

UNIVERZITA MATEJA BELA
FILOZOFICKÁ FAKULTA

NEUE MEDIEN IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT

Diplomová práca

8c7a10b9-9e01-4f51-a7f0-ce10f9d41744

Študijný program: učiteľstvo anglického jazyka a literatúry a učiteľstvo nemeckého jazyka a literatúry

Študijný odbor : učiteľstvo akademických predmetov

Pracovisko: Katedra germanistiky FF UMB

Vedúci diplomovej práce: PhDr. Eva Molnárová, PhD.

Banská Bystrica 2017

Bc. Monika Vrbická

Danksagung

Hiermit bedanke ich mich herzlich bei Frau PhDr. Eva Molnárová, PhD. und bei PhDr. Iveta Moťovská für ihre Hilfe, Hilfsbereitschaft und Zeit, die sie mir bei der Bearbeitung meiner Diplomarbeit widmeten.

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich diese Diplomarbeit selbstständig verfasste und keine anderen als die im Literaturverzeichnis angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzte.

.....

Unterschrift

ABSTRAKT

VRBICKÁ, Monika: *Neue Medien im Fremdsprachenunterricht*. [Diplomová práca] / Monika Vrbická. – Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici. Filozofická fakulta. Katedra germanistiky. – Vedúci diplomovej práce : PhDr. Eva Molnárová, PhD. – Stupeň odbornej kvalifikácie : Magister. Banská Bystrica : FF UMB, 2017, 75 s.

Diplomová práca sa zaoberá témou nových médií vo vyučovaní cudzích jazykov. Cieľom práce je zistiť či a do akej miery sú študenti a učitelia mediálne kompetentní a poukázať na niektoré na Slovensku netradičné formy práce s médiami vo vyučovaní.

Práca je rozdelená na dve časti. V teoretickej časti charakterizujeme médiá, možnosti a kritériá ich využitia vo vyučovaní a iné dôležité súčasti, ktoré by mali byť zohľadnené. V praktickej časti skúmame úroveň mediálnej kompetencie formou dotazníkovej metódy a to u študentov na gymnáziu a na vysokej škole a taktiež aj u učiteľov na gymnáziu. Druhou zvolenou výskumnou metódou je pozorovanie, ktoré sme použili na hodinách nemeckého jazyka s využitím webquestu. Porovnávame prácu dvoch skupín študentov, ktorí pracovali s dvomi formami webquestu. Ako doplnenie pozorovania sme zvolili aj metódu hodnotiacich hárkov, ktoré nám pomohli bližšie určiť postoje žiakov k takejto forme vyučovania.

Výsledky výskumu nepoukázali na veľké rozdiely mediálnej kompetencie medzi žiakmi a učiteľmi. Rozdiely medzi skupinami sa prejavili najmä v rozdielnom používaní určitých médií.

KEÚČOVÉ SLOVÁ: nové médiá, vyučovanie, mediálna kompetencia

ABSTRAKT

VRBICKÁ, Monika: *Neue Medien im Fremdsprachenunterricht*. [Diplomarbeit] / Monika Vrbická. – Matej Bel Universität in Banská Bystrica. Philosophische Fakultät. Institut für Germanistik. – Betreuer : PhDr. Eva Molnárová, PhD. – Qualifikationsstufe : Magister. Banská Bystrica : FF UMB, 2017, 75 S.

Die Diplomarbeit beschäftigt sich mit dem Thema von neuen Medien im Fremdsprachenunterricht. Das Ziel der Arbeit ist zu untersuchen, ob und inwieweit sind die Schüler und die Lehrer medienkompetent und auf einige, in der Slowakei nicht ganz traditionelle Arbeitsformen mit Medien, hinzuweisen.

Die Arbeit ist auf zwei Teile geteilt. Im theoretischen Teil charakterisieren wir die Medien, Möglichkeiten und Kriterien bei ihrer Verwendung im Unterricht und andere wichtige Bestandteile, die bei der Arbeit mit Medien berücksichtigt sein sollen. Im praktischen Teil analysieren wir das Niveau der Medienkompetenz mittels Fragebogenmethode bei den Schüler am Gymnasium und Studenten an Universität, und auch bei den Lehrern am Gymnasium. Die zweite ausgewählte Methode ist die Beobachtung, die wir im Deutschunterricht mit Nutzung von Webquest anwenden. Wir vergleichen die Arbeit zweier Gruppen von Schüler, die mit zweien Webquestsformen arbeiteten. Als die Ergänzung der Beobachtung wählten wir die Methode der Evaluationsbogen aus, die uns näher die Haltung der Schüler zu solcher Unterrichtsform bestimmen hilft.

Die Forschungsergebnisse wiesen nicht auf große Unterschiede der Medienkompetenz zwischen Schüler und Lehrer hin. Die Unterschiede erwiesen sich zwischen Gruppen in verschiedener Verwendung von bestimmten Medien.

SCHLÜSSELWÖRTER: neue Medien, Unterricht, Medienkompetenz

Vorwort

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich mit dem Thema *Neue Medien im Fremdsprachenunterricht*. Heutzutage gibt es immer mehr neue technische Errungenschaften, die sich schnell verbreiten und die mit sich neue Generation der Digitalbenutzer bringen. Das ist auch der Grund, warum wir dieses Thema auswählen. In anderen Ländern bilden die Medien einen unverzichtbaren Bestandteil des Unterrichts. Die Universitäten aber auch die Mittelschulen verfügen mit mindestens zwei Computerräumen, wo ein Computer für einen Schüler zur Verfügung steht. Auch in der Slowakei gibt es mehreren Schulen, die mit solchen Computerräumen verfügen. Die technische Ausstattung selbst bildet aber nicht sehr großen Unterschied zwischen uns und anderen Ländern. Fraglich ist, wie oft technische Klassenzimmer bei uns voll benutzt werden. Wir widmen unser Interesse den neuen Medien, um auf nicht traditionelle Unterrichtsformen in der Slowakei zu hinweisen und die Lehrkräfte bei dem Einsatz von neuen Medien zu unterstützen.

Für besseres Verständnis von neuen Medien werden im theoretischen Teil der Arbeit die Medien allgemein vorgestellt und mit seinen Potenzialen näher erklärt. Bei der Medienarbeit stellt die Medienkompetenz eine wichtige Rolle vor. Das betonen wir auch im praktischen Teil, wo das Niveau der Medienkompetenz bei den Schülern und Lehrern untersucht wird. Damit die Lehrer genauere Vorstellung über der Medienarbeit im Unterricht bekommen, wird als zweiter Teil der Forschung der Einsatz vom Webquest ausgewählt. Der Webquest wird für bestimmte Gruppe von Schüler erstellt und als Form von Projektunterricht eingesetzt.

Ziel dieser Arbeit ist die Medienkompetenz der Schüler und der Lehrer zu untersuchen und die Medienverwendung im Unterricht hervorzuheben. Mit dieser Arbeit werden Lehrer besser informiert und erwerben einen klaren Blick in dieser Problematik.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	9
I Theoretischer Teil	11
1. Medien	11
1.1 Klassifikation von Medien	12
1.2 Medienpädagogik	15
1.3 Teilgebiete der Medienpädagogik	16
1.4 Medienkompetenz	17
2. Potenziale digitaler Medien	21
2.1 Erfolgreiche Medienarbeit.....	22
3. Neue Generation von Lernenden	24
3.1 Web 2.0.....	26
3.2 Computerbasiertes Lernen.....	27
3.3 Internetbasiertes Lernen	31
3.4 Kooperatives Lernen	33
3.5 WebQuests.....	36
4. Evaluation	38
II Praktischer Teil	41
5. Untersuchungsgegenstand der Arbeit	41
5.1 Ziele, Aufgaben und Hypothesen der Untersuchung	41
6 Methodik der Untersuchung	42
6.1 Probanden	42
6.1.1 Methoden der Untersuchung.....	42
6.2 Auswertung der Untersuchung	43
6.2.1 Auswertung von Fragebogen - Lehrer	43
6.2.2 Auswertung von Fragebogen – Schüler	45
6.2.3 Der Einsatz vom WQ im Unterricht	49

6.2.4	Zusammenfassung und die Empfehlungen für die Praxis	57
	Schlusswort	62
	Resumé	64
	Literaturverzeichnis	70
	Internetquellen	73
	Anhang 1	76
	Anhang 2 – Evaluationsbogen der Arbeit mit dem Webquest.....	78
	Anhang 3 – Webquest.....	79

Einleitung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Thema: „*Neue Medien in Fremdsprachenunterricht*“. Heutzutage lebt die Gesellschaft sehr schnell, weil immer neue Erfindungen in dem Leben treten. Solche Neuigkeiten werden zu den Bestandteilen unseres Lebens und wir sind an sie gewöhnt und von einigen auch teilweise abhängig. Aus diesem Grund, entschieden wir uns, unsere Aufmerksamkeit den neuen digitalen Medien zu widmen. Weil nicht nur neue Medien in unser Leben eintreten, sondern auch die Gesellschaft entwickelt sich anders als es früher war. Heutzutage werden größere Generationsunterschiede beobachtet und diese Tatsache betrifft sehr stark auch Schulwesen. Man kann sich immer häufiger mit den Lehrern treffen, die mit ihrer Arbeit nicht zufrieden sind. „Die Schüler sind Generation zu Generation schlechter geworden“. Doch ist es wirklich so? Sind die Schüler wirklich weniger interessiert dafür was in der Schule verläuft? Oder sprechen wir nur über neue Generationen, die etwas Anderes zur Interessewecken brauchen. Deswegen möchten wir diese Problematik erarbeiten, um hilfreiche Erkenntnisse und Antworten zu erwerben.

Diese Arbeit besteht aus zwei Teilen, und zwar aus dem theoretischen und praktischen Teil. In der Theorie beschäftigen wir uns mit Grundlagen, die unverzichtbar für die Unterrichtarbeit mit digitalen Medien gehalten werden. Wir konzentrieren uns auf mehrere Bestandteile, wie z.B. wie die Potenziale der Medien ausnutzen oder was bei der Evaluation in Betracht genommen werden soll. In dem praktischen Teil werden Ergebnisse unserer Untersuchung analysiert, in deren wir uns auf die Medienkompetenz und auf die Arbeit mit Medien im Unterricht konzentrieren. Bei der „neuen“ Generationen von Schüler bilden die Medien einen untrennbaren Bestandteil ihres Lebens und wir haben vor, ihre Fähigkeit medienkompetent zu sein zu untersuchen.

Das Ziel unserer Arbeit ist, die Medienkompetenz der Schüler zu untersuchen und herauszufinden, wie die Lehrkräfte dafür vorbereitet sind. Weil die Medienkompetenz aus mehreren Bestandteilen entsteht, betrachten wir es für sehr wichtig, damit nicht nur Schüler sondern auch Lehrer medienkompetent entwickelt werden. Die Arbeit mit neuen Medien kann viele Hindernisse mitbringen. Einerseits für diejenige Schüler, die sie als nicht interessant betrachten könnten, weil sie die Arbeit mit digitalen Medien für nichts Besonderes halten. Andererseits konnte das für die Lehrer sehr zeitaufwendig oder

kompliziert sein, weil sie die neuen Medien nicht problemlos bedienen können. Das ist ein Grund, warum wir im praktischen Teil unserer Arbeit Szenarios für Einsatz des Webquests behandeln. Um relevante Ergebnisse zu bekommen, erarbeiten wir zwei Typen von Webquesten für zwei Gruppen der Schüler. Die erste Gruppe arbeitete nur mit Hilfe von digitalen Medien und die zweite in der Kombination von digitalen als auch von klassischen Medien. Wir möchten diese beiden Formen aus verschiedenen Blickwinkeln vergleichen, um die besseren Ergebnisse für die Praxis zu bekommen. Besonders widmen wir unsere Aufmerksamkeit dem Verlauf und dem ganzen Erstellen von beiden Arbeitsformen, damit wir die Unterschiede, und die Frage ob die digitale Form wirklich zeitaufwendiger ist, näher beobachten können.

Um die Ziele erfüllen zu können, stellen wir zwei Hypothesen.

Hypothese 1: Es werden deutliche Unterschiede von der Medienkompetenz zwischen den Studenten an der Universität, Schülern am Gymnasium und den Lehrern beweisen.

Hypothese 2: Schüler, die mit der digitalen Form des WQs arbeiten werden, werden mehr zufrieden mit dem ganzen Verlauf der Arbeit und werden öfter die Möglichkeiten des Internets für die Aufgabeerfüllung ausnutzen.

Wir glauben, dass unsere Arbeit wirklich den Lehrkräften helfen kann, und zwar in mehreren Richtungen. Immer wenn etwas Neues für den Unterricht vorbereitet werden will, bedeutet das natürlich auch die notwendige zeitliche Vorbereitung. Mit dieser Arbeit möchten wir betonen, dass neue Unterrichtsformen auch ohne deutlichen Zeitaufwand verlaufen und mit sich sehr positive Ergebnisse bringen können, z.B. Mitverantwortlichkeit der Schüler für Verlauf der Unterrichtsstunde.

I Theoretischer Teil

Im theoretischen Teil werden wir unser Interesse den neuen Medien widmen. Weiter möchten wir näher erklären, was alles diesen Begriff betrifft, welches Gebiet sich mit dieser Problematik beschäftigt und was die Lehrer über Schüler neuer Generation und deren Lehren wissen sollen. Die Arbeit mit digitalen Medien bringt mit sich viele Möglichkeiten, die aber nicht immer völlig von Lehrkräften benutzt werden. Deswegen versuchen wir in dieser Diplomarbeit die wichtigsten Bereiche der Medienarbeit im Unterricht und deren Problematik zu erläutern und den Lehrkräften damit zur richtigen Medienverwendung zu helfen.

1. Medien

Es gibt zahlreiche Beschreibungen über den Begriff „Medien“. Man muss sagen, dass in diesem Zeitalter die Unterschiede in der Medienverwendung immer schneller wachsen. Was ganz Neues und Unerkannt vor zehn Jahren früher war, ist heutzutage schon veraltet und man benutzt es nicht mehr oder nur in einem beschränkten Sinne. Es gibt naturgemäß Abweichungen, wie die Medien in Privatleben oder im Unterricht verwendet werden können. Medien allgemein dienen zur Vermittlung von Informationen zwischen Menschen und ihrer Umgebung, was die Kommunikation ermöglicht. Es gibt verschiedene Betrachtungen über diesen Begriff.

Als allgemeine Definition von Medium kann die, die von Michael Staiger (2007, S. 10) gewährt ist, gelten. Er spricht über die Vielfalt von verschiedenen Bedeutungen von dem Medium. Als Medium werden nach ihm verschiedene Umstände, wie Fernsehgerät, das Buch, Geld oder auch eine Lehrperson betrachten. Nach ihm ist aber keine einheitliche Bestimmung des Medienbegriffs vorhanden.

Frederking (2008, S. 11-22) beschreibt die Medien aus mehreren Perspektiven, die von verschiedenen Autoren betrachtet sind. Man muss aber Rücksicht darauf nehmen, dass es keine geeignete Vorstellung von Medium gibt und es wird eher auf die Medientypologien orientiert. In seinem Buch untersucht und analysiert er das Medium nach manchen Autoren als:

- neutraler Übertragungskanal (Shannon, 1949);
- die Botschaft, mit näheren Beschreibungen von Auswirkungen auf das Denken und Handeln, Inhalt und wie sie Kommunikationsprozesse formen (McLuhan, 1964);

- Kommunikationsmittel, im Sinne von Übertragungskanälen, welche konkret in primären, sekundären und tertiären Medien verteilt (Pross, 1976);
- Kompaktbegriff, der aus vier Komponenten entsteht, und zwar aus Kommunikationssystem, Medientechnologien, Institutionalisierung und Medienangeboten (Schmidt, 2003).

Die Medien im digitalen Sinne treten dem Menschen als fassbare Gegenstände gegenüber als Geräte, andersgesagt als Hard- und Software. Die Art des Konstruierens der Geräte und die in ihnen enthaltenen Möglichkeiten zur Aufnahme und Wiedergabe von Informationen ermöglichen die Kommunikation der Menschen zu gestalten. Die Medien sind hier als Systeme oder als Netze betrachtet, die mit Absicht geflochten werden. Sich in diesen Netzen zu bewegen, bedeutet dann die Medien zu benutzen. Andererseits treten die Medien dem Menschen als Botschaften gegenüber. *„Der Mensch eignet sich mit diesen Botschaften all die Themen und Inhalte an, die auf den technischen Medien gespeichert und für die Wahrnehmung durch die menschlichen Sinne aufbereitet werden (Schorb, 2009, S. 185).“* Die Medieninhalten werden dann zur Gestaltung des Alltags wahrgenommen, was ein kritisch reflexives Wahlverhalten der Menschen erfordert. Im Umgang mit Medien soll eine Bewertung der Angebote vornehmen werden. Die Hilfestellung zu leisten, gehört zu eine der wichtigen Rollen der Medienpädagogik, die später in dieser Arbeit näher beschreibt wird.

1.1 Klassifikation von Medien

Gleich als bei den Medien allgemein, man kann nicht über die einheitliche Mediendifferenzierung sprechen. Es sind verschiedene Klassifikationen von unterschiedlichen Autoren vorhanden. Die Medien werden nach verschiedenen Kriterien klassifiziert. Wir werden die verarbeiten, die als mediale Angebote näher erklären sind, die nach dem Zweck des Mediums verstanden sind, und noch die, die nach deren Funktion verteilt sind.

Weidenmann (2011, S. 76) versteht die Medien als (multi)mediale Angebote, die medial kommuniziert werden und die sich für Lernende durch Botschaften, Codierungen und Strukturierungen der Inhalte auszeichnen. Botschaften werden von Lernenden als bedeutungsvolle Informationen wahrgenommen und verarbeitet, weil sie die codierten und strukturierten Inhalte darstellen. Die Codierung der Inhalte erfolgt durch

konventionalisierte Symbolsysteme (das verbale, piktoriale sowie das Zahlssystem) und die Strukturierung ist durch instruktionale Strategie realisiert. Die Multimedia kann als Integration von Text, Bild, Video und Audio betrachtet und als die Kategorien technisches Medium, Codierung und Modalität gefasst werden. Die multimedialen Angebote können folgendermaßen differenziert werden:

- Multimediale Angebote, die auf unterschiedliche Speicher- und Präsentationstechnologien verteilt sind, aber integriert präsentiert werden,
- Multicodale Angebote, die unterschiedliche Symbolsysteme bzw. Codierungen aufweisen,
- Multimodale Angebote, die unterschiedliche Sinnesmodalitäten bei den Nutzern aktivieren.

Multimodale und -codale dargestellte Lerninhalte gelten als gegenüber monomodalen/-codalen Angeboten und helfen auch bei dem Verstehen und bei dem Behalten von Informationen.

	Mono-...	Multi-...
Medium	Monomedial: - Buch - TV - Radio	Multimedial: - PC + DVD-Player - PC + Netzwerkanbindung
Codierung	Monocodal: - nur Text - nur Bilder - nur Zahlen	Multicodal: - Text mit Bildern - Grafik mit Beschriftung
Sinnesmodalität	Monomodal: - nur visuell (Text, Bilder) - nur auditiv (Rede, Musik)	Multimodal: - audiovisuell (Video, Lernsoftware mit Bild und Ton)

Abb. 1 : Beschreibung medialer Angebote (Weidenmann, 2011, S. 76)

Anderen Blickwinkel auf die Problematik von Differenzierung der Medien hinweist die Autorin Witt (2013, S. 18-19). Sie unterscheidet die Medien folgendermaßen:

1. *Unterrichtsmedien* – im Mittelpunkt steht die Organisationsform des mediengestützten Lehr-/Lernprozesses. Als Unterrichtsmedien bezeichnet man die Medien, die im schulischen Unterricht eingesetzt werden.
2. *Lehrmedien* – das Interesse ist auf einen bestimmten Vorgang gerichtet, wo die Kommunikation vom Lehrenden zum Lernenden betrachtet wird. Es wird die Tätigkeit der/des Lehrenden durch die Lehrmedien unterstützt und zwar durch die Veranschaulichung ihrer/seiner verbalen Ausführungen.
3. *Lernmedien* – das Interesse ist wieder auf einen Vorgang gerichtet, wo aber die Lernmedien der eigenständigen Beschäftigung von Lernenden mit einem Lerngegenstand dienen.
4. *Bildungsmedien* – dieser Begriff kann verschiedenartig ausgelegt werden. Einerseits spricht man über Bildungsmedium als über jedem beliebigen Medium, das in einem Bildungskontext verwendet wird. Andererseits ist die zweite Auffassung vorgestellt, die die pädagogische Zielperspektive im Vordergrund stellt. Mit Hilfe von Bildungsmedien sollen die Lehr-/Lernprozesse optimiert und gleichzeitig auch die Bildungsprobleme oder –anliegen gelöst werden.
5. *Didaktische Medien* – als der zentrale Aspekt wird hier Bildungsziel bezeichnet. Man muss bei der Auswahl von konkreten Medien nicht nur auf die Inhalte Rücksicht nehmen, sondern auch die Situation der Mediennutzung pädagogisch zu rahmen.

Differenzierung innerhalb des Begriffs digitalen Medien kann nach Hüther (2005, S. 82-88) anhand deren Funktionen in der Weiterbildung auf drei Ebenen folgendermaßen geteilt wird:

1. Auf der Ebene der Institutionen
 - als didaktische Unterstützung des Unterrichts,
 - als Gestaltungsmittel multimedialer Lehr-/Lernarrangements,
 - als Instrument der Öffentlichkeits- und Verwaltungsarbeit;
2. auf der Ebene der Nutzer/innen und Teilnehmenden
 - als Lernhilfen beim herkömmlichen Unterricht,
 - als Plattform für selbstständiges Lernen im Rahmen von E-Learning,
 - als Mittel zur Partizipation an öffentlicher Medienkommunikation;

3. auf der Ebene der Bildungsangebote

- als Inhalt medienbezogener Veranstaltungen im Rahmen rezeptiver Medienarbeit (Medienerziehung),
- als Mittel medieneinbeziehender und –produzierender Angebote in Form von aktiver Medienarbeit.

Die verschiedenen Klassifikationen von Medien sagen uns, dass man auf diese Problematik aus mehreren Blickwinkel anschauen kann. Wir wählten aus einer Menge von verschiedenen Erarbeitungen von Medien nur einige, weil für uns wichtiger ist, für welchen Zweck und wie werden solche Medien im Unterricht verwendet, was weiter in unserer Arbeit bearbeitet wird.

1.2 Medienpädagogik

Alles was sich auf das Reflektieren und das Handeln mit Medien bezieht, wird von Medienpädagogik (weiter nur MP) analysiert. Es gibt die Orientierung für den praktischen Umgang mit Medien an. Als Erziehungswissenschaft ist MP auch anderen Disziplinen angegliedert, wie z. B. Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Psychologie, Soziologie oder auch Kulturwissenschaft. MP spielt eine sehr wichtige Rolle nicht nur für Lehrer, weil sie großen Wert auf die Tatsache liegt, dass die Medienarbeit auch Bedrohungen vorstellen kann. Man muss wissen, auf was bei der Mediennutzung achten soll und welche Informationen sollen auch die Lernenden bei der Medienverwendung beherrschen.

