



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Abteilung für Fremdsprachenlehrausbildung

Deutschlehrausbildung

EINE STUDIE ZUM E-LEARNING FÜR DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE

Gözde ALTINSOY

Masterarbeit

Ankara, 2024



Liderlik, araştırma, inovasyon, kaliteli eğitim ve deęişim ile

Daha ileriye... En İyiyeye...



Abteilung für Fremdsprachenlehrausbildung

Deutschlehrausbildung

EINE STUDIE ZUM E-LEARNING FÜR DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE

YABANCI DİL OLARAK ALMANCANIN E-ÖĞRENİMİNE İLİŞKİN BİR ARAŞTIRMA

Gözde ALTINSOY

Masterarbeit

Ankara, 2024

Annahme und Bestätigung

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Gözde ALTINSOY'un hazırladığı "Yabancı Dil Olarak Almancanın E-Öğrenimine İlişkin bir Araştırma" başlıklı bu çalışma jürimiz tarafından **Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı, Alman Dili Eğitimi Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

Prof. Dr. Dursun ZENGİN

İmza

Jüri Üyesi (Danışman)

Dr. Öğr. Üyesi Doğu ATAŞ

İmza

Jüri Üyesi

Dr. Öğr. Üyesi Emel ERİM

İmza

Bu tez Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri üyeleri tarafından / / tarihinde uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulunca / / tarihi itibarıyla kabul edilmiştir.

Prof. Dr. İsmail Hakkı MİRİCİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Abstract

In der heutigen Zeit, mit der sich ständig weiterentwickelnden Technologie, gewinnen die digitalen Medien im Bereich der Bildung eine große Bedeutung. Die Entwicklungen im Bereich der Technologie führen zur Entstehung neuer Werkzeuge und Techniken in der Aus- und Weiterbildung. E-Learning bedeutet elektronisches Lernen. Im Laufe der Jahre wurden E-Learning Plattformen entwickelt, die das Fremdsprachenlernen unterstützen und autonomes Lernen in den Vordergrund bringen. E-Learning-Plattformen, die Deutsch als Fremdsprache unterstützen, sind von großer Bedeutung. Das Ziel dieser Arbeit liegt darin, die E-Learning-Plattform MintiCity wissenschaftlich zu untersuchen und zu prüfen ob und inwieweit der Einsatz von MintiCity im Bereich Deutsch als Fremdsprache, den Schülern sinnvoll, effektiv und motivierend ist. In der Studie wird die quantitative Datenerhebung verwendet. Die quantitative Datenerhebung erfolgt in Form einer 14. Befragten Fragebogenstudie. Die Hauptstudie wird mit 160 Schülern in zwei Maya Privaten Mittelschulen in Ankara durchgeführt. Für die Untersuchung nehmen Schüler aus der 5., 6. und 7. Klassen teil, die mit MintiCity anvertraut sind. Die quantitativen Daten werden für SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) aufbereitet und mithilfe deskriptiver Statistik ausgewertet.

Schlüsselwörter: MintiCity, E-Learning Plattform, Deutsch als Fremdsprache, Quantitative Datenerhebung, Fragebogenstudie

Abstract

The adaptation of education to the constantly evolving technology is inevitable, and significant advancements are particularly observed in the field of foreign language teaching. Technological developments are spreading across all aspects of our lives at an unprecedented speed and scope. Therefore, the changes and advancements in technology also lead to the emergence of new techniques in education. E-learning, which stands for electronic learning, has been developed over the years to support foreign language learning and promote autonomous learning. E-learning platforms supporting the learning of German as a foreign language play a significant role. Among these e-learning platforms, MintiCity e-learning platform is the most widely used platform in our country. The purpose of this study is to investigate the effect of the MintiCity e-learning platform on students learning German as a second foreign language. To achieve this aim, scientific data were collected through a survey from 160 students using the MintiCity e-learning platform among students studying German as a second foreign language in private Maya middle schools in Ankara. In the survey, the motivation scale was used to determine students thoughts on the MintiCity e-learning platform, and the quantitative data obtained were analysed using the SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) statistical package program. Quantitative content analysis was used as the research design in the thesis.

