

# Gebrauch von digitalen Medien im DaF-Unterricht in der Gespanschaft Međimurje

---

Štrukelj, Marsel

Master's thesis / Diplomski rad

2023

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:511548>

*Rights / Prava:* [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-13**



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
University of Zagreb  
Faculty of Humanities  
and Social Sciences

*Repository / Repozitorij:*

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb  
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
Odsjek za germanistiku  
Nastavnički smjer

Marsel Štrukelj

Gebrauch von digitalen Medien im DaF-  
Unterricht in der Gespanschaft Međimurje

Diplomski rad

Mentor: dr. sc. Maja Anđel, izv. prof.  
Komentor: dr. sc. Marija Lütze-Miculinić, izv. prof.

Zagreb, 2023.

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	2
2. Medien – Bedeutung und Begriffe .....	4
2.1. Historische Entwicklung der Medien im Unterricht .....	7
2.2. Medienpädagogik.....	12
2.2.1. Mediendidaktik .....	15
2.2.2. Medienkompetenz .....	18
3. Einsatz digitaler Medien im Unterricht .....	23
4. Analyse einer Untersuchung – Gebrauch von digitalen Medien im DaF-Unterricht in der Gesellschaft Medimurje.....	25
4.1. Ziele und Hypothesen der Untersuchung .....	25
4.2. Die Befragten.....	26
4.3. Datenverarbeitungsvorgang und Instrument der Umfrage.....	27
5. Die Ergebnisse der Untersuchung .....	28
5.1. Häufigkeit der Nutzung von digitalen Medien im Deutschunterricht .....	28
5.2. Digitale Medien in konkreten Lernsituationen.....	28
5.3. Digitale Medien und Prüfungen .....	29
5.4. Zufriedenheit der LuL mit dem Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht .....	31
5.5. Schülerinnen und Schüler und der Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht.....	32
6. Schlusswort .....	36
Literaturverzeichnis .....	37
Literaturverzeichnis Webseiten.....	39
Zusammenfassung .....	41
Anhang: Fragebogen .....	42

## 1. Einleitung

In der vorliegenden Arbeit werde ich mich mit dem Thema Gebrauch von digitalen Medien im DaF-Unterricht in der Gespanschaft Međimurje beschäftigen. Medien gehören heutzutage zu einem großen Teil unseres alltäglichen Lebens. Sie sind gleichzeitig ein wichtiger Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts. Medien sind Vermittler von Informationen, machen uns das Leben einfacher und ermöglichen uns alltägliche Aufgaben leichter und schneller durchzuführen. Das Lernen und Lehren wird mithilfe von Medien interessanter gemacht, und der Gebrauch von Medien bietet eine Abwechslung zum traditionellen Unterricht. Lehrer spielen eine äußerst bedeutende Rolle beim Lehr- und Lernprozess, weswegen sie diejenigen sind, die sich mit den Medien stark beschäftigen und sie sinnvoll in ihrem Unterricht einsetzen müssen.

Nach der letzten kroatischen Reform im Bildungswesen, die mit der Entwicklung des Nationalen Rahmencurriculums für Vorschulerziehung und Vorschulbildung und für die allgemeine Pflicht- und Mittelschulbildung begonnen hat, steht der Gebrauch von Medien im Schulwesen auch in den bildungspolitischen Dokumenten im Fokus (vgl. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa RH 2011: 17). Im Rahmencurriculum werden acht Kompetenzen angeführt, die die Schüler nach Abschluss ihrer Bildung besitzen sollten (vgl. ebd.). Im Fokus dieser Arbeit stehen zwei von diesen acht Kompetenzen – die kommunikative Kompetenz in der Fremdsprache und die digitale Kompetenz. Die kommunikative Kompetenz in der Fremdsprache bezieht sich auf das Verstehen, die mündliche und schriftliche Ausdrucksfähigkeit, sowie die Deutung von Einstellungen, Gedanken, Gefühlen, Konzepten und Fakten in einer Fremdsprache in verschiedenen kulturellen und sozialen Situationen. Die digitale Kompetenz weist auf die Schlüsselemente der grundlegenden IKT-Kompetenzen (das Suchen, die Beurteilung, die Speicherung, die Erschaffung und der Austausch von Informationen, sowie die Entwicklung von kooperativen Netzwerken durch das Internet). Daraus ist zu schließen, dass die zwei oben genannten Kompetenzen sehr eng verbunden sind, denn aktuell findet der Informationsaustausch und der Erwerb von neuen Wörtern und Informationen mittels digitaler Medien sehr oft in einer Fremdsprache.

Des Weiteren bieten digitale Medien viele Vorteile und Möglichkeiten im Einsatz im DaF-Unterricht, wie zum Beispiel, das gemeinsame Arbeiten in einer Lernplattform, die schnelle und direkte Zusammenarbeit im Klassenraum, die Interaktivität des Unterrichts, der zeitlich und räumlich unabhängige Zugriff auf Unterrichtsinhalte, die Stärkung der Medienkompetenzen, Materialrecherche usw. Trotz allen Vorteilen gibt es auch einige Nachteile, die die digitalen Medien mit sich bringen, wie zum Beispiel die Möglichkeit von technischen Störungen, die teure Ausstattung der Klassenzimmer, weniger direkter persönlicher

Kontakt, zu wenig gebildete Lehrkräfte in digitalen Medien usw. Aus diesem Grund ist die Rolle der Lehrkräfte die wichtigste Rolle, denn sie sind diejenigen, die die Nutzung von digitalen Medien im Unterricht gestalten.

Einige Lehrkräfte betrachten den Einsatz digitaler Medien im Unterricht als positiv, während andere der Meinung sind, dass ihre eigenen digitalen Fähigkeiten nicht so gut sind, wie sie es sich wünschen, und vermeiden daher den Einsatz digitaler Medien im DaF-Unterricht (vgl. Kraner 2022: 206). Nach einer Studie des Verbands Bildung und Erziehung (VBE) aus dem Jahr 2016 unter Lehrkräften in Deutschland wurde festgestellt, dass Lehrkräfte ihre eigenen Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien im Unterricht erweitern möchten (vgl. VBE 2016, nach Đurđek und Lütze-Miculinić 2021: 83). Weiterhin haben Đurđek und Lütze-Miculinić (2021) herausgefunden, dass die Mehrheit der Studenten (zukünftigen Lehrkräfte) im Umgang mit digitalen Medien im Unterricht ausgebildet werden möchte (vgl. Đurđek und Lütze-Miculinić 2021: 104). Tanja Đurić (2020) zufolge hat die Mehrheit der Lehrkräfte eine positive Meinung über die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT), was sie durch ihre Forschung herausgefunden hat (Đurić 2020: 263).

Um herauszufinden, wie die Lage in der Gespanschaft Međimurje bezüglich des Medieneinsatzes im DaF-Unterricht ist, welche digitale Medien und wie sie die Lehrkräfte in Međimurje benutzen, wie zufrieden sie mit ihren eigenen digitalen Kompetenzen und deren Gebrauch sind und wie die Schüler mit den digitalen Medien umgehen, wurde eine Untersuchung unter Deutschlehrern an Schulen in Međimurje durchgeführt.

Die vorliegende Arbeit besteht aus zwei Teilen: die theoretischen Grundlagen des Einsatzes digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht und die Darstellung der Untersuchung und deren Ergebnisse. In dem theoretischen Teil werden zuerst die Begriffe Medien und digitale Medien, sowie die historische Entwicklung der Medien und wie sie im Laufe der Jahre im Fremdsprachenunterricht eingesetzt wurden erläutert. Im zweiten Teil der Arbeit wird die Beschreibung der Untersuchung, mit ihren Zielen, Methoden, Hypothesen, allen relevanten Daten über die Befragten, die Instrumente und Ergebnisse der Untersuchung dargestellt. Abschließend wird eine Zusammenfassung mit allen gewonnenen Resultaten beschrieben.

## 2. Medien – Bedeutung und Begriffe

Unter dem breiten Begriff Medium versteht man eine Vielfalt von möglichen Definitionen. Das Wort Medium stammt aus dem Lateinischen *medium*, was die Mitte bezeichnet bzw. aus dem Wort *medius*, welches die Bedeutung *in der Mitte befindlich* hat. Heutzutage gibt es mehrere Definitionen des Begriffs Medium, die aber vom jeweiligen Kontext abhängig sind. Duden.de definiert das Wort Medium als:

„1. vermittelndes Element

2. a) Einrichtung, organisatorischer und technischer Apparat für die Vermittlung von Meinungen, Informationen, Kulturgütern; eines der Massenmedien Film, Funk, Fernsehen, Presse

b) [Hilfs]mittel, das der Vermittlung von Information und Bildung dient (z. B. Arbeitsblatt, Buch, DVD)“ („Medium“ in duden.de)

Weiterhin verstehen Anić und Goldstein (1999) unter dem Begriff Medium eine Umgebung, in der sich etwas befindet, oder die Art und Weise, wie etwas geäußert wird (vgl. Anić und Goldstein 1999: 827). Planinić (2016) erklärt, dass Medien die moderne Welt formen, und, dass sie deren Entwicklungsrichtung, die als dynamische Entwicklung verschiedener Medien charakterisiert wird, steuern (vgl. Planinić 2016: 227). Nach Peruško (2011) sollte man Medien als soziale, kulturelle und politische Institutionen in einem Mediensystem erkennen. Sie ermöglichen die Dynamik der Öffentlichkeit und die Erschaffung der öffentlichen Meinung, wobei sie auf diese Weise eine Demokratie hervorbringen, auf dem Markt als kulturelle Industrie wirken und zu der Popkultur gehören. Außerdem erklärt sie weiter, dass alle Medien gemeinsame Merkmale haben, deren Variationen die Identität des jeweiligen Mediums bilden (vgl. Peruško 2011: 16). Heyd (1991) erkennt Medien bzw. Unterrichtsmedien als bestimmte Mittel, die beim Lehr- und Lernprozess benutzt werden, um etwas auszudrücken, zu schildern, zu demonstrieren, spezifische Lehr- und Lernprozesse zu fördern oder überhaupt möglich zu machen (vgl. Heyd 1991: 185). Die Auswahl und die Anwendung von Unterrichtsmedien wirkt sich auf den Erfolgsgrad einer Unterrichtsstunde. Die Definition von Kerres (2013), die mit der Bedeutung aus dem Duden ähnlich und weiterverbreitet ist, beschreibt das Medium als ein Mittel, das die Informationen trägt und vermittelt (vgl. Kerres 2013: 120).

Mit der Definition von Kerres versteht man auch die Mittel, die den Menschen beim Lernen helfen. Dazu zählen alle Mittel die im Unterricht, während der Arbeit, in der Freizeit und in anderen Umgebungen benutzt werden, um den Menschen beim Lernen behilflich zu sein. Außer mehreren Definitionen von Medien, gibt es zusätzlich auch mehrere Aspekte und Typisierungen von Medien. Freudenstein (2003) unterscheidet zwei verschiedene Aspekte von

Medien: den technischen Aspekt von Medien und Medien, die nach dem Wahrnehmungskanal eingeordnet werden. Der technische Aspekt von Medien differenziert folgende Kategorien:

1. nicht technische Medien (Lehrwerke, Grammatiken, Lese- und Arbeitsbücher, Lektüren, Landkarten, Wandtafeln, Realien und Bilder)
2. technische Medien (Tonfilm, Tonband, Sprachlabor, Tageslichtprojektor)
3. neue Medien (Computer, das Internet, Whiteboard)

Nach dem Wahrnehmungskanal unterscheidet Freudenstein (2003):

1. Printmedien (Lehrwerke, Grammatiken, Lese- und Arbeitsbücher, Lektüren)
2. visuelle Medien (Bilder, Diaprojektion, der tonlose Film)
3. auditive Medien (Tonbänder, Kassetten, Schallplatten, CDs, das Radio)
4. audiovisuelle Medien (Tonfilm, Fernsehfilm, Fernsehsendung, Videofilm, Computer und Multimedia) (vgl. Freudenstein 2003: 396).

Nach den Aspekten von Medien, bestehen auch mehrere Typisierungen des Begriffes Medien, bei denen jedoch die Typisierung von Harry Pross (1972) eine der bedeutendsten ist. Er teilt Medien in primäre, sekundäre und tertiäre Medien auf. Seine Typisierung hängt von der An- und Abwesenheit der technischen Mittel der Medien in einer Kommunikation. Primäre Medien sind die Mittel der Kommunikation, die ohne ein technisches Mittel funktionieren, wie z. B. Gestik, Mimik und Sprache. Zu sekundären Medien gehören Bilder, Grammatiken, Lehrwerke, Tonbänder, Zeitschriften. Für sekundäre Medien ist es relevant, dass ein technisches Mittel vom Absender der Information benutzt wird. Über tertiäre Medien spricht man, wenn sowohl der Absender der Information als auch der Empfänger der Information ein technisches Mittel benutzt. Unter tertiären Medien verstand man zunächst den Fernseher, das Radio und das Telefon (vgl. Pross 1972, nach Frederking, Krommer, Maiwald 2012: 17).

Durch die große Entwicklung im Computerbereich in den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts, so wie durch die digitale Revolution, hat auch die Kommunikation mit dem Computer angefangen. Die Typologie von Harry Pross wurde im Jahr 1997 durch Herman Faßler erweitert. Faßler spricht weiter über quartäre Medien, deren Merkmal es gleich wie bei den tertiären Medien ist, dass der Absender und der Empfänger einer Information ein technisches Mittel benutzt, jedoch ist die Differenz bei den beiden Typologien, dass quartäre Medien durch Interaktivität charakterisiert sind. Die gegenseitige Kommunikation zwischen Absender und Empfänger einer Information kann überall und jederzeit stattfinden. Der Computer und das Internet sind Bestandteile dieser Typologie (vgl. Frederking, Krommer, Maiwald 2012: 18).

Es kann noch eine weitere Aufteilung der Medien, die für diese Arbeit bedeutend ist, aufgeführt werden. Wenn man den historischen Gebrauch von Medien im

Fremdsprachenunterricht betrachtet, können Medien in traditionelle Medien und gegenwärtige Medien unterteilt werden. Traditionelle Medien werden auch analoge Medien genannt, und gegenwärtige Medien werden als digitale Medien bezeichnet. Betrachtet man den technischen Aspekt der Medien im Fremdsprachenunterricht, wurden zuerst analoge Medien im Unterricht benutzt. Mit dem Beginn des 21. Jahrhunderts entstanden die digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht, die sich seitdem stark entwickelt haben und die immer mehr im Unterricht benutzt werden. Analoge Medien sind traditionelle Medien, die ein Blatt Papier oder andere Objekte verwenden, um Informationen zu speichern. Digitale Medien hingegen sind alle elektronischen Medien, die einen digitalen Code zur Speicherung und Übertragung von Informationen verwenden (vgl. Reppe 2014: 7). Die analogen Medien sind zum Beispiel ein gedrucktes Buch, Zeitschrift, Rundfunk, Fernseher usw., und zu den gegenwärtigen digitalen Medien gehören das Internet und interaktive Medien. In der vorliegenden Arbeit werden digitale Medien behandelt, von denen das Internet und der Computer als häufigste Medien vorkommen.

Auch wenn die früher erwähnten Aufteilungen von Medien von großer Bedeutung sind, hört man heutzutage auch den Begriff Neue Medien, der zusammen mit der technischen Entwicklung von Medien fest im Zusammenhang ist. Wichtig ist dabei zu betonen, dass sich die Definition bzw. die Träger von Neuen Medien mit der Zeit weiterentwickelt und verändert haben. Darunter ist gemeint, dass der Begriff Neue Medien mit jeder neuen Erscheinung eines Gerätes, das mit der Entwicklung von Technologie in Verbindung ist, abhängig war. So waren der Fotoapparat und das Grammophon Neue Medien des 19. Jahrhunderts. Das Radio und der Fernseher waren Neue Medien des 20. Jahrhunderts (vgl. Prelog 2011: 204). Die gegenwärtige Bedeutung von Neuen Medien wurde von der starken Digitalisierung von Informationen und der Entwicklung vom Internet ermöglicht. Als neue Medien gelten heute alle digitalen Medien, die mit Computern und Netzwerktechnologien verknüpft sind. Doch dabei ist auch die zukünftige Weiterentwicklung der gleichen Medien gemeint. Ohne das Internet als „das Netzwerk der Netzwerke“ gäbe es kein Potenzial für die Digitalisierung und neue bzw. digitale Medien wie E-Mail, World Wide Web, DVD, iPod u. w. Heute haben wir das Internet, das als ein Wissensgerät betrachtet werden kann. Das WWW dient als ein unerschöpfliches Labyrinth in dem ein erfahrener Benutzer von einer Netzwerkverbindung zur anderen Netzwerkverbindung die Antwort auf jede Frage, von der sinnlosesten zu der schwierigsten Frage, finden kann. Neue Medien haben dabei laut Prelog (2011) „eine gewaltige Veränderung in der Art und Weise der Organisation des Alltagslebens und der Arbeit gebracht. Sie schaffen neue Gesellschaftsmodelle, die an der Synergie neuer Technologien der Produktion, Bearbeitung, Übertragung, Speicherung und Suche nach Informationen basiert sind“ (Prelog



2011: 207). Ein Computer, der an ein Netz verbunden ist, ist gleichzeitig ein universales Medium, sowie ein Werkzeug, das als Schreibmaschine, Poststelle, Taschenrechner, Jukebox, Bibliothek, Telefon, Kino, Fotostudio, Zeitung, Fernseher, Radio, Geschäft u. a. benutzt werden kann (vgl. ebd.). Weiterhin beschreibt Freudenstein (2003) Neue Medien als „technologische Errungenschaften der Telekommunikation, die einen schnellen Zugriff auf unterschiedliche Informationsquellen ermöglichen und die ein interaktives Lernen begünstigen“ (Freudenstein 2003: 396). Suvajdžić (2016) erklärt, dass Neue Medien schon seit längerem ein unvermeidliches Segment des Alltagslebens sind. Man könnte meinen, dass neue Medien neue Wege der Kommunikation schaffen und dass sie auch die Umgebung, die Technologie und die Art und Weise sind, wie wir mögliche neue Kommunikationsmodelle sehen (vgl. Suvajdžić 2016: 8). Weil neue bzw. digitale Medien im Fokus dieser Arbeit sind, und eine Untersuchung über den Gebrauch digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht dargestellt wird, wird im folgenden Kapitel eine historische Entwicklung der Medien präsentiert.

