

**ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
«УЖГОРОДСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»  
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ  
КАФЕДРА НІМЕЦЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ**

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ З  
«МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ»**

**Ужгород 2023**

Методичні рекомендації з «Методики викладання іноземної мови»

**Укладачі:** Синьо В.В., доцент, кандидат філологічних наук,  
доцент кафедри німецької філології,  
Вереш М.Т., кандидат філологічних наук, доцент кафедри німецької філології

Методичні рекомендації розглянуто та затверджено на засіданні кафедри  
**німецької філології**  
протокол № 1 від «30» серпня 2023 р.

Зав. кафедри

Наталія КУРАХ

Схвалено Вченою радою факультету іноземної філології  
протокол № 1 від «14» вересня 2023 р.

**ЗМІСТ**

<b>ВСТУП</b> .....	<b>4</b>
<b>ТЕМА 1.</b> Grundlegende Prinzipien.....	<b>5</b>
<b>ТЕМА 2.</b> Europäische Rahmen für die digitale Kompetenzen.....	<b>15</b>
<b>ТЕМА 3.</b> Lernplattformen, Apps und Tools im DaF-Unterricht.....	<b>17</b>
<b>ТЕМА 4.</b> Unterrichtsplanung.....	<b>22</b>
Glossar der methodischen Termini. ....	25
Themen für die Referate .....	28
Quellenangaben .....	29
Anhang 1. Lehrskizze.....	31
Anhang 2. Lehrskizze / Beispiel .....	32

## ВСТУП

Методика викладання іноземної мови входить до циклу професійної підготовки дисциплін вищого навчального закладу при підготовці фахівців для оволодіння теоретичними основами новітніх освітніх тенденцій та практичними навичками застосування різних методик навчання іноземної мови.

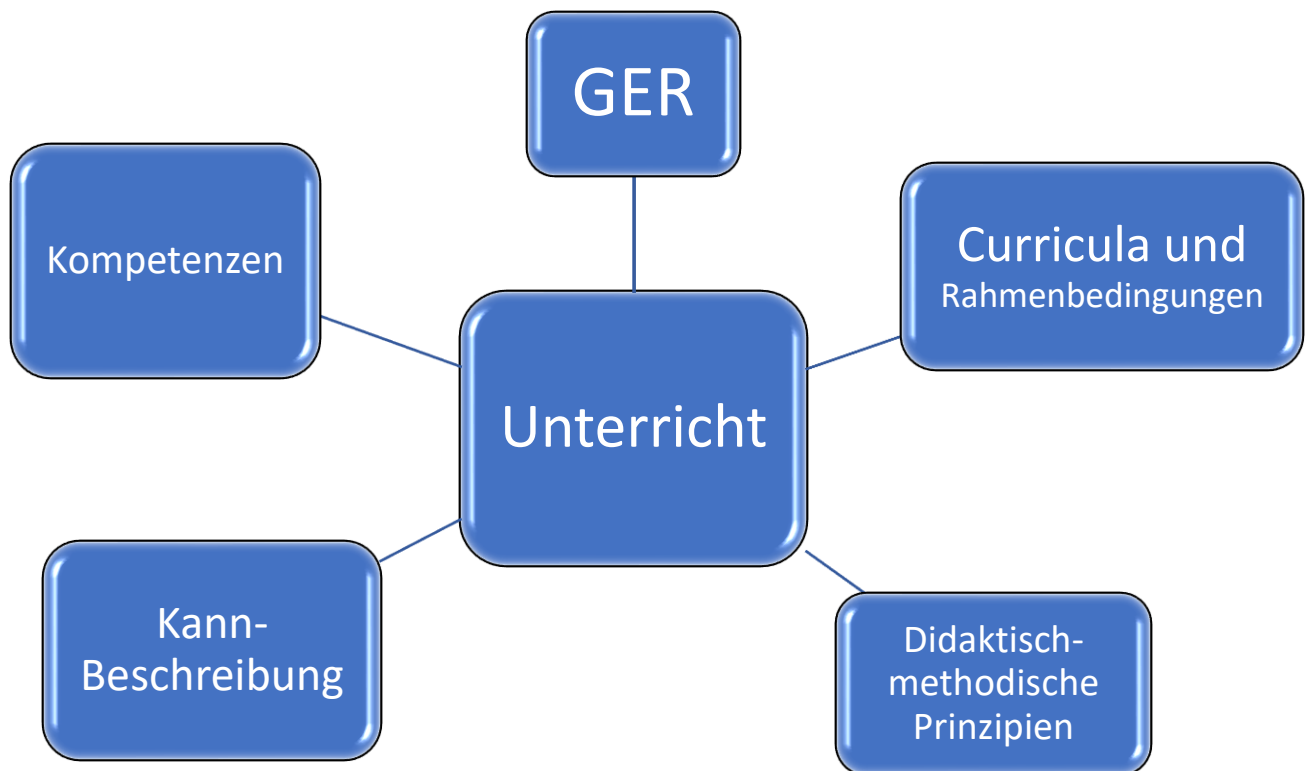
Розширення міжнародних зв'язків України і поглиблення євроінтеграційних процесів зумовлює підвищення вимог до професійної підготовки вітчизняних фахівців.

Вивчення методів навчання іноземної мови у сучасному глобалізованому світі сприяє формуванню у здобувачів вищої освіти таких компетентностей, як:

- Уміння застосовувати отримані знання на практиці
- Здатність формувати нові ідеї (креативність)
- Готовність до безперервного навчання та оволодіння сучасними знаннями
- Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- Знання і розуміння предметної області своєї професії.

З метою забезпечення кваліфікованих спеціалістів в галузі викладання, пропонується здобувачам вищої освіти ознайомитися з основними принципами сучасного викладання іноземної мови, загальноєвропейськими рекомендаціями з мовної освіти, дидактико-методичними принципами, європейськими нормами цифрової грамотності, комунікативним підходом та інтерактивними формами навчання, зокрема, застосунками, навчальними платформами. Невід'ємною частиною роботи майбутнього викладача у сфері викладання іноземної мови є також вміння правильно спланувати та провести заняття з іноземної мови. Методичні рекомендації містять необхідну інформацію для грамотного планування заняття згідно з вимогами сьогодення.

## THEMA 1. GRUNDLEGENDE PRINZIPIEN



**Abb. 1 Grundlegende Prinzipien des Fremdsprachenunterrichts**

Im Fremdsprachenunterricht gibt es viele Faktoren, die einen unmittelbaren Einfluss auf den Lernprozess haben. Dazu gehören unter anderem die Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen kurz GER, die 2001 vom Europarat veröffentlicht wurden, die Kann-Beschreibungen, die einen genauen Überblick über die Lernziele liefern, didaktisch-methodische Prinzipien, nach denen sich der Fremdsprachenunterricht orientiert und die mit Kompetenzen aufs Engste verbunden sind, sowie Curricula und Rahmenbedingungen, die zu berücksichtigen sind.

Im Weiteren werden wir die Definitionen der einzelnen Begriffe darstellen.

Bei **GER** handelt es sich um die Beschreibung sprachlicher Kompetenzen, Leistungen und Aktivitäten, die für die Entwicklung von fremdsprachlichen Standards, Curricula/ Lehrplänen sowie für das Testen und Prüfen sprachlicher Kompetenzen sehr gut genutzt werden kann.<sup>1</sup>

**GER** ist „ein Instrument, mit dessen Hilfe Prüfungen, Lehrwerke und Curricula miteinander vergleichbar werden. Es wurde mit dem Ziel entwickelt, die

<sup>1</sup> DLL 6, S.13

gesellschaftliche Mehrsprachigkeit und die Sprachen des Einzelnen abzubilden und zu fördern. Besonders bekannt geworden sind die Niveaus und ihre Skalierungen, die die erreichte sprachliche Kompetenz abbilden und benennen<sup>2</sup>.

**Die Beschreibung der Kompetenzniveaus nach GER<sup>3</sup> sieht so aus:**

<b>Elementare Sprachverwendung</b>	<b>A1</b>	Kann vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze verstehen und verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Kann sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen – z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben – und kann auf Fragen dieser Art Antwort geben. Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen.
	<b>A2</b>	Kann Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Kann sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Kann mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben.
<b>Selbstständige Sprachverwendung</b>	<b>B1</b>	Kann die Hauptpunkte verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule, Freizeit usw. geht. Kann die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Kann sich einfach und zusammenhängend über vertraute Themen und persönliche Interessengebiete äußern. Kann über Erfahrungen und Ereignisse berichten, Träume, Hoffnungen und

<sup>2</sup> DLL 6 S. 143

<sup>3</sup> GER <https://www.europaecher-referenzrahmen.de/>

		Ziele beschreiben und zu Plänen und Ansichten kurze Begründungen oder Erklärungen geben.
	<b>B2</b>	Kann die Hauptinhalte komplexer Texte zu konkreten und abstrakten Themen verstehen; versteht im eigenen Spezialgebiet auch Fachdiskussionen. Kann sich so spontan und fließend verständigen, dass ein normales Gespräch mit Muttersprachlern ohne größere Anstrengung auf beiden Seiten gut möglich ist. Kann sich zu einem breiten Themenspektrum klar und detailliert ausdrücken, einen Standpunkt zu einer aktuellen Frage erläutern und die Vor- und Nachteile verschiedener Möglichkeiten angeben.
<b>Kompetente Sprachverwendung</b>	<b>C1</b>	Kann ein breites Spektrum anspruchsvoller, längerer Texte verstehen und auch implizite Bedeutungen erfassen. Kann sich spontan und fließend ausdrücken, ohne öfter deutlich erkennbar nach Worten suchen zu müssen. Kann die Sprache im gesellschaftlichen und beruflichen Leben oder in Ausbildung und Studium wirksam und flexibel gebrauchen. Kann sich klar, strukturiert und ausführlich zu komplexen Sachverhalten äußern und dabei verschiedene Mittel zur Textverknüpfung angemessen verwenden.
	<b>C2</b>	Kann praktisch alles, was er/sie liest oder hört, mühelos verstehen. Kann Informationen aus verschiedenen schriftlichen und mündlichen Quellen zusammenfassen und dabei Begründungen und Erklärungen in einer zusammenhängenden Darstellung wiedergeben. Kann sich spontan, sehr flüssig und genau ausdrücken und auch bei komplexeren Sachverhalten feinere Bedeutungsnuancen deutlich machen.