Keywords: MintiCity, e-learning platform, german as a foreign language, quantitative data collection, questionnaire study

Öz

Sürekli gelişen teknolojiye eğitimin adapte olması kaçınılmazdır ve özellikle yabancı dil öğretimi alanında büyük gelişmeler görülmektedir. Teknolojik gelişmeler eşi benzeri görülmemiş bir hız ve kapsamda hayatımızın her aşamasına yayılıyor. Bundan dolayı teknoloji alanında yaşanan değişim ve gelişmeler, eğitim alanında da yeni tekniklerin ortaya çıkmasına yol açmaktadır. E-öğrenme, elektronik öğrenme anlamı taşımaktadır. Yıllar içerisinde, yabancı dil öğrenmeyi destekleyen ve otonom öğrenmeyi ön plana çıkaran e-öğrenme platformları geliştirilmiştir. Yabancı dil olarak Almancayı destekleyen e-öğrenme platformlarının büyük bir önemi vardır. Bu e-öğrenme platformlarından ülkemizde en yaygın olarak kullanılan platform, MintiCity e-öğrenme platformudur. Bu çalışmanın amacı, MintiCity e-öğrenme platformunun ikinci yabancı dil olarak Almanca eğitimi alan öğrenciler üzerindeki etkisinin araştırılmasıdır. Bu amaç doğrultusunda, tez çalışmasında, Ankara'daki ikinci yabancı dil olarak Almanca eğitimi alan özel Maya ortaokullarda okuyan öğrenciler arasından MintiCity e-öğrenme platformunu kullanan 160 öğrenciden anket yoluyla bilimsel veriler toplanmıştır. Anket çalışmasında motivasyon ölçeği kullanılarak, öğrencilerin MintiCity e-öğrenme platformuna ilişkin düşünceleri tespit edilerek, elde edilen nicel veriler SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) istatistik paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Tez çalışmasında araştırma deseni olarak nicel içerik analizi kullanılmıştır.

Anahtar sözcükler: MintiCity, e-öğrenme platformu, yabancı dil olarak Almanca, nicel veri toplama, anket

Danksagung

Zuerst gebührt mein Dank Herrn Dr. Doğu ATAŞ, der meine Masterarbeit betreut und begutachtet hat.

Ein besonderer Dank kommt meiner lieben Mutter Neriman ALTINSOY zu, die mich zu jeder Zeit während meiner Masterarbeit motiviert und Zuversicht gegeben hat. In schwierigen Phasen hat Sie mich stets unterstützt und inspiriert weiterzumachen und mein Ziel konsequent zu verfolgen.

Großen Dank schulde ich auch meinen Schwestern die mir während des gesamten Arbeitsprozesses zur Seite standen.

Vielmals bedanke ich mich für die Informationsbereitschaft des MintiCity-Teams; Nilgün AKDOĞAN, den Deutschlehrern aus der Maya Privaten Mittelschulen in Ankara und den Teilnehmenden meiner Befragung. Ohne diese hätte die vorliegende Masterarbeit nicht entstehen können.

Diese Masterarbeit widme ich meinem Vater Gazi ALTINSOY und meiner Mutter Neriman ALTINSOY.

Inhaltsverzeichnis

Annahme und Bestätigung	ii
Abstract	iii
Abstract	iv
Öz	v
Danksagung	vi
Tabellenverzeichnis.....	ix
Abbildungsverzeichnis.....	x
Abkürzungsverzeichnis	xi
Teil 1 Einleitung.....	1
Problemstellung	5
Zielsetzung und Relevanz der Untersuchung.....	7
Untersuchungsproblem.....	7
Hypothesen.....	8
Beschränkungen.....	9
Begriffsbestimmungen	10
Teil 2 Theoretische Grundlagen und Forschungsstand	17
Blended Learning 1.....	18
Flipped Classroom / Umgedrehter Unterricht 2	22
E-Learning / Elektronisch unterstütztes Lernen 3.....	27
Gamification 4.....	33
Learning Management System 5.....	41
Teil 3 Forschungsdesign	48
Art der Forschung	48
Forschungspopulation und Stichprobe	49
Prozess der Datenerhebung.....	50

Datenerhebungsinstrumente	50
Datenanalyse.....	51
Teil 4 Befunde, Kommentare und Diskussion	52
Teil 5 Fazit und Empfehlungen.....	69
Literaturverzeichnis	77
ANHANG-A: Çevrimiçi Öğrenme Motivasyon Ölçeği	86
ANHANG-B: Ölçek İzni.....	88
ANHANG-C: İzin Milli Eğitim Bakanlığı	89
ANHANG-Ç: Araştırma Gönüllü Katılım Formu	90
ANHANG-D: Etik Komisyon İzni	91
ANHANG-E: Etik Beyanı	92
ANHANG-F: Yüksek Lisans Tez Çalışması Orijinallik Raporu	93
ANHANG-G: Thesis Originally Report	94
ANHANG-H: Yayımlama ve Fikri Mülkiyet Hakları Beyanı	95

