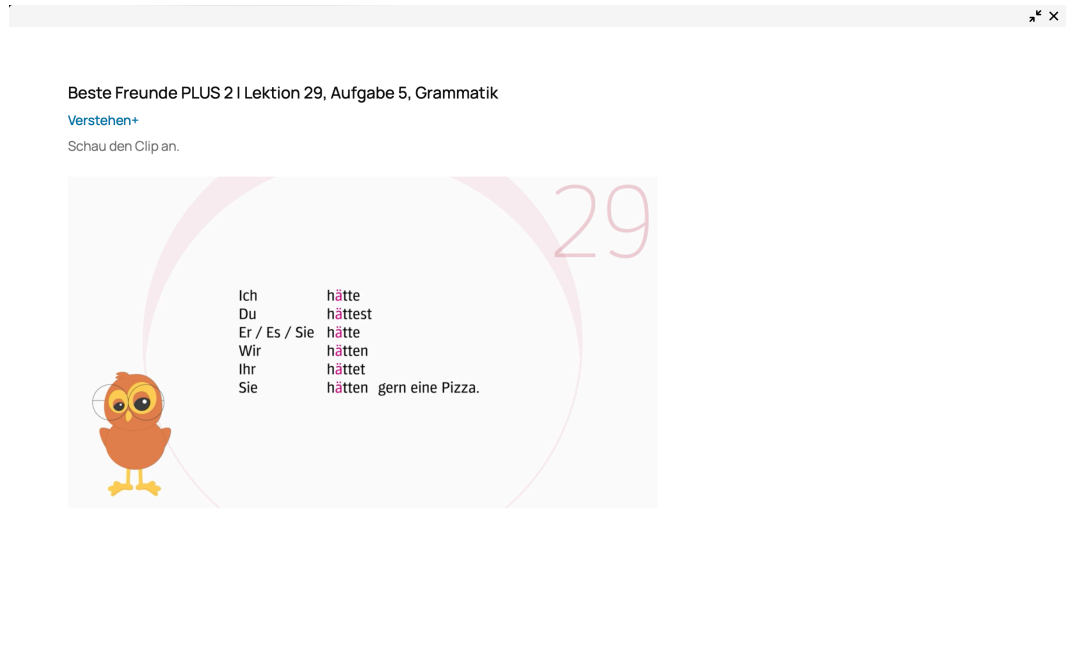


Abbildung 16. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S. 73, Erklär-Clip zur Grammatik

Der Unterricht verläuft mit der Phase der Anwendung (s. Anhang, S. 7). Wortschatz verwenden, die Anwendung der Grammatik und das Sprechen sind die Ziele, die erreicht werden müssen. Die Lernende hatte den Auftrag etwas von der Speisekarte zu bestellen (s. Abbildung 7, Aufgabe 5). Dafür soll sie den neuen Wortschatz und das neue Grammatik Phänomen verwenden. Durch die Nutzung des neuen grammatischen Phänomens wird die grammatische Regel erschlossen. Darüber hinaus bereitet sich die Lernende durch das freie Sprechen auf eine reale Situation vor. Nach dieser Phase wird nicht mehr im digitalen Lehrbuch gearbeitet, sondern es geht im digitalen Arbeitsbuch weiter (s. Abbildung 17).

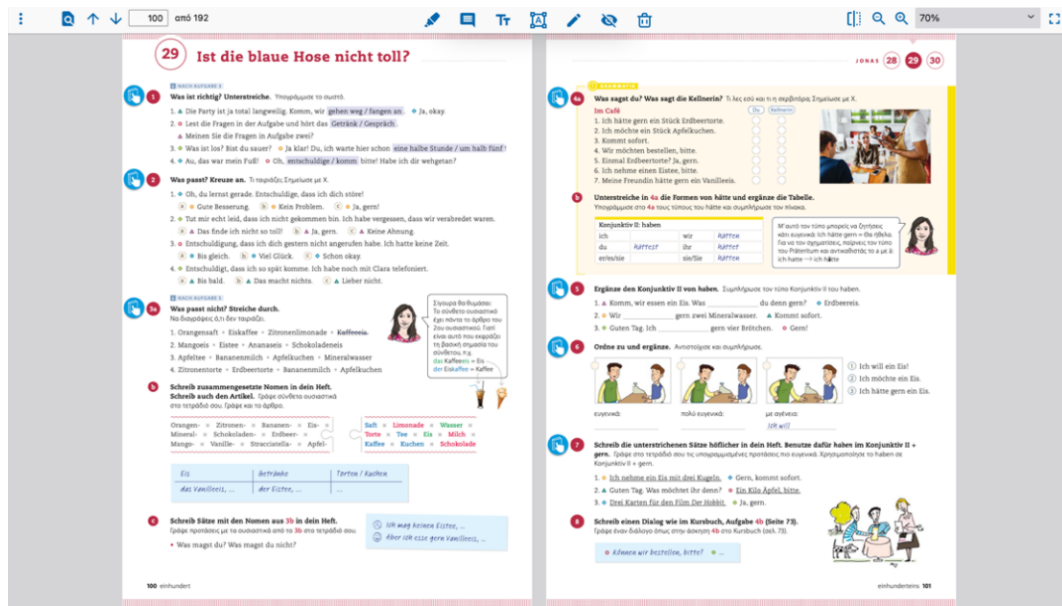


Abbildung 17. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S. 100,101

Die Ziele in dieser Phase sind den neuen Wortschatz und die neue Grammatik zu bearbeiten, das Vorlesen und das handliche und digitale Schreiben (s. Anhang, S. 7). Die Lernende bearbeitet selbst, nach Erklärung der Lehrende die Übungen (s. Abbildungen 18-23). Hilfe wird nur, wo es nötig ist, geleistet. Durch die Übungen wird das Neue bearbeitet und Unklarheiten werden besprochen und beseitigt. Das Vorlesen der Übungen führt zu Verbesserung der Aussprache und durch das Schreiben bearbeitet die Lernende die Rechtschreibung des Wortschatzes.

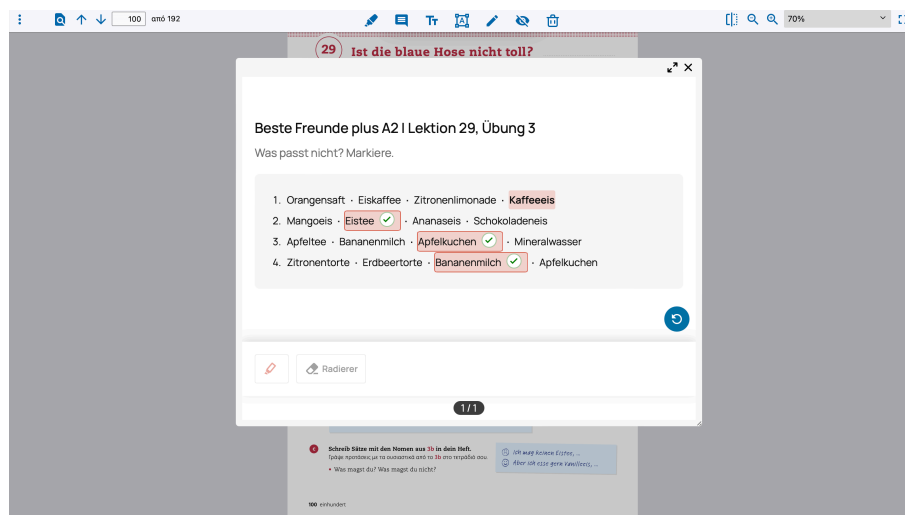


Abbildung 18. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S. 100, Aufgabe 3 (Was passt nicht?)

Beste Freunde plus A2 | Lektion 29, Übung 4

Was sagst du? Was sagt die Kellnerin? Wähle aus.