Aus fachwissenschaftlicher Perspektive wird MP von Hüther (2009, S. 212-213) als Disziplin bezeichnet, die alle Fragen von pädagogischer Bedeutung, die in Nutzungsbereichen der Medien existieren, umfasst. Man spricht hier über Bereichen aus Freizeit, Bildung und Beruf, also dort, wo Medien als Mittel der Information, Unterhaltung, Unterricht und Alltagsorganisation relevant für die Persönlichkeitsentwicklung eintreten. Es werden nicht nur die Inhalte, sondern auch Funktionen der Medien, sowie ihre Gebrauchs- und Aneignungsformen untersucht. Als wichtiger Teil werden auch die Auswirkungen auf das Individuum oder die ganze Gesellschaft betrachtet. *„MP entwickelt Modelle für medienpädagogisches Arbeiten, durch das die Nutzer in ihren spezifischen Lebenswelten zu medienbezogenem (Medienkunde), medieneinbeziehendem (Mediendidaktik) und medienerstellendem (aktive*

Medienarbeit) Handeln geführt werden, um zu einem selbstverantworteten und nutzbringenden Umgang mit den Medien zu gelangen (Hüther, 2009, S. 213).“

Die Grundlagen der MP sind nach Süss (2009, S. 26-27) mit Hilfe von der Mediensozialisationsforschung und der Lehr- und Lernforschung gebildet. MP beschäftigt sich mit der Analyse, welchen Einfluss die Medien auf die Lehr- und Lernprozesse in formellen und informellen Kontexten nehmen. Es wird auch die Beziehung zwischen dem Medienalltag in der Freizeit und dem Medieneinsatz in formellen Lernprozessen einbezogen, wo z.B. die Art und Weise wie Medien kreativ und effektiv zu nutzen beschrieben wird. Anderes Teilgebiet wird als Mediendidaktik bezeichnet, die immer wichtigere Rolle, wegen des Aufschwungs von neuen interaktiven Medien wie Computer oder Internet spielt. Mediendidaktik bearbeitet die Frage nach dem pädagogisch-didaktischen sinnvollen Einsatz von Medien in Lehr- und Lernprozessen.

1.3 Teilgebiete der Medienpädagogik

Als wir schon erwähnten, die MP besteht aus mehreren Gebieten, die zusammen eine wichtige Gesamtheit bilden. Nach Tulodziecky (2010, S. 41-42) gibt es eine einfache, sehr genaue Aufteilung und nähere Begriffsbeschreibung von einzelnen Gebieten des MPs.

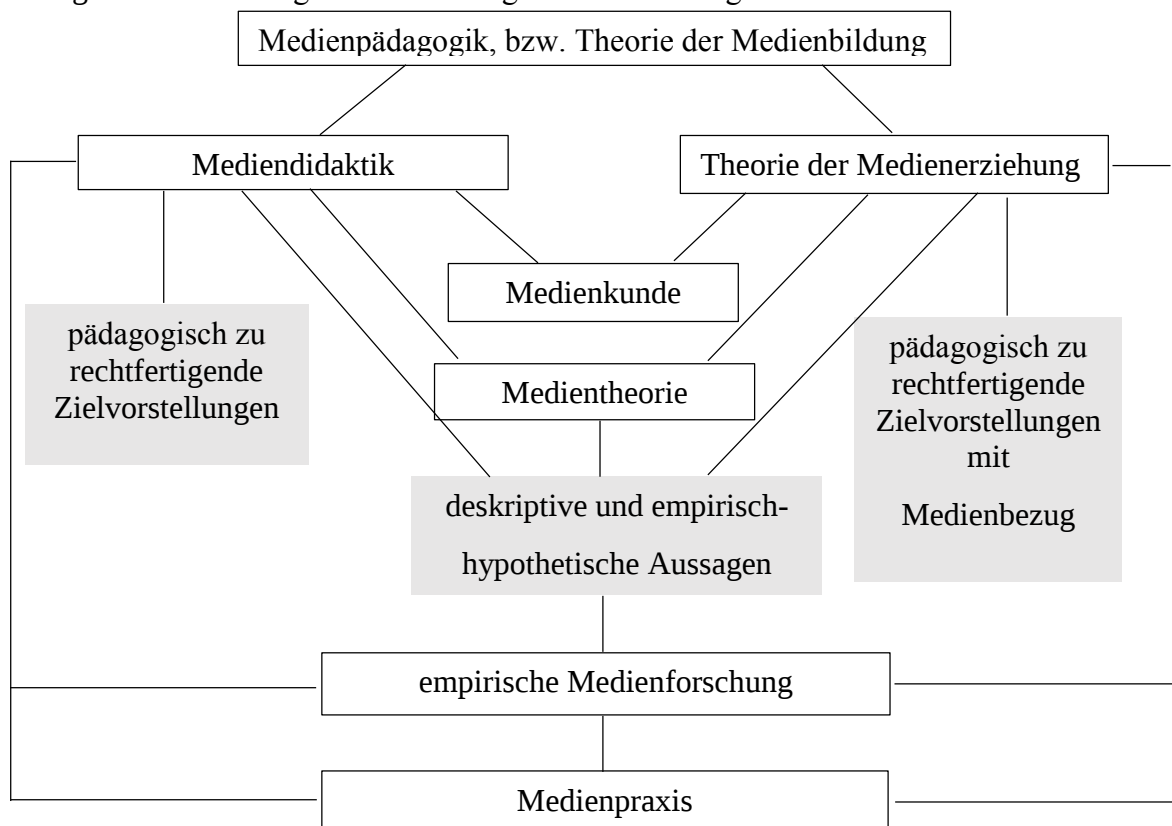


Abb. 2: Teilgebiete der Medienpädagogik (Tulodziecky, 2010, S. 42)

1. Medienpädagogik – umfasst die Gesamtheit aller pädagogisch relevanten handlungsleitenden Überlegungen mit Medienbezug (mit medientechnischen, medientheoretischen Grundlagen),
2. Mediendidaktik – befasst sich mit Fragen, wie Medien zur Erreichung pädagogisch gerechtfertigter Ziele gestaltet und verwendet werden sollen,
3. Theorie der Medienerziehung – beschäftigt sich mit pädagogisch relevanten Zielen im Zusammenhang mit Medienfragen, und wie diese Ziele in pädagogisch angemessener Form erreicht werden können,
4. Medienkunde – Darstellung von technischen, organisatorischen, ökonomischen, rechtlichen, historischen oder ähnlichen Bedingungen und Voraussetzungen für das Handeln im Medienbereich,
5. Medientheorie – Darstellung eines Systems von Aussagen zu soziologischen, psychologischen oder ähnlichen Zusammenhängen im Medienbereich,
6. Empirische Medienforschung – sucht die deskriptive Aussagen, Hypothesen oder Ziel-Mittel-Aussagen im Medienbezug.

1.4 Medienkompetenz

Damit die Lernenden mit Medien erfolgreich umgehen können, soll bei ihnen die Medienkompetenz entwickelt werden. Es sind verschiedene Differenzierungen von verschiedenen Autoren vorhanden, die sich mehr oder wenig voneinander unterscheiden. Für manche Autoren ist die Medienkompetenz nur ein Bestandteil der kommunikativen Kompetenz. Aus diesem Grund steht im Mittelpunkt die Tatsache, wie die Menschen die Medien nutzen können. Für andere steht der zentrale Aspekt der Medienkompetenz in Wahrnehmung von das Lernen zu Lehren, also nicht nur das Wissen wie die Medien zu nutzen, sondern auch andere Fähigkeiten selbstbewusst zu erweitern.

Seit 1970er Jahren wurde von Erziehungswissenschaftler Dr. Dieter Baacke (2001) der Begriff „Medienkompetenz“, eingeführt und zwar als Verknüpfung des grundlegenden Menschenbildes und eines selbstbestimmten und gesellschaftlich handelnden Subjekts. Für sein Konzept innerhalb handlungsorientierter Medienpädagogik stellt er in den Mittelpunkt den Menschen und die Frage, wie er die Medien kompetent nutzen kann. Eine wichtige Rolle spielt hier auch kommunikative Kompetenz, die eigentlich ein Bestandteil der Medienkompetenz ist. Bei kommunikativer Kompetenz wird eine Sprache durch Verstehen und Sprechen beherrscht, was bedeutet, dass Kind erstens jeden Satz hören muss und dann

später im Laufe der Zeit entwickelt es eine Regelstruktur, um neue Aussagen selbst zu produzieren. Auch bei Medienkompetenz ist es nicht so wichtig, die konkreten technischen Fertigkeiten zu lernen, sondern das Lernen zu lernen. Der Mensch soll sich neue Fähigkeiten und das neue Wissen selbst zu erschließen. Baacke verteilte die Medienkompetenz in vier Dimensionen mit jeweils mehreren Unterdimensionen. Die Medienkritik zielt darauf, damit vorhandenes Wissen und Erfahrungen immer wieder reflektiert und erweitert werden. Unter der Medienkunde versteht man das Wissen über heutigen Medien und Mediensysteme. Die dritte Dimension bezieht sich auf die konkrete Mediennutzung, wo auch Fernsehen als die Tätigkeit wahrgenommen ist. Die Mediengestaltung bezeichnet die ständigen Veränderungen, die sich nicht nur auf die technischen, sondern auch auf inhaltliche Hinsichten der Medien beziehen. Die Unterdimensionen mit näherer Beschreibung sind in der nachstehenden Tabelle vorgestellt.

Medienkompetenz	
Medienkritik - analytisch (Hintergrundwissen zu besitzen, die Medien kritisch betrachten) - reflexiv (eigenes Handeln kritisch reflektieren) - ethisch (das ethische Betroffensein)	Medienkunde - informativ (klassische Wissensbestände, z.B. einen Computer für persönliche Zwecke zu nutzen) - instrumentell-qualifikatorisch (Fähigkeit neue Geräte bedienen zu können, z.B. Sich-Einloggen-Können in Netz)
Mediennutzung - rezeptiv-anwendend (Nutzungs-/Rezeptionskompetenz, mit Medien Umgehen) - interaktiv-anbietend (in der Medienwelt tätig sein; interaktives Handeln, z.B. Teleshopping)	Mediengestaltung - innovativ (das Mediensystem innovativ weiter entwickeln) - kreativ (etwas Neues gestalten)

Abb. 3: Medienkompetenz nach Baacke (<http://www.dieter-baacke-preis.de/dieter-baacke-preis/was-ist-medienkompetenz/>, Stand am 21.07.2016)

Nach Theunert (2009, S. 201-203) bezieht sich die Medienkompetenz auf: „*die Verbindung der Lebensvollzüge mit medialen Welten und meint die Fähigkeit, die Medien, die gesellschaftliche Kommunikation unterstützen, steuern und tragen, erstens zu begreifen, zweitens verantwortlich mit ihnen umzugehen und drittens sie selbstbestimmt zu nutzen.*“ Die Grundlage der Medienkompetenz wird von dem kritischen Denken, ethischer und sozialer Beurteilung der Medienangebote gebildet. Ein weiterer wichtiger Bestandteil

bei der Arbeit mit Medien ist, die Medienangebote in das eigene Leben zu integrieren. Diese erforderlichen Fähigkeiten lassen sich in drei Dimensionen unterteilen und zwar:

1. Handlungsdimension

- aktiver Gebrauch der Medien,
- Artikulationsfunktion für Kommunikation (Profilgestaltung im Rahmen einer Community über die Beteiligung an Chats),
- Partizipation,

2. Wissensdimension

- die Medien handzuhaben und begreifen,
- eigenständiger Gebrauch der Medien (z.B. Suchstrategien im Internet anzuwenden),
- Strukturwissen beherrschen (Vernetzung der Medien durchschauen),

3. Reflexionsdimension

- Medien kritisch betrachten,
- selbstreflexiv zu sein (fähig sein, die ethisch-normative Schwerpunkte überzudenken),
- medienanalytische Reflexion (bei Selbstdarstellung, Meinungsäußerungen; Umgang mit persönlichen Daten).

Die Medienkompetenz ist ein wichtiger Teil bei der Arbeit mit Medien. Heutzutage wird als selbstverständlich betrachtet, dass Menschen mit Computer und Internet umgehen können. Man lernt das ganze Leben, weil die Medien immer weiter entwickelt werden. Die Lehrkraft soll immer darauf achten, damit die Informiertheit nicht nur über konkrete Verwendung von Medien im Unterricht verbreitet wird, sondern auch andere Erfordernisse, die dazu gehören. Sehr wichtig bei heutiger Generation ist das Wiederholen, dass was im Internet steht, ist sehr schnell verbreitbar und leicht missbrauchsanfällig. Deswegen sollen die Schüler nicht nur das Wissen über Medien erlangen, sondern auch kritisch über Medien denken, um diese richtig nutzen zu können. Heutzutage ist der Internetzugriff fast überall und auch die Medien bilden wirklich einen Bestandteil des Lebens. Die Schüler sollen mehr von Konsumenten zu Produzenten werden, was auch mit Hilfe von verschiedenen Projekten im Unterricht realisiert werden kann.

Eine sehr gelungene Zusammenfassung bieten Süß, Rausch-Jarolimek und andere (2013, S. 33) in einer Visualisierung. In einem Bild kann man alles sehen, was die Medienkompetenz betrifft und natürlich was alles das Umgehen mit Medien mit sich bringt. Das Umgehen mit Medien wird von einem konstanten und adaptiven Lernprozess gefordert und gefördert.



Abb. 4: Kompetenzen für das Lernen mit den digitalen Medien (Süß, 2013, S. 33)

Als ein sehr wichtiger Bestandteil der Medienkompetenz wird auch die sogenannte Netiquette bezeichnet. Sie spricht darüber, wie sich im elektronischen Raum angemessen benehmen und höflich kommunizieren soll. Interessante Idee zu dieser Problematik brachte deutsche Telekom, die die Webseite „eEtiquette“ erstellte (<http://eetiquette.de/ueber-eetiquette/> eEtiquette Stand am 11.01.2017). Dort kann man verschiedene Empfehlungen für den Umgang mit modernen Medien finden. Diese Seite wird für jeden geeignet, der sich nicht sicher bei der Nutzung von Kommunikationsmedien fühlt. Mit solcher Seite kann man auch im Deutschunterricht sehr gut arbeiten, weil die Empfehlungen ganz groß, kurz und klar sind. Das Angebot liegt auch in der Möglichkeit, die interaktive Handy-Applikation zu nutzen und eigenes Wissen über eEtiquette zu testen. Das Lernen kann spielerisch, unbewusst und mit dem Erfüllen von mehreren Lernzielen verbunden sein.

Gleichzeitig wird nicht nur die Medienkompetenz, sondern auch mehrere Kompetenzen dazu entwickelt und die Schüler werden das Deutsch im Kontext verwenden.



Abb. 5: Beispiel aus der Poster (<http://eetiquette.de/poster/>, stand am 11.1.2017)

2. Potenziale digitaler Medien

Bei der Nutzung von digitaler Medien im Unterricht erwartet man die Erhöhung der technischen oder ästhetischen Qualität. Man erwartet sehr oft auch die Erhöhung von Lernmotivation, die aber nur kurzfristig sein kann. Alles Neues wirkt sehr positiv am Anfang, was aber nicht bedeutet, dass es auch später so wahrgenommen wird. Wenn die Schüler neue Medien nur als unterhaltsam erleben, dann ist die ganze Mühe verloren. Die Hoffnung bei der Verwendung von Medien liegt auf den besseren Lernleistungen von Schüler und dies mit einer höheren Effizienz.

Als Vorteile bei dem mediengestützten Lernen sind nach Kerres (2013, S. 111) die Lerndauer mit hoher Lernmotivation und selbstständiges Lernverhalten bezeichnet. Das ermöglicht den Schülern das mediale Lernangebot zu einer intensiven kognitiven Auseinandersetzung zu nutzen. Besonders wichtig ist, dass für den Lernerfolg die Qualität der Medienkonzeption entscheidend ist. Der Autor sieht die Potenziale digitaler Medien folgendermaßen:

- *bessere Lehr-Lernmethoden* - weil Medien unterstützen:

1. Anschaulichkeit, Situierung und damit Anwendungsorientierung (Audio, Video, Simulationen),
2. kognitive und/oder emotionale Aktivierung von Lernenden durch elaborierte Lernaufgaben (Fälle, Probleme, Projekte),
3. die soziale Interaktion beim Lernen durch kooperative Lernszenarien,

- *flexible Lernorganisation* – soziale, zeitlich-örtliche Flexibilität des Lernens wird durch Medien ermöglicht, man kann neue Zielgruppen ansprechen und alternative Lernorte einbeziehen,

- *kürzere Lernzeiten* – können dank der individuellen Anpassung an das Lerntempo und die Mediennutzung erzielt werden
- *geringere Kosten* – im Sinne, dass die Effizienz der Bildungsarbeit mit einem mediendidaktischen Konzept gesteigert wird.

Der Einsatz von digitalen Medien führt nicht automatisch zu besseren Leistungen. Ein unüberlegter Einsatz kann sehr negative Wirkung an das Lernen haben. Man muss die Potenziale der Medien im weiteren Sinne sehen, um die Option für ein anderes Lernen zu nutzen. Man spricht über Lernszenarien, Fall- oder Projektarbeit, die aktuellen Forderungen nach dem stärkeren, selbstgesteuerten, flexiblen und kooperativen Lernen erfüllen.

2.1 Erfolgreiche Medienarbeit

Das Lernen mit Media, bzw. Multimedia ermöglicht das Lernen über mehrere Sinne, was die Nachhaltigkeit des Stoffes unterstützt. Anderes Positivum liegt auch in der Tatsache, dass in einer Stunde mehrere Lerntypen unterstützt werden können. Damit die Arbeit mit neuen Medien im Unterricht erfolgreich verlaufen konnte, müssen auch bestimmte Umstände berücksichtigt werden, wie z.B. IT-Ausstattung, die Vernetzung des schulischen Netzes, Vorbereitung und Bereitschaft der Lernenden, aber auch Lehrenden mit Medien zu arbeiten u.a. Sehr wichtig ist auch die Tatsache, dass die Schüler mit den Medien verantwortlich umgehen sollen und die Medien nicht nur als Spaß betrachten.

Verwendung von Medien im FSU ist von mehreren Faktoren bedingt. Pacher und Kern (2005, S. 39) erstellten Phasenmodell einer Medienentwicklungsplanung, wo die pädagogischen und technischen Konzepte integriert werden:

1. *Vorphase: Teambildung* (Schulleitung, Netzwerkberater, Multimediaberater, Fachbereichsleiter – Informationen über pädagogische und technische Kompetenzen),
2. *Phase 1: pädagogisches Medienkonzept* (Bestandsaufnahme des Medieneinsatzes),
3. *Phase 2: technisches Konzept* (Bestandsaufnahme der Technik – Vernetzungs-, Ausstattungs-, Service-/Betriebs- und Nutzungskonzept),
4. *Phase 3: Finanzierung, Umsetzung und Evaluation* (genauer Zeitplan und Kosten für die Umsetzung; integraler Bestandteil ist die Evaluation zur Schul- und Qualitätsentwicklung).

Eine andere und mehr konkrete Ansicht wird von Kron (2003, S. 77-79) angeboten. Er spricht über vier Schritten, die in Praxis bei der Vorbereitung einer aktiven Medienarbeit verwendet werden sollen. Es soll nicht als eine Verpflichtung für Lehrkräfte gelten, sondern es kann situativ verändert oder ergänzt werden.

1. Schritt: Organisationsanalyse

Dieser Schritt wird als empfehlenswert beschrieben, weil er durch formelle Bestimmungen der Einrichtung und systemimmanente Normen bedingt ist. Man spricht hier über die Analyse von Daten und Informationen über den Träger der Einrichtung, über den Lehrplan (Bildungsinhalte, Vorgaben in Prüfungsordnungen, didaktischen Standards), und verschiedenartige Ressourcen. Sehr wichtig ist auch die Tatsache, dass die Werte und Ziele der Schule berücksichtigt werden sollen.

2. Schritt: Lebensweltanalyse

Diese Analyse bezieht sich auf die Schülerlebenswelt und kann als Ergänzungen von Organisationsanalyse verstanden werden. Berücksichtigt werden hier die Fähigkeiten und Fertigkeiten, Interesse und Bedürfnisse von Schülern als auch ihre Auseinandersetzung mit einem neuen Thema.

3. Schritt: Projektierung neuer Handlungsräume

Lehrkraft soll neue Handlungsräume eröffnen, z.B. in Form eines Projektes. Es soll den Schülern die Möglichkeiten anbieten, das Interesse selbst einzubringen und sich aktiv zu beteiligen. Deswegen spricht man über kommunikative und handlungsleitende Räume, die auch Transformationsprozesse, im Sinne von Information und Wissen, zu ermöglichen. Solcher Lernumgebung soll die Stelle für Experimente und kreative Selbstversuche antragen.

4. Schritt: Evaluation

In diesem Schritt sind die Qualitätssicherungsmaßnahmen sehr wichtig, die sich auf das Vorhaben, mediendidaktische Design und auf die Entwicklung neuer Handlungskonzepte beziehen. Man muss nicht nur die Reflexion über die durchgeführten Medienaktivitäten, sondern auch über das eigene subjektive Handlungskonzept betrachten. Rekonstruiert und bearbeitet können auch die individuellen Ängste, die im Rahmen der Medienarbeit eine hemmende Rolle spielen.

Bei der Mediennutzung in dem Lehr- und Lernprozess ergeben sich bestimmte Möglichkeiten und Vorzüge, wann die Medien eingesetzt werden können, wie z.B.:

1. um Prozesse und Sachverhalte zu veranschaulichen (z.B. bei der Demonstration von Bewegungsabläufen),

2. um vermittelte Erfahrungen auch zu direkten Erfahrungen zu ermöglichen (z.B. bei der Verwendung eines Tondokuments, oder einer Live-Sendung z.B. von einer Bundestagsdebatte),
3. um Formen des sozialen Austausches dort zu ermöglichen, wo unmittelbare persönliche Begegnungen nicht sinnvoll erscheinen oder aus organisatorischen Gründen aufwändig sind (z.B. bei Videokonferenzen, beim Austausch im Rahmen offenen Forums im Internet),
4. um den handelnden Umgang mit unterschiedlichen Repräsentationsformen von Lernobjekten zu ermöglichen (z.B. beim Verknüpfen von Text und Animationen über Hyperlinks),
5. um flexiblere und wirkungsvollere Lehr- und Lernverfahren zu ermöglichen (im Sinne von Individualisierung oder der Differenzierung des Lernens, Aktivierung der Schüler),
6. um ein vergleichbares Lehrangebot bereitzustellen (z.B. durch computerbasierte Simulationen, wo Ausstattungsdefiziten sind),
7. um nicht nur für Lehrende, sondern auch für Lernende der eigenen Produktion zu dienen (z.B. zur Dokumentation wichtiger Ereignisse, als Möglichkeit die Herstellungserfahrungen zu gewinnen) (Tulodziecki, 2010, S. 21-25).

Hier gegebene Schritte oder Ideen, wie die Medien im Unterricht korrekt und erfolgreich verwenden, bilden teilweise auch wichtige Gründe, warum solche Medienarbeit hilfreich werden kann. Dieses Kapitel verstehen wir nicht als obligatorisch, sondern es soll als Hilfe für Lehrkräfte verstanden werden.

3. Neue Generation von Lernenden

Keine neue Generation von Schüler gleicht sich der vorigen. Das wissen nicht nur die Lehrer oder Wissenschaftler, sondern auch die Eltern und Großeltern selbst. Man muss aber sagen, dass in letzten Jahrzehnten große Unterschiede bemerken werden können. In 90-er Jahren begann die Epoche, wann in einigen Ländern in der Schulen die Computer eine bedeutende Rolle spielen anfangen. Die Verbreitung von Computer war am Anfang ein bisschen langsam, kompliziert und teuer. Das bedeutete erhöhte Kosten, komplizierte Bedienung und wenn die Schule schließlich ein Computer besaß, gab es kaum ein Raum für volle Ausnutzung von den Möglichkeiten, die der Computer anbot. Sehr oft war die Situation, dass eine Schule nur einen Computer hatte, was nicht ausreichend war. Aber in

nicht so vielen Jahren veränderte sich diese Situation. Heutzutage ist undenkbar nicht nur die Vorstellung, dass eine Schule nur einen Computer besitzt, sondern auch dass in einem Haushalt nur ein technisches Gerät mit Internetverbindung zur Verfügung steht. Die Entwicklung der Technik geht sehr schnell und gleichfalls verlaufen auch die Veränderungen innerhalb der Gesellschaft. Neue Generationen von Kinder werden sehr oft als „Digital Natives“ oder „die Web 2.0 Generation“ benannt.