**Das Europäische Sprachenportfolio (ESP)** ist ein inzwischen weltweit verbreitetes Instrument zur Förderung des Sprachenlernens. Es ist Eigentum der Lernenden und fördert ihre Autonomie zu lernen. Es umfasst die drei Teile Sprachenpass, Sprachenbiografie und Dossier. Hier sammeln und dokumentieren die Lernenden ihre

Leistungen, Sprachlernerfahrungen, Reflexionen zum Sprachenlernen und eigene Arbeiten.

**Die Kann-Beschreibungen**, es heißt auch sehr oft Lernziele, sind unmittelbar mit GER verbunden. Mithilfe einer Kann-Beschreibung werden Aussagen darüber gemacht, welche sprachlichen Handlungen ein Lernender durchführen kann. Kann-Beschreibungen werden sowohl zur Beschreibung von Kompetenzen als auch für die Formulierung von Lernzielen genutzt<sup>4</sup>.

**Kompetenzen** befähigen Personen, bestimmte Aufgaben zu lösen. Sie umfassen insbesondere folgende Teilbereiche: **deklaratives Wissen**, **prozedurales Wissen** sowie **persönlichkeitsbezogene Kompetenzen**<sup>5</sup>.

### **Deklaratives Wissen**

- ist im Sinne von Faktenwissen zu verstehen (z.B. Wissen über grammatische Regeln oder auch Wissen darüber, was für eine bestimmte Kultur charakteristisch ist oder was in einer Gesellschaft als höflich gilt)
- ist explizites Wissen und durch den Lernenden beschreibbar / verbalisierbar (wird oft mit dem Wort „kennen“ in Verbindung gebracht)

### **Prozedurales Wissen**

- steht für ein mehr oder minder automatisiertes Können (z.B. weitgehend automatisierte Anwendung sprachlicher Regeln)
- ist eher implizites Wissen und deshalb nur sehr bedingt bewussteinfähig und sehr eingeschränkt verbalisierbar
- wird oft mit dem Verb „können,“ in Verbindung gebracht.

### **Persönlichkeitsbezogene Kompetenz**

- Ist die Summe der individuellen Eigenschaften, Persönlichkeitsmerkmale und Einstellungen. Dazu gehören z.B. Einstellungen zur Zielkultur, Sprachlernmotivation und auch mehr oder minder stabile Persönlichkeitsfaktoren wie Introvertiertheit oder Selbstvertrauen<sup>6</sup>

Bei **didaktisch-methodischen Prinzipien** sind generelle Leitlinien gemeint, die das Handeln von Lehrkräften im Unterricht steuern und ihnen dadurch Orientierung bieten.

---

<sup>4</sup> DLL 4 S. 172

<sup>5</sup> DLL 7 S. 162

<sup>6</sup> DLL 6 S. 19



Es werden folgende didaktisch-methodische Prinzipien<sup>7</sup> unterschiedet:

### **Lerneraktivierung**

Die Lernenden sollen aktiv wie möglich am Unterricht und am Lernprozess beteiligt sein. Das geschieht am besten, wenn die Lernenden mit allen Sinnen lernen und ihr individueller Redeanteil möglichst hoch ist.

### **Kompetenzorientierung**

Im Unterricht muss vor allem gelernt werden, was man mit der Sprache tun kann: andere Menschen und Kulturen verstehen, sich mit anderen verständigen, Texte verstehen und produzieren, am Leben aktiv teilnehmen können. Diese Kompetenzen sind im Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen festgelegt.

### **Handlungsorientierung**

Dieses Prinzip bedeutet, dass die Lernenden im Unterricht in den Situationen sprachlich handeln, die auch im richtigen Leben vorkommen. Die Situationen sind so authentisch wie möglich und die von den Lernenden produzierten Texte werden auch im realen alltäglichen Leben angefertigt.

### **Lernerorientierung**

Der Unterricht knüpft an die persönlichen Erfahrungen, an das Alter, an die Interessen und Bedürfnisse der Lernenden. Nach diesem Prinzip wird im Unterricht mehr auf die Motivation, Lernstile, Gedächtnisleistungen, individuellen Lernbedarf usw. geachtet.

### **Mehrsprachigkeitsorientierung**

Dieses Prinzip bedeutet, dass die von den Schülern bereits gelernte Mutter- und Fremdsprachen ihnen helfen, bestimmte sprachliche und phonetische Strukturen und die Wörter der weiteren neuen Sprache (Deutsch) zu verstehen. Der Unterricht sollte deshalb an die sprachlichen Vorkenntnisse der Lernenden anknüpfen und sie dazu anregen, über Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Deutsch und anderen gelernten Sprachen nachzudenken.

### **Förderung von Lernerautonomie**

Im Unterricht sollte man den Lernenden die Lernstrategien vermitteln, und dadurch ihnen eigene Lernwege bewusst machen. Der Unterricht sollte die

---

<sup>7</sup> DLL 4,6,9



Lernenden darauf vorbereiten, dass sie außerhalb des Unterrichts weiter lernen können, auch z. B. frei wählen, wie und womit sie ihre Aufgabe lösen.

### **Interkulturelle Orientierung**

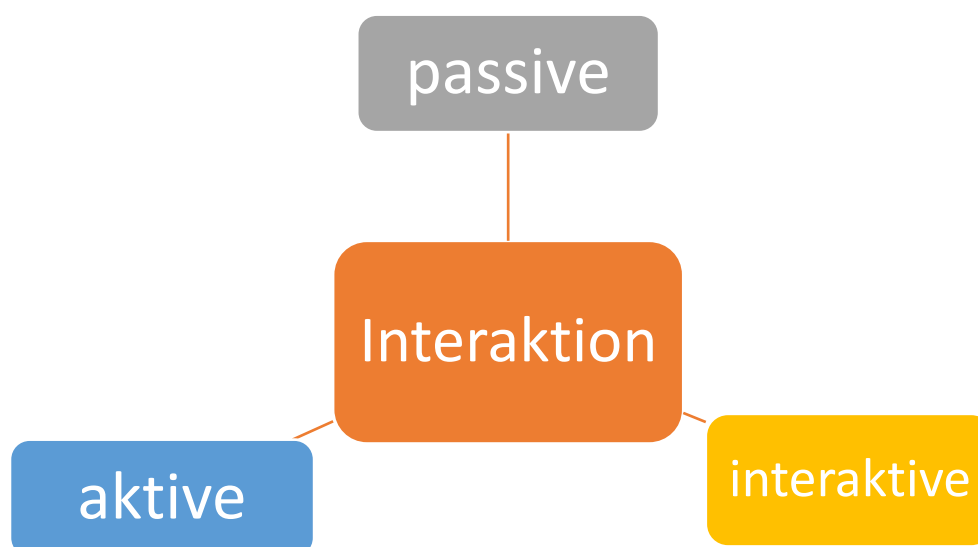
Der Unterricht sollte Lernsituationen schaffen, in denen die Lernenden durch ihre kommunikativen Handlungen den kulturellen Kontext kennenlernen können. Sie sollten auch die Möglichkeit haben, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen eigener und fremder Kultur zu erkennen und sich in der Lebenswirklichkeit der deutschsprachigen Umgebung zurechtzufinden.

### **Interaktionsorientierung**

Dieses Prinzip bedeutet, dass die Lernenden durch unterschiedliche Aufgaben dazu angeregt werden, miteinander zu kooperieren, indem sie z. B. einen Dialog führen, in einem Rollenspiel etwas aushandeln, jemanden überzeugen oder sich gegenseitig informieren.

Ein **Curriculum** macht Angaben über Lehr- und Lernziele eines Faches, über Wege, wie diese erreicht werden können, über die Materialien, die eingesetzt werden sollen und über Formen, mit denen der Lernerfolg festgestellt werden kann. Der Begriff Curriculum wird oft mit Lehrplan gleichgesetzt. Der Begriff wird zum Teil als Überbegriff zu Rahmenlehrplan oder Lehrplan verwendet.

## **LERNEN DURCH INTERAKTION**

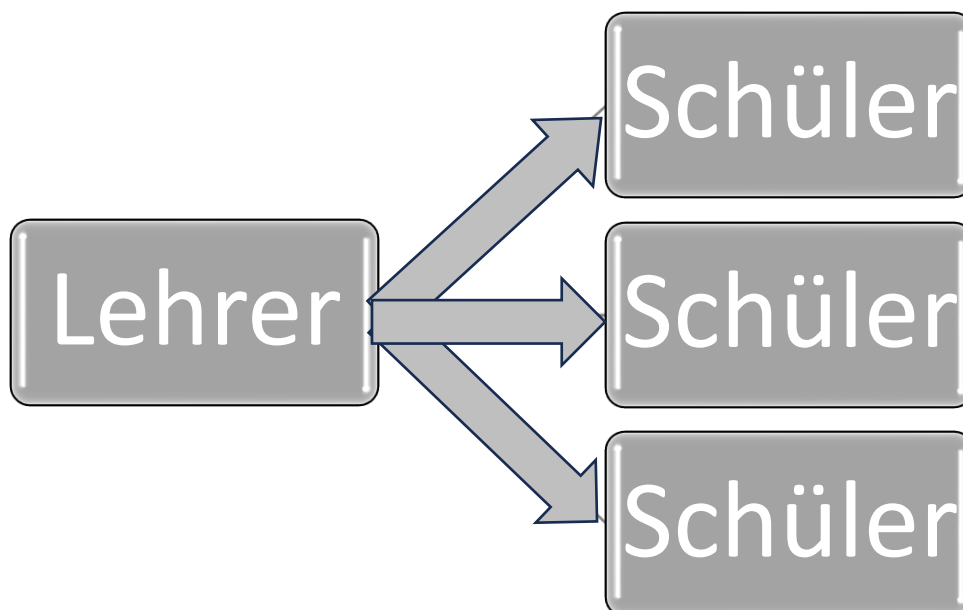


**Abb. 2 Interaktion**

**Interaktion** bezeichnet die soziale Beziehung zwischen Lernenden untereinander oder zwischen Lernenden und Lehrenden, aber auch zwischen den Lernenden und Lernmaterial.<sup>8</sup>

Man unterscheidet zwischen passiver, aktiver und interaktiver Methode.