Im Café

	Du	Kellnerin
1. Ich hätte gern ein Stück Erdbeertorte.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Ich möchte ein Stück Apfelkuchen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Kommt sofort.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Wir möchten bestellen, bitte.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Einmal Erdbeertorte? Ja, gern.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Ich nehme einen Eistee, bitte.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Meine Freundin hätte gern ein Vanilleeis.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>


1/3

Weiter

Abbildung 19. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S. 100, Aufgabe 4 (Wer sagt was?)

Beste Freunde plus A2 | Lektion 29, Übung 4

Markiere die Formen von hätte.

 Radierer

1. Ich hätte gern ein Stück Erdbeertorte.

2. Ich möchte ein Stück Apfelkuchen.

3. Kommt sofort.

4. Wir möchten bestellen, bitte.

5. Einmal Erdbeertorte? Ja, gern.

6. Ich nehme einen Eistee, bitte.

7. Meine Freundin hätte gern ein Vanilleeis.

2/3

Vorherige Seite Weiter

Abbildung 20. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S.101, Aufgabe 4b, Verb markieren

Beste Freunde plus A2 | Lektion 29, Übung 4

Ergänze die Tabelle.

Ich **hätte** gern ein Stück Erdbeertorte.
Meine Freundin **hätte** gern ein Vanilleeis.

Konjunktiv II: haben	
ich	<input type="text"/>
du	hättest
er/es/sie	<input type="text"/>
wir	hätten
ihr	hättet

• • 3/5

Vorherige Seite

Abbildung 21. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S.101, Aufgabe 4b, Verb ergänzen

Beste Freunde plus A2 | Lektion 29, Übung 5

Ergänze den Konjunktiv II von *haben*.

- Komm, wir essen ein Eis. Was du denn gern?

Erdbeereis.
- Wir gern zwei Mineralwasser.

Kommt sofort.
- Guten Tag. Ich gern vier Brötchen.

Gern!

• • 3/5

Vorherige Seite

Abbildung 22. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Kursbuch: S.101, Aufgabe 5, Formen von *hätte* ergänzen

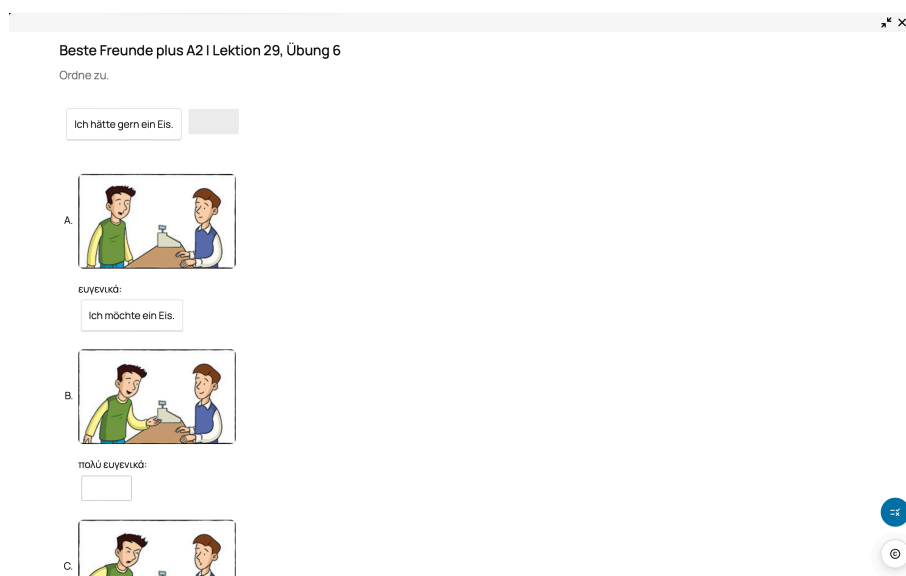


Abbildung 23. Screenshot des digitalen Lehrwerks Beste Freunde PLUS 2. Arbeitsbuch: S.101, Aufgabe 6, zuordnen und ergänzen

Die vorletzte Phase ist die Hausaufgabenerteilung (s. Anhang, S. 8). Die Zielvorstellung ist die neuen Vokabeln und Redewendungen einzuführen, das neue Grammatikphänomen zu verwenden und einen Dialog zu schreiben und zu präsentieren. Die Lehrende erteilt die Hausaufgaben, die im Arbeitsbuch bearbeitet werden sollen und erklärt, was bei jeder Aufgabe gemacht werden soll. Dadurch versteht die Lernende, wie sie die Aufgabe machen soll, und wird sich damit ohne Schwierigkeiten beschäftigen. Das Schreiben des Dialogs führt dazu, dass sich die Lernende auf reale Kommunikationssituationen vorbereitet, in denen sie die gesprochene Sprache verstehen und selbst gebrauchen soll. Wichtig zu erwähnen ist, dass die Hausaufgaben jedes Mal auch elektronisch zugesendet werden.

Die letzten 5 Minuten des Unterrichts befassen sich die Lehrende und die Lernende mit der Abschlussphase (s. Anhang, S. 8). Die Ziele, die erreicht werden sollen, beziehen sich auf das Leseverstehen, das interkulturelle Lernen und die Reflexion und Bewusstmachung von Strategien. Die Lernende beschäftigt sich mit der App *Deutschland. Kennen. Lernen.* (s. Abbildung 24) und wählt das vorgeschlagene Thema *Leben in Deutschland*. Sie wird beauftragt, Quizfragen zum Hotspot „guten Appetit“ zu beantworten (s. Abbildung 25). Durch diese App wird der Lernenden die Möglichkeit angeboten, in Kontakt mit der Landeskunde des Ziellandes zu kommen.

Wichtig zu erwähnen ist, dass es bei einer der Quizfragen, das Spaghetti-Eis erwähnt wird. Dadurch, dass die Lernende auf die Fragen richtig antwortet, entstehen Gefühle der Zufriedenheit und Belohnung.

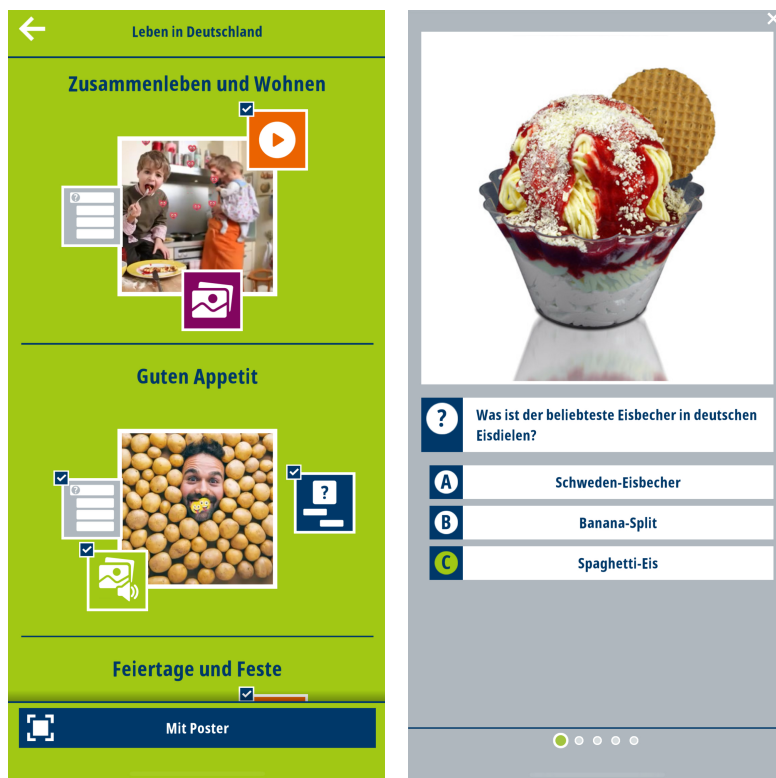


Abbildung 24. (links) Screenshot der App Deutschland. Kennen. Lernen. Leben in Deutschland

Abbildung 25. (rechts) Screenshot der App Deutschland. Kennen. Lernen. Quizfragen zum Hotspot „guten Appetit“

Zum Schluss wird die Lernende gefragt, ob ihr die neuen Redewendungen und das Hörverstehen gefallen haben und ob sie Verbesserungsvorschläge hat. Empfehlenswert ist es, wenn auf die Meinungen und Gefühle der Lernenden Rücksicht genommen wird. Die Lehrende bedankt sich herzlich und verabschiedet sich von der Lernenden. Es gab keine Netzprobleme.

