

DIGITALES LERNEN IM DAF-UNTERRICHT: AKTUELLE TRENDS IN FORSCHUNG UND PRAXIS

Oxana CHIRA, dr., conf. univ.
Universitatea de Stat „Alec Russo“ din Bălți

Rezumat: *Platformele digitale dotate cu softuri educaționale sunt din ce în ce mai numeroase în sistemul de predare-învățare deoarece permit folosirea eficientă a resurselor materiale. Ele se transformă într-o componentă integrantă a procesului instructiv-educativ. Totodată utilizarea platformelor și implicarea elevilor/ studenților în proiecte de colaborare online, aduc o notă de inovație orei de limba germană. Elevii și/sau studenții sunt motivați să se implice mai activ în formarea lor, participând la proiecte comune digitale cu profesorii de limbi străine. Deoarece Generația 5G de elevi și studenți este obișnuită să lucreze pe calculator, telefon, tabletă etc., profesorii de limba germană pot profita de această abilitate, pentru a-i determina să-și folosească această aptitudine educativ în scopul diversificării activităților la ora de limba germană. În același timp, cadrele didactice găsesc un sprijin în platformele digitale propuse în articol de realizare a fișelor pedagogice sau sugestii creative pentru o oră de limba germană cât mai atractivă.*

Cuvinte cheie: *platforme digitale, limba germană, soft educațional, apps, proces instructiv-educativ.*

Diese Studie präsentiert einen Rahmen zur Entwicklung der digitalen Kompetenz im DaF-Unterricht. Sie setzt sich das Ziel, den Lehrenden bei ihren Bemühungen zur Förderung der digitalen Kompetenz ihrer Lernenden zu helfen und in der Förderung der digitalen Kompetenz der Lehrenden zu unterstützen. Wie sieht oder sah es in Deutschland und in der Republik Moldau mit digitalen Kompetenzen aus? Wo lernt man „digitale“ Kompetenz? An der Universität, in der Schule oder an den Weiterbildungen?

Die Angst, dass die Studenten oder die Schüler Interesse im Umgang mit digitalem Hilfsmittel im DaF-Unterricht sofort verlieren würden und dass man so als Lehrer Respekt verliere, ist unbegründet in der Pandemiekrise. „Es wurde viele Jahre lang über die digitale Lehre nur geredet, es wurden Workshops abgehalten, es wurden Strategiedebatten geführt –all das hat uns kaum geholfen, denn die Lehre an den deutschen Hochschulen befindet sich in großen Teilen immer noch im Tiefschlaf“ (Handke 2020: 34). Wenn die Studierenden erkennen, dass sie von

neugierigen und modernen Lehrkräften unterrichtet werden, verzeihen sie vieles und machen mehr mit. Gleichzeitig merkt man Hilfe von der Studentenseite, wie denn die digitale Kompetenz von Lehrkräften ausgebildet werden kann. Die Medienkompetenz entsteht nicht aus den Apps-Anweisungen, sondern aus dem aktiven täglichen Medienhandeln und Üben, aus dem Erwerb von Wissen und Reflexionsaufgaben dazu. Zu den digitalen Lernwerkzeugen zählen Learning-Apps, Foren, Communitys, Blogs, digitale Texte wie E-Books und PDF-Dokumente, Videoangebote wie YouTube etc.

Täglich hat man neue Erfahrungen im digitalen Kontext des Lernens und des Lehrens. Viele dachten/denken, die Lehrkräfte seien digital oder würden digital kompetenten Unterricht anbieten, wenn sie digitale Lehrwerke verwenden oder wenn Sie über eine Lernplattform (meist Moodle an der Universität) verfügen oder wenn die Lernmaterialien komplett digitalisiert sind und Lernende die Materialien „digitalisiert“ von einer Lehrkraft erhalten. In diesem Sinne müssen digital-kompetente Lehrende in der Lage sein, neue Wege mithilfe von digitalen Medien zu gestalten, um Lernende sowohl individuell als auch innerhalb der Gruppe führen und unterstützen zu können. Die Lehrende müssen imstande sein, sowohl selbstgesteuerte als auch im Rahmen von Gruppenarbeiten organisierte Lernaktivitäten zu initiieren, zu unterstützen und zu überwachen, sowohl in der Onlinephase als auch in der Offlinephase des DaF-Unterrichts. Außerdem müssen sie sich darüber im Klaren sein, wie sie digitale Inhalte verantwortungsvoll nutzen und verwalten