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 <i>Schüleranzahl von zwei verschiedenen Schulen</i>	52
Tabelle 2 <i>Anzahl von weiblichen und männlichen Schülern</i>	53
Tabelle 3 <i>Schüleranzahl nach dem Lebensjahr</i>	53
Tabelle 4 <i>Schüleranzahl der Klassenstufen</i>	53
Tabelle 5 <i>Deskriptive Statistik</i>	54
Tabelle 6 <i>Demografische Informationen</i>	58
Tabelle 7 <i>Vergleich der Schulen der durchschnittlichen Punktzahlwerte</i>	59
Tabelle 8 <i>Vergleich der Klassen hinsichtlich der Durchschnittswerte</i>	60



Abbildungsverzeichnis

Abb 1. Zusammenwirken der unterschiedlichen Perspektiven	12
Abb 2. Lernförderliche Strukturelemente des Flipped Classroom Modell	24
Abb 3. Die Einordnung von E-Learning	31
Abb 4. Schnittmenge der Themengebiete „Selbstgesteuertes Lernen“, „Gamification“ sowie „Neue Möglichkeiten von Computer und Internet“	36
Abb 5. Das Learning Management System (LMS)	42
Abb 6. Das E-Learning Plattform MintiCity - Startseite/Home	62
Abb 7. Das E-Learning-Plattform MintiCity - Lernen & Üben	63
Abb 8. Die Bearbeitung des Avatars, der Zimmer und der Minti 3D Stadt.....	64
Abb 9. Das E-Learning-Plattform MintiCity - Mein Mintibuch	65
Abb 10. Das E-Learning-Plattform MintiCity - Meine Familie - Inhalt A1.1	65
Abb 11. Das E-Learning-Plattform MintiCity - Spiel & Spaß – Minti-Memo Multi	66

Abkürzungsverzeichnis

DaF: Deutsch als Fremdsprache

DaZ: Deutsch als Zweitsprache

FSU: Fremdsprachenunterricht

Abb: Abbildung

E-Learning: Elektronisch unterstütztes Lernen

M-Learning: mobiles Lernen

WBT: Web Based Training

CBT: Computer Based Training

App: Application

LMS: Learning Management System

BLE: Blended Learning Environments

OLE: Open Learning Environments

GER: Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen

vgl.: Vergleiche

Teil 1

Einleitung

Die Digitalisierung ist zu einer der wichtigen Errungenschaften unserer Gesellschaft geworden, weshalb der Bedarf an digitalem Lernen in Schulen steigt. Die digitale Transformation und die Corona-Pandemie verändern die Vorgehensweise, wie Schüler lernen. Soziale Netzwerke ermöglichen eine vielfältige und sofortige Art der Kommunikation, sodass sie jederzeit an Informationen gelangen können.

Insbesondere, nach der Corona-Pandemie wachsen die Kinder und Jugendlichen heutzutage völlig selbstverständlich mit digitalen Medien auf und sind unverzichtbare Infrastruktur für soziale Teilhabe: Smartphones, Tablets, Notebooks, Laptops, Computer etc. prägen zunehmend den Alltag der Heranwachsenden und dadurch Entwicklungs- und Lernchancen der digitalen Lernprogramme und Plattformen. Diese Entwicklungen beeinflussen den alltäglichen Schulunterricht. Im Unterricht können allein Bücher oder Präsentationen nicht zur Vermittlung von Schulstoff genutzt werden. Demzufolge entstehen immer neue Medienformate und elektronische Systeme, die den Schulalltag vielfältig und effizienter gestalten. Das Lernen in der Schule hat sich durch Jahre sehr verändert, früher war es anders als heute. Die Lehrende waren strenger und die Lernende waren passiver als heute. Nun haben die Schüler eine aktive Rolle im Unterricht, man bringt sie in der digitalen Welt mit digitalen Spielen dazu, aktiv bei dem Unterricht mitzumachen. Es ist eine Übung, deren wichtigsten Merkmale die Effektivität, kommunikativer Charakter, Interesse erweckend, motivierend und aktivierend erläuft. Aktivitäten ermöglichen einen dynamischen Unterricht, helfen den Schülern den Lerninhalt leichter zu beherrschen und haben eine große Rolle bei der Entwicklung des Menschen. Im Unterricht bieten diese Möglichkeit, den Fremdsprachenunterricht schülerorientiert zu gestalten. Im Vordergrund steht der Erwerb neuer Kenntnisse zu gewinnen mittels einer angenehmen Tätigkeit durch die Nutzung der digitalen Medien und deren Plattformen im Bereich DaF-Unterricht. Es ist bekannt, dass die fortschreitende Internationalisierung, Globalisierung und technologische Entwicklung zu