5.4 Ergebnisse anhand der SWOT-Analyse

In diesem Kapitel wird die Durchführung des Unterrichts durch die Nutzung einer SWOT-Analyse beleuchtet und reflektiert. Die SWOT-Analyse, auch als Stärken-Schwächen-Analyse bekannt, besteht aus den englischen Wörtern Strengths (Stärken),

Weaknesses (Schwächen), Opportunities (Chancen) und Threats (Risiken) (Blaneck/Scheer 2020: Online). Sie hat als Ziel die Entwicklung von Strategien, die dazu beitragen, Lernende zu orientieren und zu motivieren (Burwitz-Melzer/ Riemer/ Schmelter 2019: 47). Im Mittelpunkt stehen sowohl die Stärken und Schwächen, die benannt werden müssen als auch die Chancen und Risiken, die aufgrund der Neuerungen, wie zum Beispiel der Online-Unterricht und der Einsatz digitaler Medien im FSU/ eFSU erscheinen (Burwitz-Melzer/ Riemer/ Schmelter 2019: 47). In der SWOT-Analyse werden im Zusammenhang mit der Unterrichtsqualität, die Stärken neugestalten, Chancen angewendet und nicht versäumt, Risiken vermieden und Schwächen verringert (Blaneck/Scheer 2020: Online).

Zu Beginn umfasst sich die SWOT-Analyse mit den Stärken, die während des Unterrichtsverlaufs (s. Kapitel 5.3) dargestellt wurden. Die Stärken bestehen aus der technischen Ausstattung, der Testperson, dem digitalen Lehrwerk und dem Einsatz von digitalen Medien. Zu der technischen Ausstattung gehören Tablets und Laptops, die zur Durchführung des Online-Unterrichts beitragen. Ein vorwiegender Faktor ist die gute Internetverbindung, für die die Eltern der Lernende gesorgt hat, um Probleme zu vermeiden (Keller 2009: 250), aufgrund dass die Familie in einem kleinen Dorf lebt. Eine wesentliche Rolle spielt auch, dass die Lernende ein eigenes Handy besitzt, denn sie ist zwölf Jahre alt. Ihr Handy gehört zu ihrem Alltag und aus diesem Grund geht sie gut damit um (Rösler/ Würffel 2020: 98), wodurch ihre Medienkompetenz gefördert wird, denn digitale Geräte und Anwendungen werden auch außerhalb des Online-Unterrichts benutzt. Auch von der Internetrecherche, die einfach und schnell ermöglicht werden kann, worauf die Lernende hingewiesen wurde, nach dem Spaghetti-Eis zu suchen, wurde das informelle Lernen gefördert (Brash/ Pfeil 2017: 13). Darüber hinaus gehört die Lernende zu der Altersgruppe, in der die digitalen Medien bevorzugt werden (Lundquist-Mog/ Widlok 2015: 110).

Bevor in den Stärken des digitalen Lehrwerks eingegangen wird, ist wichtig zu erwähnen, dass es eine gute Lernumgebung geschaffen wurde, denn Microsoft Teams wird einfach und ohne Schwierigkeiten von der Lernenden verwendet (Alm 2007: 15).

Was die Stärken des digitalen Lehrwerks betrifft, ist, dass es in digitaler Version zur Verfügung steht und damit den Online-Unterricht erleichtert (Boeckmann u.a. 2020:

37). Darüber hinaus sind die Kriterien guter Lehrwerke, die im Kapiteln 2.1 (Abbildung) ausführlicher beschrieben worden sind, sichtbar. Ein Beispiel dafür ist der Inhalt, der die Lernende auf eine reale Situation vorbereitet und das freie Sprechen fördert (Maijala 2007: 549). Zu Beginn der Unterrichtsstunde wird der Lernende das Thema bekannt gegeben und dadurch wird das Vorwissen aktiviert, denn Essen und Getränke wurden in vorigen Lektionen bearbeitet. Zusätzlich gehört das Thema Essen und Getränke bestellen zum Alltag, was die Motivation der Lernenden fördert (Suckfüll 2019: Online). Der Inhalt und der Wortschatz werden mithilfe von Bildern verstanden, beispielsweise durch die Speisekarte und durch das Bild der Kellnerin (ebd.: Online). Vorteilhaft wird auch der integrierte Player betrachtet, wodurch die Hörtexte, die das Hörverstehen fördern und die Aussprache verbessern, der Film, der eine angenehme Atmosphäre im Unterricht schafft, und der Erklär Clip, der nützlich und zeitsparend ist, im Online-Unterricht eingeführt werden (Lundquist-Mog/ Widlok 2015: 110). Auf diese Art und Weise wird die Konzentration der Lernende und Motivation gefördert (Grein 2021: 10,11). Die automatische Korrektur, die das digitale Lehrwerk verfügt, ist auch von Vorteil, denn die Motivation der Lernenden wird nicht stark bedroht, wie wenn etwas von der Lehrenden korrigiert wird (Rösler/ Würffel 2020: 15).

Anschließend zu den Stärken sollte der Kontakt mit digitalen Medien nicht unerwähnt bleiben, denn die neuen Medien machen den Unterricht interessant, interaktiv und die Lernende wird motiviert (Karbi 2021: 358). In der vorgestellten Unterrichtsstunde (s. Kapitel 5.3) wurde die App *Kahoot*, sowie die Argument Reality App *Deutschland. Kennen. Lernen* im Online-Unterricht eingesetzt. Durch die App *Kahoot* wurde das Vorwissen der Lernenden aktiviert (Rösler/ Würffel 2020: 102), indem sie sich mit einer Übung zur Wiederholung des Hilfsverbs *haben* in Präteritum beschäftigte. Um die Stärken dieser Unterrichtsstunde abzuschließen, soll die Augmented Reality App *Deutschland. Kennen. Lernen* hinzugefügt werden. Sie bietet landeskundlichen Inhalt, was eine wesentliche Rolle im Fremdsprachenunterricht spielt (Maijala 2007: 544).

Weiterhin beschäftigt sich die SWOT-Analyse mit den Chancen oder auch Gelegenheiten. Dazu gehört, dass der Online-Unterricht ortsunabhängig und zeitsparend ist (Karbi 2021: 356). Der Unterricht findet jeweils von der Lehrenden und Lernenden von zu Hause statt, wodurch der Unterricht angenehm durchgeführt wird.

Demzufolge wird auch viel Zeit gespart, denn keiner von den Teilnehmenden braucht Zeit zu verschwenden, um unterwegs zu sein. Darüber hinaus kann Lernmaterial, aufgrund des Tablets oder Laptops, überall mitgenommen werden. Wichtig zu erwähnen ist, dass das Lehrwerk auch offline bearbeitet werden kann. Der Dialog wird auch als eine Chance betrachtet, denn dadurch bereitet sich die Lernende auf Kommunikationssituationen vor. Im Allgemeinen bietet die Teilnahme am Online-Unterricht, eine Vorbereitung für das Leben nach der Schule, denn heutzutage gibt es viele Berufe, in denen die Anwesenheit online ist. Darüber hinaus werden neue Medien an zahlreichen Universitäten eingesetzt. Aus diesem Grund spielt das Nutzen der digitalen Medien eine wesentliche Rolle. Die neuen Medien können auch in anderen Fächern verwendet werden (Rösler/ Würffel 2020: 175), wie zum Beispiel die Anwendung *Kahoot*.