„Den heutigen Jugendlichen, wird es vermutlich entgegenkommen die neuen Medien in ihren Lernprozess zu integrieren“ spricht Heider-Lang (2016, S. 15). Als Erklärung gibt es die Tatsache, dass die Kinder mit neuen Medien von Geburt vertraut sind und sie täglich nutzen. Deswegen gibt es die Annahme, dass diese neue Generation nicht nach herkömmlichen Methoden gelernt werden kann. Die Kinder sind sehr früh mit den Medien sozialisiert und sie beherrschen ganz schnell die selbstverständliche und kompetente Alltagsanwendung. Die früheren Generationen mussten sich zum ersten Mal an die Medienwelt aneignen, was aber nicht bei neuer Generation gilt. Sie gehen sehr intuitiv und spielend mit den Online-Medien um und verfügen über ganz anderen Kompetenzen und Interessen als ihre Elterngeneration. Größere Bedeutung haben die sozialen Beziehungen, Zusammenarbeit oder die Unterhaltung und Spiel in allen Sphären des Lebens, nicht nur in der Freizeit. Anderen Unterschied sieht man auch in der Stellung zur Arbeit mit Medien, weil Kinder nicht nur als Konsumenten sein möchten, sondern auch interaktiv an der digitalen Welt partizipieren. Diese sogenannte Net Generation verfügt auch mit der Fähigkeit, mehrere Aktivitäten gleichzeitig auszuführen, weil sie die Informationen nicht nur linear aufnimmt, sondern zwischen verschiedenen Quellen hin und her springt. Man muss Rücksicht auf diese und viele andere Faktoren auch beim Lehren nehmen. Lernende bevorzugen das entdeckende Lernen, wo sie die Informationen durch eigene Erfahrungen und Ausprobieren erwerben können. Deswegen ist sehr essenziell für diese Generation, interaktiv und kooperativ zu arbeiten sowie eine schnelle Rückmeldung über ihre Arbeit zu erhalten (Heider-Lang, 2016, S. 23-28).

Zu der neuen Generation gehören nicht nur alle obengenannte positive Seiten, sondern auch die Schattenseiten des Internets und dieser Zeiten, die als gefährlich und schädlich auf der Entwicklung von einem Kind wirken können. Deswegen ist sehr wichtig bewusst die Medienkompetenz bei den Schülern zu entwickeln und die richtige Arbeit mit Medien zu unterstützen. Man muss sich selbst immer weiterbilden, weil die Veränderungen sehr schnell und nicht nur in der medialen Welt treten. Es gibt nichtabzählbare Menge von verschiedenen möglichen Verwendungen von Medien, die

innerhalb des Unterrichts einsetzbar sind. Diese Medien können den Schülern besser zu werden helfen, und den Lehrern sparen die Zeit und Kräfte. Den ersten Schritt, wie sich mit Medien erarbeiten, bildet die Informiertheit. Man soll die Basisinformationen wissen, wie z.B. früher erwähnte Medienkompetenz, oder andere Möglichkeiten des Internets oder des Computers.

3.1 Web 2.0

Neue Ära des Lebens fing mit Internet an, weil das Internet sich zu täglich gebrauchtem Medium entwickelte. Es eröffnete neue Möglichkeiten, die aber zu mehreren Risiken führen können. Alle Menschen haben Zugang zu verschiedensten Informationen, die auf Jugendliche auch schädlich wirken können. Deswegen ist sehr wichtig nicht nur mit Medien umgehen können, sondern auch das Grundwissen über Medien beherrschen und entwickeln.

Früher war Internet als Web 1.0 bezeichnet und fungierte im Sinne der Kommunikationsplattform, wo sich die Wissenschaftler austauschten. Der ganze Inhalt der Websites war eher statisch. Die Situation änderte sich sehr im Laufe der Jahre. Heute spricht man über Web 2.0, der überhaupt nicht statisch und nur von Wissenschaftlern bedient ist. Heute dient das Internet mehr den kommerziellen Anwendungen und beinhaltet ein großes Angebot von verschiedenen Möglichkeiten, wie das Internet genutzt werden kann. Benutzer werden nicht nur als die Empfänger von Informationen, sondern auch als Sender bezeichnet, weil sie unterschiedliche Inhalte einstellen, kommentieren oder neu zusammenstellen können. Man kann eine Fülle von Anwendungen benutzen, wie z.B. Veröffentlichungsmöglichkeiten von Texten, Bildern, Videos und Tönen, browserbasiertes Arbeiten und Speichern, oder auch Neukombination von Anwendungen und Inhalten (<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/im-blickpunkt-web-20/>, Stand am 17.07.2016).

Nach Kerres (2013, S. 200-204) sind mit Web 2.0 verschiedene Entwicklungen im Internet verbunden. Man spricht über Podcasts, RSS-Feeds, Wikis, Weblogs und anderen, bei denen sich immer weniger um technologische Innovationen handelt. Mit neuartigen Anwendungen entsteht andere Wahrnehmung und Nutzung des Internets, weil es nicht mehr nur für die Verteilung von Informationen dient, sondern steht im Vordergrund die Kommunikation und die Zusammenarbeit der Menschen. Internet ist nicht mehr nur ein Ort, wo die Informationen eingestellt oder abgerufen werden. Es wird zu einem Medium

sozialer Kommunikation weitergeleitet. Im Web 2.0 werden Benutzer auch zur Autoren, sie korrigieren Fehler und bringen aktuelle Inhalte ein. Sie sorgen für eine „lebendige“ Website, wo sie selbst Kommentare einstellen oder hinterlassen können und deswegen solche Website wie z.B. Youtube oder Wikipedia sich über große Nachfrage erfreuen. Die Grenzen ziehen auch innerhalb der Bildung zwischen Lernenden und Lehrenden. Im Rahmen von institutionellen Bildungsangeboten war früher ganz klar, was lokal und was entfernt aus Sicht der Lernende war. Heute verwischen sich diese Grenzen, weil man überall lernen oder lehren oder auch mit Anderen privat und beruflich kommunizieren kann. Im diesen Sinne wird dann die Bedeutung des physikalischen Orts sehr relativiert.

3.2 Computerbasiertes Lernen

Computer war schon von Anfang an wegen seiner Vielfalt von Einsatzmöglichkeiten sehr interessant, und zwar nicht nur für persönliches Benutzen, sondern auch für Lehr- und Lernbereich. Es gibt eine große Zahl von Softwareprodukten im Bildungsbereich, die mit didaktischer Qualität entwickelt worden sind. Einige Autoren unterscheiden die Lernsoftware zum Beispiel nach dem Grad der Selbstständigkeit des Lernenden. Es wird über Wechsel von lehrerzentriertem Unterricht zu selbstorganisiertem Lernen gesprochen. Tulodziecki (2010, S.72-75) gibt eine Grundtypisierung nach dem Grad der Steuerung von Lernschritten und auch nach dem Grad der Offenheit des Zugriffs auf Lerninhalte an. Nach diesen Kriterien wird folgende Aufgliederung gestellt:

1. *Lehrprogramme* – sind für das Selbststudium konzipiert und sollen neue Inhalte dem Nutzer vermitteln und zwar mit Hilfe einer Programmführung, Themenbereich ist stark eingegrenzt (z.B. Einführung in die Linguistik),
2. *Übungsprogramme* – zeichnen sich durch strikte Programmführung aus, dienen zur Festigung von Lerninhalten, die bereits gelernt wurden, vermitteln so keine neue Inhalte (z.B. Grammatik- oder Rechtschreibtrainer),
3. *Offene Lehrsysteme* – die Information steht im Vordergrund, sie wird didaktisch multimedial und in der Form der vernetzten Inhaltsstruktur aufbereitet. Der Nutzer kann die Inhalte freiwillig auswählen, also es geht um keine strikte Steuerung durch das Programm. Man entsteht die Möglichkeit die offenen Lehrsysteme als Medien in Unterrichtssituationen einzusetzen (z.B. Programme zur heimischen Fauna und Flora),
4. *Lernspiele* – zielen auf Anwendung von Wissen im Rahmen pädagogisch sinnvoller Aufgaben. Im Vordergrund steht eine problemorientierte Situation, die mit Hilfe des

Vorwissens zu einem Ergebnis führen soll und gleich sollen auch die vielfältigen Fähigkeiten und Fertigkeiten des Nutzers aktiviert werden. Bei dem Unterricht können die Lernspiele für einen Erfolg sorgen, weil sie einen hohen Motivationsgrad besitzen und bei dem Nutzer logisches Denken, Raumvorstellung, Ausdauer oder planvolles Handeln entwickeln. (z.B. einen Kriminalfall zu lösen),

5. *Experimentier- und Simulationsumgebungen* – bei denen die Hypothesen geprüft oder auch verschiedene Veränderungsprozesse beobachtet werden können. Sie ermöglichen den fiktiven Umgang mit real vorhandenen Gegenständen (z.B. Fahrsimulationen oder naturwissenschaftliche Experimente),

6. *Kommunikations- und Kooperationsumgebungen* – ermöglichen den Austausch von Informationen, Erfahrungen oder Meinungen auch über größere räumliche Distanzen und sind netzbasiert (z.B. webbasierte Plattformen im Bereich des E-Learning),

7. *Datenbestände* – bzw. Datensammlungen, die offline oder online zur Verfügung stehen und themenbezogen aus Bildern, schriftlichen Texten oder Tondokumenten hergestellt sind. In der Regel sind Datensammlungen nicht didaktisch bearbeitet und man kann sich per verschiedene Links auch hinaus bewegen (z.B. Enzyklopädien),

8. *Werkzeuge* – sind solche Programme, die zur Bearbeitung oder Weitergabe von Texten, Bildern, Tonfolgen oder Filmen dienen. Sie können auch als Programmfunktion in andere Programme integriert werden. (z.B. Textverarbeitungsprogramme, Suchmaschinen, Datenbankprogramme).

Computerbasiertes Lernen kann sehr hilfreich nicht nur für Studenten sein. Heutzutage benutzt man verschiedene Lehrwerke, die nicht immer als ausreichend gelten. Jede Klasse von Lernenden unterscheidet sich voneinander in verschiedenen Richtungen. Man muss ab und zu auch nach anderen Materialien greifen, um die Lücken von Lernenden zu füllen und auch individueller Zugriff zu ermöglichen. Die meisten neuen DaF-Lehrwerke erhalten zur Printausgabe auch anderes lehrwerkbegleitendes Übungsmaterial in der Form von CD, Internetdownload oder in der Printausgabe. In der Slowakei sind solche Lehrwerke aber nicht sehr oft benutzt oder bekannt. Deswegen kann das Bemühen zur Anpassung und Individualisierung von Lernmaterialien sehr zeitaufwändig sein.

Wie kann beim Materialherstellen die Zeit sparen, beschreibt näher Kuhn (2006, S.329-334) in ihrem Artikel über Autorenprogrammen. Das Benutzen von Programmschablonen oder -masken, die für unterschiedliche Übungstypen konzipiert sind, bringt mit sich die Möglichkeit die Inhalte für jeweilige Lerngruppen zu adaptieren. Man

kann das auch ohne erheblichen Zeitaufwand und Bedingung sich in eine Programmiersprache einarbeiten zu müssen. Konkret spricht man über sprachlernbezogenen Autorenprogrammen, die den Lehrenden ermöglichen, sich auf die inhaltlichen und methodisch-didaktischen Aspekte des Sprachenlernens konzentrieren zu können. Die Autorin teilt die Autorenprogramme aufgrund ihrer Form auf:

1. Die Printebene

Goethe-Institut: Übungsblätter selbst gemacht – wird als einfachste Art die Arbeitsblätter zu erstellen bezeichnet. Aus Texten kann man schnell Übungen zum Deutschunterricht erstellen. Die Arbeit mit diesem Programm ist wirklich einfach und jeder Schritt wird kurz und bündig beschreibt und erklärt.

Zarb – ist ein WORD-Makro Programm, das die Installation des Textverarbeitungsprogramms voraussetzt. Es bietet über 55 unterschiedliche Funktionen und eignet sich nicht nur zur Vertiefung und Erweiterung von Wortschatz oder Textarbeit, sondern auch zur Erstellung von Tests.

LingoFox – bietet auch das Herstellen von verschiedenen Übungsformen zur Wortschatz- und Textarbeit, zusätzlich werden noch Sprach- und Textanalysefunktionen eingefügt. Das Programm liefert auch Angaben über die Struktur des Textes.

Zarb und LingoFox können zu einer prozess- und produktorientierten Arbeit beitragen. Mit diesen Programmen kann man vor allem in den Bereichen Grammatik, Textarbeit und Wortschatztraining verschiedene Arbeitsblätter herstellen. Anderer Vorteil ist, dass auch Lernende von Konsumenten zur Produzenten werden können, weil das Einarbeiten in diesen Programmen sehr schnell und einfach ist und sie können selbst verschiedene Übungen erstellen.

2. Interaktiv und internetfähig

Hot Potatoes – stellt ein Paket von sechs Einzelprogrammen vor. Man kann verschiedene interaktive oder webfähige Übungen erstellen, wie z.B. Lückentexte, Schüttelsätze, Quiz, Multiple Choice, Kreuzworträtsel oder Zuordnungen. Mit Hilfe von übersichtlichen Bildschirmaufbau und der transparenten Menüführung sind die Hot Potatoes sehr benutzerfreundlich. Übungsautoren können vorgesehene Rückmeldungen, gestufte Text- oder Bildhilfen oder auch Referenztexte bei der Problemlösung einbeziehen. Die Möglichkeit die Übungen auch auf einer Homepage zu erstellen, ermöglicht eine spezielle Individualisierung für Lernende, weil das Lernen zeit- und ortsunabhängig und auch im individuellen Tempo durchgeführt werden kann.

KLEA 2002 – bietet Training aller Fertigkeiten. Bei diesem Programm ist aber nötig auch die Erarbeitungszeit und man unterscheidet hier eine Lern- und Autorenebene. KLEA ist buch- und seitenorientiert aufgebaut, was zu einer Gelegenheit die verschiedenen Übungen nach bestimmten Themenbereichen zu verwalten führt. Es gibt über 60 Übungsvorlagen zu den mehreren Bereichen, wie z.B. Sprache üben, mit Sprache spielen oder Sprache erklären. In diesem Programm man kann auch neue Übungsformate erstellen, was auch Hörverstehenübungen sowie Übungen zur Ausspracheschulung ermöglicht.

Die Arbeit mit Autorenprogrammen kann wirklich sehr viel mit sich bringen. Man muss aber auch über konkreten Komplikationen sprechen, damit auch Lehrer in der Slowakei wirklich diese Autorenprogramme nutzen können.

Was das Goethe Institut betrifft, ist das Angebot ganz begrenzt. Man kann nur drei Typen von Übungen herstellen, und zwar sind das – Lückentexte; Überschriften oder Abschnitte zuordnen; und Abschnitte in die richtige Reihenfolge bringen. Als großer Vorteil sehen wir die einfache und schnelle Erarbeitung in das Programm, weil die Reihenfolge und konkrete Schritte klar beschrieben werden. Die Arbeitsblätter können zum Word-Format gewechselt werden. Positiv wirkt auch die Tatsache, dass alles kostenlos verläuft und nicht zeitaufwändig ist. Gefahr kann aber bei stereotypischer Verwendung entstehen, wenn die Unterrichtsvorbereitung zu dem Einsatz von gleichen Materialien begrenzt wird. Dieses kann zu sinkender Tendenz der Motivation von Schüler führen.

Zarb und LingoFox sind sehr gut verarbeitete Programme, die auf dem Internet wirklich positive Rezensionen kriegen. Auf den Homepages kann man auch die Beispiele von verschiedenen Arbeitsblättern finden und was sehr hilfreich dienen kann, ist die anschauliche Hilfe beim Erstellen von verschiedenen Typen der Arbeitsblätter. Beide Programme muss man früher herunterladen, um sie voll zu benutzen. Das Benutzen von diesen Programmen ist nicht kostenlos. Bei Zarb man kann die Privatlizenz für 67,00 Euro kaufen und bei LingoFox gibt es auch Ermäßigung für Studenten in der Preishöhe von 39 Euro. LingoFox bietet auch die Möglichkeit, vier Wochen kostenlos dieses Programm ohne Begrenzungen zu nutzen. Die Idee, den Schüler bei dem Herstellen von Arbeitsblätter einblenden ist sehr lobenswert, aber bei der heutigen finanziellen Situation auf den Schulen in der Slowakei ist es ganz schwer vorstellbar, dass diese Programme zur Verfügung für alle Schüler stehen werden.

Eine günstige und leicht erreichbare Alternative ist das Programm Hot Potatoes. Dieses Programm steht im Internet frei zur Verfügung und man muss nichts Besonderes

zahlen, um es ohne Einschränkungen nutzen zu können. Hot Potatoes muss man früher installieren in dem Computer, was wirklich leicht bedienbar ist. Im Fall von verschiedenen Schwierigkeiten bei der Installation ist auf der Seite eine ausführliche Beschreibung vorhanden. Man braucht nicht sehr viel Zeit, um sich zum Programm zu erarbeiten. Es ist aber selbstverständlich, dass mit mehreren Funktionen, mit denen dieses Programm disponiert, braucht man eine Weile, um alle Möglichkeiten zu erforschen. Hot Potatoes kann zur eigenverantwortlichen Schülerarbeit führen oder die leistungstärkeren Schüler fördern. Die Schüler selbst haben die Möglichkeit, für ihre Kommilitonen neue Lernmaterialien zu schaffen. Alle Neuigkeiten im Unterricht sollen aber Schritt für Schritt verarbeitet werden.

Die Webseiten über Autorenprogramm KLEA funktionieren leider nicht.

3.3 Internetbasiertes Lernen

Mit dem Internet werden viele neue Möglichkeiten im Unterricht entwickelt. Früher war eine Stunde zeit- und ortsabhängig. Heute spricht man immer öfter über Mischung von Präsenzphasen und Online-Phasen des Unterrichts. Die Ortsabhängigkeit muss heute überhaupt nicht gelten. Es gibt eine Menge von verschiedenen Einsätzen von Internet, die nicht nur zur Individualisierung, sondern auch zur Eigenaktivität der Schüler führen kann.

Witt (2007, S. 94-97) spricht über netzbasierte Austauschprozesse und neue Formen der Zusammenarbeit. Mit Anfang von Internet verbreitete sich kooperatives Lernen, das aus Interaktion zwischen Lernenden besteht. Lernende werden aktuelles Wissen transformieren, um ein bestimmtes Lernziel erreichen zu können. Solche Lernziele werden durch Zusammenarbeit erreicht und können online gespeichert oder weiter bearbeitet werden. Die Informationen werden meistens durch Textkommunikation verbreitet, was aber die Face-to-Face-Kommunikation nicht ersetzen kann. Man spricht hier über die E-Learning-Kultur, wo die Lerninhalte interaktiv und multimedial gestaltet werden und Kommunikation und Lernprozesse über digitale Netzwerke verlaufen. Bei der näheren Begriffsbestimmung ist keine einheitliche Erklärung vorhanden. In weiterem Sinne wird die Definition des E-Learnings als sämtliche Formen des Lernens mit elektronischen Medien zu verstehen. Man kann auch mit anderen Begriffen im Kontakt treten, wie z.B. Blended Learning, Hybrides Lernen oder Mobile Learning. Blended Learning war meistens im Englischen verbreitet, im Deutschen spricht man so über Hybrides Lernen und die beiden Begriffe bezeichnen konkrete Lehr- und Lernkonzepte.

Diese Konzepte streben nach einer didaktisch sinnvollen Kombination von traditionellem Lernen und Online-Lernen, und zwar auf Basis der neuen Medien. E-Learning auf der anderen Seite bezeichnet allgemein das Lernen mit digitalen Medien. Bei der Gestaltung von E-Learning sind sehr wichtig die bildungswissenschaftlichen Zielvorstellungen und didaktische Entscheidungen. Deswegen muss Rücksicht darauf nehmen, damit bei Interaktions- und Kommunikationsprozessen in internetbasierten Lernsituationen entweder synchrone oder asynchrone Medien eingesetzt werden. Bei synchronen Kommunikationsformen sind die Beiträge und Antworten fast zeitgleich, andererseits bei asynchronen Kommunikationsformen man kann mit beliebiger Zeit reagieren.

Wie sich in einer solchen virtuellen Welt erarbeiten und den Lernenden zur aktiven Auseinandersetzung bringen, untersucht Mandl (2010, S. 29-35) in ihrem Artikel. Bei der Verknüpfung von Präsenz- und Online-Unterricht ist sehr wichtig, dass alle Aufgaben innerhalb der Präsenzunterricht geplant werden sollen und als Teil des Unterrichts gesehen werden. Das bedeutet, dass Thema nicht nur im persönlichen Kontakt im Präsenzunterricht verarbeitet wird, sondern sie wird auch durch die Arbeit mit dem Medium Internet verbunden. Während der Online-Phase werden die Produkte hergestellt, die aus Kooperation zwischen den Lernenden entstehen und später im Unterricht mitgebracht, aufgegriffen, bearbeitet und als Grundlage für die Stunde verwendet werden. Bei der Online-Phase muss der Lehrer sehr gut auf die genaue Aufgabeformulierung aufpassen, weil er nicht auf die Unklarheiten sofort reagieren kann. Die Schwierigkeiten können auch beim Unterstützen und Motivieren eintreten und deswegen ist es wichtig einen klar strukturierten Rahmen zu entwickeln. Die Lernende brauchen klare Anweisungen und Informationen über Hilfestellung, Art der Rückmeldung als auch Angaben zur Sozialform, um die Online-Phase erfolgreich erfüllen zu können. Die Aufgaben sollen zielführend und internetgerecht werden, damit der Einsatz des Mediums einen Mehrwert darstellt, weil es zu konstruktiver Leistung und didaktischer Phantasie führt. Bei der Erarbeitung in der virtuellen Welt muss man langsam beginnen, um die Lernende nicht zu überfordern. Vor der ersten Online-Aufgabe, man muss sich erstens versichern, dass alle Lernende den Zugang zum Internet haben. Auch die Motivation und Individualisierung spielen hier wichtige Rolle und die Lernende sollen die Gelegenheit, etwas Persönliches zu schreiben, haben. Man muss mit einfachen Aufgaben beginnen, um die Online-Kommunikation zu fördern, und so die möglichen Hemmungen zu reduzieren.

Mit solcher Verknüpfung von Präsenz- und Online-Unterricht hörten wir erstens von David Spencer. Auf einem Workshop stellte er seine Idee sogenannte „Flipped

Classroom“ vor. Diese Idee kam zur Welt, wegen des Zeitmangels im Unterricht, weil die Präsentation von neuem Stoff manchmal zu lange dauert. Neues Thema oder Grammatik wird kurz in einem Video selbst von Lehrer erklärt. Lernende können dieses Video in Ruhe zu Hause ansehen und mit eigenem Tempo dazu gehörendes Arbeitsblatt bearbeiten. Dann im Präsenzunterricht wird zusammen dieses Arbeitsblatt kontrolliert. Man kann damit ganz gut die Zeit sparen und auch der Lernstoff kann mehr geübt werden. Sehr gut funktioniert diese Idee auch im Fall, wenn jemand aus verschiedenen Gründen nicht auf der Klassenstunde teilnehmen konnte, oder wenn jemand etwas nicht genau während der Stunde verstand. Für Englisch als Fremdsprache steht auch in der Slowakei das Buch „Gateway“ zur Verfügung, das diese Möglichkeit bietet. Fraglich ist, ob jemand in der Wirklichkeit dieses Potenzial ergreift. Leider, für deutschen Unterricht in der Slowakei trafen wir uns niemals mit solchem Angebot. Viele Bücher sind veraltet, und erfüllen nicht mehr ihre Funktion wie früher. Für die Verbesserung im Österreich wurde seit Februar 2016 die Möglichkeit angeboten, dass Lehrer oder Eltern selbst auswählen können, ob sie mit einem online oder ausgedruckten Buch arbeiten werden. Diese Bücher haben in seinem Repertoire auch verschiedene Unterrichtsformen, wie Flipped Classroom (<https://www.bmfj.gv.at/ministerin/Aktuelles/Themen/PK-EBooks.html>, stand am 29.11. 2016). In der Slowakei gibt es solches Angebot nicht, man muss sagen, dass diese Methode nicht sehr bekannt ist. Im Internet gibt es nur eine Seite, die auf Slowakisch geschrieben ist und über diese Methode spricht.