Bei der passiven Methode ist der Lehrer das Zentrum des Bildungsprozesses, der den Lernenden bestimmte Informationen übermittelt. Dieser Ansatz beinhaltet keine Kooperation zwischen dem Lehrer und den Lernenden<sup>9</sup> (Abbildung 3)



**Abb. 3. Passive Methode**

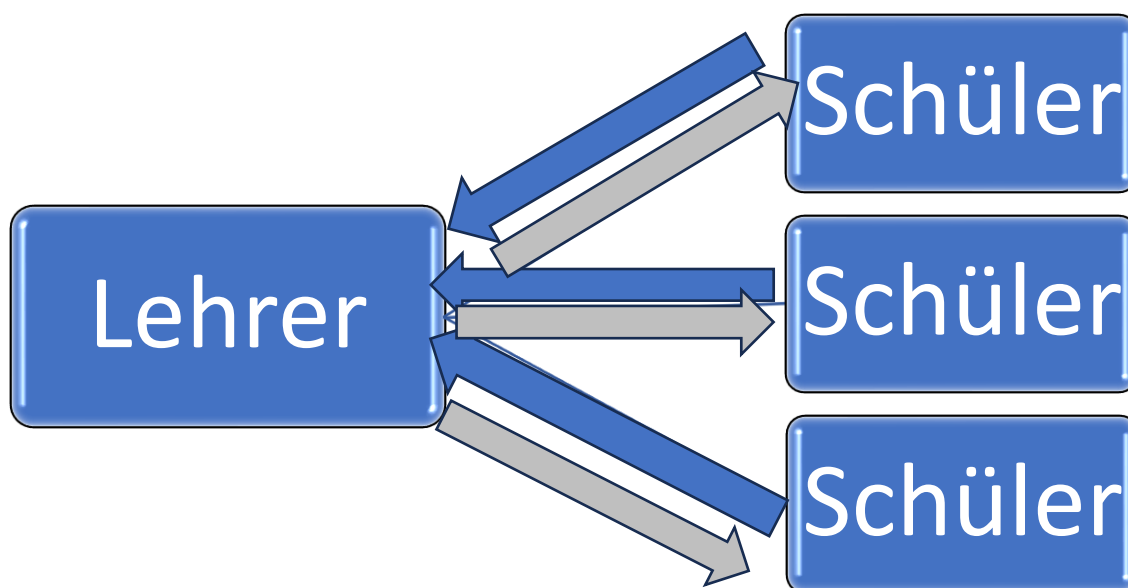
Ein aktives Lernmodell enthält die Verwendung von Methoden, die die kognitive Aktivität und Autonomie des Lernenden stimulieren. Der Lernende als Subjekt kann oft kreative Aufgaben erledigen und in einen Dialog mit dem Lehrer eintreten<sup>10</sup>. „Learner-centered approach“, deutsch „Lernerzentrierter Ansatz“ ist ein Ansatz, der davon ausgeht, dass der Lernende die Hauptfigur des Unterrichtsverlaufs, des Lernprozesses ist. Der Lernende lernt. Obwohl dieser Ansatz gleichberechtigte Kommunikation zwischen Unterrichtsbeteiligten forderte, begann er jedoch zu „rutschen“ und keine gewünschten Ergebnisse brachte<sup>11</sup> (Abbildung 4)

<sup>8</sup>DLL 4 S. 172

<sup>9</sup> Ярова О. Б. Сучасні підходи до навчання іноземних мов. *Рід. шк. Бібліогр.: 8 назв., № 6 (917)*, 2006. С. 61 – 63

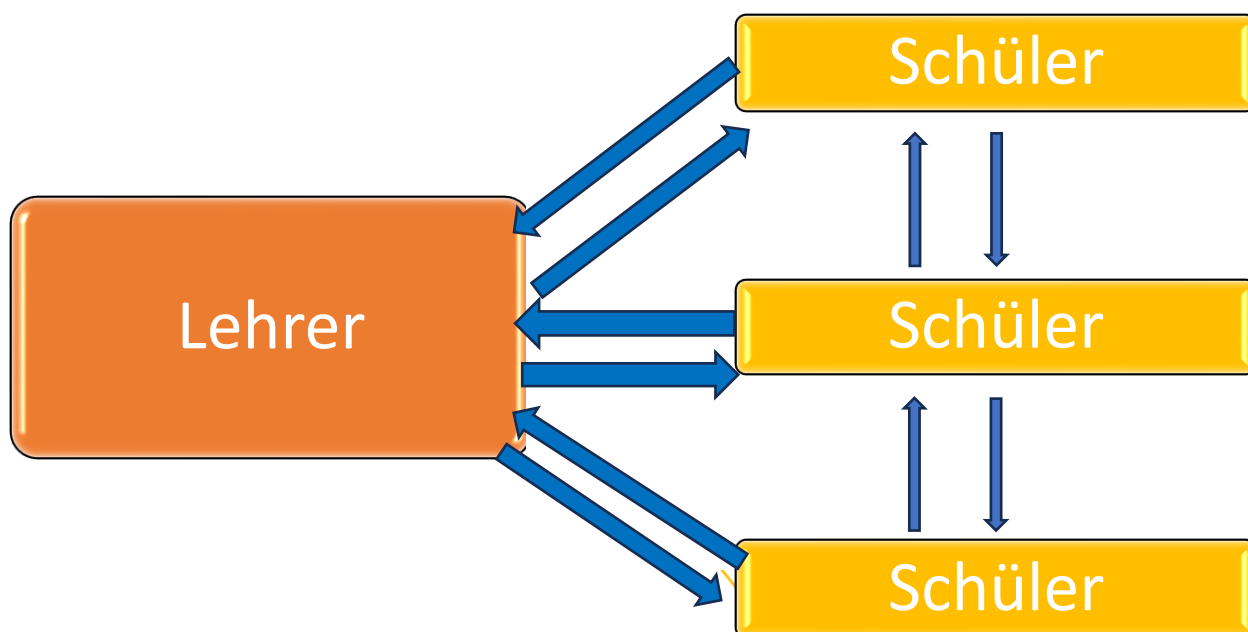
<sup>10</sup> Онищук А.С. Інтерактивне навчання як запорука якісної професійної підготовки перекладачів. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»*. Випуск 1 (40), 2017. 193 – 195 с

<sup>11</sup> Ярова О. Б. Сучасні підходи до навчання іноземних мов. *Рід. шк. Бібліогр.: 8 назв., № 6 (917)*, 2006. С. 61 – 63



**Abb. 4. Aktive Methode**

Die interaktive Methode wird als das Modell mit dem „Person-centered approach“ „mit einem persönlichkeitsorientierten Ansatz“ betrachtet, bei dem sowohl die Persönlichkeit des Lernenden als auch die Persönlichkeit des Lehrers für die erfolgreiche Entwicklung des Lernprozesses gleichermaßen wichtig sind. Jeder von ihnen wird zum Subjekt seiner eigenen Entwicklung <sup>12</sup> (Abbildung 5)



**Abb. 5 Interaktive Methode**

<sup>12</sup> Гришкова Р. О. Особистісно орієнтоване вивчення іноземної мови. *Сучасні технології викладання іноземних мов у професійній підготовці фахівців: 36. наук. статей*. К.: Київський інститут туризму, економіки і права. 2000. С. 96 – 101.

Folgende Methoden des interaktiven Lernens werden ausgesondert:

- **Dokumenten-/quellenbasiertes Lehren und Lernen**, auch authentische Untersuchung genannt, gehört zum Problemlösungsansatz. Dokumenten-/quellenbasiertes Lehren beinhaltet auch andere Ansätze, wie gemeinschaftliches Lernen, Diskussionen etc. Der Fokus der Aufgabe ist ein Originaldokument, welches eine traditionelle gedruckte Quelle, aber immer öfter eine internetbasierte Quelle der neuen Medien sein kann. Die Dokumente können aus verschiedenen Perspektiven analysiert werden: um relevante Informationen herauszufinden (kritisches Denken), um die Positionen verschiedener Individuen zu klären (Empathie) und um Ideen zu formulieren (Analyse, Synthese).
- **Kollektives Zeichnen** ist eine von vielen Methoden, das gemeinschaftliche Lernen zu fördern. Es ist eine für Schüler aller Altersstufen gut realisierbare Methode des aktiven Lernens, die ihre technische und intellektuelle Entwicklung fördert und eine Vielfalt an intellektuellen Herausforderungen bietet. Zeichnen ist ein Prozess, bei dem man Informationen verschiedener Quellen in ein Bild „übersetzt“. Die Ziele dieser Methode sind, gemeinsam neues Wissen zu erwerben, Schlussfolgerungen zu vervollständigen und zusammenzufassen sowie neue Ideen auszudrücken.
- **Diskussionsmethoden** sind die gängigsten Strategien, um das aktive Lernen zu fördern – mit gutem Grund. Falls die Zielsetzungen des Lernens sind, die langfristige Speicherung von Informationen zu fördern, die Schülerinnen zum weiteren Lernen zu motivieren, den Schülerinnen zu erlauben, Informationen in einem neuen Umfeld anzuwenden und die Denkfähigkeiten der Schülerinnen zu entwickeln, dann ist die Verwendung von Diskussionsmethoden zu bevorzugen. Es gibt zahlreiche Methoden und Techniken, um Diskussionsfähigkeiten zu entwickeln:
  - a) Konzentrische Kreise;
  - b) Pro-Kontra-Debatte;
  - c) Fishbowl;
  - d) World Café;
  - e) konfliktbeladene Themen.
- **Simulation:** eine Simulation lädt die Schülerinnen ein, Rollen in simulierten Situationen zu spielen, um Fähigkeiten, die auf das „echte Leben“ übertragbar sind, zu erlernen. Die Schülerinnen machen Entscheidungen und lernen von Erfolgen und Misserfolgen. Simulationen ermöglichen das Erlernen von

komplexen Konzepten oder Können in einer einfacheren und sicheren Umgebung.