Dagegen sollen die Schwächen berücksichtigt werden, um Lösungen zu finden und sie zu vermeiden. Die Lernende schreibt am Computer langsam, was zum Zeitverlust führt. Deswegen wird darauf hingewiesen Aufsätze digital zu schreiben, um das Tippen am Computer zu üben. Eine andere Schwäche ist selbstverständlich, dass der direkte Kontakt fehlt (Karbi 2021: 353). Besonders bei jüngerem Alter wird es nachteilhaft betrachtet. Aus diesem Grund werden höhere Kompetenzen benötigt (Boeckmann u.a. 2020: 36). Zuletzt befasst sich die SWOT-Analyse mit den Risiken, die im Online-Unterricht erscheinen. Dazu gehört, dass das Nutzen vieler Apps zur Überforderung führen kann (Lundquist-Mog/ Widlok 2015: 110) und das Nutzen von digitalen Medien zeitaufwändig sein kann. Deswegen sollen digitale Medien mit Maß benutzt werden (Boeckmann u.a. 2020: 37). Was noch eine Gefahr sein kann, ist das häufige Nutzen der digitalen Geräte, denn ständig vor einem Bildschirm Zeit zu verbringen, kann Probleme mit sich bringen, beispielsweise Probleme mit den Augen (Keller 2009: 248). Studien zeigen, dass Kinder und Jugendliche von „Gedächtnis,- Aufmerksamkeits,- und Konzentrationsstörungen“ bedroht werden (Burwitz-Melzer/ Riemer/ Schmelter 2019: 52).

Zusammenfassend wird als Nächstes die SWOT-Analyse der beschriebenen Unterrichtsstunde (s. Kapitel 5.3) des Online-Unterrichts tabellarisch dargestellt:

<p style="text-align: center;"><i>Stärken</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienkompetenzen fördern • Gute Lernumgebung • Internetrecherche möglich • Alter: Vorliebe an digitalen Medien: Motivation fördern • Interaktives Lehrwerk • Inhalt des Lehrwerks: <ul style="list-style-type: none"> – alters- und alltagsangemessen – Vorbereitung auf reale Situationen – Förderung des freien Sprechens – Wortschatz mit Bildern kombiniert – Förderung des Leseverstehens durch das Vorlesen der Übungen – Förderung des Schreibens durch die Übungen • Integrierter Player <ul style="list-style-type: none"> – Förderung des Hörverstehens – Filme ansehen – Erklär-Clips zur Grammatik • Autonomes Lernen • Automatische Korrektur • Einsatz digitaler Medien • Vorwissen aktivieren: <ul style="list-style-type: none"> – Vorstellung des Themas – durch die App <i>Kahoot</i> • Landeskundlicher Inhalt: <ul style="list-style-type: none"> – durch die Speisekarte und die App <i>Deutschland. Kennen. Lernen</i> 	<p style="text-align: center;"><i>Schwächen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Langsames Schreiben am Computer • Das Fehlen direkten Kontakts: <ul style="list-style-type: none"> – Höhere Kompetenzen benötigt
<p style="text-align: center;"><i>Chancen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ortsunabhängig • Zeitsparend • Lerninhalt: <ul style="list-style-type: none"> – durch Tablet und Laptop überall mitgenommen werden • Vorbereitung auf das Leben nach der Schule: <ul style="list-style-type: none"> – Berufsschule – Universität zukünftige Berufsauswahl – Einsatz digitaler Medien und Anwendungen in anderen Fächern 	<p style="text-align: center;"><i>Risiken</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Übermäßiges Nutzen digitaler Medien <ul style="list-style-type: none"> – Überförderung • Augenprobleme • Gedächtnisstörungen • Aufmerksamkeitsstörungen • Konzentrationsstörungen <ul style="list-style-type: none"> – (ständig vor einem Bildschirm)

Tabelle 4. SWOT-Analyse

6. Kritische Evaluation und Reflexion

Zur Durchführung des Online-Unterrichts wird zunächst eine gute Internetverbindung benötigt und das Nutzen einer Lernplattform hat ein obligatorisches Ansehen (Grein 2021: 42). Damit ermöglicht sich der gegenseitige Austausch mithilfe der Bildschirmverteilung (ebd.: 42).

Es lässt sich anhand der SWOT-Analyse und des ungestörten Interviews belegen, dass die digitalen Lehrwerke die gedruckte Version ersetzen kann (ebd.: 47). Die Stärken und Chancen sind deutlich mehr als die Schwächen und Risiken. Diese Ergebnisse werden auch durch das Interview mit der Lernenden bestätigt. Der Online-Unterricht wird als angenehm empfunden. Aufgrund der Tatsache, dass die Lernende sehr viele Aktivitäten hat, wie zum Beispiel Fremdsprachen, Musikinstrumente (Gitarre, Schlagzeug und Klavier), Volleyball und Tanzen wird es als positiv angesehen, dass sie durch den Online-Unterricht viel Zeit spart.

Was das Lehrwerk betrifft, wurde ein Vergleich zwischen der digitalen und gedruckten Version angestellt. Die Lernende arbeitet gerne mit dem digitalen Lehrwerk und sie ist auf keine Schwierigkeiten gestoßen. Vielleicht bezieht sich das darauf, dass die Lernende das Lehrwerk auch in der gedruckten Version kannte, denn im ersten Jahr hatte sie sich mit dem Lehrwerk *Beste Freunde 1* präsent beschäftigt. Nächstes Jahr fand der Unterricht aus familiären Gründen online statt. Wichtig zu erwähnen ist, dass die Lernende die Übungen in der digitalen Version bevorzugt und mehr Spaß daran hat. Vorteilhaft findet sie auch, dass sie zwei Bücher überall mitnehmen kann, ohne dass sie „schwer“ sind. Apps werden von der Lernenden als aufregend bezeichnet, wie auch von fast allen Gleichaltrigen. Zuletzt wurde im Gespräch erwähnt, dass das Einzige, was ihr wirklich vom Präsenzunterricht fehlt, sind unsere Umarmungen beim Begrüßen und Verabschieden. Positive Gefühle ergaben sich zu hören, dass der Online-Unterricht im Allgemeinen der Lernenden gefällt und Spaß macht. Somit wurde die erste Forschungsfrage „Kann die digitale Version des Lehrbuchs die gedruckte Version ersetzen?“ beantwortet.

Die aussichtsreichen Ergebnisse auf die zweite Forschungsfrage „Wie funktioniert der Online-Unterricht mit einem digitalen Lehrwerk?“ ergaben sich aufgrund, dass die

digitalen Lehrwerke eng mit dem Begriff Multikodalität verbunden sind (s. Kapitel 2.2), was eine vorteilhafte Auswirkung im Online-Unterricht hat. Die Ergebnisse machen deutlich, dass ihre Gestaltung eine einfache Funktion hat (s. Kapitel 2.3), die sowohl den Lehrenden als auch den Lernenden erleichtert. Durch den integrierten Player, den alle digitalen Lehrwerke beinhalten, entsteht die Möglichkeit, sich mit Hörtexten, Filmen und Erklär-Clips schnell und einfach zu beschäftigen. Auch die digitale Bearbeitung der Aufgaben wird aufgrund der spielerischen Art positiv betrachtet und bevorzugt. Aus diesen Gründen ist die Digitalisierung der Lehrwerke empfehlenswert.