3.4 Kooperatives Lernen

In der Literatur über dem Unterricht mit dem Einsatz von medialen Medien wird sehr oft der Begriff „Kooperatives Lernen“ (weiter nur KL) verwendet. Teilweise kann man das auch als Ziel des Medieneinsatzes verstehen, weil nicht nur selbstgesteuertes Lernen, sondern gerade die Mitarbeit mehrerer Kommilitonen als die Erfahrung für das Leben wichtig und unverzichtbar gilt. Die Fähigkeit mit anderen zu kooperieren ist auch als eine Schlüsselqualifikation bezeichnet, weil in heutigen Zeiten immer höhere Betonung darauf gelegt wird. Die Schüler lernen verantwortlich nicht nur für sich selbst sein, sondern auch für andere, die mit ihnen auf einer Aufgabestellung zusammenarbeiten. Man soll nicht vergessen, die Schüler in verschiedenen Gruppen zu teilen, damit sie in verschiedensten Kombinationen arbeiten und ihre Kompetenzen dann besser entwickelt werden können.

Was KL ist, und was alles dieser Begriff betrifft, analysieren näher in dem Artikel Hammoud und Ratzki (2009, S. 5-13). Alle Lernende haben die gleichen Chancen um sich zu beteiligen und eigenes Wissen in die Gruppe einzubringen, da nicht nur die stärksten Schüler aktiv werden. Es geht um eine strukturierte Form des Lernens, wo die Basiselemente des Sozialverhaltens vermittelt werden und als Voraussetzung für erfolgreiche Zusammenarbeit gelten. Unter den Basiselementen sind soziale Kompetenzen gemeint, wie z.B. Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Durchsetzungs- und Konfliktfähigkeit, Empathie oder Flexibilität. Um über KL sprechen zu können, sollen die Gruppen mindestens von drei Personen gebildet werden. Von der Lehrkraft sollen solche Arbeitsbedingungen geschaffen werden, dass den Schülern in direkter Interaktion ein Ziel zu erreichen erlaubt wird. Die Grundlage des KLs bilden:

- direkte Interaktion (alle sollen sich ohne Mühe sehen und hören können),
- individuelle Verantwortung (sich sowohl für eigene Teilarbeit, als auch für den Lernprozess der ganzen Gruppe verantwortlich fühlen und zur Vollendung der gestellten Aufgabe beitragen),
- positive gegenseitige Abhängigkeit (um ein gemeinsames Ziel zu erreichen, und für Erfolg der ganzen Gruppe muss auch jeder Einzelne erfolgreich sein),
- soziale Kompetenzen (mit Hilfe von Interaktionsformen, wie sich zu hören oder Probleme klären, wird zu Positivverlauf der Gruppenprozesse beigetragen),
- Reflexion und Evaluation (Gruppenmitglieder reflektieren und bewerten ihre gemeinsame Anstrengungen).

Damit KL erfolgreich verlaufen kann, man muss eine vertrauensvolle Lernatmosphäre in der Klasse geschaffen werden. Die Persönlichkeit der Anderen soll respektiert werden und Lernende sind selbst für das Lernen verantwortlich. Das Prinzip des KLs ist *Denken - Austauschen – Vorstellen*. Das bedeutet, dass jeder Mitglied der Gruppe denkt erstens selbst über die Problemstellung und nur dann tauschen sich die Schüler die Überlegungen aus. Je heterogen die Gruppe ist desto besser, weil es als eine Bereicherung für die Zusammenarbeit wahrgenommen ist. Die Unterscheidung zwischen KL und Gruppenarbeit wird für das bessere Verstehen in einer Tabelle gezeigt.

	Kooperatives Lernen	Gruppenarbeit
Gruppen	heterogen, gesteuert gebildet	homogen, zufällig gebildet
Aufgabestellung von der Lehrkraft	genaue Erläuterung der Aufgabe, es wird auch der Ablauf der Aktivitäten gezeigt	Aufgabe wird ohne weiteren Strukturvorgaben gestellt
Beginn der Arbeit	Einzelarbeit – Nachdenken – Austausch	die ganze Gruppe diskutiert, alle suchen nach einer Lösung
Verantwortlichkeit	jeder ist für seine Teilaufgabe verantwortlich, man spricht über positiver gegenseitiger Abhängigkeit	die Mitglieder einer Gruppe haben meist keine Verantwortlichkeit für die anderen
Zeit	die einzelne Bearbeitungsphasen werden von dem Lehrkraft genau zeitlich vorgegeben	die gesamte Zeit ist genau bestimmt aber nicht nach den Teilaufgaben strukturiert
Präsentation	alle Mitglieder müssen vorbereitet sein, Lehrer wählt jemanden zufällig aus	die Gruppe wählt einen besonders guten Schüler aus, die anderen haben dann frei
Feedback und Reflexion	Feedback wird von dem Lehrer und den Schülern gegeben, die Gruppe reflektiert ihre Arbeit	Feedback und Reflexion ist bei der Gruppenarbeit eher selten
Soziale Fertigkeiten	systematisch entwickelt	nicht bewusst entwickelt

Abb. 6: Unterschiede zwischen den KL und Gruppenarbeit (Hammoud, 2009, S.10, bearbeitet und ergänzt bei der Autor dieser Arbeit).

Die Arbeit mit digitalen Medien bildet eine unverzichtbare Hilfe bei der Verwendung von KL. Die Schüler können gleichzeitig auf einer Aufgabe arbeiten, ob sie zu Hause oder im Klassenzimmer sitzen. Solche Möglichkeit bietet die Webseite „Padlet“ (<https://padlet.com/my/dashboard>, Stand am 05.01.2017), die als ein Onlineblatt funktioniert, wo die Schüler ihre Ideen, Assoziationen, Bilder oder auch Videos gleichzeitig hinzufügen können. Sehr hilfreich funktioniert es als ein Brainstorming, oder auch für Wiederholung von Wortschatz für beliebiges Thema. Ein großer Vorteil dieser

online Applikation für Lehrkraft ist, dass das Erarbeiten in das System sehr einfach und schnell ist. Man braucht nur ein paar Minuten, um sich zu registrieren und einen Onlineblatt zu erstellen. Diese Blätter können auch mit einem Passwort geschützt werden, und um in sie einzutreten man muss das Passwort wissen. Den Schülern ist nur den Link gegeben und sie können sofort, ohne zusätzlicher Registrierung arbeiten. Es gibt keine Abgrenzung von Menschen, die gleichzeitig in diesem Blatt schreiben und das Thema erarbeiten. Als Nachteil kann die Tatsache wahrgenommen werden, dass nicht alle Schulen wirklich den Internet- und Computerzugriff für jeden Schüler zur Verfügung haben. Man kann die Schüler auch in den Gruppen teilen. Sie können zusammen arbeiten und man braucht dann nicht so viele Computer. Diese Applikation bietet auch die Möglichkeit, spezielle Einstellungen in den Schulen einzustellen.

Die Schüler können lernen, kooperativ auch mit Hilfe von „*EtherPad*“ zu arbeiten (<http://www.yourpart.eu/>, Stand am 5.1.2017). Man spricht hier über einen webbasierten Editor. Es ist eine Sonderform von KL und zwar ist es kooperatives Schreiben, weil die Schüler gleichzeitig zusammen einen Text erstellen und bearbeiten. Alle Änderungen des Textes sofort bei allen sichtbar sind und die Teilnehmer farblich unterschieden werden. Man braucht die Registrierung nicht und vor dem Erstellen des Textdokuments ist es notwendig den Namen des Dokuments zu erstellen. Vorteilhaft gilt die Tatsache, dass Schüler teilweise fließende Sprache üben, weil sie beim Schreiben kreativ werden wollen und auf die grammatische Richtigkeit nicht so großer Wert legen. Sie wenden auch den neu erlernten Wortschatz an, was zur aktiven Benutzung führen kann. Damit die lexikalische Seite nicht untergeschätzt wird, man kann als zweiten Schritt die Gruppen mit den Texten verwechseln. Die Schüler korrigieren dann die Texte ihren Kommilitonen und erfahren damit neue interessante Ideen. Als Nachteil kann betrachtet werden, dass nicht alle Schüler gleich arbeiten müssen. Die besseren Schüler arbeiten schneller und das kann auf anderen als demotivierend wirken.

3.5 WebQuests

Eine Möglichkeit des internetbasierten Lernens stellen Webquests (weiter nur WQs) vor, die den Schülern den Einsatz vom Internet wirklich ermöglichen. Auf der Internetseite wird von einem Lehrer eine Aufgabe erstellt, die mehrere Hilfen beim Erarbeiten den Schülern bietet. Wichtig zu sagen ist, das früher erwähnte KL soll bei WQs wirklich eingesetzt werden, weil die Lernende gleichzeitig medienkompetent und sozial

belehrt werden. Für die heutigen Schüler stellt die Fähigkeit sich selbst einzuschätzen und ihre Arbeit zu reflektieren große Probleme vor. Deswegen kann die Arbeit mit WQs sehr hilfreich, belehrbar und gleichzeitig auch interessant sein. Es gibt mehrere Ansichten, wie ein WQs didaktisiert und richtig erstellt sein soll.

Gerber (2007, S. 1-3) versteht unter WQs die Lehr- und Lernarrangements, die über das Internet verteilt und frei zugänglich zur Verfügung gestellt werden. Sie haben mehr oder weniger einheitliche didaktische Struktur und eignen sich besonders gut für kooperatives Lernen. Während der Arbeit mit WQs sollen bestimmte Elemente erhalten werden, was in der visualisierten Abbildung und mit der näheren Beschreibung vorgestellt wird.



Abb. 7: Ablauf eines WQs (Gerber, 2007, S. 1)

1. Einführung – bietet kurze Hinführung zum Thema. Man sollte das Interesse am Problem erwecken, was gleichfalls auch die Motivation steigern kann. Thema oder die Situation soll im Bezug zu curricularen Bildungsinhalten und geknüpft an Erfahrungswelt der Lernenden eingesetzt werden.
2. Aufgabestellung – Aufgabe und Problem sollen klar formuliert werden, am besten mit Berücksichtigung authentischer Aspekte.
3. Hinweise zum Ablauf, Prozessbeschreibung – beinhaltet werden wichtige Informationen über Arbeitsorganisation, Sozialformen, grundsätzliche Regel, Verteilung einzelner Rollen als auch Vorschläge für einzelne Arbeitsschritte.

4. Ressourcen – Lehrer wählt Links von Texten, Audios oder Videos vor, gibt Literaturhinweise und stellt sonstige Materialien oder Tools den Lernenden zur Verfügung.
5. Präsentation – Lernende stellen die Arbeitsergebnisse vor.
6. Evaluation – Im diesen Schritt wird Reflexion des eigenen Lern- und Arbeitsprozesses besprochen und Feedback gegeben.

Sehr wichtig und hilfreich ist die Tatsache, dass WQs auf unterschiedlichen Kompetenzstufen einsetzbar sind, weil der Lehrer den Wortschatz und Aufgabenstellung konkret auf die jeweilige Lerngruppe anpassen kann. Bei den Lernenden wird nicht nur die Medienkompetenz entwickelt, sondern auch Verantwortung oder Teamarbeit. Da die Links und Webseiten als Arbeitsmaterial von dem Lehrer angeboten sind, muss man sich nicht sorgen um verschiedene, nicht relevante oder geeignete Ressourcen. Lernende werden selbstgesteuert lernen, sind selbst aktiv und konstruktiv. Der Lehrer nimmt die Rolle des Beraters auf, leistet die Hilfe bei der Strukturierung des gesammelten Materials oder bei verschiedenen Konflikten zwischen Lernenden. Bei schon gefertigten WQs die im Internet zur Verfügung stehen, ist ein bisschen nachteilig, dass sie nicht nach Niveau geordnet sind. Es gibt eine Menge von verschiedenen Webseiten, die vorgefertigte WQs bieten, man braucht aber ganz viel Zeit um etwas Relevantes für eine bestimmte Lerngruppe zu finden. Das ist ein Grund, warum wir besser finden, ein eigenes WQ zu erstellen. Die Webseiten *EasyWebQuests* (<http://www.easywebquest.ch/31neu.php> Stand am 07.01.2017) oder *Webquest Wizard* (<http://www.webquests.ch/> Stand am 07.01.2017) bieten einen leichten, nicht komplizierten Weg, um ein neues WQ zu bilden. Man muss sich zwar erst registrieren, aber es dauert nur eine Weile. Als einzigen Nachteil sehe ich, dass den Titel des WQs schon bei der Registrierung festgestellt werden muss. Bei dem ersten Erstellen würde ich empfehlen zuerst andere schon gefertigte WQs durchsurfen, um bessere Vorstellung wie solche Seite aussehen soll zu bekommen.

4. Evaluation

Bei der Arbeit mit digitalen Medien man muss auf mehrere Aspekte Rücksicht nehmen. Vor der Arbeit und konkreter Aufgabestellung, müssen die Schüler genau wissen, was und wie evaluiert wird. Nach bestimmten Kriterien werden dann die Aufgaben gelöst und zusammen von Mitschüler, als auch von der Lehrkraft reflektiert und evaluiert. Evaluation dient nicht nur der Lehrkraft, um die Leistung zu messen oder Effektivität des

Unterrichts zu bestimmen, sondern auch für Schüler als ein Raster nach denen sie die Aufgaben erarbeiten können. Schüler sollen fähig sein, sich selbst zu schätzen und seine Lernfortschritte zu erkennen, weil das als eine der Schlüsselqualifikation des Unterrichts dient.

Nach Mayer wird mit Evaluation im Bildungsbereich „*die Beurteilung und Bewertung von Lernangeboten, Lernprozessen oder entsprechenden Rahmenbedingungen*“ bezeichnet (2010, S. 16). Bei der Evaluation entdeckt man die Schwachstellen bei der Entwicklung oder der Auswahl eines Bildungsangebotes, und man unterstützt auch Planung und Entscheidung beim Einsatz von bestimmten Bildungsangeboten. Mayer legt Augenmerk auf mehrere Formen der Evaluation bei der Entwicklung von eLearning-Angeboten. Die ersten vier Formen kann man allgemein für Evaluation im Unterricht verwenden:

- **Prozessevaluation** – formative Evaluation, die prozessbegleitend, kontinuierlich ist,
- **Produktevaluation** – summative Evaluation, die produktbewertend, abschließend ist,
- **Selbstevaluation** – interne Evaluation, Selbstdurchführung der Evaluation,
- **Fremdevaluation** – externe Evaluation, die von den Personen außerhalb des Entwicklungsteams durchgeführt wird (Mayer, 2010, S. 16-17).

Als zentrale Grundbegriffe der Lehr- und Lernhandlungen im virtuellen Bildungsraum mit digitalen Medien bezeichnet Arnold (2013, S. 318) die vielfältigen Dimensionen, die in den Bildungsprozessen konkretisiert sind. Sie werden weiter in Form, Niveau, Inhalt und Ziel entwickelt und so können als Gegenstände von Evaluation bezeichnet werden. Autor bietet eine weite Liste von verschiedenen Dimensionen, hier werden die wichtigsten benannt und für konkrete Verwendung im Unterricht angepasst:

- **Akzeptanz** – des Lernraums, ob der Unterricht virtuell oder im Klassenzimmer verläuft. Man muss die Bildungsangebote akzeptieren, was teilweise die Aufgabe der Lehrkraft ist, damit werden die Aufgaben für die Schüler angemessen.
- **Lernziele** – helfen den Schülern die angestrebten Handlungskompetenzen zu erreichen.
- **Lerninhalte** – was Schüler wissen sollen, man spricht über die Anforderungen, die auf den Schülern erhoben sind, und über die Lernvoraussetzungen der Schüler.
- **Mediendidaktik** – wichtig bei der Verwendung von digitalen Medien ist richtige Didaktisierung, damit die Lernprozesse effizient verlaufen können.

- **Lernprodukte, Kommentierung** – Lernprodukte, die in dem virtuellen Raum hergestellt werden, und sollen zu einer Diskussion und Kommentierung führen (z.B. bei E-Portfolio – wo die Schüler selbst Artikel auf bestimmtes Thema erstellen, können voneinander mit Hilfe von Diskussionen und Kommentaren über ihrer Arbeit lernen).
- **Medien- und Lernkompetenz** – die beiden Kompetenzen werden entwickelt. Lernende sollen selbstgesteuert lernen, zusammen kooperieren und kompetent die Bildungsmedien genutzt. Das betrifft auch die richtige und verantwortliche Internetnutzung.
- **Lernleistung, -zeit, -handlung** – man berücksichtigt den Unterschied zwischen dem Anfang und Resultat der Lernprozesse, Zeitaufwand und Umgangsweisen mit Bildungsmedien.
- **Kooperation** – Lernergebnisse sollen durch gemeinsames Lernen erzielt und zusammen erarbeitet werden.

Es gibt eine Menge von verschiedenen Weisen, wie die Evaluation verlaufen kann. Es hängt von mehreren Aspekten ab aber wichtig ist, damit der Lehrer nicht alle Ergebnisse der Schüler gleich evaluiert und beurteilt. Die Evaluation dient nicht nur dem Lehrer sondern auch den Schülern und soll beim Lernfortschritt helfen. Die Noten ohne nähere Erklärung zu geben wird eher negativ von Schüler wahrgenommen. Um die beste Ergebnisse bekommen zu können, sollen die Schüler genau wissen, was von ihnen erwartet ist. Solche Einstellung zur Evaluation kann sehr hilfreich auch für Lehrkraft sein, weil man genau weiß was und wie evaluiert wird.

II Praktischer Teil

5. Untersuchungsgegenstand der Arbeit

In theoretischem Teil beschäftigten wir uns mit Charakteristik von Medien und mit Medienpädagogik, und wir analysierten wie man mit Medien im Unterricht richtig umgehen soll. Die spezielle Aufmerksamkeit wurde auf die neue Generation von Lernenden gelegt. Wir analysierten welche Möglichkeiten sich bei der Verwendung von neuen Medien bieten. Was besonders wichtig mit der Arbeit von neuen Medien hängt, ist die Evaluation, die nicht einfach und nicht gleich wie im klassischen Unterricht anwendbar ist.

In praktischem Teil widmen wir unsere Aufmerksamkeit auf die Medienkompetenz der Schüler und der Lehrer. Weiter analysieren wir die Unterschiede zwischen der klassischen und digitalen Medienverwendung im Unterricht und der Ansicht von Schüler als Bearbeitender und von Lehrer als Geber von Aufgaben. Wir konzentrieren uns auch auf das Erstellen, Einsatz und Evaluation der Unterrichtseinheiten mit WQs.

5.1 Ziele, Aufgaben und Hypothesen der Untersuchung

Das Hauptziel unserer Diplomarbeit ist zu untersuchen, wie in der Wirklichkeit die Medienkompetenz dieser neuen Generation von Schüler entwickelt ist und wie die Lehrkräfte darauf vorbereitet sind. Wir möchten die Medienarbeit im Unterricht hervorheben und sie als einen ständigen Bestandteil in den Schulen ohne großen zeitlichen Aufwand integrieren.

Unsere Forschung basiert vor allem auf der Methode des Fragebogens, der Beobachtung und Evaluationsbogens. Das Niveau der Medienkompetenz wurde mit Hilfe von Fragebogen untersucht. Um Unterschiede im praktischen DaF-Unterricht zu untersuchen, wurden zwei Formen von WQ erstellt. Wir beobachteten die Arbeit der Schüler mit klassischer als auch digitaler Form. Unsere Interessen wurden auch an die Schülerwahrnehmung von beiden Formen der WQ gelegt und mittels Evaluationsbogens untersucht.

Es wurden folgende Hypothesen formuliert, damit die Ziele der Arbeit erfüllt werden können.

Hypothese 1: Es werden deutliche Unterschiede von der Medienkompetenz zwischen den Studenten an der Universität, Schülern am Gymnasium und den Lehrern beweisen.

Hypothese 2: Schüler, die mit der digitalen Form des WQs arbeiten werden, werden mehr zufrieden mit dem ganzen Verlauf der Arbeit und werden öfter die Möglichkeiten des Internets für die Aufgabenerfüllung ausnutzen.

6 Methodik der Untersuchung

6.1 Probanden

Die Untersuchung fand von 01. bis 24. Februar 2017 statt. Erster Teil der Untersuchung wurde mittels Fragebogen-Methode durchgeführt. Mit Hilfe von Fragebogen wollten wir herausfinden, wie die Medienkompetenz bei den Schülern und Lehrern entwickelt ist. Es gab drei unterschiedliche Zielgruppen, und zwar 36 Studenten an der Universität, 36 Schüler am Gymnasium und 11 Lehrern am Gymnasium.

Im zweiten Teil unserer Forschung arbeiteten zwei Gruppen von Schüler am Gymnasium mit Webquest. Eine Gruppe hat nur mit digitalen Medien und die zweite in der Kombination von klassischen und digitalen Medien gearbeitet. Es handelt sich um Schüler im dritten Jahr am Gymnasium mit Sprachniveau A2⁺. Jede Gruppe wurde von 16 Schüler erstellt.

6.1.1 Methoden der Untersuchung

Medienkompetenz der Schüler und Lehrer wurde mittels Fragebogen untersucht. Den Fragebogen erstellten wir nach Medienkompetenzdefinition von Theunert (2009) und Baacke (2001). Das Muster des Fragebogens bildet den Anhang 1 dieser Diplomarbeit.

Der Fragebogen wurde aus 11 geschlossene und 1 halbgeschlossene Frage zusammengestellt. Es wurde die gleiche Form für alle Probanden erstellt. Die Befragten konnten mehrere Antworten gleich auswählen.

Zweiter Teil unserer Untersuchung bildet die Beobachtung der Schüler bei der Arbeit mit WQs. Beobachtet wurde der ganze Prozess des Einsatzes von WQ in 5 Unterrichtsstunden. Es handelte sich um offener Unterricht in Form der Projektarbeit. Nach den Präsentationen der Projekte erfüllten die Schüler einen kurzen Evaluationsbogen. Dieser besteht aus 5 geschlossenen und einer offenen Frage.

6.2 Auswertung der Untersuchung

6.2.1 Auswertung von Fragebogen - Lehrer

Als Ziel unseres Fragebogens war herauszufinden, ob die Lehrer auf die neue Generation von Schüler vorbereitet und auch medienkompetent sind. Wichtig zu sagen ist, dass der ganze Fragebogen und auch Auswertung nach der Medienkompetenzdefinition realisiert wurden. Diese Forschung betrachten wir als einen Vorschlag, wie in der Zukunft valide quantitative Untersuchung auf Basis vorhandener Theorien durchgeführt werden könnte. Wir sprechen hier also von einer Voruntersuchung oder einem Pretest. Die Lehrer haben viele Pflichten und sind ständig um solche Untersuchungen geboten, deswegen füllten uns nur 11 Lehrer den Fragebogen aus. Man kann die Lehrer in vier Altersgruppen teilen, und zwar waren das 1 Lehrer der unter 30 war, 2 unter 40, 5 unter und gleich 50 und 3 davon waren über 50 Jahre alt.

Nach der Medienkompetenzdefinition sollen wir die Medien aktiv benutzen können. Bis zu einem Lehrer können alle andere die digitalen Medien aktiv und selbstständig nutzen. Die Mehrheit (7) der Probanden verwendet die Medien gleichermaßen, sowohl für die Arbeit als auch für die privaten Zwecke. 2 davon verwenden die Medien mehr für private Zwecke und 2 übrige verwenden die Medien mehr für berufliche Zwecke, was wir als sehr positiv betrachten. Wichtig zu sagen ist, dass die Schuldokumentation in dieser Schule online verläuft. Es ist also notwendig, damit die Lehrer wirklich in solcher Software arbeiten können. Sehr positiv kann die Tatsache wahrgenommen werden, dass die neuen Geräte bedienen können, stellt für Lehrer keine Verhinderung vor. Die Antworten waren ausgewogen, entweder brauchen die Lehrer keine Zeit (5), oder sie brauchen mehr Zeit (6), damit die Medien bedienen können, das ist aber kein Problem für sie. Die Antworten waren unterschiedlich und hängten mit dem Alter nicht so deutlich zusammen, als wir früher vermuteten. Mehr Zeit für das Medienbegreifen brauchen zwar 4 Lehrer, die 50 und über 50 Jahre alt sind, aber auch Lehrerinnen, die 39 und 42 Jahre alt sind. Kein Problem bildet das für einen 29-jährigen Lehrer aber auch für eine 51-jährige Lehrerin. Wir können nicht sagen, dass Alter unbedingt mit der Medienkompetenz zusammenhängt, weil in mehreren Fragen unterschiedliche Antworten von Lehrer gegeben wurden.