- **Interaktive Beurteilung** impliziert einen dynamischen Prozess, der auf der Untersuchung dreier Dimensionen basiert: die Sichtweisen der Lehrerin und der Schülerin und der Leistung der Schülerin. Die Schülerinnen erhalten Instrumente (Arbeitsblätter, Quiz, andere Beurteilungswerkzeuge), um die Lehrerin wissen zu lassen, was gut gegangen ist und was nicht, beides in Hinsicht auf ihre eigene Leistung und auf ihre Wahrnehmung der Leistung der Lehrerin.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Aktives Lernen und schülerorientierte Lehrmethoden zur Förderung aktiver Bürgerinnenschaft. *Schlüsselkompetenzen für aktive Bürgerinnenschaft. Handbuch für die Sekundarstufe*. 2012.  
URL: [http://www.demokratiezentrum.org/fileadmin/media/Bildung/MethodischDidaktisches/M%C3%B6glichkeiten%20der%20Vermittlung/Voice\\_schuelerorientierte\\_Lehrmethoden.pdf](http://www.demokratiezentrum.org/fileadmin/media/Bildung/MethodischDidaktisches/M%C3%B6glichkeiten%20der%20Vermittlung/Voice_schuelerorientierte_Lehrmethoden.pdf)

## THEMA 2. EUROPÄISCHE RAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ – LEHRENDE (DigCompEdu)

Der Europäische Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender (DigCompEdu) steht mit dem wachsenden Bewusstsein seitens vieler europäischer Mitgliedstaaten im Einklang, dass Lehrende ein Set an berufsspezifischen digitalen Kompetenzen benötigen, um das Potenzial der digitalen Medien zur Erweiterung und Innovation der Bildung ergreifen zu können.

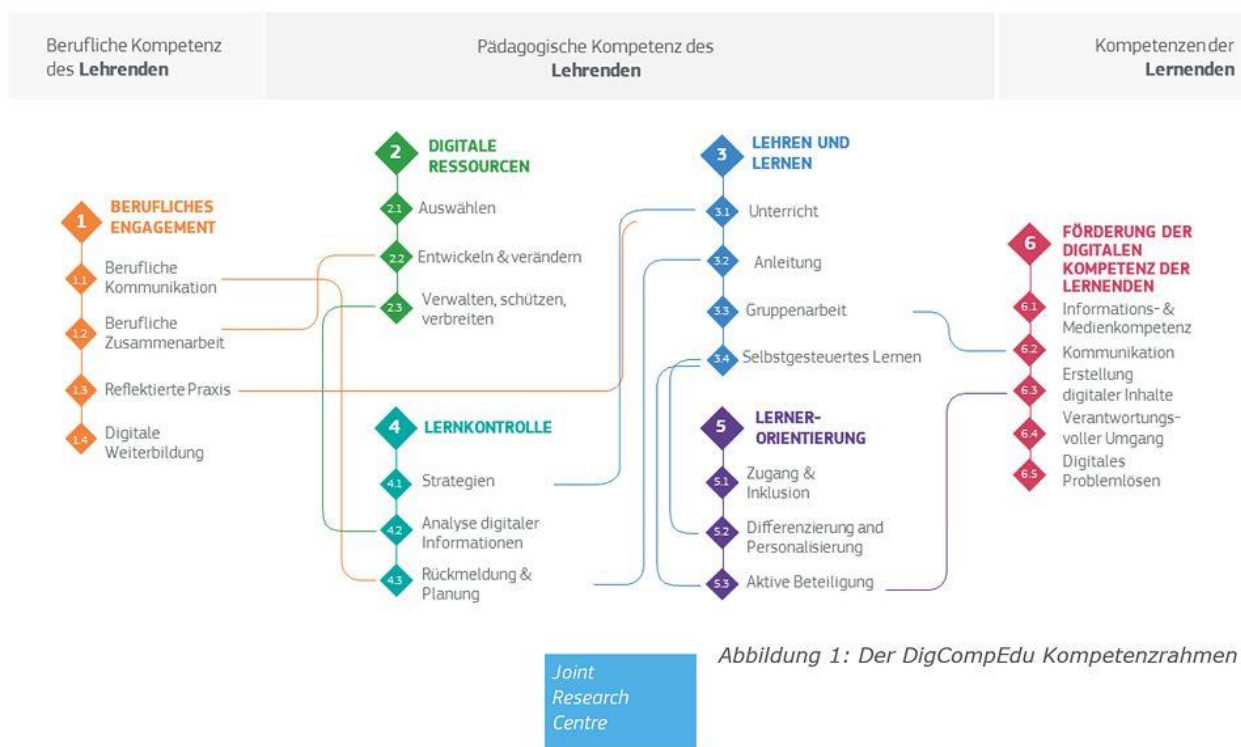


Abb.

Der DigCompEdu-Kompetenzrahmen zielt darauf ab, die spezifischen digitalen Kompetenzen, die Lehrende im Rahmen ihrer Tätigkeit benötigen, zu erfassen und zu beschreiben, indem 22 elementare Kompetenzen in 6 Bereichen vorgeschlagen werden (Abbildung 1):

Bereich 1 konzentriert sich auf das breitere berufliche Umfeld, d. h. auf die Nutzung von digitalen Medien seitens der Lehrenden in der beruflichen Zusammenarbeit mit Kolleginnen und Kollegen, Lernenden, Eltern und anderen interessierten Parteien zur individuellen beruflichen Entfaltung und für das Gemeinwohl der Organisation.

Bereich 2 betrachtet die Kompetenzen, die erforderlich sind, um auf effektive und verantwortungsvolle Weise die digitalen Ressourcen für das Lernen auszuwählen, zu erstellen und zu teilen.

Bereich 3 widmet sich der Planung und Gestaltung des Einsatzes der digitalen Medien beim Lehren und Lernen.

Bereich 4 geht auf den Einsatz von digitalen Strategien der Leistungsbeurteilung ein.

Bereich 5 konzentriert sich auf das Potenzial der digitalen Medien für lernerzentriertes Unterrichten und Lernstrategien.

Bereich 6 beschreibt die für die Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden nötigen spezifischen pädagogischen Kompetenzen.

Jede Kompetenz wird durch eine Überschrift und eine kurze Beschreibung vorgestellt, die als wichtigste Bezugspunkte dienen. Der Kompetenzrahmen liefert auch ein Progressionsmodell, das Lehrenden dabei helfen soll, ihre digitale Kompetenz zu bewerten und weiterzuentwickeln. Es werden sechs verschiedene Stufen dargestellt, auf denen sich die digitale Kompetenz der Lehrenden typischerweise entwickelt. Lehrende können so ihre digitale Kompetenz identifizieren und ggf. Schritte einleiten, um ihre Kompetenz in ihrer aktuellen Stufe weiterzuentwickeln.

In den ersten zwei Stufen, Einsteigerin und Einsteiger (A1) und Entdeckerin und Entdecker (A2), assimilieren die Lehrenden die neuen Informationen und entwickeln grundlegende digitale Verfahren.

In den zwei darauf folgenden Stufen, Insiderin und Insider (B1) und Expertin und Experte (B2), werden ihre digitalen Verfahren eingesetzt, ausgeweitet und strukturiert.

In den höchsten Stufen, Leaderin und Leader (C1) und Vorreiterin und Vorreiter (C2), leiten sie ihr Wissen weiter, stellen bestehende Verfahren in Frage und entwickeln neue.

