



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Departamento de Filología Francesa y Alemana

Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas

TRABAJO FIN DE MÁSTER/MASTERARBEIT

*Der Einfluss der Jugendtrends des 21. Jahrhunderts im DaF Unterricht in der
Sekundarstufe*

Presentado por/ Eingereicht von: Ana Lucía Barredo Barbero

Tutora/Betreuerin: Dra. Carmen Cuéllar Lázaro

Valladolid, 2024



**Facultad de
Filosofía y Letras**



Universidad de Valladolid

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER *

D./D.ª Ana Lucía Barredo Barbero

con DNI/pasaporte 71208083Z y estudiante del Máster en

Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

de la (VA) Facultad de Filosofía y Letras

de la Universidad de Valladolid, del curso 2023/2024 como autor/a del TFM titulado:

Der Einfluss der Jugendtrends des 21. Jahrhunderts im DaF Unterricht in der Sekundarstufe.

DECLARO QUE:

El trabajo que presento para su exposición y defensa es original y no he utilizado fuentes de información, sin mencionar de forma clara y estricta su origen, tanto en el cuerpo del texto como en la bibliografía.

Asimismo, soy plenamente consciente de que el hecho de no respetar estos términos es objeto de sanciones universitarias y/o de otro orden.

En Valladolid, a 18 de Junio de 2024

Firma:

***Reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de máster**, artículo 2.1: El TFM ha de ser original e inédito y debe ser realizado por el estudiante bajo la supervisión y la orientación de su correspondiente tutor académico.

Agradecimiento

A la mujer que me agarró de las manos cada vez que el puente que debía cruzar se tambaleaba. La que sacrificó su vida para poder darme una a mí. La que cuando me preguntaban "¿Qué quieres ser de mayor?" decía: "Va a ser profesora".

*A Ana María Barbero Gómez, quien me da, me salva y me protege la vida.
A mamá.*

Inhaltsverzeichnis.

EINLEITUNG	7
1. THEORETISCHE GRUNDLAGE	10
1.1. Bildungskontext vor der Einführung des Internets	13
1.2. Bildungskontext nach der Einführung des Internets und der Internetgeneration ..	17
1.3. Trends und ihre Anwendbarkeit im DaF-Unterricht	23
1.3.1. Soziale Netzwerke	24
1.3.2. Videospiele	25
1.3.3. Musik	26
1.3.4. Filme, Serien und Bücher	27
1.4. Universelles Design für das Lernen Modell	27
2. DIDAKTISCHER VORSCHLAG	28
2.1. Begründung	28
2.1.1. Kontext und Relevanz unseres Unterrichtsvorschlags	28
2.1.2. Gesetzgeberischer Rahmen	30
2.2. Didaktische Einheit	33
2.3. Bewertungsrubrik	74
3. SCHLUSSFOLGERUNGEN	79
4. BIBLIOGRAPHIE	81
5. ANHÄNGE	84
5.1. Bildungsgesetze	84
5.2. Für die didaktische Einheit verwendete Materialien	84
5.2.1. Sitzung 1	84
5.2.2. Sitzung 2	85
5.2.3. Sitzung 3	85
5.2.4. Sitzung 4	85
5.2.5. Sitzung 5	86

5.3. Für in den Schlussfolgerungen verwendete Materialien	86
5.3.1. Didaktische Materialien.....	86
5.3.2. Google Form	86
5.4. Andere Materialien	92

RESUMEN

La educación española ha experimentado un gran desarrollo a lo largo de la historia y, en concreto, el ámbito educativo de la enseñanza de la lengua extranjera ha sufrido modificaciones tanto en su contenido como en las metodologías aplicadas en función de las necesidades del contexto cultural y social hasta llegar a la LOMLOE, ley educativa actual. La educación secundaria obligatoria, orientada a la juventud, evoluciona constantemente para ofrecer una educación de calidad y, la asignatura de alemán como lengua extranjera posee, entre otros, el objetivo de proponer actividades para motivar al alumnado para que continúe sus estudios en lengua extranjera. La aplicación de las tendencias juveniles del momento, entre las que se encuentran redes sociales, películas, series, música, etc., podría facilitar y aumentar en gran medida la motivación y las expectativas de nuestro alumnado.

Palabras clave: Educación, tendencias juveniles, Generación Z, Unidad Didáctica, alemán como Lengua Extranjera.

ABSTRAKT

Das spanische Bildungswesen hat im Laufe der Geschichte eine große Entwicklung durchgemacht, und insbesondere der Bereich des Fremdsprachenunterrichts hat sich sowohl inhaltlich als auch methodisch je nach den Erfordernissen des kulturellen und sozialen Umfelds bis hin zum aktuellen Bildungsgesetz, dem LOMLOE, verändert. Die obligatorische Sekundarschulbildung, die sich an junge Menschen richtet, entwickelt sich ständig weiter, um eine qualitativ hochwertige Bildung zu bieten, und das Fach Deutsch als Fremdsprache hat unter anderem das Ziel, Aktivitäten vorzuschlagen, um die Schüler zu motivieren, ihre Studien in einer Fremdsprache fortzusetzen. Die Anwendung aktueller Jugendtrends, einschließlich sozialer Netzwerke, Filme, Serien, Musik usw., könnte die Motivation und die Erwartungen unserer Schüler erheblich erleichtern und steigern.

Schlüsselwörter: Bildung, Jugendtrends, Generation Z, Didaktische Einheit, Deutsch als Fremdsprache.

EINLEITUNG

Unsere Welt befindet sich in ständigem Wandel. Seit den Anfängen unserer Geschichte - und der Vorgeschichte - hat der Mensch das Bedürfnis, zu forschen und zu innovieren, um seine Lebensqualität zu erleichtern und zu verbessern. Dies gilt für zahllose Bereiche, von so einfachen und zugleich komplexen Erfindungen wie einem Rad bis hin zur Schaffung von künstlicher Intelligenz und dem Metaverse, denn wie wir bereits erwähnt haben, hat sich unsere Spezies auf der Suche nach einem idealen Lebensmodell unaufhörlich weiterentwickelt.

Zu diesen Fortschritten gehört das Aufkommen neuer Technologien. Eine der größten Erfindungen der Menschheitsgeschichte ist das, was wir heute „Internet“ nennen. Es wurde während des Kalten Krieges als Versuch der Vereinigten Staaten entwickelt, sich an die Spitze des technologischen Entwicklungswettlaufs zu setzen, so wie es mit der Ankunft des Menschen auf dem Mond geschah. Diese revolutionäre Erfindung markierte den Beginn eines technologischen Entwicklungswettlaufs, der zur Schaffung von Ein-Personen-Geräten führte, mit denen wir viralisierte Medien auf globaler Ebene konsumieren. Das Internet und diese Technologien, die ihre Nutzung durch eine beträchtliche Anzahl von Menschen auf der Welt ermöglichten, erleichterten die Etablierung und Verbreitung von Ideen, die später verschiedene Trends in der Populärkultur prägen sollten. Unsere Arbeit wird sich auch mit dieser Entwicklung befassen, um den Einfluss der verschiedenen Trends zu verstehen, die dank des Internets weltweit populär wurden.

Es liegt auf der Hand, dass diese populären Trends und Moden von der Vernetzung in praktisch allen Lebensbereichen beeinflusst werden, auch im Bildungsbereich. Das Bildungswesen unterliegt, wie auch die übrigen Wissenschaften, einem ständigen Wandel. Neben den bereits erwähnten externen Faktoren gibt es auch gesetzgeberische Faktoren, die den Lehrplan alle paar Jahre ändern und damit das jeweils geltende Bildungsgesetz überarbeiten und modifizieren. Wir sollten uns vor Augen halten, dass das Bildungsmodell ein Spiegelbild eines bestimmten sozialen Modells einer bestimmten sozialen Gruppe ist, dass die Bildung einem ständigen Wandel und einer ständigen Überarbeitung unterworfen ist, die wiederum all diese kulturellen Elemente einbezieht, auf die wir später noch eingehen werden.

Bevor wir all diesen Einfluss der neuen Technologien auf die Bildung entwickeln, müssen wir uns zunächst fragen: Was ist Bildung?

In seinem Werk *Nikomachische Ethik* definierte Aristoteles die Erziehung als einen Akt, welcher der Seele die rechte Vernunft und das rechte Verlangen einflößt, so dass sie als Erwachsener fähig wird, der Vernunft und dem Verlangen ohne Widerspruch zu gehorchen (de Azcárate, 2019)

Jahrhunderte später legte Rousseau in seinem Werk *Emile oder Über die Erziehung*, das erstmals 1762 veröffentlicht wurde, seine Vision von der Erziehung als einem Prozess dar, in dessen Mittelpunkt die natürliche Entwicklung des Individuums steht und in dem der Lehrer den Schüler zur Entdeckung und zum Verstehen anleitet, anstatt ihm einfach nur passiv Wissen zu vermitteln. Rousseau setzte sich für eine Erziehung ein, die sich an die individuellen Bedürfnisse und Fähigkeiten des Lernenden, den er als „Kind“ bezeichnet, anpassen kann, und betonte die Bedeutung der Erfahrung in der Praxis und des autonomen Lernens (Rousseau, 2011, o. S.).

Wie die übrigen Wissenschaften ist auch die Pädagogik einem ständigen Wandel unterworfen. Sie unterliegt Gesetzen, die in regelmäßigen Abständen überarbeitet und geändert werden, und umfasst eine unendliche Anzahl kultureller Elemente, denn es ist wichtig, sich daran zu erinnern, dass das Bildungsmodell ein Spiegelbild des Sozialmodells einer bestimmten Gesellschaft ist. Das Bildungssystem ist also die Suche des Menschen nach der Verbesserung des Gesellschaftsmodells. Im Allgemeinen assoziiert der Mensch den Bereich der Bildung mit jeder Handlung, die innerhalb der Grenzen eines spezialisierten Zentrums zu diesem Zweck stattfindet.

In seinem Werk *Fundamentos de la Educación (Grundlagen der Bildung)* (1991) stellt Jaime Sarramona zehn verschiedene Definitionen dessen zusammen, was als Bildung verstanden werden kann. Darunter ist auch die Vorstellung von Bildung als Sistema de Comunicación concebido Cibernéticamente (kybernetisch konzipiertes Kommunikationssystem): Nach Castillejo (zitiert in Sarramona, 1991, S. 32) ist Bildung ein „Faktum“, das der Mensch als Aktivität/Instrument/Mechanismus erzeugt/ausführt, um seine Konfiguration als Spezies und Individuum nach einem „Muster“ zu ermöglichen/anzutreiben.

Sarramona behauptet also, dass der Mensch nach einem sozialen Muster erzogen wird. Diese sozialen Phänomene treten sowohl in der Schule auf. Wie in den übrigen Situationen des täglichen Lebens konnten sowohl Sarramona als auch Castillejo bestätigen, dass die Vorstellung von Bildung als einer Handlung, die nur in einem bestimmten Zentrum stattfindet, nicht zutreffend ist, da der Mensch in der ersten Phase von seiner Familie und von der Schule erzogen wird und seinerseits von der Welt, die ihn umgibt und die ihm eine Unzahl von Erfahrungen bietet, die ihm helfen zu lernen.

John Dewey, amerikanischer Philosoph, Psychologe und Pädagoge, bringt ebenfalls seinen eigenen Ansatz in die Bildung ein. In seinem Werk *Experience and Education (Erfahrung und Bildung)* betont er die Bedeutung der Verbindung zwischen Schule und Alltag und vertritt die Auffassung, dass Bildung nicht einfach eine Vorbereitung auf die Zukunft sein sollte, sondern eine sinnvolle und relevante Erfahrung in der Gegenwart, so dass sie in das Leben der Lernenden und die verschiedenen sozio-pädagogischen Gemeinschaften, in denen sie Einfluss nehmen kann, integriert wird. Auf diese Weise würde die Bildung in alle Facetten der menschlichen Existenz integriert werden (Dewey, 2004, o. S.).

Dies unterstreicht unsere frühere Behauptung, dass Bildung nicht nur in der Schule stattfindet, sondern in den verschiedenen Kontexten, die den Menschen umgeben und die ihn erziehen und ihm im Laufe seines Lebens Erfahrungen vermitteln.

Diese Wissenschaft spiegelt also die Kultur und die Gesamtheit der Prozesse wider, die mit dem Menschsein verbunden sind, und mit dem Aufkommen der neuen Technologien ist es unvermeidlich, diese in das Bildungssystem zu integrieren, da einige der Meinung sind, dass sie nützliche Werkzeuge für das Lernen sein könnten. Die neuen Technologien haben sich nach und nach in der Populärkultur etabliert und sich rund um den Globus verbreitet, so dass viele behaupten, dass wir ohne sie in der heutigen Welt nicht mehr existieren könnten. Alle Menschen nutzen die neuen Technologien, aber ihre unmittelbare Verbindung zu jüngeren Gruppen ist unbestreitbar. Eine Studie des spanischen Nationalen Instituts für Statistik hat ergeben, dass 98,1 % der Bevölkerung zwischen 16 und 24 Jahren das Internet täglich nutzen (Instituto Nacional de Estadística [INE], 2022). Aber, was sind die Jugendtrends?

Jugendtrends sind die physische Manifestation durch verschiedene Medien, Erscheinungsformen und Darstellungen der Jugendkultur. Wie wir wissen, entwickelt sich die Kultur ständig weiter, und in unserem Fall ist der Begriff Jugendkultur nichts anderes als eine Konkretisierung des Begriffs. Junge Menschen manifestieren diese persönlichen kulturellen Merkmale durch verschiedene Erscheinungsformen, die meist digitaler Natur sind, wie z. B. Modebewusstsein, multimediale Inhalte, die gerade in Mode sind, oder soziale Protestbewegungen. Die Konvergenz dieser verschiedenen Erscheinungsformen, Medien, Träger und Themen, die von einer großen Zahl junger Menschen geteilt werden, könnte als Jugendtrend bezeichnet werden. Durch Trends finden junge Menschen ein Mittel zur Selbstdarstellung und zur Bildung ihrer Identität als Person (Entre Cultura, 2024).

Die Notwendigkeit, in ständiger Kommunikation mit Gleichaltrigen zu stehen und sich über die verschiedenen sozialen Phänomene in der Welt zu informieren, hat uns dazu veranlasst,

verschiedene Instrumente zu schaffen, die es uns ermöglichen, zu kommunizieren und die menschliche Kreativität und Kultur auszudrücken und zu verbreiten. Da sich unserer Studie auf die Schüler der obligatorischen Sekundarstufe konzentriert, werden wir uns auf ihre Beziehung zu jungen Menschen konzentrieren.

Dieser Auftrag wird sich mit dem Einfluss und der Anwendung der verschiedenen Jugendtrends im Zusammenhang mit diesen Technologien befassen, die auf die eine oder andere Weise mit dem Aufkommen dieser neuen Technologien einhergehen, und zwar anhand eines didaktischen Vorschlags, der natürlich auf einer theoretischen Grundlage beruht.

Neben der Bedeutung von Technologien und digitalen Medien im Bildungsbereich muss ich auch den starken Einfluss meiner eigenen persönlichen Motivation für diese Arbeit hervorheben. Als ehemaliger Schüler einer Sekundarschule habe ich im Laufe der Jahre Meinungen gesammelt, sowohl meine eigenen als auch die meiner Mitschüler und Freunde, die Fremdsprachenunterricht hatten. Da die meisten von ihnen der Meinung sind, dass der Unterrichtsstoff nichts mit dem Leben der jungen Menschen zu tun hat, die den Kurs besuchen, habe ich beschlossen, dass ich in meinem künftigen Unterricht einfühlsam auf die Vorlieben und Besonderheiten der jungen Menschen eingehen möchte, die ich unterrichte. Auch wenn es nicht von Dauer ist, habe ich das Glück, der gleichen Generation anzugehören wie die Jugendlichen, an die sich die Lehreinheit richtet.

1. THEORETISCHE GRUNDLAGE

Das spanische Bildungswesen hat im 20. und 21. Jahrhundert einen bedeutenden Wandel erfahren. In diesem Zeitraum hat das Bildungssystem verschiedene Phasen und Reformen durchlaufen, die das Bildungswesen, wie wir es heute kennen, geprägt haben.

Eine einflussreiche Persönlichkeit auf dem Gebiet der Bildung im 20. Jahrhundert war Sarramona. Wir werden noch einmal auf sein Werk *Fundamentos de la Educación* (1991) und seine zehn verschiedenen Definitionen zu dem, was unter Bildung verstanden werden kann, zu sprechen kommen:

Idea de perfeccionamiento (Idee der Verbesserung): La educación es una modificación del hombre que entraña perfeccionamiento, una realización al máximo de sus posibilidades desde una ética. (...) Estrechamente ligada a la idea de perfección está la idea de *bien*, ya que ambos hacen referencia a lo conveniente para la naturaleza humana. (Sarramona, 1991, S. 28)

Diese Wissenschaft, die durch Gesetze geregelt wird, die in regelmäßigen Abständen überarbeitet und geändert werden, umfasst eine unendliche Anzahl kultureller Elemente, denn

es ist wichtig, daran zu denken, dass das Bildungsmodell ein Spiegelbild des Sozialmodells einer bestimmten Gesellschaft ist. Das Bildungssystem ist also die Suche des Menschen nach der Verbesserung des Gesellschaftsmodells.

Die folgende Definition folgt der Idee von Bildung als Ziel: „*Medio para alcanzar el fin del hombre (Mittel zum Zweck des Menschen)*: La educación aparece como medio imprescindible para que el hombre se realice en su plenitud y alcance su fin último, aunque la idea que se tenga del fin depende de la filosofía de partida.“ (Sarramona, 1991, S. 29)

Wir könnten dieses Konzept der Bildung als das Bestreben des Menschen interpretieren, sein Endziel zu erreichen: ein perfektes Sozialmodell. Auf diese Weise würden wir diese Definition mit der ersten in Verbindung bringen. Als nächstes stellt Sarramona die Definition von Bildung als Organisation vor:

Organización u ordenación (Organisation oder Verwaltung): Sea personal o socialmente, la educación es vista por algunos autores como medio de estructuración y ordenación. En cierto sentido tiene semejanzas con la idea de perfeccionamiento, pues se trata de la ordenación hacia un orden ético. (Sarramona, 1991, S. 29)

Dies folgt wiederum der Suche nach dem idealen Gesellschaftsmodell, da dieses Modell einer Strukturierung und Organisation folgen muss, damit die Menschen, die darin leben, friedlich zusammenleben können. In seiner vierten Definition bringt der Autor den Begriff der Bildung mit dem Menschen selbst in Verbindung: “*Acción humana (Menschliches Handeln)*: La educación es un conjunto de influencias sobre los sujetos humanos, pero influencias procedentes de otros seres humanos. (...) La educación es una influencia humana porque se trata de un fenómeno social” (Sarramona, 1991, S. 29)

Diese Definition kann mit seiner sechsten Definition in Verbindung gebracht werden, in der er die Erziehung als eine spezifisch menschliche Handlung bezeichnet, und zwar in biologischen Begriffen:

Referencia a las características específicamente humanas (Bezug auf spezifisch menschliche Eigenschaften): Aunque la educación es por sí misma una tarea específicamente humana, algunos autores insisten en que actúa sobre las características más propias del ser humano (voluntad, entendimiento, moralidad, etc.), no incumbiéndole otras actuaciones que podrían afectar a la morfología biológica (...) En conclusión, pues, puede decirse que la educación se ocupa de las funciones superiores. (Sarramona, 1991, S. 30)

Um zur fünften Definition von Sarramona zurückzukehren, wird uns die Idee der Bildung als Intentionalität vorgestellt: “Una acción planeada y sistematizada, aunque se reconozca la existencia de acciones educativas no intencionales” (Sarramona, 1991, S. 29). Der Mensch erzieht mit der Absicht, das perfekte Gesellschaftsmodell zu schaffen. Das macht Bildung zu einem intentionalen Prozess. Im Allgemeinen assoziiert der Mensch den Bereich der Bildung mit jeder Handlung, die innerhalb der Grenzen einer spezialisierten Bildungseinrichtung stattfindet. Das stimmt nicht, denn der Mensch wird in der ersten Phase von seiner Familie und der Schule erzogen, aber auch von der Welt, die ihn umgibt und die ihm unendlich viele Erfahrungen bietet, die ihm beim Lernen helfen. Auf diese Weise bestätigt Sarramona, dass Bildung als ein Konzept der Hilfe oder Unterstützung verstanden werden kann: „*Concepto de ayuda o auxilio (Begriff der Hilfe oder Unterstützung): (...) para alcanzar sus más nobles metas, precisa de la cooperación voluntaria del propio sujeto. Esta idea lleva incluida también la limitación para que la educación pueda lograr por sí sola sus metas*“ (Sarramona, 1991, S. 30).

Die achte Definition des Autors steht im Zusammenhang mit dem Prozess der Individualisierung des Menschen: „*Proceso de individualización (Individualisierungsprozess):* Nach Kerschensteiner (zitiert in Sarramona, 1991, S. 30) besteht die Erziehung darin, die Kultur zu verbreiten, damit die Menschen ihre Werte nach ihrem eigenen Gewissen und auf ihre eigene Art und Weise entsprechend ihrer Individualität ordnen.“ Dies steht wiederum im Zusammenhang mit der neunten Definition von Sarramona, die Bildung als einen Sozialisationsprozess begreift: „*Proceso de socialización (Sozialisierungsprozess):* La educación del sujeto supone su incorporación a la sociedad, ya que adquiere lenguaje, costumbres, conocimientos y normas morales vigentes en ella.“ (Sarramona, 1991, S. 31).

Erst in der zehnten Definition seines Werkes verweist Sarramona auf die vollständig technologischen Definitionen des Begriffs. Als wir in der Einleitung dieser Studie gestellt haben, ist die Definition die folgende:

Die meisten aktuellen Definitionen konzentrieren sich auf neue Bereiche, darunter die Bildung als *Un sistema de comunicación concebida cibernéticamente*: Nach Castillejo (zitiert in Sarramona, 1991, S. 32) ist Bildung ein „Faktum“, das der Mensch als Aktivität/Instrument/Mechanismus erzeugt/ausführt, um seine Konfiguration als Spezies und Individuum nach einem „Muster“ zu ermöglichen/anzutreiben.

Bildung ist also ein Spiegelbild der Kultur und der Gesamtheit der Prozesse, die mit dem Menschsein verbunden sind, und mit dem Aufkommen der neuen Technologien ist deren Einsatz im Bildungssystem unvermeidlich, da viele Menschen glauben, dass sie nützliche

Werkzeuge für das Lernen sein könnten. Die neuen Technologien sind so tief in der heutigen Kultur verwurzelt, dass viele behaupten, dass wir ohne sie in der heutigen Welt nicht mehr existieren könnten. Diese Studie wird sich mit dem Einfluss und der Anwendung der verschiedenen Jugendtrends befassen, die auf die eine oder andere Weise mit dem Aufkommen dieser neuen Technologien einhergehen, und zwar anhand eines didaktischen Vorschlags, der natürlich auf einer theoretischen Grundlage beruht.

1.1. Bildungskontext vor der Einführung des Internets

Im Jahr 1857 wurde in Spanien das erste umfassende Bildungsgesetz eingeführt, das Gesetz über die öffentliche Erziehung, auch bekannt als Ley Moyano. Sein Ziel war es, das Problem des Analphabetismus im Lande zu lösen. Im Jahr 1901 wurde das Zweite Bildungsdekret vom Grafen von Romanos - Minister für das öffentliche Unterrichtswesen - erlassen, um das Bildungssystem grundlegend zu verändern.

Dieser königliche Erlass legte in Artikel 10 die Zusammensetzung des Personals aller Institute fest. Unter den Professoren für die verschiedenen Fächer gab es schließlich einen spezifischen Professor für Fremdsprachen: einen Professor für die französische Sprache und einen Professor für die englische oder deutsche Sprache. Erst 1970 wurde durch das vom Ministerium von José Luis Villar Palasí geförderte Allgemeine Bildungsgesetz das Erlernen einer „zweiten Sprache“ in der allgemeinen Grundbildung und einer Fremdsprache in der Abiturprüfung eingeführt. Zu diesem Zeitpunkt wurde auch Deutsch als Fremdsprache in das spanische¹ Bildungssystem eingeführt.