Ein weiterer Teil der Medienkompetenz bildet die Medienkritik. Ihr Bestandteil ist kritische Sicht auf die Medienentwicklung. 6 von befragten Lehrer betrachten die Medien

kritisch, das heißt, dass die Medien bestimmte Kriterien ausfüllen sollen. Ein Lehrer interessiert sich für neue Medien nicht und 4 Lehrer lernen neue Medien aufgrund der Empfehlungen von den Bekannten kennen. Das muss aber nicht unbedingt etwas Negatives bedeuten, weil obwohl nicht alle Lehrer Zeit für neue Medien haben und sich für sie interessieren, man kann voneinander sehr viel lernen. Alle Lehrer können sich etwas Neues, Interessantes tauschen. Durch die Zusammenarbeit und Hospitation können die Lehrer, unserer Meinung nach sehr viel voneinander lernen, nicht nur was den Mediengebrauch betrifft.

Auf der Handlungsdimension befinden sich vor allem aktiver Gebrauch der Medien oder eigene mediale Produktion und Partizipation. Die Frage war, ob sich die Lehrer aktiv auf verschiedenen Webseiten beteiligen, wie z.B. auf Foren, Blogs, Facebook oder anderen sozialen Netzwerken. Die Mehrheit von Lehrer (6) beteiligt sich auf solchen Seiten nicht, 5 von ihnen ja. Nach Besprechung mit Lehrern nach dem Ausfüllen des Fragebogens, viele von ihnen konzentrierten sich mehr auf die sozialen Netzwerke als auf die anderen Möglichkeiten. Deswegen denken wir, dass zum nächsten Mal wäre es mehr hilfreich, wenn die Lehrer von mehreren Möglichkeiten auswählen können, und nicht allgemein auf den aktiven Gebrauch antworten, wie es in unserer Frage steht. Zu dem aktiven Gebrauch können wir auch die sechste und neunte Frage aus dem Fragebogen hinzufügen. Hier kann man sehen für welchen Zweck werden die Medien benutzt. Am meisten verwenden die Lehrer bestimmte Webseite für eine Suche nach interessanten Informationen (10) und für die synchrone Kommunikation (7). Weniger Antworten beziehen sich auf das Beobachten von Bekannten, und wie es ihnen geht und noch weniger für die aktive Teilnahme in der Form von Status, Foto usw. Bei der Frage, wofür man das Internet benutzt, können wir sehr gut den aktiven Gebrauch oder auch die Partizipation sehen. Nicht sehr überraschend war, dass alle Lehrer das Internet für das Suchen nach Informationen benutzen. Es ist sehr schnell und fast jeder Zeit begreifbar. Gleichmaßen wird das Internet für Kommunikation als auch für Online-Einkäufe benutzt. Bei der Möglichkeit, dass jemand selbst die Beiträge erstellt, erwarteten wir bei der Lehrergruppe höhere Teilnahme. Nur zwei Lehrer herstellen selbst im Internet verschiedene Beiträge.

Auf der Reflexionsdimension konzentrieren wir uns auf die medienanalytische Reflexion und die Fähigkeit selbstreflexiv zu sein. Medienanalytische Reflexion umfasst z.B. die Fähigkeit mit persönlichen Daten umzugehen. Niemand von Lehrern hatte die öffentliche Privateinstellung, was sehr positiv und vernünftig wirkt. 8 von Lehrern stellt die Privateinstellungen nach bestimmten Sicherheitsmaßnahmen ein. 3 interessieren sich

nicht dafür, was aber mit der Tatsache zusammenhängt, dass sie keinen Inhalt auf solche Webseiten einfügen. Um selbstreflexiv zu sein, man muss die ethisch-normativen Schwerpunkte überdenken, also den eingefügten Inhalt vorher überzudenken. Dieser Schritt hängt sehr eng auch mit der Netiquette zusammen, also das Wissen über dem höflichen Handeln im Internet besitzen. Die meisten fügen den Inhalt nach bestimmtem Überdenken der Angemessenheit ein, 3 davon fügen keinen Inhalt ein. Es reicht nicht nur mit Medien kritisch umgehen können, sondern auch die Suchstrategien im Internet anwenden, nach der bestimmten Regeln arbeiten und die verschiedene Aufgaben herstellen können. Bei den Lehrern kann man sehr gut sehen, wie sie schon zuverlässig sind. Sie wenden die Suchstrategien im Internet ein, teilweise arbeiten sie zusammen, nach Empfehlungen von Anderen. Bei dem verschiedenen Aufgabenerfüllen versuchen sie mehrere Webseiten durchzusehen, um die grundlegende Idee zu der Problematik zu bekommen und die relevanten Informationen zu wählen. Bei der Zitation achten sie darauf, damit alle verwendeten Materialien in Quellen zugefügt werden. 4 Lehrer geben die Quellen nur bei der Texten an, also bei der Videos oder Bildern geben sie die Quellen in dem Literaturverzeichnis nicht. Das spiegelt auch die Situation in der Slowakei, weil hier achtet man nicht sehr stark auf die Copyright wie z.B. in der Deutschland.

6.2.2 Auswertung von Fragebogen – Schüler

Die Fragebogen wurden von 36 Schüler am Gymnasium und von 36 Studenten an der Universität ausgefüllt. Man spricht über zwei Altersgruppen, und zwar bilden die erste Gruppe 15-16-jährige Schüler (weiter nur G1) und die zweite bilden Studenten (weiter nur G2), die 19-24 Jahre alt sind. Unsere Hypothese war, dass es deutliche Unterschiede von der Medienkompetenz zwischen den Studenten aus der Universität, Schülern aus dem Gymnasium und den Lehrern bewiesen werden. Nach der Auswertung wurde diese Hypothese widerlegt. Die Schüler füllten den gleichen Fragebogen wie Lehrer aus, weil wir den Grad der Medienkompetenz herausfinden möchten. Die erste Frage war auf den aktiven Gebrauch gezielt. 35 Schüler aus beiden Gruppen verwenden die Medien aktiv. Aus beiden Gruppen äußerte sich nur ein Schüler (je Gruppe), dass er/sie die Medien nicht aktiv verwendete. Es wäre hilfreich mit diesen Schülern zu sprechen, weil nach unserer Meinung betrifft den aktiven Gebrauch auch die Nutzung von Handy und wir denken, dass heutzutage Handy einen Bestandteil jedes Menschenlebens bildet.

Besonders interessant für uns war, für welchen Zweck verwenden Schüler die Medien am meisten. Hier kann man besser die Unterschiede zwischen der G1 und G2 beobachten, weil es mit dem höheren Grad der Verantwortung beim Studium an der Universität zusammenhängt. Während G1 meist die Medien für persönliche Zwecke benutzt, für die G2 war das mehr ausgewogen, also sie brauchen die Medien sowohl für das Studium als auch für das Privatleben. Das spiegelt die verschiedenen Einstellungen und Pflichten von diesen zwei Gruppen wider. An der Mittelschule sind die Schüler mehr bequem und meist der Arbeit für den Unterricht bereiten die Lehrer vor. Deswegen brauchen die Schüler nicht sehr oft digitale Medien für schulische Zwecke. An der Universität spricht man sehr oft über das Selbststudium, das mehr als Halb von dem ganzen Studium bilden soll. Die Studenten sind mehr daran gewöhnt, dass sie selbst viel lesen und sich für die Lektüre vorbereiten müssen. Deswegen bilden die Medien für die G2 einen Bestandteil in dem ganzen Leben, und nicht nur in der Privatsphäre.

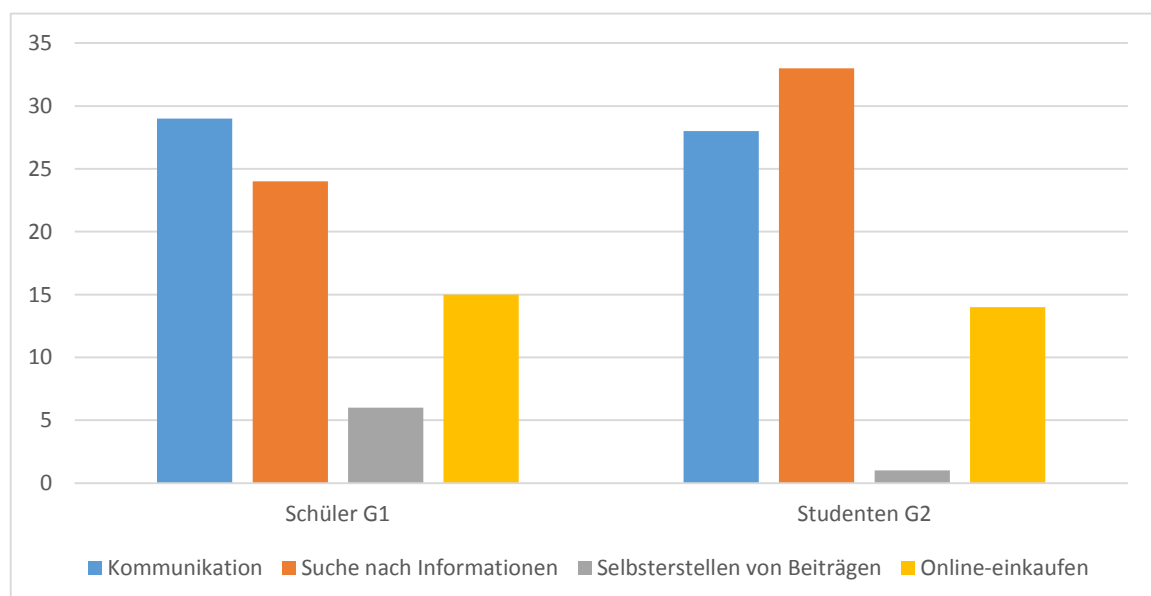
Zur Medienkompetenz gehört auch die Fähigkeit neue Geräte begreifen und bedienen zu können. Es ist von einem allgemeinen Konzept gebildet, wie z.B. wie kann man ein Computer effektiv nutzen usw. Wir untersuchten, wie die Schüler mit den neuen Geräten umgehen können. Unsere zwei Gruppen unterscheiden sich mit dem Alter nicht sehr, trotzdem man kann kleine Unterschiede beobachten. Die Mehrheit der älteren G2 hat keine Probleme neue Geräte zu bedienen, jedoch gibt es 8 Studenten davon, die schon mehr Zeit bei neuen Geräten brauchen, obwohl es kein großes Problem für sie ist. Bei der G1 kann man nicht solche Unterschiede sehen, weil nur zwei Schüler aus der ganzen Gruppe ein bisschen mehr Zeit bei den neuen Geräten brauchen. Es hängt unserer Meinung nach mit der Tatsache zusammen, dass die digitalen Medien sich sehr schnell entwickeln, und je jüngere Generation, desto kleinere Probleme bei der Bedienung von neuen Geräten und Medien allgemein.

Weiterer Bestandteil der Medienkompetenz ist Medienkritik. Schüler sollen vorhandenes Wissen und Erfahrungen immer wieder reflektieren und erweitern und die ganze Entwicklung soll nicht kritiklos hingenommen werden. Die Antworten von beiden Gruppen sind sehr ausgewogen. Beide Gruppen kennen neue Medien entweder von eigenem Interesse und bewerten sie kritisch, oder sie kennen sie aufgrund der Empfehlungen von den Bekannten lernen. Es gab auch dritte Möglichkeit, dass man sich um die neuen Medien nicht interessiert, und es werden nur die notwendigen für eigenes Leben verwendet. Hier ist überraschend, dass es weniger Schüler (7) als Studenten (10) gibt, die sich überhaupt nicht für neue Medien interessieren. Schüler sind in dieser

Richtung mehr medienentwickelt. Solche Ergebnisse denken wir, können auch teilweise mit den Altersgruppen oder mit der Freizeit zusammenhängen.

Die Medien sollen nicht nur aktiv gebraucht werden, sondern man soll auch auf der Partizipation teilnehmen, also die eigene mediale Produktion durchzuführen. Bei der Frage, ob die Schüler sich auf verschiedenen Webseiten, Foren oder Blogs teilnehmen, waren nur wenige Antworten negativ. 33 Studenten und 29 Schüler nehmen auf solchen Seiten aktiv teil, das bedeutet, dass es weniger Schüler aus G1 gibt, die nicht aktiv sind. Diese Ergebnisse sind ganz überraschend, weil bei der Frage, wofür das Internet verwendet wird, waren unsere Vermutungen widerlegt. Paradoxe Weise werden die Schüler (6) häufiger von Konsumenten zu Produzenten als die Studenten (1). Man erwartet, dass die Studenten mehr etwas selbst erstellen werden, weil es mit dem Studium und eigenem Interesse zusammenhängen konnte. Unsere Untersuchungen bestätigten, dass es sehr eng mit dem Alter zusammenhängt. Jüngere Generationen sind mehr darauf gewöhnt, dass es normal wahrgenommen wird, dass jemand ein Blog, Podcasts oder Videos selbst erstellt. Die Theorie, dass die heutige jüngere Generationen von ganzem Anfang mit neuen Medien intuitiv umgehen und darum sie einen Bestandteil ihres Lebens bilden, wurde mit dieser Frage bestätigt. Solche größere Unterschiede kann man besonders bei der Partizipation im Internet sehen oder bei der Internetverwendung für Suche nach Informationen. Die Studenten brauchen das Internet für das Studieren, und Suche nach Informationen bildet ein wichtiger und unverzichtbarer Teil des Studiums. Was den anderen alltäglichen Gebrauch der Medien betrifft, sind die Antworten mehr ausgewogen.

Sehr ähnliche Frage war, für welche Zwecke verwendet man Internet.



Graph 01: Wofür verwenden Schüler/Studenten das Internet?

Hier waren die Antworten auch mehr ausgewogen. Die beiden Gruppen nutzen das Internet meist für synchrone Kommunikation und für die Suche nach Webseiten, die sie interessieren. Was wir nicht vermuteten, war die Tatsache, dass G2 mehr über sich selbst postet (11), um mit anderen Informationen von eigenem Leben zu teilen. Sie nutzen solche Webseiten nur selten, um die andere zu beobachten (5). Bei der G1 posten die Schüler weniger (6), sie bevorzugen nur die anderen zu beobachten. Sie erstellen selbst keine Beiträge (9), sind also mehr passiv hier. Aus diesem Blickwinkel ist G2 mehr aktiv und Studenten produzieren selbst die Beiträge auf den Sozialnetzwerken. G1 verwendet solche Seite mehr, um sich nicht zu langweilen (9), als die G2, in welcher nur 4 Studenten diese Möglichkeit einkreisen. Als den Grund für diese Unterschiede in Antworten verstehen wir, dass die Schüler nicht sehr viele Pflichten als die Studenten haben.

Um medienkompetent zu sein, man muss medienanalytisch und reflexiv sein. Es ist sehr wichtig, damit die Menschen selbstbewusst bei der Selbstdarstellung oder bei dem Umgang mit den persönlichen Daten umgehen können. Heutzutage ist die Informiertheit über den Datenschutz sehr wichtig, weil die Verantwortungslosigkeit zum Missbrauch führen kann. Wir mochten wissen, ob und wie die Probanden die Privateinstellungen auf den Sozialnetzwerken einstellen. Mehr bewusst sind die Probanden aus der G2, weil schon 34 Studenten darauf achten, damit die Privateinstellungen nach bestimmten Sicherheitsmaßnahmen eingestellt werden. 1 davon hat öffentliche Einstellungen und ein anderer interessiert sich nicht dafür. Aus der G1 sind 29 Schüler vorsichtig, 2 haben öffentliche Einstellungen und 5 davon interessieren sich nicht dafür. Die Schüler sollen besser informiert sein, weil die Fotos und der Inhalt auf den Sozialnetzwerken sehr leicht missbräuchlich sind. Mit der Behutsamkeit hängen sehr eng auch die Netiquette und das Wissen, wie sich auf dem Internet benehmen soll, zusammen. Die Mehrheit von beiden Gruppen fügt den Inhalt erst nach bestimmten Abwägen der Angemessenheit ein. Den Unterschied kann man bei der Möglichkeit sehen, etwas ohne größeres Nachdenken einzufügen. Kein von befragten Studenten benimmt sich so unverantwortlich. Aus der G1 gibt es jedoch 3 Schüler, die den Inhalt ohne Nachdenken einfügen. 3 von beiden Gruppen dachten früher nicht darüber, heute sind aber mehr vorsichtig damit. Einerseits ist es sehr positiv, dass heutige Menschen sehr auf solche Bestandteile des virtuellen Lebens achten. Andererseits man soll nicht auf die Informiertheit vergessen, weil damit unsere Kinder geschützt werden.

Auf der Wissensdimension der Medienkompetenz findet sich die Fähigkeit, die Suchstrategien im Internet anzuwenden, statt. Aus der Menge von Informationen sollen die

relevanten Punkte kritisch ausgewählt werden. Hier kann sehr deutlich den Unterschied zwischen beiden Gruppen hinweisen. 31 Studenten und 16 Schüler suchen die Informationen im Internet nach bestimmten Kriterien. Die Schüler verwenden die Suchstrategien nicht sehr oft, sie bevorzugen meist die Möglichkeit, ein Wort in der Suchmaschine zu schreiben und auf den ersten Verweis zu klicken. Sehr positiv und erfreulich ist, dass nicht nur Studenten (32), sondern auch Schüler (26) zuerst mehrere Seiten durchsurfen, um eine Idee über die Aufgabe zu bekommen. Selbstverständlich sind die Schüler nicht so verantwortlich wie die Studenten, weil 8 Schüler nur die wichtigen Teile der Aufgabe kopieren, und mehr sich mit der Aufgabestellung nicht beschäftigen. Trotzdem sind diese Ergebnisse sehr positiv, weil wir noch größeren Anteil von dieser Antwort erwarteten. Bei der Erarbeitung von verschiedenen Seminararbeiten, Referaten oder anderen Aufgaben muss man auch auf die Copyrights achten. 32 Studenten und 24 Schüler achten darauf, damit alle Quelle in dem Literaturverzeichnis umfasst werden. Nur 3 Studenten und 11 Schüler geben die Quellen nur bei den Texten an. Ein je Gruppe gibt keine Quellen an. Die Copyrights sind bei uns nicht so streng wahrgenommen, wie in anderen Ländern. Trotzdem kann man den Unterschied zwischen G1 und G2 sehen, wo die Studenten mehr darauf achten, nicht nur bei den Texten, sondern auch bei anderen Bildern, Videos usw. die Quellen anzugeben.

6.2.3 Der Einsatz vom WQ im Unterricht

Es wurden zwei Typen von WQ erstellt, mit denen zwei verschiedene Gruppen arbeiteten. Die Gruppen bildeten Gymnasiasten des dritten Jahres mit dem Sprachniveau A2⁺. Die erste Gruppe von Schüler bekam die Aufgabe in einer Papierform, nur die Ressourcen wurden den Schüler online zur Verfügung gestellt aber das Endprodukt wurde klassisch als ein Plakat erstellt. Man kann sagen, dass es sich um eine Kombination von digitalen und klassischen Medien handelte. Die zweite Gruppe von Schüler arbeitete die ganze Zeit mit einer online Version von WQ und am Ende erstellten sie eine Powerpoint Präsentation, also alles verlief mit Hilfe von digitalen Medien.

Bei der Erstellung eines WQs muss man wissen, welches Thema bearbeitet wird und auf welchem Niveau ist die bestimmte Lehrgruppe. Bei der digitalen Version man braucht eine geeignete Webseite, oder Plattform, wo das WQ hergestellt wird. Wir mochten zum ersten Mal mit der Seite *Easy Webquest* (www.easywebquest.ch) arbeiten, leider war die graphische Gestaltung dieser Seite sehr einfach, nur in der grauen Farbe und

es sah wirklich nicht sehr interessant aus. Unsere zweite Wahl war die Webseite *Webquest Wizard* (www.webquests.ch). Man muss sich zuerst einloggen, um ein WQ erstellen zu können. Die Gestaltung dieser Seite war sehr übersichtlich und sich zu dieser Seite Erarbeiten war wirklich sehr schnell und angenehm. Diese Seite bietet auch die Beschreibung und Erklärung, was ein WQ ist, was innerhalb des WQ schon in der Form der Startseite erstellt ist. Man kann auch ein Erscheinungsbild wählen, das als ein Hintergrund immer gezeigt wird. Zwar gibt es nicht sehr viele Möglichkeiten, aber man kann sicher etwas Passendes wählen. Nach den grundlegenden Informationen, wie die Name, Kurzbeschreibung und Erscheinungsbild, man kann sofort auf dem WQ arbeiten. Wizard WQ bietet ein vorgegebenes Skelett, das sich horizontal aus Startseite, Hilfe für Lernende und Lehrkräfte und Impressum zusammengesetzt. Vertikal kann man dort alle Bestandteile des WQ finden, also Einführung, Aufgaben, Prozess, Ressourcen, Evaluation und Abschluss. Diese Gestaltung betrachten wir als sehr hilfreich. Wenn man auf konkreten Bestandteilen klickt, gibt dort klare, kurze Beschreibung was man in konkreter Sektion schreiben soll. Auch die Startseite passten wir konkret an unsere Lerngruppe, um besseres Verständnis in dem Unterricht zu fördern. Die einzelnen Sektionen haben wir nach konkreten Bedürfnissen bearbeitet. Die Einführung, Aufgaben und Prozess haben wir mit den Bildern ergänzt, damit es interessanter aussah. Ein bisschen länger beschäftigten wir uns mit dem Einfügen von Bildern, weil es zum ersten Mal nicht so funktionierte, wie es sollte. Das gehört aber unserer Meinung nach zur Sich-Erarbeitungszeit, der wirklich nur kurz dauerte. Das ganze Herstellen der digitalen Form war angenehm, relativ schnell und jederzeit wieder aufrufbar, weil es im Internet gespeichert wurde. Durch die Administration kann man den WQ im Bedarfsfall immer bearbeiten und ändern. Als anderer Vorteil kann die Tatsache wahrgenommen werden, dass jeder Schüler jederzeit den WQ durchsurfen kann.

Im Vergleich mit der digitalen Form, dauerte die Papierform nur ein bisschen kürzer. Selbstverständlich, wenn man die Erarbeitungszeit im Internet mit der digitalen Form in Betracht zieht. Sowieso, man muss das Konzept vorher überdenken. Am Anfang braucht man vielleicht mehr Zeit bei der Papierform, um ein Skelet zum WQ zu bilden. In der digitalen Form braucht man nur mit der Webseite des WQs arbeiten, weil dort nähere Erklärungen zum WQ sind. Bei der Arbeit mit der Papierform muss man zuerst etwas Allgemeines über WQ herausfinden, um zu wissen, wie solcher WQ aussehen soll. Bei der Erstellung musste man mehr Bilder einfügen, damit es nicht sehr leer auf dem Blatt aussah. Die Arbeit mit solcher Form war für uns mehr kompliziert. Man musste mehrmals, in

unserem Fall vier Mal, den ganzen WQ ausdrücken und das alles natürlich farbig, was für einige höhere Kosten bedeuten kann. Ein Nachteil war, dass jede Gruppe nur eine Version von WQ hatte, und die Schüler konnten das nicht zu Hause in Ruhe durchsurfen, wie im Fall der digitalen Form. Deswegen die hervorgegebene online Quellen einen Bestandteil des WQs bilden, man braucht das Internet während den Unterricht. Damit es nicht sehr kompliziert wurde, dass die Schüler alle Quellen manuell in der Suchmaschine schreiben müssen, man musste den Schüler für die zweite Stunde Quellen per Email senden. Jede Gruppe hatte einen Materialmanager, der seine Email-Adresse dem Lehrer schrieb. Die Schüler brachten die Papierform nur selten zur Schule und arbeiteten mit sie nur am Anfang. Später, wenn die Schüler im Unterricht auf dem WQ arbeiteten, mussten wir den Beamer nutzen, um die Evaluationsbedingungen wieder zu zeigen und ihnen darauf zu erinnern.

