

UDC 811.112.2(07):378

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-8-40>**Larysa SEREDIUK,**

orcid.org/0000-0001-5680-564X

Kandidat der pädagogischen Wissenschaften,  
Deutschprofessorin an dem Lehrstuhl für Sprachpraxis der deutschen  
und französischen Sprachen  
Staatliche Geisteswissenschaftliche Universität Rivne  
(Rivne, Ukraine) larisa-seredyuk@ukr.net

**Halyna NIKOLAICHUK,**

orcid.org/0000-0001-5637-4288

Kandidat für Pädagogische Wissenschaften, Professor,  
Dekanin der philologischen Fakultät  
Staatliche Geisteswissenschaftliche Universität Rivne  
(Rivne, Ukraine) nikolaychukgalyna@gmail.com

## DER EINSATZ VON DIGITALEN MEDIEN IM DAF-UNTERRICHT

Der Artikel widmet sich der Anwendung digitaler Technologien in Deutsch als Fremdsprache. Digitale Formate sowie Informations- und Kommunikationstechnologien sind seit langem in unser Leben eingegangen und ein wesentlicher Bestandteil davon geworden. Sie verändern die Art und Weise, wie wir im beruflichen und privaten Bereich kommunizieren, Informationen suchen und verarbeiten, Fremdsprachen lernen und verwenden. Der Einsatz digitaler Medien ist ein wichtiger Bestandteil eines erfolgreichen Fremdsprachenunterrichts: In letzter Zeit ist er zum Leitmotiv moderner Unterrichtsmethoden geworden. Auf diese Veränderungen zu reagieren und mit ihnen Schritt zu halten, ist eine Herausforderung für Schulen und Hochschuleinrichtungen auf der ganzen Welt. Was sollte getan werden, um unsere Kinder auf Benutzer sozialer Netzwerke aufmerksam zu machen? Wie kann man lernen, um den Einfluss digitaler Informationen kritisch wahrzunehmen und für Bildungszwecke zu nutzen? Welche Kompetenzen werden im digitalen Zeitalter benötigt? Die Autorin versuchte diese Fragen in ihrem Artikel zu beantworten. Das moderne Leben ist ohne Mobiltelefone, insbesondere für junge Menschen, nicht vorstellbar. In letzter Zeit haben mobile Geräte auch einen bestimmten Platz im Lernprozess eingenommen. Der Autor erläuterte die Möglichkeiten zur Verwendung mobiler Anwendungen im Unterricht. Nämlich Kahoot, Quizlet, Lernsnacks. Quizlet ist ein kostenloses Programm, das nach dem Prinzip der Lernkarten arbeitet und ermöglicht, mit ihnen Vokabeln zu trainieren. Kahoot ist eine interaktive mobile Anwendung für verschiedene Lerngruppen, mit der Sie Ihr Wissen testen und das Material spielerisch und synchron wiederholen können. Learning Snacks ist eine mobile Anwendung, mit der Sie problemlos Schulungsmaterialien, Videos, Bilder und Umfragen verwenden können. Diese Anwendung kann als Einführung in ein neues Thema oder als Ergebnis und Wiederholung des Lernmaterials verwendet werden. So kann der Lernprozess interessant und interaktiv gestaltet werden und die Motivation der Schüler zum Erlernen von Fremdsprachen steigern.

**Schlüsselwörter:** Medienkompetenz, künstliche Intelligenz, Bildungsprozess, digitale Technologien, digitale Anwendungen, interaktives Whiteboard, Digitalkamera.

**Лариса СЕРЕДЮК,**

orcid.org/0000-0001-5680-564X

кандидат педагогічних наук,  
професор кафедри практики німецької та французької мов  
Рівненського державного гуманітарного університету  
(Рівне, Україна) larisa-seredyuk@ukr.net

**Галина НІКОЛАЙЧУК,**

orcid.org/0000-0001-5637-4288

кандидат педагогічних наук, професор,  
декан філологічного факультету  
Рівненського державного гуманітарного університету  
(Рівне, Україна) nikolaychukgalyna@gmail.com

## ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ МЕДІАЗАСОБІВ НА ЗАНЯТТІ З НІМЕЦЬКОЇ МОВИ

Статтю присвячено застосуванню цифрових технологій на занятті з німецької мови як іноземної. Цифрові формати та інформаційно-комунікаційні технології вже давно увійшли в наше життя і стали його невіддільною частиною. Вони змінюють способи нашого спілкування у професійній та приватній сферах, пошуку та опрацювання інформації, вивчення та використання іноземних мов. Використання цифрових медіа – важливий компонент успішного проведення уроку іноземної мови: останнім часом це стало лейтмотивом сучасної методики навчання. Реагувати на ці зміни та не відставати від них – це виклик, який стоїть перед школами та закладами вищої освіти у цілому світі. Що потрібно зробити, щоб наші діти були обізнаними користувачами соціальних мереж? Як навчитися критично сприймати потік цифрової інформації та використовувати потрібне в навчальних цілях? Які компетенції необхідні в епоху дигіталізації? На ці запитання спробувала дати відповіді авторка статті. Сучасне життя неможливо уявити без мобільних телефонів, особливо це стосується молоді. Останнім часом мобільні пристрої зайняли також певне місце в навчальному процесі. Авторкою окреслено шляхи застосування мобільних додатків на занятті, а саме Kahoot, Quizlet, Learning Snacks. Квізлет – це безкоштовна програма, яка працює за принципом флеш-карток і дає змогу за їх допомогою тренувати лексику. Кахут – це інтерактивний мобільний додаток для різних навчальних груп, за допомогою якого можна проводити перевірку знань та повтор матеріалу в ігровий та синхронний спосіб. Learning Snacks – це мобільний додаток, де легко можна застосовувати навчальні матеріали, відео, картинки, опитування. Його можна використовувати як введення в нову тему або підсумок та повторення вивченого матеріалу. Таким чином, процес навчання можна зробити цікавим та інтерактивним, підвищити мотивацію учнів до вивчення іноземних мов.

**Ключові слова:** медійна компетенція, штучний інтелект, навчальний процес, цифрові технології, цифрові додатки, інтерактивна дошка, цифрова камера.

**Larysa SEREDIUK,**

orcid.org/0000-0001-5680-564X

Candidate of Pedagogical Sciences,

Associate Professor at the Department of Practice of German and French Languages

Rivne State University of the Humanities

(Rivne, Ukraine) larisa-seredyuk@ukr.net

**Halyna NIKOLAICHUK,**

orcid.org/0000-0001-5637-4288

Candidate of Pedagogical Sciences, Professor,

Dean of the Philological Faculty

Rivne State University of the Humanities

(Rivne, Ukraine) nikolaychukgalyna@gmail.com

## APPLICATION OF DIGITAL MEDIA IN GERMAN LANGUAGE

The article is devoted to the application of digital technologies in German as a foreign language. Digital formats and information and communication technologies have entered our lives long ago and have become an integral part of it. They change the way we communicate in the professional and private spheres, search and process information, learn and use foreign languages. The use of digital media is an important component of a successful foreign language lesson: recently it has become the leitmotif of modern teaching methods. Responding to and keeping up with these changes is a challenge, that facing schools and higher education institutions all around the world. What should we do to make our children aware users of social networks? How to learn to perceive critically the flow of digital information and use it for educational purposes? What competencies we need in the digital age? The author tried to answer these questions in her article. Modern life is impossible to imagine without mobile phones, especially for young people. Recently, mobile devices have also taken a certain place in the learning process. The author outlined ways how to use mobile applications in class. Namely Kahoot, Quizlet, Learning Snacks. Quizlet is a free program that works on the principle of flash cards and allows you to use them to train vocabulary. Kahoot is an interactive mobile application for different groups, with which you can test your knowledge and repeat the material in a game and synchronous way. Learning Snacks is a mobile application where you can easily use training materials, videos, pictures, surveys. This application can be used as an introduction to a new topic or the result and repetition of the studied material. Thus, the learning process can be made interesting and interactive, increase students' motivation to learn foreign languages.

**Key words:** media competence, artificial intelligence, educational process, digital technologies, digital applications, interactive whiteboard, digital camera.

## Der Einsatz von digitalen Medien im DaF-Unterricht

**Problemstellung.** Sprachen verändern sich fortlaufend. In 2021 ist vieles andere üblich als zum Beispiel noch im Jahr 2011. Der Einzug der Digitalisierung macht es notwendig, Schule komplett neu zu denken: Bis heute orientieren sich unsere Bildungsvorstellungen an den Normen und Werten des 20. Jahrhunderts. Somit werden Schülerinnen und Schüler für die Aufgaben der Vergangenheit vorbereitet, nicht aber auf eine sich zunehmend verändernde Gesellschaft und ihre Herausforderungen. Die Zukunft erfordert jedoch eine neue Art der intellektuellen und emotionalen Vorbereitung. Und zwar unter fairen Bedingungen.