Das 1990 Ley Orgánica reguladora del Derecho a la Educación (LODE) behielt die gleiche Präsenz von Fremdsprachen in den Lehrplänen der Primar- und Sekundarstufe und des Abiturs bei wie das vorgenannte Gesetz. Als Neuerung wurde eine zweite Fremdsprache in den Lehrplan der Sekundarstufe aufgenommen, die für die Schulen obligatorisch und für die Schüler fakultativ ist (Gisbert da Cruz, 2024).

Im Folgenden werden die Methoden, Ressourcen und Inhalte erörtert, die vor der Einführung der neuen Technologien im Fremdsprachenunterricht verwendet wurden. Dies deckt einen großen Teil des 20. Jahrhunderts ab. Nach Richards/Rodgers (2009) und Roser Morante (2005: 12-36) (zitiert in Nuñez, 2019, S. 168), lassen sich mehrere chronologische

¹ Wir sollten bedenken, dass sich Spanien zu dieser Zeit seit den 1960er Jahren in einer Phase der Öffnung befand, in der sich seine Interessen allmählich von der Idee der Autarkie entfernten und sich der Idee starker internationaler diplomatischer Beziehungen zuwandten. Die Einführung von Deutsch als Fremdsprache sollte die Beziehungen zwischen Spanien und den deutschsprachigen Ländern stärken. Seitdem hat sich die Präsenz dieser Sprache in den Lehrplänen neben Englisch und Französisch allmählich ausgeweitet.

Hauptstadien in der Entwicklung der Methoden des Zweitsprachenunterrichts unterscheiden: das erste umfasst die Zeit bis zu den 1970er Jahren, das zweite den Zeitraum 1970-1983/1986 und das dritte die Zeit von 1983/1986 bis heute. Da die Methoden auf theoretischen Entwicklungen beruhen, die über mehrere Jahre hinweg umstrukturiert wurden, sollten die vom Autor vorgeschlagenen Daten nicht strikt befolgt werden.

Zunächst wird die traditionelle Methode erwähnt, die auch als Grammatik-Übersetzungs-Methode bekannt ist. Um zu verstehen, wie lange diese Methode schon für das Lernen von Fremdsprachen verwendet wird, werden wir einen historischen Bezug herstellen.

Ein wichtiges Ereignis in der Geschichte Spaniens ist die Gründung der Übersetzerschule von Toledo. Obwohl ihre Gründung König Alfons X. dem Weisen zugeschrieben wird, wurde die Schule im 12. Jahrhundert vom Erzbischof von Toledo und Großkanzler von Kastilien Raimundo de Sauvetât, einem Zisterziensermönch französischer Herkunft, gegründet, und zwar zwischen 1126 und 1150. Der Grund für seine Entstehung liegt in der Migration ethnischer Gruppen, die aus Juden und Muslimen bestanden, in die christlichen Königreiche im Norden der Halbinsel aufgrund des Drucks, der während der Zeit der Rückeroberung und Christianisierung ausgeübt wurde. Diese Gruppen brachten eine Vielzahl kultureller Elemente mit, und ab 1085 wurde Toledo zur zentralen Stadt, von der aus diese Kultur verbreitet werden sollte. Ursprünglich war Toledo den Naturwissenschaften wie Medizin und Mathematik zugeneigt, später wurde die Verbreitung von Astrologie, Astronomie und Magie gefördert. Infolgedessen kamen zahlreiche europäische Gelehrte nach Toledo, angezogen von den zahlreichen arabischen Büchern, die in der Schule aufbewahrt wurden. Arabische, griechische und jüdische Manuskripte aller Art wurden übersetzt. Die Thronbesteigung Alfons X. bescherte der Schule trotz der Verurteilung durch die Kirche zahlreiche Übersetzungen wissenschaftlicher und sprachlicher Texte. (Jordán, 2014).

Welche Beziehung besteht zwischen der Gründung der Übersetzerschule von Toledo und der Grammatik-Übersetzungs-Methode? Die Antwort ist einfach: Die kulturelle, wissenschaftliche und sprachliche Verbreitung in unserem Land wurde durch die Verbreitung von aus zahlreichen Sprachen übersetzten Manuskripten in unserem Gebiet gefördert. Die Methode, mit der diese Manuskripte übersetzt wurden, war die Grammatik-Übersetzung. Ein weiteres Beispiel, das veranschaulicht, wie lange diese Methode als Grundlage für die Kenntnis anderer Sprachen gedient hat, ist die Existenz des berühmten Steins von Rosette. Seine Wiederentdeckung im Jahr 1799 durch Napoleons Truppen führte zur Kenntnis dieses Relikts, und 1821 war es Jean-François Champollion, der die Türen zur Erforschung des alten Ägypten endgültig öffnete. Der Stein war mit Schriften in drei verschiedenen Formen beschriftet:

demotisch, hieroglyphisch und altgriechisch. Der Inhalt dieser Schriften war ein Dekret, das Ptolemaios V. 196 v. Chr. erlassen hatte. Dank des altgriechischen Textes konnten die anderen Fassungen des Dekrets übersetzt werden, wodurch das Wissen über das ägyptische Altertum gewonnen wurde (National Geographic, 2024).

Wir können also erahnen, dass die traditionelle Methode folgendermaßen funktioniert: Die Sprache wird als eine Reihe von grammatikalischen Regeln und Ausnahmen betrachtet, die oft auswendig oder durch Deduktion gelernt werden. Auf diese Weise wurden diese grammatikalischen Regeln verwendet, um Texte aus der L2 (Fremdsprache) direkt und wörtlich in die L1 oder Muttersprache zu übersetzen und umgekehrt. Gelegentlich wurden diese Texte auch laut rezitiert, um die Aussprache zu üben. Kommunikatives Handeln oder Spracherwerb fand nicht statt und wurde den Zielen, Grammatik zu lernen und Texte übersetzen zu können, untergeordnet. Die gelernten Inhalte wurden nach Themenbereichen gruppiert.

Diese Methode wurde, wie bereits erwähnt, jahrhundertlang angewandt, aber mit dem Aufkommen neuer pädagogischer Ansätze wurde sie verunglimpft. Sie wird immer noch in Schulen und Universitäten in verschiedenen Ländern, wie z. B. China, zum Erlernen von Fremdsprachen verwendet, dessen Typologie sich deutlich von L1 unterscheidet (Núñez, 2019, S. 168). Es ist offensichtlich, dass diese Methodik aufgrund ihres Alters der erste Ansatz für den Fremdsprachenunterricht war. Die primären Fähigkeiten, an denen bei dieser Methode gearbeitet wird, sind das Verstehen und die schriftliche Produktion, wobei über das Wesen der Wörter, aus denen die Sprache besteht, nachgedacht wird, anstatt diese Wörter in die kommunikative Handlung einzubeziehen. Die Lehrende hat die Aufgabe, den Lernprozess des Lernenden zu überwachen und zu korrigieren. Es gibt jedoch nur wenig Interaktion zwischen den beiden. Der Lernende wird zu einem passiven Subjekt im Lernprozess: Er macht die entsprechenden Übungen und wendet die Korrekturen des Lehrers auf den Prozess an. Dieser Prozess ist individuell, da es nicht nur an der Interaktion zwischen Lehrer und Lernenden mangelt, sondern auch an der Interaktion zwischen den Lernenden und untereinander.

Als nächste traditionelle Methode ist die direkte Methode zu nennen. Sie entstand Ende des 19. Jahrhunderts in Frankreich und Deutschland als reaktionäre Bewegung auf die Grammatik-Übersetzungs-Methode und verbreitete sich bald in Ländern wie den Vereinigten Staaten. Sie gehört zu den so genannten <<natürlichen Methoden>> und vertrat die Auffassung, dass das Erlernen der Zielsprache durch Nachahmung des Erwerbs der L1 erfolgen sollte. Ausgangspunkt war dabei die ausschließliche Verwendung der LE im Unterricht und die rein mündliche Interaktion mit dem Lehrer, der in den meisten Fällen ein Muttersprachler war, durch den akzentuierten Einsatz von Gesten, Gegenständen und Zeichnungen, um das

Grundverständnis der Sprache zu erleichtern. Die Schrift und die Grammatik der Fremdsprache werden aufgegeben und in einer späteren Phase induktiv erlernt. Um den Erwerb zu fördern, werden die Aussprache und die Grammatik mit Hilfe von Substitutionsübungen imitierend wiederholt. Das Lexikon wird assoziativ und in Alltagsstrukturen gelernt (Núñez, 2019, S. 169).

Diese Methode verwendet reale Materialien, welche die Kultur des Landes oder der Länder, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, ausmachen. Die Verwendung von Übersetzungen ist nicht erlaubt, so dass die Verwendung von Vokabeln und die Verbesserung der Aussprache Vorrang vor dem Erlernen der Grammatik haben. Dieses Vokabular wird durch Anwendung und nicht durch Auswendiglernen erworben. Der Lehrer hat die Aufgabe, zu erklären und zu demonstrieren, ohne zu übersetzen oder zu korrigieren. Der Lernende ist für die Selbstkorrektur durch die Teilnahme am Unterricht und die Nutzung der Fremdsprache verantwortlich. Von den Lernenden wird erwartet, dass sie in der Zielsprache denken, was diese Methode aufgrund der enormen Schwierigkeit, eine neue Sprache durch Denken zu erwerben, unrealistisch macht.

Die letzte traditionelle Methode, die wir erwähnen wollen, ist die audiolinguale Methode. Sie entstand während des Zweiten Weltkriegs aus der Notwendigkeit heraus, Spionen eine glaubwürdige Fassade zu verschaffen, um feindliche Länder zu infiltrieren und deren Sprache zu sprechen, um Informationen zu erhalten. Ihr Ziel ist es also, mit Fremdsprache perfekt zu kommunizieren, indem man sich auf die Aussprache konzentriert. Anders als bei der Grammatik-Übersetzungs-Methode geht es bei der audiolingualen Methode um das Verstehen und die mündliche Produktionsfähigkeit. Das Problem liegt darin, dass die Kommunikation nicht real ist, da sie sich auf das Auswendiglernen von Strukturen beschränkt, die keine Kreativität und Motivation des Lernenden zulassen. Die Strukturen werden so lange wiederholt, bis sie verinnerlicht und automatisiert sind, so dass der Lehrer die Aufgabe hat, seine Schüler zu lenken und zu kontrollieren. Er muss ein Vorbild sein, das er nachahmt und die Fehler der Schüler sofort korrigiert. Dies kann zum Zusammenbruch des kommunikativen Akts führen und eine bereits unrealistische Interaktion noch verschlimmern. Die Schüler sind dafür verantwortlich, den Lehrer zu imitieren und schnell und korrekt auf die Botschaft des Lehrers zu reagieren. Sie müssen Fehler vermeiden und in der Lage sein, sowohl auf die verbale Sprache als auch auf die Botschaften des kommunikativen Kontextes zu reagieren. Auf diese Weise reagieren die Lernenden automatisch, ohne über die Botschaft nachzudenken, die sie tatsächlich vermitteln.

Eine weitere wichtige Frage, die sich in diesem Abschnitt stellt, ist: Wurde das, was wir heute als Technologie bezeichnen, zur Unterstützung eines effektiven Fremdsprachen-Lernens

oder -Erwerbs eingesetzt? Die Antwort lautet: Ja, sie wurde eingesetzt. Aus diesem Grund ist es wichtig, darauf hinzuweisen, dass der historische Punkt, auf den wir uns bei dieser chronologischen Einteilung stützen, die Ankunft des Internets ist, da der Einsatz technologischer Mittel im Klassenzimmer nicht mit der Nutzung des Internets im Klassenzimmer verwechselt werden sollte.

Vor dem Einsatz des Internets im DaF-Unterricht wurden bereits viele Hilfsmittel zur Unterstützung des Sprachenlernens eingesetzt. In den 1960er und 1970er Jahren wurde eine Reihe von computergestützten Sprachlernprogrammen eingesetzt. Diese Programme basierten auf behavioristischen Lernmodellen.² In den 1980er Jahren entstanden in Opposition zu diesem Trend die sozio-kognitiven Modelle des Fremdsprache-Lernens. Diese stellten die kommunikative Funktion der Sprache in den Vordergrund und verwendeten das so genannte TELL (Technology Enhanced Language Learning), das die Entwicklung der vier Sprachfertigkeiten (mündliches Verständnis, schriftliches Verständnis, mündliche Produktion und schriftliche Produktion) mit dem Einsatz von Technologie zu verbinden suchte (Warschauer y Healey, 1998 S. 57-71).

Es besteht jedoch kein Zweifel daran, dass die große Revolution in der Bildung im Allgemeinen und im Fremdsprachen-Lernen mit dem Aufkommen des Internets kam.

1.2. Bildungskontext nach der Einführung des Internets und der Internetgeneration

Wie bereits erwähnt, war der Ausgangspunkt dieses Abschnitts und der Moment der Innovation im Bereich der Bildung die Einführung des Internets im Fremdsprachenunterricht. Bevor wir über die Bildungsgesetze des spanischen Systems sprechen, die den Einsatz von IKT (Informations- und Kommunikationstechnologien) und Internet im Fremdsprachenunterricht vorsehen, ist es notwendig, die Entstehung dessen zu erklären, was wir heute als Internet kennen.

Vor der Entstehung des Internets, wie wir es kennen, wurden zahlreiche Programme und Systeme entwickelt, die sich im Laufe der Zeit zu der heutigen Konzeption des Webs weiterentwickelten. Seine Geschichte beruht auf einer Reihe von Ereignissen, die sich nach

² Der Behaviourismus ist eine psychologische Theorie, die sich auf die Untersuchung von beobachtbarem und messbarem Verhalten konzentriert. Sie wurde im 20. Jahrhundert von einer Reihe von Psychologen entwickelt und war vor allem im Bereich der Bildung und des Lernens einflussreich. Sie basiert auf der Idee, dass menschliches Verhalten durch die Untersuchung menschlicher Reaktionen auf verschiedene äußere Reize vorhergesagt und erklärt werden kann. Im Gegensatz zu anderen Theorien, die sich auf Aspekte interner mentaler Prozesse konzentrieren, konzentriert sich der Behaviorismus speziell auf Verhalten, das beobachtet und gemessen werden kann. Die wichtigsten bekannten behavioristischen Theorien sind die klassische Konditionierung, die operante Konditionierung und die Modellierung. Zu ihren Vertretern gehören Iwan Pawlow, B. F. Skinner und Albert Bandura (Teorías del Aprendizaje, 2024).

dem Kalten Krieg ereigneten. Ursprünglich wurde es als Versuch der Vereinigten Staaten entwickelt, sich an die Spitze des technologischen Entwicklungswettlaufs zu setzen, wie es mit der Ankunft des Menschen auf dem Mond geschah. Der Prototyp dieses Systems wurde schließlich aufgrund der Notwendigkeit der Kommunikation zwischen den Militärs entwickelt. Es wurde Arpanet genannt. Diese Technologie wurde vom Pentagon mit dem Ziel entwickelt, einen möglichen nuklearen Angriff der sowjetischen Streitkräfte vorhersehen zu können.

Das Arpanet bestand aus vier Computern in verschiedenen amerikanischen Universitäten, und Jahre später hatten wir ein Netzwerk, das aus insgesamt 40 miteinander verbundenen Computern bestand. Im Laufe der Zeit wurde dieses Netzwerk veraltet, so dass das TCP/IP-Protokoll (Transmission Control Protocol / Internet Protocol)³ geschaffen wurde, das zum Standardmedium in Computernetzwerken wurde. Allmählich begann dieses Netz zu wachsen und sich über den militärischen und verteidigungspolitischen Bereich hinaus auszudehnen, indem es sich auf den Rest der Welt ausdehnte, um Innovationen im akademischen und Forschungsbereich zu ermöglichen. Man kann davon ausgehen, dass die Nutzung des Netzes bereits vor den 1980er Jahren eingeführt wurde, wenn auch in ganz bestimmten Bereichen und für ganz bestimmte Zwecke. Im Jahr 1995 waren die Auswirkungen des Internets bereits weltweit bekannt, und zu diesem Zeitpunkt begann es, sich auf andere, eher freizeitorientierte Bereiche auszudehnen, indem es andere Arten von Mechanismen wie Videospiele einführte, über die wir später noch sprechen werden.

Später kamen Hyperlinks zum Einsatz, aus denen das WWW (World Wide Web) hervorging, das auch als World Wide Web bekannt ist. Dies ermöglichte die Verknüpfung logischer Informationen über Netze und die Programmierung von Inhalten mit Hilfe von Hypertext-Sprachen, die über eine Reihe von Tags verfügten, mit denen sie je nach Art des Inhalts eine bestimmte Funktion erfüllen konnten. 1993 gelang es Marc Andreessen, den als "Mosaic" bekannten Browser und später Netscape zu entwickeln. Mit diesen Erfindungen begann sich das Internet offiziell zu entwickeln. Danach wurde das Netz einfach perfektioniert und entwickelte sich rasch zu dem Werkzeug, das wir heute nutzen.

Das Internet ist heute eine Technologie, die ständig wächst, sich entwickelt und in allen möglichen Bereichen innovativ ist. Die Kommunikationskanäle ändern sich ständig, um die Geschwindigkeit, mit der Informationen gesendet und empfangen werden, zu erhöhen (Briceño, 2020). Wie wir bereits in der Einleitung zu unserem Beitrag erwähnt haben, schafft und erfindet

³ Diese Protokolle ermöglichen die Kommunikation zwischen mehreren Computern, die demselben Netz angehören. TCP ist für die Übertragung von Daten von einem Computer zum anderen zuständig, während IP die Adressierung und Weiterleitung von Datenpaketen übernimmt (Fischer, 2019).

der Mensch, um sein Leben zu erleichtern, und es war nur eine Frage der Zeit, bis es ihm gelang, ein Instrument zu entwickeln, das es ihm ermöglicht, Informationen zu senden und zu empfangen, die in allen Aspekten seines Lebens nützlich sein können und ihn leichter mit dem Rest der Welt verbinden. Heute ist es das wichtigste Medium, das praktisch jeder zur Hand hat. Jeder, der ein Smartphone oder einen an das Netz angeschlossenen Computer besitzt, kann auf das Internet zugreifen. Darüber hinaus trägt die stark verbesserte Geschwindigkeit des Internets erheblich zu seiner Unterstützung im Alltag bei.

Moderne Gesellschaften nutzen alles, was mit Informations- und Kommunikationstechnologien zu tun hat, in allen Bereichen, was dem Internet die heutige Bedeutung verleiht. Es wird heute als Instrument zur Berichterstattung über Ereignisse, zur Kontaktaufnahme mit anderen Menschen und sogar zum Spielen genutzt. Es ist ein völlig demokratisches Instrument, denn jeder kann seine Gedanken darüber äußern. Sie kann sich positiv oder negativ auf Aspekte unseres Lebens auswirken, und zwar nicht nur auf Menschen, sondern auch auf große Einheiten wie Länder. Es beeinflusst das menschliche Leben so sehr, dass viele Menschen ihren täglichen Lebensunterhalt mit der Arbeit im oder über das Internet bestreiten.

Menschen, die in ihrem täglichen Leben Schwierigkeiten haben, können heute online einkaufen, an der Börse investieren und haben Tausende von Möglichkeiten, eine Beschäftigung zu finden und verschiedene Aktivitäten auszuführen, die ihr Leben erleichtern. Man kann also sagen, dass dieses Werkzeug heute in allen Lebensbereichen des modernen Menschen Einzug gehalten hat, und wie zu erwarten war, ist der Bildungsbereich keine Ausnahme.

Wie bereits erwähnt, führte bereits das Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) von 1990 die zweite Fremdsprache ein, und auch das Organgesetz über die Qualität des Bildungswesens von 2002 führte einen ersten Ansatz für eine Fremdsprache im zweiten Zyklus der Vorschulerziehung ein, insbesondere im letzten Jahr. Erst mit dem Ley Orgánica de Educación von 2006 wurde dem bestehenden Angebot an Fremdsprachen im Lehrplan Kontinuität verliehen und die Tür für die Bildungsverwaltungen geöffnet, um das Angebot einer zweiten Fremdsprache im dritten Zyklus der Vorschulerziehung einzuführen. Damit hätte die Einführung einer zweiten Fremdsprache in den spanischen Lehrplan auf fast allen Stufen stattgefunden. Bereits mit dem Ley Educativa 2/2006 vom 3. Mai wurde die Bedeutung der Integration von Informations- und Kommunikationstechnologien in das spanische Bildungssystem festgelegt. Darin wird auf die Notwendigkeit hingewiesen, den Einsatz von IKT in der Entwicklung der Bildungsstufe zu fördern und den Schülern die

notwendigen Werkzeuge an die Hand zu geben, damit sie sich in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft zurechtfinden können. Dank dieses Gesetzes wurden die Grundlagen für die Einbeziehung des Internets und künftiger digitaler Technologien in den Unterricht geschaffen. Dies gilt natürlich auch für den heutigen Fremdsprachenunterricht.

Wir stützen uns auf den Real Decreto 217/2022, der die Organisation und die Mindestlehrinhalte der obligatorischen Sekundarschulbildung festlegt, und den Real Decreto 243/2022, der die Organisation und die Mindestlehrinhalte des Abiturs festlegt, sowie die im Decreto 39/2022, der die Organisation und den Lehrplan der obligatorischen Sekundarschulbildung in der Gemeinschaft Kastilien und León festlegt, und im Decreto 40/2022, der die Organisation und den Lehrplan des Abiturs in der Gemeinschaft Kastilien und León festlegt, genannten.

Darüber hinaus fördert das Ley Orgánica 3/2020 in Kapitel I Artikel 70a die Entwicklung von Unterrichtsformen, die sich aus der bevorzugten Anwendung digitaler Technologien im Bildungsbereich ergeben, und wird die Entwicklung von Ausbildungsinitiativen im Zusammenhang mit der Entwicklung von Unterrichtsmaterialien in elektronischem Format fördern. Diese Technologien werden den Fernunterricht und den Zugang dazu durch digitale Technologien erleichtern. Artikel 71 fügt hinzu, dass die Bildungsverwaltungen verpflichtet sind, den Schülern die notwendigen Mittel zur Verfügung zu stellen, damit sie die bestmögliche persönliche, intellektuelle, soziale und emotionale Entwicklung erreichen können, sowie die in diesem Gesetz allgemein festgelegten Ziele (Ley Orgánica 3/2020, 2020).

Im vorangegangenen Abschnitt haben wir den Einsatz traditionellerer Methoden erwähnt, die zwar noch in einigen Schulen verwendet werden, aber derzeit nicht mehr in Gebrauch sind. Die derzeit im Fremdsprachenunterricht angewandte Methodik ist sehr vielfältig und bezieht in praktisch allen Fällen den Lernenden in eine ständige partizipative Aktion ein. Damit wird den aktuellen technologischen Fortschritten und der Notwendigkeit einer globalen Bewertung auf der Grundlage von Kompetenzen⁴ Rechnung getragen.

Erstens gibt es den kommunikativen Ansatz, der sich auf eine sinnvolle Kommunikation im wirklichen Leben konzentriert. Bei dieser Methode werden die Lernenden mit realen Situationen und Kontexten konfrontiert, in denen sie üben und kommunizieren können, um ihnen eine realitätsnahe Erfahrung zu vermitteln, wenn es an der Zeit ist, sich einer realen Situation zu stellen. Flüssiges Sprechen hat Vorrang vor grammatikalischer Genauigkeit und

⁴ S. Abschnitt „Gesetzgeberischer Rahmen“ im Abschnitt „Didaktischer Vorschlag“, S. 30.