Der DigCompEdu Kompetenzrahmen vereint nationale und regionale Anstrengungen, um die auf die Lehrenden bezogenen digitalen Kompetenzen zu erfassen. Er zielt darauf ab, einen allgemeinen Bezugsrahmen für die Entwicklerinnen und Entwickler digitaler Kompetenzmodelle zu liefern, d. h. für Mitgliedstaaten, regionale Regierungen, einschlägige nationale und regionale Behörden, Bildungseinrichtungen und öffentliche oder private Bildungsanbieter. Er soll für Lehrende aller Bildungsstufen vom Kleinkindalter bis zum Hochschulniveau sowie für die Erwachsenenbildung gelten, einschließlich allgemeiner oder beruflicher Bildung, Sonderpädagogik und für nicht-formellen Lernkontexten. Die Anpassung und Abänderung je nach spezifischem Kontext und Zweck des Kompetenzrahmens wird unterstützt.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Der Europäische Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender (DigCompEdu) [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2019-09/digcompedu\\_german\\_final.pdf](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2019-09/digcompedu_german_final.pdf)



## THEMA 3. LERNPLATTFORMEN, APPS UND TOOLS IM DAF-UNTERRICHT

Die Nutzung digitaler Medien für Lehr- und Lernzwecke wird auch als E-Learning bezeichnet und schließt verschiedenste Gerätetypen (PC, Laptop, Tablet, Smartphone, Beamer, Interaktive Whiteboard, Technik zur Aufnahme und Wiedergabe von Medien) mit ein.<sup>15</sup>

Das DWDS (digitales Wörterch der deutschen Sprache) definiert **E-Learning** als Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen durch elektronische Werkzeuge, Anwendungen und Medien<sup>16</sup>

**E-Learning** ist Oberbegriff für alle Varianten der Nutzung digitaler Medien zu Lehr- und Lernzwecken, sei es auf digitalen Datenträgern oder über das Internet, etwa um Wissen zu vermitteln, für den zwischenmenschlichen Austausch oder das gemeinsame Arbeiten an digitalen Artefakten“<sup>17</sup>

Szenarien des E-Learnings sind:<sup>18</sup>

- Blended Learning
- Lernprogramme
- Videokonferenzen
- Online-Lehrgänge
- Lernmodule
- Simulationen und Spiele
- Communities
- Lernplattformen

Werkzeuge und Methoden des E-Learnings sind:

- Chat
- Das virtuelle Klassenzimmer
- Foren
- Wikis
- Weblogs
- Podcasts
- Tolls

---

<sup>15</sup> E-Leraning. [https://www.uni-goettingen.de/de/document/download/4ddb291d1e0c485230df5cd20f3b6b9b.pdf/09\\_E-Learning.pdf](https://www.uni-goettingen.de/de/document/download/4ddb291d1e0c485230df5cd20f3b6b9b.pdf/09_E-Learning.pdf)

<sup>16</sup> E-Learning <https://www.dwds.de/wb/E-Learning>

<sup>17</sup> Kerres, Michael. Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote.4. Aufl. München: Oldenbourg Verlag, 2013. S. 6

<sup>18</sup> E-Leraning. [https://www.uni-goettingen.de/de/document/download/4ddb291d1e0c485230df5cd20f3b6b9b.pdf/09\\_E-Learning.pdf](https://www.uni-goettingen.de/de/document/download/4ddb291d1e0c485230df5cd20f3b6b9b.pdf/09_E-Learning.pdf)

- Apps

Die digitale Welt bietet den Lehrkräften eine große Auswahl an Tools, Apps und Programmen, deren Einsatz didaktisch und methodisch bedingt sein soll.

**Eine App** (Abkürzung für „Application Software“) ist eine Anwendungssoftware oder ein Computerprogramm, welches unterschiedliche Funktionen erfüllen kann. Sie hat dabei keine systemtechnische Funktionalität, sodass das System auch ohne dieses Programm ordnungsgemäß arbeiten kann. Aus diesem Grund werden Apps auch als „Zusatzprogramme“ verstanden. Mit ihnen kann man die Funktionalität des Computers, des Smart-TVs, des Smartphones erweitern



### Tricider<sup>19</sup>

Eine der Tools, die bei den Lernenden in der letzten Zeit beliebt geworden ist und die bei der Entwicklung der Schreibkompetenz hilfreich sein könnte, ist Tricider. Dieses Tool eignet sich sehr gut für Ideensammlung, Brainstorming, Diskussion und Austausch. Es ist leicht zu bedienen, und die Lernenden haben die Möglichkeit, ihre Meinung zu äußern, Ideen auszutauschen, Vor- und Nachteile zu bewerten und das Schreiben interaktiv zu üben. Es ist handlungs- lerner- und kompetenzorientiert und bei jedem Thema einsetzbar. Es wird ein Thema gestartet und die Kollegen werden zur Diskussion und zur darauffolgenden Abstimmung eingeladen. Die Arbeit mit diesem Tool hat sich als produktiv erwiesen und trug zur Entwicklung der Schreibkompetenz bei. Dieses Online-Tool ist kostenlos und benötigt keinen großen technischen Aufwand. Von den Lernenden fordert es nur Basiskenntnisse im Umgang mit Handy oder Tablett. Technisch gesehen gibt es hier zwei Möglichkeiten für die Anwendung 57 von Tricider: entweder in der dialogischen oder in der polyphonen Unterrichtsform. Bei der dialogischen Unterrichtsform kann Tricider eingesetzt werden, „um die gemeinsamen Diskussionen der Lernenden über verschiedene Themen zu unterstützen. Die Möglichkeit der Lernenden, schriftlich zu argumentieren, und das einzelne Argument in der Diskussion zu vertreten, kann Unterstützung bieten dafür, dass mehr Lernenden in der Diskussion gehört werden. Dabei werden die Argumente festgehalten und können später mündlich vertieft werden. In der polyphonen Unterrichtsform kann Tricider für gemeinsame Entwicklung von Ideen und deren Beurteilung eingesetzt werden. Mehrere Ideen werden präsentiert. Die Lernenden stimmen für oder gegen die Ideen und anschließend begründen ihre Meinung. Es ist bei Gruppenarbeit für Ideensammeln gut geeignet

---

<sup>19</sup> Вереш М., Синьо В. Tricider bei der Entwicklung der Schreibkompetenz. Сучасні проблеми філології та методології викладання в умовах євроінтеграції: матеріали II Міжнародної наук.-практ. інтернет-конф. (Хмельницький, 11 травня, 2022 р.) [Електронне видання]. Хмельницький : ХГПА, 2022. 304 с

## Quizlet

Quizlet ist eine plattform- oder appbasierte Anwendung, die auf dem Karteikarten-Prinzip beruht. Das Tool eignet sich sehr gut zum Lernen von Vokabeln, Jahreszahlen oder wichtigen Definitionen. Einfach immer da, wo es um eine Begriff-Definition-Zuordnung geht. Die digitalen Karteikarten können einfach selbst erstellt werden oder man greift auf Sets zu, die bereits von anderen Nutzern erstellt wurden. Als Lehrkraft kann man den Lernenden selbst erstellte Sets zur Verfügung stellen, was sich als Alternative zu klassischen Lernlisten anbietet. Quizlet verfügt ferner über verschiedene Modi zum Lernen, Üben und Selbstüberprüfung der hinterlegten Sets. Die Basisversion ist kostenlos, ein Premiumkonto für Lehrer und Quizlet Go sind allerdings kostenpflichtig. Alle Nutzer müssen sich entweder registrieren oder eigenes Google- oder Facebook-Konto benutzen lernen<sup>20</sup>.

Generell kann man sagen, dass Quizlet sehr einfach und intuitiv zu bedienen ist. Links gibt es ein Navigationsmenü unterteilt in drei Abschnitte. Am wichtigsten ist der mittlere Abschnitt mit den Buttons Lernsets, Ordner und Kurse. Auf der blauen Leiste ganz oben befinden sich die Suchfunktion, die Buttons Erstellen und Upgraden auf Quizlet Lehrer genauso wie das Profilbild und -name des Nutzers.

Zur Erstellung eines Lernsets klickt man den Button Erstellen an und so wird man auf eine neue Seite weitergeleitet. Hier gibt man den gewünschten Titel und die Beschreibung für das neue Set von Karteikarten ein. Wichtig ist außerdem auch die Einstellung der Sichtbarkeit. Für die Eingabe der Begriffspaare gibt es zwei Möglichkeiten:

- Manuelle Eingabe: In das linke Feld gibt man den Begriff und in das rechte die dazugehörige Definition ein;
- Import aus Word, Excel, Google Docs etc.: Bei dieser Variante kopiert man kopiert die Liste aus einer eigenen Datei und fügt sie in das Feld ein.

## Wordwall

### Wordwall

Bei Wordwall handelt es sich um ein Online-Tool, das eine große Varietät anbietet. Die zahlreichen Templates, die zur Auswahl stehen, bieten die Möglichkeit, gleiche Inhalt auf unterschiedliche Art und Weise zu üben, was zur besseren Einprägung von neuen Wörtern aber auch grammatischen Strukturen wie z.B. Verbendungen führt. Um alle Angebote des Tools in Gebrauch nehmen zu können, sollte man Wordwall abonnieren, denn in der kostenlosen Version kann man nur 5

<sup>20</sup> Tool des Monats. Quizlet. URL: <https://d-3.germanistik.unihalle.de/2020/02/tool-des-monats-quizlet>

Materialien erstellen. Die Registrierung erfolgt auf <https://wordwall.net/> . Für die interaktive Version braucht man Internetanschluss und internetfähige Geräte wie Computer, Tablet, Handy oder interaktive Whiteboard. Wordwall<sup>21</sup> bietet neben der digitalen interaktiven auch die analoge Version an. Es heißt, alle in der digitalen Form erstellten Übungen können als PDF-Datei heruntergeladen werden. Bei der Erstellung von Online- Übungen im Wordwall ist es wichtig, das richtige Template zu wählen. Hier werden solche digitalen Kompetenzen in den Vordergrund gestellt wie technische, informationelle, kognitive und multimediale Kompetenzen, denn es ist wichtig, nicht nur das richtige Template auszuwählen, sondern auch die Übungen gut zu überlegen und die entsprechende Information in die Aufgaben zu implementieren. Vieles hängt auch vom Zweck, von der Unterrichtsphase und natürlich Schwierigkeitsgrad ab. Wenn es um die Einübung von Formen und Strukturen geht, dann eignen sich am besten Quiz. Dabei handelt es sich um Multiple-Choice-Fragen, die mit Bildern ergänzt werden können. Die Bilder stellt das Programm selbst zur Auswahl, um damit die Zusammensetzung der Aufgaben zu erleichtern. Zusätzlich können auch Audiodateien hinzugefügt werden. Für die 38 Einprägung von neuen Wörtern in der Anfangsphase eignen sich Flash-Karten sehr gut. Dabei geht es um das wohl bekannteste Kartenprinzip, bei dem auf einer Seite das Bild und auf der anderen das Wort stehen. Dabei muss der Lernende entscheiden, ob das Wort richtig oder falsch ist. Das Template „Passende Paare“ ersetzen das bekannte Memoryspiel, wobei das gleiche Prinzip beibehalten würde. Insgesamt stehen 33 Templates für die Lehrende und Lernende zur Verfügung.<sup>22</sup>