Die Arbeit mit dem WQ verlief von 01.02. bis 24.02.2017. Nicht alle Stunden in diesem Zeitraum wurden dem Projekt gewidmet. Zusammen wurden fünf Unterrichtseinheiten diesem Projekt zur Verfügung gestellt. Die erste Stunde war nur informativ, auf die grundlegenden Informationen gezielt, wie z.B.: Was ist ein WQ? Was ist die Aufgabe? Wie man arbeiten wird? Wer hat welche Rolle? usw. Wir mochten dieses Projekt im Sinne von kooperativem Lernen erstellen, deswegen hatte jedes Mitglied in einer Gruppe eine spezifische Aufgabe. Die Gruppen wurden zufällig gebildet. Jeder Schüler bekam einen kleinen Zettel, der farbig und nach sozialer Rolle unterschieden war. Schüler bildeten dann die Gruppen nach der gleichen Farbe. Zusammen lasen wir, wer welche Rolle hat. Jede Gruppe wurde von einem Sozialmanager, Checker, Zeitmanager und Materialmanager gebildet. Der Sozialmanager achtete auf die gleichwertige Integration aller Mitglieder. Der Checker fragte, ob verschiedene Argumente wahrgenommen waren. Der Materialmanager achtete auf Material und Einsatz von notwendigen Materialien. Der Zeitmanager achtete auf das Einheiten des Zeitlimits. Die zweite Unterrichtseinheit wurde dem Reisezielfinden gewidmet. Mit vorgegebenen Quellen sollten Schüler ein Ziel finden und zusammen dann das besten Reiseziel wählen. Während der dritten Stunde sollten Schüler schon konkreten Informationen suchen und sammeln. Für dieser Schritt hatten sie zwei Stunden zur Verfügung. Die fünfte Stunde wurde dem Herstellen des Projektes gewidmet. Bei der Digitalform arbeiteten die Schüler auf den Powerpoint Präsentationen. Die zweite Gruppe zeichnete nur eine Skizze, sie arbeiteten noch auf dem Sammeln von Materialien und Bildern.

Die Präsentationen wurden in zwei Stunden präsentiert. Es wurde nach den gleichen Beurteilungsbedingungen beurteilt. Man muss sagen, dass Schüler auf solcher Typ von Unterricht nicht sehr gewöhnt waren. Sie hatten Deutsch als die zweite Fremdsprache und das konnte auch auf ihrer Einstellung sehen. Normalerweise fühlen sich die Schüler nicht sehr freiwillig zu kooperieren oder zu sprechen im alltäglichen Unterricht. Bei dem Präsentieren sie waren sehr gestresst. Andererseits sehr positiv wurde die Tatsache wahrgenommen, dass sie zum ersten Mal so viel in einer Stunde auf Deutsch sagten. Sie bildeten die ganzen Sätze und obwohl das Sprechen nicht fehlerlos verlief, wurde das Bemühen von Schüler sehr positiv wahrgenommen und geschätzt.

In der Gruppe, die mit der Papierform arbeitete, erstellten die Schüler drei Plakaten und eine Broschüre. Die erste Gruppe stellte die Präsentation über Köln vor. Das Plakat war sehr bunt, mit vielen Bildern und ein wenig Text. Die ganze Präsentation war sehr beeindruckend, wirkte sehr positiv und die Schüler legten wirklich hohen Wert darauf. Auch das zweite Plakat war sehr schön, originell und man konnte sehen, dass Schüler ganz viel daran gearbeitet hatten. Obwohl die Schüler nicht fehlerlos sprachen, alles war verständlich und mit Hilfe von diesen bunten und sehr interessanten Plakaten wurde es sehr von Lehrkräften geschätzt. Die zweite Stunde war leider nicht so erfolgreich wie die erste, teilweise auch aus der Tatsache, dass zwei Schüler krank waren, also die Präsentationen nicht vollständig überliefen. Die erste Gruppe erstellte ein Plakat und auf dem Präsentieren nahmen drei Schüler teil. Das Ganze war ein bisschen kurz und nicht vollständig, weil eine Schülerin krank war. Zweite Gruppe wählte die Form von einer Broschüre, was sehr interessant wirken konnte, leider brachten sie das alles nicht zum Ende. Die Broschüre war farblos und nur mit einer Briefklammer zusammengefügt. Während der Präsentation fehlte die Möglichkeit sich die Broschüre selbst durchblättern. Die Schüler aus dieser Gruppe arbeiteten sozusagen mit einer digitalen Form, weil alles nur im Computer erstellt wurde und eigentlich als Fertigprodukt ausgedrückt wurde. Es wirkte dann nicht so beeindruckend wie bei früheren Projekten. Deswegen erstanden Bemerkungen aus der Lehrkraftseite, wie solche Fehler in der Zukunft vermeiden werden können.

Die Gruppe, die mit der Digitalform arbeitete, war schon von Anfang ein bisschen weniger enthusiastisch. Zwei Schüler davon, waren eher negativ eingestellt, weil sie keine Lust auf Deutsch zu sprechen und zu präsentieren hatten. Es betraf aber niemals negativ die ganze Gruppe und alle arbeiteten mit vollen Kräften. Bei den digitalen Präsentationen sahen die Endprodukten ein bisschen weniger überzeugend und Atem beraubend aus wie

bei den Plakaten. Einerseits, gab es die Tatsache, dass die Fehler immer sichtbar waren, weil es in der Powerpoint Präsentation erstellt und präsentiert wurde. Andererseits sah es ab und zu aus, als ob die Präsentationen in einer halben Stunde erstellt wurden, namentlich wenn der Titel auf Slowakisch geschrieben war. Die erste Präsentation war wirklich gelungen, sehr interessant und mit ergänzender Hilfe in der Form von Pfeilen zu den Bildern gestaltet. Die zweite Präsentation war nicht so gelungen als die erste und die Schüler nahmen die Kritik sehr negativ. Sie wiederholten immer der Titel von jedem neuen Blatt und dann erzählten etwas dazu. Es wirkte ein bisschen als das Ganze nur gelesen und nicht präsentiert wurde. In dieser Gruppe waren die Schüler mehr gestresst und ein bisschen chaotisch. Während der Präsentation stritten sie sich, wer die Blätter weiterschalten sollte und das war sehr witzig für sie. Bei einem meist negativen Schüler war sein Teil der Präsentation sehr überraschend. Es konnte sehen, dass er an sich wirklich arbeitete und das nicht auf leichte Schulter nahm. Eine Präsentation wurde nur von Bildern gebildet, was nicht sehr störend wirken musste, wenn es ein bisschen überzeugender präsentiert würde.

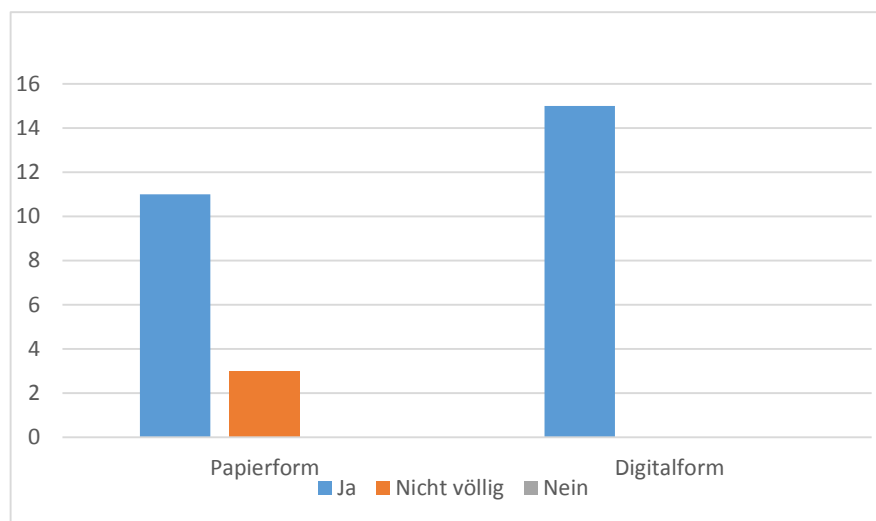
Die ganze Kritik war im Sinne von „Wie können wir alle besser präsentieren und ohne Stress vor jemanden eintreten?“ durchgeführt, damit es nicht eher negativ auf Schüler wirkte. Nach der Präsentation des Reiseangebots drückten die Schüler ihre Meinungen aus und jeder aus der Sicht seiner Rolle. Schüler waren selbst überraschen, wie gut sie zusammenarbeitete. Meistens erstellten sie eine Gruppe auf dem Facebook, wo sie sich bestimmte Bilder sendeten, oder eigentlich wichtige Informationen verwechselten. In einer viergliedrigen Gruppe, hatten sie noch nie gearbeitet. Jeder aus der Gruppe hatte eine Aufgabe und dann erstellten sie zusammen das Endprodukt. Es konnte aber sehen, dass sie auf verschiedenen Rollen nicht gewöhnt sind, und vielleicht zum nächsten Mal wäre es mehr selbstverständlich und leichter für sie.

Nach unserer Meinung brauchen die Schüler mehr von solchen Aktivitäten, weil es wirklich nicht leicht ist, eine Rede auf Deutsch vor jemanden halten. Deswegen ist es sehr wichtig, damit Schüler nicht nur grammatisch korrekt sprechen können, sondern auch die Fähigkeit, fließend vor jemanden sprechen, soll entwickelt werden. Die Powerpoint Präsentation als Endprodukt sah interessant aus, aber was den Grad des Überzeugens betrifft, würden die Plakate siegen. Wenn die Schüler selbst die Plakate erstellen sollten, sah es aus, als sie mehr verantwortlich dafür fühlten. Das kann aber natürlich nur für unsere zwei Klassen behauptet werden, weil solche Unterschiede auf anderen Fähigkeiten und Eigenartigkeit jedes Menschen legen.

Nach der Arbeit und Präsentation von WQ füllten die Schüler einen Evaluationsbogen aus, der sich aus 6 Fragen zusammensetzte. Davon waren 5 Fragen geschlossen und 1 geöffnet, die für allgemeine Bemerkungen, Notizen oder Erwähnungen hergestellt wurde. Leider, nicht alle Schüler den Evaluationsbogen erfüllten, weil einige auf der Präsentation und im Unterricht nicht gewesen waren. Aus der Papierformgruppe erfüllten das Formular 14 Schüler und aus der Digitalformgruppe 15 Schüler.

Die erste Frage enthielt die Information, mit welcher Form die Schüler arbeiteten. Nach dieser Frage wurden die übrige Fragen nebeneinander verglichen.

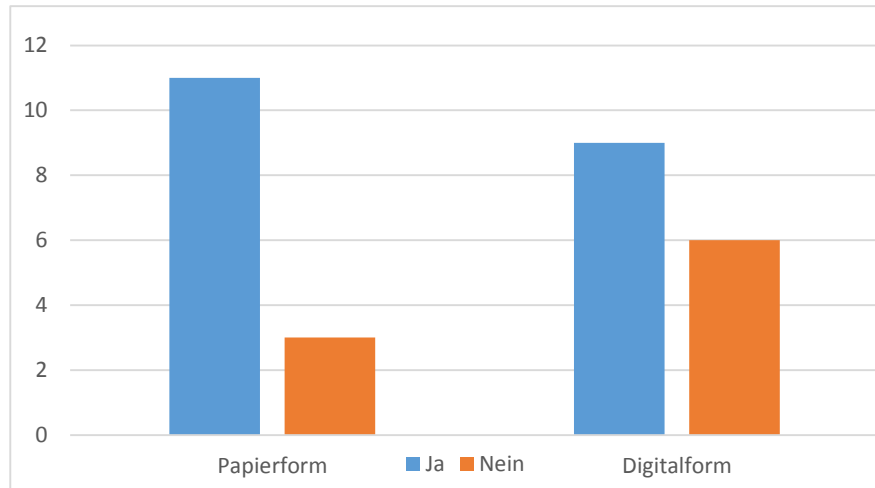
In der zweiten Frage mochten wir wissen, ob Schüler mit dieser Arbeitsform zufrieden waren.



Graph 1: Waren die Schüler mit dieser Arbeitsform zufrieden?

Alle Schüler (15), die mit Digitalform arbeiteten und auf den Evaluationsbogen antworteten, waren mit dieser Form total zufrieden. Wir schätzen, dass es deswegen war, weil es weniger Zeit verlangte alles am Computer zu herstellen. Die Schüler sind gewöhnt daran, dass alles am Computer oder wenigstens mit den digitalen Medien verläuft. Die zweite Gruppe war auch mit der Papierform (14) zufrieden. Diese Form war geeignet für 11 Schüler völlig und für 3 nicht völlig. Das hängt wahrscheinlich mit dem Erstellen von einem Plakat zusammen, weil die Schüler schon nicht gewöhnt sind, dass sie etwas selbst mit Händen basteln oder erstellen sollen.

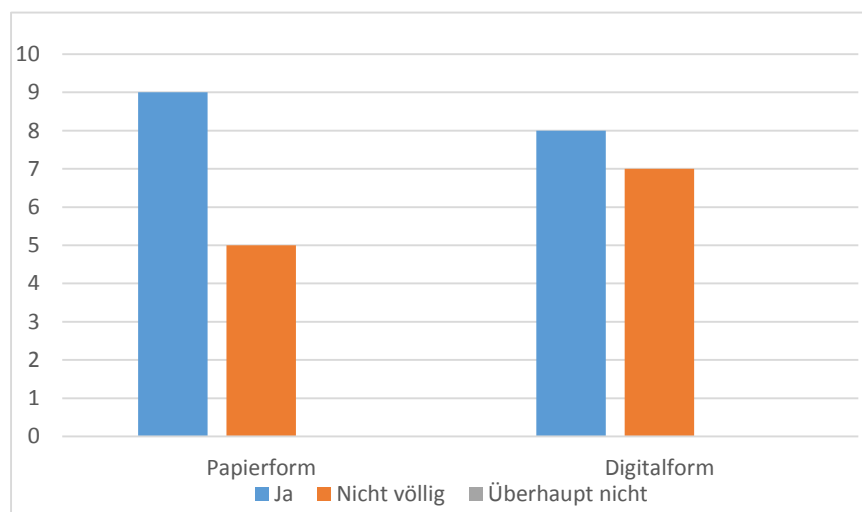
Als ein wichtiger Teil des WQs, ist die Tatsache, dass die Schüler die Möglichkeit haben, zurück auf Aufgabestellung zu kommen. Die Erwartung war, dass die Schüler mit der Papierform diese Möglichkeit seltener als die mit der digitalen Form ausnutzen werden, weil es leichter wiederauflösbar für Digitalformgruppe war.



Graph 2: Nutzten die Schüler die Möglichkeit aus, auf die Aufgabestellung zurückzukommen?

Die Vermutungen waren nicht erfüllt. Überraschend nutzte diese Möglichkeit im Durchschnitt mehr die Papierformgruppe (11) (weiter nur PF) aus. Was die Digitalformgruppe (weiter nur DF) betrifft, waren die Antworten mehr ausgewogen, weil 9 Schüler diese Möglichkeit nicht ausnutzten und 6 davon ja. Diese Unterschiede liegen wahrscheinlich auch in der Einstellung von Schüler, weil wir schon am Anfang Unterschiede zwischen beiden Gruppen beobachteten. Die PF arbeitete von Anfang an mehr fleißig und mehr ehrlich auf der Aufgabe. Wir beobachteten und möchten hier betonen, dass die Schüler, die etwas mit Händen erstellen sollen, fühlten sich mehr verantwortlich dafür.

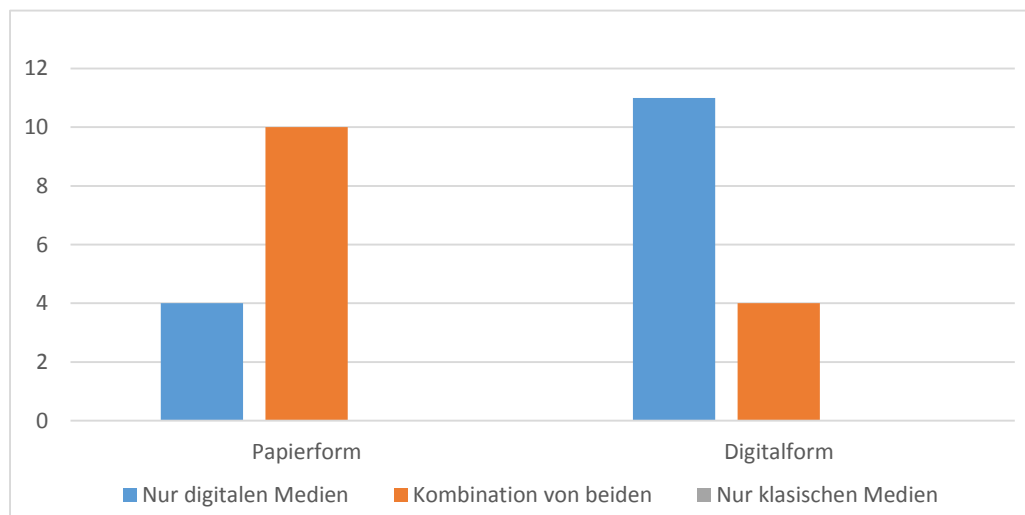
Mit der vierten Frage wollten wir herausfinden, ob diese Arbeit für Schüler interessant war, und ob sie sich in dieser Rolle wirklich versetzen konnten.



Graph 3: Versetzten sich die Schüler in die Rolle hinein?

Als sehr positiv finden wir, dass niemand sich überhaupt nicht in dieser Rolle versetzte. Die Ergebnisse von beiden Gruppen sind sehr übereinstimmend. Man kann ein bisschen den Unterschied bei der PF sehen, wo 9 Schüler sich in der Rolle einfühlten und nur 5 davon nicht sehr. Bei der DF gibt es nicht so markanter Unterschied, weil 8 Schüler zustimmten und 7 nicht völlig. Das konnte auch bei der ganzen Arbeit von Schüler gesehen werden. Bei der PF arbeiteten die Schüler mehr fleißig und begeistert, mehr als ein Team und das konnte auch bei der Präsentation sehen. Die DF war schon von Anfang an mehr abgelenkt und sie arbeiteten weniger als ein Team. Mehrere davon wollten mit WQ nicht arbeiten, weil sie sich nicht wohl auf Deutsch zu präsentieren fühlten und deswegen wurde die ganze Arbeit teilweise negativ wahrgenommen. Am Ende bei dem Präsentieren fühlten sich die Schüler nicht mehr negativ. Alle Schüler waren fleißig und machten alles was in ihren Kräften war. Die Negativität und Unwilligkeit zu arbeiten, gehört eigentlich unserer Meinung nach zu dieser Altersgruppe.

Wichtige Frage für uns war, wie werden die Schüler in der Zukunft lieber arbeiten. Die Erwartung war, dass sie lieber nur mit digitaler Form arbeiten werden möchten, weil es schneller und vielleicht auch angenehmer wäre.



Graph 4: Mit welcher Form werden die Schüler lieber in Zukunft arbeiten?

Die Antworten waren für uns völlig überraschend. Aus der DF würden lieber in der Kombination von beiden Formen nur 2 Schüler arbeiten, während in der PF schon 10 Schüler dafür wären. Aus der PF wollten nur 4 Schüler nur mit digitalen Medien arbeiten aber im Gegenteil dazu, wollten sogar 11 Schüler aus der DF mit digitaler Form arbeiten. Alle Schüler sind daran gewöhnt, dass fast alles in der digitalen Form verläuft. Die Schüler mit der Papierform hatten die Möglichkeit mit den Händen etwas selbst zu basteln und das war paradoxerweise mehr interessant und im eigenen Sinne etwas Neues für sie.

Es soll eine langfristige Untersuchung unternommen werden, um bessere Ergebnisse zu erwerben. Es wäre notwendig, damit mehrere Gruppen öfter mit mehreren Formen arbeiten, und dann nach einigen Projekten die Ganzauswertung zu machen. Wenn die Schüler mit beiden Formen Erfahrungen hätten, wären dann die Ergebnisse mehr vergleichbar. Es bestätigte sich das didaktische Prinzip hier, dass es wichtig ist, Sozialformen, Arbeitsformen, Methoden und Medien abwechselnd zu verwenden.

Die sechste Frage war offen. Schüler konnten dort irgendwelche Notizen, Erwähnungen oder Bemerkungen schreiben. In der beiden Gruppen waren die Bemerkungen eher positiv. Zu der Form des Projektes druckte sich nur die PF aus. Für einen war diese Form sehr passend, weil er die Schnelligkeit des Internets mit dem Herstellen von Plakaten sehr gern verbindet. Im Gegenteil war die zweite Bemerkung, wo geschrieben wurde, dass es angenehmer, mit einer digitalen Form arbeiten zu können, wäre. Allgemein war diese Unterrichtsform interessant für die Schüler, und von mehreren davon wurde geschrieben, dass das Kollektiv durch solche Arbeit nähergebracht wurde. Ein Schüler schrieb, dass solcher Typ von Unterricht öfter stattfinden sollte, weil der Mut und die Sicherheit auf Deutsch zu sprechen konnte sich deutlich erhöhen. Natürlich wurde auch die Faulheit von einem Schüler erwähnt. Er hatte keine Lust darauf, trotzdem war das, nach seiner Wörter, ganz gut. Etwas überraschend war eine Bemerkung, wo stand: „Am Anfang fürchtete ich mich davon, aber es war sehr interessant und nicht sehr schwierig, wie ich früher dachte.“ Damit wurde geäußert, dass die Schüler neugierig und froh von neuer Art des Unterrichts wurden. Wir voraussetzten nicht, dass es für sie schwer könnte sein.

6.2.4 Zusammenfassung und die Empfehlungen für die Praxis

Das Hauptziel unserer Diplomarbeit war zu untersuchen, wie Schüler neuer Generation medienentwickelt sind, und auch ob die Lehrer darauf vorbereitet sind. Mit Hilfe von Fragebogen wiesen wir einige Fakten hin. Die Medienkompetenz besteht aus mehreren Bestandteilen, die zusammen die Fähigkeit medienkompetent zu sein bilden.

Neue Generation von Schüler wurde in unserer Forschung von zwei Gruppen vertreten. Eine Gruppe bildeten Schüler am Gymnasium und die zweite waren die Studenten an der Universität. Man kann sagen, dass alle Schüler die Medien aktiv begreifen und bedienen können. Sie können die Medien auch kritisch betrachten, weil sie sich selbst dafür interessieren. Sie haben keine Probleme sowohl mit den neuen Medien

umgehen als auch sich in Online-Domäne registrieren. Bei der Umgang mit persönlichen Daten und bei der Selbstdarstellung sind meist davon vorsichtig und bewusst. Die Privateinstellungen und den Inhalt verwalten und einfügen die Schüler nach bestimmten und angemessenen Überdenken. Um verschiedene Aufgaben zu erfüllen, können die Schüler ganz effektiv die Suchstrategien im Internet anwenden. Allgemein kann man sagen, dass Schüler neue Medien begreifen, verantwortlich mit ihnen umgehen und sie selbstbestimmt nutzen können. Die Vermutungen, dass neue Generation ganz vorbereitet für Arbeit mit neuen digitalen Medien ist, wurden bestätigt.

Bei den Lehrern stellten wir fest, dass sie ganz gut auf die Arbeit mit der neuen digitalen Generation vorbereitet sind. Die Altersspanne der Probanden (29-54 Jahre) halten wir für ausreichend um die ersten Schlussfolgerungen ziehen zu können. Nach Ergebnissen aus dem Fragebogen, können wir behaupten, dass Alter dieser Probanden die Medienkompetenz nicht bedingte. Die Lehrer können die Medien bedienen und aktiv nutzen. Die Mehrheit von Lehrern kann die neuen Medien kritisch betrachten und deren Entwicklung nicht kritiklos hinnehmen. Einige Lehrer davon lernen die Medien von Bekannten kennen, was wir mit ihren anderen Pflichten, die mit der Schulpraxis zusammenhängen, verbinden. Auf der Handlungsdimension der Medienkompetenz befinden sich auch die Partizipation oder eigene mediale Produktion. Wir setzten nicht voraus, dass nur 2 Lehrer selbst einige Beiträge erstellen. Die Mehrheit benutzt das Internet für Kommunikation oder Suche nach Informationen. Was den Datenschutz und ethisch-normative Schwerpunkte betrifft, beweisen die Lehrer einen hohen Grad des Bewusstseins. Lehrer können effektiv auch Suchstrategien im Internet anwenden und die Zuverlässigkeit kann auch bei der Verwendung von Quellen in dem Literaturverzeichnis hingewiesen werden. Nach den Ergebnissen aus der Fragebogen können wir sagen, dass Lehrer wirklich gut medienentwickelt und auf neue Generationen von Schüler vorbereitet sind.