Wissen. Dies kann mit der folgenden Methode in Verbindung gebracht werden: Projektbasiertes Lernen (PBL). Die Lernenden werden mit Projekten betraut, die den Einsatz von Sprache zur Untersuchung erfordern. Auf diese Weise werden die Lernenden mit realen Situationen konfrontiert, in denen sie sich die Fremdsprache aneignen müssen, um die ihnen gestellte Aufgabe zu verstehen und zu erfüllen. Dies kann wiederum mit einer anderen Methode in Verbindung gebracht werden, die heute sehr verbreitet ist: aufgabenbasiertes Lernen. Sie ist der vorherigen Methode sehr ähnlich, da sie sich auf die Durchführung von sinnvollen Aufgaben konzentriert, die für den Erwerb der Fremdsprache von Nutzen sind und deren Anwendung für ihre Erfüllung widerspiegeln. Auf der anderen Seite finden wir Methoden wie den lexikalischen Ansatz, der sich auf das Erlernen von Ausdrücken und die Bildung von Sätzen konzentriert, die von Muttersprachlern der Zielsprache häufig verwendet werden. Dadurch geht der Fokus auf das Erlernen der Grammatik oder einzelner Vokabeln verloren (UNICEF, 2024)

Es ist klar, dass eine sehr aktuelle Methode in einer Welt, die ständig in Verbindung und Bewegung ist, Technologie und digitales Lernen ist, welche die Integration von digitalen Werkzeugen und Online-Ressourcen hervorhebt und somit eine Revolution im Sprachunterricht im Klassenzimmer darstellt. In Verbindung mit dieser Methodik heben wir die Gamification hervor, bei der Lernelemente in interaktive Spiele umgewandelt werden - in der Regel durch den Einsatz von Online-Tools - um den Fremdsprache-Erwerb für die Lernenden attraktiver und motivierender zu gestalten. Wir finden auch das umgekehrte Klassenzimmer, eine Methode, über die wir später sprechen werden. Schließlich konzentriert sich der differenzierte Unterricht auf die Anpassung von Inhalt und Unterricht an das Niveau, den Lernstil, die Bedürfnisse und das Tempo der Schüler. Dies könnte uns an das Modell des universellen Designs für das Lernen (Universal Design for Learning, UDL) erinnern, über das wir später ebenfalls sprechen werden (UNICEF, 2024)

Eine sehr interessante Methode, die im Fremdsprachenunterricht nützlich sein könnte, ist das „Flipped Learning“. Sie besteht darin, dass den Schülern der neue Inhalt im Voraus vermittelt wird und sie ihn sich zu Hause aneignen. Auf diese Weise werden die Unterrichtsstunden in der Schule vollständig für die Vertiefung der gelernten Inhalte und die Lösung von Zweifeln und Problemen genutzt. Diese Methode konzentriert sich auf die aktive Beteiligung des Schülers am Lernprozess und schlägt einen autodidaktischen Lernstil vor, bei dem der Lehrer die Rolle der Wissensvertiefung übernimmt.

Es ist wichtig zu betonen, dass bei all diesen Methoden die Rolle des Lernenden darin besteht, die Kontrolle über sein eigenes Lernen zu übernehmen und unter der Aufsicht und Begleitung des Lehrers zu jedem Zeitpunkt des Lernprozesses ein gewisses Maß an Autonomie

zu erlangen. Diese Methoden schließen sich nicht unbedingt gegenseitig aus. Häufig werden sie kombiniert, um dem Lernenden einen qualitativ hochwertigen und wirksamen Unterricht zu bieten. Um sie zu kombinieren, werden diese Methoden an den Kontext und die Bedürfnisse der Schüler angepasst, indem ihr Umfeld und ihre besonderen Eigenschaften untersucht werden, um eine Verbindung zwischen Lehrer und Schüler herzustellen, die den affektiven Filter senkt und ein sinnvolles und motivierendes Lernen gewährleistet.

Wenn wir über die Generation Internet sprechen, müssen wir uns auf die allgemeine Klassifizierung der verschiedenen Generationen beziehen. Der Zusammenhang zwischen den verschiedenen Generationen und der Technologie ist in den letzten Jahren zu einem viel diskutierten Thema geworden, das große Bedeutung erlangt hat. Im Zuge des technologischen Fortschritts werden die Generationen allmählich von den technologischen Veränderungen und der Nutzung digitaler Geräte in ihrem Alltag beeinflusst, und je nachdem, um welche Generation es sich handelt, ergeben sich spezifische Veränderungen. Von den Babyboomern bis zur Generation Z variieren die Fähigkeiten und Perspektiven bei der Nutzung digitaler Geräte und des Internets je nach der Generation, auf die wir uns konzentrieren.

Die Babyboomer, die Generation der zwischen 1946 und 1964 Geborenen, haben eine Jugend ohne die ausgeprägte Präsenz der IKT erlebt. Viele Angehörige dieser Generation haben es geschafft, sich anzupassen und zu lernen, mit den neuen digitalen Werkzeugen umzugehen und sie in ihr tägliches Leben zu integrieren, auch wenn sie anfangs vielleicht einige Schwierigkeiten hatten, sich an sie zu gewöhnen.

Die nächste Generation ist als Generation X bekannt. Sie wurde zwischen 1965 und 1980 geboren und hat den Aufstieg der neuen Technologien miterlebt, vom Erscheinen der ersten Personalcomputer bis hin zu den jüngsten Ergänzungen des Internets. Es handelt sich um eine Generation mit einer größeren Fähigkeit, sich an neue Technologien anzupassen.

Danach folgt die Generation Y, die im Volksmund als "Millenials" bezeichnet wird. Im Gegensatz zu früheren Generationen sind diese zwischen 1981 und 1996 Geborenen mit der Technologie aufgewachsen, gelten als "Digital Natives" und sind mit Geräten wie Smartphones, sozialen Netzwerken und mobilen Anwendungen bestens vertraut. Ihre Anpassung an den technologischen Fortschritt hat sich auf natürliche Weise entwickelt, ohne dass sie sich anstrengen mussten, um sich in das neue digitale Zeitalter zu integrieren. Diese Menschen haben sich die Nutzung der IKT zu eigen gemacht, um ihr persönliches und berufliches Leben zu verbessern.

Die Generation Z oder Centennials, auf die wir uns konzentrieren werden, umfasst die zwischen 1997 und 2012 Geborenen. Sie gelten als die erste Generation, die vollständig im

digitalen Zeitalter aufgewachsen ist. Sie beherrschen die Technologie und sind geschickt im Umgang mit Sozialen Medien, Online-Kommunikation und der Erstellung digitaler Inhalte. In der Bildung bevorzugen sie einen Lehrer, der kein übermäßiges Wissen, keine Unflexibilität und kein mangelndes Einfühlungsvermögen aufweist. Sie lehnen das traditionelle System für die Entwicklung von Klassen ab und entscheiden sich für eine experimentellere Methodik, die so weit wie möglich auf Theorie verzichtet und praktische Klassen befürwortet (González, 2020).

Schließlich ist noch die Generation zu erwähnen, die demnächst mit der obligatorischen Sekundarschulbildung beginnt: die Generation Alpha. Diese Generation umfasst die Jahrgänge von 2013 bis heute. Obwohl sie sehr jung sind, sind diese Menschen seit ihrer Kindheit mit den neuen Smartphone- und Tablet-Geräten vertraut. Das Umfeld, in dem sie aufgewachsen sind, ist hoch technologisch, sogar noch mehr als das der Generation Z, und die Interaktion mit digitalen Geräten ist Teil ihres täglichen Lebens (Conde, 2023).

1.3. Trends und ihre Anwendbarkeit im DaF-Unterricht

Die Menschen der Generation Z sind an den ständigen Informationsfluss gewöhnt und verfügen über eine außergewöhnliche Fähigkeit, große Mengen an Informationen abzurufen und diese schnell und effizient zu verarbeiten. Sie konsumieren Inhalte sehr schnell, was ihnen ein hohes Maß an Bewusstsein für gesellschaftliche Themen verleiht. Ihr ständiger Kontakt mit Internetinhalten führt dazu, dass die ihnen zugeschriebenen Trends in zahlreiche Ausläufer zerfallen. Dazu gehören der Konsum Sozialer Netzwerke, Medien wie Filme, Serien und Musik sowie spielerische Unterhaltung wie das Erstellen von Memes und Videospielen.

Zum ersten Mal in der Geschichte des Bildungswesens haben wir den Vorteil, dass das Internet den Geist davon befreit, große Mengen an Informationen behalten zu müssen. Auf diese Weise müssen wir nur die Konzepte der Dynamik der Prozesse verstehen, in welche die Informationen eingebettet sind, und zwar mit pädagogischen Methoden, mit denen der Schüler in einem Jahr mehr und besser den Inhalt lernen kann, für den er normalerweise drei Jahre brauchen würde. Dank des Internets können die Lehrer ihre Bemühungen und die ihrer Schüler darauf konzentrieren, mehr geistige Fähigkeiten zu entwickeln, die es den Schülern ermöglichen, Informationen "richtig zu verstehen" und ihre eigenen Informationen "kreativ" auszuarbeiten. Auf diese Weise werden sie in der Lage sein, eine höhere Qualität der Argumentation zu erreichen (Kliksberg, 2000).

Im Folgenden werden wir einige aktuelle Trends der Generation Z aufzeigen.

1.3.1. Soziale Netzwerke

Obwohl die Millennials die Pioniere der massiven Nutzung sozialer Medien waren, war es die Generation Z, die den Einfluss ihrer Nutzung durch die Nutzung einer sehr großen Anzahl fortschrittlicherer Plattformen und Anwendungen erhöht hat (Reina, 2023). Zu diesen Anwendungen und Plattformen gehören auch die sozialen Netzwerke. Diese digitalen Plattformen bestehen aus Gemeinschaften von Personen mit gemeinsamen Interessen, Aktivitäten oder Beziehungen. Diese Netzwerke ermöglichen den Kontakt zwischen Menschen und dienen als Mittel zur Kommunikation und zum Informationsaustausch. Viele einander unbekannte Personen können diesen Netzwerken beitreten und andere Personen treffen. Der Beitritt zu diesen Netzwerken ist ganz einfach: Sie müssen nur einen Fragebogen mit persönlichen Daten ausfüllen, um einen Benutzernamen und ein Passwort für Ihr persönliches Konto zu erhalten (Etecé, 2023). Die Themen, die in sozialen Netzwerken angesprochen werden, sind unendlich, und die Gemeinschaften, die sich um diese Themen bilden, sind ebenfalls unendlich.

Da die Schüler der Generation Z in hohem Maße mit Inhalten der sozialen Medien in Berührung kommen, suchen sie eher online nach Informationen und lernen selbständig. Sie bevorzugen kurze, visuelle Inhalte, wie kurze Videos und Infografiken. Da sie ständig mit schnelllebigen Online-Informationen konfrontiert sind, sind die Antworten, die sie in den sozialen Medien erhalten, schnell und ihre Aufmerksamkeitsspanne ist kurz. Da soziale Netzwerke Drehscheiben für den massiven und schnellen Austausch von Informationen aus der ganzen Welt sind, haben Schüler dieser Generation oft ein ausgeprägteres Sozial- und Umweltbewusstsein. Sie zeichnen sich durch einen aktivistischen Geist aus, der darauf abzielt, kollektive Veränderungen herbeizuführen, die einen positiven Einfluss auf die Welt haben. Soziale Netzwerke sind Drehscheiben für diese Ideen.

Schließlich ist zu beachten, dass die sozialen Medien ein zweischneidiges Schwert sind. Abgesehen von der hohen Exposition gegenüber Online-Inhalten müssen wir bedenken, dass Jugendliche, die diese entscheidende Phase des Wachstums und der Entwicklung vor dem Bildschirm verbringen, möglicherweise gegenüber verschiedenen Problemen in der Welt desensibilisiert werden (z. B. Verharmlosung aktueller bewaffneter Konflikte). Die Schüler müssen für die Ernsthaftigkeit der Realität sensibilisiert werden, während ihnen gleichzeitig all diese Informationen zur Verfügung gestellt werden.

Beispiele für soziale Netzwerke, die im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden können, sind Youtube, Twitter (nach der Übernahme durch Elon Musk im Jahr 2022 jetzt X

genannt), Instagram, Reddit oder TikTok. Diese Plattformen können genutzt werden, um Fremdsprachen-Lerngemeinschaften und informative Videos zu finden, in denen Fremdsprachenkenntnisse durch Videos, Beiträge, Dokumente, Nachrichten, Bilder usw. geteilt werden. Dies könnte den Lernenden reale Materialien (Realia) zur Verfügung stellen, mit denen sie arbeiten und Muttersprachlern näher kommen können

Ein anderes Phänomen, das zu den sozialen Netzwerken gehört, das aber wiederum den größten Teil der Bereiche abdeckt, über die wir sprechen werden, ist die Schaffung von Memes. Memes machen sich den Humor zunutze, mit dem Menschen ihren Alltag bewältigen oder aufheitern. Sie bestehen aus Bildern, Videos usw., in denen humoristische Elemente verwendet werden, um eine Botschaft zu vermitteln, die für den Empfänger amüsant ist. Der Einsatz von Humor im Fremdsprachenunterricht könnte den Spracherwerb für die Lernenden angenehmer machen und den Lernprozess erleichtern, was wiederum den affektiven Filter senkt. Heutzutage gibt es zahlreiche Plattformen, die das Erstellen und Verbreiten von Memes in sozialen Netzwerken, sogar innerhalb dieser Netzwerke, erleichtern.

1.3.2. Videospiele

Bevor wir die Anwendung von Videospiele im Sprachunterricht erörtern, werden wir eine kurze Definition des Begriffs „Videospiele“ geben. Ein Videospiele, das in den 1960er Jahren zu einem beliebten Zeitvertreib wurde, ist eine interaktive Anwendung, deren Hauptzweck darin besteht, den Spieler durch eine Geschichte und Spielmechanik zu unterhalten. Es simuliert Erlebnisse auf Bildschirmen verschiedener Geräte. Es gibt mehrere Genres und Arten von altersspezifischen Videospiele wie Rollenspiele, Sportspiele, Abenteuerspiele, Shooter, rundenbasierte Kampfspiele (RPGs), Jump'n'Run-Spiele (z. B. Mario von Nintendo) usw.

Die gesellschaftliche Rolle von Videospiele ist ein latentes Diskussionsthema. Anfangs galten sie als reines Unterhaltungsinstrument für Kinder und Jugendliche, doch im Laufe der Zeit spielen Menschen aller Altersgruppen gerne Videospiele. Obwohl sie gemeinhin als Zeitverschwendung angesehen werden, sind viele Experten der Ansicht, dass sie für Bildung und Pädagogik genutzt werden könnten (Pérez & Gardey, 2021).

Die Spieleindustrie hat sich im Laufe der Jahre weiterentwickelt und gewinnt in der heutigen Welt immer mehr an Bedeutung. Jedes Jahr werden zahlreiche Videospiele entwickelt, welche die Grenze zwischen Realität und Fiktion immer mehr in Frage stellen. Die Vorteile des Einsatzes von Videospiele im Sprachunterricht können sehr unterschiedlich sein. Einerseits können die Themen und Geschichten, die in den Videospiele behandelt werden und die für die Schülerinnen und Schüler von Interesse sind, für Aktivitäten genutzt werden, die nicht den

Einsatz digitaler Medien erfordern. Andererseits gibt es zahlreiche Tools zur Erstellung von Videospielen (z. B. Scratch, OpenSim), die den Lehrkräften dabei helfen können, immersive Erfahrungen zu schaffen, die den Schülern reale Situationen bieten. Wir müssen bedenken, dass die unterschiedlichen Niveaus in den verschiedenen Kursen die Schwierigkeit des Spracherwerbs durch interaktive Erfahrungen und das Ansteigen und Abfallen des affektiven Filters der Schüler beeinflussen, so dass es ratsam wäre, die Schwierigkeit des Spiels an das Sprachniveau der Lernenden anzupassen und zu bestimmen, in welchen Kursen diese Art von Aktivität eingesetzt werden soll und in welchen nicht.

Ein weiterer nützlicher Faktor für das Erlernen von Fremdsprachen ist die Untertitelung. Mit der zunehmenden Globalisierung unserer Welt wird die Untertitelung von Videospielen für die Produktion und den Verkauf in anderen Ländern immer üblicher. Die Lehrkräfte können dies zu ihrem Vorteil nutzen, indem sie die Schülerinnen und Schüler dazu anregen, im Fremdsprachenunterricht Aktivitäten zu absolvieren, die sich auf den Wortschatz oder die Themen des Videospieles beziehen. Außerdem arbeiten die Schülerinnen und Schüler, die diese Fremdsprachenspiele mit Untertiteln spielen, mit echtem Material und genießen die interaktive Vertiefung. Heutzutage verfügt die große Mehrheit der Videospiele, sowohl von großen als auch von unabhängigen Entwicklern, über Untertitel und Ton in mehreren Sprachen. Es ist wichtig, noch einmal zu betonen, dass die Materialien und Aktivitäten an das Sprachniveau der SchülerInnen angepasst werden müssen.

1.3.3. Musik

Wie in den vorangegangenen Abschnitten erwähnt, ist das Internet ein Instrument, das die Verbreitung von Informationen in der ganzen Welt erleichtert. Viele Künstler nutzen diese Kanäle, um ihre Musik zu verbreiten. Derzeit gibt es zahlreiche Tools wie Spotify oder ESound, die den Konsum von meist kostenloser Musik ermöglichen. Es gibt noch weitere Plattformen, die jedoch in der Regel kostenpflichtig sind.

Neben diesen Plattformen, die dabei helfen, Musik in der Fremdsprache zu entdecken, gibt es weitere Plattformen, die Hunderte von Liedern sammeln, die sich mit Grammatik und Wortschatz der Zielsprache befassen, wie Deutschmusikblog.de. Darüber hinaus gibt es auf unserem Kontinent zahlreiche Musikfestivals, auf denen neue Künstler entdeckt werden können. Das offensichtlichste Beispiel ist der Eurovision Song Contest. Es gibt jedoch noch viele andere Festivals und Veranstaltungen, über die sich Lehrer informieren können, um das kulturelle Angebot für ihre Schüler zu erweitern. Globale Trends (auch „Trending Topics“

genannt) in sozialen Netzwerken und Streaming-Plattformen sind eine gute Möglichkeit, sich über die beste Musik des Augenblicks zu informieren.

1.3.4. Filme, Serien und Bücher

Wie bei den Musikplattformen verändert sich unsere Welt mit der Entwicklung neuer Technologien. Aufgrund des zunehmenden Konsums von kurzen und ständig zugänglichen Inhalten sind die meisten Filme auf kostenpflichtigen Streaming-Plattformen wie Netflix, HBO, Amazon Prime Video, Disney+, Filmin, Hulu oder den Angeboten von Telefongesellschaften zu finden. Filme können jedoch in allen möglichen Bibliotheken kostenlos bestellt werden, sowohl physisch als auch online. Andererseits hat das massenhafte Streaming von schnellen Inhalten viele Unternehmen dazu veranlasst, Serien in Staffeln oder Episodengruppen neu zu senden und zu veröffentlichen. Der Grund dafür ist, dass die neuen Generationen an den ständigen schnellen und kurzen Konsum von Multimedia-Inhalten gewöhnt sind, und dass diese Methode die Erwartungen des Publikums besser erfüllen kann. Ähnlich verhält es sich bei Büchern, denn durch das Marketing in den sozialen Medien und die Verfügbarkeit von Bibliotheken, in denen Bücher kostenlos erworben werden können, können sowohl digitale als auch physische Exemplare vorübergehend oder dauerhaft erworben werden.

Die Vertonung von Filmen und Serien in der Zielsprache erleichtert deren Einsatz im Fremdsprachenunterricht. Wie im Fall von Videospiele bietet die Synchronisation von Filmen und Serien reale Materialien, mit denen im Unterricht gearbeitet werden kann, um den Spracherwerbsprozess zu beleben.

1.4. Universelles Design für das Lernen Modell

Das Universal Design for Learning oder UDL-Modell ist ein Ansatz, bei dem die Flexibilität des Lehrplans von Anfang an im Vordergrund steht, so dass er von Anfang an für alle Schüler offen und zugänglich ist. „Anpassungen für alle“ ist der Satz, der am ehesten mit diesem Modell in Verbindung gebracht werden kann. Lernbarrieren werden abgebaut, so dass der Lehrplan nach seiner Erstellung nicht mehr überarbeitet und angepasst werden muss. Wenn man den Empfehlungen dieses Modells folgt, haben alle Lernenden, sowohl diejenigen, die Lehrplananpassungen benötigen, als auch diejenigen, die dies nicht tun, die Möglichkeit, eine qualitativ hochwertige Bildung unter den gleichen Bedingungen zu erhalten.

Ein praktisches Beispiel wäre der Fall eines neurodiversen Schülers mit einer Diagnose im Unterricht für Deutsch als Fremdsprache. Diese Diagnose weist auf die Notwendigkeit hin, erhebliche Anpassungen des Lehrplans vorzunehmen, um den Erwerb der Sprache der

betreffenden Person zu fördern. Wenn wir unter dieser Prämisse den Empfehlungen des UDL-Modells folgen würden, würden sich die Änderungen des Lehrplans nicht nur auf die Materialien beziehen, die von dem neurodiversen Lernenden verwendet werden, sondern auf die Materialien, die von der gesamten Klasse verwendet werden. Auf diese Weise verhindern wir jede Art von direkter oder indirekter Diskriminierung unseres Schülers mit Förderbedarf.

Zu den Hauptmerkmalen dieses Modells gehören die Planung von systematisierten Unterrichtsstunden mit vorgeschriebenen curricularen Elementen, die Art und Weise, wie diese Mittel eingesetzt werden, die Lehrmethodik, der Vorschlag von Aktivitäten, die durchzuführende Bewertung, die genutzten Räume und die aufgewendete Zeit, usw.

Ziel ist es, die Schüler zu motivieren, indem ihnen vielfältige Handlungs- und Ausdrucksmöglichkeiten für ihr Wissen geboten werden, um ihre Teilnahme am Unterricht zu erleichtern. Zu den Möglichkeiten, dies im Unterricht anzuwenden, gehören die Verwendung von audiovisuellen Texten, die Vergrößerung der Schriftgröße oder von Tönen, die Erstellung von Animationen, die das Interesse der Schüler wecken, die Verwendung von Farben und visuellen Grafiken, die Ergänzung durch Untertitel oder Übersetzungen, Glossare mit Vokabeln... Wir werden jedoch einige davon besonders hervorheben: Ermöglichung der Nutzung sozialer Medien und interaktiver Webtools, Schaffung von Lerngemeinschaften oder Gruppen, die sich auf gemeinsame Interessen konzentrieren, und Angebot von Medien und Aktivitäten, die für jedes Alter und/oder jede Fähigkeit geeignet sind, einen Bezug zum realen Leben haben und, soweit möglich, gesellschaftlich relevant sind. Zu den Gestaltungsempfehlungen gehört die Berücksichtigung der Interessen der Lernenden bei der Durchführung der Aktivitäten (Educativos para..., 2024).

2. DIDAKTISCHER VORSCHLAG

2.1. Begründung

2.1.1. Kontext und Relevanz unseres Unterrichtsvorschlags

Bevor wir die didaktische Einheit ausarbeiten, in der wir unseren theoretischen Rahmen anwenden werden, ist es wichtig zu erklären, warum wir dieses Thema gewählt haben und welche Bedeutung sowohl das Thema als auch der Vorschlag für den Bildungsbereich haben könnten.

Wie im theoretischen Rahmen erwähnt, entwickeln wir Menschen uns mit der Entwicklung unserer Welt mit. Wir leben in einem Kontext, in dem die Abhängigkeit des Menschen von neuen Technologien und elektronischen Geräten offensichtlich ist. Da wir

Fortschritte bei der Verbesserung der Lebensqualität der Menschen anstreben, ist es zwingend erforderlich, dem Bildungsbereich, der die Wiege der pädagogischen Ausbildung von Jugendlichen und Erwachsenen ist, besondere Aufmerksamkeit zu schenken. Im Rahmen der obligatorischen Sekundarstufe finden wir die größten Konsumenten von Informationen mit digitalen Mitteln: Jugendliche. In einer ständigen Entwicklung, die von neuen Technologien, Globalisierung und weltweiter Digitalisierung geprägt ist, befinden sich diese jungen Menschen in einer entscheidenden Phase ihres Lebens, in der sie emotionale, physische und psychologische Veränderungen durchmachen. In vielen Fällen führen diese Veränderungen zu Verwirrung und Unsicherheit bei unseren Schülern, die Unterstützung und Sicherheit brauchen, um in einem gesunden Umfeld aufzuwachsen und eine bereichernde Ausbildung zu erhalten. Es ist notwendig, dass der Lehrer Empathie und Mitgefühl mit den Schülern zeigt, um ihnen ein Gefühl der Sicherheit zu vermitteln, damit sie sich in Ruhe ausdrücken können.