## **2.1. Historische Entwicklung der Medien im Unterricht**

Eines der ersten Mittel des Unterrichtens in der Geschichte der Menschheit war das mündliche Unterrichten bzw. die Sprache. Obwohl im Laufe der Zeit das mündliche Unterrichten mittels Technologie erleichtert und unterstützt worden ist, wurden früher Geschichten, Folklore und Nachrichten durch mündliche Kommunikation übermittelt und gepflegt. Wegen dieser Art der Übermittlung galt das Auswendiglernen als eine der bedeutendsten Fähigkeiten. Redekunst und Sprache waren für die alten Griechen das Mittel, mit denen Menschen lernten und das Gelernte weitergegeben haben. Homers *Ilias* und die *Odyssee* waren Gedichte, die für eine öffentliche Aufführung gedacht waren. Die Gedichte mussten durch Zuhören auswendig gelernt werden, nicht durch Lesen. Sie wurden auch durch Rezitation weitergegeben, nicht durch Schreiben.

Die Wertigkeit von Text oder des Schreibens in der Bildung hat ebenfalls eine lange Geschichte, so wie das Sprechen bzw. die Sprache. Laut der Bibel hat der Prophet Mose ungefähr um das 7. Jahrhundert v. Chr. auf Steinen die zehn Gebote Gottes schriftlich übermittelt. Ein weiterer Fall der schriftlichen Kommunikation waren die Hieroglyphen aus Ägypten, die logografische und alphabetische Symbole auf Holz und Papyrus kombinierten. Hieroglyphen weisen darauf hin, dass es seit der Antike schon ein Bildungssystem gab. Mit den Hieroglyphen konnten Sätze, Gesetze und Regeln gelehrt, aufgeschrieben und dauerhaft aufbewahrt werden.

Ein weiteres Medium, das die Bildung verbessert hat, war der Abakus, oder das Rechenbrett. Der Abakus wurde früher von den Ägyptern und den Griechen als

Zählmechanismus für den Handel gebraucht. Als der bekannteste Abakus gilt der chinesische Abakus – das Suanpan – der sich im Jahr 190 AD meldet (vgl. Briggs 2014).

Auch wenn der griechische Philosoph Sokrates gegen die Verwendung des Schreibens war, sind die schriftlichen Kommunikationsformen viel zugänglicher, leicht reproduzierbar und offener für weitere Analysen und Kritik. Damit man die gesprochenen Worte auch aufschreiben konnte, benutzte man vor der Erfindung des Kugelschreibers einen Federkiel. Doch die Erfindung des Buchdrucks in Europa im 15. Jahrhundert von Johannes Gutenberg ermöglichte die schnelle Herstellung von schriftlichen Dokumenten in großen Mengen. Wegen der Mechanisierung des Druckens mussten viel mehr Menschen lesen und schreiben lernen, wodurch die Bildungsmöglichkeiten der Massen erweitert wurde.

Der moderne Fremdsprachenunterricht unterscheidet sich sehr von dem Beginn des Unterrichts. Die Entwicklung des modernen Unterrichts begann in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts und erfreut sich seither immer größerer Beliebtheit. Heutzutage ist die Lehre ein komplexer und weit verbreiteter Prozess, der dazu dient, den Schülern grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten zu vermitteln. Mit immer neuen Erfindungen wird das Unterrichten mithilfe von Medien unterstützt und immer verbessert. Doch wie kann man bestimmte Medien am besten ausnutzen, um den Lernenden etwas zu vermitteln? Und wie haben die Kinder gelernt, die im weit entfernten Orten lebten? Im 19. Jahrhundert war die Fortentwicklung der Verkehrsinfrastruktur und die Schaffung eines billigen und zuverlässigen Postsystems von großer Bedeutung bei der Gründung von Fernschulen, die sich auf den Versand von Materialien und Büchern etablierten. Dieses System der Schulung basiert nicht auf der persönlichen Kommunikation zwischen dem Lehrer und dem Lernenden, sondern bei diesem System haben die Lehrer ihre Materialien den Lernenden, die in weit entfernten Orten lebten, postalisch zugeschickt. Eine der bekanntesten Fernschulen ist die Schule von Sir Isaac Pitman, der in den 1840er Jahren die Phonographic Corresponding Society gegründet hat (vgl. Archibald und Worsley 2019: 100). Diese Art der Fernschule bewirkte die Entstehung vom Fernstudium an mehreren Universitäten in Europa und in den USA.

Weiterhin begann die British Broadcasting Corporation (BBC) in den 1920er Jahren mit der Ausstrahlung von Bildungsradioprogrammen für Schulen (vgl. Barclay 2022: 214). Die erste Radiosendung zur Erwachsenenbildung der BBC im Jahr 1924 war ein Vortrag über Insekten in Beziehung zum Menschen, und im selben Jahr wurde der klassische Philologe John Clarke Stobart angestellt, der zum Bildungsdirektor der BBC wurde, und den Plan von einer „Wireless University“ hatte. Laut Stobart hatte das Radio ein sehr großes Potenzial für die Bildung von Menschen indem fast jeder Haushalt ein Radio besaß (vgl. Barclay 2022: 217). Ein weiteres Beispiel von Fernschulen durch das Radio ist die noch immer aktive School of

Air, die für die Grundschul- und frühe Sekundarschulbildung von Kindern, die im abgelegenen Plätzen und im Outback Australiens leben, zuständig ist. Die ersten Lektionen der School of Air wurden am 8. Juni 1951 offiziell vom Royal Flying Doctor Service gesendet (vgl. The Advertiser 1951: 2). Von 1951 bis 2009 wurden Schulklassen durch Radiofunk abgehalten, danach wechselten die meisten Schulen zur Internetnutzung, das einen klaren Live-Video- und Audio-Feed ermöglicht (vgl. The Age 2003). Die erste School of Air funktionierte so, indem jeder Schüler direkten Kontakt zu einem Lehrer hatte. Der Schüler erhielt Einzelunterricht und Materialien per Post vom Lehrer und schickte daraufhin seine schriftlichen Arbeiten und Projekte per Post zurück (vgl. Australian Children, n.d.). Mit der weiten Verbreitung des Internets ist jedoch das Überprüfen von solchen Hausaufgaben wesentlich erleichtert worden.

Nachdem der erste Song der auf MTV, dem weltweit ersten Musikvideo-Sender, gespielt wurde, und den Übergang vom Radio zum Fernseher bei den Menschen geprägt hat, geschah das gleiche auch in der Bildung. „Video Killed the Radio Star“ in den 1960er Jahren in der Bildung und der Fernseher wurde danach für die allgemeine Bildung eingesetzt. Die 1960er Jahre waren der Höhepunkt der Idee, dass Rundfunk eine Rolle in der Erziehung spielte. Aus diesem Grund wurde die Empfehlung von Pye, einen Fernsehhersteller von David Hardman, akzeptiert, und da entstand ein Fernsehkanal, der nur für die Bildung benutzt wurde (vgl. Barclay 2022: 222). Die ersten Fernsehsendungen der BBC bezogen keine klassisch mündlichen Vorträge wie beim Radio, sondern konzentrierten sich mehr auf die üblichen Formate des allgemeinen Fernsehens, wie Dokumentation, Fallstudien und Demonstration von Prozessen (vgl. ebd.). Wegen der gegenwärtigen Situation, die durch COVID-19 verursacht worden ist, ist Bildung durch den Fernseher auch heutzutage sehr wichtig. Während des Lockdowns hatten Schüler ihren Unterricht per Fernseher verfolgt, und zu diesen Unterrichtsstunden auch angemessene Projekte und Hausaufgaben bekommen.

Weiterhin hat die digitale Revolution in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts einen großen Fortschritt mit der Erfindung von Mikroprozessoren gemacht. In den folgenden Jahren verbreiteten sich und erschienen immer neue Erfindungen, die den modernen Unterricht prägen. Der erste PC (*Personal Computer*) erschien im Jahr 1981, das Internet, wie wir es heutzutage kennen, wurde zwei Jahre danach erfunden. Mehrere Forscher arbeiteten an der Entwicklung des Internets, aber die zwei Informatiker die als Erfinder des Internets bekannt sind, Vinton Cerf und Bob Kahn, schufen 1983 das Internetprotokoll, das wir heute benutzen, und das System, das wir heute als *das Internet* kennen (vgl. Ryan 2010: 100). Das Internet kann als eine allgemeine Kommunikationsinfrastruktur, die Computer miteinander verbindet, bezeichnet werden. Vor dem Internet waren Computer durch Kabel miteinander verbunden. Mittels einer Software schickte man Informationen, wie Dateien oder Programme, durch diese

Kabel an einen anderen Computer. Cerf und Kahn haben eine Reihe von Richtlinien für den Datentransfer mittels Datenpaketvermittlung in den 1980er erfunden. Diese Richtlinien sind besser bekannt als TCP/IP-Protokolle, oder das Transmission Control Protocol und das Internet Protocol. Das Transmission Control Protocol (TCP) ist für die Datenverpackung vor dem Senden über das Netzwerk und die Datenauspackung, sobald die Daten am Zielort gelangen sind, zuständig. Das Internet Protocol (IP) handelt als Reisekoordinator und bildet die Bewegung der Information vom Ausgangspunkt bis zum Endpunkt. Die TCP/IP-Protokolle von Cerf und Kahn boten die Grundlage eines effizienten und großen Netzes miteinander verbundener Netzwerke (interconnected networks) an, daher der Name „Internet“ (vgl. Ryan 2010: 40).

Der Zenit der technischen Revolution der Medien beginnt mit den 1990er Jahren, als sich das *World Wide Web* weit verbreitet und immer mehr benutzt wird. Wichtig zu betonen ist, dass ein Unterschied zwischen den Begriffen *World Wide Web* (drei Wörter, mit Leerzeichen) und *WorldWideWeb* (ein Word, ohne Leerzeichen) besteht. Das *World Wide Web*, auch bekannt als WWW, ist die Sammlung von Informationen, die auf Computern und Netzwerken gefunden werden können, wobei jeder Information eine eindeutige URI (Universal Resource Identifier) zugewiesen wird (vgl. Berners-Lee 2000: 239). Auf der anderen Seite ist das *WorldWideWeb*, der Name für den ersten Webclient/Browser, der auf einem NeXT-Computer lief, erstellt von Steve Jobs und seiner Firma NeXT Inc (vgl. ebd.). Tim Berners-Lee gilt als der Gründer des World Wide Webs, da er Anfang der 90er Jahre an einem Projekt arbeitete, bei dem er Ideen und Dokumente auf eine ungehinderte netzartige Weise arrangieren wollte (vgl. Berners-Lee 2000: 3). Berners-Lee begann bei CERN in Genf an diesem Projekt zu arbeiten. Weil das Internet und der Hypertext zu der Zeit bereits weitverbreitet waren, konnte Berners-Lee diese zwei miteinander verknüpfen. Berners-Lee befasste sich mit der Idee, dass Forscher frei auswählen konnten, welches Format ihre Dokumente hatten. Da kam es zu dem weltweiten Netz von Informationen. Unabhängig von der Art der Daten, ihrem Format oder ihrer Rechenplattform können alle Daten im Web, wie z. B. eine Text-, Bild- oder Filmdatei, von einem Webserver durch einen einfachen URI (Universal Resource Identifier) abgerufen werden (vgl. Ryan 2010: 107). Die Entwicklung des programmierten Lernens zielt darauf, dass der Unterricht computerisiert wird, indem Informationen strukturiert, das Wissen der Lernenden getestet und den Lernenden unmittelbares Feedback gegeben wird, ohne menschliches Eingreifen, außer beim Design der Hardware und Software und der Auswahl der Bewertungsfragen.

Zu der Erweiterung der Nutzung des Internets sind auch Smartphones und Tablets fest zusammen verknüpft. Ein Smartphone ist heutzutage eines der am meist genutzten Medien, das

auch zum Zweck der Bildung im Unterricht benutzt werden kann. Jeder Schüler in Kroatien sollte ein Tablet besitzen, das von dem Ministerium für Wissenschaft und Bildung im Rahmen der Lehrplanreform *Škola za život (Schule für das Leben)* vergeben wurde (“Školama U Hrvatskoj 91 Tisuća Tableta Za Izvođenje Nastave U Sklopu Reforme,” 2019). Durch die Vernetzung am Internet ist jedem Schüler ermöglicht, nach Informationen zu suchen, sie zu analysieren, bearbeiten, verwenden, teilen, usw. Die Verfügbarkeit an Bildungsmaterialien ist größer denn je. Das Web 2.0 ermöglicht den Endbenutzern (in unserem Fokus sind es die Lernenden) ihre eigenen Inhalte im Internet zu erstellen. Social Media bieten ein breites Spektrum unterschiedlicher Technologien, darunter sind Blogs, YouTube-Videos, mobile Geräte wie Smartphones und Tablets, Twitter, Skype, usw. Die sozialen Medien sind einfach zu bedienen, und ermöglichen es jedem, verschiedene Multimedia-Inhalte im Web zu veröffentlichen. Das Merkmal von Web 2.0 ist die Benutzerinteraktion und erleichterte Zusammenarbeit. Die Popularität des Web 2.0 wuchs nach 2004 mit der Gründung des wahrscheinlich populärsten sozialen Netzwerks – Facebook. Die Social Media werden stark mit jungen Menschen bzw. der Generation Y (Millennials) und der Generation Z (Post-Millennials) in Verbindung gebracht.

Ein weiteres Medium, durch das man Lernen kann, ist das Lernen durch Online-Kurse, die auch heutzutage verwendet werden. Mit der Einführung von MOOCs (Massive Open Online Course) an mehreren Universitäten kann man leicht von zuhause aus aktiv an Vorlesungen teilnehmen. Laut der Statistik von Class Central, einer Webseite auf der von mehr als 1000 Universitäten auf der ganzen Welt Online-Kurse angeboten werden, haben im Jahr 2021 MOOCs 220 Millionen Lernende erreicht (mit China ausgelassen) (vgl. Shah 2021). Online-Lernen ist nicht mehr nur auf Hochschulen und Universitäten beschränkt. Seit der Grundschule wird das Online-Lernen schrittweise in den Lehrplan aufgenommen. Die COVID-19 Pandemie verdeutlichte die große Bedeutung des Online-Lernens im heutigen Schulsystem, da die Schüler und auch Lehrer, aufgrund des Risikos der Ausbreitung von Krankheiten nicht in der Lage waren, die Schule zu besuchen. Online-Lernen hat sich weit über seine ursprünglichen Möglichkeiten hinaus entwickelt. Es ist nicht mehr auf eine didaktische Methode beschränkt, die einen einseitigen Monolog vom Lehrer zu dem Schüler beschreibt. Fortschritte im Online-Lernen ermöglichen es dem Schüler eine aktive Rolle im Lernprozess zu spielen, mit regelmäßigem Feedback und Bewertungen, was die Effektivität des Lehrsystems verbessert hat, und es auf eine gleiche Stufe mit dem Lernen im Klassenzimmer gebracht hat.