immer intensiveren und spezialisierteren Kommunikationsprozessen führen (vgl. Ataş, 2016, S. 2). Eine anerkannte Tatsache ist, dass die fortschreitende Internationalisierung, Globalisierung und technologische Entwicklung zu einer zunehmenden Intensivierung und Spezialisierung der Kommunikationsprozesse führt.

E-Learning bedeutet, wenn ganze Unterrichtsinhalte online angeboten werden, unter denen dann nicht nur Videos, sondern auch Spiele, Texte und Animationen zur Verfügung stehen. Demzufolge sind „nicht nur einzelne Materialien, auch ganze Konzepte wie das sogenannte „virtuelle Klassenzimmer“ oder außerschulische Lernorte fördern die Integrierung digitaler Medien im Unterricht (vgl. Rösler, 2008, S. 373). Die Kombination von einem virtuellen Klassenzimmer bietet verschiedene Lernarten und kann den Präsenzunterricht ergänzen.

Die Menschen sind die Hauptkomponenten des digitalen Transformationsprozesses, bei der Prozess- und Technologieanpassung ist der Mensch das Hauptsubjekt, während Technologie, Objekt und Prozess das Prädikat sind (vgl. Aykul, 2021, S. 40). Integriertes Lernen oder auch Blended Learning genannt, ist eine Lernmethode, die verschiedene Lernformen kombiniert. Die häufigste Form des integrierten Lernens ist eine Kombination aus traditionellem Präsenzunterricht und Online-Lernen, es wird häufig als eine enorme Alternative zum E-Learning beurteilt. Bei diesem Aspekt des Blended Learnings entscheiden die Schüler selbst, wo, wann und in welchem Tempo sie sich weiterbilden. Dadurch erhalten sie ein gewisses Maß an Autonomie und Kontrolle über ihre eigene Entwicklung (vgl. Lier, 2022, S. 1). Sie haben die Möglichkeit, ihren eigenen Lernzeitplan zu gestalten und flexibel auf Lehrinhalte zuzugreifen. Unterdessen sollen die Vorteile des E-Learnings, wie beispielsweise die Unabhängigkeit von Zeit und Raum, verbesserter Zugang zu Informationen oder Erleichterung der Kommunikation genutzt werden (vgl. Launer, 2007, S. 126). In der Zwischenzeit sollen die Potenziale des E-Learnings genutzt werden, darunter die zeitliche und räumliche Unabhängigkeit und verbesserte Informationszugänglichkeit. „Es ist nicht mehr möglich, die Fremdsprache in einem von der Außenwelt abgeschnittenen Klassenraum mithilfe eines Lehrbuchs zu vermitteln, ohne die technologischen Mittel wie interaktives Whiteboard,

PC, Internet, DVDs, CDs o.ä. einzusetzen“ (Erim & Sarı Bıyık, 2021, S. 734). Die Lernenden werden durch das Spielen von Sprache erfahrungsgemäß aktiv und voller Energie. Es werden Fähigkeiten wie Kreativität, Kooperationsbereitschaft, Online-Selbstlernversion der deutschen Sprache und die Fähigkeit entwickelt, sich in die Rolle anderer zu versetzen. Die E-Learning-Plattform MintiCity, was das Grundprinzip Gamification betrifft, ist eine digitale Komplettlösung für den Deutsch als Zweitsprache – DaZ, sowie für den Deutsch als Fremdsprache – DaF Unterricht.

Die Lehrer können mit wenigen Klicks einen strukturierten Unterricht vorbereiten, verschiedenen Lerntypen sowie Niveaustufen individuelle Aufgaben zuweisen und differenziert unterrichten, Hausaufgaben digital vergeben und automatisch kontrollieren lassen. Sie können dabei die Leistungen einer Klasse auf einen Blick sehen und dabei auf individuelle Bedürfnisse eingehen und somit die Entwicklung jedes Einzelnen gewährleisten. Zuzufolge delegieren sie die Grammatikerklärungen und spielerische Automatisierungen an die Technik und gewinnen damit Zeit. Daher fördert es den Gruppenkontakt und ermöglicht die Kommunikation zwischen eigenen und fremden Erfahrungen.