Digitale Lehre heißt Einsatz von Tools, mit denen die Lernenden im DaF-Unterricht „arbeiten“! Und genau das finden wir auch der DigCompEdu. „Digitale Medien können Lehr- und Lernstrategien in verschiedenster Weise fördern und verbessern. Die konkrete Kompetenz der Lehrenden liegt jedoch in der effektiven Nutzungsgestaltung der digitalen Medien in den verschiedenen Phasen und Situationen des Lernprozesses ungeachtet der ausgewählten pädagogischen Strategie oder des pädagogischen Ansatzes“.

(https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/digcompedu_german_final.pdf, abgerufen am 10.12.2020).

Es ist wichtig zu betonen, dass die Lernplattformen die Zusammenarbeit und den Austausch der Lernenden und Lehrenden

ermöglichen. Aus emotionaler Sicht geht es dabei nicht nur um die Häufigkeit des sozialen Austauschs, sondern das Gefühl einen aktiven Ansprechpartner an einem anderen Computer zu haben. Alexiou-Ray & Bentley (2016) haben gezeigt, dass die Distanz, die durch die Technik hervorgerufen wird, ausgeglichen werden muss.

Die Studenten haben zahlreiche Webanwendungen in mehreren Seminaren verwendet. Nach einem Kurs wurde eine Umfrage (2021) erstellt und eine Antwort von den Studierenden im Kurs Deutsch C1 an der Staatlichen Alecu-Russo-Universität sieht so aus:

Diese Webanwendungen werde ich im Unterricht verwenden (als Lehrer/Lehrerin)

10 Antworten

Eigentlich fast alle.

Edpuzzle, Xwords, Quizzlet, classroomscreen, Jamboard, padlet

Edpuzzle, Classroomscreen

Padlet, Quizlet, Learningapps, Mentimeter, Übungsgenerator, XWords Generator. Canva

padlet, etherpad, learningapps, vocaroo, mentimeter...

Eigentlich alle mal

Auf jeden Fall, sie sind sehr hilfreich.

Lingofox, padlet, kahoot, edpuzzle

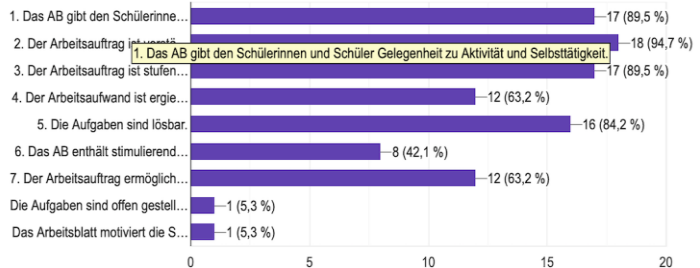
weiß ich noch nicht, aber sicher einige

Eine andere Umfrage (2021) betrifft die Kriterien der Arbeitsblätter. 89,5% von 19 Masterstudierenden haben sich auf das Arbeitsblatt konzentriert, dass den Schülerinnen und Schüler Gelegenheit zu Aktivität und Selbständigkeit gibt. Das kann man in der Umfrage bemerken. Digitale Plattformen im DaF-Unterricht geben mehr Flexibilität, Originalität und natürlich Selbständigkeit den Schülern und den Studierenden.

Wählen Sie die Kriterien aus, die Sie für wichtig halten.



19 Antworten



Die E-Learning, Computerspiele und andere digitale Formen des kulturellen Ausdrucks sind innovativ und für Studierenden und Schüler bedeutsam. Sie müssen in den Gewohnheiten von DaF-Lehrkräften in der Pandemiezeit einen festen Platz einnehmen. Digitaler Deutschunterricht schafft Räume und Gelegenheiten für Lernen von verschiedenen Orten aus – z.B. indem sich Klassen in geeigneten Chats, Moodle, Classroom austauschen und Rückmeldungen erhalten, wenn sie digitale Lernaktivitäten betreiben.