**Analyse aktueller Forschungen.** Das Problem der Nutzung digitaler Werkzeuge im DaF-Unterricht wurde von vielen ausländischen Autoren schon längst untersucht: R. Dietmar, N. Würffel, R. Lankau, J. Hattie u.a. Die Autoren erklären die Komponenten der digitalen Kompetenz, die effiziente Nutzung von offenen Quellen, untersuchen die Begriffen wie künstlerischer Intelligenz, Cyber-Sicherheit etc. Die Digitalisierung verändert unsere globale Gesellschaft derzeit tiefgreifend und auf allen Ebenen. Schon ein Blick auf die sich derzeit rasant weiterentwickelnde Forschung zur Künstlichen Intelligenz zeigt, wohin es in naher Zukunft gehen wird. Es werden Jobs entstehen, die sich heute niemand vorstellen kann. Diese Situation schafft Unsicherheiten: Wie sollen wir Bildungsziele für junge Menschen bestimmen, wenn wir keine Vorstellung haben, welche Bildungsinhalte die Gesellschaft morgen und übermorgen benötigt?

**Das Ziel des Artikels.** Im folgenden Beitrag werden einige aktuelle Auffälligkeiten in der deutschen Standardsprache zusammengefasst, die im Zusammenhang mit der rasanten Entwicklung von digitalen Medien für den Deutschunterricht relevant sein könnten. Der Einsatz von digitalen Medien ist ein wichtiger Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts: Leitmotiv moderner Methodik. In der Realität gibt es unter den Lehrenden nach wie vor Bedenken und Angst gegenüber digitalen Medien.

**Hauptteil.** Mensch, egal ob alt oder jung, kann sich sein Leben ohne digitale Medien nicht vorstellen. Wir sind, manche mehr, manche weniger, aktive Nutzer unterschiedlichster Netzwerke, die im WWW zu finden sind. Als Lehrer sollten wir diese Mannigfaltigkeit auch nutzen, um näher an die Bedürfnisse unserer Lerner zu kommen. In dieser Welt können wir uns sowohl verlieren, aber auch viel Unterstützung finden, dazu brauchen wir die bestimmten Adressen, wo man leicht passende Videos findet, und wo man Arbeitsblätter konzipiert,

wo man Tests, Rätsel und andere kleine Aufgaben leicht erstellen kann.

Man spricht von Medienkompetenz schon seit langer Zeit. Unter diesem Begriff meinte man zuerst Radio und Fernsehen, die tief in die Lebenswelt der Kinder vermehrt haben. Heutzutage brauchen die Lernenden Medienkompetenz nicht nur, um im Unterricht die angebotenen Medien für ihr Lernen nutzen zu können; sie ist eine Schlüsselkompetenz zur Teilhabe an der Gesellschaft und umfasst viele wichtige Aspekte: Wissen über Medien, Fähigkeit zur Medienkritik, Fähigkeit zur Mediennutzung, Fähigkeit zur Mediengestaltung. (Rösler, Würffel, 2017: 157)

Die digitale Kompetenz einer Lehrperson hat viele Komponenten. Dazu gehören:

- Medienkompetenz und die Fähigkeit, Informationen kritisch einzuschätzen,
- die Bereitschaft zur Zusammenarbeit und ein Verständnis für Sicherheit im Internet,
- die effiziente Nutzung von offenen Quellen,
- die Unterstützung der Lernenden bei der Entwicklung der Fähigkeit, digitale Technologien und Lernplattformen effizient zu nutzen und gleichzeitig ihre Problemlösungskompetenz – nicht zuletzt für die Anwendung in realen Lebenssituationen – zu entwickeln,
- das Verständnis von Begriffen wie Künstlicher Intelligenz, virtueller und augmented reality, Cyber-Sicherheit etc. (Rösler, Würffel, 2017: 159)

Viele Studien zeigen, dass Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen in der ganzen Welt stark zugenommen hat. Also, digitale Medien sind für die meisten Kinder und Jugendlichen ein fester Bestandteil ihrer Lebenswelt.