Mit der rapiden Entwicklung von immer neuen Erfindungen, die den Lehr- und Lernprozess erleichtern, wird es den Lernern leichter gemacht, neue Erkenntnisse wahr zu nehmen. Die ständige Weiterentwicklung im Rahmen des Webs ist auch durch das Web 3.0 zu

sehen. Die dritte Generation des Webs, Semantic Web genannt, ist noch immer nicht zu Ende entwickelt, aber es begeistert die Menschen auf die Zukunft des Webs, weil sie auf maschinellen Lernen, künstlicher Intelligenz (KI) und Blockchain-Technologie basiert (vgl. Dölek et al. 2022: 238). Der Zweck des semantischen Webs ist die schnellere Bereitstellung von personalisierten und relevanten Informationen mithilfe von künstlicher Intelligenz und fortschrittlichen Techniken des maschinellen Lernens. Nedjeljko Frančula meint, dass die Informationen so strukturiert sein müssen, dass Computer sie wie Menschen lesen und verstehen können (vgl. Frančula 2017: 2). Es gibt noch eine Menge Herausforderungen bei der Nutzung des Web 3.0. Eine davon ist, dass normale Benutzer, die keine Experten in Logik sind, in der Lage sind, maschinell verständliche Inhalte zu kreieren. Die meisten Inhalte des Webs sind heute für Menschen zum Lesen bestimmt, nicht für Computerprogramme, weswegen im semantischen Web die Inhalte an einen bestimmten Benutzer angepasst werden. Chisega-Negrila erwähnt auch die Wichtigkeit von virtuellen persönlichen Assistenten oder Agenten, die dem Benutzer helfen, relevante Informationen in kurzer Zeit zu finden (vgl. Chisega-Negrila 2013: 51). Dem Gründer des World Wide Webs, Tim Berners-Lee, nach bringt das semantische Web eine eigene Struktur in den sinnvollen Inhalt von Webseiten und schafft eine Umgebung, in der Software-Agenten, die von Seite zu Seite wandern, leicht anspruchsvolle Aufgaben für Benutzer ausführen können (vgl. Berners-Lee et al. 2001: 36).

Diese technische Revolution des Internets ist noch immer in Entwicklung, und wenn man das Internet im Gegensatz zu anderen Medien, die im Unterricht benutzt werden (wie z. B. das Buch, der Radio), betrachtet, kann man sagen, dass das Internet noch ein breites Spektrum des Nutzens hat und, dass das Internet noch ein relativ junges Medium ist. Was bringt uns noch die Zukunft der digitalen Bildungsmedien? 2013 hat Google sein Google Glass präsentiert, eines der ersten in Massenproduktion hergestelltes tragbares Gerät, das dem Benutzer eine erweiterte Realität (augmented reality) bietet. Ein weiteres Beispiel der zukünftigen Medien sind Gehirnimplantate. Wissenschaftler forschen an Implantaten, deren Ziel die Erweiterung der menschlichen Sinne ist, und die Verbesserung unserer Gehirnfunktionen, wie z. B. das Gedächtnis, die Lerngeschwindigkeit und die allgemeine Intelligenz.

## **2.2. Medienpädagogik**

Beim Gebrauch von Medien im Fremdsprachenunterricht (FSU) ist es wichtig, besondere Aufmerksamkeit auf den pädagogischen Ansatz bei Medien zu richten. Karolina Doutlik (2015) nach, hat die technische und technologische Fortentwicklung Veränderungen in vielen Bereichen, darunter auch in der Bildung gebracht, und derselbe Fortschritt bringt immer neuere Anwendungen im FSU (vgl. Doutlik 2015:101). Die Medienpädagogik kann zu der

allgemeinen Pädagogik bzw. den Erziehungswissenschaften platziert werden, und sie „umfasst im weiteren Sinne alle Theorien und Studien, welche sich mit der Rolle der Medien in Erziehung, Bildung und Sozialisation befassen“ (Süss et al. 2013: 15). Medien sind heutzutage ein Teil des Alltags, und sie sind desgleichen ein wichtiger Teil an Schulen. Die Medienkompetenz wird schon in der Vorschule angeeignet, und sie wird in der Grund- bzw. Mittelschule am besten weiterentwickelt. Um die bestmögliche Medienkompetenz zu erwerben, sollte man danach streben, dass man Kinder (und auch Erwachsene) von Anfang an über Medien ausbildet. Witt und Czerwionka (2007) sind der Meinung, dass die Medienpädagogik zwischen dem Gebiet der Medien und der Bildungswissenschaft schwankt (vgl. Witt und Czerwionka 2007: 22). Sie examiniert welchen Einfluss die Medien auf das Lernen von Schülern haben. Einige Fragen, die sich die Medienpädagogik stellt, sind: „Wie werden Medien genutzt? Was macht den Kommunikationsprozess mit einem bestimmten Medium aus? Wie lassen sich Informationen mit Medien anschaulich und verständlich übermitteln? [...] Wie verändern Medien die Bildung? [...]“ (ebd.)

Die wissenschaftliche Disziplin Medienpädagogik befasst sich mit der Integration von neuen Medien am Unterricht und der Frage, wie man das multimediale Lernen zwischen Schülerinnen und Schülern (nachfolgend: SuS) unterstützen kann (vgl. Tolić et al. 2016: 127). Darüber hinaus gehört zu dem Hauptziel die erfolgreiche Untersuchung modernster Medien und die Unterstützung der Schüler beim Aufbau ihrer Medienkompetenz (vgl. Tolić 2009: 97). Dieter Baacke (1997) nach beschreibt Medienpädagogik die verschiedenen Möglichkeiten, wie Kinder lernen, mit Medien umzugehen, und die Auswirkungen, die Medien auf ihre Entwicklung haben. Es kann alles umfassen, wie Kinder ihre körperliche und geistige Gesundheit entwickeln, wenn sie Medien ausgesetzt sind, und wie sie lernen, kritisch über Medien nachzudenken (vgl. Baacke 1997: 57). Laut Rodek (2011) ist eine erfolgreiche Bildung und Betreuung heute ohne Bildung mit und über Medien schwerlich möglich, da die Medien die Motivation aktivieren, das Lernen vereinfachen und den Einsatz von neuen Methoden unterstützen, was bessere Lernresultate bei den Lernenden als Folge hat (vgl. Rodek 2011: 10). Dieter Spanhel (2011) nach untersucht die Medienpädagogik die „Auswirkungen der Medienkultur auf Lern- und Bildungsprozesse in allen Phasen des Lebenslaufs“ (Spanhel 2011: 101). Weiterhin erklärt Spanhel (2011), dass sich die Medienpädagogik damit beschäftigt, wie Personen gefördert werden können, Medien in Ausbildung, Freizeit und Karriere nachvollziehen und kreieren zu können (vgl. ebd.).

Medienpädagogik ist eine pädagogische Disziplin, die aus Bildungswissenschaft, Psychologie, Informatik, Ethik, Soziologie und Kommunikationswissenschaft besteht (vgl. Witt und Czerwionka 2007: 34). Sie enthält „soziopädagogische, soziopolitische und

soziokulturelle Analysen der Medien, die Kindern, Jugendlichen, aber auch älteren Leuten angeboten werden. Sie analysiert die Interessen der Menschen während des Aufwachsens, der Arbeit, der Freizeit und des Familienlebens. Damit die zeitgenössische Kommunikation besser wird, müssen Menschen immer mehr über Medien gebildet sein“ (Brakus 2015: 50). Mithilfe von Medien, die die Beförderer von Symbolen und Zeichen sind, wird die menschliche Realität und Fiktion gestaltet. Die Medienpädagogik impliziert daher, dass man mithilfe von manipulativen Medien diese Symbole und Zeichen entziffern muss, und Brakus (2015) ist der Meinung, dass die Jugendlichen immer mehr vom Internet abhängig sind und zum Sklaven von Massenkommunikation werden (vgl. ebd.).

Medienpädagogik ist als Ergebnis der Fortentwicklung von Erziehungswissenschaften und als Reaktion auf die pädagogischen Folgen der plötzlichen Entwicklung von innovativen Medien und Erziehungstechnologien entstanden (vgl. Tolić 2009: 97). Um die einzelnen Faktoren genauer analysieren und untersuchen zu können, wird der Oberbegriff Medienpädagogik für alle pädagogischen Nutzungen von Medien in Theorie und Praxis verwendet. Daraus haben sich folgende Teilbereiche der Medienpädagogik entwickelt: die Medienbildung, die Medienerziehung, die Mediendidaktik, die Medienkompetenz, die Mediensozialisation und die Medienethik. Tolić (2009) zufolge sollte die Medienpädagogik den Menschen, insbesondere Kinder und Jugendliche, durch die zeitgenössische Umgebung mit Medien führen (vgl. ebd.). Der Grund dafür liegt in der Nutzung von unterschiedlichen Tools bei der kritischen Analyse von Medien.

Gerade in der heutigen Zeit, wenn die meisten Menschen Internetzugang haben oder ein interaktives Gerät besitzen, steht die Theorie und Praxis der Medienpädagogik vor einem anspruchsvollen Problem, da nicht alle Informationen, die ins Internet gelangen, geprüft und korrekt sind. Daher muss man Menschen, insbesondere Kinder, so früh wie möglich über Medien und den richtigen Einsatz von Medien ausbilden. Die Kinder sollten nicht nur über die positiven Seiten der Medien ausgebildet sein, sondern auch über die möglichen negativen Seiten. Medienpädagogik steht da als ein Vermittler der Ausbildung für und über Medien, da die Jugendlichen gelehrt werden, wie sie sich den Medieninhalten gegenüber kritisch verhalten (vgl. Süß et al. 2013: 29).

2006 hat der Rat der Europäischen Union und das Europäische Parlament Empfehlungen zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen veröffentlicht (*Amtsblatt der Europäischen Union* 2006), was später noch, im Jahr 2018 von dem Rat der Europäischen Union ergänzt worden ist (*Amtsblatt der Europäischen Union* 2018). In diesem Dokument sind acht wichtige Kompetenzen genannt, die für das aktive gesellschaftliche Leben der Menschen beitragen können. Die Bedeutung von zwei der acht Kompetenzen für diese Arbeit kann nicht



hoch genug eingeschätzt werden. Dazu gehören die digitale Kompetenz und die Mehrsprachenkompetenz. Die Fähigkeit, in vielen Sprachen zu kommunizieren, wird als Mehrsprachenkompetenz bezeichnet. Die Mehrsprachenkompetenz „beruht auf der Fähigkeit, Konzepte, Gedanken, Gefühle, Tatsachen und Meinungen sowohl mündlich als auch schriftlich (...) zu verstehen, auszudrücken und zu interpretieren“ (Der Rat der Europäischen Union 2018: 8). Die digitale Kompetenz enthält „die sichere, kritische und verantwortungsvolle Nutzung von und Auseinandersetzung mit digitalen Technologien für die allgemeine und berufliche Bildung, die Arbeit und die Teilhabe an der Gesellschaft“ (Der Rat der Europäischen Union 2018: 9). Zu der digitalen Kompetenz gehört auch die Fähigkeit, digitale Inhalte zu sammeln, zu verarbeiten, zu nutzen, zu analysieren, zu recherchieren, diese kritisch und systematisch zu beurteilen und zu teilen. 2011 wird in Kroatien das Nationale Rahmencurriculum für Vorschulerziehung und -Bildung und für die allgemeine Pflicht- und Mittelschulbildung herausgegeben. In diesem Dokument steht auch der Fokus auf den acht Schlüsselkompetenzen des Rates der Europäischen Union. Mit der Veröffentlichung des Rahmencurriculums beginnt in Kroatien die Reform im Bildungswesen. Aus diesem Dokument ist zu schließen, dass Medien einen immer stärkeren Einfluss in der Ausbildung haben werden und die digitale Kompetenz bei den Lernenden zu einer Fähigkeit, die in allen Fächern, so auch im FSU, erweitert wird (vgl. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa RH 2011: 17).

In der heutigen Medienpädagogik berücksichtigen wir, wie neue Medientechnologien und kulturelle Trends unser Leben beeinflussen. Die Medienpädagogik versteht, wie sich der Einfluss der Medien in verschiedenen Lebensbereichen zeigt. Mit neuen Medien ist es einfacher, Informationen zu finden, und sie so zu organisieren, dass sie einfach zu sehen und zu verwenden sind. Lerner können neue Dinge erlernen, wie Informationen und Ideen, indem sie den Computer und das Internet verwenden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Kindern den korrekten Einsatz von Medien beizubringen.

### **2.2.1. Mediendidaktik**

Der Anfang der Mediendidaktik wird in den meisten Werken bis in die Mitte des 17. Jahrhunderts zurückverfolgt, mit dem Werk *Orbis sensualium pictus (Die sichtbare Welt)* vom tschechischen Theologen, Pädagogen und Philosophen Johann Amos Comenius (vgl. Süß et al. 2013: 171). In dem im Jahr 1658 veröffentlichten Werk, schuf Comenius „das Vorbild für etliche mediendidaktisch aufbereitete Schulbuchgenerationen“ (Witt und Czerwionka 2007: 26). Das Buch ist als das erste europäische Lehrbuch gesehen, das rund 150 Begriffe wie *Haus*, *Buch* und *Metalle* in Bild und Text enthält (vgl. *ibid.*). Mit diesem Bilderalphabet wollte Comenius den Schülern die Muttersprache, so wie eine Fremdsprache illustrierend und spielhaft annähern, da sich die Schüler die Bilder angesehen haben und sie in der Muttersprache

und in der Fremdsprache laut vorgelesen haben. Die Ideen und Methoden von Comenius sind noch bis heute aktuell, da er einer der ersten Pädagogen war, der das Lernen einer Sprache durch mehrere Sinne vermittelt hat.

Wie diese neuen Medien im Unterricht benutzt werden, welche Art des Lehrens und Lernens mit neuen Medien möglich ist, wie die Lerner auf den Impuls der Medien reagieren, und wie sie mit den Medien umgehen, sind einige Fragen, auf die die Mediendidaktik eine Antwort geben kann. Die Mediendidaktik ist ein Teil der Medienpädagogik sowie ein Teil der allgemeinen Didaktik. Die Didaktik bzw. die Kunst des Lehrens und Lernens, steht als Oberbegriff der Mediendidaktik. Der Fokus der Mediendidaktik liegt im Lehr- und Lernprozess mit Medien und der Frage, wie können Medien im Unterricht in pädagogischer Weise benutzt werden, damit die pädagogisch konzipierten Ziele des Unterrichts erreicht werden (vgl. Süß et al. 2013: 170).

Eine weitere Frage, auf die die Mediendidaktik eine Antwort gibt, ist wie der Lehr- und Lernprozess durch die gezielte Anwendung von Medien weiterentwickelt werden kann. Die Mediendidaktik wird daher als eine wissenschaftliche Disziplin definiert, die „sich mit den Funktionen, der Auswahl, dem Einsatz (einschließlich seiner Bedingungen und Bewertung), der Entwicklung, Herstellung und Gestaltung sowie den Wirkungen von Medien in Lehr- und Lern-Prozessen“ (Witt und Czerwionka 2007: 32) befasst. Mediendidaktik versucht eine sinnvolle Lösung zu geben, wie (digitale) Medien in Lernprozessen didaktisch sinnvoll angewendet werden können. Der Fokus liegt auf den organisierten Lehr- und Lernprozessen, die durch Medien stattfinden.

Mediendidaktik lässt sich als verantwortungsvolles und durchdachtes Lehren und Lernen über Medien beschreiben. Als ein Teilgebiet der Didaktik, versucht die Mediendidaktik zu untersuchen, in welcher Hinsicht digitale Medien im Lehr- und Lernprozess eine wirkungsvolle Unterstützung bieten können. Der Fokus der Mediendidaktik liegt nicht darauf, den Schülerinnen und Schülern den Umgang mit digitalen Medien im Unterricht selbst beizubringen, sondern einen Lehrprozess zu entwickeln, der einen Mehrwert im Umgang mit digitalen Medien bietet. Aus diesen Beschreibungen der Mediendidaktik kann man schlussfolgern, dass das Hauptziel der Mediendidaktik die Umgestaltung von Lernprozessen mittels (digitaler) Medien ist. Sie erläutert, wie Medien für weiterführende Bildungsziele eingesetzt werden können.

Der Begriff Mediendidaktik bezeichnet die Lehre vom Umgang mit Medien. In dieser Teildisziplin der Erziehungswissenschaft wird untersucht, wie Medien (z. B. Kreide auf einer Tafel oder ein Tablett) verwendet werden können, um Schülern beim Lernen zu helfen. Es gibt keine einheitliche Definition der Mediendidaktik, da sich das Feld noch in Entwicklung

befindet. Wie können Lernerfahrungen gestaltet werden, um den Menschen zu helfen, effektiver zu lernen? Diese Frage wird seit Jahren von Medientheoretikern und -pädagogen gestellt. Der Einsatz von Medien zur Lernförderung ist vielfältig, und die Mediendidaktik ist ein Feld, das untersucht, wie das Lernen durch die Gestaltung medialer Inhalte und Plattformen verbessert werden kann (vgl. Bender 2017: 66).