### Padlet

„Padlet<sup>23</sup>“ ist eine digitale Pinnwand, auf der Texte, Bilder, Videos, Links, Sprachaufnahmen, Bildschirmaufnahmen und Zeichnungen abgelegt werden können. Dabei werden verschiedene Vorlagen geboten, um in die kooperative Arbeit zu starten. Die App macht es beispielsweise möglich, digitale Pinnwände zu erstellen und Live-Chats zu starten. Jede Änderung von verschiedenen Computern kann live mitverfolgt werden, sodass der Inhalt immer auf dem neuesten Stand ist. Eine Klasse kann gleichzeitig an einer Pinnwand arbeiten, sie mit Inhalten füllen, die Einträge kommentieren und so in Echtzeit darüber diskutieren. „Padlet“ ist ein „Schweizer Taschenmesser für die Zusammenarbeit“ und kann vielfältig im Unterricht und darüber hinaus genutzt werden. Das Wichtigste ist für mich dabei, dass hier die Aktivität der Lernenden im Mittelpunkt steht. Der Zugriff

<sup>21</sup> Wordwall. URL: <https://wordwall.net/de/features>

<sup>22</sup> Вепеш М. Digitale Kompetenzen unter der Berücksichtigung der Einsatzmöglichkeiten von Wordwall im Fremdsprachenunterricht. Сучасні проблеми філології та методології викладання в умовах євроінтеграції: матеріали III Міжнародної наук.-практ. інтернет-конф. (Хмельницький, 11 травня, 2023 р.) [Електронне видання]. Хмельницький : ХГПА, 2023. 304 с.

<sup>23</sup> <https://deutsches-schulportal.de/unterricht/app-tipp-padlet-die-digitale-pinnwand-fuer-den-unterricht/>

erfolgt mit einem Tablet, PC oder Smartphone über einen Link – am besten als QR-Code. Da die App im Browser geöffnet wird, muss keine Software installiert werden, und es funktioniert mit allen halbwegs aktuellen Geräten.



**ZUM-Pad<sup>24</sup>** ist ein öffentliches Online-Werkzeug der Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V. (ZUM) um gemeinsam Texte zu erstellen oder Informationen zu teilen. Ein ZUMpad ist eine leere Webseite, auf der sofort geschrieben werden kann. Es können auch mehrere Personen im gleichen ZUMpad schreiben und das sogar gleichzeitig, auch wenn sie an verschiedenen Computern sitzen. Dann entsteht wie von Geisterhand (auch „kollaborativ“ genannt) Text an verschiedenen Stellen des Textblattes. Zur Koordination steht eine Chat-Leiste zur Verfügung.

Der Schreibprozess kann über eine Zeitleiste Schritt für Schritt zurückverfolgt werden, nichts geht verloren. Die verschiedenen Schreiber bzw. ihre Beiträge sind über ihren Namen und ihre Schreibfarbe identifizierbar. Der Text lässt sich in Schriftgröße und Farbe gestalten, ebenso sind Listen möglich. Grafiken lassen sich jedoch nicht einfügen, was das urheberrechtliche Risiko um einiges reduziert.

Der Pad-Inhalt kann zu jeder Zeit in verschiedenen Formaten (txt, word, pdf ...) exportiert werden. Und schließlich: Ein ZUMpad hat eine selbstgewählte, einfache Adresse, die sich auch mündlich mitteilen lässt.



### **Pic Collage**

Pic Collage ist eine App zur einfachen Erstellung von Foto-Text-Collagen/ Unterrichtsposten. Es ist sehr einfach zu bedienen und nimmt nicht viel Zeit in Anspruch.



### **Pic Voice**

Mit PicVoice kann man Bildern und animierten GIFs ganz einfach eine Stimme verleihen. Man wählt ein Bild aus der Galerie aus oder sucht im In-App-Browser nach GIFs und nimmt die Stimme auf.

<sup>24</sup> Zum-Pad <https://www.zum.de/portal/das-zumpad-was-es-kann-und-was-man-wissen-sollte/>

## THEMA 4. UNTERRICHTSPLANUNG

### Das Pfeil-Modell / Lineares Modell



**Das Pfeil-Modell / Lineares Modell**<sup>25</sup> ist wohl das am meisten verbreitete Modell. Es geht davon aus, dass Lernverläufe linear sind.

**Einstieg** – Als Einstieg wird die in die Lerneinheit einführende Unterrichtsphase bezeichnet. Hier wird das Interesse der Lernenden geweckt, sie werden auf das neue Lernziel eingestimmt und sie aktivieren ihr Vorwissen zu Thema und Inhalten.

**Erarbeitung** – In diese Unterrichtsphase werden die Form und die Bedeutung von neuen sprachlichen Strukturen entdeckt oder eingeführt und eingeübt.

**Anwendung** – Anwendung wird diejenige Unterrichtsphase genannt, in der die Lernenden eine neu eingeführte sprachliche Struktur in echter Kommunikation verwenden. Lernende verwenden neu eingeführte Struktur in echter Kommunikation (z.B. über sich selbst berichten)

<b>Einstieg</b>	Die Lehrkraft eröffnet die Stunde mit einem Foto, um die Aufmerksamkeit der Lernenden zu konzentrieren und ihr Interesse zu wecken. Das Foto/ Material stellt eine Situation dar, über die in der Stunde gesprochen wird oder in der eine Sprachhandlung verwendet wird, die Gegenstand der Stunde ist.
<b>Präsentation</b>	Die Lehrkraft präsentiert die sprachlichen Mittel entweder über einen Dialog von einer CD, einen Beispieldialog im Lehrbuch oder über einen Tafelanschrieb/ ein Arbeitsblatt usw.

<sup>25</sup> DLL 6 S. 103-104

<b>Systematisierung und/ oder Semantisierung</b>	Form (Systematisierung) und/ oder die Bedeutung der Struktur/ der Redemittel / des Wortfeldes (Semantisierung) werden erarbeitet / erklärt. Dies geschieht entweder lehrergesteuert oder lernerzentriert, indem, die Lernenden z.B. die Bedeutung oder Regularität selbst entdecken (z.B. durch das sogenannte SOS Sammeln, Ordnen, Systematisieren)
<b>reproduktives Üben</b>	Die Lernenden festigen die neu erworbenen sprachlichen Mittel durch gelenkte geschlossene reproduktive Übungen. Sie sind eher imitativ.
<b>teilreproduktives Üben</b>	Die Lernenden festigen c durch offenere Übungen, die leicht über den ursprünglichen Kontext hinausgehen, weniger stark gesteuert sind und nur teilproduktiv sind.
<b>Anwendung bzw. Transfer</b>	Die Lernenden werden die neu erworbenen sprachlichen Mittel in einer authentischen Sprachhandlungssituation an. Sie individualisieren die Inhalte so, dass sie nun als sie selbst agieren / sprechen. Somit benützen sie also die Strukturen / Textsorten usw. in ihren eigenen Kontexten. Sie sind produktiv.

## BESTANDTEILE DER UNTERRICHTSPLANUNG<sup>26</sup>

- **Globales Lernziel**
- **Zeit**
- **Teillernziel**
- **Lerneraktivität**
- **Arbeits- und Sozialform**
- **Lernmittel**
- **Medien / Hilfsmittel**
- **Lehreraktivität**

### Lernziel

Lernziele beschreiben Kompetenzen, die die Lernenden durch Unterricht erreichen sollen. Lernziele beziehen sich im Fremdsprachenunterricht auf die drei Kompetenzbereiche: Wissen, Tun oder Handeln können und auf persönliche

---

<sup>26</sup> DLL 4, 6

Einstellungen oder Haltungen. Lernziele werden als Kann-Beschreibungen formuliert (die TN/ Lernende *kennen / können/ wissen ....*)

### **Lernaktivitäten**

Lernaktivitäten sind die Handlungen, die Lernende konkret ausführen, wenn sie lernen.

### **Arbeits- und Sozialformen**

Sozialformen organisieren die Beziehungen zwischen Lernenden und Lehrenden im Unterricht. Je nachdem, ob die ganze Lernergruppe angesprochen wird oder diese aufgeteilt wird, sprechen wir von einer der folgenden Sozialformen: *Plenum*, *Gruppenarbeit* (mehr als zwei Lernende kooperieren), *Partnerarbeit* und *Einzelarbeit*.

Arbeitsformen gestalten diese Art der Interaktion noch genauer. Partnerarbeit kann z.B. in Form einer Kettenübung durchgeführt werden. Weitere Arbeitsformen sind Projektarbeit, Stationenlernen, Laufdiktat, Rückendiktat, Aquarium usw. und viele spielerische Formen.

### **Medien und Hilfsmitteln**

Im Kontext dieser Einheit alle Medien und Hilfsmittel, mit denen die Lernmaterialien im Unterricht präsentiert werden, z.B. Lernplakate oder Interaktive Whiteboards, Apps und Tools, Arbeitsblätter, Kopiervorlagen, Karten, Bälle usw.

### **Lehraktivitäten**

Lehraktivitäten sind alle Handlungen einer Lehrkraft im Unterricht wie z.B. Lernende bei der Bearbeitung von Übungen und Aufgaben unterstützen, die Rollen im Unterricht verteilen, das Miteinander-Lernen moderieren.