Es ist bemerkenswert, dass digitale Methoden Lernergebnisse transparent in der Klasse/Gruppe machen. Gleichzeitig geben sie den Lernenden aber auch Werkzeuge an die Hand, in der Pandemiesituation sich weiter zu orientieren. Es ist bei fast allen Klassen davon auszugehen, dass das nötige Material und die erforderliche Software nicht nur vorhanden sind, sondern problemlos in Betrieb genommen werden können. Das Google Universum, das wir alle kennen, ist besonders reich in dieser Zeit geworden.

Die Durchführung von Medienprojekten im Unterricht ist enorm lehrreich, weil sie Perspektiven der Schüler und Studenten erkennbar macht. Kleine Projekte wie in Canva, Prezzi, Movie-Film oder ein Blog machen Mut den Studierenden für selbstständige Arbeit (lucrul individual),

verantwortungsvolles Studium und Lernen der deutschen Sprache. Die meisten Lernenden können schon mit diesen Möglichkeiten präziser umgehen.

Die Fortbildungswebinare sind ein hervorragender Weg, um sich mit anderen Kollegen und Kolleginnen auszutauschen. Wer macht das öffentlich und lässt sich auf ein Gespräch ein, der findet Lösungen für Probleme und andere nehmen Anteil am eigenen Erfolg. Die Lehrerblogs und Padlettaffel dienen als ein professionelles Kommunikationsmittel, das an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden kann. Ein wichtiger Punkt für uns wäre sich in der Lehrergruppe zu vernetzen. Der Austausch mit anderen Lehrkräften und das ähnliche Interesse können uns zusammenbinden, und zahlreiche Fragestellungen bearbeiten. Ein Austausch über Bildungsthemen unter Deutsch sprechenden Fachpersonen, in Fortbildungsseminaren, Konferenzen und Lehrstuhlsitzungen können uns dabei helfen einen guten Digitalen Deutschunterricht zu schaffen.

Wie motiviert ist ein Schüler oder eine Schülerin, ein Student oder eine Studentin im DaF-Unterricht? Was muss ich als Lehrer oder Lehrerin dafür machen.

Wer als Lehrkraft Erfahrungen mit Neuen Medien und neuen Onlinetools hat, soll anderen davon erzählen. Die wirksamste Weiterbildung findet im Kollektiv statt, weil die Fachpersonen auch bei der Umsetzung präsent sind. Wer andere anleitet, versteht eigene Plattformen, Webanwendungen besser, reflektiert sie und sieht neue Möglichkeiten andere Aufgaben zu erstellen. Die Merkmale und Konkretisierungen ermöglichen eine Bestandsaufnahme, welche Handlungen bereits Teil des Unterrichts sind. Um einen digitalen DaF-Unterricht zu ermöglichen, gibt es bereits vielseitige Webanwendungen, die Lehrkräfte, Schüler und Studenten dabei unterstützen, das Lernen in die virtuelle Welt zu verlagern. Einige Anwendungen wurden zusammengestellt, die genau darauf abzielen:

Aufgabe 1.

Mit dem Übungsgenerator DW <https://lingofox.dw.com/index.php?url=c-test> erstellen die Lehrkräfte einen Lückentext. Zum Beispiel:

Lückentext zum Thema Rassismus:

Bei einigen Wörtern fehlt die zweite Hälfte. Vervollständigen Sie den Lückentext!

Seit dem 17. Jahrhundert **teilen**¹⁾ Menschen andere Menschen in **in**²⁾ "Rassen" ein. Im 19. Jahrhundert **entwickelte**³⁾ sich daraus in **in**⁴⁾ Europa eine pseudowissenschaftliche Rasse **schrecklichste**⁵⁾, die im 20. Jahrhundert **schrecklichste**⁶⁾ Konsequenzen hatte. Dieser **historische**⁷⁾ Überblick zeichnet die **Entstehungsgeschichte**⁸⁾ nach und führt **aus**⁹⁾ in moderne Formen **der**¹⁰⁾ Ideologie des Rassismus **ein**¹¹⁾.