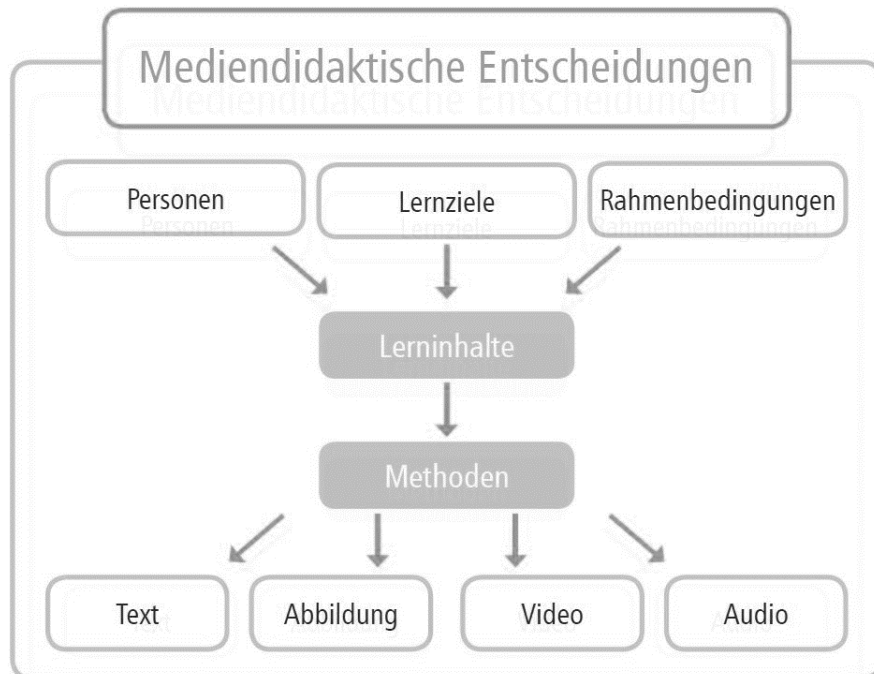


Abbildung 1: Schematischer Ablauf mediendidaktischer Entscheidungen (Bender 2017: 67)

Bender (2017) gibt einen Überblick, wie (analoge oder digitale) Medien in der Bildung sinnvoll eingesetzt werden können. Wenn wir etwas Neues lernen wollen, müssen wir uns einige Fragen stellen: Wer lernt diese Informationen mit mir? Welche Ziele wollen wir erreichen? Welche Inhalte sollten mir so bereitgestellt werden, dass sie mir helfen, diese Ziele zu erreichen? Und schließlich, wie soll ich mich organisieren, um das Beste aus dieser Lernmöglichkeit herauszuholen? Ob etwas erfolgreich war, lässt sich leider nicht pauschal beantworten. Manchmal müssen Lernsituationen ein bestimmtes Medium verwenden oder bestimmte Regeln haben, um erfolgreich zu sein. Nach der Entscheidung, was man lernen möchte und welche Ziele man erreichen sollte, werden die notwendigen Informationen gefunden. Es wird ein Lernszenario gewählt, das den Lernenden hilft, ihre Lernziele zu erreichen. Wenn man eine Entscheidung darüber treffen will, welche Art von Medien verwendet werden, muss man ein gutes Verständnis dafür haben, was am besten funktioniert (vgl. Bender 2017: 67).

### **2.2.2. Medienkompetenz**

Die Medienkompetenz ist ein Begriff, mit dem sich viele Wissenschaftler auseinandergesetzt haben und steht als zentraler Begriff innerhalb der Medienpädagogik. Sie soll auf das „Ganze gesehen, den Nutzer befähigen, die neuen Möglichkeiten der Informationsverarbeitung souverän handhaben zu können.“ (Baacke 1997: 98). Sie enthält alle möglichen Fähigkeiten des Individuums innerhalb der Medieninformationsgesellschaft, und sie beinhaltet auch alle Fähigkeiten, die sich das Individuum aneignen muss, vom Gebrauch der Medien bis hin zum Umtausch von Medienbotschaften. Auf diese Art und Weise führt die Medienkompetenz zur Entwicklung der allgemeinen Medienbildung der einzelnen Person (vgl. Tolić 2009: 97). Ziel der Medienkompetenz ist der Schutz der Privatsphäre, die Entwicklung von Selbstkritik, die Förderung des interkulturellen Dialogs, der Zugang zu Informationen und der verantwortungsvolle Umgang mit innovativen Medien. (Miliša et al. 2010: 112).

Bei dem Begriff Medienkompetenz ist auch der Begriff Informationskompetenz wichtig, denn die Informationskompetenz ist die Fähigkeit einer Person, einen Computer (zu Hause, am Arbeitsplatz oder in der Schule) effektiv zu nutzen. Das bedeutet, dass man den Computer nutzt, um zu recherchieren, zu erstellen und zu kommunizieren. Heutzutage ist die Informationskompetenz sehr wichtig. Sie ist zu einem der elementaren Bestandteile unseres Lebens geworden, da die meisten Dinge, die wir heute machen, durch Informationstechnologien verbunden sind. Die allgemeine Bildung folgt diesem Trend, und die neuen Medien werden auch immer mehr und mehr an Schulen benutzt. Das Konzept der Informationskompetenz entstand zusammen mit der Entwicklung der Informationstechnologie in den frühen 70er Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts (vgl. Zurkowski 1974: 2). Der Begriff selbst wurde von Paul Zurkowski geprägt, der Medienkompetenz als die effektive Nutzung von Informationen im Kontext der Problemlösung definierte (vgl. ebd.). Laut dem Verband der Hochschul- und Forschungsbibliotheken des Amerikanischen Bibliotheksverband (2015) ist die Informationskompetenz die „Gesamtheit integrierter Fähigkeiten, die das Entdecken von Informationen, das Verständnis dafür, wie Informationen produziert und bewertet werden, und die Nutzung von Informationen zur Schaffung neuen Wissens umfassen“ (vgl. Verband der Hochschul- und Forschungsbibliotheken des Amerikanischen Bibliotheksverband 2015: 26). Daraus kann man schließen, dass informationskompetente Menschen diejenigen Menschen sind, die es gelernt haben zu lernen, weil sie wissen, wie das Wissen organisiert ist, wie man Informationen findet, und wie man sie auf verständliche Weise nutzt.

Šego (2009) meint, Kinder sollten so erzogen werden, dass sie beim Erwerb von neuem Wissen das Gelernte hinterfragen, den Medieninhalt kritisch gegenüberstehen und ihre möglichen verborgenen Bedeutungen hinterfragen, und dass sie die große Freiheit, sowie die

große Verantwortung der Medien genießen (vgl. Šego 2009: 70). Die Gesellschaft und die Eltern müssen junge Generationen so erziehen, dass sie später mit den Medien verantwortlich und unabhängig handeln können. Da spielt die Bildungsinitiative für eine sichere Informationsgesellschaft eine große Rolle, denn man sollte bei Kindern und Erwachsenen Kompetenzen im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) fördern, und ihnen beibringen, wie man sicher und effektiv mit diesen Technologien umgeht. Im Unterricht spielt da der Lehrer eine wichtige Rolle, denn er ist derjenige, der den Lernenden die Medienkompetenz beibringt. Mit dem Einsatz und der Nutzung von unterschiedlichen Medien eignet sich der Lernende diese Kompetenz an. Sowohl im Unterricht als auch zu Hause kann die Medienkompetenz durch Hausaufgaben und Lernen mit Medien erweitert werden.

Medienkompetenz ist die Fähigkeit, digitale Medien und Geräte zu nutzen, um Informationen zu erhalten. Die Medien sollen den Lernern dabei helfen, effektiver mit bestimmten Personen oder Gruppen zu kommunizieren. Die Schülerinnen und Schüler nutzen ihre Computer, um beispielsweise im Internet zu recherchieren, um Informationen organisiert und effizient zu sammeln. Medienkritik ist dabei wichtig, weil sie uns hilft zu verstehen, wie die Medien funktionieren und wie sie unser Leben beeinflussen. Diese Art von Kunst erfordert Geduld und das Können einer Person sowie die Fähigkeit, gut mit Medien zu arbeiten. Die Schüler sollten in der Lage sein, Informationen zu finden, und sie in Qualitätskategorien einzuordnen. Um mit digitalen Medien und Geräten effektiv umgehen zu können, müssen sie sich mit den unterschiedlichen Medientypen und den damit arbeitenden Systemen auskennen.

Dieter Baackes (1997) Medienkompetenzmodell ist in vier Dimensionen der Medienkompetenz aufgeteilt:

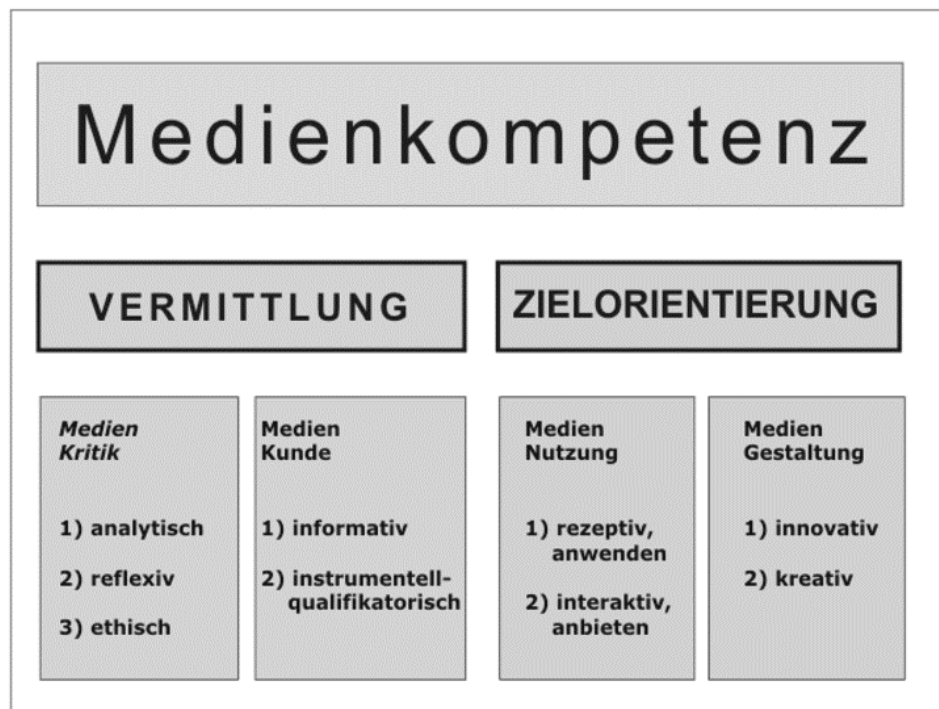


Abbildung 2: Medienkompetenzmodell nach Baacke (1997) – „Medienkompetenz“, in *Wikipedia*  
<https://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz> (Stand 25.11.2022.)

Nach Dieter Baacke ist die Medienkompetenz in zwei Dimensionen aufgeteilt, die Vermittlung und die Zielorientierung. Die Vermittlung umfasst dann weiter noch die Medienkritik und die Medienkunde, und die Zielorientierung unterscheidet die Mediennutzung von der Mediengestaltung.

1. Die Medienkritik gilt als eine reflexive Dimension in Baackes Modell, da sie nicht an Faktenwissen oder den Umgang mit Medien gerichtet ist, sondern sie wiedergibt Bildungsprozesse von Jugendlichen. Bei der Medienkritik setzen die Jugendlichen ihr Metawissen ein, das ihnen ermöglicht „Logik, Ziele und Strategien des Mediensystems zu erkennen, ihre eigene Position in diesem System und ihr eigenes Medienhandeln reflexiv einzuschätzen sowie normative Standards (Bewertungswissen über Medieninhalte) zu entwickeln“ (Treumann et al. 2002: 33). Die Medienkritik unterteilt sich weiter in drei Unterdimensionen:
  - a. Mit der analytischen Unterdimension sollten problematische gesellschaftliche Prozesse auf die richtige Art und Weise begriffen werden, d. h., dass die Lernenden den Zusammenhang und die Motive einiger spezifischen Handlungen durch den Einsatz der Medien analytisch verstehen müssen (vgl. ebd.). Also man sollte auch ein gewisses Hintergrundwissen besitzen, um die Medien kritisch und analytisch zu zerlegen.
  - b. Als zweite Unterdimension der Medienkritik steht die reflexive Unterdimension, die das analytische Verhalten auf unser persönliches Handeln

- richtet. Bei dieser Unterdimension sind die Jugendlichen in der Lage, ihr eigenes mediales Handeln zu hinterfragen (vgl. ebd.).
- c. Die ethische Unterdimension der Medienkritik befasst sich damit, „ob Jugendliche Werturteile über Medien und deren Inhalte fällen können und ob sie die sozialen Konsequenzen der Medienentwicklung in ihren Urteilen berücksichtigen“ (ebd.).
2. Die Medienkunde ist nicht so abstrakt wie die Medienkritik, und bezieht sich auf das Wissen über die aktuell genutzten Medien und Mediensysteme. Sie wird, gleich wie die Medienkritik, weiter aufgeteilt in:
    - a. Die informative Unterdimension besteht aus dem klassischen Medienkunde-Wissen in unterschiedlichen Bereichen. Dazu gehören „Autoren oder Vertreter von medienspezifischen Inhalten, Spezialkenntnisse einzelner Medien oder Fragen zu den Strukturen des Mediensystems“ (Treumann et al. 2002: 34). Die Lerner wollen z. B. wissen, was ein Medium ist, oder wer das Internet erfunden hat.
    - b. Die instrumentell-qualifikatorische Unterdimension beinhaltet die Fähigkeit einer Person, technische Geräte und Software zielgerichtet zu bedienen. Darunter ist die Routine bei dem Umgang mit neuen technischen Medien, oder der Prozess bei der Bedienung von technischen Geräten bei einem Problem gemeint (vgl. ebd.).
  3. Die dritte Dimension der Medienkompetenz ist die Mediennutzung, die die Auswahl der Medien von Jugendlichen und ihre Eigenschaften versteht. Bei der Mediennutzung stehen der Sender und der Empfänger im Fokus, da sich ihr Kommunikationsprozess ständig verändert. Baacke unterscheidet da auch zwei Unterdimensionen:
    - a. Die rezeptiv-anwendende Unterdimension wird als die Fähigkeit der Verarbeitung des Gesehenen beschrieben. Man achtet dabei auf die Häufigkeit und die Zeit, die bei dem Gebrauch von diversen Medien verwendet worden ist (vgl. ebd.).
    - b. Bei der interaktiv-anbietenden Unterdimension handelt es sich davon, ob man mit einem Medium binnen der Kommunikationssituation interagieren kann.
  4. Abschließend steht noch die Mediengestaltung bei Baackes Medienkompetenzmodell. Bei der Mediengestaltung wird auf das *how to* geachtet und die Jugendlichen stehen in dieser Dimension nicht als Publikum dar, sondern sie sind diejenigen, die die Medien selbst gestalten. „Hier ist von Bedeutung, in welchen Bereichen des Freizeit- und Medienbereiches die Jugendlichen innovativ oder auch kreativ vorgehen“ (ebd.).

Genauso wie die Medienkunde und die Mediennutzung aufgeteilt sind, ist auch die Mediengestaltung in zwei Unterdimensionen aufgeteilt:

- a. Als erstes ist die innovative Unterdimension der Mediengestaltung, die sich auf Veränderungen und Innovationen innerhalb des Medienbereiches bezieht (vgl. ebd.). Damit ist gemeint, dass Lernern ermöglicht ist, verschiedene Computerprogramme so umzuändern, damit sie ihre eigenen innovativen Programme kreieren.
- b. Die zweite Ebene der Mediengestaltung ist die kreative Unterdimension, die die Ästhetik der Medien im Fokus hat. Die ästhetischen Veränderungen und Designs, die die Lerner verändern können, sind bei der kreativen Unterdimension gemeint (vgl. ebd.). Um bei demselben Beispiel zu bleiben, können Lerner das Äußere eines Computerprogrammes verändern, indem sie unterschiedliche Farben und Symbole benutzen.

<b>Aufenanger (1997)</b>	<b>Baacke (1998)</b>	<b>Tulodziecki (1998)</b>	<b>Kübler (1999)</b>	<b>Groeben (2002)</b>
Kognitive Dimensionen	Medienkunde	Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen	Kognitive Fähigkeiten	Medienwissen/ Medialitätsbewusstsein
Moralische Dimensionen	Medienkritik	Eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten	Analytische und evaluative Fähigkeiten	Medienspezifische Rezeptionsmuster
Soziale Dimensionen	Mediennutzung	Mediengestaltungen verstehen und bewerten	Sozial reflexive Fähigkeiten	Medienbezogene Genussfähigkeit Medienbezogene Kritikfähigkeit
Affektive Dimensionen	Mediengestaltung	Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten	Handlungsorientierte Fähigkeiten	Selektion/ Kombination von Mediennutzung
Ästhetische Dimensionen		Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung analysierend erfassen		Partizipationsmuster
Handlungsdimension				Anschlusskommunikation

Tabelle 1: Überblick verschiedener Medienkompetenzmodelle (Süss et al. 2013: 126)

Wie schon am Anfang dieses Kapitels erwähnt worden ist, haben sich viele Wissenschaftler und Pädagogen mit dem Begriff der Medienkompetenz auseinandergesetzt. An der Tabelle 1 kann man einige Autoren und ihre Aufteilung des Medienkompetenzmodells



sehen. In dieser Arbeit wurde nur das Medienkompetenzmodell von Dieter Baacke aufgeklärt, da er einer der ersten Wissenschaftler war, der den Begriff der Medienkompetenz definiert hat.