Um das Interesse der Schüler widerzuspiegeln und den affektiven Filter im Klassenzimmer niedrig zu halten, ist es empfehlenswert, dass der Lehrer sich für die Vorlieben und Hobbys der Schüler interessiert.

Die Aufmerksamkeit mit Aktivitäten zu lenken, die ihre Vorlieben und Hobbys einbeziehen, kann helfen, der kurzen Aufmerksamkeitsspanne dieser Schüler entgegenzuwirken und ihre Aufmerksamkeit für das Fach aufrechtzuerhalten. Wir müssen jedoch darauf achten, inwieweit wir die Vorlieben unserer Schüler teilen, da wir vermeiden müssen, unsere Autoritätsfigur zu verlieren. Ein guter Lehrer sollte sowohl durchsetzungsfähig als auch respektvoll sein, ohne die Schüler jemals verbal anzugreifen.

Wir stützen uns also auf das Universelle Design für das Lernen (UDL), und zwar aus zwei Gründen: um die persönlichen Interessen der Schüler mit dem Fremdsprachenunterricht zu verbinden und um einen Lehrplan zu entwickeln, der von Anfang an die notwendigen Anpassungen enthält. Die Relevanz unseres Vorschlags liegt in der Notwendigkeit, Lehrer in der kulturellen Entwicklung unserer Welt und der Entwicklung neuer Technologien auszubilden, die von den jungen Menschen, die wir unterrichten werden, größtenteils bereits beherrscht werden. Wir könnten nicht nur zu einer angenehmen Aneignung der Inhalte beitragen, sondern auch zur Ausbildung und Aktualisierung der aktuellen Methoden, einschließlich des umgetreters Klassenzimmers. Diese Methodik wird zusammen mit dem aufgabenbasierten Lernen und dem kommunikativen Ansatz in unserem Fach angewandt. Als nächstes werden wir unsere didaktische Einheit kontextualisieren.

Unser Vorschlag wird von einer Gruppe von ESO-Schülern des 4. Jahrgangs des Gymnasiums X in den Außenbezirken von Valladolid umgesetzt. Wenn wir uns für einen

bestimmten Ort entscheiden müssten, könnten wir die Gegend um die Viertel La Victoria, Puente Jardín, la Rondilla oder Huerta del Rey wählen. Unsere Klasse besteht aus 10 Schülern im Alter von 15 bis 16 Jahren, darunter ein Schüler mit der Diagnose Legasthenie und Aufmerksamkeitsdefizit- und Hyperaktivitätsstörung, so dass wir eine didaktische Einheit auf der Grundlage der Empfehlungen des UDL-Modells zur Anpassung des Lehrplans erstellen werden.

Das Klassenzimmer verfügt über Tische, Stühle, eine Tafel mit Radiergummi und Kreide, ein SmartBoard und einen Beamer mit einer Projektorblende sowie einen Schrank mit kleinen Laptops, an denen die Schüler digital arbeiten können. Da es sich hier um das Fach Deutsch als zweite Fremdsprache handelt, haben wir zwei Stunden persönlichen Unterricht pro Woche. Aufgrund der begrenzten Stundenzahl pro Woche ist es wichtig, dass die erworbenen Kenntnisse schnell und ausreichend gefestigt werden. Unser Ziel ist es, die Motivation der Schüler zu steigern, indem wir Themen integrieren, die für sie relevant sind und ihr kritisches Denken fördern. Auf diese Weise wollen wir auch zwei Aspekte des Lebens der Schüler miteinander verbinden: den schulischen und den persönlichen Kontext. Auf diese Weise versuchen wir, die SchülerInnen dazu zu bringen, ihre möglicherweise negativen Erwartungen an den Unterricht in positive Erwartungen an die Aktivitäten im Klassenzimmer zu verwandeln.

2.1.2. Gesetzgeberischer Rahmen

Gemäß dem Königlichen Erlass 39/2022, der den Lehrplan für die obligatorische Sekundarstufe regelt, wird der Schwerpunkt auf die Entwicklung der digitalen Kompetenz gelegt, die wiederum zu den Schlüsselkompetenzen des LOMLOE gehört. Bei diesen Kompetenzen handelt es sich um sprachliche Kommunikationskompetenz, mehrsprachige Kompetenz, mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaften, Technik und Ingenieurwesen, digitale Kompetenz, persönliche, soziale und lernbezogene Kompetenz, bürgerschaftliche Kompetenzen, unternehmerische Kompetenz und Kompetenz in Bezug auf kulturelles Bewusstsein und Ausdrucksfähigkeit (Real Decreto 39/2022, 2022: 49247-49248). Um den Spracherwerbsprozess unserer Schüler:innen richtig beurteilen zu können, ist die Anwendung dieser Schlüsselkompetenzen sowie der spezifischen Kompetenzen zwingend erforderlich. (Real Decreto 39/2022, 2022: 49251).

Um diese Leitlinien zu nutzen, schreibt das Gesetz die Organisation des Fachs in Unterrichtseinheiten vor. Man könnte eine didaktische Einheit als einen Lehr-Erwerbs-Plan - in diesem Fall für eine Fremdsprache - verstehen, der eine Reihe von Aktivitäten und Aufgaben

in Bezug auf den Inhalt des Faches organisiert, um die Lernziele zu erreichen, die von der Abteilung gemäß dem Gesetz festgelegt wurden. Diese Unterrichtseinheiten sind weiter in Lernsituationen unterteilt, welche die Aktivitäten und Unterrichtseinheiten, die für die Fertigstellung der Einheit verwendet werden, in thematische Blöcke unterteilen. In Anlehnung an das aufgabenbasierte Lernen würde sich unsere Unterrichtseinheit aus den entsprechenden Lernsituationen zusammensetzen, welche die festgelegten Sitzungen beinhalten. Die letzte dieser Sitzungen würde sich auf ein Abschlussprojekt konzentrieren. Das Abschlussprojekt ersetzt die herkömmliche Prüfung, so dass die Schüler durch seine Durchführung - einzeln, zu zweit oder in Gruppen - alle während der Entwicklung der didaktischen Einheit erworbenen Kenntnisse zu Protokoll geben. Dieses Projekt muss sich an das Thema der Einheit anlehnen und den Abschluss der Einheit bilden.

In Anlehnung an die Inhalte, die in den Syntaktisch-diskursiven Strukturen im Deutschen behandelt werden, könnte man annehmen, dass das Niveau, das die Gruppe am Ende der obligatorischen Sekundarstufe erreichen würde, ein fortgeschrittenes B1 wäre (Real Decreto 39/2022, 2022: 49291-49292), wie es im Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER)⁵ angegeben ist. Das tatsächliche Niveau, das unsere Klasse präsentiert, ist jedoch ein grundlegendes B1 oder fortgeschrittenes A2.

Was die Nutzung digitaler Medien im Unterricht betrifft, so sieht das Organgesetz 3/2020 vom 29. Dezember, welches das Ley Orgánica 2/2006 vom 3. Mai über das Bildungswesen abändert, die Nutzung von IKT im Unterricht vor:

“Artículo 110. Accesibilidad, sostenibilidad y relaciones con el entorno.

5. Las Administraciones educativas y los equipos directivos de los centros promoverán el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula como medio didáctico apropiado y valioso para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje. Las Administraciones educativas deberán establecer las condiciones que hagan posible la eliminación en el ámbito escolar de las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las TIC, con especial atención a las situaciones de violencia en la red. Se fomentará la confianza y seguridad en el uso de las tecnologías prestando especial atención a la desaparición de estereotipos de género que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.” (Ley Orgánica 3/2020, 2020)

⁵ B1 steht für die Stufe „Fortgeschrittene Sprachverwendung“. Auf dieser Stufe ist der Lernende in der Lage, die Hauptpunkte zu verstehen, wenn er klare Standardsprache verwendet und sich mit alltäglichen Themen des täglichen Lebens befasst. Der Lernende ist in der Lage, sich in den meisten Situationen zurechtzufinden, in denen er sich im Sprachgebiet bewegt. Er kann sich in der Fremdsprache einfach und zusammenhängend über Themen von persönlichem Interesse äußern. A2 entspricht den Grundkenntnissen. Auf diesem Niveau ist der Schüler in der Lage, Sätze und Überlegungen zu verstehen, die in alltäglichen Zusammenhängen und in seinem Umfeld häufig verwendet werden. Darüber hinaus kann er/sie sich in einfachen Situationen verständigen, die einen kurzen Gebrauch der Sprache mit einfachen Mitteln erfordern (Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen, 2024)

Damit wird auch die Notwendigkeit angesprochen, jederzeit respektvoll mit dem Einsatz von IKT und den übrigen Nutzern umzugehen, sowohl im Klassenzimmer als auch im privaten Bereich. Auf diese Weise werden sowohl die Vorbereitung des Fachs als auch die Unterrichtseinheiten, die Lernszenarios, die Sitzungen und der Bewertungsprozess im Lehrplan gemäß den folgenden Dokumenten angepasst: Decreto 39/2022 zur Festlegung des Lehrplans der Sekundarstufe in der Autonomen Gemeinschaft Kastilien und León und Real Decreto 217/2022 zur Festlegung des Lehrplans der Sekundarstufe im spanischen Hoheitsgebiet.

2.2. Didaktische Einheit⁶

Diese didaktische Einheit besteht aus zwei Lernsituationen, die in fünf Sitzungen zu je 50 Minuten durchgeführt werden. Diese fünf Sitzungen werden rund um das Thema der Jugendtrends der Generation Z entwickelt und befassen sich mit den Inhalten des Themas im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wünschen, Meinungen und Vorlieben. Die Lehrkraft stellt den Schülerinnen und Schülern im Vorfeld die entsprechenden sprachlichen Inhalte in Form von Infografiken, Erklärvideos usw. sowie Zusammenstellungen mit digitalen Ressourcen zur Verfügung, die im Unterricht bearbeitet werden. Bei der Entwicklung der Sitzungen in einer realen Situation legt die Lehrkraft die sprachlichen Anforderungen für jede der Aktivitäten fest. In Anbetracht des Themas der Einheit werden die Ressourcen, mit denen wir arbeiten werden, hauptsächlich in digitaler Form vorliegen. Zu diesen Ressourcen gehören soziale Netzwerke, Filme, Filmrezensionsmodelle, Musikkünstler und Songs, die Erstellung von Memes und schließlich die Erstellung von Infografiken. Dabei werden das Whiteboard, das SmartBoard und die einzelnen Laptops verwendet, die jedem Schüler von der Schule zur Verfügung gestellt werden. Um in diesen Bereichen arbeiten zu können, werden wir die möglichen Risiken der Arbeit in digitalen Umgebungen berücksichtigen. Nachdem wir (wie im gesamten Kurs) für die Risiken im Internet sensibilisiert haben, werden wir die Erlaubnis der Eltern einholen, damit die SchülerInnen unter ständiger Aufsicht der Lehrer:innen arbeiten können. Im Falle einer negativen Antwort werden die Aktivitäten so angepasst, dass die Recherche in sozialen Netzwerken gemeinsam und mit dem Lehrer als Vermittler zwischen den Schülern und dem Support durchgeführt wird. Die Inhalte orientieren sich am Meinungs- und Wunschbereich, so dass Verbformen wie Konjunktiv II und Verben wie gehören oder passen sowie diskursverbindende Partikeln (weil, denn, deshalb, trotzdem, etc.) verwendet werden.

Da die Lehrerin jedoch zu Beginn der Einheit Grammatikmaterialien zur Verfügung stellt, werden die relevanten Inhalte während der gesamten Einheit leicht simultan oder nach Ermessen der Lehrerin je nach kommunikativer Situation angewendet.

⁶ Die deutschen Übersetzungen der verschiedenen Gesetzestexte in der Unterrichtseinheit sind meine eigenen, ich habe also aus den spanischen Originaldokumenten übersetzt.

Etappe: E.S.O.	Lehrgang: 4° (10° Klasse)	Dauer: 5 Sitzungen
<p>Zielsetzung der Etappe</p> <p>a) Ihre Pflichten verantwortungsbewusst wahrzunehmen, ihre Rechte zu kennen und sie mit Respekt vor anderen Menschen auszuüben, Toleranz, Zusammenarbeit und Solidarität zwischen Einzelpersonen und Gruppen zu praktizieren, den Dialog durch die Stärkung der Menschenrechte als gemeinsame Werte in einer pluralistischen Gesellschaft auszuüben und sich auf die Ausübung der demokratischen Staatsbürgerschaft vorzubereiten.</p> <p>b) Entwicklung und Festigung von Gewohnheiten der Disziplin, des Lernens und der Einzel- und Teamarbeit als notwendige Voraussetzung für die wirksame Erledigung von Lernaufgaben und als Mittel zur persönlichen Entwicklung.</p> <p>d) Stärkung ihrer affektiven Fähigkeiten in allen Bereichen ihrer Persönlichkeit und in ihren Beziehungen zu anderen Menschen sowie Ablehnung von Gewalt, Vorurteilen jeglicher Art und sexistischem Verhalten und friedliche Lösung von Konflikten.</p> <p>e) Entwicklung grundlegender Fähigkeiten bei der Nutzung von Informationsquellen, um sich neues Wissen mit kritischem Sinn anzueignen. Entwicklung grundlegender technologischer Kompetenzen und Weiterentwicklung einer ethischen Reflexion über deren Funktionsweise und Nutzung.</p> <p>g) Entwicklung von Unternehmergeist und Selbstvertrauen, Partizipation, Kritikfähigkeit, Eigeninitiative und der Fähigkeit, zu lernen, zu planen, Entscheidungen zu treffen und Verantwortung zu übernehmen.</p> <p>i) Eine oder mehrere Fremdsprachen zu verstehen und sich in angemessener Weise darin auszudrücken.</p> <p>j) Die grundlegenden Aspekte der eigenen und der fremden Kultur und Geschichte sowie des künstlerischen und kulturellen Erbes kennen, schätzen und respektieren.</p> <p>l) Wertschätzung des künstlerischen Schaffens und Verständnis für die Sprache der verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen, die unterschiedliche Ausdrucks- und Darstellungsmittel verwenden (Real Decreto 217/2022, Artikel 7)</p>		
<p align="center">Schlüsselkompetenzen</p> <p>CCL (sprachliche Kommunikationskompetenz), CP (mehrsprachige Kompetenz), CD (digitale Kompetenz),</p>	<p align="center">Spezifische Kompetenzen</p> <p>1: Die allgemeine Bedeutung und die wichtigsten Einzelheiten von Texten, die klar und in Standardsprache formuliert sind, verstehen und interpretieren, wobei zuverlässige Quellen aufgesucht und Strategien wie z. B. das Schließen von Bedeutungen angewandt werden, um auf spezifische kommunikative Anforderungen zu reagieren.</p>	

<p>CPSAA (persönliche, soziale und lernbezogene Kompetenz), CC (bürgerschaftliche Kompetenz), CE (unternehmerische Kompetenz), CCEC (Kompetenz in Bezug auf Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit)⁷ (Decreto 39/2022, S.49408 – S.49409)</p>	<p>2: Originelle, einfache und klar strukturierte Texte mittlerer Länge verfassen und dabei Strategien wie Planung, Kompensation oder Selbstreparatur anwenden, um relevante Botschaften kreativ, angemessen und kohärent auszudrücken und auf bestimmte kommunikative Zwecke zu reagieren.</p> <p>3: Mit zunehmender Selbstständigkeit mit anderen interagieren, dabei kooperative Strategien anwenden und analoge und digitale Ressourcen nutzen, um auf bestimmte kommunikative Zwecke in einem Austausch zu reagieren, der die Regeln der Höflichkeit respektiert.</p> <p>4: In alltäglichen Situationen zwischen verschiedenen Sprachen vermitteln und dabei einfache Strategien und Kenntnisse anwenden, um Konzepte zu erklären oder Botschaften zu vereinfachen, um Informationen wirksam, klar und verantwortungsbewusst zu vermitteln.</p> <p>6: die sprachliche, kulturelle und künstlerische Vielfalt der Fremdsprache kritisch zu bewerten, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Sprachen und Kulturen zu erkennen und zu teilen, um in interkulturellen Situationen einfühlsam und respektvoll zu handeln. (Decreto 39/2022, S. 49412 – S. 49415)</p>
---	--

⁷ Competencia en Comunicación Lingüística (CCL); Competencia Plurilingüe (CP); Competencia Digital (CD); Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA); Competencia Ciudadana (CC); Competencia Emprendedora (CE); Competencia en Conciencia y Expresión Cultural (CCEC).

Inhalte	Bewertungskriterien
<p>A. 6 (Allgemein verwendeter Wortschatz, der für die Schüler von Interesse ist, im Zusammenhang mit persönlicher Identifikation, zwischenmenschlichen Beziehungen, Orten und Umgebungen, Freizeit und Erholung, Gesundheit und körperlicher Aktivität, Alltagsleben, Wohnen und Heim, Klima und natürliche Umwelt, Ökologie und Nachhaltigkeit, Informations- und Kommunikationstechnologien, Schulsystem und Ausbildung), 14 (Lernressourcen und gängige Strategien für die Informationssuche und -auswahl: Wörterbücher in allen Medien, Nachschlagewerke, Bibliotheken, digitale und Computerressourcen, mobile Tools und Anwendungen)</p> <p>B. 1 (Strategien und Techniken, um trotz der Beschränkungen, die sich aus dem Niveau der Beherrschung der Fremdsprache und der anderen Sprachen des eigenen sprachlichen Repertoires ergeben, auf ein bestimmtes kommunikatives Bedürfnis wirksam und mit zunehmendem Grad an Geläufigkeit, Angemessenheit und Korrektheit zu reagieren), 3 (Häufig verwendete Strategien und Werkzeuge zur Selbsteinschätzung, Selbstreparatur, analog und digital, individuell und kooperativ)1 (Die Fremdsprache als Mittel der zwischenmenschlichen und internationalen Kommunikation, als Informationsquelle und als Instrument der sozialen Teilhabe und persönlichen Bereicherung), 3 (Soziokulturelle und soziolinguistische Aspekte des Alltagslebens, Lebensbedingungen und zwischenmenschliche Beziehungen, gängige soziale Konventionen; nonverbale Sprache, sprachliche Höflichkeit und digitale Etikette; Kultur, Normen, Einstellungen, Bräuche und Werte, die für die Länder, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, spezifisch sind)</p> <p>9. Teilweise Ausdruck von Geschmack oder Interesse und Gefühl</p> <p>14. Ausdrücken von Meinung, Möglichkeit, Fähigkeit, Verpflichtung, Pflicht, Verbot und Ratschlag (Decreto 39/2022, S. 49447 – S. 49450)</p>	<p>1.1: Aus mündlichen, schriftlichen und multimodalen Texten zu alltäglichen Themen von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die der Erfahrung der Lernenden nahe stehen, den Gesamtsinn und die Hauptgedanken entnehmen und analysieren sowie relevante Informationen auswählen, die klar und in der Standardsprache über verschiedene Medien ausgedrückt werden.</p> <p>1.3: In jeder Kommunikationssituation die am besten geeigneten Strategien und Kenntnisse auswählen, organisieren und anwenden, um die allgemeine Bedeutung, die wesentlichen Informationen und die wichtigsten Details von Texten zu verstehen; Bedeutungen ableiten und nonverbale Elemente interpretieren; wahrheitsgemäße Informationen suchen, auswählen und verwalten.</p> <p>2.1: Mündlich einfache, strukturierte, verständliche, zusammenhängende und kohärente, der kommunikativen Situation angemessene Texte zu alltäglichen Themen von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die der Erfahrung der Lernenden nahe stehen, formulieren, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, in verschiedenen Medien, unter Verwendung verbaler und nonverbaler Mittel sowie von Strategien der Planung, Kontrolle, Kompensation und Kooperation.</p> <p>2.3: Wissen und Strategien auswählen, organisieren und anwenden, um kohärente, zusammenhängende Texte zu planen, zu erstellen, zu überarbeiten und mit ihnen zusammenzuarbeiten, die den kommunikativen Absichten, den kontextuellen Merkmalen, den soziokulturellen Aspekten und der Texttypologie angemessen sind, wobei je nach Aufgabe und den Bedürfnissen des Publikums oder des potenziellen Lesers, an das der Text gerichtet ist, die am besten geeigneten physischen oder digitalen Ressourcen verwendet werden.</p> <p>2.4: Fakten beschreiben und Konzepte, Gedanken, Meinungen oder Gefühle mündlich oder schriftlich in analogen und digitalen Kontexten klar ausdrücken; Informationen in verschiedenen Alltagskontexten ihres persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfelds austauschen.</p> <p>3.1: Planung, Teilnahme und aktive Zusammenarbeit mit Hilfe verschiedener Medien in interaktiven Situationen zu alltäglichen Themen von persönlicher Relevanz oder öffentlichem Interesse, die den Erfahrungen der Lernenden nahe stehen, wobei sie Initiative, Einfühlungsvermögen und Respekt für sprachliche Höflichkeit und digitale Etikette sowie für die unterschiedlichen Bedürfnisse, Ideen, Anliegen, Initiativen und Motivationen der Gesprächspartner zeigen.</p> <p>3.3: Sich in einfachen Interventionen verständlich machen, auch wenn es notwendig ist, auf Pausen oder Wiederholungen zurückzugreifen und das, was man ausdrücken will, durch eine kooperative und respektvolle Haltung zu korrigieren.</p> <p>3.4: Sie führen angeleitete Projekte unter Verwendung digitaler Werkzeuge oder virtueller Plattformen durch und arbeiten in einem sicheren digitalen Umfeld mit einer offenen, respektvollen und verantwortungsvollen Haltung zusammen.</p> <p>4.2: Strategien anwenden, die helfen, Brücken zu bauen, die Kommunikation zu erleichtern und die dazu dienen, Texte, Konzepte und Botschaften zu erklären und zu vereinfachen, und die den kommunikativen Absichten, den kontextuellen Merkmalen und der Texttypologie angemessen sind, wobei physische oder digitale Ressourcen und Hilfsmittel je nach den Bedürfnissen des jeweiligen Augenblicks eingesetzt werden.</p> <p>4.4: Anwendung von Mediationsstrategien wie Dolmetschen, Erklären und Zusammenfassen des Wesentlichen, Ausschöpfen und Organisieren der bisherigen Ressourcen des Mediators und Zurückgreifen auf alle, die helfen können.</p> <p>6.2: Anpassung an die sprachliche, literarische, kulturelle und künstlerische Vielfalt der Länder, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zur Förderung der Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und einer Bürgerschaft, die sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt. (Decreto 39/2022, S. 49445 – S. 49447)</p>

Lernszenarios
Lernszenario 1: Kulturelle Entdecker
Lernszenario 2: Wir nähern uns dem Ende

Aktivitäten pro Sitzung

<p>Sitzung 1: Die Welt um uns herum Deutsch ist allgegenwärtig Soziales Netzwerk oder Detektivnetzwerk? Verworrene Zungen So funktioniert es</p>	<p>Sitzung 2: Walk of Fame Lernen wir uns kennen Bildungsfestival! Welcher Text gehört zu dem Lied? Globaler Trend</p>	<p>Sitzung 3: Kino im Klassenzimmer Das Lehrerzimmer Die Geschichte enträtseln Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf Was ist Ihr Lieblingsfilm?</p>	<p>Sitzung 4: Bring ein bisschen Humor ins Leben! Wusstest du das? Humorvolle Polizei Ein Geschenk für die Lehrerin Was machen wir morgen?</p>	<p>Sitzung 5: Dies ist, wer ich bin Vorbereitung der Reise Für die zukünftige Generationen Zurück in die Gegenwart</p>
--	--	---	---	---

Aufmerksamkeit für Vielfalt: Da in unserer Klasse ein Schüler mit der Diagnose Legasthenie und Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung anwesend ist, haben wir beschlossen, den Empfehlungen des Universellen Designs für das Lernen zu folgen. Wir werden die Hyperfixierungen des Schülers mit ADHS durch Hinweise auf seine persönlichen Vorlieben und Abneigungen verwenden, alle vom Lehrer erstellten Dokumente werden in der Schriftart **Comic Sans** geschrieben. Darüber hinaus werden ständig Bilder, Töne und Farben verwendet, um die Aufmerksamkeit der Schüler zu erhalten, auch die des Schülers mit einem Diagnosebericht.