Übungsgenerator DW <https://lingofox.dw.com/index.php?url=c-test>

Lösungsschlüssel



Seit dem 17. Jahrhundert **teilen**¹⁾ Menschen andere Menschen **in**²⁾ "Rassen" ein. Im 19. **Jahrhundert**³⁾ entwickelte sich daraus **in**⁴⁾ Europa eine pseudowissenschaftliche **Rassenlehre**⁵⁾, die im 20. Jahrhundert **schrecklichste**⁶⁾ Konsequenzen hatte. Dieser **historische**⁷⁾ Überblick zeichnet die **Entstehungsgeschichte**⁸⁾ nach und führt **aus**⁹⁾ in moderne Formen **der**¹⁰⁾ Ideologie des Rassismus **ein**¹¹⁾.

Aufgabe 2.

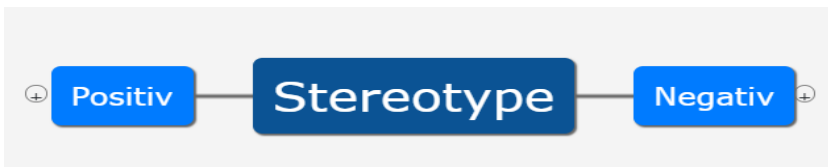
Mit dem *Wordart-Apps* aktivieren wir die Vorkenntnisse der Studenten und Studentinnen bzw. der Schüler und Schülerinnen. Das ist ein kostenloser Generator für Wortwolken. Wortwolken.com lässt sich auf einem PC, Tablet oder Smartphone einsetzen. Man kann auch die Wortliste bearbeiten, sowie die Größe der Wolke und den Wortabstand einstellen. Wenn einem das Ergebnis gefällt, speichert man das Bild und teilt es online. Zum Beispiel:

Erstellen Sie eine Grafik zum Thema: Medien und Technik mit Wordart-Apps. Z. B: eine Datei anfügen; eine E-Mail schreiben; das Programm herunterladen; in den Papierkorb legen etc.

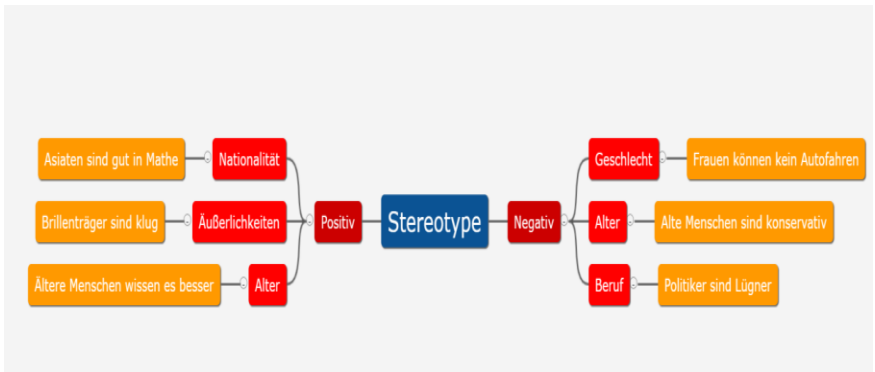


Aufgabe 3.

Mit dem *Mindmap* könnte man auch Reflexionsaufgaben als Hausaufgaben geben. Mindmaps sind eine gute Methode, um Ideen zu sammeln und Vorgehensweisen grafisch zu dokumentieren. Zum Beispiel: Erstelle eine Mindmap zum Thema Stereotypen. Differenziere hierbei zwischen positiven und negativen Stereotypen. Die Schüler und Studenten erlernen den Umgang mit einer Software zur Erstellung von Mindmaps als Medienkompetenz.



Beispiel für eine Lösung



Aufgabe 4.

Eine andere digitale Variante der Aufgabe wäre ein Kreuzwort durch *Xwords-generator* zu erstellen. Da Wortschatzübungen im Fremdsprachenunterricht sehr wichtig sind, brauchen wir immer viel davon. So ein benutzerfreundliches Werkzeug ist der Kreuzworträtsel. Zum Beispiel: Ergänze die Lücken mit den richtigen Wörtern aus.