Das folgende Kapitel gibt einen Überblick darüber, wie digitale Medien im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden, welche Vor- und Nachteile sie bieten, welche Funktionen die digitalen Medien in der Bildung haben und welche Rolle die Lehrer bei der Nutzung von digitalen Medien im Unterricht haben.

### **3. Einsatz digitaler Medien im Unterricht**

Es gibt viele Möglichkeiten Medien im Klassenzimmer einzusetzen, um den Schülern zu helfen, effektiver zu lernen. Zu den gängigen Medienwerkzeugen gehören Bücher, Bilder, Videos, Tablets und Computerprogramme. Diese Medien können genutzt werden, um Ideen auszudrücken, Dinge zu beschreiben, bestimmte Lehr- und Lernprozesse zu fördern oder sie überhaupt erst zu ermöglichen. Wenn man Medien im Fremdsprachenunterricht einsetzt, muss man darauf achten, sie nicht zu häufig oder falsch einzusetzen. Dies ist wichtig, damit man eine gute Lernumgebung für die Schüler schaffen kann. Um Medien im Fremdsprachenunterricht erfolgreich einsetzen zu können, müssen Lehrkräfte die unterschiedlichen Medien kennen und voneinander unterscheiden können.

Die Typologie fremdsprachlicher Unterrichtsmedien ist ein Thema, das von vielen Theoretikern diskutiert wurde. Einige ihrer Auswahlkriterien können variieren. Es gibt drei Arten von Medien, die im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden können: visuelle, auditive und audiovisuelle Medien. Dies basiert darauf, wie die Medien verwendet werden, um Informationen zu kommunizieren (vgl. Blažević 2007: 164). In dieser Arbeit wird aber eine vierte Kategorie der Medien im FSU untersucht, nämlich die Kategorie der digitalen Medien.

Digitale Medien und E-Learning sind zwei eng verwandte Begriffe. Der Begriff bezeichnet allgemein das Lernen mit elektronischen Medien, wobei insbesondere digitale Medien im Zuge der technischen Entwicklung an Bedeutung gewonnen haben. Digitale Medien sind für das Lernen wichtig, weil sie einfach zu bedienen und zu verändern sind.

„Ein breites Begriffsverständnis von E-Learning umfasst alle Formen von Lernen, das durch elektronische Medien unterstützt ist, ein etwas engerer Begriff konzentriert sich auf digitale Medien, wobei diese sowohl offline (CD-Rom) als auch Online (World Wide Web, Online-Lernplattformen etc.) genutzt bzw. eingesetzt werden können“ (Süss et al. 2013: 180)

Die Zukunft der Bildung hängt von unserer Fähigkeit ab, selbstständig zu lernen, und E-Learning ist ein sehr wichtiger Teil davon. Nadrljanski et al. (2013) meinen, dass mit modernen interaktiven Medien die Ausbildung der Menschen von viel höherer Qualität sein wird als mit traditionellen Methoden (vgl. Nadrljanski et al. 2013: 528). Digitale Informationen sind

einfacher zu verstehen, denn sie enthalten Bilder, Animationen und Ton, die Schülern helfen, sie zu verstehen. Sie beeinflussen auch mehrere Sinne gleichzeitig, sodass sie sich ein vollständiges Bild von den Informationen machen können. Digitale Medien haben sich als wertvolles Instrument für Lehrkräfte erwiesen, sollten aber nicht als notwendige Voraussetzung für guten Unterricht angesehen werden. Ihr potenzieller Gebrauch, einschließlich Bereicherung und Verbesserung, sollte bei der Planung von Unterrichtsstunden berücksichtigt werden (vgl. Nadrljanski et al. 534).

Aus didaktischer Sicht beginnt die Gestaltung des elektronischen Lernens mit dem Verständnis von Bildungszielen und der Entscheidung über didaktische Ansätze. Witt und Czerwionka (2013) betonen daher diese Fragen:

- „Welche pädagogischen und didaktischen Möglichkeiten eröffnet die Nutzung eines bestimmten Lehr-/Lernmediums?
- Welche pädagogischen und didaktischen Anforderungen, die an den Lehr-Lern-Prozess zu stellen sind, können mit welchen Funktionen in welchen Medien umgesetzt werden?“ (Witt und Czerwionka 2013: 96)

Synchrone und asynchrone Medien werden in Online-Lernsituationen auf unterschiedliche Weise eingesetzt, damit Menschen miteinander kommunizieren können. Synchrone Kommunikation (E-Mail, Wikis, Podcasts, Blogs, usw.) bedeutet, dass wir Informationen gleichzeitig austauschen können. Dies ermöglicht uns eine schnelle und effektive Kommunikation. Mit der asynchronen Kommunikation (Chat, Videokonferenz, Whiteboard, usw.) kann man jederzeit auf den Beitrag einer Person reagieren. Das Positive an dieser Funktion ist, dass jeder seine Beiträge in seinem eigenen Tempo posten und bearbeiten kann (vgl. ebd.).

Digitale Medien verbinden nicht nur Bilder mit Videos, sondern auch Musik mit Webseiten. Ein Synonym, das oft mit dem Begriff digitale Medien benutzt wird, ist Multimedia. Es gibt keine einheitliche Definition von Multimedia, aber Duden beschreibt den Begriff als „das Zusammenwirken, die Anwendung von verschiedenen Medien (Texten, Bildern, Computeranimationen, -grafiken, Musik, Ton) [mithilfe von Computern]“ (vgl. „Multimedia“ in Duden.de). Multimedia bedeutet also, dass verschiedene Arten digitaler Medien zusammenarbeiten, um ein reichhaltiges und vollständiges Erlebnis zu schaffen. Multimedia bezieht sich auf neue Technologien, die es Menschen ermöglichen, Informationen auf vielfältige Weise zu erleben und zu teilen. Zu diesen Technologien gehören unter anderem der Fernseher, der Computer und das Internet.

Beim kommunikativen Unterricht versuchen die Lehrer durch den Einsatz verschiedener Medien (wie Bücher, Filme, Musik) einen intensiveren Kontakt mit der Fremdsprache herzustellen (vgl. Schmidt 2010: 280). Multimedia ist eine Art von Medien, die Bilder, Töne

und andere Komponenten enthält, die gesehen, gehört oder gefühlt werden können. Die Multimedia-Technologie wird immer fortgeschrittener, so dass ständig neue Arten von Multimedia-Formaten geschaffen werden. Multimedia zeichnet sich durch seine Fähigkeit aus, mehrere Arten von Informationen zu codieren, sowie durch die Fähigkeit, interaktiv und anpassungsfähig zu sein (vgl. ebd.). Beispielsweise kann ein Computer sowohl geschriebene Sprache als auch Videos enthalten (Multicodierung) und weil beim Nutzer mehrere Sinne (Hören und Sehen) gefördert werden, ist der Computer auch multimodal. Die Interaktivität des Computers besteht darin, dass eine Interaktion mit dem Computer ermöglicht ist, und man kann den Computer auch unseren Bedürfnissen anpassen (Adaptivität) (vgl. Schmidt 2010: 281).

Online-Bildung ist billiger als herkömmliche Lehrmethoden, sodass die Schüler Geld sparen können. Dadurch wird Bildung für alle zugänglicher und erschwinglicher. Sie können viele verschiedene Dinge online lernen. Es gibt Kurse zu Religion, Wirtschaft, Philosophie, Modedesign, Programmierung, Malerei, Fotografie und Yoga, um nur einige zu nennen. Wenn man mit anderen lernt, kann man schneller und effektiver lernen. Man kann flexibel sein, wie man die eigene Zeit nutzt, wie viel Geld man hat, und wo man lebt. Online-Lernen ermöglicht es Menschen, voneinander zu lernen, auch wenn sie sich in verschiedenen Teilen der Welt, und zu unterschiedlichen Tageszeiten befinden. Dies bedeutet, dass Bildungsanbieter nicht so viel Geld für die Infrastruktur ausgeben müssen, was bedeutet, dass sie dieses Geld stattdessen für den Unterricht von Schülern ausgeben können. Die Qualität der Informationen im Internet wird immer auf dem neuesten Stand gehalten, sodass man sicher sein kann, die bestmöglichen Informationen zu erhalten.

#### **4. Analyse einer Untersuchung – Gebrauch von digitalen Medien im DaF-Unterricht in der Gespanschaft Međimurje**

Nach dem theoretischen Teil der Untersuchung folgt der empirische Teil der Studie. Zunächst werden die Ziele und Hypothesen der Forschung kurz beschrieben. Anschließend werden Angaben zu den Befragten, dem Erhebungsverfahren und dem Instrument gemacht. Abschließend werden die Ergebnisse der Untersuchung zusammengefasst und Schlussfolgerungen gezogen.

##### **4.1. Ziele und Hypothesen der Untersuchung**

Bevor die Untersuchung durchgeführt wurde, wurden einige Ziele konzipiert, die diese Studie folgt. Die Umfrage untersucht, welche Medien Lehrkräfte an Schulen in Međimurje verwenden, die Gründe für den Einsatz bzw. Nichteinsatz von bestimmten digitalen Medien an

Schulen in Međimurje, und die Motivation der Schülerinnen und Schüler beim Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht in Međimurje.

Einige Hypothesen wurden auf der Grundlage dessen gebildet, was in den vergangenen Forschungen erlernt wurde, und auf der Grundlage der festgelegten Ziele. Die folgenden Ausgangshypothesen wurden formuliert:

1. In der Gespanschaft Međimurje werden am schulischen Deutschunterricht zunehmend digitale Medien eingesetzt.
2. Deutschlehrkräfte an Schulen in Međimurje sind ausreichend für den selbstständigen Umgang mit digitalen Medien im Deutschunterricht ausgebildet.
3. Der Einsatz digitaler Medien fördert die aktive Teilnahme am schulischen Deutschunterricht in Međimurje.
4. Schülerinnen und Schüler werden von Lehrerinnen und Lehrern (nachfolgend: LuL) an Schulen in Međimurje gefördert digitale Medien im Deutschunterricht zu nutzen.
5. SuS an Schulen in Međimurje sind geschickter als LuL an Schulen in Međimurje.

#### 4.2. Die Befragten

Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer (N=25), die an Schulen in der Gespanschaft Međimurje arbeiten, nahmen an dieser Untersuchung teil. Von insgesamt 25 Befragten waren 96% Frauen (N=24) und 4% Männer (N=1). Unter den Befragten gehören die wenigsten, 8% (N=2), zu der Altersgruppe 22-29, fast die Hälfte der Befragten (44%; N=11) sind zwischen 30 und 39 Jahre alt, mehr als ein Drittel der Befragten (36%; N=9) ist in der Altersgruppe 40-49, und 12% (N=3) der Befragten ist zwischen 50-59 Jahre alt (vgl. Abbildung 3).

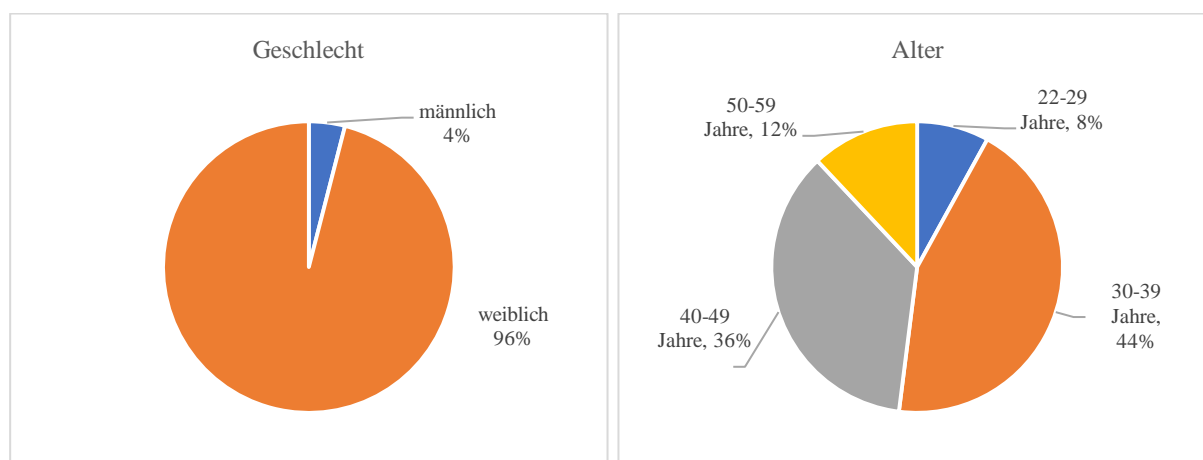


Abbildung 3: Geschlecht und Alter der Befragten

Da alle Befragten zur Zeit der Untersuchung tätig waren, wurde überprüft, an welchen Schulen sie arbeiten. Die wenigsten Befragten (8%; N=2) arbeiten an einer Fremdsprachenschule. 20% (N=5) der Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer arbeiten an einer Mittelschule. Die Mittelschule besuchen SuS nach erfolgreichem Abschluss der Grundschule (8. Klasse), und sie kann 1 bis 5 Jahre dauern. Die Mittelschulen in Kroatien werden in Gymnasien, Berufsschulen und Kunstschulen aufgeteilt. Die Mehrheit, 52% (N=13), der Befragten arbeiten an einer Grundschule. Es gibt auch einige LuL, die an zwei verschiedenen Schulen arbeiten, so sind 8% (N=2) der LuL an einer Grund- und Fremdsprachenschule tätig, und 12% (N=3) arbeiten an einer Mittel- und Fremdsprachenschule (vgl. Abbildung 4).

Danach wurde den Befragten LuL die Frage nach der Dauer ihrer Tätigkeit gestellt. 8% (N=2) der Befragten sind am Deutschunterricht weniger als 2 Jahre tätig, 12% (N=3) arbeiten zwischen 2 und 10 Jahren als Deutschlehrerin oder Deutschlehrer, fast die Hälfte der LuL, 48% (N=12), sind zwischen 11 und 20 Jahren am Deutschunterricht tätig, 24% (N=6) der Befragten arbeiten 21-30 Jahre, und 8% (N=2) arbeiten mehr als 30 Jahre an einer Schule (vgl. Abbildung 4).

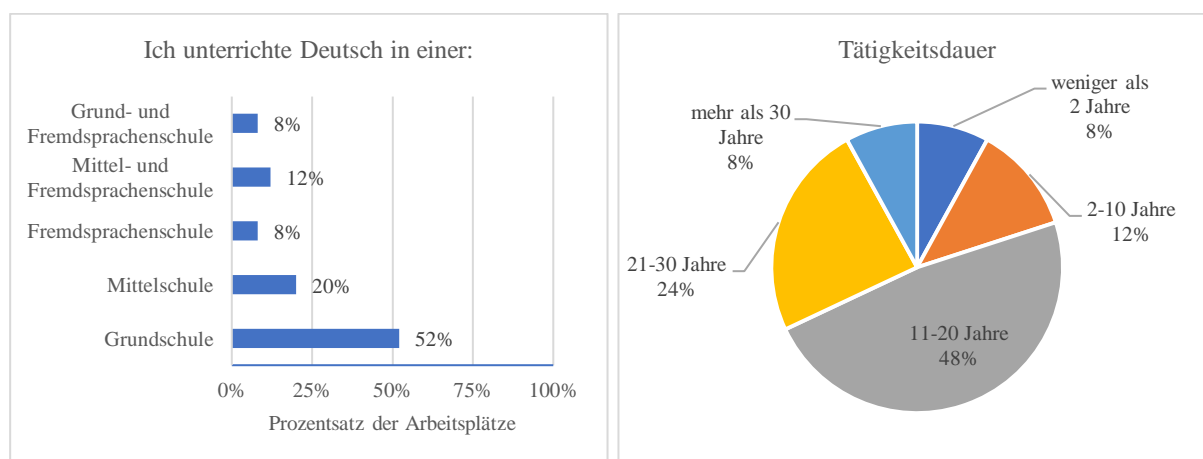


Abbildung 4: Arbeitsplatz und Tätigkeitsdauer der LuL in Međimurje

### 4.3. Datenverarbeitungsvorgang und Instrument der Umfrage

Die Umfrage wurde im Juli 2021 durchgeführt. Die Lehrer haben den Fragebogen per E-Mail zugeschickt bekommen und haben ihn von zuhause aus ausgefüllt. Die Umfrage wurde auf Kroatisch verfasst. Alle Antworten wurden durch die Umfrageverwaltungssoftware Google Formulare abgegeben und im Datenverarbeitungsprogramm SPSS 22.0 und Microsoft Excel analysiert und ausgewertet. Die für die Studie relevanten Informationen wurden mithilfe eines Fragebogens erhoben, der in drei Teile aufgeteilt war. Im Fragebogen befanden sich offene, halboffene, geschlossene, Alternativ- und Bumerangfragen, so wie eine Likert-Skala, die die Zufriedenheit mit dem Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht gemessen hat.