Positive Auswirkungen haben auch die digitalen Werkzeuge im Fremdsprachenunterricht. Der Einsatz digitaler Werkzeuge reicht aber nicht von allein aus. Es soll darauf berücksichtigt werden, wie die digitalen Werkzeuge, didaktisch-methodisch im Fremdsprachenunterricht integriert werden können (Funk 2017: 68). Beispielsweise kann der Einsatz digitaler Werkzeuge das Vorwissen aktivieren oder landeskundlichen Inhalt vermitteln (s. Kapitel 5.4). Die dargestellten Ergebnisse rechtfertigen die letzte Forschungsfrage *„Inwiefern wirkt sich die Nutzung verschiedener digitaler Werkzeuge und Plattformen auf das Sprachenlernen im Online-Unterricht aus?“*.

Im Allgemeinen kann das Online-Lehren und -Lernen effizient auf das Sprachenlernen im DaF-Unterricht auswirken. Schwierigkeiten, die vorkommen können, wie das langsame Schreiben am Computer (s. Kapitel 5.4), können mit der Zeit und mit methodischem Verhalten bewältigt werden. Zur schlechten Internetverbindung wurde ich gern einen Vorschlag von verschiedenen Geräten, die eine bessere Internetverbindung bieten, wie zum Beispiel Powerline-Adapter, unterbreiten.

7. Schlussfolgerungen

Das Gestalten und die Durchführung des Online-Unterrichts unterscheidet sich wenig zum Präsenzunterricht (Boeckmann u.a. 2020: 42). Die wichtigsten Bestandteile sind eine gute Internetverbindung, das Besitzen von digitalen Geräten, einfache und nützliche Lernumgebungen (Lernplattformen) und das Beherrschen digitaler Medien.

Dafür spielen die Medienkompetenzen, die Lehrende und Lernende beherrschen müssen, eine ausschlaggebende Rolle. Ohne sie kann der Online-Unterricht oder Einsatz digitaler Medien keine erfolgreichen Ziele bringen. Die Kompetenzen der Lehrenden haben besonderen Einfluss auf die Unterrichtsgestaltung (Legutke/ Schart 2017: 18, zit. nach Santana de Freitas/ Pupp Spinassé 2021: 56). Aus diesem Grund soll die Unterrichtsvorbereitung in Anspruch genommen werden, die meistens zeitaufwändig sein kann (Grein 2021: 50), aber eine lohnende Aufgabe ist, denn dadurch werden positive Ergebnisse geschaffen.

Glücklicherweise stehen heutzutage Lehrwerke in digitaler Version zur Verfügung, die den Online-Unterricht erleichtern. Darüber hinaus werden zahlreiche Zusatzmaterialien für den DaF-Unterricht im Internet angeboten, deren Einsatz positive Auswirkungen mit sich bringen. Apps dürfen nicht unerwähnt bleiben, denn sie bieten eine motivierende Teilnahme der Lernenden (Alm 2007: 6). Das Lernen macht Spaß und auf diese Weise werden Ziele erreicht.

Sicherlich werden zahlreiche Veränderungen im Bereich der Bildung auftreten. Es stellt sich die Frage, welche Auswirkungen das digitale Lehren und Lernen auf das soziale Leben der Lernenden und Lernenden haben wird. Um diese Frage eindeutig beantworten zu können, bedarf es weiterer Untersuchungen.

Digitale Lernumgebungen werden im Laufe der Zeit an Bedeutung gewinnen. Damit Ziele im Online-Unterricht erreicht werden, spielt der Einsatz und die Nutzung von digitalen Medien eine wesentliche Rolle. Dadurch sollen Lehrende und Lernende ihre Kompetenzen in Anspruch nehmen und immer entwickeln (Karbi 2021: 359). Heutzutage ist der Online-Unterricht etwas Gewöhnliches und der Einsatz von digitalen Medien wird sich in Zukunft sicherlich verstärken (ebd.: 347).

8. Literaturverzeichnis

Alm, Antonie (2007): Motivationstheoretische Grundbedingungen für den erfolgreichen Einsatz von Neuen Medien im Fremd-sprachenunterricht. Online: https://www.researchgate.net/publication/237679793_Motivationstheoretische_Grundbedingungen_fur_den_erfolgreichen_Einsatz_von_Neuen_Medien_im_Fremd-sprachenunterricht/link/546bb9b50cf2f5eb1809248e/download?tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19 (Stand: 01.06.2024).

Ballweg, Sandra/ Drumm, Sandra/ Hufeisen, Britta/ Klippel, Johanna/ Pilypaityte, Lina (2013): Wie lernt man die Fremdsprache Deutsch? Dll 2. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

Baumgartner, Peter/ Häfele, Hartmut/ Maier-Häfele, Kornelia (2002): E-Learning Praxishandbuch. Auswahl von Lernplattformen. Innsbruck, Wien, München, Bozen: Studienverlag.

Biebighäuser, Katrin/ Feick, Diana (2020): Digitale Medien in Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Bimmel, Peter/ Kast, Bernd/ Neuner, Gerd (2011): Deutschunterricht planen. Neu. Fernstudienprojekt zur Fort- und Weiterbildung im Bereich Germanistik und Deutsch als Fremdsprache. Fernstudieneinheit 18. München u.a.: Langenscheidt.

Blaneck, Andrea/ Scheer, Sabine (2020): Das Hospitationsprogramm: Logbuch. Berlin: Die Deutsche Schulakademie – Eine Initiative der Robert Bosch Stiftung GmbH. Online: https://www.deutscher-schulpreis.de/sites/default/files/documents/2022-09/Methodeninput_SWOT.pdf. (Stand: 08.06.2024).

Boeckmann, Klaus-Börge/ Hopp, Karina/ Linhofer, Susanne/ Teufel, Martin/ Volk, Heiko (2020): "Dann drückst du auf OK...". Ergebnisse einer Studie zum digitalen Distanzunterricht für Deutsch als Zweitsprache. Online: <https://www.semanticscholar.org/paper/%22Dann-drückst-du-auf-OK...%22.->

Ergebnisse-einer-zum-Boeckmann-Hopp/47b40cc66e01749a36be558e5b54858665a156e0 (Stand: 01.06.2024).

Brash, Bärbel/ Pfeil, Andrea (2017): Unterrichten mit digitalen Medien. Dtl 9. Stuttgart: Klett Verlag.

Bremer, Claudia (2012): Schul- und Unterrichtsentwicklung mit Neuen Medien. Praxisorientierte Konzepte für die Schule. Köln: Carl Link.

Buchner, Josef (2017): Offener Unterricht mit Augmented Reality. Online: https://www.researchgate.net/profile/Josef-Buchner/publication/320979515_Offener_Unterricht_mit_Augmented_Reality/links/5a9ec509aca272d448ad99c1/Offener-Unterricht-mit-Augmented-Reality.pdf (Stand: 02.04.2024).

Burwitz-Mezler, Eva/ Riemer, Claudia/ Schmelter, Lars (2019): Das Lehren und Lernen vom Fremd- und Zweitsprachen im digitalen Wandel. Arbeitspapiere der 39. Frühjahrskonferenz zur Erforschung des Fremdsprachenunterrichts. Tübingen: Narr Francke Attempo Verlag.

Durante, Sarah/ Kempf, Fabian/ Müller, Kathrin (2011): „16 Live E-Learning – Synchrone Zusammenarbeit über das Internet.“ In: Dittler Ullrich: E-Learning: Einsatzkonzepte und Erfolgsfaktoren des Lernens mit interaktiven Medien. München: Oldenbourg Verlag. Online: https://books.google.de/books?hl=de&lr=&id=MQ08jArXXa0C&oi=fnd&pg=PA267&ots=VQGGI6VZk9&sig=8wMNaKAP-Z1_G2ZEIYXwPe5GxhA#v=onepage&q&f=false (Stand: 30.03.2024).