An Laptop und PC lernen die Schüler vor allem den verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet kennen. Sie erfahren über E-Mail und die wichtigsten Webseiten (Google, Wikipedia, Youtube, Lernplattformen, Soziale Netzwerke, Nachrichten-Seiten oder die schuleigene E-Learning Plattform). Besonders häufig nutzen junge Menschen soziale Medien, zu denen E-Mails (elektronische Post), Foren (virtueller Ort zum Meinungsaustausch und zu den Diskussionen), Blogs (tagebuchartige Webseiten mit chronologischen Einträgen), Podcasts (Audio und Videodateien im Internet), Internettelefonie (Skype), virtuelle Klassenzimmer (Audio und Video-Konferenzsystem). (Rösler, Würffel, 2017: 127)

Man vermutet, dass digitale Bildung sogar viel besser als herkömmliche Bildung ist: Mit künstlicher Intelligenz ausgestattete Lernsoftware generiert auf die individuellen Bedürfnisse jedes einzelnen Schülers zugeschnittene Aufgaben. Das Lernen am Tablet-Computer macht Spaß, visuelle Medien

verbessern den Lernprozess maximal. Außerdem ärgert sich Lernsoftware nie über Schüler und ist unendlich geduldig. Sie ist immer und überall im Internet und auf Tablets oder Smartphones verfügbar. Und sie veraltet nie, da Updates in Echtzeit über das Netz eingespielt wird. Die Rolle des Lehrers wandelt sich zu der eines Lernbegleiters, der die Schüler auf ihrer mehr oder weniger autonomen Lernreise begleitet.

Ein sinnvolles Beispiel hierfür ist das europäische Projekt eTwinning: Eine Kommunikations- und Kooperationsplattform für Lehrkräfte und ihre Klassen in ganz Europa. eTwinning kann sinnvoll im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden, weil es die datengeschützte Kommunikation von Lehrkräften und Schülern mit ihren Austauschpartnern in einem anderen europäischen Land erlaubt. Schüler können über das Internet in Diskussionsforen, über Blogs, Chats oder Videokonferenzen miteinander arbeiten und kommunizieren. Authentische Kommunikation über digitale Messenger-Dienste kann die Schüler motivieren, den Unterricht bereichern und das Fremdsprachenlernen fördern. Internationale Zusammenarbeit von Schülern in ganz Europa über digitale Plattformen wie eTwinning kann auch die Fähigkeit zur Zusammenarbeit, interkulturelle Kompetenzen und Nationen übergreifende Verständigung vermitteln und auf diese Weise womöglich zu einer besseren Welt beitragen.

Digitale Medien, Geräte und Lernsoftware können und dürfen herkömmliche Unterrichtsmethoden nicht vollständig ersetzen. Dies gilt nicht zuletzt auch für soziale Netzwerke, da diese ganz besondere Risiken und Nebenwirkungen bergen. In bestimmten, sorgfältig gewählten Unterrichtssituationen können soziale Netzwerke, wie alle anderen herkömmlichen oder digitalen Medien und Geräte auch, einen sinnvollen Betrag zum schulischen Lern- und Bildungsprozess leisten. Vgl., Ralf Lankau: Kein Mensch lernt digital.

#### Tablet und Smartphone

Vor allem Smartphones sind häufig aus dem Alltag der Schüler kaum wegzudenken. Anstatt aber die Geräte sinnvoll in den Unterricht zu integrieren, werden oft strikte Verbote verhängt. Damit geht viel Potenzial verloren. Für Schulen mit Smartphone-Verbot bietet sich zum Beispiel der Einsatz von Schul-Tablets mit eingeschränkten Funktionen an. An vielen Universitäten werden heute Smartphones bereits häufig dafür benutzt, dass Studenten während des Unterrichts an einer Befragung teilnehmen können. Dies wäre durchaus auch für Schulen mit entsprechender Ausstattung denkbar. So kann der Lehrer nachvollziehen, ob die Schüler dem Unterricht folgen (können) und die Inhalte verstehen. Gleichzeitig

werden die Schüler zum Mitdenken und Mitmachen motiviert. Darüber hinaus gibt es viele mobile Apps zur Lernunterstützung, die in den Schulunterricht integriert werden können. Bei dem Einsatz dieser beiden digitalen Medien ist die richtige Balance entscheidend. (Lankau, 2017: 45)

Digitale Tools, Apps, Lernplattformen etc. können den Unterricht enorm bereichern, denn in Zeiten von Home Schooling ist Bildung unter den Bedingungen der Digitalität aktuell. Aber egal ob im Distanz-, Hybrid- oder Präsenzunterricht, digitale Tools passen in vielen Lernszenarien. Unter diesen Tools kann man drei Programme vorstellen, die benutzerfreundlich sind und für Lehrkräfte und Lernende sehr gut einsetzbar sind.