## 5. Die Ergebnisse der Untersuchung

### 5.1. Häufigkeit der Nutzung von digitalen Medien im Deutschunterricht

Nachdem die Umfrageteilnehmer die Fragen nach ihren soziodemographischen Merkmalen ausgefüllt haben, wurden sie nach der Nutzung von unterschiedlichen Trägern von digitalen Medien im Deutschunterricht gefragt. Der am meisten genutzte Träger von digitalen Medien ist der Laptop, den alle Befragten (N=25) in ihrem Deutschunterricht benutzen. Das Internet (96%; N=24) und der Projektor (92%; N=23) liegen dicht am Laptop bei den LuL. Die Mehrheit der Befragten setzen auch einen Computer (80%; N=20) oder ein Smartphone (76%; N= 19) in ihrem Deutschunterricht ein. Da die meisten Klassenzimmer an Schulen in der Gespanschaft Međimurje mit interaktiven Whiteboards ausgestattet sind, werden sie auch von fast zwei Drittel (64%; N=16) der Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer verwendet. Da die Reform in der Bildung in Kroatien die Nutzung der digitalen Medien an Schulen erhöht hat, setzen LuL in Međimurje auch E-Bücher (60%; N=15) und Tablets (52%; N= 13) ein. Fast die Hälfte (44%; N=11) der Befragten verwenden noch einen Kassettenrekorder oder CD-Player. Am wenigsten (20%; N=5) wird jedoch der Fernseher im Deutschunterricht gebraucht (vgl. Abbildung 5). Daraus ist zu schließen, dass die Hypothese 1 (In der Gespanschaft Međimurje werden am schulischen Deutschunterricht zunehmend digitale Medien eingesetzt) bestätigt ist.

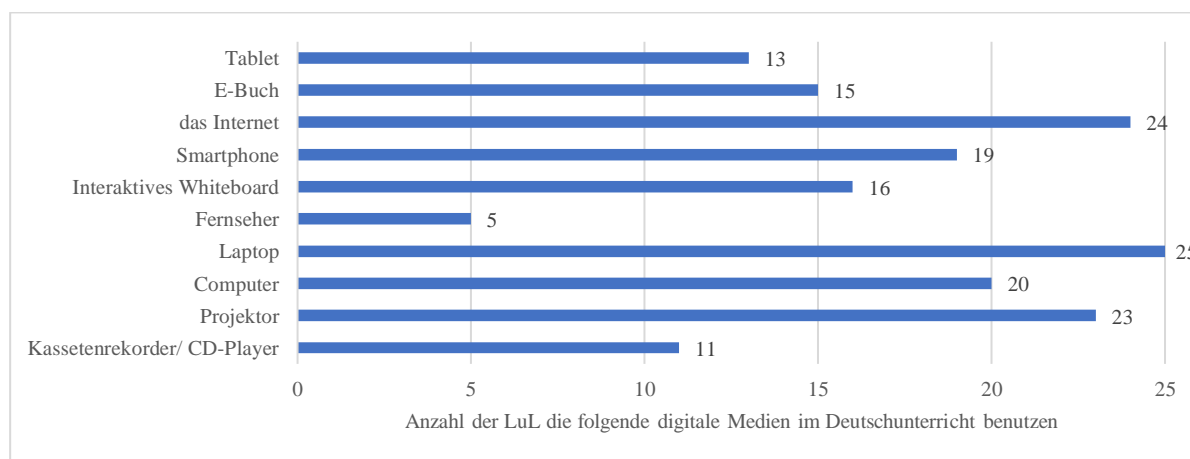


Abbildung 5: Träger der digitalen Medien im Unterricht in Međimurje

### 5.2. Digitale Medien in konkreten Lernsituationen

Anschließend wurden die LuL nach dem Einsatz von digitalen Medien bei konkreten Lerninhalten, wie z. B. bei der Einführung neuen Wortschatzes, bei der Einführung in die Grammatik, beim Üben, usw., abgefragt. Der folgenden Abbildung nach ist es deutlich, dass LuL in Međimurje bei allen Lernsituationen das Internet am meisten benutzen. Der Laptop ist das zweite digitale Medium, das bei konkreten Lernsituationen verwendet wird, gefolgt vom Projektor, den die LuL verwenden, um den SuS entweder die Regeln der Grammatik oder den

Wortschatz anschaulich darstellen zu können. Der Einsatz von Smartphones, Tablets und Computern in den genannten Lernsituationen ist ungefähr gleich. E-Bücher und interaktive Whiteboards werden eher seltener gebraucht. In verschiedenen Lernsituationen werden am wenigsten IKT-Tools, wie z. B. *LearningApps*, *Wordle*, *Mentimeter*, *Wordwall*, *Scratch*, usw., CDs und Audio- und Videoaufnahmen eingesetzt (vgl. Abbildung 6).

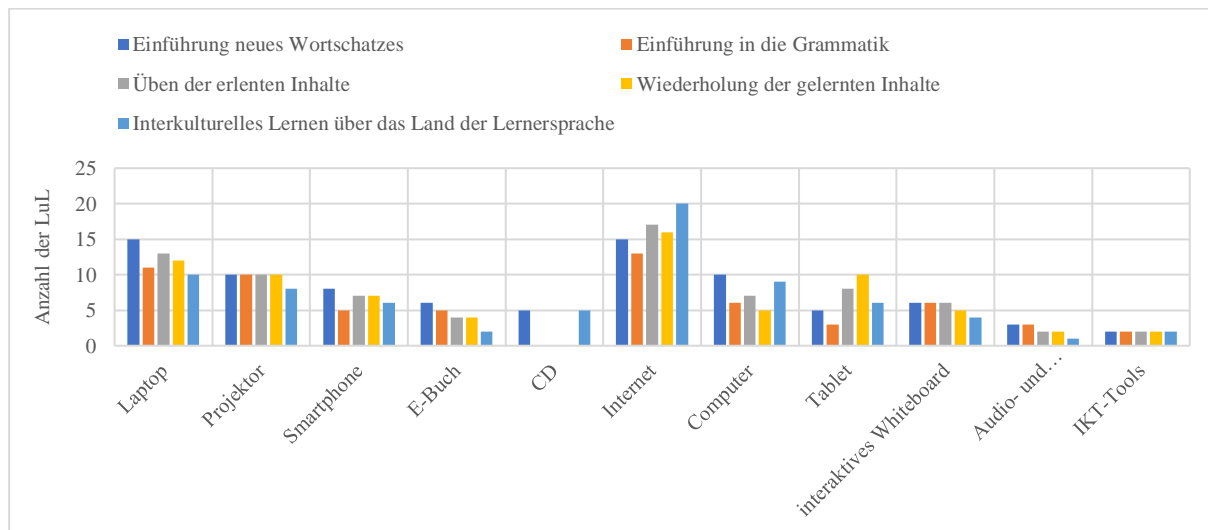


Abbildung 6: Digitale Medien in konkreten Lernsituationen in Medimurje

### 5.3. Digitale Medien und Prüfungen

Nachdem sich die Befragten über den Einsatz von digitalen Medien in unterschiedlichen Lernsituationen geäußert haben, wurden sie gefragt, ob sie digitale Medien auch in Prüfungen verwenden. Die Mehrheit (56%; N=14) setzen digitale Medien auch in Prüfungen ein. Von den 56% der LuL, die digitale Medien in Prüfungen verwenden, wurde weiterhin untersucht, welche digitalen Medien sie benutzen, wie sie die digitalen Medien verwenden, wo sie die digitalen Medien einsetzen, und welche Art der digitalen Medien sie gebrauchen. Wie erwartet, nutzen fast alle LuL (86%; N=12) das Internet in Prüfungen. Damit ihre SuS die Prüfungen auch lösen können, brauchen sie entweder ein Smartphone (35%; N=5), ein Laptop (29%; N=4) oder ein Tablet (29%; N=4). Am wenigsten werden digitale Tools (14%; N=2) und ein Computer (7%; N=1) eingesetzt (vgl. Abbildung 7).

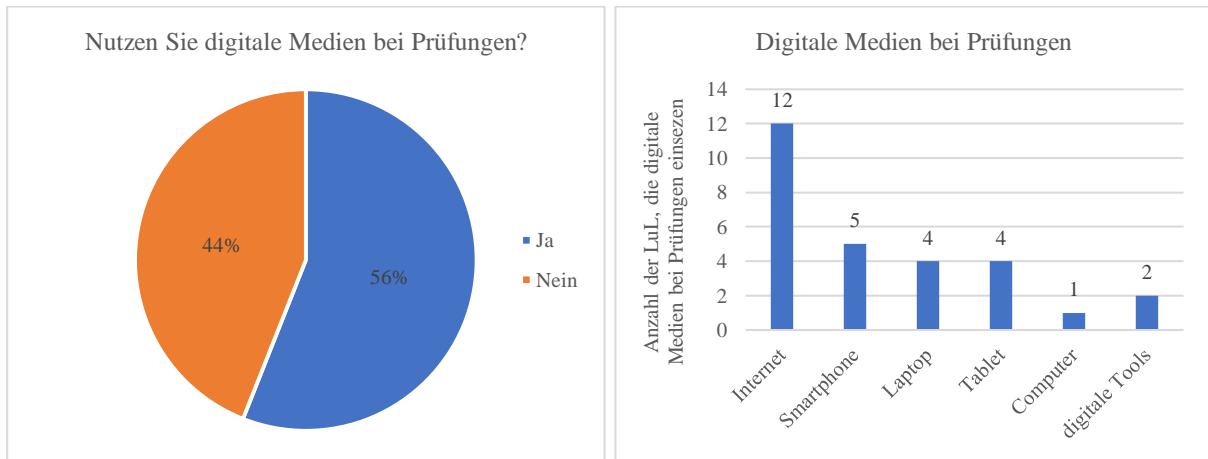


Abbildung 7: Anzahl der LuL in Medimurje, die digitale Medien in Prüfungen einsetzt

Auf die Frage, wie die LuL digitale Medien in Prüfungen einsetzen, gab es 5 Kategorien von Antworten. 5 Befragte, 36%, verwenden digitale Medien in Prüfungen nur im Online-Unterricht. 29% der Befragten (N=4) gibt den SuS die Möglichkeit einige Prüfungen auf ihren Tablets zu lösen. Die Wenigsten setzen digitale Medien in Prüfungen, die nicht benotet werden (14%; N=2), nur beim Üben (14%; N=2) oder beim Hörverstehen (7%; N=1) ein. Bei der Frage, wo sie die digitalen Medien in Prüfungen verwenden, gab es drei unterschiedliche Möglichkeiten. Entweder setzen sie digitale Medien von zuhause aus (43%; N=6) ein, in der Schule (14%; N=2), oder beides, von zuhause aus und in der Schule (43%; N=6) (vgl. Abbildung 8).

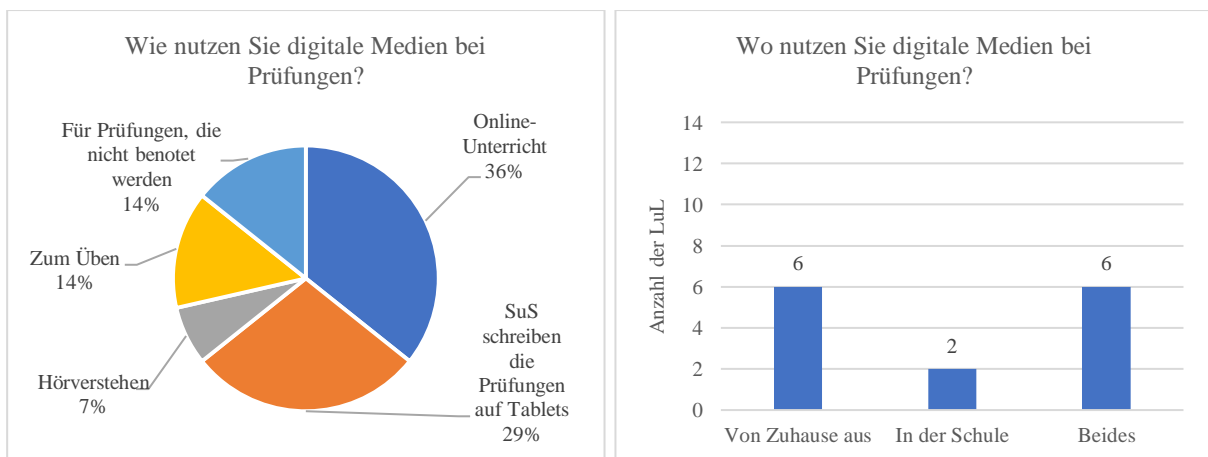


Abbildung 8: Wie und wo nutzen LuL in Medimurje digitale Medien bei Prüfungen?

Mit der letzten Frage des ersten Teils der Umfrage wollte man herausfinden, welche Art der digitalen Medien die LuL in Prüfungen einsetzen. Am meisten werden auditive Medien (79%; N=11) in Prüfungen wie Hörverstehen verwendet. Dicht an den auditiven Medien sind audiovisuelle Medien (64%; N=9) und visuelle Medien (57%; N=8). In Prüfungen werden am wenigsten Texte im digitalen Format (14%; N=7) und interaktive Materialien (7%; N=1) eingesetzt (vgl. Abbildung 9).



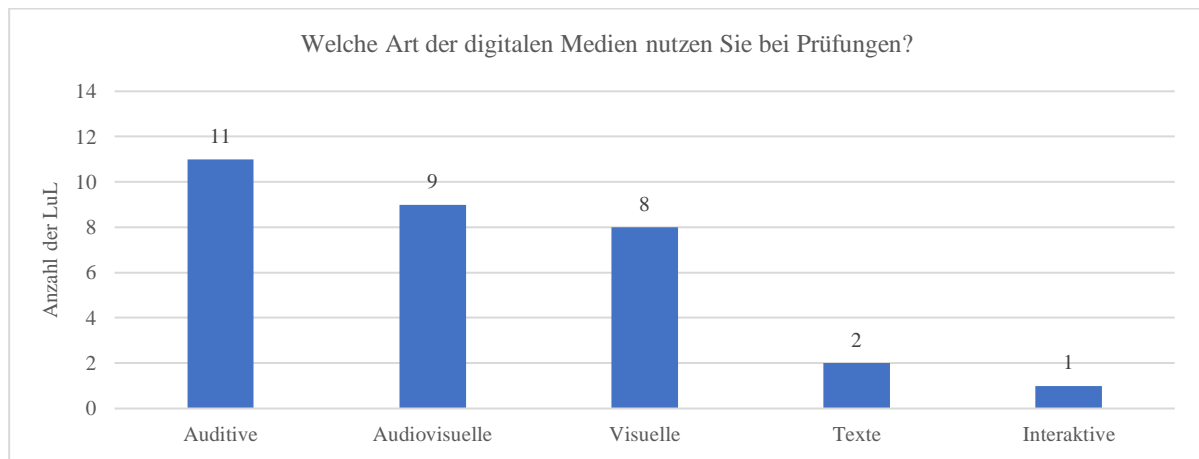


Abbildung 9: Art der digitalen Medien bei Prüfungen bei LuL in Medimurje

#### 5.4. Zufriedenheit der LuL mit dem Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht

Der zweite Teil der Umfrage bestand aus 7 Aussagen, die die LuL anhand einer Likert-Skala bewertet haben. Bei der Likert-Skala gab es fünf verschiedene Werte, die die LuL auswählen konnten, um sich zu äußern, ob sie der Aussage zustimmen oder nicht. Die fünf Werte waren wie folgend: 1 = Ich stimme vollkommen zu, 2 = Ich stimme größtenteils zu, 3 = Ich stimme weder zu noch stimme ich nicht zu, 4 = Ich stimme größtenteils nicht zu, 5 = Ich stimme überhaupt nicht zu. Aus der folgenden Tabelle sind noch einige wichtige Elemente zu erklären. N steht für die Quantität der Befragten, also insgesamt waren es 25 Teilnehmer. Danach folgen Minimum und Maximum, die die Zustimmung oder die Ablehnung darstellen, wobei die niedrigen Werte die Zustimmung repräsentieren, und die höheren Werte die Ablehnung. Der Mittelwert (M) ist ein Parameter, der den typischen Wert der Gruppe von Daten mitteilt, um eine zentrale Tendenz hervorzuheben. Da in dieser Umfrage 5 verschiedene Werte angeboten waren, haben die folgenden Mittelwerte einen Umfang von 0,8, was bedeutet, dass ein Mittelwert von 1-1,8 = Ich stimme vollkommen zu, 1,8-2,6 = Ich stimme größtenteils zu, 2,6-3,4 = Ich stimme weder zu noch stimme ich nicht zu, 3,4-4,2 = Ich stimme größtenteils nicht zu, 4,2-5 = Ich stimme überhaupt nicht zu. Das letzte Element ist die Varianz ( $\sigma$ ), was die mittlere Abweichung vom Erwartungswert bezeichnet.