Nach unserer ersten Hypothese sollten deutliche Unterschiede von der Medienentwicklung zwischen den Studenten an der Uni, Schüler am Gymnasium und den Lehrern beweisen. Man kann nicht genau sagen, dass es wirklich deutliche Unterschiede beweist waren. Naturgemäß gibt es Unterschiede, die sich aber mehr auf verschiedene Teile der Medienkompetenz beziehen, als dass die alle drei Gruppen wirklich mehr oder weniger medienentwickelt sind. Was den aktiven Gebrauch von Medien betrifft, alle drei Gruppen verwenden die Medien gleich, die Unterschiede kann man bei der bestimmten Verwendung von Medien und Internet sehen. Die Mehrheit von Studenten und Lehrern

verwendet die Medien in gleicher Masse für persönliche Zwecke als auch für Schule/Arbeit. Die Schüler brauchen nicht sehr oft Internet, um verschiedene Pflichten zu erfüllen, deswegen dominieren bei der Mediennutzung persönliche Zwecke. Mehr entwickelt sind Studenten und Lehrer auch bei Suchstrategien im Internet, weil die meisten von ihnen nach bestimmten Kriterien die Informationen suchen. Die Schüler suchen teilweise zufällig. Kleine Unterschiede kann man auch bei dem Aufgabenerfüllen sehen, wo nur ein Teil der Schüler ankreuzte, dass sie wichtige Teile kopieren und dann über die Aufgabe nicht mehr denken. Alle Studenten und Lehrer und auch die Mehrheit von Schüler wählen die Informationen kritisch aus. Kritisch nehmen alle Gruppen auch die Medienentwicklung und neue Geräte hin. Bei dem Umgehen mit neuen Geräten kann man nur kleine Schattierungen beobachten. Bei der Schüler brauchen nur zwei von allen Befragten mehr Zeit für Handhabung der neuen Geräte, während bei Studenten und Lehrer diese Antworten mehr ausgewogen waren. In diesen zwei Gruppen man braucht entweder kein Zeit, um etwas Neues bedienen zu können, oder nur etwas Zeit für die genaue Handhabung. Sehr angenehme Feststellung für uns war, dass alle drei Gruppen sehr bewusst bei der Datenschutz und teilweise bei der Netiquette sind. Die meist von allen achten auf die privaten Einstellungen auf sozialen Netzwerken und auch auf die Angemessenheit vom eingefügten Inhalt. Man kann sagen, dass Schüler, Studenten und auch Lehrer sehr gut medienentwickelt sind. Heutzutage bilden die Medien einen Bestandteil im Leben und auch die jüngere Generationen verantwortlich mit den Medien umgehen können. Die Tatsache, dass bestimmte Unterschiede zwischen den Gruppen existieren, bedeutet nicht, dass jemand nicht genug medienentwickelt sein soll.

Unseren zweiten Teil der Untersuchung bildet die Arbeit mit dem WQ. Wir arbeiteten mit zwei Formen von WQ, mit einer digitalen Form und in der Kombination von klassischen und digitalen Form. Was das Erstellen von beiden Formen betrifft, es muss betont werden, dass es nicht große Unterschiede zwischen beiden erweist wurden. Bei der digitalen Form bietet die Webseite das ganze Skelet und kurze Beschreibungen, was konkret unter bestimmten Schritten stehen soll. Auch für Lehrer, die niemals mit einem WQ arbeiteten, stellt solche Form keine Hindernisse vor. Die Sich-Erarbeiten-Phase dauerte nicht sehr lange, die Gestaltung der Seite war sehr übersichtlich. Während des Unterrichts arbeitete man sehr angenehm mit digitaler Form, weil jeder Schüler die Aufgabe vor sich hatte und jederzeit konnte den WQ wieder abgerufen werden. Die zweite Form verlief in der Kombination von digitaler und klassischer Form. Die Erstellung war in der Komparation zur digitalen Form nur weniger zeitaufwändig. Bei dieser Form man

muss selbst die bestimmten Schritte überlegen, weil die Hilfe wie bei der Webseite nicht zur Verfügung steht. Die Arbeit während des Unterrichts leichter mit der digitalen Form für uns war.

In unserer zweiten Hypothese vermuteten wir, dass die Schüler mit der digitalen Form mehr zufrieden werden, und dass sie mehr die Möglichkeiten des Computers für die Aufgabenerfüllung benutzen werden. Die Ergebnisse bestätigten unsere Vermutungen nur teilweise. Man kann sagen, dass die Schüler, die mit der digitalen Form arbeiteten, mehr zufrieden waren. Für alle Befragten eignete sich die digitale Form. Die Schüler mit der Papierform waren auch zufrieden, jedoch gibt es 3 Schüler, denen solche Form nicht ganz passend war. Unsere Vermutungen, dass die Schüler, die mit der Papierform arbeiten, werden mehr die Möglichkeit auf die Aufgabenstellung zurückzukommen benutzen, wurden widerlegt. Es wurde nicht erwartet, weil die Schüler in Gruppen von 4 Mitglieder zusammenarbeiteten, und jede Gruppe nur eine Papierform des WQ zur Verfügung hatte. Die Gruppe, die mit Papierform arbeitete, konnte sich auch besser in die Aufgabe einfühlen. Wichtig zu sagen ist, dass solche Unterschiede nur für unsere zwei Gruppen gelten. Um generelle Schlussfolgerungen ziehen zu können, schlagen wir vor, eine langfristige Untersuchung unternehmen, und zwar innerhalb einer Gruppe, die wechselnd mit beiden Formen arbeiten wird.

Nach unseren Ergebnissen aus der Untersuchung können wir ein Paar Empfehlungen für die Praxis geben. Wir bewiesen, dass nicht nur Schüler und Studenten, sondern auch Lehrer ganz gut medienentwickelt sind. Wir denken, dass die Aufklärung über die Medienverwendung immer durchgeführt sein soll. Die Entwicklung verläuft sehr schnell und auch die Veränderungen finden immer häufiger statt. Deswegen ist es sehr wichtig, dass nicht nur die Schüler, sondern auch Lehrkräfte gut informiert werden sollen.

Mit der Arbeit mit WQ nachwiesen wir, dass solche Neuigkeit im Unterricht sehr positiv wahrgenommen wird. Die Schüler fühlen sich mehr verantwortlich und sind nicht nur für mündliche Interaktion vorbereitet. Solche Form im Unterricht bereitet die Schüler auch für zukünftige Arbeit vor, wie die Zusammenarbeit mit verschiedenen Typen von Menschen in einer Gruppe und es entwickelt auch die Fähigkeit die Rede vor jemanden zu halten. Die Schüler sind nicht sehr daran gewöhnt auf Deutsch freiwillig zu sprechen. Ähnliche Projekte sorgen dafür, dass die Schüler gleichermaßen im Unterricht arbeiten und etwas selbst schaffen, also der Unterricht ist lernerzentriert, prozessorientiert und binnendifferenzierend. Es geht um entdeckendes Lernen und Lernen mit allen Sinnen. Wir

bewiesen auch, dass die Vorbereitung für Unterricht nicht sehr zeitaufwendig ist. Man soll vor allem die Idee haben, bei welchem Thema solche Projekte durchgeführt werden können, das Übrige verbraucht nicht sehr viel Zeit. Wir werden empfehlen, dass solche Projekte besser in der Kombination von beiden Formen verlaufen werden. Bei der Plakaterstellung geben sich die Schüler größere Mühe, was aber nicht bedeutet, dass die Schüler auch alles in der digitalen Form erstellen konnten, wie z.B. bei einer Podcast oder etwas Anderes.

Schlusswort

In der heutigen Praxis kann man ganz oft das Problem, wie die Schüler zu fesseln, begegnen. Es hängt damit zusammen, dass sie Schüler in anderen Umständen wie ihren Lehrer leben. Man spricht über die neuen Generationen von Schüler, die in einer schnellen und digitalvollen Gesellschaft leben. Deswegen haben wir das Thema „*Neue Medien in Fremdsprachenunterricht*“ bearbeitet.

In unserem theoretischen Teil beschäftigten wir uns allgemein mit Medien. Wir erwähnten, wie unterschiedlich kann alles, was zu den Medien gehört, verstanden sein. Es wird betont, was alles die Medienkompetenz betrifft und warum alle, die mit Medien umgehen, solches Wissen beherrschen sollen. Aus der Sicht der Pädagogik analysierten wir verschiedene Teilgebiete, die sich mit den Medien innerhalb des schulischen Milieus beschäftigen. Wir bearbeiteten näher die Problematik des computer- und internetbasierten Lernens und die Möglichkeiten, die damit zusammenhängen. Bei dem mediengestützten Unterricht erklärten wir näher, wie die bestimmten Evaluationskriterien beachtet werden müssen, weil solche Arbeit oft andere Einstellungen und Beurteilung erfordert.

Im praktischen Teil dieser Diplomarbeit beschäftigten wir uns mit der Medienkompetenz. Weil sie einen unverzichtbaren Bestandteil der Medienarbeit bildet, mochten wir erforschen, wie die Schüler und auch Lehrer medienkompetent entwickelt sind. Um die Medienkompetenz näher zu untersuchen, erstellten wir einen Fragebogen. Der Fragebogen wurde laut der Definition der Medienkompetenz erstellt und wurde von den Lehrern, Schülern und Studenten auf der Universität ausgefüllt. Der zweite Teil unserer Forschung widmeten wir der Unterrichtsbeobachtung, deren Bestandteil die Arbeit mit einem Webquest war. Es wurden zwei Typen von Webquest erstellt, und zwar eine Digitalform und die andere, wurde in der Kombination von digitalen und klassischen Medien erstellt. Die Untersuchung wurde auch mit Hilfe vom kurzen Evaluationsbogen ergänzt, den die Schüler selbst ausfüllten.

Das Ziel unserer Arbeit war zu untersuchen, ob die Schüler und auch Lehrer wirklich medienentwickelt sind, und ob einige Unterschiede gewiesen werden. Vor der Untersuchung stellten wir zwei Hypothesen fest.

Hypothese 1: Es werden deutliche Unterschiede von der Medienkompetenz zwischen den Studenten an der Universität, Schülern am Gymnasium und den Lehrern bewiesen. Unsere Vermutungen in dieser Hypothese wurden nicht bestätigt.

Hypothese 2: Schüler, die mit der digitalen Form des WQ arbeiten werden, werden mehr zufrieden mit dem ganzen Verlauf der Arbeit und werden öfter die Möglichkeiten des Internets für die Aufgabenerfüllung ausnutzen. Auch diese Hypothese wurde mit der Untersuchung widerlegt.

Analyse von Fragebogen bestätigte, dass obwohl die Unterschiede zwischen den Schüler, Studenten und Lehrer gewiesen wurden, man kann nicht konkret über den unterschiedlichen Grad der Medienkompetenz sprechen. Die entstandenen Unterschiede bewiesen die unterschiedliche Verwendung von Medien und Internet. Alle drei Gruppen waren genug medienentwickelt, was unsere Hypothese widerlegte. Bei dem zweiten Teil unserer Forschung, erstellten wir zwei Typen von Webquests. Wir arbeiteten mit zwei Gruppen von Schüler, wo eine nur mit Digitalform und die andere in der Kombination von digitalen und klassischen Medien arbeitete. Nach unserer Hypothese erwarteten wir, dass die Schüler mit der Digitalform mehr zufrieden werden, und die Möglichkeiten des Internets und Medien mehr ausnutzen werden. Unsere Vermutungen waren nicht bestätigt. Die Ergebnisse zeigten, dass die Gruppe, die mit beiden Formen arbeitete, besser die Möglichkeiten des Webquests ausnutzte. Wir denken, dass heutige Schüler sich mehr verantwortlich fühlen, wenn sie in der Kombination von Medien arbeiten können und damit selbst einen Produkt erstellen sollen.

Resumé

Žijeme v dobe, kedy všetko prebieha rýchlejšie, ako boli zvyknutí naši predkovia. Zmeny sa dotýkajú najmä rôznych vymožeností a rôznych médií, ktoré tak rýchlo prichádzajú ako aj odchádzajú, pretože sa stále niečo zdokonaľuje. V minulosti sa spoločnosť vyvíjala pomalšie a postupne. Keď prišli v 90-tych rokoch počítače, trvalo niekoľko desiatok rokov, kým sa počítače dostali do každej domácnosti či školy v takej podobe, v akej ich poznáme dnes. Avšak žiaci tejto doby sú z generácie na generáciu úplne iní a aj ich požiadavky na učiteľov a vyučovanie sú rozdielne. Často sa môžeme stretnúť s negatívnym postojom učiteľov voči žiakom, pretože hovoria, že tieto mladšie generácie sa nedarí zaujať či motivovať. Preto sme sa rozhodli venovať našu pozornosť práve digitálnym médiám. Téma našej diplomovej práce znie „*Nové média vo vyučovaní cudzích jazykov*.“ Zamerali sme sa na vyučovanie nemeckého jazyka, ktoré má dnes na Slovensku špecifické postavenie, pretože v škole je prvým povinným jazykom angličtina. Nemčina ostáva preto iba v pozadí a možno sa stretnúť s obzvlášť negatívnym postojom voči tomuto jazyku z pohľadu žiakov. Naším zámerom bolo preto pokúsiť sa priblížiť žiakom tejto doby a zistiť, či použitie médií vo vyučovaní, skutočne môže priniesť pozitívne výsledky.

V teoretickej časti práce sme začali so všeobecným opisom médií a ich klasifikácie do rôznych skupín, na základe rôznych kritérií. Média ako také, nie je jednoduché definovať jednotnou definíciou. Dokazuje to aj fakt, že mnohí autori sa sami odvolávajú na to, že i keď ich definícia obsahuje základné znenie, existuje mnoho uhlov pohľadu, ktoré definujú média rôzne. Dôležité je vedieť, čo médiá v sebe obsahujú a čo všetko sa danej problematiky týka. Osobitne a obširnejšie sa preto venujeme mediálnej kompetencii, ktorá je základom pre aplikáciu médií do školskej praxe. Nie len učitelia ale aj žiaci by mali byť mediálne kompetentní a zodpovední za to, čo a ako prebieha v digitálnej forme a vo virtuálnom svete. Základ mediálnej kompetencie preto nie je tvorený len vedomosťou o médiách, ale aj rôznymi dimenziami, na ktorých sa nachádzajú napríklad schopnosť reflexie a sebareflexie, či schopnosť ovládať rôzne médiá. Práca s médiami na vyučovaní by preto nemala prebiehať náhodne a bez dohľadu učiteľov. Žiakov treba viesť k tomu, čo je správne a čo sa od nich očakáva. Preto sa v ďalšej kapitole bližšie zaoberáme možnosťami, ktoré práca s médiami ponúka ale aj to, ako má takéto vyučovanie s použitím médií vyzerieť a prebiehať. Tretiu kapitolu sme venovali celkovému vnímaniu žiakov ako novej generácie. Táto generácia prichádza do kontaktu s novými médiami veľmi skoro

a ich učenie je viac intuitívne a automatické. Niektorí autori hovoria o tom, že táto skutočnosť by mala byť braná do úvahy a to najmä pri učení. Takíto žiaci sa radi učia hravou formou a prostredníctvom odhaľovania nových, zaujímavých skutočností. Mnoho zmien so sebou priniesol aj Web 2.0, ktorý nám ponúka často až možnosti bez hraníc, nie len čo sa týka vyhľadávania informácií. Špeciálnu pozornosť sme venovali rôznym spôsobom učenia za pomoci nových médií. Venujeme sa učeniu s využitím počítača a rôznych autorských programov, učeniu sa pomocou využitia internetu ako napr. Webquest spracovaný vo výskume alebo kooperatívne učenie, ktoré zdôrazňuje potrebu učiť sa spolupráci a zodpovednosti nie len za seba, ale aj za celú skupinu. Za dôležitú súčasť učenia s médiami alebo kooperatívneho učenia považujeme hodnotenie, či známkovanie výsledkov žiakov. Hodnotenie pri práci s novými médiami nie je vždy jednoduché a jednotvárne. Aj samotní žiaci sa učia sebareflexii a hodnoteniu nie len samých seba a svojich výkonov, ale aj svojich spolužiakov a spoluprácu v rámci novo vzniknutej skupiny. V praktickej časti sme sa zamerali na mediálnu kompetenciu a na prácu s médiami vo vyučovaní. K práci s Webquestom sme pripojili aj prvky kooperatívneho učenia, kde každý žiak v skupine mal svoju jedinečnú úlohu. Bližšie sa venujeme výskumu nižšie.

Cieľom našej práce bolo zistiť, či a ako sú žiaci dneška pripravení na používanie médií a teda zistiť, ako je rozvinutá ich mediálna kompetencia. Mediálna kompetencia tvorí dôležitú súčasť médií a práce s nimi. Výsledky rôznych štúdií sa zhodujú v tom, že súčasní žiaci patria k novej mediálnej generácii a z tohto dôvodu sme sa rozhodli zistiť, či sú aj učitelia skutočne pripravení na túto novú generáciu a na neustále meniace sa médiá. Naším cieľom bolo, aby sme poukázali na možnosti a pozitíva práce s médiami na vyučovaní a aby sme zároveň teoreticky aj prakticky dokázali, že príprava na vyučovanie s médiami nemusí byť komplikovanejšia.

Na to, aby sme zistili stupeň rozvoja mediálnej kompetencii u žiakov a učiteľov, sme použili dotazníkovú metódu. Dotazník sme tvorili na základe definície od autorov Baacke (2001) a Theunert (2009), ktorí podrobne rozoberajú čo všetko pod mediálnu kompetenciu spadá. Vo výskume sme sa zamerali osobitne na učiteľov gymnázia, ktorých sme vyhodnocovali v rámci svojej skupiny a porovnávali nie len rôzne využitie médií ale aj skutočnosť, či existujúce vekové rozdiely medzi učiteľmi zásadne podmieňujú rozdiely vo vývine mediálnej kompetencie. Ako druhú skupinu, na ktorú sme sa v rámci mediálnej kompetencie zamerali boli študenti vysokej školy a žiaci gymnázia. Zamerali sme sa na vekový rozdiel týchto dvoch skupín a ako sa dané rozdiely odzrkadľujú na mediálnej

kompetencii. V druhej časti nášho výskumu sme využili metódu pozorovania a ako hodnotiaci nástroj evaluačný hárok, ktorý vyplňovali žiaci. Zamerali sme sa práve na využitie médií vo vyučovaní nemeckého jazyka a vytvorili sme preto Webquest, ktorého aplikácia prebiehala v dvoch podobách. Zvolili sme si dve skupiny treťakov gymnázia, s jazykovou úrovňou A2⁺. Jedna skupina pracovala len s digitálnou formou Webquestu, čiže celá úloha a jej spracovanie prebiehalo za pomoci počítaču a internetu. Druhá skupina pracovala kombináciou papierovej a digitálnej formy. Zadanie Webquestu tak dostala každá skupina v jednej vytlačenej forme a tú mal na starosti jeden člen skupiny. Vypracovanie zadania úlohy prebiehalo pomocou internetu avšak koncovým produktom bolo vyhotovenie plagátu. Pozorovacou metódou sme sledovali rozdiely pri zhotovení Webquestu, priebeh na vyučovaní a výsledný produkt obidvoch skupín.

V rámci výskumu sme si stanovili dve hypotézy, ktoré výsledky výskumu vyvrátili.

Hypotéza 1: *Dokážu sa významné rozdiely v stupni mediálnej kompetencie medzi študentmi na vysokej škole, študentmi na gymnáziu a učiteľmi.*

Keďže sa mediálna kompetencia skladá z viacerých dimenzií, predpokladali sme, že rozdiely vo vývoji budú výrazné, najmä čo sa týka študentov na vysokej škole a študentov na gymnáziu. Dotazníky nám vyplnilo rovnako 36 študentov v obidvoch skupinách. Tieto dve skupiny využívajú médiá na rôzne účely avšak čo sa týka mediálnej kompetencie, obidve skupiny dokazujú schopnosť zaobchádzať s médiami bez väčších ťažkostí, uvedomele a zodpovedne. Učiteľom sme sa venovali osobitne. Dotazníky nám vyplnilo len 11 učiteľov, preto by sme chceli podotknúť, že túto časť vnímame skôr ako predvýskum, ktorý by sa mohol v budúcnosti uskutočniť. Naše výsledky sú ale napriek tomu prekvapujúce. Dotazník vyplnili učitelia vo vekovej kategórii od 29-54 rokov. Zamerali sme sa preto aj na vek a jeho podmienenosť pre výsledky. Dokázali sme však, že vek tu nehrá veľkú rolu a existujú aj jedinci z mladšej aj zo staršej vekovej skupiny, ktorí mali menšie problémy pri zaobchádzaní s médiami. Vo všeobecnosti však učitelia nepreukazovali väčšie problémy čo sa týka úrovni mediálnej kompetencie a môžeme tak konštatovať, že je rovnako rozvinutá ako u študentov. Preto by sme chceli navrhnúť do budúcnosti vytvoriť pre učiteľov dotazník, ktorý by v sebe zahŕňal konkrétne využitia médií vo vyučovaní a ich postoj k nim. Takto by bolo možné zistiť, či učitelia pracujú s médiami aj počas vyučovania a najmä ako vnímajú takýto spôsob výučby.

Hypotéza 2: *Žiaci, ktorí budú pracovať s digitálnou formou Webquestu, budú vo všeobecnosti viac spokojní s celkovým priebehom práce a využijú vo väčšej miere možnosti internetu, pre vypracovanie úlohy.*

Prekvapujúce boli pre nás aj výsledky práce s dvomi formami Webquestu. Spolupracovali sme s dvomi skupinami žiakov na gymnáziu, ktoré tvorili 4 skupiny po 4 žiakov. Očakávali sme, že skupina s digitálnou formou bude viac spokojná s formou práce a že využijú častejšie možnosť, vrátiť sa k zadaniu úlohy, pretože mali zadanie a celý Webquest neustále na internete. Druhá skupina pracovala s Webquestom v papierovej forme, to znamená, že každá skupina mala len jednu tlačенú formu Webquestu. Túto vytlačenú formu mal na starosti manager materiálu, ktorý mal toto zadanie nosiť zakaždým do školy. Čo sa týka spokojnosti práce, nemôžeme povedať, že by bol dokázaný výrazný rozdiel v spokojnosti obidvoch skupín. Pozitívne je, že ani jeden žiak nebol s takouto formou práce nespokojný. Rozdiel v odpovediach leží len na troch študentoch z papierovej formy, kde traja študenti boli síce s danou formou spokojní, avšak nie úplne. Z týchto výsledkov teda nemôžeme povedať, že by žiaci považovali za málo zaujímavé to, keď pracujú v kombinácii so starými a novými médiami. Obzvlášť nás prekvapila skutočnosť, že práve skupina, ktorá mala papierovú formu, sa vrátila k zadaniu častejšie ako skupina s webovou stránkou. Tým sme vyvrátili hypotézu a náš predpoklad, že žiaci s digitálnou formou využijú vo väčšej miere možnosti internetu na úspešné vypracovanie úlohy. Takéto výsledky sme nečakali, pretože pre žiakov predstavuje viac práce a námahy, aby sa dostali k zadaniu, ktoré má iba jeden spolužiak, ako si pozrieť dané znenie úlohy na internete, ku ktorému mal každý prístup. Tento rozdiel však prikladáme aj celkovému postoju k úlohe, kde skupina s papierovou formou už od začiatku prejavovala viac záujmu a snahu o vypracovanie úlohy.