Sitzung 1: Die Welt um uns herum

Spezifische Kompetenzen

2, 3, 6

Leistungsindikatoren

2.1.1 Der Lernende ist in der Lage, einfache, strukturierte, verständliche, kohärente und der kommunikativen Situation angemessene Texte zu Themen des täglichen Lebens, von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Einheit in Zusammenhang stehen, mündlich auszudrücken, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, die sich an verschiedenen Webplattformen orientieren und sich auf verschiedene digitale Hilfsmittel beziehen, wobei er verbale und nonverbale Mittel sowie Planungs-, Kontroll-, Kompensations- und Kooperationsstrategien verwendet.

2.3.1. Der Lernende ist in der Lage, sowohl die erworbenen sprachlichen Kenntnisse als auch die Kenntnisse der für den Unterricht und die Vermittlung der Fremdsprache verwendeten Hilfsmittel und Formate auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu erstellen, zu überarbeiten und bei der Erstellung kohärenter und zusammenhängender Texte zusammenzuarbeiten, die den kommunikativen Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen entsprechen. Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, die in den Quellen vertretenen soziokulturellen Aspekte und ihre Texttypologie durch die am besten geeigneten digitalen und analogen Ressourcen je nach Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall der Lehrer und die Klassenkameraden.

2.4.1 Der Lernende ist in der Lage, Sachverhalte zu beschreiben, die in Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. dargestellt werden, und Gedanken, Meinungen oder Gefühle mündlich oder schriftlich klar und deutlich in Kontexten auszudrücken, in denen sich analoge und digitale Medien vermischen; er kann Informationen in verschiedenen alltäglichen Kontexten in seinem persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld austauschen.

3.1.1: Der Lernende ist in der Lage, sich mit Hilfe verschiedener Medien aktiv an interaktiven Situationen zu beteiligen und mit Gleichaltrigen zusammenzuarbeiten, die mit Jugendtrends zu tun haben, z. B. bei der Nutzung sozialer Netzwerke, bei Filmen,

	<p>Musik oder der Erstellung von Memes - alles Erfahrungen, die dem Lernenden nahe stehen - und dabei Initiative, Einfühlungsvermögen und Respekt für sprachliche Höflichkeit und digitale Etikette sowie für die unterschiedlichen Bedürfnisse, Ideen, Anliegen, Initiativen und Motivationen von Gleichaltrigen und Urhebern digitaler Inhalte zu zeigen.</p> <p>3.3.1 Der Lernende ist in der Lage, sich in einfachen Interventionen verständlich zu machen, auch wenn es notwendig ist, Pausen oder Wiederholungen zu verwenden, und macht kurzen und punktuellen Gebrauch von der Muttersprache, um um Klärung zu bitten oder zu korrigieren, was er/sie ausdrücken möchte, und zeigt eine kooperative und respektvolle Haltung gegenüber Mitschülern und dem Lehrer.</p> <p>3.4.1 Der Lernende ist in der Lage, angeleitete Projekte im Zusammenhang mit dem persönlichen Konsum öffentlicher Unterhaltungsmedien unter Verwendung digitaler Werkzeuge oder virtueller Plattformen durchzuführen und dabei in einem digitalen und sicheren Umfeld mit einer offenen, respektvollen und verantwortungsvollen Haltung zusammenzuarbeiten.</p> <p>6.2.1 Der Lernende ist in der Lage, sich an die sprachliche, kulturelle, literarische und künstlerische Vielfalt anzupassen, die in den im Unterricht verwendeten digitalen Quellen und im persönlichen Umfeld des Lernenden in den Ländern, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zum Ausdruck kommt, und so die Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und Interkulturalität sowie eines Bürgersinns zu fördern, der sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt.</p>
<p style="text-align: center;">Inhalte</p> <p>A. 14 B. 1 C. 3</p> <p>9. Teilweise Ausdruck von Geschmack oder Interesse und Gefühl</p>	<p style="text-align: center;">Übergreifender Inhalt</p> <p>Gegenseitiger Respekt Zusammenarbeit unter Gleichen</p>

Aktivitäten	Spezifische Kompetenzen	Inhalte	Leistungsindikatoren
Deutsch ist allgegenwärtig	2, 6	A 14 9. Teilweise Ausdruck von Geschmack oder Interesse und Gefühl	2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 6.2.1.
Soziales Netzwerk oder Detektivnetzwerk?	2, 3	A 14 C 3	2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 3.1.1. 3.3.1. 3.4.1.
Verworrene Zungen	2, 6	A 14 B 1	2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 6.2.1.
So funktioniert es	6	A 14	6.2.1.

Aktivität 1 - Sitzung 1		
Titel: Deutsch ist allgegenwärtig	Art: Einführung, spielerisch, Hörverstehen, Sprechen	Mittel: Tafel, Kreide.
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.		Dauer: 10 Minuten
Beschreibung der Aktivität: <p>Zu Beginn dieser Einheit fragt die Lehrerin die Schüler:innen über ihre Fortschritte in ihren Fächern und die Aktivitäten, die sie am Wochenende durchgeführt haben. Dann stellt die Lehrerin den Schüler:innen die Einheit vor und erklärt, dass sich die folgenden Sitzungen mit Themen befassen werden, die sich auf die digitalen Medien beziehen, die sie in ihrem täglichen Leben nutzen, und mit den Möglichkeiten, die sie im Fremdsprachenunterricht nutzen können. Nachdem die Lehrerin erklärt hat, dass es in der heutigen Unterrichtseinheit um soziale Netzwerke geht, fragt sie die Schüler:innen nach den von ihnen genutzten sozialen Netzwerken und führt ein Brainstorming an der Tafel durch.</p> <p>Die Lehrerin fragt die Schüler:innen dann, wofür diese sozialen Netzwerke genutzt werden können und welche Art von Inhalten man in ihnen sehen kann. Wenn die Schüler:innen Schwierigkeiten haben, die Fremdsprache in ihren Antworten zu verwenden, kann die Lehrende kurze Fragen stellen, die kurze und einfache Antworten erfordern, meist Bejahungen oder Verneinungen, um die Schüler:innen zu leiten, ohne sie während des Gesprächs unter Druck zu setzen. Anschließend stellt sie Fragen, welche die persönliche Meinung der Schüler:innen einholen. Diese Fragen können von der Frage, wie viele Schüler:innen x Anwendungen nutzen, bis hin zur gemeinsamen Erstellung einer Hierarchie der sozialen Netzwerke an der Tafel auf der Grundlage der Vorlieben und Abneigungen der Schüler:innen reichen. Die Aktivität endet damit, dass die Lernende erklärt, dass es ebenso wie viele</p>		

Inhaltsersteller soziale Medien nutzen, um ihre Videos zu verbreiten, auch Inhaltsersteller gibt, die sich der Verbreitung von Informationsvideos über die deutsche Sprache widmen.

Aktivität 2 - Sitzung 1

Titel: Soziales Netzwerk oder Detektivnetzwerk?	Art: Verstärkung, spielerisch, Leseverstehen, Hörverstehen, Schreiben, Sprechen	Mittel: Kugelschreiber, Blätter, Tafel, Kreide, Smartboard, Laptops, YouTube, Tiktok, Reddit, Instagram, Twitter (Anhang 5.2.1.)
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Tische paarweise zusammenstellen. Arbeiten Sie zu zweit.	Dauer: 20 Minuten	
<p>Beschreibung der Aktivität:</p> <p>Für diese Aktivität bittet die Lehrkraft die Schüler:innen, sich in von der Lehrkraft ausgewählten Paaren zusammenzufinden. Jedem Paar wird ein Laptop zur Verfügung gestellt. Während die SchülerInnen ihre Plätze einnehmen und die Laptops einschalten, schreibt der/die LehrerIn auf einige Papiere soziale Netzwerke, die während des Brainstormings an der Tafel in der vorherigen Aktivität geschrieben wurden. Die SchülerInnen nehmen ein zufälliges Stück Papier, das ihnen ein soziales Netzwerk zuweist. Ihre Aufgabe ist es, Foren über die deutsche Sprache und das Deutschlernen zu suchen und zu sammeln, die Erklärungen zu den Konjunktionen deshalb und denn enthalten. Da die Lehrkraft ihnen zuvor über die Plattform Teams eine Vorlage mit einer Infografik geschickt hat, die diese Konjunktionen erklärt, wird die Suche nach diesen Videos eine Verstärkung sein, deren Ziel es ist, dass die SchülerInnen entdecken, dass sie in den Netzwerken nützliche Inhalte finden können, um die Sprache zu festigen. Sie haben 7 Minuten Zeit, um nach Videos zu suchen. Wenn ein Paar keine Videos gefunden hat, können andere Paare, die bereits fertig sind, helfen. Wenn am Ende der Zeit kein Video gefunden wurde, zeigt die Lehrerin ein Video ihrer Wahl, das dem jeweiligen sozialen Netzwerk entspricht.</p> <p>Nach dem Anschauen der Videos wird den Schüler:innen erneut die Frage "Wozu dienen soziale Netzwerke" gestellt. In Zweiergruppen sollen die Schüler:innen nun Rätsel für ihre MitschülerInnen über die Eigenschaften von sozialen Netzwerken ausarbeiten (z.B. auf welcher sozialen Netzwerkseite</p>		

kann man ein Forum zum Lernen von Deutsch als Fremdsprache einrichten, so dass die Leute mitmachen können, indem sie nach Themen suchen. Antwort: Reddit). Der Rest der Schüler:innen versucht, sie zu erraten.

Die Frage "Wie können wir Bildungsinhalte auf Deutsch verbreiten" wird hinzugefügt. Die Paare haben dann 3 Minuten Zeit, um kurz aufzuschreiben, welches soziale Netzwerk sie wählen würden, um ein Lernvideo zu erstellen, in welchem Format sie das Wissen verbreiten würden, welches soziale Netzwerk sie für das Erlernen der deutschen Sprache am nützlichsten finden und warum.

Aktivität 3 - Sitzung 1

Titel:
Verworrene Zungen

Art: Verstärkung,
spielerisch,
Hörverstehen,
Sprechen.

Mittel: Smartboard, **TikTok (Anhang 5.2.1.)**

Verwaltung des Klassenzimmers:

Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.

Dauer: 15 Minuten

Beschreibung der Aktivität:

Wenn sie die Fragen beantwortet und in der Klasse präsentiert haben, gibt die Lehrerin ihnen eine Aufgabe von einem TikTok-Bildungsaccount für Deutsch als Fremdsprache. Sie fragt sie, ob sie wissen, was ein Zungenbrecher ist und fordert sie auf, einen Zungenbrecher zu sagen, den sie ihnen in der Klasse vorspielen wird. Anschließend spielt sie das Video Der dicke Dachdecker auf dem SmartBoard ab und fordert die Schüler:innen auf, es mündlich wiederzugeben.

Zunächst sehen sie das Video in verlangsamer Geschwindigkeit, wobei die Animation mit deutschen und englischen Untertiteln gezeigt wird. Dann wird es in normaler Geschwindigkeit gezeigt. Die Lehrerin versucht, den Zungenbrecher zu vervollständigen und ermutigt die Schüler:innen, es zu versuchen. Nach dem Versuch, den Zungenbrecher zu vervollständigen, kommentiert die Lehrerin kurz, worum es in dem Zungenbrecher geht, und ermutigt die Schüler:innen, zu versuchen, ihn so schnell wie möglich zu vervollständigen.

Aktivität 4 - Sitzung 1

Titel: So funktioniert es	Art: Abschlussaktivität, Hörverstehen	Mittel: Tafel, Kreide
--	---	------------------------------

Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Lassenraumgestaltung.	Dauer: 5 Minuten
---	------------------

Beschreibung der Aktivität:

Am Ende der Sitzung informiert die Lehrerin die Schüler:innen über den gemeinsamen Plan mit der IKT-Abteilung, bei dem die Schüler:innen Arbeiten in beiden Fächern durchführen werden. Während die Sitzungen und Lektionen in Deutsch stattfinden, sollten die Lernenden die Aspekte, Quellen und multimedialen Inhalte, die ihnen am besten gefallen haben, in einen individuellen Blog aufnehmen, den sie im Fach Technik erstellen werden. Die Lehrerin erklärt den Bewertungsprozess, der von den Abteilungen durchgeführt wird. Jede Abteilung bewertet den Inhalt ihres Faches.

In dieser und den folgenden Sitzungen wird die Lehrerin eine Infografik erstellen, in der sie Konten und Foren in sozialen Medien, Musikkünstler, Filme und Beispiele für Memes zusammenstellt, die sie für das Erlernen einer Fremdsprache für relevant, effektiv und interessant hält.

Spezifische Kompetenzen

1, 2, 3, 6

Leistungsindikatoren

1.1.1: Der Lernende ist in der Lage, die Bedeutung und die Hauptgedanken von mündlichen, audiovisuellen oder schriftlichen Texten in der Fremdsprache aus einer Vielzahl von Online-Quellen zu Themen, die den Alltag des Lernenden ausmachen und ihm nahe stehen, mit Hilfe digitaler Medien zu entnehmen.

1.3.1: Der Lernende ist in der Lage, die mit Hilfe digitaler Medien und Quellen erworbenen Strategien und Kenntnisse in relevanten kommunikativen Situationen, die mit dem persönlichen Geschmack des Lernenden zusammenhängen, auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um die allgemeine Bedeutung, die wesentlichen Informationen und die wichtigsten Details der angezeigten Inhalte und der zum Erwerb der Sprache verwendeten Formate zu verstehen.

2.1.1 Der Lernende ist in der Lage, einfache, strukturierte, verständliche, kohärente und der kommunikativen Situation angemessene Texte zu Themen des täglichen Lebens, von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Einheit in Zusammenhang stehen, mündlich auszudrücken, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, die sich an verschiedenen Webplattformen orientieren und sich auf verschiedene digitale Hilfsmittel beziehen, wobei er verbale und nonverbale Mittel sowie Planungs-, Kontroll-, Kompensations- und Kooperationsstrategien verwendet.

2.3.1. Der Lernende ist in der Lage, sowohl die erworbenen sprachlichen Kenntnisse als auch die Kenntnisse der für den Unterricht und die Vermittlung der Fremdsprache verwendeten Hilfsmittel und Formate auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu erstellen, zu überarbeiten und bei der Erstellung kohärenter und zusammenhängender Texte zusammenzuarbeiten, die den kommunikativen Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen entsprechen. Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, die in den Quellen vertretenen soziokulturellen Aspekte und ihre Texttypologie durch die am besten geeigneten digitalen und analogen Ressourcen je nach Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall der Lehrer und die Klassenkameraden.

2.4.1 Der Lernende ist in der Lage, Sachverhalte zu beschreiben, die in Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. dargestellt werden, und Gedanken, Meinungen oder Gefühle mündlich oder schriftlich klar und deutlich in Kontexten auszudrücken, in denen sich analoge und digitale Medien vermischen; er kann Informationen in verschiedenen alltäglichen Kontexten in seinem persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld austauschen.

3.1.1: Der Lernende ist in der Lage, sich mit Hilfe verschiedener Medien aktiv an interaktiven Situationen zu beteiligen und mit Gleichaltrigen zusammenzuarbeiten, die mit Jugendtrends zu tun haben, z. B. bei der Nutzung sozialer Netzwerke, bei Filmen, Musik oder der Erstellung von Memes - alles Erfahrungen, die dem Lernenden nahe stehen - und dabei Initiative, Einfühlungsvermögen und Respekt für sprachliche Höflichkeit und digitale Etikette sowie für die unterschiedlichen Bedürfnisse, Ideen, Anliegen, Initiativen und Motivationen von Gleichaltrigen und Urhebern digitaler Inhalte zu zeigen.

3.3.1 Der Lernende ist in der Lage, sich in einfachen Interventionen verständlich zu machen, auch wenn es notwendig ist, Pausen oder Wiederholungen zu verwenden, und macht kurzen und punktuellen Gebrauch von der Muttersprache, um um Klärung zu bitten oder zu korrigieren, was er/sie ausdrücken möchte, und zeigt eine kooperative und respektvolle Haltung gegenüber Mitschülern und dem Lehrer.

3.4.1 Der Lernende ist in der Lage, angeleitete Projekte im Zusammenhang mit dem persönlichen Konsum öffentlicher Unterhaltungsmedien unter Verwendung digitaler Werkzeuge oder virtueller Plattformen durchzuführen und dabei in einem digitalen und sicheren Umfeld mit einer offenen, respektvollen und verantwortungsvollen Haltung zusammenzuarbeiten

6.2.1 Der Lernende ist in der Lage, sich an die sprachliche, kulturelle, literarische und künstlerische Vielfalt anzupassen, die in den im Unterricht verwendeten digitalen Quellen und im persönlichen Umfeld des Lernenden in den Ländern, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zum Ausdruck kommt, und so die Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und Interkulturalität sowie eines Bürgersinns zu fördern, der sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt.

Inhalte A. 14 B. 1 C. 1 14. Äußerung von Meinung, Möglichkeit, Fähigkeit, Verpflichtung, Auflage, Verbot und Ratschlag	Übergreifender Inhalt Gegenseitiger Respekt Zusammenarbeit unter Gleichen Ästhetische Erziehung		
Aktivitäten	Spezifische Kompetenzen	Inhalte	Leistungsindikatoren
Lernen wir uns kennen	2, 6	C 1	2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 6.2.1.
Bildungsfestival!	2, 3, 6	A 14 B 1	2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 3.1.1. 3.3.1. 3.4.1. 6.2.1.
Welcher Text gehört zu dem Lied?	1, 3	C 1 14. Äußerung von Meinung, Möglichkeit, Fähigkeit, Verpflichtung, Auflage, Verbot und Ratschlag	1.1.1. 1.3.1. 3.1.1. 3.3.1. 3.4.1.
Globaler Trend	2, 6	B 1 14. Äußerung von Meinung, Möglichkeit, Fähigkeit, Verpflichtung, Auflage, Verbot und Ratschlag	2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 6.2.1.

<u>Aktivität 1</u> - <u>Sitzung 2</u>		
Titel: Lernen wir uns kennen	Art: Einführung, spielerisch, Hörverstehen.	Mittel: Tafel, SmartBoard, Kreide, YouTube (Anhang 5.2.2.)
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.		Dauer: 15 Minuten
Beschreibung der Aktivität: <p style="text-indent: 40px;">Zu Beginn dieser Einheit fragt die Lehrerin die Schüler:innen über ihre Fortschritte in ihren Fächern und die Aktivitäten, die sie am Wochenende durchgeführt haben. Dann fragt sie nach Musikgenres, die sie kennen, und nach Künstlern, die Musik in diesem Genre machen, um ein Brainstorming an der Tafel durchzuführen. Dann fragt sie sie nach deutschen Musikern, die sie kennen und die zu den von den Schüler:innen genannten Musikrichtungen gehören, und stellt Fragen über den Geschmack der Schüler:innen in Bezug auf diese Musiker (z.B. wer hat Musik von Musiker x gehört, was ist ihr Lieblingssong von ihr/ihm, hat jemand anderes diesen Musiker gehört...). Anschließend spielt die Lehrerin manche Lieder, die Deutschland beim Eurovision Song Contest vertreten haben, auf dem SmartBoard ab und das Thema jedes Liedes wird diskutiert.</p>		

-Aktivität 2 - Sitzung 2

Titel: Bildungsfestival	Art: Verstärkung, spielerisch, Leseverstehen, Hörverstehen, Sprechen, Schreiben	Mittel: Laptops, Kugelschreiber, Blätter, YouTube, Google, online Wörterbücher. (Anhang 5.2.2.)
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Tische paarweise zusammenstellen. Arbeiten Sie zu zweit.	Dauer: 15 Minuten	
Beschreibung der Aktivität: Für diese Übung teilt die Lehrerin die Schüler:innen wieder in 5 Paare ein. Jedem Paar wird eines der 5 Lieder zugeteilt, die sie zuvor gesehen haben. Die Schüler:innen müssen aus den Liedtexten zufällige Fragmente herausuchen, die mit dem Hauptthema des Liedes selbst zu tun haben. Alle Fragmente werden dann gemischt und nach dem Zufallsprinzip extrahiert, so dass die Lernenden erraten müssen, zu welchem Lied die einzelnen Fragmente gehören. Sobald die Schüler:innen ihre Vermutungen angestellt haben, wird aufgedeckt, zu welchen Liedern die Fragmente gehören.		

Aktivität 3 - Sitzung 2

Titel:
Trendsetter!

Art: Verstärkung,
spielerisch, Hörvestehen,
Sprechen.

Mittel: Kugelschreiber, Blätter, Tafel, Kreide.

Verwaltung des Klassenzimmers:

Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.

Dauer: 15 Minuten

Beschreibung der Aktivität:

Bei dieser Aufgabe bittet die Lehrerin die Schüler:innen, eine Top-20-Liste von Musikern zu erstellen, welche die weltweit angesagten Interpreten auf Spotify simuliert. Zu diesem Zweck müssen sie eine Liste mit 20 Musikern erstellen, einschließlich der 5 Interpreten, die sie in den 5 vorherigen Videos gesehen haben. Eine Bedingung ist, dass die Musiker nicht am Ende der Liste stehen dürfen, sie müssen über die Liste verteilt sein. Auf der Grundlage dieser Bedingung können die Schüler:innen die restlichen Interpreten auswählen, mit denen sie die Liste der Welttrends erstellen werden. Nach Beendigung der Aktivität, wird in der Klasse diskutiert, wo die Lernenden die deutschen Musiker platziert haben, und die Schüler:innen müssen ihre Lieblingsmusikrichtung erraten.

Aktivität 4 - Sitzung 2

Titel: Globaler Trend	Art: Abschlussaktivität, spielerisch, Hörverstehen, Sprechen.	Mittel: Tafel, Kreide., Google
---------------------------------	---	---------------------------------------

Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.	Dauer: 5 Minuten
---	------------------

Beschreibung der Aktivität:

Zum Abschluss der Sitzung werden kleine Fragen gestellt, die sich auf die Meinung und den Geschmack der Schüler beziehen (z.B. wenn sie einen der exponierten deutschen Sänger für den Rest ihres Lebens hören müssten, welcher wäre es). Zu Hause werden sie gebeten, die Musik-Website Deutschmusikblog.de zu besuchen und sich Lieder anzuhören, die mit den Konjunktionen trotzdem und weil in Verbindung stehen. Sie sollten diese Nachricht zusammen mit ihren Top-Künstlern und ihrem Lieblingssong aus den 5 aufgelisteten Liedern an den Blog anhängen und ihre Meinung dazu begründen. Diese Aktivität findet im IKT-Unterricht statt.

Sitzung 3: Kino im Klassenzimmer

Spezifische Kompetenzen

1, 2, 4, 6

Leistungsindikatoren

1.1.1: Der Lernende ist in der Lage, die Bedeutung und die Hauptgedanken von mündlichen, audiovisuellen oder schriftlichen Texten in der Fremdsprache aus einer Vielzahl von Online-Quellen zu Themen, die den Alltag des Lernenden ausmachen und ihm nahe stehen, mit Hilfe digitaler Medien zu entnehmen.

1.3.1: Der Lernende ist in der Lage, die mit Hilfe digitaler Medien und Quellen erworbenen Strategien und Kenntnisse in relevanten kommunikativen Situationen, die mit dem persönlichen Geschmack des Lernenden zusammenhängen, auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um die allgemeine Bedeutung, die wesentlichen Informationen und die wichtigsten Details der angezeigten Inhalte und der zum Erwerb der Sprache verwendeten Formate zu verstehen.

2.1.1 Der Lernende ist in der Lage, einfache, strukturierte, verständliche, kohärente und der kommunikativen Situation angemessene Texte zu Themen des täglichen Lebens, von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Einheit in Zusammenhang stehen, mündlich auszudrücken, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, die sich an verschiedenen Webplattformen orientieren und sich auf verschiedene digitale Hilfsmittel beziehen, wobei er verbale und nonverbale Mittel sowie Planungs-, Kontroll-, Kompensations- und Kooperationsstrategien verwendet.