Die Aussage 5, der die meisten LuL zustimmen, ist, dass sie in der Lage sind, ohne Unterstützung einen Fernunterricht zu halten ( $M=1,88$ ), was die zweite Hypothese (Deutschlehrkräfte an Schulen in Medimurje sind ausreichend für den selbstständigen Umgang mit digitalen Medien im Deutschunterricht ausgebildet) bestätigt. Weiterhin stimmen die LuL größtenteils fast allen Aussagen zu, außer der Aussage, dass die SuS im Fernunterricht aktiver sind als in der Schule ( $M=4$ ). Bei dieser Aussage haben sich die LuL geäußert, dass sie größtenteils nicht zustimmen. Ein Blick auf die Varianz ( $\sigma=0,816$ ) zeigt uns jedoch, dass bei der gleichen Aussage die niedrigste Varianz besteht, was bedeutet, dass die Mehrheit der

Befragten die gleichen Werte genommen hat. Zudem folgen Aussagen 4 ( $\sigma=0,961$ ) und Aussage 2 ( $\sigma=0,988$ ) mit niedrigen Abweichungen. Die größten Abweichungen haben Aussage 3 ( $\sigma=1,108$ ) und Aussage 5 ( $\sigma=1,166$ ), was bedeutet, dass die LuL den größten Umfang von den oben genannten Werten ausgewählt haben (vgl. Tabelle 2).

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert (M)	Varianz ( $\sigma$ )
1) Ich bin zufrieden mit der Art und Weise, wie mein Fernunterricht aussieht.	25	1	5	2,16	1,068
2) Die SuS schneiden im Fernunterricht gut ab.	25	1	5	2,68	,988
3) Meine Ausstattung für den Fernunterricht ist zufriedenstellend.	25	1	5	2,32	1,108
4) Ich bin zufrieden, dass es Videolektionen und Inhalte auf Online-Plattformen gibt.	25	1	5	2,56	,961
5) Ich bin in der Lage, ohne Unterstützung einen Fernunterricht zu halten.	25	1	5	1,88	1,166
6) Die SuS sind im Fernunterricht aktiver als in der Schule.	25	3	5	4,00	,816
7) Im Fernunterricht habe ich besser abgeschnitten, als ich es vor Beginn erwartet habe.	25	1	5	2,24	1,052
Gültig N (listweise)	25				

Tabelle 2: Deskriptive Analyse der Zufriedenheit der LuL an Schulen in Međimurje

## 5.5. Schülerinnen und Schüler und der Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht

Der dritte und letzte Teil der Umfrage handelt von SuS und deren Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Am Anfang wurden die LuL gefragt, ob sie irgendwelche Veränderungen bei ihren SuS beim Einsatz digitaler Medien festgestellt haben. Aus den folgenden Daten ist zu sehen, dass der Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht bei einigen LuL in Hinsicht auf die SuS weder als positiv noch als negativ betrachtet werden kann. Ob digitale Medien positive oder negative Resultate bei den SuS haben, hängt ganz allein von der Art und Weise, wie die Lehrerin oder der Lehrer diese Medien im Unterricht verwendet, ab. Damit ist die Hypothese 3 (Der Einsatz digitaler Medien fördert die aktive Teilnahme am schulischen Deutschunterricht in Međimurje) widerlegt (vgl. Abbildung 10).

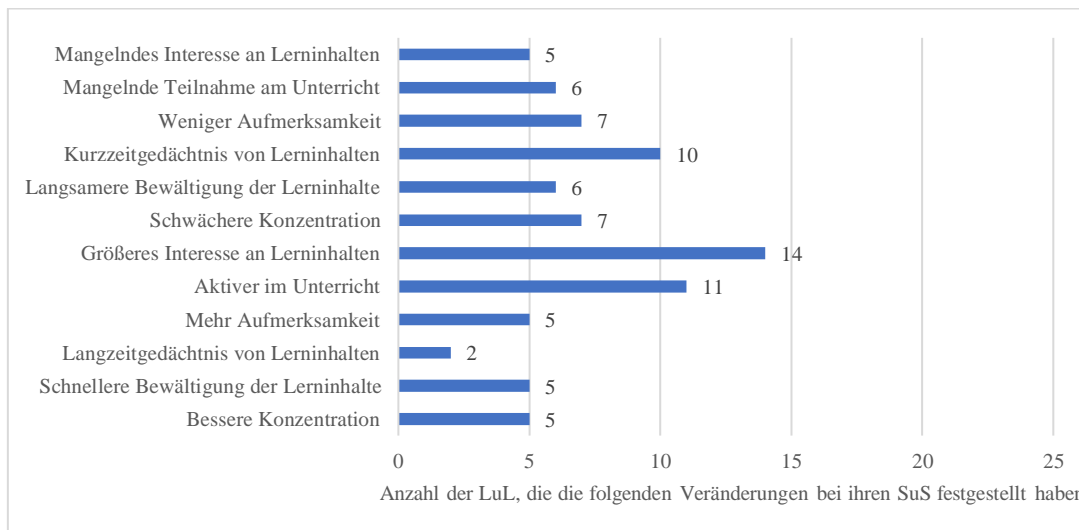


Abbildung 10: Veränderungen bei den SuS in Medimurje hinsichtlich des Einsatzes von digitalen Medien

Anschließend äußerten sich die Befragten, ob sie ihre SuS zur Nutzung digitaler Medien bei der Vorbereitung und Durchführung von Präsentationen und Berichten fördern, sowie welche digitalen Medien sie dabei verwenden. Fast alle (96%; N=24) ermutigen ihre SuS, digitale Medien bei der Vorbereitung und Durchführung von Präsentationen und Berichten zu nutzen. Auf die Frage, welche digitale Medien ihre SuS dabei benutzen hat sich herausgestellt, dass der Projektor (75%; N=18) am meisten verwendet wird, was auch gerechtfertigt ist, weil die anderen SuS die Präsentation auch sehen müssen. Dicht am Projektor ist der Laptop (67%; N=16), wodurch die SuS ihre Präsentationen und Berichte zeigen. Am wenigsten werden interaktive Whiteboards (8%; N=2), Smartphones (17%; N=4) und Tablets (17%; N=4) eingesetzt (vgl. Abbildung 11).

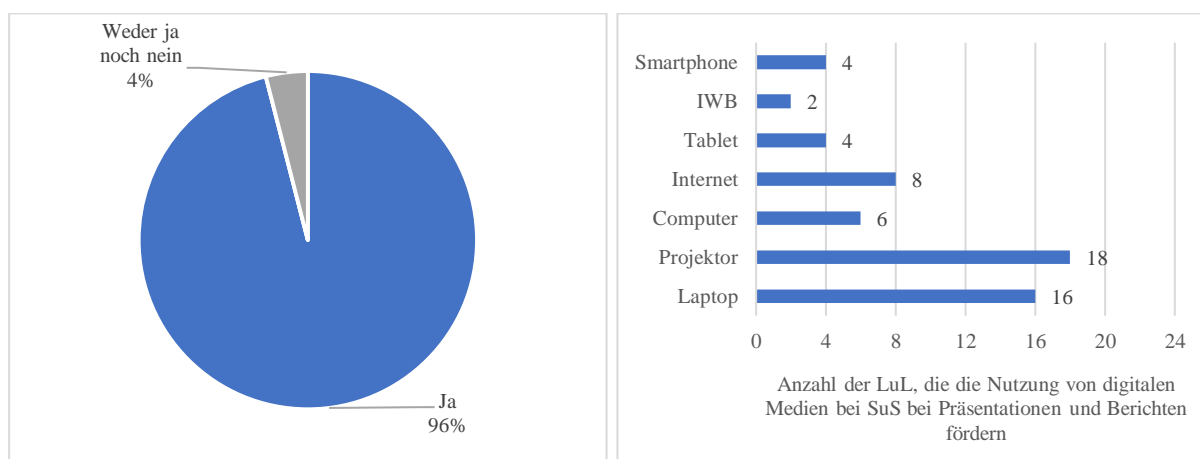


Abbildung 11: Förderung der Nutzung von digitalen Medien bei SuS bei Präsentationen und Berichten

Die Frage, ob sie ihre SuS fördern, digitale Medien zu benutzen, um ihr Wissen zu testen und zu erweitern, wurde von der Mehrheit (64%; N=16) positiv beantwortet. Daraus ist festzustellen, dass Hypothese 4 (SuS werden von LuL an Schulen in Medimurje gefördert

digitale Medien im Deutschunterricht zu nutzen) bestätigt ist. 28% (N=7) der Befragten antworteten „Weder ja noch nein“. Die wenigsten, 8% (N=2), unterstützen ihre SuS nicht auf diese Weise im Umgang mit digitalen Medien. Die 16 Befragten, die ihre SuS fördern, digitale Medien zu nutzen, um ihr Wissen zu testen und zu erweitern, wurden weiterhin gefragt, welche digitale Medien ihre SuS dabei benutzen. Alle stimmen der Internetnutzung zu (100%; N=16), um ihr Wissen zu überprüfen und zu erweitern. Neben dem Internet werden auch Computer (13%; N=2), E-Bücher (19%; N=3), Tablets (13%; N=2), Smartphones (13%; N=2), digitale Tools (13%; N=2), sowie Laptops (6%; N=1) eingesetzt (vgl. Abbildung 12).

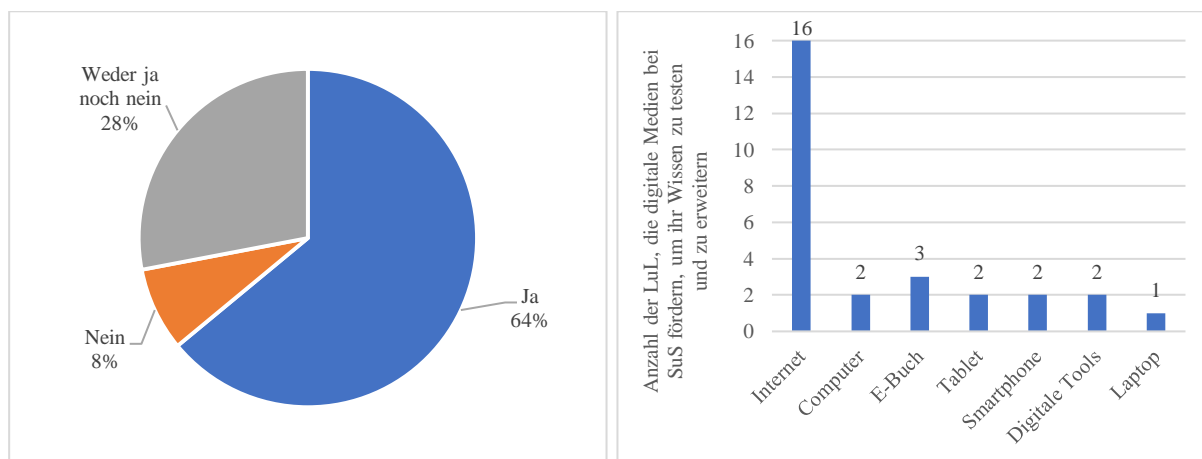


Abbildung 12: Förderung der Nutzung von digitalen Medien bei SuS, um ihr Wissen zu testen und erweitern

Die abschließende Frage der Umfrage war, ob die LuL der Meinung sind, dass ihre SuS geschickter im Umgang mit digitalen Medien als sie selbst sind. Fast ein Drittel der Befragten (32%; N=8) meint, dass ihre SuS besser im Umgang mit digitalen Medien als sie selbst sind. 24% (N=6) der LuL sind der Ansicht, dass sie besser mit digitalen Medien umgehen als ihre SuS. Die restlichen 44% (N=11) stimmen weder zu noch stimmen sie der Aussage nicht zu. Dies widerspricht der fünften Hypothese, dass SuS an Schulen in Međimurje geschickter sind als LuL an Schulen in Međimurje (vgl. Abbildung 13).

Die LuL wurden auch nach der Erklärung ihrer Meinung gefragt. Einige LuL, die der Meinung sind, dass SuS besser im Umgang mit digitalen Medien als LuL sind, sagten, dass die SuS aufgrund des Informatikunterrichts mehr Wissen über die Nutzung von verschiedenen Tools und Apps haben. Ein weiterer Grund den die LuL nennen ist, dass die SuS in einem digitalen Zeitalter aufgewachsen sind, während einige LuL mit der Beherrschung der gleichen Inhalte in einem reiferen Alter begannen. Auf der anderen Seite meinen einige LuL, dass sie diejenigen sind, die digitale Medien besser beherrschen. Sie meinen, dass SuS begrenzte IT-Kenntnisse nutzen, und dies fast ausschließlich passiv tun (sie hören und sehen, was für sie interessant ist). Ein weiteres Argument, dass die LuL nennen, warum LuL geschickter als SuS

sind, ist, dass digitale Medien ein Bereich ihres Interesses sind und, dass sie sich ständig verbessern, und neue Trends verfolgen.

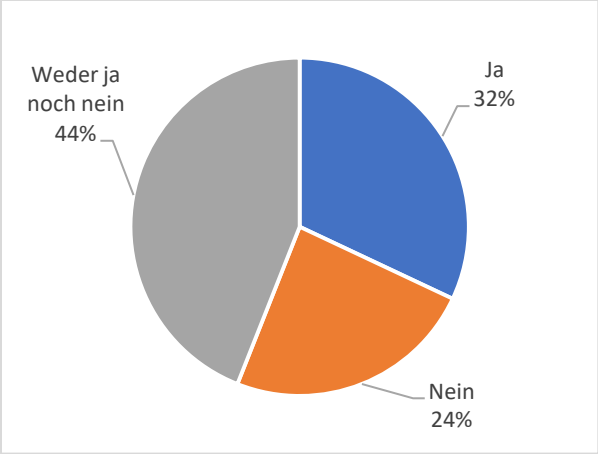


Abbildung 13: Sind SuS in Mediennutzung geschickter im Umgang mit digitalen Medien als ihre LuL?

## 6. Schlusswort

Angesichts der neulichen globalen Ereignisse, wie der Pandemie, ist der Einsatz neuer Medien zu einem notwendigen Bestandteil der Bildung geworden. Da diese neuen Tools in das Bildungssystem eingetreten sind, liegt es an den Lehrkräften sie verantwortungsvoll, zielgerichtet und sinnvoll in den Lernprozess zu integrieren. E-Learning bietet einen kreativen und komplexen Ansatz für das Lernen und Lehren und es kann den Bildungsprozess verbessern, wenn es sinnvoll mit anderen Lehrmitteln eingesetzt wird. Obwohl E-Learning nützlich ist, kann es traditionelle Lernmethoden nicht vollständig ersetzen. Kommunikation ist im Sprachunterricht wegen der Klarheit der Aussprache besonders wichtig.

Es ist ersichtlich, dass die Bildung die Technologie über einen langen Zeitraum übernommen und angepasst hat. Es gibt einige nützliche Lehren aus vergangenen Entwicklungen bei der Verwendung von Technologie für die Bildung. Auch ersetzt eine neue Technologie selten vollständig eine ältere Technologie. In der Regel bleibt die alte Technologie bestehen und wird in einer spezialisierteren „Nische“ wie Radio betrieben oder als Teil einer reichhaltigeren Technologieumgebung wie Video im Internet integriert. Was das digitale Zeitalter jedoch von allen früheren Zeitaltern unterscheidet, ist das rasante Tempo der technologischen Entwicklung und unser Eintauchen in technologiebasierte Aktivitäten in unserem täglichen Leben. Daher kann man den Einfluss des Internets auf die Bildung zumindest in Bezug auf die Bildungstechnologie als Paradigmenwechsel bezeichnen. Wir sind noch dabei, die Implikationen aufzunehmen und anzuwenden.

Das Ziel dieser Untersuchung war es herauszufinden, wie die LuL in Medimurje mit digitalen Medien im Unterricht umgehen. Laut der erhaltenen Ergebnisse besitzen Deutschlehrkräfte in Medimurje ein gewisses Wissen über digitale Medien und wie man sie bedient. Obwohl sich die LuL bemühen, den modernen Unterricht interessanter zu gestalten steigt die Konzentration und Aktivität der SuS in Medimurje nicht, was aus den Ergebnissen der Untersuchung zu sehen ist. Der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht liegt an der jeweiligen Lehrkraft, und die Mehrheit fördert auch die SuS digitale Medien in ihrem Deutschunterricht zu nutzen. Weiterhin wurde noch erforscht, ob die SuS geschickter im Umgang mit digitalen Medien als LuL sind, was von den Lehrkräften widerlegt worden ist. Weitere Forschungen an LuL und auch an SuS sind wichtig, um die Meinungen von Lehrkräften und SuS herauszufinden, und die bestmöglichen Bedingungen für einen sinnvollen Lehr- und Lernprozess mit digitalen Medien zu veranstalten.