Môžeme povedať, že sme cieľ našej práce skutočne dosiahli. Zistili sme, že rozdiely v mediálnej kompetencii medzi učiteľmi a žiakmi nie sú veľké a že sa obidve skupiny vyznačujú schopnosťou zaobchádzať s médiami. Našou snahou bolo aj to, aby sme prácu s médiami na vyučovaní podporili a dokázali, že časová náročnosť pri obidvoch formách nie je výrazne odlišná. Pri vytváraní Webquestu na internete sme veľmi ocenili prehľadný design domovskej webovej stránky. Táto v sebe zahŕňala všetky kroky, ktoré má Webquest obsahovať a k tomu aj krátky popis, čo by malo byť v danej časti napísané. Zorientovať sa na tejto stránke nebolo vôbec zložité ani časovo náročné. Pri papierovej forme sme vytvárali túto formu projektu vo worde. Ak by sa učiteľ rozhodol pre takúto formu, je potrebné si pozrieť dopredu, aké časti má Webquest a čo obsahujú. Pri tejto forme bolo potrebné premyslieť aj celkový vzhľad, pretože na vytlačennom papieri to vyzeralo stroho a nezáživne. Bolo potrebné využiť viacero rôznych obrázkov, či rôzne veľkosti a typy písma. Za nevýhodné považujeme aj nutnosť tlačiť celé zadanie viackrát,

čo sa dotýka následne aj výdavkov. Myslíme si, že Webquest je najlepšie vytvoriť pomocou dopredu vytvorených webových stránok, ktoré slúžia práve tomuto použitiu. Ako výsledný produkt vytvorili študenti s digitálnou formou powerpointové prezentácie, s pomocou ktorých potom ich výsledky odprezentovali. Študenti s papierovou formou vytvorili plagáty, ktoré tiež museli predstaviť a odprezentovať pred celou triedou. Zhotovené plagáty pôsobili omnoho presvedčivejšie a zaujímavejšie ako elektronické prezentácie. Celkovo to pôsobilo, akoby si študenti s papierovou formou dali viac záležať na konečnom výsledku ako tí s elektronickými prezentáciami. Na začiatku práce s Webquestom sme sa v jednej skupine stretli s dosť negatívnym postojom študentov. Považovali to za veľmi problematické, aby museli vystúpiť pred celú triedu a rozprávať po nemecky. Na takéto prezentácie neboli žiaci zvyknutí a keďže sa to týka nemčiny, ako druhého jazyka, často ani nejavia záujem o zapájanie sa do diania na hodine. Prostredníctvom hodnotiacich hárkov sme zistili, že študenti boli v konečnom dôsledku radi, že sa mohli zúčastniť na takomto projekte a po prezentácii, sebareflexii a hodnotení si mnohí uvedomili, že takéto projekty sú len prínosom pre ich budúci pracovný život. Snažili sme sa stále zdôrazňovať, že akákoľvek kritika voči ich prezentáciám je len prínosom pre ich ďalší rast a schopnosť vystupovať pred druhými. Bolo potešujúce, že aj samotní študenti si tento fakt nakoniec uvedomili.

Výsledky výskumu potvrdili, že žiaci aj učitelia ovládajú výborne prácu s médiami a všetko čo k tomu patrí. Je však dôležité, aby sa osвета ohľadom médií neustále šírila, pretože žiaci by mali vedieť nie len o rôznych využitíach médií, ale aj o rôznych nástrahách, ktoré vo virtuálnom svete číhajú. Zistili sme, že žiaci si vážia iné spôsoby výučby a najmä ich vlastnú produkciu, ktorá je pre učenie nevyhnutná. Pri práci s Webquestom sme zistili, že žiaci sa stále učia zodpovednosti a správnej práci s médiami. Z pohľadu učiteľa musíme zhodnotiť, že práca s digitálnymi médiami prináša viacero plusov ako mínusov. Je samozrejmé, že ak chceme vo vyučovaní robiť niečo iné, bude potrebné tomu venovať aj viac času. Avšak s pomocou potrebných prostriedkov, ako napr. webovej stránky pri Webqueste, toto časové zaťaženie nemusí byť vôbec výrazné.

Dúfame, že sme našou prácou pomohli a podporili učiteľov k tomu, aby sa sami zaujímali o rôzne nové médiá a tým aj inovatívne spôsoby vo výučbe. V teoretickej časti ponúkame viacero možností ako sa dá pomocou médií uľahčiť príprava na výučbu, ako napríklad zakomponovať žiakov do tvorby pracovných listov, a tým vytvoriť len z konzumentov aj producentov. V rámci príloh sa nachádzajú niektoré vypracované prezentácie a plagáty žiakov. V použitej literatúre sa nachádza odkaz na vypracovaný

Webquest, ktorý je každému k dispozícii pre využitie na vyučovaní. Záleží len na nás, či skutočne využijeme všetky možnosti tejto doby a či využijeme potenciál a záujmy žiakov pre jednoduchšie dosiahnutie cieľov, ktoré sme si stanovili.

Literaturverzeichnis

ARNOLD, P. – KILIAN, L. – THILLOSEN, A. – ZIMMER, G. 2013. *Handbuch E-Learning : Lehren und Lernen mit digitalen Medien*. W. Bertelsmann Verlag, 2013. 491 S. ISBN 3763951822.

AUFENANGER, S. et. al. 2005. *Perspektiven der Medienpädagogik in Wissenschaft und Bildung*. München : koepad, 2005, 320 S. ISBN 3-938028-37-8.

BARSCH, A. 2006. *Mediendidaktik Deutsch*. Paderborn : Verlag Ferdinand Schöningh, 2006. 230 S. ISBN 3-506-75640-0.

BAUER, P. – HOFFMAN, H. – MAYRBERGER, K. 2010. *Fokus Medienpädagogik: Aktuelle Forschungs- und Handlungsfelder*. Koaped : München, 2010. 429 S. ISBN 978-3-86736-110-1.

DEMMLER, K. et. al. 2009. *Medien bilden – aber wie?! Grundlagen für eine nachhaltige medienpädagogische Praxis*. München : koepad, 2009. 196 S. ISBN 978-3-86736-058-6.

EICKELMANN, B. 2010. *Digitale Medien in Schule und Unterricht erfolgreich implementieren*. Münster : Waxmann Verlag GmbH, 2010. 336 S. ISBN 978-3-8309-2243-8.

FREDERKING, V. – KROMMER, A. – MAIWALD, K. 2008. *Mediendidaktik Deutsch*. Berlin : Erich Schmidt Verlag, 2008. 340 S. ISBN 978 3 503 09822 4.

HEIDER-LANG, J. 2016. *Wie lernt die Web-2.0-Generation?* Rainer Hampp Verlag, 2016. 322 S. ISBN 3957101573.

HÜTHER, J. 2005. Erwachsenenbildung und Medienpädagogik In HÜTHER, J. – SCHORB, B. *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München : koepad, 2005. 480 S. ISBN 978-3-938028-06-3.

- HÜTHER, J. 2009. Medienpädagogik. In SCHORB, B. et al. *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München : kopaed, 2009, 311 S. ISBN 978-3-867360999.
- JORISSEN, B. – MAROTZKI, W. 2009. *Medienbildung – Eine Einführung*. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt. 2009, 255 S. ISBN 978-3-8252-3189-7.
- KERRES, M. 2013. *Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote*. Walter de Gruyter, 2013. 554 S. ISBN 3486736035.
- KRON, F. – SOFOS, A. 2003. *Mediendidaktik*. München : Ernst Renhardt Verlag, 2003. 198 S. ISBN 3-8252-2404-X.
- KRÜGER, H. – GRUNERT, C. 2004. *Wörterbuch Erziehungswissenschaft*. Wiesbaden : VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004. 488 S. ISBN 3-8100-4076-2.
- KUHN, CH. 2006. Möglichkeiten der Integration sprachlernbezogener Autorenprogramme in den DaF-Unterricht In: *Materialien Deutsch als Fremdsprache*. ISBN 3-88246-298-1, 2006, Heft 76, S. 329-340
- LANGE, G. – WEINHOLD, S. 2010. *Grundlagen der Deutschdidaktik : Sprachdidaktik – Mediendidaktik – Literaturdidaktik*. Baltmannsweiler : Schneider-Verl. Hohengehren. 2010. 373 S. ISBN 978-3-8340-0693-6
- MANDL, E. 2010. Schritt für Schritt in die virtuelle Welt – Die Gestaltung von Online-Aufgaben im Fremdsprachenunterricht In *Fremdsprache Deutsch*. ISSN 0937-3160, 2010, Heft 42, S. 29-35.
- MAYER, H. – KRIZ, W. 2010. *Evaluation von eLernprozessen. Theorie und Praxis*. Oldenbourg Verlag, 2010. 260 S. ISBN 3486704745.
- MOSER, H. 2010. *Einführung in die Medienpädagogik*. Wiesbaden : VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010. 332 S. ISBN 978-3-531-16164-8

PACHER, S. - KERN, A. 2005. Medienpläne entwickeln. Von der Medienarbeit der einzelnen Lehrkraft zum Medienentwicklungsplan für eine Schule In *Computer + Unterricht*. ISSN 0941-519X, 2005, S. 6-10.

ROTH, R. 2009. Rollen im Kooperativen Lernen – Ein Erfahrungsbericht In *Fremdsprache Deutsch*. ISSN 0937-3150, 2009, Heft 41, S. 30-34.

SCHORB, B. – ANFANG, G. – DEMMLER, K. 2009. *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München : kopaed, 2009, 311 S. ISBN 978-3-867360999.

STAIGER, M. 2007. *Medienbegriffe, Mediendiskurse, Medienkonzepte: Bausteine einer Deutschdidaktik als Medienkulturdidaktik*. Baltmansweiler : Schneider Verlag Hohengehren GmbH, 2007. 299 S. ISBN-10: 3-8340-0191-0.

SÜSS, D. – LAMPERT, C. – WIJNEN, CH. 2009. *Medienpädagogik: Ein Studienbuch zur Einführung*. Weisbaden : Springer-Verlag, 2009, 239 S. ISBN 9783531138947

SÜSS, M. et al. 2013. Kompetenzen für und durch das Lernen mit digitalen Medien In LUDWIG, L. et al. 2013. *Lernen in der digitalen Gesellschaft – Offen, vernetzt, integrativ*. Internet & Gesellschaft Collaboratory, 2013. 167 S. ISBN 3950313990.

THEUNERT, H. 2009. Medienkompetenz. In SCHORB, B. et al. *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München : kopaed, 2009, 311 S. ISBN 978-3-867360999.

TULODZIECKY, G. – HERZIG, B. – GRAFE, S. 2010. *Medienbildung in Schule und Unterricht*. Bad Heilbrunn : Julius Klinkhardt, 2010. 384 S. ISBN 978-3-7815-1753-0.

TULODZIECKI, G. – HERZIG, B. 2010. *Mediendidaktik*. München : kopaed, 2010. 279 S. ISBN 978-3-86736-202-3.

WEIDENMANN, B. 2011. Multimedia, Multicodierung und Multimodalität beim Online-Lernen In ISSING, L. – KLIMSA, P. 2011 *Online-Lernen: Planung, Realisation, Anwendung und Evaluation von Lehr- und Lernprozessen online*. Walter de Gruyter, 2011. 626 S. ISBN 3486710176.

WITT, C. – CZERWIONKA, T. 2007. *Mediendidaktik*. Bielefeld : W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG, 2007. 135 S. ISBN 3-7639-1914-7.

WITT, C. – CZERWIONKA, T. 2013. *Mediendidaktik*. Bielefeld : W. Bertelsmann Verlag, 2013. 180 S. ISBN 978-3-7639-5313-8.

Internetquellen

BAACKE, D. 2001. *Was ist Medienkompetenz?* [online]. 2001. [zit. 2016 Juli 21]. Im Internet verfügbar:

<<http://www.dieter-baacke-preis.de/dieter-baacke-preis/was-ist-medienkompetenz/>>

BOUNIN, I. *Aufgabenfelder der schulischen Medienpädagogik* [online]. [Stand am 2016 Juli 17]. Im Internet verfügbar: <<https://www.lmz-bw.de/gerhard-tulodziecki-aufgabenfelder-schulische-medienpaedagogik.html>>

BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIEN UND JUGEND. *E-Books*. [online]. [zit. 2016 November 19]. Im Internet verfügbar: <<https://www.bmfi.gv.at/ministerin/Aktuelles/Themen/PK-EBooks.html>>

EASY WEBQUEST. [online]. [Stand am 2017 Januar 10]. Im Internet verfügbar: <<http://www.easywebquest.ch/31neu.php>>

E-ETIQUETTE. Deutsche Telekom AG. [online]. [Stand am 2017 Januar 11]. Im Internet verfügbar: <<http://eetiquette.de/ueber-eetiquette/eEtiquette>>

E-ETIQUETTE. Deutsche Telekom AG. *Poster*. [online]. [Stand am 2017 Januar 11]. Im Internet verfügbar: <<http://eetiquette.de/poster/>>

ETHERPAD. [online]. [Stand am 2017 Januar 05]. Im Internet verfügbar: <<http://www.yourpart.eu/>>

GERBER, 2007. Artikel: *WebQuests – E-Learning nicht nur für Anfänger*, S. 14. [online]. [Stand am 2017 Januar 07]. Im Internet verfügbar.

<<https://www.eteaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/webquest/WebQuest.pdf> e-teaching.org>

GOETHE INSTITUT. *Arbeitsblätter selbst gemacht*. [online]. [Stand am 2016 November 11]. Im Internet verfügbar:

<<http://www.goethe.de/lhr/prj/usg/deindex.htm>>

HANS CYBURA SOFTWARE. *Online-Bestellformular*. [online]. [Stand am 2016 November 11] Im Internet verfügbar:

<http://www.zybura.com/de/index.php?page=bes_auswahl>

HOT POTATOES. [online]. [Stand am 2016 November 23] Im Internet verfügbar:

<<http://www.klampfl.de/hotpot/html/viewlet.html>>

MERTEN, M. – THIERBACH, P. – PIERINI ROBERTO. *Lingofox*. [online]. [Stand am 2016 November 23]. Im Internet verfügbar:

<<http://www.lingofox.de/index.php?page=start&lan=de>>

PADLET. [online]. [Stand am 2017 Januar 05]. Im Internet verfügbar:

<<https://padlet.com/>>

STEINER, M. *Grundbegriffe der Mediendidaktik*. [online]. [Stand am 2016 Juli 20]. Im Internet verfügbar: <<https://www.lmz-bw.de/grundbegriffe-mediendidaktik.html>>

WEB 2.0. 2007. In : *Im Blickpunkt*. [online]. Medienkompetenz : NRW. Januar 2007, 6 S. [zit. 2016 Juli 17.] Im Internet verfügbar:

<<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/im-blickpunkt-web-20/>>

ZARB. *Arbeitsblätter kreativ und schnell erstellen*. [online]. [Stand am 2016 November 11]. Im Internet verfügbar: <http://www.zarb.de/de/index.php?page=bes_info>

VRBICKÁ, M. 2017. *Das Beste Reiseziel – Webquest*. [online]. [Stand am 2017 Februar 04]. Im Internet verfügbar:

<<http://www.webquests.ch/dasbestereiseziel.html?page=160656>>

Anhang 1

Dotazník

V mojej diplomovej práci sa zaoberám témou „Nové médiá vo vyučovaní“. Cieľom môjho výskumu je zistiť stav využívania digitálnych médií v školskej praxi. Koncentrujem sa najmä na mediálnu kompetenciu a týmto smerom je cieleň aj tento dotazník.

Prosím nájdite si čas tento dotazník vyplniť. Dotazník je anonymný a všetky získané informácie sú dôverné a budú slúžiť len pre účely výskumu. V otázkach je možné zakrúžkovať aj viacero odpovedí. Verím, že svojím serióznym prístupom k vyplňovaniu dotazníka prispejete k objektívnemu zisteniu údajov.

Ďakujem.

Vek:

Pohlavie:

Status (študent, učiteľ):

Trieda/Odbor:

1. Aktívne využívam digitálne médiá.

- a) áno b) nie

2. Tieto médiá využívam ...

- a) viac pre súkromné účely b) viac pre štúdium/prácu
c) v rovnakej miere d) nevyžívam ich

3. Pri práci s novými médiami (mobil, počítač a i.) ...

- a) sa viem v nich pomerne rýchlo orientovať a obsluhovať ich
b) potrebujem viac času, aby som ich vedel obsluhovať, ale nie je to pre mňa problém
c) neviem ich ovládať, potrebujem pomoc od druhých

4. Nové médiá...

- a) ma zaujímajú, pozerám sa na ne však kriticky, musia spĺňať určité kritériá
b) spoznávam a využívam na základe odporúčenia mojich známych a preto ich využívam aj ja
c) nezaujímam sa o nové médiá, využívam len tie, ktoré sú pre mňa nevyhnutné

5. Internet využívam na to, aby som sa aktívne podieľal na rôznych stránkach (fóra, blog, Facebook, Snapchat, Instagram,...):

- a) áno
- b) nie

6. Tieto siete využívam na...

- a) synchrónnu komunikáciu (chat, správy)
- b) chcem sa formou statusov, fotiek a i. podeliť s druhými o zážitkoch z môjho života
- c) sledujem známych ako sa im darí, sám sa na vytváraní príspevkov nepodieľam
- d) vyhľadávam tam stránky, ktoré ma zaujímajú
- e) zabíť nudu
- f) iné

7. Na sociálnych sieťach spravujem svoje súkromie...

- a) mám verejné nastavenia, nech všetci vidia ako žijem
- b) nastavenia súkromia si nastavujem na základe určitých bezpečnostných opatrení
- c) nezaujímam sa o to

8. Obsah, ktorý pridávam (status, fotky, videá...),

- a) pridávam až po určitom zvážení primeranosti
- b) dávam na sieť bez väčšieho zamyslenia sa
- c) nikdy pred tým som sa nad tým nezamýšľal
- d) pred tým som sa nad tým nezamýšľal, teraz na to dávam väčší pozor
- e) nepridávam nič

9. Internet využívam:

- a) na komunikáciu
- b) vyhľadávanie informácií
- c) sám tvorím príspevky (blog, fóra...)
- d) online nákupy

10. Keď vyhľadávam na internete nejaké informácie:

- a) vyhľadávam na základe určitých kritérií
- b) dám do vyhľadávača kľúčové slovo a otvorím v poradí prvý zobrazený odkaz
- c) hľadám na stránkach, ktoré mi niekto odporučil

11. Pri plnení určitých úloh internet používam tak, že:

- a) kriticky vyberám relevantné informácie
- b) skopírujem dôležité časti a ďalej sa zadaním nezaoberám
- c) snažím sa prezrieť viacero stránok, aby som si vedel utvoriť základný obraz k danej problematike

12. Pri citovaní/parafrázovaní rôznych zdrojov (obrázky, text, video a i.) z internetu v referátoch, seminárnych prácach a i:

- a) dbám na to, aby všetky zdroje boli zahrnuté v použitej literatúre
- b) zdroje neudávam
- c) zdroj udávam len pri textoch

Anhang 2 – Evaluationsbogen der Arbeit mit dem Webquest

Hodnotiaci formulár práce s webquestom (WQ)

1. V skupine som pracoval s:

- a) papierovou formou WQ
- b) digitálnou formou WQ

2. Táto forma práce mi vyhovovala:

- a) áno
- b) nie celkom
- c) vôbec nie

3. Počas tvorby WQ som využil možnosť, vrátiť sa k zadaniu úlohy:

- a) áno
- b) nie

4. Tvorba WQ ma zaujímala, vžil som sa do danej roly:

- a) Áno
- b) nie celkom
- c) vôbec nie

5. V budúcnosti by som radšej pracoval:

- a) len s novými/digitálnymi médiami
- b) s digitálnych a klasických médiami súčasne (zhotovenie plagátu, brožúry atď.)
- c) len s klasickými médiami (vyhľadávanie informácií pomocou kníh atď.)

6. Iné poznámky, postrehy, pripomienky

.....

.....

.....

.....

.....

- [illegible]

Stuttgart



Reisen mit dem Flugzeug !!!

Viedal VIE	Stuttgart STR
Wien VIE	Stuttgart STR
08:55	10:05
Stuttgart STR	Viedal VIE
14:40	15:55

Ein Ticket für zwei Personen hin und zurück kostet 114,90€

Unterkunft in Stuttgart

- Maritim Hotel Stuttgart****
- Preis des Aufenthaltes für 2 Personen mit Frühstück für 4 Nächte ist 800€
- ruhiger Lage im Zentrum von Stuttgart

Lage des Hotels

- ruhiger Lage im Zentrum von Stuttgart
- Das Maritim Hotel Stuttgart befindet sich gegenüber vom Bosch-Areal (Einkaufs- und Kinokomplex) und der Liederhalle (Kultur- und Kongresszentrum).
- Bis zum Hauptbahnhof Stuttgart laufen Sie 15 Minuten.

Die Fahrt vom Flughafen zum Hotel dauert 21 Minuten mit einem Taxi.

Die Fahrt vom Hotel zum Hauptbahnhof dauert 15 Minuten zu Fuß.

Hoteldienstleistungen:

- > 3 Restaurants
- > ein modernes Spa mit einem 24-Stunden-Indoor-Pool
- > Fitnessraum und eine Sauna.

Mercedes-Benz Arena

(Neckarstadion)

6.3.2017

2019: Eintracht Braunschweig - VfB Stuttgart

3. Bundesliga

Schloßplatz

Jubiläumssäule

Neue Skulptur

Brunnen auf dem Schloßplatz

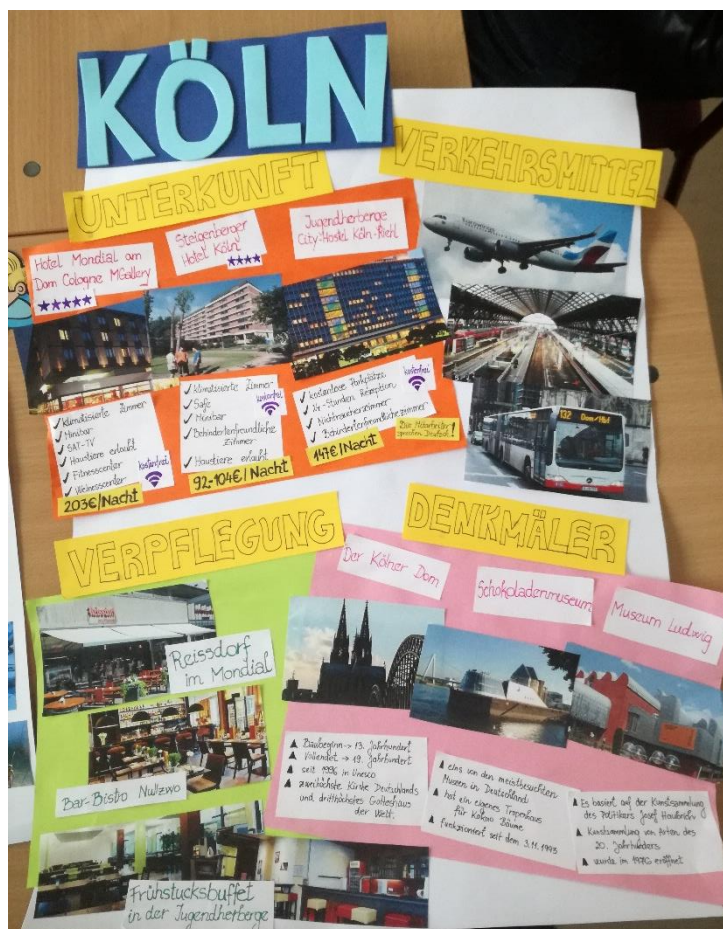


wilhelma zoologisch-botanischer Garten	
Monat März	
Eingang/Main	Öffnungszeiten
Haupteingang	8:15 Uhr - 16:00 Uhr
Eingang Rosenteigpark	an Wochenenden, Feiertagen und in den Winterferien*
Eingang Pragstraße	geschlossen
Tierhäuser	8:15 Uhr - 16:45 Uhr
Pflanzenhäuser	8:15 Uhr - 16:30 Uhr
Aquarium, Amazonienhaus und Insektarium	9:00 Uhr - 17:00 Uhr
Denkmalhalle	geschlossen
Perfektbildung	17:00 Uhr
* von 9:00 Uhr bis 16:00 Uhr	

Der Eintritt für 2 Personen ist 30 €.



Webquest – Plakat – Köln



[illegible]