## GLOSSAR DER METHODISCHEN TERMINI<sup>27</sup>

**Aufgaben** – Aufgaben haben einen \*Sitz im Leben\*: Sie sind Angebote im Deutschunterricht, durch die die Lernenden die deutsche Sprache verwenden. Aufgaben bringen die Lernenden dazu, Deutsch zu verstehen, zu produzieren und auf Deutsch zu interagieren. Eine Aufgabe unterscheidet sich von einer Übung. In Aufgaben werden mehrere Teilfertigkeiten integriert verwendet. Sie werden häufig interaktiv und in Gruppenarbeit gelöst. Wichtige Merkmale von Aufgaben sind: eine klare Zielstellung, ein genau beschriebener Ablauf der Aufgabebearbeitung, ein konkretes Ergebnis/Produkt.

Bei geschlossenen Aufgaben ist die Antwort oder die Lösung vorgegeben. Bei halboffenen Aufgaben wird eine bestimmte Antwort oder Lösung erwartet. Sie wird aber nicht vorgegeben. Bei offenen Aufgaben werden keine Antworten bzw. Lösungsmöglichkeiten angegeben.

**Binnendifferenzierung** – Binnendifferenzierung bezeichnet Unterrichtsformen (Übungen, Aufgaben ggf. verknüpft mit Textangeboten), die den unterschiedlichen Voraussetzungen, Leistungsvermögen und Lernständen der Lernenden Rechnung tragen. Lernende bearbeiten dabei unterschiedliche Lernangebote zur selben Zeit.

**Chunks** - Chunks sind im \*Gedächtnis gespeicherte und abrufbare Einheiten\*. Sie entstehen, indem kleinere Einheiten miteinander verknüpft im Gedächtnis abgespeichert werden, sodass sie als eine \*Einheit abgerufen\* werden können. Sprachliche Einheiten werden als --> formelhafte Wendungen bezeichnet. Diese sind phonologisch in der grammatisch richtigen Form gespeichert, z.B. „Guten Tag“, ohne dass die Nutzer sich bewusst sind, dass es sich hierbei um einen Akkusativ handelt. Chunks sind für das flüssige Sprechen und Schreiben in der Fremdsprache von großer Bedeutung.

**Clustering** - \*Clustering\* bezeichnet das Bilden von Wortnetzen. Man geht von einem zentralen Wort aus, \*lässt seine Gedanken schweifen\* und verbindet das Wort dann mit anderen, sodass langsam ein Netz aus Worten entsteht. Das Wortnetz kann als \*Grundlage zum Schreiben\* eines Textes eingesetzt werden.

**Karussell** - Diese --> Arbeitsform wird auch Kugellager genannt. Dabei bilden die Lernenden einen Innen- und Außenkreis und führen kurze Gespräche. Auf ein Zeichen

---

<sup>27</sup> DLL 4, 6, 9

drehen sich die Kreise gegeneinander und ein neuer Dialogpartner steht dem Lernenden gegenüber.

**Klassenspaziergang** - Diese --> Arbeitsform aktiviert alle Lernenden im Klassenzimmer: Die Lernenden gehen durch den Klassenraum und interagieren mit der Person, der sie begegnen

**Laufdiktat** - Diese --> Arbeitsform trainiert Hörverstehen und Orthografie in einem und bringt Bewegung in den Unterricht. Eine Person der Gruppe A läuft zu einem Textteil A an der Wand und diktiert ihn einem Partner der Gruppe B. Die Person, die nach vorne läuft, merkt sich jeweils einen Textteil und diktiert ihn ihrem Partner in der anderen Gruppe, bis dieser den gesamten Textteil geschrieben hat. Danach wechseln die Rollen. Anschließend erfolgt die Korrektur gemeinsam.

**Output** - Mit Output werden alle mündlichen und schriftlichen Äußerungen der Lernenden bezeichnet.

**Praxiserkundungsprojekt** - Die Aktions- oder Unterrichtsforschung geht davon aus, dass Lehrende - wie andere Professionelle auch - die Bedingungen und Möglichkeiten ihrer eigenen Praxis erforschen können. Das Praxiserkundungsprojekt ist dabei ein zentrales Instrument. In einem Praxiserkundungsprojekt versuchen Lehrkräfte, einen für sie interessanten Aspekt der eigenen Praxis zu erkunden. Es wird in der Regel durch einen Impuls (eine neue Idee, einen Vorschlag etwas zu verändern, eine Anregung durch einen Vortrag) angestoßen und von einer Erkundungsfrage bestimmt. Auf diese Frage versucht die Lehrkraft alleine oder mit anderen eine Antwort in ihrem Unterricht zu finden. Sie plant den Unterricht und sie beobachtet ihn. Sie sammelt Daten (Texte von Lernenden, Aufgaben und Übungen, Beobachtungen in Form von Notizen usw.). Die Daten helfen dabei zu verstehen, was im Klassenzimmer/Kursraum passiert ist. Die Lehrkraft fasst ihre Erkenntnisse zusammen, um sich mit anderen darüber auszutauschen.

**Progression** - Der Erwerb und der Ausbau von fremdsprachlichen Kenntnissen und Fertigkeiten findet schrittweise statt. Die Lernenden erwerben zuerst den grundlegenden Wortschatz, Redemittel und Strukturen. Die Ausdrucksmöglichkeiten sind am Anfang stark begrenzt. Mit der Zeit kommen weitere Redemittel und neuer Wortschatz sowie Strukturen dazu, die Themen werden erweitert und auch die mündlichen und schriftlichen Ausdrucksmöglichkeiten nehmen zu. Lernmaterialien sind nach einer Progression angelegt.

**Reihenübung** - --> Arbeitsform, in der Lernende nacheinander dieselbe Übung machen, wobei die Lernenden selbst entscheiden, wer als nächste/r an der Reihe ist, z.B. durch Werfen eines Balls.

**Rückendiktat** - --> Arbeitsform, bei der Partner A und B Rücken an Rücken stehen und sich jeweils ihren Abschnitt eines Textes diktieren.

**Stationenlernen** - --> Arbeitsform, die die --> Lernerautonomie fördert: An Stationen liegen Arbeitsblätter aus, die Lernenden können allein oder zu zweit selbst auswählen, welche Stationen sie bearbeiten, in welcher Reihenfolge und in welcher Intensität sie das tun. Beispielsweise können an den Stationen verschiedene Lernaktivitäten zur Wiederholung von Wortschatz zu einem Thema vorbereitet sein.

**Übung** - Automatisierung von sprachlichen Strukturen und Teilfertigkeiten (z.B. Aussprache, Wortstellung, Entwicklung Schreibfertigkeit); oft mit anderen Übungen zu Übungskette verknüpft

**Übungen** - Übungen dienen dazu, sprachliche Strukturen und Teilfertigkeiten zu üben und ihren Gebrauch zu automatisieren (z.B. Übungen zur Aussprache, Übungen zur Wortstellung, zum Gebrauch der Modalpartikel, zur Entwicklung von Schreibfertigkeit). Übungen sind häufig mit anderen Übungen verknüpft (Übungsketten) und schaffen die Voraussetzung dafür, dass Lernende Aufgaben bearbeiten können.

**Unterrichtsphasen** - Unterrichtsphasen sind klar voneinander abgrenzbare Einheiten, in denen bestimmte Lernschritte sinnvoll aufeinander aufbauen. Bei der Unterteilung der Unterrichtszeit geht es darum, den Lernprozess von Schülerinnen und Schülern zu organisieren und zu strukturieren; bei der Wahl der Phasen werden Faktoren wie Motivation, Konzentrations- und Aufnahmefähigkeit und die Lerngeschwindigkeit der Lernenden berücksichtigt. Sie sorgen außerdem dafür, dass sich Lehrkräfte wie \*Lernende im Unterricht orientieren\* können. Unterricht kann in folgende Phasen untergliedert werden: >Einstieg, > Erarbeitung und > Anwendung.

**Unterrichtsplanung** - Die Planung des Unterrichts kann nach verschiedenen Prinzipien verlaufen und hängt ab vom > Lernziel, der Lernergruppe usw.

**Wirbelgruppen** - --> Arbeitsform, durch die hohe Aufmerksamkeit und Beteiligung in Gruppenarbeit erzeugt wird. Gruppen AAAA, BBBB, CCCC, DDDD erarbeiten jeweils unterschiedliche Arbeitsaufträge und tauschen ihre Ergebnisse dann in neu zusammengewürfelten bzw. „gewirbelten“ Gruppen ABCD, ABCD, ABCD, ABCD aus.

## THEMEN FÜR DIE REFERATE

1. Kommunikative Sprachvermittlung: Betonung der Kommunikation und Interaktion im Deutschunterricht.
2. Fremdsprachenlernen im digitalen Zeitalter: Integration von Technologie und Online-Ressourcen.
3. Individuelles Sprachenlernen: Personalisierte Ansätze und adaptive Lernmethoden im Deutschunterricht.
4. Unterrichtsmaterialien entwickeln: Erstellung effektiver Lehrmaterialien für den Deutschunterricht.
5. Spielbasiertes Lernen: Verwendung von Spielen zur Förderung von Sprachkenntnissen und Motivation.
6. Task-based Language Teaching: Lehren durch Aufgabenstellung und Problemlösung im Kontext.
7. Projektbasiertes Lernen: Durchführung von Projekten, um Sprachkenntnisse praktisch anzuwenden.
8. Interkulturelles Lernen: Integration kultureller Aspekte in den Deutschunterricht.
9. Kreatives Schreiben im Deutschunterricht: Fördern der schriftlichen Ausdrucksfähigkeit durch kreative Ansätze.
10. Sprachspiele und Aktivitäten: Einsatz von spielerischen Übungen zur Verbesserung der Sprachkompetenz.
11. Ausspracheschulung: Methoden zur gezielten Verbesserung der deutschen Aussprache.
12. Grammatikvermittlung: Ansätze zur effektiven und kontextbezogenen Grammatikvermittlung.
13. Lernen durch authentische Materialien: Nutzung von realen Texten, Videos und Audiodateien im Unterricht.
14. Differentiation im Deutschunterricht: Anpassung des Unterrichts an verschiedene Lernstile und -bedürfnisse.
15. Lernstrategien im Deutschunterricht: Vermittlung von effektiven Techniken zum eigenständigen Lernen.
16. Vokabeltraining: Innovative Wege zur Erweiterung des deutschen Wortschatzes.
17. Feedback und Fehlerkorrektur: Angemessene Rückmeldungen zur Förderung des Lernprozesses.
18. Sprachprüfungen vorbereiten: Strategien zur Vorbereitung auf Deutschprüfungen wie DSH, TestDaF, Goethe-Zertifikat, etc.
19. Lernen außerhalb des Klassenzimmers: Integration von außerschulischen Aktivitäten und Exkursionen.
20. Lehren von berufsspezifischem Deutsch: Methoden zur Vermittlung von Fachsprache und berufsbezogenem Deutsch.