Beim ersten handelt es sich um Learning Snacks. Hier lassen sich Videos, Bilder, Umfragen problemlos einsetzen. In dem selbstständigen Lernen kann am Smartphone, am Tablet, am PC gelernt werden. Man kann Learning Snacks in den Fächern als Einführung in ein neues Thema oder als Zusammenfassung oder Wiederholung eines bereits erarbeiteten Stoffgebiets anwenden. Es gibt auch eine neue Funktion, bei der es darum geht, dass Lernende selbst oder in Gruppen einen Learning Snack erstellen.

Der zweite Tool, der man gerne im Unterricht benutzen kann, ist das Programm «Kahoot». Es gilt als Klassiker unter den digitalen Tools. Kahoot ist ein interaktives Quiztool für verschiedene Lerngruppen. Die Fragen werden von der Lehrkraft über einen Beamer eingespielt und die Schülerinnen und Schüler antworten mit ihrem Smartphone, Tablet oder PC. Mit Kahoot kann man Wissensüberprüfungen bzw. Stoffwiederholungen auf spielerische und synchrone Weise durchführen. Einen Account benötigt nur die Lehrkraft. Hier ist die Webseite von Kahoot: <https://kahoot.com>.

Der dritte Tool Quizlet wurde bereits 2005 in Kalifornien gegründet und verzeichnet laut eigener Aussage monatlich über 50 Millionen User weltweit. Quizlet ist ein Karteikartenlernprogramm, das für jeden Gegenstand und jedes Thema geeignet ist, in dem Begriffe und Definitionen gelernt werden. Man kann Lernsets natürlich selber für die eigenen Schülerinnen und Schüler erstellen oder auf jene anderer User zugreifen. Diese können ohne Anmeldung auf Quizlet üben. Hier geht es zur Homepage von Quizlet <https://quizlet.com/> Großer Beliebtheit erfreut sich die Funktion Quizlet Live, das vor allem Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen den Schülerinnen und Schülern fördert.

Der hohe Grad an Medialität wird im Unterricht durch den Einsatz eines interaktiven Whiteboard, Beamer, Digitalkameras erreicht.

Beamer haben schon vor Jahren die meisten Overhead-Projektoren abgelöst, und zählen trotzdem bereits zu den eher älteren digitalen Medien. Mittlerweile gehören Beamer zur technischen Grundausstattung fast jeder Schule. Eine modernere Alternative sind interaktive Whiteboards. Diese sind eine Mischung aus traditioneller Tafel und einem an einen Computer angeschlossenen Beamer. Whiteboards bieten viele neuartige digitale Elemente, die für einen effektiven Schulunterricht genutzt werden können.

Eine weitere Möglichkeit ist der Einsatz von Digitalkameras und digitalen Videokameras. Diese können in verschiedenen Fächern für beispielsweise Dokumentation oder für kreative Projekte eingesetzt werden. Heute werden Digitalkameras aber auch oft durch Smartphones ersetzt. Für die Gestaltung von virtuellen Aufgaben und Übungen sollte man sich genau überlegen, wie man die digitalen Medien, mit denen man arbeiten möchte, didaktisch sinnvoll nutzen kann.

Da Vermittlung von Informationen in der Regel auf zwei Arten (auditiv und visuell) erfolgt, wird der Unterricht durch Digitalisierung effektiver.

**Auditiv:** Der Lehrer erklärt den Inhalt und durch Diskussion werden die Schüler dazu angeregt, selbst über den Sachverhalt nachzudenken.

**Visuell:** Die Informationen werden bildlich oder schriftlich dargestellt. Früher meist durch Tafel + Kreide oder Folien auf dem Overhead-Projektor, heute oft durch Beamer oder Whiteboard (dazu später mehr). (Hattie, 2009: 30)

Diverse Studien (z.B. Bertelsmann 2014) belegen, dass sich ein höherer Lernerfolg einstellt, wenn beide Techniken in Kombination eingesetzt werden, das heißt Informationen auditiv und visuell dargestellt werden. Im Gegensatz dazu, werden Lernende bei dem Einsatz von nur einer Methode, auditiv oder visuell, weniger angesprochen und nehmen dementsprechend weniger Informationen auf.

**Schlussfolgerung.** Also, der Einsatz von digitalen Medien im DaF-Unterricht bringt mit sich nicht nur die Vorteile, sondern auch Nachteile.