## Literaturverzeichnis

- Anić, V. & Goldstein, I. (1999): *Rječnik stranih riječi*. Novi Liber. Zagreb.
- Archibald, D. & Worsley, S. (2019). The Father of Distance Learning. *TechTrends*, 63(2), 100-101. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00373-7>
- Association of College & Research Libraries. (2015). *Framework for Information Literacy for Higher Education*.
- Baacke, D. (1997). *Medienpädagogik: Grundlagen der Medienkommunikation*. Niemeyer.
- Barclay, S. (2021). The BBC School Broadcasting Council and the Education System 1935-1971. *Media History*, 28(2), 214-229. <https://doi.org/10.1080/13688804.2021.1917350>
- Bender, I. (2017). *Mediendidaktik: Potenziale, Szenarien und Formate der digitalisierten Lehre*. Abgerufen am 1. Dezember 2022 von <https://www.uni-rostock.de/storages/uni-rostock/UniHome/Weiterbildung/KOSMOS/Mediendidaktik.pdf>
- Berners-Lee, T. (2000). *Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web*. Harper Business.
- Berners-Lee, T., Hendler, J. & Lassila, O. (2001). The Semantic Web: A New Form of Web Content That is Meaningful to Computers Will Unleash a Revolution of New Possibilities. *Scientific American*, 284 (5), 34-43.
- Blažević, N. (2007). *Grundlagen der Didaktik und Methodik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache*. Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci.
- Brakus, A. (2015). Medijska pismenost i obrazovanje. *Media dialogues/ Medijski dijalozi*, 8(2), 47-53.
- Chisega-Negrilă, A.-M. (2013). EDUCATION IN WEB 3.0. *JADLET Journal of Advanced Distributed Learning Technologies*, 1 (1), 50-59.
- Das Europäische Parlament & Der Rat der Europäischen Union. (2006). *EMPFEHLUNG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS UND DES RATES vom 18. Dezember 2006 zu Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen (2006/962/EG)*. Amtsblatt der Europäischen Union.
- Das Europäische Parlament & Der Rat der Europäischen Union. (2018). *EMPFEHLUNG DES RATES vom 22. Mai 2018 zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (2018/C 189/1)*. Amtsblatt der Europäischen Union.
- Doutlik, K. (2015). Status medija u waldorfskoj školi. *Medijska istraživanja*, 21 (1), 101-117
- Dölek, S., Çil, E. & Türkiş, S. (2022). Web 3.0 (Semantics) Applications in Education. In *6<sup>th</sup> International Conference on Computational Mathematics and Engineering Sciences*.
- Đurđek, M., & Lütze-Miculinić, M. (2021). Opinions of German studies students about their professional competence in the use of information and communication technology in teaching. *Strani Jezici*, 50(1), 81-109. <https://doi.org/10.22210/strjez/50-1/4>

- Đurić, T. (2020). Suvremeni informacijski i komunikacijski alati u provođenju nastave stranoga jezika na daljinu. *Strani Jezici*, 50(2), 235–266. <https://doi.org/10.22210/strjez/50-2/4>
- Frančula, N. (2017). Web 3.0 - semantički web. *Geodetski list : glasilo Hrvatskoga geodetskog društva*, 2, 163.
- Frederking, V., Krommer, A. & Maiwald, K. (2012). *Mediendidaktik Deutsch: eine Einführung*. Erich Schmidt Verlag.
- Freudenstein, R. (2003). Unterrichtsmittel und Medien: Überblick. In *Handbuch Fremdsprachenunterricht* (4. Aufl.). A. Francke Verlag. Tübingen und Basel.
- Heyd, G. (1991b). *Deutsch lehren: Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache* (2. Aufl.). Verlag Moritz Diesterweg in Westermann Bildungsmedien.
- Kerres, M. (2000). Internet und Schule: Eine Übersicht zu Theorie und Praxis des Internet in der Schule. *Zeitschrift für Pädagogik*, Heft 1, 113-130.
- Kraner, D. (2022). Prednosti i nedostaci korištenja internetskih medija u odgoju i učenju. In J. Garmaz & A. Šegula, *Probuditi kreativnost: Izazovi učenja i poučavanja u kontekstu pandemije i migracija*. Dalmacija Papir. Split.
- Miliša, Z., Tolić, M. & Vertovšek N. (2010). Mladi- Odgoj za medije: Priručnik za stjecanje medijskih kompetencija. *M.E.P Zagreb*.
- Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa RH. (2011). *Nacionalni okvirni kurikulum: za predškolski odgoj i obrazovanje te opće obvezno i srednjoškolsko obrazovanje*. PRINTERA GRUPA.
- Nadrljanski, M., Nadrljanski, Đ. & Bilić M. (2007). Digitalni mediji u obrazovanju. *I. međunarodna znanstvena konferencija „The Future of Information Sciences (INFUTURE2007): Digital Information and Heritage“: zbornik radova*, 527.
- Planinić, M. (2016). Komunikacija i društvena uloga medija. *Media dialogues/ Medijski dijalozi*, Vol. 9(1), 81-90.
- Peruško, Z. (2011). *Uvod u medije*. Naklada Jesenski i Turk. Zagreb.
- Prelog, N. (2011): *Novi mediji i novinstvo na internetu*. In Z. Peruško, (Ed.), *Uvod u medije*. Naklada Jesenski i Turk. Zagreb.
- Reppe, D. (2014). *Digitale Sprachlernprogramme: Möglichkeiten und Grenzen im Fremdsprachenunterricht und beim selbstständigen Fremdspracherwerb* (Erstauflage). Diplomica Verlag.
- Rodek, S. (2011). Novi mediji i nova kultura učenja. *Napredak: Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju*, 152(1), 9-28.
- Ryan, J. (2010). *A History of the Internet and the Digital Future*. Reaktion Books.
- Schmidt, T. (2010). Multimediale Lernumgebungen für das Fremdsprachenlernen. In W. Hallet & F. G. Königs, *Handbuch Fremdsprachendidaktik* (S. 280–285). Kallmeyer.



- Spanhel, D. (2011). Medienkompetenz oder Medienbildung?: Begriffliche Grundlagen für eine Theorie der Medienpädagogik. *Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 20, 95–120.
- Suvajdžić, M. (2016). *Novi mediji i učenje: Uticaj novih tehnologija na transformaciju visokog školstva* (Dissertation, Univerzitet umetnosti u Beogradu)
- Suss, D., Lampert, C. & Wijnen, C. W. (2013). *Medienpädagogik: Ein Studienbuch zur Einführung (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft)*. (2., überarb. u. akt. Aufl. 2013). Springer VS.
- Šego, J. (2009). Obrazovanje za medije: Doprinos medijskoj kompetentnosti i kulturi odgovornosti. In D. Labaš, *Novi mediji - nove tehnologije - novi moral. Zbornik radova Okruglog stola s međunarodnim sudjelovanjem*, 61–77.
- Tolić, M., Jukić, R. & Josipović, V. (2016). Multimedijско učenje i vrednovanje matematičkih panoa na primjeru GeoGebre. *Medijska istraživanja: znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije*, 21(2), 125–155.
- Tolić, M. (2009). Temeljni pojmovi suvremene medijske pedagogije. *Life and school: journal for the theory and practice of education = Leben und schule*, 55 (22), 97–103.
- Treumann, K., Baacke, D., Haacke, K., Hugger, K. U. & Vollbrecht, R. (2002). *Medienkompetenz im digitalen Zeitalter: Wie die neuen Medien das Leben und Lernen Erwachsener verändern (Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien in NRW)* (Bd. 39). Opladen, Leske und Budrich.
- Witt, C. de & Czerwionka, T. (2007). *Mediendidaktik*. W. Bertelsmann Verlag GmbH & CO. KG. Bielefeld
- Witt, D. C. & Czerwionka, T. (2013). *Mediendidaktik: Hrsg.: Deutsches Institut f. Erwachsenenbildung (Studentexte für Erwachsenenbildung)* (1. Aufl.). wbv Publikation.
- Zurkowski, P. G. (1974). *The Information Service environment relationships and priorities*. 5. National Commission on Libraries and Information Science.

## Literaturverzeichnis Webseiten

- About the School of the Air. (n. d.). *Australian Children*. Abgerufen am 4. November 2022, von <https://australian-children.com/school-of-the-air/about-school-of-the-air/>
- Briggs, S. (2014, 17. Dezember). *The Evolution of Learning Technologies*. InformED. Abgerufen am 4. November 2022, von <http://www.opencolleges.edu.au/informed/features/the-evolution-of-learning-technology/>
- Duden.de. (n. d.). Medium. In *Duden online*. Abgerufen am 4. November 2022, von [https://www.duden.de/rechtschreibung/Medium\\_Vermittler\\_Traeger](https://www.duden.de/rechtschreibung/Medium_Vermittler_Traeger)
- Duden.de. (n. d.). Multimedia. In *Duden online*. Abgerufen am 4. November 2022, von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Multimedia>

- New wings for schools of the air. (2003, 11. Februar). *The Age*. Abgerufen am 4. November 2022, von <https://www.theage.com.au/technology/new-wings-for-schools-of-the-air-20030211-gdg8ql.html>
- Shah, D. (2021, 1. Dezember). *By The Numbers: MOOCs in 2021 — Class Central*. The Report by Class Central. Abgerufen am 4. November 2022, von <https://www.classcentral.com/report/mooc-stats-2021/>
- Školama u Hrvatskoj 91 tisuća tableta za izvođenje nastave u sklopu reforme. (2019, 6. November). Ministarstvo znanosti i obrazovanja RH. Abgerufen am 4. November 2022, von <https://mzo.gov.hr/vijesti/skolama-u-hrvatskoj-91-tisuca-tableta-za-izvodjenje-nastave-u-sklopu-reforme/3206>
- Wikipedia-Autoren. (2003, 10. Dezember) *Medienkompetenz*  
<https://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz>
- World's First School Air Opened. (1951, 9. Juni). *Trove*. Abgerufen am 4. November 2022, von <https://trove.nla.gov.au/newspaper/article/45718205?browse=ndp:browse/title/A/title/44/1951/06/09/page/3191477/article/45718205>

## **Zusammenfassung**

Aufgrund der COVID-19 Pandemie mussten Schulen in der ganzen Welt eine Lösung finden, um Kindern weiterhin die erforderliche Ausbildung bieten zu können. Die Lösung kam durch Online-Bildung bzw. dem Fernunterricht, weswegen Lehrkräfte ihre traditionellen Methoden durch neue Medien und Methoden ersetzen mussten. Diese Arbeit behandelt die Meinungen von Deutschlehrerinnen und Deutschlehrern über den Einsatz von digitalen Medien im DaF-Unterricht in der Gespanschaft Međimurje. Für diesen Zweck wurde eine online Umfrage durch Google Forms erstellt und an Deutschlehrkräfte in Međimurje zugeschickt. Das Ziel der Untersuchung war es herauszufinden, welche Medien Lehrkräfte an Schulen in Međimurje verwenden, die Gründe für den Einsatz bzw. Nichteinsatz von bestimmten digitalen Medien an Schulen in Međimurje, und die Motivation der Schülerinnen und Schüler beim Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht in Međimurje. Die Resultate zeigen, dass Lehrkräfte in großem Umfang digitale Medien in ihren Unterricht integrieren, und dass sie auch ihre SuS ermutigen, digitale Medien zu erforschen und benutzen.

Schlüsselwörter: digitale Medien, Fremdsprachenunterricht, Medienpädagogik, Mediendidaktik, Međimurje

## Anhang: Fragebogen

### Korištenje digitalnih medija u nastavi njemačkog jezika u Međimurskoj županiji

1. Dob: \_\_\_\_\_

2. Spol:

- M
- Ž

3. Poučavam njemački jezik u:

- Osnovnoj školi
- Srednjoj školi
- Školi stranih jezika

4. Poučavam njemački jezik ukupno:

- manje od 2 godine
- između 2 i 10 godina
- između 10 i 20 godina
- između 20 i 30 godina
- više od 30 godina

5. Koje od sljedećih nositelja digitalnih medija koristite u nastavi njemačkog jezika?

- Kazetofon/ CD-player
- Projektor
- Računalo
- Laptop
- Televizor
- Interaktivna ploča
- Pametni telefon
- Internet
- E-knjige
- Tablet
- Ništa od navedenog

6. Koliko često koristite kazetofon/ CD-player u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

7. Koliko često koristite projektor u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

8. Koliko često koristite računalo u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

9. Koliko često koristite laptop u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

10. Koliko često koristite televizor u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

11. Koliko često koristite interaktivnu ploču u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

12. Koliko često koristite pametne telefone u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko

- nikad

13. Koliko često koristite internet u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

14. Koliko često koristite e-knjige u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

15. Koliko često koristite tablet u nastavi njemačkog jezika?

- uvijek
- često
- ponekad
- rijetko
- nikad

16. Koje digitalne medije koristite pri uvođenju novog vokabulara?

---

17. Koje digitalne medije koristite pri uvođenju gramatike?

---

18. Koje digitalne medije koristite pri vježbanju naučenih sadržaja?

---

19. Koje digitalne medije koristite pri ponavljanju naučenih sadržaja?

---

20. Koje digitalne medije koristite pri interkulturalnom učenju o zemlji jezika koji se uči?

---

21. Koristite li digitalne medije pri provjeri znanja učenika?

- DA
- NE

22. Ako je odgovor na 21. pitanje DA, koje digitalne medije koristite pri provjeri znanja učenika? (npr. Internet, digitalni radio, pametni telefon)

---

23. Ako je odgovor na 21. pitanje DA, kako koristite digitalne medije pri provjeri znanja učenika? (npr. rješavanje ispita putem pametnih telefona, samo za provjere znanja koje se ne ocjenjuju)

---

24. Ako je odgovor na 21. pitanje DA, gdje koristite digitalne medije pri provjeri znanja učenika? (npr. informatička učionica, online testovi od kuće)

---

25. Ako je odgovor na 21. pitanje DA, kakve digitalne medije koristite pri provjeri znanja učenika? (npr. auditivne materijale, vizualne materijale)

---

### **Zadovoljstvo korištenja digitalnih medija u nastavi njemačkog jezika**

1. Zadovoljan (-na) sam kako izvodim nastavu na daljinu.

	1	2	3	4	5	
Slažem se u potpunosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Uopće se ne slažem

2. Učenici se dobro snalaze u nastavi na daljinu.

	1	2	3	4	5	
Slažem se u potpunosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Uopće se ne slažem

3. Oprema koju imam za nastavu na daljinu je zadovoljavajuća.

	1	2	3	4	5	
Slažem se u potpunosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Uopće se ne slažem

4. Zadovoljan (-na) sam što postoje dostupne videolekcije i sadržaji na internetskim platformama.

	1	2	3	4	5	
Slažem se u potpunosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Uopće se ne slažem

5. Sposoban (-na) sam samostalno izvoditi nastavu na daljinu bez potpore.

	1	2	3	4	5	
Slažem se u potpunosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Uopće se ne slažem

6. Učenici su aktivniji u nastavi na daljinu nego u nastavi u školi.

	1	2	3	4	5	
Slažem se u potpunosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Uopće se ne slažem

7. U nastavi na daljinu snašao (-la) sam se bolje nego što sam očekivao (-la) prije početka izvođenja.

	1	2	3	4	5	
Slažem se u potpunosti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Uopće se ne slažem

## Učenici i korištenje digitalnih medija u nastavi njemačkog jezika

1. Jeste li opazili sljedeće promjene kod svojih učenika pri korištenju digitalnih medija u nastavi njemačkog jezika?

- Bolja koncentracija
- Brže savladavanje nastavnih sadržaja
- Dugotrajnije pamćenje nastavnih sadržaja
- Veća pozornost
- Veća aktivnost u nastavi
- Veći interes za nastavne sadržaje
- Slabija koncentracija
- Sporije savladavanje nastavnih sadržaja
- Kratkotrajnije pamćenje nastavnih sadržaja
- Smanjena pozornost
- Manjak aktivnosti u nastavi
- Manjak interesa za nastavne sadržaje
- Nisam opazio (-la) nikakve promjene kod svojih učenika
- Ostalo: \_\_\_\_\_

2. Jesu li Vaši učenici izrazili želju za učestalije korištenje digitalnih medija u nastavi njemačkog jezika?

- Da
- Ne
- Ni da ni ne

3. Potičete li svoje učenike na korištenje digitalnih medija u sklopu pripreme i iznošenja prezentacija i referata?

- Da
- Ne
- Ni da ni ne

4. Ako je odgovor na prethodno pitanje DA, koje nositelje digitalnih medija koriste? (npr. laptop, projektor)

---

5. Potičete li svoje učenike na korištenje digitalnih medija u sklopu provjere i proširenja znanja?

- Da
- Ne
- Ni da ni ne



6. Ako je odgovor na prethodno pitanje DA, koje digitalne medije koriste? (npr. internet)

---

7. Smatrate li da su učenici spretniji od Vas u korištenju digitalnih medija?

- Da
- Ne
- Ni da ni ne

8. Molim Vas da ukratko obrazložite prethodni odgovor.

---