2.3.1. Der Lernende ist in der Lage, sowohl die erworbenen sprachlichen Kenntnisse als auch die Kenntnisse der für den Unterricht und die Vermittlung der Fremdsprache verwendeten Hilfsmittel und Formate auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu erstellen, zu überarbeiten und bei der Erstellung kohärenter und zusammenhängender Texte zusammenzuarbeiten, die den kommunikativen Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen entsprechen. Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, die in den Quellen vertretenen soziokulturellen Aspekte und ihre Texttypologie durch die am besten geeigneten digitalen und analogen Ressourcen je nach Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall der Lehrer und die Klassenkameraden.

	<p>2.4.1 Der Lernende ist in der Lage, Sachverhalte zu beschreiben, die in Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. dargestellt werden, und Gedanken, Meinungen oder Gefühle mündlich oder schriftlich klar und deutlich in Kontexten auszudrücken, in denen sich analoge und digitale Medien vermischen; er kann Informationen in verschiedenen alltäglichen Kontexten in seinem persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld austauschen.</p> <p>4.2.1 Der Lernende ist in der Lage, Lern- und Aneignungsstrategien anzuwenden, die dazu beitragen, Brücken zu bauen, die Kommunikation in digitalen und analogen Umgebungen zu erleichtern und die dazu dienen, Texte, Konzepte und schriftliche, mündliche oder audiovisuelle Botschaften zu erklären und zu vereinfachen, und die den kommunikativen Absichten des/der Lernenden und den kontextuellen Merkmalen der kommunikativen Situation angemessen sind, wobei er/sie physische und digitale Ressourcen und Hilfsmittel je nach den Bedürfnissen des Augenblicks verwendet.</p> <p>4.4.1 Der Lernende ist in der Lage, Vermittlungsstrategien anzuwenden, wie z. B. das Wesentliche aus gängigen digitalen Quellen zu interpretieren, zu erklären und zusammenzufassen, die bisherigen Ressourcen des Vermittlers und die verwendeten Quellen optimal zu nutzen und zu organisieren und alle, die helfen können, einzubeziehen.</p> <p>6.2.1 Der Lernende ist in der Lage, sich an die sprachliche, kulturelle, literarische und künstlerische Vielfalt anzupassen, die in den im Unterricht verwendeten digitalen Quellen und im persönlichen Umfeld des Lernenden in den Ländern, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zum Ausdruck kommt, und so die Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und Interkulturalität sowie eines Bürgersinns zu fördern, der sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt.</p>
<p style="text-align: center;">Inhalte</p> <p>A. 6 B. 3 C. 3 14. Äußerung von Meinung, Möglichkeit, Fähigkeit, Verpflichtung, Auflage, Verbot und Ratschlag</p>	<p style="text-align: center;">Übergreifender Inhalt</p> <p>Ästhetische Ausbildung Gesundheitserziehung Gegenseitiger Respekt Zusammenarbeit unter Gleichen</p>

Aktivitäten	Spezifische Kompetenzen	Inhalte	Leistungsindikatoren
Das Lehrerzimmer	1, 6	A 6 C 3	1.1.1. 1.3.1. 6.2.1.
Enträtselung der Geschichte	1, 4	A 6 B 3	1.1.1. 1.3.1. 4.2.1. 4.4.1.
Lass deiner Fantasie freien Lauf	2, 4	C 3 14. Äußerung von Meinung, Möglichkeit, Fähigkeit, Verpflichtung, Auflage, Verbot und Ratschlag	2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 4.2.1. 4.4.1.
Was ist dein Lieblingsfilm?	1, 2	C 3 14. Äußerung von Meinung, Möglichkeit, Fähigkeit, Verpflichtung, Auflage, Verbot und Ratschlag	1.1.1. 1.3.1. 2.1.1. 2.3.1. 2.4.1.

Aktivität 1 - Sitzung 3

Titel: Das Lehrerzimmer	Art: Einführung, spielerisch, Hörverstehen, Sprechen.	Mittel: Tafel, SmartBoard, Kreide., YouTube, (Anhang 5.2.3.)
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.	Dauer: 7 Minuten	
Beschreibung der Aktivität: Zu Beginn der Sitzung befragt die Lehrerin die Schüler:innen über ihre Fortschritte in ihren Fächern und die Aktivitäten, die sie am Wochenende gemacht haben, während das Smartboard eingeschaltet ist. Für diese Aktivität spielt die Lehrerin den Trailer des Independent-Films "Das Lehrerzimmer" im Klassenzimmer ab. Die Lernenden werden dann gefragt, worum es ihrer Meinung nach in dem Film geht, und das Thema des Films wird gemeinsam anhand von Schlüsselwörtern diskutiert.		

Aktivität 2 - Sitzung 3

Titel:
Enträtselung der Geschichte

Art: Verstärkung,
spielerisch,
Leseverstehen, Sprechen.

Mittel: Smartboard, **InkleWriter (Anhang 5.2.3.)**

Verwaltung des Klassenzimmers:

Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Tische paarweise zusammenstellen. Arbeiten Sie zu zweit. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.

Dauer: 15 Minuten

Beschreibung der Aktivität:

Für die nächste Aktivität wird die Klasse wieder in 5 Paare aufgeteilt. Die Lehrerin zeigt auf dem SmartBoard eine Geschichte, die sie mit dem InkleWriter-Tool erstellt hat. In dieser Geschichte wird eine angepasste Zusammenfassung des zuvor gezeigten Films präsentiert. Auf diese Weise entwickelt die Lehrende eine Geschichte, in der die Schüler:innen zwischen zwei oder mehreren Optionen wählen können. Sie müssen entscheiden, wie der Film weitergehen soll. Jede gewählte Option führt zu einem anderen Ende und sie müssen die richtige Option wählen, um die Geschichte fortzusetzen. Auf diese Weise bauen die Lernenden die Zusammenfassung des Films durch ihre eigenen Entscheidungen auf.

Aktivität 3 - Sitzung 3

Titel: Lass deiner Fantasie freien Lauf	Art: Verstärkung, spielerisch, Schreiben, Hörverstehen, Sprechen.	Mittel: Kugelschreiber, Blätter, Tafel, Kreide (könnte auch SmartBoard), online Wörterbücher (Anhang 5.2.3.)
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Tische paarweise zusammenstellen. Arbeiten Sie zu zweit.	Dauer: 15 Minuten	
Beschreibung der Aktivität: Nach der Zusammenfassung des Films haben die Schüler:innen 10 Minuten Zeit, um das Ende zu schreiben, das sie für den Film erwarten würden, da das ursprüngliche Ende des Films ein offenes Ende hat. Für die Ausarbeitung des Textes stehen den Lernenden Laptops mit digitalen Wörterbüchern wie Pons, Leo, Langenscheidt, etc. zur Verfügung.		

-Aktivität 4 - Sitzung 3

Titel: Was ist dein Lieblingsfilm?	Art: Abschlussaktivität, spielerisch, Hörverstehen, Sprechen.	Mittel: Tafel und Kreide, Google, YouTube, Letterboxd. (Anhang 5.2.3.)
--	---	---

Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.	Dauer: 10 Minuten
---	-------------------

Beschreibung der Aktivität:

Die abschließende Aktivität dieser Sitzung besteht aus kurzen und einfachen Fragen, in denen die Lehrerin ein Gespräch mit den Schüler:innen über ihre Lieblingsfilme und die Themen, die sie verfolgen, das Genre und, wenn sie es wünschen, die Synopsis sowie ihre Meinung über den im Klassenzimmer bearbeiteten Film führt. Es wird festgelegt, dass sie ihren Lieblingsfilm mit einer kurzen Synopsis auf Deutsch und der persönlichen Meinung der Lernenden zum Film in den Blog im Technikunterricht einfügen sollen. Für die Erstellung dieser Rezension soll das Bewertungsformat der Letterboxd-Website verwendet werden. Damit sie diesem Format folgen können, schickt die Lehrerin den Schüler:innen einen Link zur Website, damit sie praktische Beispiele sehen können.

Sitzung 4: Bring ein bisschen Humor ins Leben!

Spezifische Kompetenzen

1, 2, 3

Listungsindikatoren

1.1.1: Der Lernende ist in der Lage, die Bedeutung und die Hauptgedanken von mündlichen, audiovisuellen oder schriftlichen Texten in der Fremdsprache aus einer Vielzahl von Online-Quellen zu Themen, die den Alltag des Lernenden ausmachen und ihm nahe stehen, mit Hilfe digitaler Medien zu entnehmen.

1.3.1: Der Lernende ist in der Lage, die mit Hilfe digitaler Medien und Quellen erworbenen Strategien und Kenntnisse in relevanten kommunikativen Situationen, die mit dem persönlichen Geschmack des Lernenden zusammenhängen, auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um die allgemeine Bedeutung, die wesentlichen Informationen und die wichtigsten Details der angezeigten Inhalte und der zum Erwerb der Sprache verwendeten Formate zu verstehen.

2.1.1 Der Lernende ist in der Lage, einfache, strukturierte, verständliche, kohärente und der kommunikativen Situation angemessene Texte zu Themen des täglichen Lebens, von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Einheit in Zusammenhang stehen, mündlich auszudrücken, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, die sich an verschiedenen Webplattformen orientieren und sich auf verschiedene digitale Hilfsmittel beziehen, wobei er verbale und nonverbale Mittel sowie Planungs-, Kontroll-, Kompensations- und Kooperationsstrategien verwendet.

2.3.1. Der Lernende ist in der Lage, sowohl die erworbenen sprachlichen Kenntnisse als auch die Kenntnisse der für den Unterricht und die Vermittlung der Fremdsprache verwendeten Hilfsmittel und Formate auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu erstellen, zu überarbeiten und bei der Erstellung kohärenter und zusammenhängender Texte zusammenzuarbeiten, die den kommunikativen Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen entsprechen. Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, die in den Quellen vertretenen soziokulturellen Aspekte und ihre Texttypologie durch die am besten geeigneten digitalen und analogen Ressourcen je nach Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall der Lehrer und die Klassenkameraden.

	<p>2.4.1 Der Lernende ist in der Lage, Sachverhalte zu beschreiben, die in Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. dargestellt werden, und Gedanken, Meinungen oder Gefühle mündlich oder schriftlich klar und deutlich in Kontexten auszudrücken, in denen sich analoge und digitale Medien vermischen; er kann Informationen in verschiedenen alltäglichen Kontexten in seinem persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld austauschen.</p> <p>3.1.1: Der Lernende ist in der Lage, sich mit Hilfe verschiedener Medien aktiv an interaktiven Situationen zu beteiligen und mit Gleichaltrigen zusammenzuarbeiten, die mit Jugendtrends zu tun haben, z. B. bei der Nutzung sozialer Netzwerke, bei Filmen, Musik oder der Erstellung von Memes - alles Erfahrungen, die dem Lernenden nahe stehen - und dabei Initiative, Einfühlungsvermögen und Respekt für sprachliche Höflichkeit und digitale Etikette sowie für die unterschiedlichen Bedürfnisse, Ideen, Anliegen, Initiativen und Motivationen von Gleichaltrigen und Urhebern digitaler Inhalte zu zeigen.</p> <p>3.3.1 Der Lernende ist in der Lage, sich in einfachen Interventionen verständlich zu machen, auch wenn es notwendig ist, Pausen oder Wiederholungen zu verwenden, und macht kurzen und punktuellen Gebrauch von der Muttersprache, um um Klärung zu bitten oder zu korrigieren, was er/sie ausdrücken möchte, und zeigt eine kooperative und respektvolle Haltung gegenüber Mitschülern und dem Lehrer.</p> <p>3.4.1 Der Lernende ist in der Lage, angeleitete Projekte im Zusammenhang mit dem persönlichen Konsum öffentlicher Unterhaltungsmedien unter Verwendung digitaler Werkzeuge oder virtueller Plattformen durchzuführen und dabei in einem digitalen und sicheren Umfeld mit einer offenen, respektvollen und verantwortungsvollen Haltung zusammenzuarbeiten.</p>
<p style="text-align: center;">Inhalte</p> <p>A. 6 B. 3 C. 3 9. Teilweise Geschmack oder Interesse und Gefühle ausdrücken.</p>	<p style="text-align: center;">Übergreifender Inhalt</p> <p>Gegenseitiger Respekt Zusammenarbeit unter Gleichen Ästhetische Erziehung</p>

Aktivitäten	Spezifische Kompetenzen	Inhalt	Leistungsindikatoren
Wusstest du das?	1, 2	C 3 9. Teilweise Geschmack oder Interesse und Gefühle ausdrücken.	1.1.1. 1.3.1. 2.1.1. 2.3.1. 2.4.1.
Humorvolle Polizei	1, 3	A 6 B 3	1.1.1. 1.3.1. 3.1.1. 3.3.1. 3.4.1.
Ein Geschenk für die Lehrerin	2, 3	A 6 B 3	2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 3.1.1. 3.3.1. 3.4.1.
Was machen wir morgen?	1, 2	9. Teilweise Geschmack oder Interesse und Gefühle ausdrücken.	1.1.1. 1.3.1. 2.1.1. 2.3.1. 2.4.1.

Aktivität 1 - Sitzung 4

Titel: Wusstest du das?	Art: Einführung, spielerisch, Hörverstehen, Sprechen.	Mittel: SmartBoard, Laptops, Google, TikTok (Anhang 5.2.4.)
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.	Dauer: 5 Minuten	
Beschreibung der Aktivität: Zu Beginn der heutigen Sitzung wird klargestellt, dass das Thema der sozialen Netzwerke aus der ersten Sitzung wieder aufgegriffen wird, wobei die Inhalte aus den übrigen Sitzungen umgesetzt werden. Zu diesem Zweck erklärt die Lehrerin, dass sie sich mit einem spezifischeren Thema innerhalb der Welt der sozialen Netzwerke befassen werden: der Erstellung von Memen. Die Lehrende fragt die Schüler:innen nach der Definition und ob sie Seiten kennen, die Memes in der Fremdsprache verbreiten. Anschließend zeigt die Lehrerin auf dem SmartBoard-Bildschirm Social-Media-Konten an, die Memes im Videoformat erstellen. Anschließend fragt sie die Schüler:innen, welche Art von Format für die Erstellung von Memes verwendet werden kann.		

Aktivität 2 - Sitzung 4

Titel: Humorvolle Polizei	Art: Verstärkung, spielerisch, Schreiben, Leseverstehen.	Mittel: Laptops, Make It Meme (Anhang 5.2.4.)
-------------------------------------	--	--

Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.	Dauer: 20 Minuten
---	-------------------

Beschreibung der Aktivität:

Nachdem die Schüler:innen mehrere Beispiele im Unterricht gesehen haben, können sie mit dem Internetprogramm Make it Meme eigene Memes zum Thema erstellen. Dazu verwenden sie ihre Laptops. Die Lehrerin erstellt innerhalb der Anwendung einen Server, auf den die Lernenden mit Hilfe eines von der Lehrende übermittelten Codes zugreifen. Auf diese Weise ist es nicht notwendig, dass die Schüler:innen über ihre E-Mail ein Konto anlegen. Die Spielmechanik besteht darin, dass die Schüler:innen eine zufällige Meme-Vorlage erhalten und diese mit dem entsprechenden Text ausfüllen müssen. Wenn alle Schüler:innen ihr Meme ausgefüllt haben, ist die Runde beendet. Während der Spielrunden kann die Lehrerin Bedingungen stellen, wie z. B. die zu verwendenden Zeitformen oder bestimmte Wörter. Die Idee ist, dass die Memes einen Bezug zu den Inhalten der vorangegangenen Sitzungen haben sollten.

Aktivität 3 - Sitzung 4

Titel: Ein Geschenk für die Lehrerin	Art: Verstärkung, spielerisch, Schreiben, Sprechen, Leseverstehen, Höerverstehen.	Mittel: Laptops, Make It Meme , (Anhang 5.2.4.)
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung. Kooperative Arbeit in der gesamten Klasse.	Dauer: 20 Minuten	
Beschreibung der Aktivität: Diese Aktivität wird im Zusammenhang mit der vorherigen durchgeführt. Alle von den Schüler:innen verwendeten Meme werden gesammelt, um bei der Bewertung berücksichtigt zu werden. Für diese Aktivität haben die Lernenden die Möglichkeit, erneut die App "Make it meme" zu verwenden oder ihre eigenen Meme-Vorlagen zu finden. Jede Lernende muss 5 Memes in Bezug auf die gesehenen Inhalte erstellen. Dafür haben sie 15 Minuten Zeit. Nach Ablauf der Zeit werden die Memes zusammengestellt und ein Meme von jeder Lernende wird für die Lehrerin ausgewählt, die es bei zukünftigen Beurteilungsprozessen in diesem Fach verwenden kann.		

Aktivität nummer 4 Sitzung 4

Titel: Was machen wir morgen?	Art: Abschlussaktivität, spielerisch, Hörverstehen.	Mittel: Tafel, Kreide.
---	--	------------------------

Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung.	Dauer: 5 Minuten
--	------------------

Beschreibung der Aktivität:

Am Ende der vierten Sitzung erklärt die Lehrerin, dass die Schüler:innen die Memes, die sie erstellt haben, in einem Bereich des Blogs im IKT-Klassenzimmer zusammenstellen sollen. Sie legt auch fest, dass der Blog Abschnitte zu allen bearbeiteten Themen enthalten soll: soziale Netzwerke, die sie für das Erlernen von Fremdsprachen empfehlen, mit Beispielen, deutsche und internationale Lieblingsmusikkünstler und ihr Lieblingssong im Anhang, eine Briefkastenrezension ihres Lieblingsfilms und die Memes, die sie erstellt haben. Schließlich geben sie eine Vorschau auf das Abschlussprojekt der Unterrichtseinheit, das sie am nächsten Tag erstellen werden. Dabei handelt es sich um eine Infografik, die das Gelernte zusammenfasst. Zusätzlich zur Infografik wird festgelegt, dass eine Zeitkapsel erstellt wird und dass die Schüler:innen, wenn sie es wünschen, einen Gegenstand mitbringen können, der mit den im Unterricht behandelten Themen in Verbindung steht. Dieser Gegenstand könnte der Text eines Liedes, ein Foto eines Sängers oder einer Musikgruppe, eine Szene oder ein Satz aus einem Film, ein Meme usw. sein.

Sitzung 5: Dies ist, wer ich bin

Spezifische Kompetenzen

1, 2, 4, 6

Leistungsindikatoren

1.1.1: Der Lernende ist in der Lage, die Bedeutung und die Hauptgedanken von mündlichen, audiovisuellen oder schriftlichen Texten in der Fremdsprache aus einer Vielzahl von Online-Quellen zu Themen, die den Alltag des Lernenden ausmachen und ihm nahe stehen, mit Hilfe digitaler Medien zu entnehmen.

1.3.1: Der Lernende ist in der Lage, die mit Hilfe digitaler Medien und Quellen erworbenen Strategien und Kenntnisse in relevanten kommunikativen Situationen, die mit dem persönlichen Geschmack des Lernenden zusammenhängen, auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um die allgemeine Bedeutung, die wesentlichen Informationen und die wichtigsten Details der angezeigten Inhalte und der zum Erwerb der Sprache verwendeten Formate zu verstehen.

2.1.1 Der Lernende ist in der Lage, einfache, strukturierte, verständliche, kohärente und der kommunikativen Situation angemessene Texte zu Themen des täglichen Lebens, von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Einheit in Zusammenhang stehen, mündlich auszudrücken, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, die sich an verschiedenen Webplattformen orientieren und sich auf verschiedene digitale Hilfsmittel beziehen, wobei er verbale und nonverbale Mittel sowie Planungs-, Kontroll-, Kompensations- und Kooperationsstrategien verwendet.

2.3.1. Der Lernende ist in der Lage, sowohl die erworbenen sprachlichen Kenntnisse als auch die Kenntnisse der für den Unterricht und die Vermittlung der Fremdsprache verwendeten Hilfsmittel und Formate auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu erstellen, zu überarbeiten und bei der Erstellung kohärenter und zusammenhängender Texte zusammenzuarbeiten, die den kommunikativen Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen entsprechen. Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, die in den Quellen vertretenen soziokulturellen Aspekte und ihre Texttypologie durch die am besten geeigneten digitalen und analogen Ressourcen je nach Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall der Lehrer und die Klassenkameraden.

2.4.1 Der Lernende ist in der Lage, Sachverhalte zu beschreiben, die in Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. dargestellt werden, und Gedanken, Meinungen oder Gefühle mündlich oder schriftlich klar und deutlich in Kontexten auszudrücken, in denen sich analoge und digitale Medien vermischen; er kann Informationen in verschiedenen alltäglichen Kontexten in seinem persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld austauschen.

4.2.1 Der Lernende ist in der Lage, Lern- und Aneignungsstrategien anzuwenden, die dazu beitragen, Brücken zu bauen, die Kommunikation in digitalen und analogen Umgebungen zu erleichtern und die dazu dienen, Texte, Konzepte und schriftliche, mündliche oder audiovisuelle Botschaften zu erklären und zu vereinfachen, und die den kommunikativen Absichten des/der Lernenden und den kontextuellen Merkmalen der kommunikativen Situation angemessen sind, wobei er/sie physische und digitale Ressourcen und Hilfsmittel je nach den Bedürfnissen des Augenblicks verwendet.

4.4.1 Der Lernende ist in der Lage, Vermittlungsstrategien anzuwenden, wie z. B. das Wesentliche aus gängigen digitalen Quellen zu interpretieren, zu erklären und zusammenzufassen, die bisherigen Ressourcen des Vermittlers und die verwendeten Quellen optimal zu nutzen und zu organisieren und alle, die helfen können, einzubeziehen.

6.2.1 Der Lernende ist in der Lage, sich an die sprachliche, kulturelle, literarische und künstlerische Vielfalt anzupassen, die in den im Unterricht verwendeten digitalen Quellen und im persönlichen Umfeld des Lernenden in den Ländern, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zum Ausdruck kommt, und so die Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und Interkulturalität sowie eines Bürgersinns zu fördern, der sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt.

Inhalte A. 6 B. 3 C. 3 9. Teilweise Geschmack oder Interesse und Gefühle ausdrücken.	Übergreifender Inhalt Ästhetische Ausbildung		
Aktivitäten	Spezifische Kompetenzen	Inhalt	Leistungsindikatoren
Vorbereitung der Reise	1	A 6	1.1.1. 1.3.1.
Für die zukünftige Generationen!	2, 4, 6	A 6 B 3	2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 4.2.1. 4.4.1. 6.2.1.
Zurück in die Gegenwart	1, 2, 6	C 3 9. Teilweise Geschmack oder Interesse und Gefühle ausdrücken.	1.1.1. 1.3.1. 2.1.1. 2.3.1. 2.4.1. 6.2.1.

Aktivität 1 - Sitzung 5

Titel: Vorbereitung der Reise	Art: Einführung, spielerisch Hörverstehen, Leseverstehen.	Mittel: Laptops, SmartBoard, Canva , (Anhang 5.2.5.)
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung	Dauer: 5 Minuten	
Beschreibung der Aktivität: Zu Beginn der Sitzung projiziert die Lehrkraft eine Canva, auf der das Verfahren zur Erstellung der Infografik erklärt wird, welche die Schülerinnen und Schüler an den Anfang des im IKT-Fach erstellten Blogs anhängen werden. Diese Infografik enthält eine Zusammenfassung aller Angaben, die sie dem Blog hinzufügen mussten. Das Ziel ist, dass diese Infografik, wenn jemand den Blog betritt, dazu dient, zusammenzufassen und zu erklären, was er in den verschiedenen Abschnitten des Blogs finden wird. Sie haben 35 Minuten Zeit für die Ausarbeitung, da die letzten 10 Minuten dazu genutzt werden, die Infografiken auszudrucken und sie in die Zeitkapsel zu legen		

Aktivität 2 - Sitzung 5

Titel: Für die zukünftige Generationen!	Art: Abschlussprojekt, spielerisch, Schreiben.	Mittel: Laptops, Canva , (Anhang 5.2.5.)
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung	Dauer: 35 Minuten	
Beschreibung der Aktivität: Während der Aktivität erstellen die Schüler:innen mit Hilfe von Laptops eine Infografik mit der Anwendung Canva. Die Lehrerin steht jederzeit zur Verfügung, um Fragen zu beantworten, welche die Lernenden während des Prozesses haben könnten. Nach der Erstellung senden die Schüler:innen die Infografiken über Canva oder per Post an die Lehrkraft. Während die Lehrende die letzten 10 Minuten damit verbringt, sie auszudrucken, hängen die Schüler:innen die Infografiken an den von ihnen erstellten Blog an.		