1. Spanisches Nationalgericht
2. Welche alkoholische Getränk wird oft in Deutschland getrunken?
3. Spanische Snacks/Häppchen
4. Beliebter Aufstrich in Israel
5. Türkische Süßspeise
6. Kalte Tomatensuppe
7. Was wird gerne in den Niederlanden gegessen?
8. Griechische Anisspirituose
9. Typisches schwedisches Gericht
10. Dunkles irisches Bier

Erstellt mit XWords - dem kostenlosen Online-Kreuzworträtsel-Generator
<https://www.xwords-generator.de/>

Mit dieser Webanwendung bekommt man automatisch eine Lösung, die für die Lehrkräfte sinnvoll und praktisch im DaF-Unterricht ist:



1. Spanisches Nationalgericht
2. Welche alkoholische Getränk wird oft in Deutschland getrunken?
3. Spanische Snacks/Häppchen
4. Beliebter Aufstrich in Israel
5. Türkische Süßspeise
6. Kalte Tomatensuppe
7. Was wird gerne in den Niederlanden gegessen?
8. Griechische Anisspirtuose
9. Typisches schwedisches Gericht
10. Dunkles irisches Bier

Erstellt mit XWords - dem kostenlosen Online-Kreuzworträtsel-Generator
<https://www.xwords-generator.de/de>

Aufgabe 5.

Mit *EDpuzzle* lassen sich Videos von YouTube oder selbst hochgeladene Videos für den Unterricht einsatzbereit machen. Wichtig ist es, dass man die Videos kürzen, mit Kommentaren und Fragen bearbeiten und leicht mit den Schülern bzw. Studierenden teilen kann. Die Schüler schauen sich das Video direkt auf EDpuzzle an. Die Multiple-Choice-Fragen werden automatisch korrekt oder falsch markiert. Zum Beispiel:

Scanne bitte den QR-Code, sieh dir das Video an und beantworte die Fragen.



Den Link bekommen die Schüler bzw. die Studenten, wenn sie QR-Code Apps nicht installiert haben:

<https://edpuzzle.com/media/6054e0d84df87e42e90efc8c>

Aufgabe 6.

LearningApps.org ist eine online Plattform, die interaktive Lernmodule, Themen, Lückentexte, Kreuzwörter etc. sammelt und einer breiten

Nutzergemeinde unentgeltlich zur Verfügung stellt. Die Lehrkräfte können selbst neue Inhalte einstellen. Damit kann der didaktische und methodische Handlungsspielraum von Studierenden und Schülern erweitert und der Lernprozess unterstützt werden. Zum Beispiel:

Finde alle 10 Begriffe zu „Migration“:

<https://learningapps.org/watch?v=p4towbgo321>

- geflüchtet,
- Kultur,
- Sprache,
- Verständigung,
- Willkommen,
- Anpassung,
- Rücksichtnahme,
- Asyl,
- Hilfe,
- Solidarität

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

Aufgabe 7.

Eine andere Methode wäre Testaufgaben mit *Learning snacks* zu erstellen. Learning snacks sind interaktive, textbasierende Dialogsysteme, ähnlich wie Messenger oder WhatsApp. In Form eines Dialogs kann man kurze Lerneinheiten interaktiv und motivierend auch sehr gut bearbeiten. Zum Beispiel:

<https://www.learningsnacks.de/share/114599/19aa32efdf0031463698d10308ae820a255e792b>

Aufgabe 8.