Ebner, Martin/ Schön, Sandra/ Nagler, Walther (2013): Einführung. Das Themenfeld „Lernen und Lehren mit Technologien“. Online: <https://13t.tugraz.at/index.php/LehrbuchEbner10/article/view/109/78> (Stand: 15.02.2024).

Ehnert, Rolf (2001): *Unterrichtsplanung, -gestaltung und -evaluation*. Band A. Patra: EAP.

Ende, Karin / Grotjahn, Rüdiger / Kleppin, Karin / Mohr, Imke (2013): Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung. Dll 6. Stuttgart: Klett Verlag.

Europarat (2001): Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen. lernen, lehren, beurteilen. Berlin, Zürich: Langenscheidt.

Europarat (2020): Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen. lernen, lehren, beurteilen. Begleitband. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen.

Frederking, Volker/ Krommer, Axel/ Maiwald, Klaus (2018): Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Funk, Hermann (2004): Qualitätsmerkmale von Lehrwerken prüfen - ein Verfahrensvorschlag
Online:
http://babylonia.ch/fileadmin/user_upload/documents/2004-3/funk.pdf (Stand: 15.02.2024).

Funk, Hermann/ Kuhn, Christina/ Skiba, Dirk/ Spaniel-Weise, Dorothea/ Wicke, Rainer E. (2017): Aufgaben, Übungen, Interaktion. Dll 4. Stuttgart: Klett Verlag.

Grein, Marion (2021): Hinführung zum Thema: Multikodalität und Digitales Lehren und Lernen. In: Ersch, Christina Maria/ Grein, Marion (2021): Multikodalität und Digitales Lehren und Lernen. Berlin: Frank & Timme Verlag. Online:
https://www.frank-timme.de/de/programm/produkt/multikodalitaet_und_digitales_lehren_und_lernen?file=/site/assets/files/3114/grein_ersch_multikodalitat.pdf (Stand: 20.05.2024).

Grein, Marion (2022): DIE ZUKUNFT DES DAF/DAZ-UNTERRICHTS? VIRTUELL?
Online:
https://www.fedu.uniba.sk/fileadmin/pdf/Sucasti/Ustavy/Ustav_filologickych_studii/Philologia/Philologia_2022_2/PHILOLOGIA_2_2022_TLAC-01_9-20.pdf (Stand: 01.06.2024).

Grüner, Margit/ Hassert, Tim (2000): Computer im Deutschunterricht. Fernstudieneinheit 14. Berlin u.a.: Langenscheidt.

Henrici, Gert/ Riemer Claudia (Hrsg.) (2001): -Einführung in die Didaktik des Unterrichts. Deutsch als Fremdsprache mit Videospielen. Bd.1. Baltmannweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH.

Henrici, Gert/ Riemer Claudia (Hrsg.) (2001): -Einführung in die Didaktik des Unterrichts. Deutsch als Fremdsprache mit Videospielen. Bd.2. Baltmannweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH.

Jauch, Stefan (2019): Virtual und Augmented Reality im Klassenraum? Ein Überblick bildungsrelevanter Angebote. Online: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/298516/virtual-und-augmented-reality-im-klassenraum-ein-ueberblick-bildungsrelevanter-angebote/#skip-nav-target> (Stand: 15.02.2024).

Karbi, Gamze (2021): „Könnt ihr mich hören?“. DaF-Unterricht in Zeiten der Corona-Pandemie. Online: <https://zif.tu-journals.ulb.tu-darmstadt.de/article/id/3355/> (Stand: 01.06.2024).

Keller, Rüdiger (2009): Live E-Learning im Virtuellen Klassenzimmer. Eine qualitative Studie zu den Besonderheiten beim Lehren und Lernen. Hamburg: Verlag Dr. Kovač

Kerres, Michael (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. Berlin, Boston: Walter de Gruyter.

Knaus, Thomas (2010): Neues Lernen mit digitalen Medien? Kommunigrafische Aspekte des Einsatzes digitaler Medien im schulischen Unterricht. Online: https://www.researchgate.net/profile/Thomas-Knaus/publication/323471494_Neues_Lernen_mit_digitalen_Medien_Kommunigrafische_Aspekte_des_Einsatzes_digitaler_Medien/links/61c80cd0b6b5667157a73208/Neues-Lernen-mit-digitalen-Medien-Kommunigrafische-Aspekte-des-Einsatzes-digitaler-Medien.pdf (Stand: 13.04.2024).

Lundquist-Mog, Angelika/ Widlok, Beate (2015): DaF für Kinder. Dll 8. Stuttgart: Klett Verlag.

Maijala, Minna (2007): Was ein Lehrwerk können muss – Thesen und Empfehlungen zu Potenzialen und Grenzen des Lehrwerks im Unterricht Deutsch als Fremdsprache. Online: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/infodaf-2007-0602/html> (Stand: 15.02.2024).

Marx, Nicole/ Lagner, Michael (2010): Einführung zum Themenheft: Die neuen Medien im Fremdsprachenunterricht. Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht. Online: <https://zif.tu-journals.ulb.tu-darmstadt.de/article/id/2674/> (Stand: 13.04.2024).

Meister, Hildegard/ Shalaby, Diala (2014): E-LEARNING. HANDBUCH FÜR DEN FREMDSPRACHENUNTERRICHT. München: Hueber Verlag.

Mitschian, Haymo (2010): m-Learning – die neue Welle? Mobiles Lernen für Deutsch als Fremdsprache. Kassel: Kassel University Press. Online: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/34784> (Stand: 13.04.2024).

Μάρκου, Βασιλική (2020): Η εξ αποστάσεως διδασκαλία της ξένης γλώσσας στο δημοτικό σχολείο. Η περίπτωση της μεικτής σύγχρονης και ασύγχρονης διδασκαλίας της Γερμανικής ως ξένης γλώσσας. Online: http://i-teacher.gr/files/22o_teyxos_i_teacher_5_2020.pdf (Stand: 06.08.2024).

Raabe, Horst (2002b): Grammatik und ihre Vermittlung im Fremdsprachenunterricht. Patra: ΕΑΠ, Band C.

Redecker, Christine/ Punie, Yves (Hrsg.) (2019): EUROPÄISCHER RAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER. Online: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2019-09/digcompedu_german_final.pdf (Stand: 20.02.2024)

Reichwein, Wilko (2021): UNTERRICHT DIGITAL GESTALTEN. Rahmenbedingungen und Beispiele für digitales Lernen mit iPads. Online: https://www.pedocs.de/volltexte/2021/21275/pdf/Reichwein_2021_Unterricht_digital_gestalten.pdf (Stand: 01.06.2024).

Riemer, Claudia (2002): Wie lernt man Sprachen. In: Quetz, Jürgen/Handt, Gerhard von der (Hgg.): Neue Sprachen lehren und lernen. Fremdsprachenunterricht in der Weiterbildung (Reihe: Perspektive Praxis), Bielefeld: Bertelsman.

Roche, Jörg (2008): MEDIENDIDAKTIK. FREMDSPRACHEN. Ismaning: Hueber Verlag.

Roche, Jörg (2019): Medienwissenschaft und Mediendidaktik. Tübingen: Narr Francke Attempo Verlag.

Rösler, Dietmar (2012): Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung. Stuttgart, Weimar: Verlag J.B. Metzler

Rösler, Dietmar/ Schart, Michael (2016): Die Perspektivenvielfalt der Lehrwerkanalyse – und ihr weißer Fleck. Einführung in zwei Themenhefte. Online: http://www.daf.de/downloads/InfoDaF_2016_Heft_5.pdf#page=3 (Stand: 15.02.2024).

Rösler, Dietmar/ Würffel, Nicola (2020): Lehr- und Lernmedien. Dll 5. Stuttgart: Klett Verlag.