Aktivität 3 - Sitzung 5

Titel: Zurück in die Gegenwart	Art: Abschlussaktivität, spielerisch, Hörverstehen, Sprechen.	Mittel: Kiste, Papier, Drucker.
Verwaltung des Klassenzimmers: Gewöhnliche Klassenraumgestaltung.	Dauer: 10 Minuten	
Beschreibung der Aktivität: Zur Durchführung dieser Aktivität verwendet die Lehrerin eine Kiste, in die sie von ihr vorbereitete Materialien einbringt, die mit den bearbeiteten Themen in Verbindung stehen, und die Infografiken der Schüler:innen werden zusammen mit den Objekten, welche die Lernenden als Option mitgebracht haben, in eine Kiste eingebracht. Die Kiste weggeräumt und nach 5 bis 10 Jahren geöffnet. Damit verkündet die Lehrkraft, dass der Verlauf der Unterrichtseinheit abgeschlossen ist.		

2.3. Bewertungsrubrik

Fach: Deutsch als zweite Fremdsprache	Lehrgang: 4° ESO
--	-------------------------

- *Name des Schülers/der Schülerin:* _____

Leistungs- indikatoren	Ausgezeichnet (9-10 Punkte)	Gut (7-8 Punkte)	Ausreichend(5-6 Punkte)	Könnte verbessert werden (1-4 Punkte)
2.1.1 Der Lernende ist in der Lage, einfache, strukturierte, verständliche, kohärente und der kommunikativen Situation angemessene Texte zu Themen des täglichen Lebens, von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Einheit in Zusammenhang stehen, mündlich auszudrücken, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, die sich an verschiedenen Webplattformen orientieren	Der Lernende kann mit Leichtigkeit einfache, strukturierte, verständliche und kohärente Texte mündlich verfassen, die der kommunikativen Situation angemessen sind, über alltägliche Themen von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Einheit in Zusammenhang stehen, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, wobei er sich an verschiedenen Webplattformen orientiert und auf verschiedene digitale Werkzeuge zurückgreift, wobei er verbale und nonverbale Mittel und Strategien der Planung, Kontrolle, Kompensation und Kooperation	Der Lernende kann mit großer Leichtigkeit einfache, strukturierte, verständliche und kohärente Texte mündlich ausdrücken, die der kommunikativen Situation angemessen sind, über alltägliche Themen von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Einheit in Zusammenhang stehen, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, wobei er sich an verschiedenen Webplattformen orientiert und sich auf verschiedene digitale Hilfsmittel bezieht, wobei er mit großer Geschicklichkeit verbale und nonverbale Mittel und Strategien der Planung, Kontrolle, Kompensation	Der Lernende kann einfache, strukturierte, verständliche und kohärente Texte über alltägliche Themen von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Lerneinheit in Zusammenhang stehen, mündlich verfassen, um zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, wobei er sich an verschiedenen Webplattformen orientiert und auf verschiedene digitale Hilfsmittel zurückgreift und ohne große Schwierigkeiten verbale und nonverbale Mittel und Strategien der Planung, Kontrolle, Kompensation und Kooperation einsetzt.	Der Lernende ist nicht in der Lage, einfache, strukturierte, verständliche und kohärente Texte mündlich auszudrücken, die der kommunikativen Situation angemessen sind, über alltägliche Themen von persönlicher Relevanz oder von öffentlichem Interesse, die mit dem Thema der Lerneinheit in Zusammenhang stehen, zu beschreiben, zu erzählen, zu argumentieren und zu informieren, die sich an verschiedenen Webplattformen orientieren und sich auf verschiedene digitale Werkzeuge beziehen, ohne verbale und nonverbale Mittel und Strategien der Planung, Kontrolle,

<p>und sich auf verschiedene digitale Hilfsmittel beziehen, wobei er verbale und nonverbale Mittel sowie Planungs-, Kontroll-, Kompensations- und Kooperationsstrategien verwendet</p>	<p>beherrscht.</p>	<p>und Kooperation einsetzt.</p>		<p>Kompensation und Kooperation einsetzen zu können.</p>
<p>2.3.1. Der Lernende ist in der Lage, sowohl die erworbenen sprachlichen Kenntnisse als auch die Kenntnisse der für den Unterricht und die Vermittlung der Fremdsprache verwendeten Hilfsmittel und Formate auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu erstellen, zu überarbeiten und bei der Erstellung kohärenter und zusammenhängender Texte zusammenzuarbeiten, die den kommunikativen Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen entsprechen. Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, die in den Quellen vertretenen</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, sowohl die erworbenen sprachlichen Kenntnisse als auch die Kenntnisse der im Fremdsprachenunterricht und in der Kommunikation verwendeten Hilfsmittel und Formate auszuwählen, zu organisieren und fließend anzuwenden, um vollständig kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu erstellen, zu überarbeiten und an der Erstellung mitzuwirken, die den kommunikativen Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen wirksam entsprechen, Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, soziokulturelle Aspekte, die in den Quellen und ihrer Texttypologie dargestellt werden, mit Hilfe der am besten geeigneten digitalen und analogen Ressourcen zu identifizieren, je nach Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall die Lehrkraft und die Mitschüler.</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, sowohl die erworbenen linguistischen Kenntnisse als auch die Kenntnisse der im Fremdsprachenunterricht und in der Kommunikation verwendeten Instrumente und Formate auszuwählen, zu organisieren und mit einiger Geläufigkeit anzuwenden, um teilweise kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu produzieren, zu überarbeiten und an der Produktion von Texten mitzuwirken, die effektiv auf kommunikative Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen reagieren, Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, soziokulturelle Aspekte, die in den Quellen und ihrer Texttypologie dargestellt werden, mit Hilfe der am besten geeigneten digitalen und analogen Ressourcen zu identifizieren, je nach Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall die Lehrkraft und die Mitschüler.</p>	<p>Der Lernende ist hinreichend in der Lage, sowohl erworbene sprachliche Kenntnisse als auch Kenntnisse über die im Fremdsprachenunterricht und in der Kommunikation verwendeten Instrumente und Formate auszuwählen, zu organisieren und mit einiger Schwierigkeit anzuwenden, um ausreichend kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu erstellen, zu überarbeiten und an der Erstellung mitzuwirken, die mit einiger Schwierigkeit kommunikativen Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen entsprechen, Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, soziokulturelle Aspekte, die in den Quellen und ihrer Texttypologie dargestellt werden, mit Hilfe der am besten geeigneten digitalen und analogen Ressourcen zu identifizieren, je nach Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall die Lehrkraft und die Mitschüler.</p>	<p>Der Lernende ist nicht in der Lage, sowohl das erworbene sprachliche Wissen als auch das Wissen über die im Fremdsprachenunterricht und in der Kommunikation verwendeten Instrumente und Formate auszuwählen, zu organisieren und anzuwenden, um kohärente und zusammenhängende Texte zu planen, zu produzieren, zu überarbeiten und an der Produktion von Texten mitzuwirken, die mit einigen Schwierigkeiten kommunikativen Absichten im Zusammenhang mit dem Ausdruck von Wissen entsprechen, Der Lernende hat absolute Schwierigkeiten, Meinungen und Geschmäcker, kontextuelle Merkmale, soziokulturelle Aspekte, die in den Quellen und ihrer Texttypologie dargestellt werden, mit Hilfe der am besten geeigneten digitalen und analogen Mittel zu identifizieren, je nach</p>

<p>soziokulturellen Aspekte und ihre Texttypologie durch die am besten geeigneten digitalen und analogen Ressourcen je nach Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall der Lehrer und die Klassenkameraden</p>				<p>Aufgabe und Leser, an den sich der Text richtet, in diesem Fall der Lehrer und die Mitschüler.</p>
<p>2.4.1 Der Lernende ist in der Lage, Sachverhalte zu beschreiben, die in Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. dargestellt werden, und Gedanken, Meinungen oder Gefühle mündlich oder schriftlich klar und deutlich in Kontexten auszudrücken, in denen sich analoge und digitale Medien vermischen; er kann Informationen in verschiedenen alltäglichen Kontexten in seinem persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld austauschen.</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, Fakten aus Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. zu beschreiben und Gedanken, Meinungen oder Gefühle klar und flüssig mündlich oder schriftlich in Kontexten auszudrücken, in denen analoge und digitale Medien kombiniert werden; er kann Informationen in einer Vielzahl von alltäglichen Kontexten in seinem persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld effektiv austauschen.</p>	<p>Der Lernende kann Sachverhalte, die in Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. dargestellt werden, mit großer Leichtigkeit beschreiben und Gedanken, Meinungen oder Gefühle klar und fließend mündlich oder schriftlich in Kontexten ausdrücken, die analoge und digitale Medien mischen; er kann Informationen in einer Vielzahl von alltäglichen Kontexten im persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld effektiv austauschen.</p>	<p>Der Lernende ist teilweise in der Lage, Sachverhalte zu beschreiben, die in Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. dargestellt werden, und Gedanken, Meinungen oder Gefühle klar genug mündlich oder schriftlich in Zusammenhängen auszudrücken, die analoge und digitale Medien mischen; er/sie kann mit einem gewissen Schwierigkeitsgrad Informationen in einer Vielzahl von alltäglichen Zusammenhängen in seinem/ihrem persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld austauschen.</p>	<p>Der Lernende ist nicht in der Lage, Sachverhalte zu beschreiben, die in Quellen wie Liedern, Filmen, Informationsvideos usw. dargestellt werden, und Gedanken, Meinungen oder Gefühle in Zusammenhängen, in denen analoge und digitale Medien gemischt werden, mündlich oder schriftlich klar auszudrücken; kann Informationen in einer Vielzahl von alltäglichen Zusammenhängen in seinem persönlichen, sozialen, globalen und schulischen Umfeld austauschen.</p>
<p>4.2.1 Der Lernende ist in der Lage, Lern- und Aneignungsstrategien anzuwenden, die dazu</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, Lern- und Aneignungsstrategien anzuwenden, die dazu beitragen, Brücken zu bauen, die Kommunikation in</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, sehr effektiv Lern- und Aneignungsstrategien anzuwenden, die dazu beitragen, Brücken zu bauen, die Kommunikation in digitalen und</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, Lern- und Aneignungsstrategien anzuwenden, die dazu beitragen, Brücken zu bauen, die Kommunikation in digitalen und analogen Umgebungen zu ermöglichen und die dazu</p>	<p>4.2.1 Der Lernende ist nicht in der Lage, Lern- und Aneignungsstrategien anzuwenden, die dazu beitragen, Brücken zu bauen, die</p>

<p>beitragen, Brücken zu bauen, die Kommunikation in digitalen und analogen Umgebungen zu erleichtern und die dazu dienen, Texte, Konzepte und schriftliche, mündliche oder audiovisuelle Botschaften zu erklären und zu vereinfachen, und die den kommunikativen Absichten des/der Lernenden und den kontextuellen Merkmalen der kommunikativen Situation angemessen sind, wobei er/sie physische und digitale Ressourcen und Hilfsmittel je nach den Bedürfnissen des Augenblicks verwendet</p>	<p>digitalen und analogen Umgebungen zu erleichtern und die dazu dienen, Texte, Konzepte und schriftliche, mündliche oder audiovisuelle Botschaften zu erklären und zu vereinfachen, und die den kommunikativen Absichten des Lernenden und den kontextuellen Merkmalen der kommunikativen Situation in vollem Umfang gerecht werden, wobei er physische und digitale Ressourcen und Hilfsmittel je nach den Bedürfnissen des Augenblicks souverän nutzt.</p>	<p>analogen Umgebungen zu erleichtern und die dazu dienen, Texte, Konzepte und schriftliche, mündliche oder audiovisuelle Botschaften zu erklären und zu vereinfachen, und die weitgehend den kommunikativen Absichten des Lernenden und den kontextuellen Merkmalen der kommunikativen Situation entsprechen, wobei er physische und digitale Ressourcen und Hilfsmittel fließend und je nach den Bedürfnissen des Augenblicks verwendet.</p>	<p>dienen, Texte, Konzepte und schriftliche, mündliche oder audiovisuelle Botschaften zu erklären und zu vereinfachen, und die den kommunikativen Absichten des Lernenden und den kontextuellen Merkmalen der kommunikativen Situation hinreichend angemessen sind, wobei er mit einem gewissen Schwierigkeitsgrad physische und digitale Ressourcen und Hilfsmittel entsprechend den momentanen Bedürfnissen verwendet.</p>	<p>Kommunikation in digitalen und analogen Umgebungen zu erleichtern und die dazu dienen, Texte, Konzepte und schriftliche, mündliche oder audiovisuelle Botschaften zu erklären und zu vereinfachen, und die den kommunikativen Absichten des Lernenden und den kontextuellen Merkmalen der kommunikativen Situation angemessen sind, wobei er physische und digitale Ressourcen und Hilfsmittel je nach den Bedürfnissen des Augenblicks verwendet.</p>
<p>4.4.1 Der Lernende ist in der Lage, Vermittlungsstrategien anzuwenden, wie z. B. das Wesentliche aus gängigen digitalen Quellen zu interpretieren, zu erklären und zusammenzufassen, die bisherigen Ressourcen des Vermittlers und die verwendeten Quellen optimal zu nutzen und zu organisieren und alle, die helfen können, einzubeziehen.</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, Vermittlungsstrategien wie das Interpretieren, Erklären und Zusammenfassen des Wesentlichen aus gängigen digitalen Quellen, die maximale Nutzung und Organisation der bisherigen Ressourcen des Vermittlers und der verwendeten Quellen sowie die Einbeziehung aller, die helfen können, fließend anzuwenden.</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, mit einem hohen Maß an Geschicklichkeit Moderationsstrategien anzuwenden, wie z. B. das Wesentliche aus gängigen digitalen Quellen zu interpretieren, zu erklären und zusammenzufassen, so weit wie möglich auf die bisherigen Ressourcen des Moderators und die verwendeten Quellen zurückzugreifen und diese zu organisieren und jeden einzubeziehen, der helfen kann.</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, Moderationsstrategien anzuwenden, wie z. B. das Wesentliche aus gängigen digitalen Quellen zu interpretieren, zu erläutern und zusammenzufassen, auf die bisherigen Ressourcen des Moderators und die verwendeten Quellen zurückzugreifen und diese mit wenig Aufwand zu organisieren sowie alle Personen einzubeziehen, die helfen können.</p>	<p>Der Lernende ist nicht in der Lage, Moderationsstrategien anzuwenden, wie z. B. das Wesentliche aus gängigen digitalen Quellen zu interpretieren, zu erklären und zusammenzufassen, die bisherigen Ressourcen des Moderators und die verwendeten Quellen mit hohem Schwierigkeitsgrad heranzuziehen und zu organisieren und jeden, der helfen kann, einzubeziehen.</p>

<p>6.2.1 Der Lernende ist in der Lage, sich an die sprachliche, kulturelle, literarische und künstlerische Vielfalt anzupassen, die in den im Unterricht verwendeten digitalen Quellen und im persönlichen Umfeld des Lernenden in den Ländern, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zum Ausdruck kommt, und so die Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und Interkulturalität sowie eines Bürgersinns zu fördern, der sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt.</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, sich problemlos an die sprachliche, kulturelle, literarische und künstlerische Vielfalt anzupassen, die in den im Unterricht verwendeten digitalen Quellen und in seinem persönlichen Umfeld in den Ländern, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zum Ausdruck kommt, und so die Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und Interkulturalität sowie eines Bürgersinns, der sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt, wirksam zu fördern.</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, sich wirksam an die sprachliche, kulturelle, literarische und künstlerische Vielfalt anzupassen, die in den im Unterricht verwendeten digitalen Quellen und in seinem persönlichen Umfeld in den Ländern, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zum Ausdruck kommt, und so die Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und Interkulturalität sowie eines Bürgersinns, der sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt, wesentlich zu fördern.</p>	<p>Der Lernende ist in der Lage, sich in ausreichendem Maße auf die sprachliche, kulturelle, literarische und künstlerische Vielfalt einzustellen, die in den im Unterricht verwendeten digitalen Quellen und in seinem persönlichen Umfeld in den Ländern, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zum Ausdruck kommt, und so in gewissem Maße die Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und Interkulturalität sowie eines Bürgersinns zu fördern, der sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt.</p>	<p>Der Schüler ist nicht in der Lage, sich in irgendeiner Weise an die sprachliche, kulturelle, literarische und künstlerische Vielfalt anzupassen, die in den im Unterricht verwendeten digitalen Quellen und in seinem persönlichen Umfeld in den Ländern, in denen die Fremdsprache gesprochen wird, zum Ausdruck kommt, so dass die Entwicklung einer gemeinsamen Kultur und Interkulturalität sowie eines Bürgersinns, der sich für Nachhaltigkeit und demokratische Werte einsetzt, nicht gefördert wird.</p>

3. SCHLUSSFOLGERUNGEN

In unserer Studie haben wir uns mit einem äußerst wichtigen Thema in der Geschichte der Bildung beschäftigt: dem Einsatz von IKT im Fremdsprachenunterricht. Wie wir in diesem Projekt gesehen haben, hat sich der Unterricht von Deutsch als Fremdsprache mit der Einführung neuer Technologien und der Digitalisierung des Klassenzimmers weiterentwickelt. Wir haben einen Kontext angeboten, der einen Ansatz für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht bietet. Ihr Einsatz bietet uns eine nahezu unbegrenzte Erweiterung der Möglichkeiten und Werkzeuge für den Fremdsprachenunterricht. Außerdem füllen sich die Klassenzimmer allmählich mit Ressourcen, um diese Ziele zu erreichen. Im Folgenden haben wir eine Reihe von Beispielen für die aktuellsten Jugendtrends innerhalb der Generation Z aufgeführt. Obwohl wir uns auf diese Generation konzentriert haben, weil sie diejenige ist, die derzeit in den Klassenzimmern zu finden ist, müssen wir bedenken, dass bald junge Menschen der Generation Alpha in unsere Klassenzimmer kommen werden, und wir müssen digital darauf vorbereitet sein.

Die gewählte Unterrichtseinheit hat lediglich einige der Möglichkeiten aufgezeigt, wie diese Aspekte im Unterricht behandelt werden können. So wie ich mich dafür entschieden habe, die Schüler:innen über ihre eigene Verwendung und Anwendung ihrer persönlichen Vorlieben und Abneigungen im Deutschunterricht nachdenken zu lassen, können auch andere Ansätze gewählt werden, wie z. B. Aktivitäten mit Figuren aus ihren Lieblingsserien, -filmen, -liedern oder -videospiele.

Beim Schreiben und Erstellen dieses Projekts habe ich mich sowohl in die Lage des Lehrers als auch des Schülers versetzt; meine Erfahrungen als Schülerin der deutschen Sprache seit dem ersten Jahr der obligatorischen Sekundarstufe haben mich immer daran erinnert, dass ich immer das Gefühl hatte, dass die Lehrenden unsere Motivation hätten ausnutzen können, indem sie Themen, die uns näher sind, in den Unterricht einbringen oder unsere Vorlieben und Meinungen berücksichtigen. Auf diese Weise hätten sich die Schüler:innen dem Thema auf andere Weise nähern können, und vielleicht, auch wenn dies nur eine Vermutung ist, hätten sich mehr Menschen dazu entschlossen, es weiter zu studieren. Andererseits habe ich mich in die Lage des Lehrenden versetzt und war mir bewusst, dass der Einsatz von IKT im Klassenzimmer so erfolgen muss, dass die Netzsicherheit der Schüler:innen nicht gefährdet wird.

Da dieser pädagogische Ansatz eine meiner großen Motivationen als Lehrerin ist, beschloss ich während meines Praktikums, alles, was ich in dieser Arbeit erklärt habe, in die

Praxis umzusetzen. Ich entwickelte eine Aktivität, bei der die Schüler:innen des 4. Jahrgangs der ESO mit Dativ an Wechselpräpositionen und Positionsverben arbeiteten, indem sie Aspekte von Charakteren aus dem Videospiel *Fortnite* - das bei einem großen Teil der jungen Menschen, die der Generation Z und der Generation Alpha angehören, beliebt ist - an verschiedenen Orten in der Stadt verorteten⁸. Am Ende der Aktivität teilten mir die Lernenden mit, wie überrascht und glücklich sie über die erstellte Aktivität waren, und aus Neugierde führte ich ein Formular aus, in dem die Schüler:innen eine Reihe von Fragen beantworteten. Einige der Antworten sind unten angefügt:

Wie auf Bilder 1 und 2 (Anhang 5.3.2.) zu sehen ist, geben die befragten Schüler:innen an, dass sich ihre Erwartungen verbessert haben, nachdem sie herausgefunden haben, dass das verwendete Thema mehr oder weniger mit ihrer täglichen Realität zu tun hat. Die Bilder 3 und 4 zeigen, wie diese Aktivitäten nicht nur die Erwartungen an das Thema beeinflussen, sondern auch die Figur des Lehrers als Person, die sich für diese Art von Thema interessiert. Die Abbildungen 5, 6 und 7 zeigen, dass selbst Lernenden, die das ausgewählte Videospiel nicht gespielt haben, durch den Einsatz dieser Art von Aktivitäten im Unterricht motiviert wurden und durch diese Aktivitäten eine Steigerung ihrer Motivation für den Spracherwerb erfuhren. Die Bilder 8 und 9 zeigen uns, dass dieser Unterrichtsfaktor nicht ausreichend genutzt wird, da die Schüler:innen sich die Anwendung ihrer persönlichen Vorlieben und Abneigungen im Klassenzimmer nicht vorstellen können und die Umsetzung dieser Aktivitäten eine angenehme Überraschung für sie war.

Die anderen Bilder bestätigen, dass sich die Welt digitalisiert und dass das Bildungssystem nicht nur mit den Ressourcen der einzelnen Schulen, sondern auch mit dem Leben der jungen Menschen, die dort unterrichtet werden, Schritt halten muss. Es ist daher notwendig, dass die Lehrkräfte die erforderliche Ausbildung erhalten, um mit der Entwicklung des Bildungssystems Schritt zu halten. Außerdem war die Aktivität nicht nur effektiv, sondern auch sehr einfach vorzubereiten, so dass die Ergebnisse und die Dauer der Aktivität den Zeitaufwand für die Vorbereitung ausglich. Auf diese Weise könnten wir eine kleine Veränderung in den Klassenzimmern herbeiführen, welche die Bildungserfahrung der Schüler und damit auch die der Lehrer verbessern würde.

⁸ Die Materialien, die für diese Aktivität verwendet wurden, finden Sie in den Anhängen.