## QUELLENANGABEN

1. Aktives Lernen und schülerorientierte Lehrmethoden zur Förderung aktiver Bürgerinnenschaft. *Schlüsselkompetenzen für aktive Bürgerinnenschaft. Handbuch für die Sekundarstufe*. 2012. URL: [http://www.demokratiezentrum.org/fileadmin/media/Bildung/MethodischDidaktisches/M%C3%B6glichkeiten%20der%20Vermittlung/Voice\\_schuelerorientierte\\_Lehrmethoden.pdf](http://www.demokratiezentrum.org/fileadmin/media/Bildung/MethodischDidaktisches/M%C3%B6glichkeiten%20der%20Vermittlung/Voice_schuelerorientierte_Lehrmethoden.pdf)
2. Brash B., Pfeil A. Unterrichten mit digitalen Medien. DLL 9. München, Klett-Langenscheidt, 2017. 144 S.
3. Der Europäische Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender (DigCompEdu) [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2019-09/digcompedu\\_german\\_final.pdf](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/system/files/2019-09/digcompedu_german_final.pdf)
4. E-Leraning. [https://www.uni-goettingen.de/de/document/download/4ddb291d1e0c485230df5cd20f3b6b9b.pdf/09\\_E-Learning.pdf](https://www.uni-goettingen.de/de/document/download/4ddb291d1e0c485230df5cd20f3b6b9b.pdf/09_E-Learning.pdf)
5. E-Learning <https://www.dwds.de/wb/E-Learning>
6. Eßer-Stahl M. Out of the box. ManagerSeminare Verlags GmbH, 2021. 328 S.
7. Funk H., Kuhn Ch. Aufgaben, Übungen, Interaktion. DLL 4. München, Klett-Langenscheidt, 2014. 184 S.
8. Hugenschmidt B. Technau A. Methoden schnell zur Hand. Hannover, Klett, Kallmeyer, 2019. 216 S.
9. Kerres, Michael. Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. 4. Aufl. München: Oldenbourg Verlag, 2013. S. 6
10. Ende K., Grotjahn R. Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung. DLL 6. München, Klett-Langenscheidt, 2017. 152 S.
11. Klein Z.-M 150 kreative Webinar-Methoden. ManagerSeminare Verlags GmbH, 2015. 416 S.
12. Padlet <https://deutsches-schulportal.de/unterricht/app-tipp-padlet-die-digitale-pinnwand-fuer-den-unterricht/>
13. Tool des Monats. Quizlet. URL: <https://d-3.germanistik.unihalle.de/2020/02/tool-des-monats-quizlet>
14. Wordwall. URL: <https://wordwall.net/de/features>
15. Вереш М., Синьо В. Tricider bei der Entwicklung der Schreibkompetenz. *Сучасні проблеми філології та методології викладання в умовах євроінтеграції: матеріали II Міжнародної наук.-практ. інтернет-конф.* (Хмельницький, 11 травня, 2022 р.) [Електронне видання]. Хмельницький : ХГПА, 2022. 304 с
16. Вереш М. Digitale Kompetenzen unter der Berücksichtigung der Einsatzmöglichkeiten von Wordwall im Fremdsprachenunterricht. *Сучасні проблеми філології та методології викладання в умовах євроінтеграції: матеріали III*

- Міжнародної наук.-практ. інтернет-конф.* (Хмельницький, 11 травня, 2023 р.) [Електронне видання]. Хмельницький : ХГПА, 2023. 304 с.
17. Гадецький М.В., Хлебнікова Т.М. Організація навчального процесу в сучасній школі. - Харків: Ранок, 2004.
  18. Гришкова Р. О. Особистісно орієнтоване вивчення іноземної мови. *Сучасні технології викладання іноземних мов у професійній підготовці фахівців: 36. наук. статей*. К.: Київський інститут туризму, економіки і права. 2000. С. 96 – 101.
  19. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. посібник. - К.: Академвидав, 2004. - 352 с.
  20. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі Електронний ресурс: [http://www.nbu.gov.ua/e-journals/Vnads/2010\\_4/10mimvz.pdf](http://www.nbu.gov.ua/e-journals/Vnads/2010_4/10mimvz.pdf).
  21. Онищук А.С. Інтерактивне навчання як запорука якісної професійної підготовки перекладачів. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»*. Випуск 1 (40), 2017. 193 – 195 с
  22. Освітні технології: Навчально-методичний посібник / За заг. ред. О.М. Пехоти. – К.: А.С.К., 2001.
  23. Сорока Г.І. Сучасні виховні системи та технології. -Харків, 2002.-128 с.
  24. Хлебнікова Т.М. Ділова гра як метод активного навчання педагога. - Харків: Основа, 2005.
  25. Ярова О. Б. Сучасні підходи до навчання іноземних мов. *Рід. шк. Бібліогр.: 8 назв., № 6 (917)*, 2006. С. 61 – 63



## ANHANG 2

## UNTERRICHTSPLANUNG / BEISPIEL

Name:

Klasse/ Gruppe: 1. Semester, 1. Studienjahr, heterogene Gruppe

Sprachniveau: A1

Lehrwerk: Schritte International Neu A1.1., Lektion 4

Globales Lernziel: Die TN können ihren Schreibtisch beschreiben

Zeit	Teillernziel	Lernaktivität	Sozial- und Arbeitsform	Lernmaterial	Medien/ Hilfsmittel	Lehraktivität
5 Min	Die TN können die Fragen der anderen TN beantworten und über ihr Wohlbefinden sprechen	Die TN stellen einander Fragen zum Wohlbefinden und reagieren darauf.	PA			Die LK leistet Unterstützung, hilft bei Bedarf, bildet Breakoutrooms
5	Die TN können die Bedeutung neuer Wörter anhand der Bilder erschließen.	Die TN sehe sich die Wörter an und erraten die Bedeutung der Wörter anhand der Bilder. Bei Bedarf fragen sie die LK „Was ist das?“	PL	KB S. 53, E1	IWB,	Die LK leistet Unterstützung, hilft bei Bedarf
5	Die TN kennen den neuen Wortschatz zum Thema und können die Übung lösen.	Die TN lösen die Aufgabe im Wordwall	EA		<a href="https://wordwall.net/de/resource/32610011">https://wordwall.net/de/resource/32610011</a>	Die LK leistet Unterstützung, hilft bei Bedarf, stellt den Link zur Verfügung



5	Die TN können den Inhalt des Textes global verstehen und Schlüsselwörter markieren.	Die TN lesen den Text über Tom Sommer und markieren Schlüsselwörter zu seinem Tisch. Sie klären auch wichtige Wörter bei Bedarf.	EA	KB S. 53, E2 a	IWB, DigUp	Die LK leistet Unterstützung, hilft bei Bedarf
5	Die TN können den Inhalt des Textes verstehen und die richtigen Personen nach Beschreibung wählen. Die TN kennen den Wortschatz zum Thema.	Die TN lesen anderen zwei Texte und wählen die richtige Person für jeden Tisch. Sie markieren auch wichtige Wörter.	PA	KB S. 53, E2 a	IWB, DigUp	Die LK leistet Unterstützung, hilft bei Bedarf, bildet Breakoutrooms
5	Die TN können die richtigen Sätze aussuchen	Die TN lesen die Sätze und wählen die Sätze aus, die den Texten entsprechen.	EA	KB S. 53, E2 b		Die LK leistet Unterstützung, hilft bei Bedarf, bildet Breakoutrooms
5	Die TN können die falschen Sätze korrigieren.	Die TN korrigieren die falschen Informationen.	GA / PA	KB S. 53, E2 c		
5 - 8	Die TN können ihr Schreibtisch beschreiben	Die TN beschreiben ihren Schreibtisch im Mentimeter.	EA	KB S. 53 E4	<a href="http://www.menti.com">www.menti.com</a>	Die LK leistet Unterstützung, hilft bei Bedarf, stell

						den Link zur Verfügung
2	Die TN können über ihre Erfolge evaluieren.	Die TN markieren auf der IWB ihren Erfolg mit Smiley	EA		IWB, PPT	Die LK leistet Unterstützung, hilft bei Bedarf

Maßnahmen zur Evaluation: .....

Abkürzungen:

**EA** Einzelarbeit

**PA** Partnerarbeit

**GA** Gruppenarbeit

**PL** Plenum

**IWB** Interaktive Whiteboard

**PPT** PowerPointPresentation

**DigUp** Digitaler Unterrichtspaket (Einige Lehrwerke bieten auch digitale Unterrichtspakete zu den Lehrwerken an, um die Arbeit der Lehrkraft im Unterricht zu erleichtern.)

**KB** Kursbuch

**AB** Arbeitsbuch

**S** Seite

**TN** Teilnehmer (SuS für die Schüler in der Schule)

**LK** Lehrkraft