Der richtige Medieneinsatz, in diesem Fall von Laptop und Tablet, kann viele positive Effekte haben:

- Motivationale Effekte. Digitale Medien können Lernende dazu motivieren, sprachlich verständliche und interessante Texte zu erfassen.

- Stärkere Kooperation der Schüler untereinander. Lernende können mit Menschen in aller Welt kommunizieren, kooperieren und interagieren.

- Höhere Medienkompetenz. Lernende können ihre Medienkompetenz stärken. Digitale Medien können ein mobiles Lernen unterstützen.

- Höhere kognitive Komplexität. Lernenden können sich gut informieren und entsprechende Information erhalten.

Allgemein lässt sich sagen: je anspruchsvoller und interaktiver das Visuelle, desto mehr werden die Schüler angesprochen und animiert im Unterricht mitzudenken und mitzumachen. Für die Schüler ist es z.B. attraktiver, mit dem Smartphone Fragen zu beantworten, als dem Lehrer eine Schulstunde lang zuzuhören und auf die Tafel zu starren.

Falscher oder unkontrollierter Einsatz digitaler Medien durch in Medienkompetenz ungeschulte Lehrer kann auch negative Auswirkungen haben:

- Ablenkung und Störfaktor im Unterricht. Häufig stört unkontrollierter Gebrauch von Medien im Unterricht dem Ablauf der Stunde.

- Negative Folgen für Kommunikation, Schreiben und Rechnen. Soziale Medien arbeiten häufig mit schriftlichen Texten. Die dazu nötige Schreibkompetenz fehlt bei einigen Lernenden.

- Generelle Probleme sind darüber hinaus mögliches Cybermobbing und Computer- oder Internetsucht.

Der Lernerfolg durch den Einsatz digitaler Medien ist abhängig von individuellen Voraussetzungen der einzelnen Schüler und dem inhaltlichen Fokus. So führt etwa Vorwissen über das Medium zu besserem Lernerfolg. Höhere Interaktion mit dem Medium führt in der Regel zu mehr geistiger Anstrengung. Auch die individuell unterschiedliche Motivation beim Einsatz von digitalen Medien ist entscheidend. Bildung, soziologische Faktoren (Schichtzugehörigkeit, ökon. Verhältnisse) haben dagegen keinen direkten Einfluss auf den Lernerfolg. Auffällig ist aber, dass bestimmte Lernangebote eher von leistungsschwächeren Schülern bevorzugt werden.

Bei digitaler Bildung und Medienkompetenz müssen Schüler und Eltern selbst aktiv werden. In den Schulen sind digitale Medien zwar vertreten, der aktuelle Stand ist aber noch weit von internationalen Vorbildern entfernt. Sind die Technologien vorhanden, werden diese leider nur wenig bis selten genutzt. Dies liegt in der Regel an mangelndem Geld und ungeschulten Lehrkräften. Um das gesamte Potenzial der digitalen Bildung auszuschöpfen, muss sich das Schul- und Bildungssystem mit der Digitalisierung und seinen Schülern weiterentwickeln.

#### LITERATUR

1. Europarat (2001): Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: Lernen, lehren, beurteilen. Berlin/München: Langenscheidt.
2. Hattie J. Visible Learning. New York : Routledge, 2009.
3. Lankau Ralf: Kein Mensch lernt digital. Über den sinnvollen Einsatz neuer Medien im Unterricht. Verlagsgruppe Beltz, Weinheim 2017.
4. Rösler Dietmar, Würffel Nicola (2017): Lernmaterialien und Medien: Deutsch Lehren Lernen. Band 5. Stuttgart : Ernst Klett Sprachen.

#### REFERENCES

1. Europarat (2001): Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: Lernen, lehren, beurteilen [Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment]. Berlin/München: Langenscheidt. [in German]
2. Hattie J. Visible Learning. New York : Routledge, 2009.
3. Lankau Ralf: Kein Mensch lernt digital. Über den sinnvollen Einsatz neuer Medien im Unterricht [Nobody learns digitally. About the sensible use of new media in the classroom]. Verlagsgruppe Beltz, Weinheim 2017. [in German]
4. Rösler Dietmar, Würffel Nicola (2017): Lernmaterialien und Medien: Deutsch Lehren Lernen. Band 5. [Learning materials and media: Learning German. Volume 5] Stuttgart: Ernst Klett Sprachen. [in German]