4. BIBLIOGRAPHIE

- Briceño V., Gabriela (2020), *Historia de Internet*, URL: [Historia de Internet | Qué es, origen, evolución, etapas, importancia \(euston96.com\)](#) (Letzter Zugriff am 22.04.2024)
- Conde (2023), *Generaciones y Tecnología – Adaptación en la Era Digital*, URL: [Generaciones y Tecnología - Adaptación en la Era Digital \(aprendeinformaticas.com\)](#) (Letzter Zugriff am 22.04.2024)
- de Azcárate, Patricio en función de traductor (2019), "*Ética a Nicómano*", *Aristóteles*, Mestas Ediciones S.L. (Letzter Zugriff am 29.04.2024)
- Dewey, John (Lorenzo Luzuriaga en función de traductor) (2004), "*Experiencia y Educación*", Editorial Biblioteca Nueva, S.L.
- Gisbert da Cruz, Xavier (2024), *Las lenguas extranjeras en el sistema educativo español*, URL: [LAS LENGUAS EXTRANJERAS EN EL SISTEMA EDUCATIVO ESPAÑOL \(ebspain.es\)](#) (Letzter Zugriff am 21.04.2024)
- González, Evaristo (2020), *Claves para entender y educar a la Generación Z desde las aulas*, URL: [Claves para entender y educar a la Generación Z desde las aulas - Magisnet](#) (Letzter Zugriff am 24.04.2024)
- Jordán, R.M.M. (2014), *Alfonso X y la Escuela de Traductores de Toledo*, URL: [ALFONSO X Y LA ESCUELA DE TRADUCTORES DE TOLEDO | Textualia traducciones](#) (Letzter Zugriff am 21.04.2024)
- Kliksberg, Naum (2000), *La educación antes y después de Internet*, Revista Venezolana de Gerencia. URL: [8995-Texto del artículo-9244-1-10-20141015.pdf](#) (Letzter Zugriff am 22.04.2024)
- Núñez, Luis Pablo (2019), *Metodologías para la enseñanza del léxico en el aprendizaje de lenguas extranjeras: un recorrido histórico*. Abgerufen vom Repository der Universität Granada. (Letzter Zugriff am 21.04.2024)
- Pérez, Julián & Gardey, Ana (2021), *Videojuego-Qué es, tipos, definición y concepto*, URL: [Videojuego - Qué es, tipos, definición y concepto \(definicion.de\)](#) (Letzter Zugriff am 25.04.2024)
- Reina, Juan Carlos (2023), *La Generación Z: Características, tendencias y desafíos de los nativos digitales*, URL: [La Generación Z: Características, tendencias y desafíos de los nativos digitales - El Saber No Ocupa Lugar](#) (Letzter Zugriff am 24.04.2024)
- Rousseau, Jean-Jacques (Mauro Armiño en función de colaborador y traductor) (2011), "*Emilio o De la educación*", Editorial Alianza.

Sarramona, Jaime (1991), *Fundamentos de Educación*, Barcelona, Ceac.

Warschauer, M., & Healey, D. (1998), *Computers and language Learning: An overview*, Language Teaching Cambridge University Press (Letzter Zugriff am 20.04.2024)

WEBSEITEN

Centro Virtual Cervantes (2024), *Hipótesis del filtro afectivo. Diccionario de términos clave de ELE*, URL: [CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Hipótesis del filtro afectivo. \(cervantes.es\)](https://cvc.cervantes.es) (Letzter Zugriff am 22.04.2024)

Educativos para... (2024), *Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) y cómo aplicarlo en el aula*, URL: [Diseño Universal del Aprendizaje \(DUA\) y como aplicarlo en el aula \(educativospara.com\)](https://educativospara.com) (Letzter Zugriff am 26.04.2024)

Entre Cultura (2024), *Tendencias de la cultura juvenil: Descubre lo que está marcando la pauta*, URL: [Tendencias de la cultura juvenil: Descubre lo que está marcando la pauta \(entrecultura.net\)](https://entrecultura.net) (Letzter Zugriff am 10.06.2024)

Etecé Editorial (2023, November), *Redes sociales*, URL: [Redes Sociales - Qué son, tipos, ejemplos, ventajas y riesgos \(concepto.de\)](https://concepto.de) (Letzter Zugriff am 25.04.2024)

Fischer, Sharon (2019, Juli), *¿Qué es el TCP/IP y cómo funciona?*, URL: [¿Qué es TCP/IP? | Cómo funcionan el modelo y los protocolos | Avast](https://www.avast.com) (Letzter Zugriff am 22.04.2024)

Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen (2024), *Die Niveaustufen des GER*, URL: [Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen \(GER\) für Sprachen \(europaeischer-referenzrahmen.de\)](https://europaeischer-referenzrahmen.de) (Letzter Zugriff am 20.05.2024)

Instituto Nacional de Estadística: Instituto Nacional de Estadística (2022, November), *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en los Hogares*, URL: [Nota de prensa \(ine.es\)](https://ine.es) (Letzter Zugriff am 20.04.2024)

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín oficial del Estado, URL: [BOE-A-2020-17264 Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.](https://www.boe.es)

National Geographic (2024, März), *La Piedra de Rosetta: Champollion y el desciframiento de la escritura jeroglífica*, URL: [La Piedra de Rosetta: el desciframiento de la escritura jeroglífica \(nationalgeographic.com.es\)](https://nationalgeographic.com.es) (Letzter Zugriff am 21.04.2024)

Real Decreto 217/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, y el Real Decreto 243/2022, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, así como aquellas

especificadas en el Decreto 39/2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León y el Decreto 40/2022, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

Teorías del Aprendizaje (2024), *El conductismo: su definición y su impacto en el aprendizaje*,

URL: [El conductismo: su definición y su impacto en el aprendizaje \(teoriasdelaprendizaje.com.ar\)](https://teoriasdelaprendizaje.com.ar) (Letzter Zugriff am 21.04.2024)

UNICEF (2024), *Diseño Universal para el Aprendizaje y libros de texto digitales accesibles*,

URL: [Diseño Universal para el Aprendizaje y libros de texto digitales accesibles | UNICEF](https://www.unicef.org/es/diseño-universal-para-el-aprendizaje-y-libros-de-texto-digitales-accesibles) (Letzter Zugriff am 05.06.2024)

5. ANHÄNGE

5.1. Bildungsgesetze

Decreto 39/2022:



Real Decreto 217/2022:



5.2. Für die didaktische Einheit verwendete Materialien

5.2.1. Sitzung 1

5.2.1.1. X (Zuvor bekannt als Twitter): [X. Es lo que está pasando / X](#)

5.2.1.2. Reddit: [Reddit - Explora lo que quieras](#)

5.2.1.3. YouTube: [YouTube](#)

5.2.1.4. Instagram: [Instagram](#)

5.2.1.5. TikTok: [Explora: encuentra tus videos favoritos en TikTok](#)

- Beispiel:

https://www.tiktok.com/@germanonliners?is_from_webapp=1&sender_device=pc

- Der dicke Dachdecker, von @germanonliners und @bodowarkte7 bei TikTok:

<https://vm.tiktok.com/ZGe4J8oy7/>

5.2.2. Sitzung 2

- 5.2.2.1. EUROVISION DEUTSCHLAND 2024:
<https://youtu.be/kVOHTxFOhak?si=Xm4n-vFJVG61gyts>
- 5.2.2.2. EUROVISION DEUTSCHLAND 2023:
<https://youtu.be/dyGR4YWIPes?si=aa3Xmb8dshieUVZD>
- 5.2.2.3. EUROVISION DEUTSCHLAND 1982:
<https://youtu.be/CJDxnWFqpiA?si=xC6UHePB3KLMAjdm>
- 5.2.2.4. EUROVISION DEUTSCHLAND: 2021:
<https://youtu.be/1m0VEAfLV4E?si=9YYCYOrcIXBENRvZ>
- 5.2.2.5. EUROVISION DEUTSCHLAND 1996:
https://youtu.be/GDMF6MELaCs?si=XpP_BflZWHOH_nh7

5.2.3. Sitzung 3

- 5.2.3.1. Das Lehrerzimmer Trailer:
<https://youtu.be/Ggw1wyC5gc0?si=bgNCc2voOearg7dk>
- 5.2.3.2. Inkle Writer: [inklewriter](https://www.inklewriter.com)
- Beispiel (auch von mir im Unterricht umgesetzt):
<https://www.inklewriter.com/stories/196394.ink>
- 5.2.3.3. Letterboxd: [Letterboxd • Social film discovery.](#)
- 5.2.3.4. [Online Wörterbücher](#)
- LEO: [LEO.org](https://www.leo.org) - Su oferta de idiomas en la web
- Langenscheidt: [Kostenloses Online Wörterbuch von Langenscheidt](#)
- PONS: [PONS Wörterbuch | Definitionen, Übersetzungen, Vokabular](#)

5.2.4. Sitzung 4

- 5.2.4.1. Make It Meme: [Make it Meme - El juego de fiesta de memes en línea](#)
- 5.2.4.2. [@germanonliners](#) bei TikTok.

5.2.5. Sitzung 5

5.2.5.1. Canva: [Canva: una Suite Visual para todo el mundo](#)

5.3. Für in den Schlussfolgerungen verwendete Materialien

5.3.1. Didaktische Materialien



Edificios para 4º
ESO.docx



Actividad para 4º
ESO.docx

5.3.2. Google Form

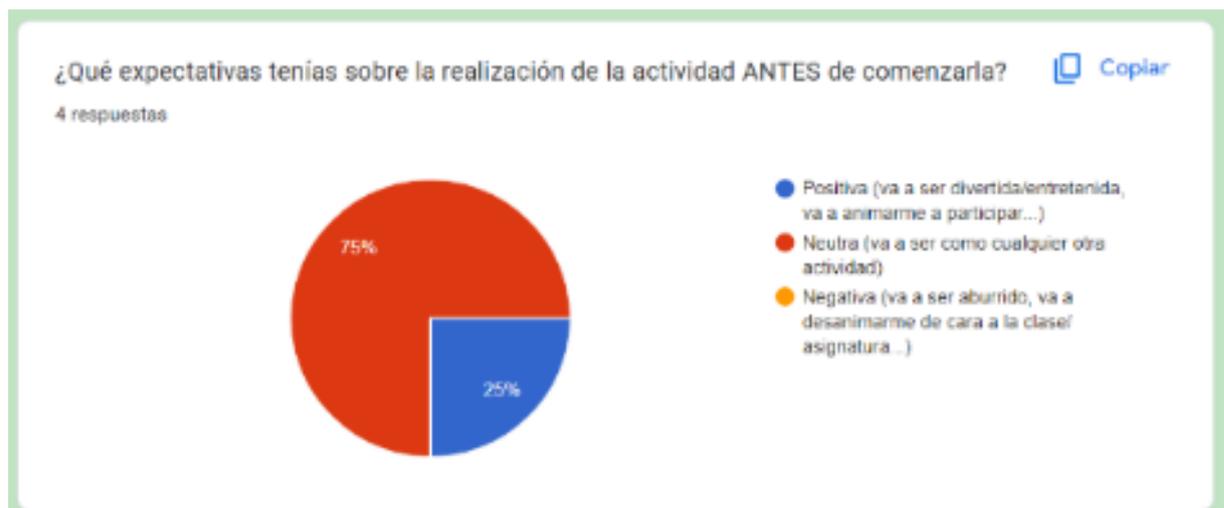


Bild 1



Bild 2



Bild 3

¿Qué expectativas tienes respecto a Lucía como profesora DESPUÉS de realizar la actividad?

[Copiar](#)

4 respuestas

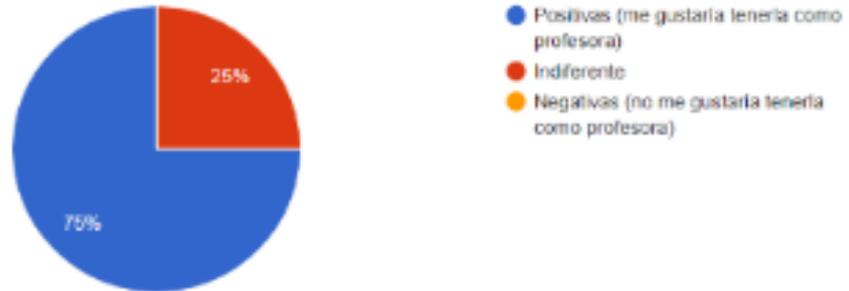


Bild 4

¿Estabas familiarizado/a con la temática? (El videojuego Fortnite)

[Copiar](#)

4 respuestas

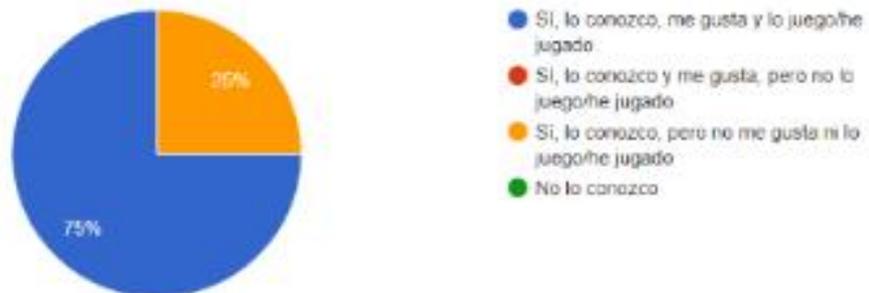


Bild 5

Si estabas familiarizado/a con la temática ¿Ha influido esta en tu motivación para realizar la actividad?

 Copiar

3 respuestas

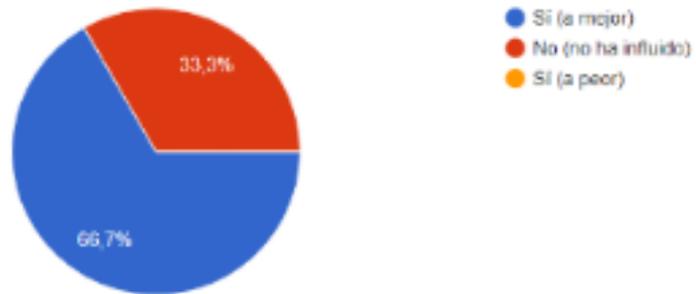


Bild 6

Si no estabas familiarizado con la temática ¿Ha conseguido influir de alguna forma en tu motivación para hacer la actividad?

 Copiar

1 respuesta



Bild 7

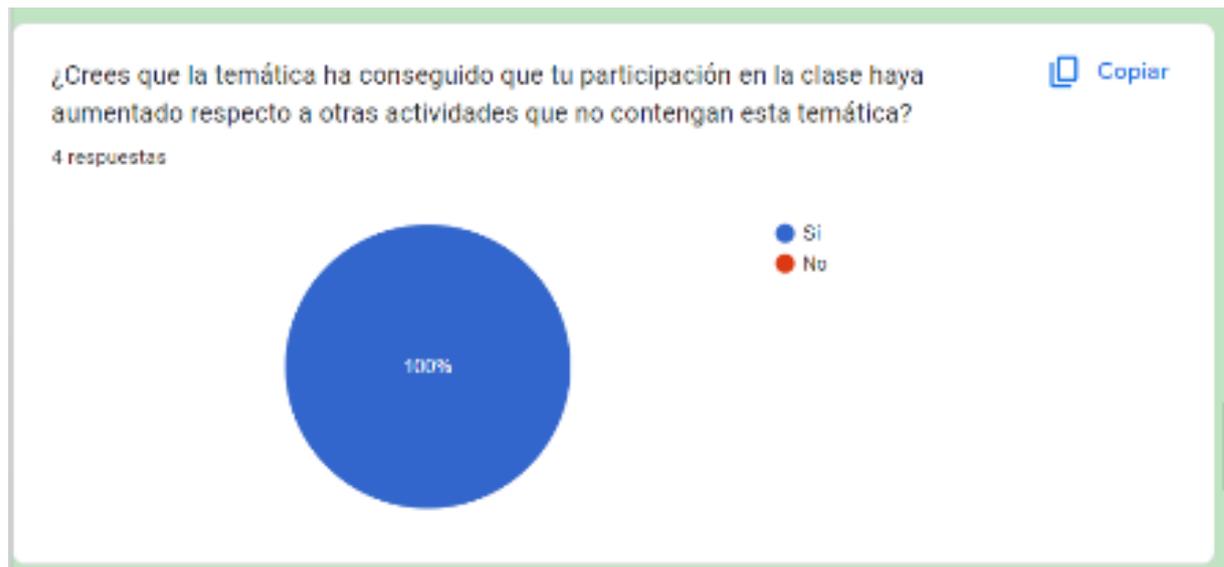


Bild 8

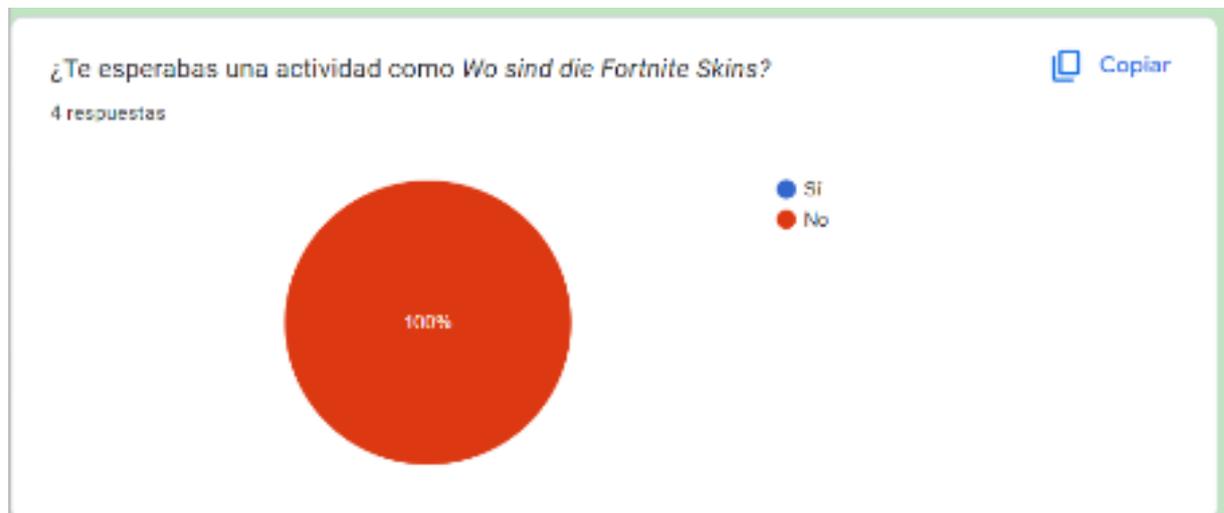


Bild 9

Independientemente de si conoces el videojuego o no, ¿Te gustaría realizar más actividades que incluyan temáticas relacionadas con las tendencias juveniles del momento (series, películas, artistas, videojuegos, anime, cómic, redes sociales, libros, etc.)?

 Copiar

4 respuestas

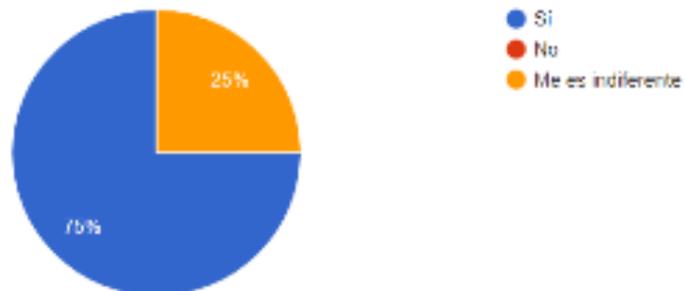


Bild 10

¿Consideras importante la inclusión de estas tendencias juveniles en el aula de Lengua Extranjera?

 Copiar

4 respuestas



Bild 11

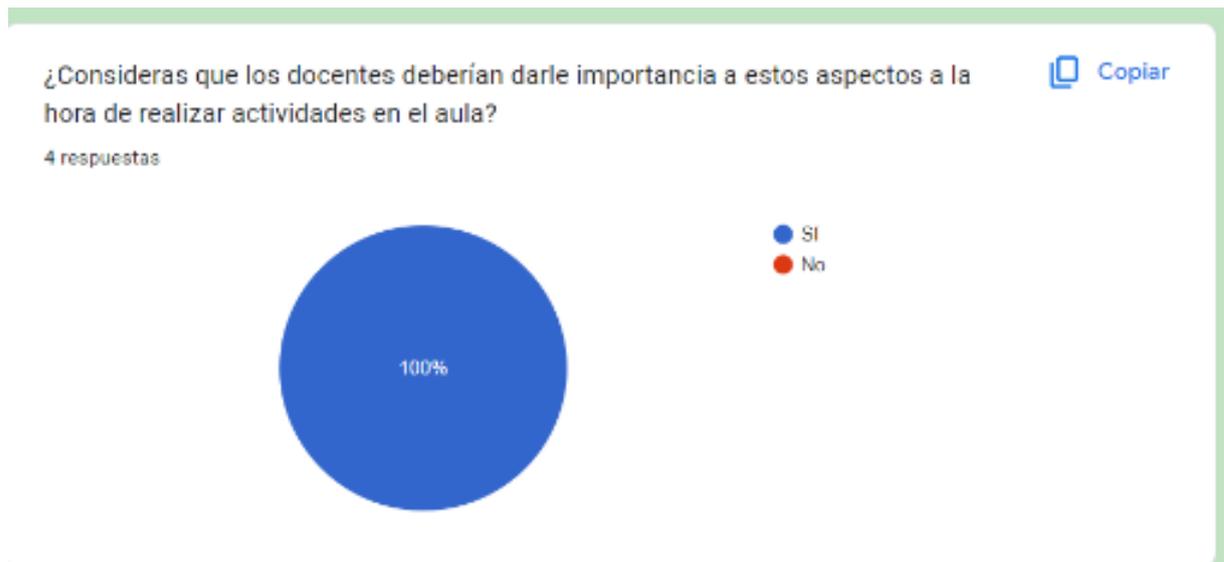


Bild 12

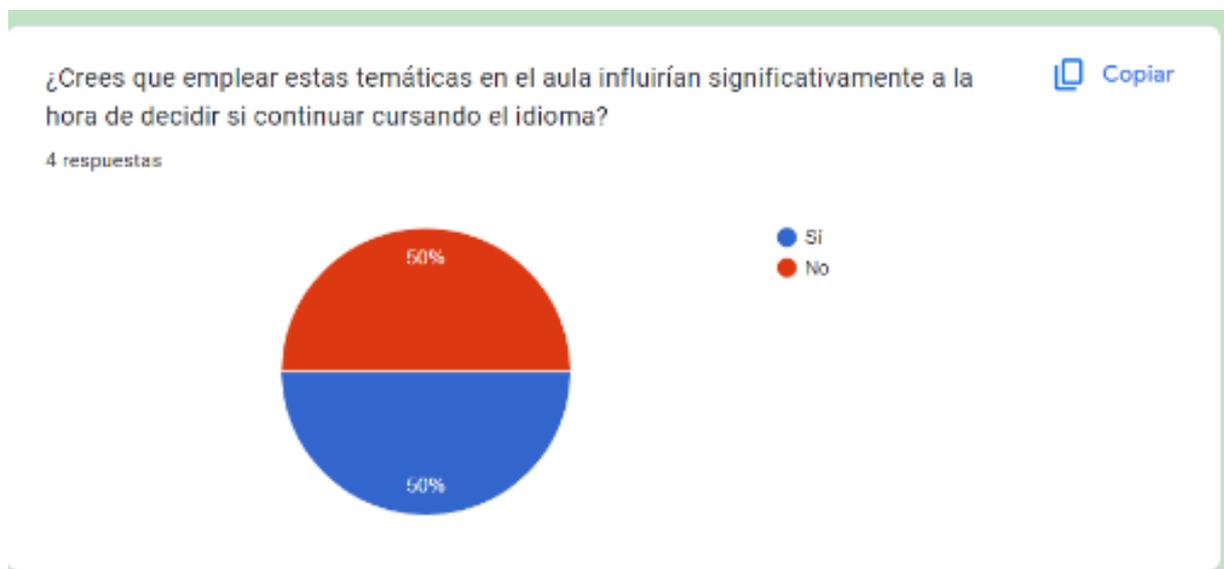


Bild 13

5.4. Andere Materialien

5.4.1. **Musik:** Anregungen für die Didaktisierung von Liedern und Musikvideos im Bereich "Deutsch als Fremdsprache" > DeutschMusikBlog ist eine Website mit Liedern, die auf thematische Inhalte spezialisiert sind.

- 5.4.2. **Videospiele**⁹: *Far Cry* (2004), *Lords of the Fallen* (2011), *The Surge* (2017), *Trüberbrook* (2019) und *Desperados III* (2020) sind von deutschen Entwicklern.
- 5.4.3. **Serien**: *Dark* (2017, deutsche Krimiserie. Derzeit auf Netflix verfügbar), *Chernobyl* (2019, befasst sich mit den Ereignissen im Zusammenhang mit der Nuklearkatastrophe in der Stadt Tschernobyl) und *Wir sind die Welle* (2019, es erzählt die Geschichte einer Gruppe Jugendlicher, die sich aufmacht, gegen die Ungerechtigkeiten des Systems zu kämpfen.) sind einige Beispiele für Serien, die von deutschen Produktionsfirmen geschaffen wurden.

⁹ Die große Mehrheit der Videospiele bietet die Möglichkeit, die Sprache auf Deutsch umzustellen, entweder im Ton, in den Untertiteln oder in beiden.