Rösler, Dietmar/ Zeyer, Tamara (2021): Ich! – Wer ich? Zur Interaktion im Online-Unterricht. In: Biebighäuser, Katrin/ Falk, Simon/ Feick, Diana/ Schart, Michael (Hrsg.) (2021): Themenheft "DaF im virtuellen Unterrichtsraum". Online: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/infodaf-2021-0072/html> (Stand: 01.06.2024).

Samolo, Dorothé/ Mohr, Imke (2016): DaF für Jugendliche. Dll 10. Stuttgart: Klett Verlag.

Santana de Freitas, Diego/ Pupp Spinassé, Karen (2021): Fremdsprachenunterricht auf einmal digital: Herausforderungen für die Lehrpraxis in Brasilien. In: Ersch, Christina Maria/ Grein, Marion (2021): Multikodalität und Digitales Lehren und Lernen. Berlin: Frank & Timme Verlag. Online: https://www.frank-timme.de/de/programm/produkt/multikodalitaet_und_digitales_lehren_und_lernen?file=/site/assets/files/3114/grein_ersch_multikodalitat.pdf (Stand: 20.05.2024).

Schachtner, Christina/ Höber, Angelika (2008): Learning Communities. Das Internet als neuer Lern- und Wissensraum. Frankfurt/Main: Campus Verlag.

Schart, Michael / Legutke, Michael (2012): Lehrkompetenz und Unterrichtsgestaltung. Dll 1. Stuttgart: Klett Verlag.

Schüller, Liane/ Bulizek, Björn/ Fiedler, Manuel (2021): Digitale Medien in Inklusion im Deutschunterricht. Waxmann: Münster, New York.

Smykała, Marta (2017): ZU NEUESTEN ENTWICKLUNGSTENDENZEN VON BILDUNGSMEDIEN: MODERNE UND ALTE SCHULBÜCHER–EIN KURZER WEG VOM *LEHRBUCH* ZUM *BILDUNGSMEDIUM*. In: Zatwarnicka-Madura, Beata (2017): Humanities and social science. Online: <https://npb.usz.edu.pl/wp-content/uploads/Pr%C3%B3ba-rozwa%C5%BCa%C5%84-na-temat-bezpiecze%C5%84stwa-w-sporcie.pdf#page=163> (Stand: 20.05.2024).

Suckfüll, Ariane (2019): Lehrwerkanalyse – die fünf wichtigsten Punkte. Online: <https://blog.hueber.de/lehrwerksanalyse-die-fuenf-wichtigsten-punkte/> (Stand: 15.02.2024).

Werner, Julia/ Ebel, Christian/ Spannagel, Christian/ Bayer, Stephan (2018): Flipped Classroom – Zeit für deinen Unterricht. Praxisbeispiele, Erfahrungen und Handlungsempfehlungen. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung. Online: https://unsere-schule.org/wp-content/uploads/2021/02/Flipped_PDF-Onlineversion.pdf (Stand: 01.06.2024).

Quellen aus dem Internet:

Deutschfuchs: <https://deutschfuchs.de/daf-daz-online-unterricht/> (08.06.2024).

Goethe Institut: Online: <https://www.goethe.de/de/spr/ueb/dkl.html> (Stand: 15.04.2024).


Karabatos, Hueber Hellas. Online: <https://www.karabatos.gr/el/beste-freunde-plus> (Stand: 28.05.2024).



Lehrwerke:


Georgiakaki, Manuela/ Graf-Riemann, Elisabeth/ Schümann, Anja/ Seuthe, Christiane/ Mavroudi, Angeliki (2023): Beste Freunde PLUS 2. Deutsch für Jugendliche – griechische Ausgabe. Kursbuch. München: Hueber Verlag.



Georgiakaki, Manuela/ Papadopoulou, Maria/ Schümann, Anja/ Seuthe, Christiane/ Dr. Vosswinkel, Annette (2023): Beste Freunde PLUS 2. Deutsch für Jugendliche – griechische Ausgabe. Arbeitsbuch. München: Hueber Verlag.



Anhang



Lehrskizze Ihr(e) Name(n): Kyriaki Christou		<u>Ziel des Unterrichts:</u> Hörverstehen, sich entschuldigen, Entschuldigung annehmen, Essen und Getränke bestellen, Konjunktiv II von haben <u>Niveau der Lernenden:</u> A2 (Panagiota, 12 Jahre alt) <u>Lehrwerk:</u> Beste Freunde PLUS 2 (Kursbuch, Arbeitsbuch und Glossar) <u>Datum:</u> 20.02.2024				
Zeit	Phase	Lernziele (Fertigkeit / Kompetenz)	Interaktion: Aktivitäten von Lehrperson und Lernenden Eingesetzte Strategieübungen bzw. Techniken	Medien	Sozialformen	Didaktischer Kommentar: Begründung für das didaktische Vorgehen
2'	Einstieg	-Begrüßung -Einstieg in die Unterrichtssprache -Motivation der Lernende aktiv am Unterricht teilzunehmen	Lehrende und Lernende begrüßen sich gegenseitig und erzählen Neuigkeiten vom Alltag.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen		Durch die herzliche Begrüßung wird ein angenehmes Klima geschaffen.




2'	Einführung	<ul style="list-style-type: none"> -Vorwissen aktivieren -Sprechen (durch die Beschreibung des Titels) 	Kurz wird beschrieben, was die Lektion 29 beinhaltet. Essen, Getränke und Kleidung gehören zum bekannten Wortschatz. Die Lehrende erwähnt auch, dass gelernt wird, sich zu entschuldigen und Essen und Getränke zu bestellen.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, digitales Lehrwerk (Kursbuch), KL- und TN-Stimmen		Der bekannte Wortschatz bringt positive Gefühle, aktive Teilnahme und aktiviert das Vorwissen. Sich entschuldigen oder eine Entschuldigung annehmen, werden im Alltag häufig benutzt, was das Interesse der Lernende weckt. Essen und Getränke bestellen finden Lernende immer interessant und spielerisch.
5'	Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> -Bild beschreiben -Vermutungen anstellen -Interesse wecken 	Die Lernende schaut sich die Bilder an (KB: S. 72 1a) und liest die Sprechblase. Sie soll vermuten, zu welchem Bild und zu welcher Person auf dem Bild die Sprechblase passt. Die Vermutungen werden kurz besprochen.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Kursbuch), Bilder		Durch die Bilder, die bunt und aktuell sind, beginnt der Unterricht entspannender. Kurze und leichte Aufgaben werden mit Freude bearbeitet.


	Übung	<ul style="list-style-type: none"> -Leseverstehen -Selektives Hörverstehen -Wortschatzarbeit -Inhalt verstehen 	Die Lernende liest die Sätze (KB: S. 72 1b) und unbekannte Wörter werden erklärt. Sie hört zweimal den Dialog und korrigiert die Sätze.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Kursbuch), integrierte Player		Hörtexte helfen bei der Aussprache der Zielsprache. Da es sich um einen alltäglichen Inhalt handelt, fühlt sich die Lernende angenehm und versteht den Inhalt ohne Schwierigkeiten. Sie konzentriert sich auf das Wichtigste. Damit die Lernende weiß, worauf sie sich konzentrieren soll, wird die Aufgabe vor dem Hören gegeben.
1'	Auswertung/ Kontrolle	<ul style="list-style-type: none"> -Den Inhalt verstehen -Verständnissicherung 	Die Lernende überprüft mit einem Klick, ob die angegebenen Antworten richtig sind. Dann liest sie die Antworten laut vor.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Kursbuch)		Durch die Kontrolle wird erkannt, ob die Lernende den Inhalt des Textes verstanden hat.