Eine digitale Tafel ist *Padlet*, die eine browserbasierte Online-Pinnwand, auf der gemeinsam, kollaborativ Ideen gesammelt werden können. Außerdem kann man Bilder, Videos, Weblinks, Dokumente, Sprachaufnahmen und Zeichnungen lassen sich ebenso einfügen wie interaktive Karten. Padlet wird im Hintergrund immer aktualisiert und synchronisiert. Die Schüler bzw. Studenten können per Mail die Tafel einladen oder ihnen wird der Zugang über einen Weblink oder einen QR-Code ermöglicht, die von Padlet automatisch erzeugt werden. Als Vorteil für ein fertiges Padlet ist die Tafel als Bild oder als PDF herunterzuspeichern, sodass die Ergebnisse gesichert werden können. Beispiele für virtuelle Tafel sind hier zu finden:
<https://padlet.com/oxanachira77/iblu51et30muhsw3>
https://padlet.com/ruxanda_chira/r4dbqnyoinu276vg

Aus den angeführten Beispielen wird deutlich, dass die Vielfalt der Webanwendungen einen DaF-Unterricht bereichern und die Schüler bzw. Studenten motivieren kann. In den oben erwähnten Aufgaben werden die häufigsten Apps und Tools für die Unterrichtsplanung, für die Kommunikation mit Schülerinnen und Schüler/Studentinnen und Studenten, für die Interaktionen im Klassenzimmer oder in der Gruppe dargestellt, die schon bereits erfolgreich im DaF-Unterricht verwendet wurden.

Mit Blick auf die Lehrkräfteausbildung wird gefordert, dass DaF-Lehrkräfte in dieser digitalen Richtung ausgebildet werden. Die Lehramtsstudierenden sollen die Möglichkeit haben, einen intensiven digitalen Kurs als Zusatzqualifikation zu machen. Schließlich soll das Konzept des E-Learning in der Pandemiezeit stärker genutzt und verankert werden und hierfür sind entsprechende Fortbildungsangebote notwendig. Die Anwendung für digitale Bildung findet man sowohl für die Lehrer als auch für die Eltern auf der Seite Bitkom (<https://www.bitkom.org/Themen/Bildung-Arbeit/Anwendungen-digitaler-Unterricht> abgerufen am 10.12.2020).

Schließlich in der Phase des Home-Learning setzten sich sowohl die Lehrer als auch die Eltern im Deutschunterricht mit Vor- und Nachteilen des digitalen Unterrichts auseinander. Da wir in diesem Semester wegen des Corona-Virus zuhause mehr bleiben müssen, lernen wir das digitale Lernen zuhause besser kennen. Bei einigen Studierenden/Schülern läuft es

mit der Onlinephase gut, bei anderen gibt es Schwierigkeiten. Ein positiver Effekt des digitalen Lernens zeigt sich darin, dass die Schüler und Studenten vertrauter mit technischen Geräten werden, da sie sie jeden Tag benutzen. Dieses Können und Wissen werden hilfreich für die berufliche Zukunft sein, wenn die Schule in der Zukunft auch digitaler wird. Ein weiterer Vorteil des digitalen Lernens im DaF-Unterricht besteht darin, dass es flexibler gestaltet wird und in den meisten Fällen an das Sprachniveau und Bedürfnisse der Studenten oder der Schüler angepasst ist.

Die Lehrkräfte erstellen mit Hilfe von Webanwendungen online interaktive Tests, thematische Bilder, Aufnahmen von Videos und andere online verwendete Materialien für DaF-Unterricht schneller und leichter. Beispielweise mit *learningapps* oder *quizlet* kann man hervorragend Vokabeln lernen, mit *Learning snacks* oder *Xwords-generator* Vokabeln oder grammatische Themen prüfen. Auch bei den Übungen über Websites erhält man oft direkt eine individuelle Rückmeldung darüber, wie gut man eine Übung gemacht wurde: zum Beispiel mit *EDpuzzle* oder mit *Lingofox*. Die notwendigen Werkzeuge im DaF-Unterricht sind Team-Teaching, Peer-Learning, Tandemlernen - digitales Lernen.

Bibliographie:

Alexiou-Ray, Jennifer; Bentley, Courtney C. *Faculty professional development for quality online teaching. Journal of Distance Learning Administration* 2016, 18 (4), 1–16.

Handke, Jürgen, *Handbuch Hochschullehre Digital. Leitfaden für eine moderne und mediengerechte Lehre*. 3. Edition, 2020.

Redecker, Christine, *Europäischer Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender*, DigCompEdu, 2017.

(https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/digcompedu_german_final.pdf, abgerufen am 10.12.2020).