3'	Übung	-Sprechen -Redemittel benutzen	Die Lernende soll sich in die Situation von Anna versetzen und auf Fragen (Wie reagierst du? / Wie lange wartest du in so einer Situation?) antworten. (KB: S. 72, 2)	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Kursbuch),		Die vorgegebenen Redemittel helfen der Lernende, sich auf der Zielsprache auszudrücken, was Gefühle der Zufriedenheit mit sich bringen.
6'	Semantisierung	-Globales Seh- und Hörverstehen -Verständnissicherung -Förderung der Lernautonomie	Die Lernende klickt auf dem Zeichen des Films (KB: S. 72), um den Film anzusehen. Die Lernende erzählt kurz auf Griechisch, was sie gesehen hat.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Kursbuch), integrierter Player		Filme im Unterricht bringen ein angenehmes Klima. Die Lernende lernt mit Spaß und Freude. Dadurch werden die neuen Redemittel einfach und besser erklärt. Hilfreich ist auch, dass die Redemittel sich im Film wiederholen, was zur Verständnissicherung führt. Handlungsabläufe/ Sinnzusammenhänge soll die Lernende allein erschließen. Dadurch wird die Lernautonomie gefördert.

4'	Anwendung	<ul style="list-style-type: none"> -Sprechen -Neuen Wortschatz benutzen 	Die Lehrende und Lernende sollen sich kurz vorbereiten und gegenseitig einen Dialog, wie im Beispiel, führen. (KB: S. 72 3)	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Kursbuch), Heft, Stift		Durch den Dialog werden die neue Redemittel benutzt. Die Sätze sind kurz und einfach, was die Lernende hilft, sie mühelos zu benutzen.
6'	Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> -Leseverstehen -Vorwissen wecken -Selektives Hörverstehen -Internetrecherche 	Die Lernende liest zunächst die Speisekarte (KB: S.72, 4a). Der meiste Wortschatz ist schon bekannt. Unbekannter Wortschatz wird mithilfe des Kontextes erschlossen. Die Lernende soll im Internet nach Bildern von Spaghetti Eis suchen. Es wird kurz darüber gesprochen. Die Lernende hört sich den Dialog an und soll notieren, was Jonas und Anna bestellen. Die Antworten werden mit einem Klick korrigiert.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Kursbuch), Google, integrierter Player		Die Lernende liest gern die Speisekarte, denn Eis ist etwas, was Jugendliche, und nicht nur, lieben. Das Vorwissen wird geweckt, denn der Wortschatz von Essen und Getränken wurde in vorigen Lektionen bearbeitet.

4'	-Übung	<ul style="list-style-type: none"> -Leseverstehen -Wortschatz -Autonomes Lernen -Selektives Hörverstehen 	Die Lernende liest die Aussagen der Aufgabe 4b (KB: S. 73) und soll bestimmen, welche Aussage zu welcher Person passt. Die Lehrende erklärt den Wortschatz. Die Lernende hört einmal den Text.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Kursbuch), Bild, integrierter Player		Das Wort <i>Kellnerin</i> wird mithilfe von einem Bild erklärt. Auf diese Art und Weise erkennt die Lernende selbst, was <i>Kellnerin</i> bedeutet. Sie soll beim Hören nicht alles Wort für Wort verstehen, sondern nur das, was abgefragt wird.
7'	Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> -Vorwissen wecken -Neues Grammatikphänomen präsentieren (Konjunktiv II) -Selbstentdecken -Förderung der Lernautonomie 	<p>Die Lernende macht eine Wiederholung des Verbs <i>haben</i> in Präteritum, mithilfe einer App. Die Antworten werden automatisch korrigiert.</p> <p>Die Lernende klickt auf den Erklär-Clip zur Grammatik, um das neue Grammatikphänomen zu sehen (KB: S. 73).</p> <p>Die Lernende soll allein herausfinden, wie Konjunktiv II von dem Hilfsverb <i>haben</i> gebildet wird.</p>	Internetanschluss, Microsoft Teams, Laptop, digitales Lehrwerk (KB), App (Kahoot), KL und TN-Stimmen, integrierter Player		<p>Durch die Nutzung der App macht der Lernenden die Wiederholung Spaß. Aufgrund dass, der Unterricht online stattfindet, ist das Präsentieren des neuen grammatischen Phänomens mithilfe des Erklär-Clips nicht nur nützlich, sondern auch zeitsparend.</p> <p>Dadurch, dass, die Lernende etwas selbst entdeckt, wird das autonome Lernen gefördert.</p>

3'	Anwendung	<ul style="list-style-type: none"> -Wortschatz verwenden -Anwendung der Grammatik -Sprechen 	Die Lernende soll etwas von der Speisekarte bestellen. Dafür soll sie den neuen Wortschatz und das neue Grammatikphänomen verwenden (KB: S. 73 5).	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Kursbuch)		Durch die Nutzung des neuen grammatischen Phänomens wird die grammatische Regel erschlossen. Das freie Sprechen bereitet die Lernende auf eine reale Situation vor.
10'	Übung	<ul style="list-style-type: none"> -Neuen Wortschatz und neue Grammatik bearbeiten -Vorlesen -Schreiben 	Die Lernende bearbeitet selbst, und wo es nötig ist mithilfe der Lehrenden, die Übungen (S. 100 3a, b und S. 101 4, 5, 6)	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, KL- und TN-Stimmen, digitales Lehrwerk (Arbeitsbuch)		Durch die Übungen wird das Neue bearbeitet und Unklarheiten werden besprochen. Das Vorlesen der Übungen verbessert die Aussprache und durch das Schreiben wird Orthografie bearbeitet.
2'	Hausaufgabenerteilung	<ul style="list-style-type: none"> -Neue Vokabeln und Redewendungen einführen -Neues Grammatikphänomen verwenden -Dialog schreiben 	Die Lehrende erteilt Hausaufgaben (AB: S. 100 Aufgaben 1,2 und S. 101 Aufgaben 7,8) und erklärt, was bei jeder Aufgabe gemacht werden soll.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, digitales Lehrwerk (Arbeitsbuch) KL und TN-Stimmen		<p>Die Lernende hat verstanden, wie sie die Aufgaben machen soll und wird sich damit ohne Schwierigkeiten beschäftigen.</p> <p>Durch das Schreiben des Dialogs wird die Lernende auf realen</p>

						Kommunikationssituationen vorbereitet, in denen sie die gesprochene Sprache verstehen und selbst gebrauchen soll.
5'	Abschlussphase	<ul style="list-style-type: none"> -Leseverstehen -Interkulturelles Lernen -Reflektion und Bewusstmachung von Strategien 	Die Lernende beschäftigt sich mit der App <i>Deutschland. Kennen. Lernen.</i> und wählt das Thema: Leben in Deutschland. Sie soll Quizfragen zum Hotspot „guten Appetit“ beantworten. Die Lernende wird gefragt, ob ihr die neuen Redewendungen und das Hörverstehen gefallen haben und ob sie Verbesserungsvorschläge hat. Die Lehrende bedankt sich und verabschiedet sich von der Lernende.	Internetanschluss, Laptop, Microsoft Teams, App (Deutschland. Kennen. Lernen.), KL und TN-Stimmen		<p>Mit der App <i>Deutschland. Kennen. Lernen.</i> hat die Lernende die Möglichkeit sich mit der Landeskunde des Ziellandes zu beschäftigen.</p> <p>Die Lehrende soll immer Rücksicht auf die Meinungen und Gefühle der Lernende nehmen.</p>

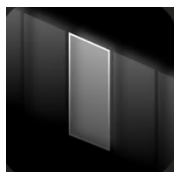
Vorschläge von Apps zum Deutschlernen



duolingo



kahoot



MauAR - Berliner Mauer



Deutschland. Kennen. Lernen.



Hueber interaktiv



Lern Deutsch

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.