Die Gamification bezieht sich auf die Anwendung von Spieldynamiken (vgl. Stott & Neustaedter, 2013, S. 1). Es basiert auf dem Prinzip der Gamification und steigert die Motivation. Mit Belohnungen, Wettbewerben sowie spielerischen Elementen, wird die Neugier und das Interesse erweckt.

Die Schüler im Kontext Integration sind in ihrem Lerntempo, in ihren Lernstrategien, in ihren Vorkenntnissen und in ihren Lernbedürfnissen sehr unterschiedlich aber dies ist bei online Spielen nicht von Bedeutung. Alle haben die Möglichkeit, mitzumachen und die sprachlichen Fähigkeiten auf Deutsch zu üben. Sie fördern Hör- und Sprechhandel, Konzentration, Denken, Empathie, Planen, Selbstständigkeit und Selbstverantwortung.

MintiCity lässt die Schüler in die deutsche Sprache eintauchen, wobei sie die deutsche Grammatik induktiv lernen – in Übereinstimmung mit dem Europäischen Referenzrahmen für Sprachen. Audiovisuelle und interaktive Inhalte mit natürlicher Progression sorgen dafür, dass

das Verständnis für den authentischen Sprachgebrauch von der ersten Lektion an gewährleistet ist, und fördern das selbstständige Sprechen, indem sie den Wunsch nach Wiederholung wecken. Demzufolge können Lerner in ihrem persönlichen Lerntempo das gleiche Ziel erreichen.

Die Medienkompetenz und Mediennutzung, bieten Lehramtsstudierenden und Lehrkräften vielfältige Materialien und Anregungen für die Integration in den Unterricht. Die Bildung der digitalen Welt, Bildungsvorschläge und Fachkräfte fördern die berufliche Integration digitaler Werkzeuge und gleichzeitig den Erwerb von Medienkompetenzen mit sprachlichen Grundtätigkeiten. Die zunehmende Integration digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht hat einen bedeutenden Einfluss auf die Art und Weise, wie Sprachen gelehrt und erlernt werden. In einer Ära, in der digitale Technologien einen festen Platz in unserem Alltag haben, eröffnen sich im Fremdsprachenunterricht neue Möglichkeiten und Herausforderungen. Dieser Wandel hat weitreichende Auswirkungen auf Lehrmethoden, Lernumgebungen und die Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden. In dieser Einleitung werden wir die Rolle digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht untersuchen, ihre potenziellen Vorteile sowie mögliche Herausforderungen beleuchten und die dynamische Schnittstelle zwischen traditionellen Lehrmethoden und modernen Technologien erkunden. Durch diese Auseinandersetzung wollen wir ein tieferes Verständnis für die Bedeutung und den Einfluss digitaler Medien auf den Fremdsprachenunterricht gewinnen.

Die traditionelle Fremdsprachenunterrichtskritik bezieht sich auf die ritualisierte Unterrichtsform, in der der Lehrer die Rolle des allwissenden Wissensvermittlers einnimmt. In einem überwiegend frontalen Unterricht vermittelt der Lehrer vordefinierte Lehrziele und -inhalte, wobei er einen Großteil der Redezeit beansprucht (vgl. Brüner, 2008, S.18). Heutzutage müssen sich die Schüler nicht mehr an einem Lernort versammeln, um Wissen zu erwerben, sie verfügen im DaF-Unterricht über die Fähigkeiten des Selbstlernens und der Zusammenarbeit. Die Formen des virtuellen Lernens und des intensiven Austauschs zwischen

Lehrern und Schülern sind nicht ausschließend, sondern mehrmals deutlicher zu verstehen als in Präsenzsituationen.

In der vorliegenden Studie wird eine Antwort auf die Frage gesucht, inwieweit die E-Learning-Plattform MintiCity im Deutsch als Fremdsprachenunterricht den Schülern effektiv und motivierend ist. Die Fragebogenstudie wurde in Ankara in den zwei Maya Privaten Mittelschulen, der fünften, der sechsten und siebten Klassen mit insgesamt 160 Schülern durchgeführt, dementsprechend wurden die Motivationsskala mit 14 Fragen nach dem quantitativen Verfahren analysiert.

Problemstellung

Digitale Lernspiele werden als fester Bestandteil des täglichen Lebens von Jugendlichen und Kindern angesehen. Die Verwendung digitaler Spiele im Unterricht ist seit einiger Zeit Gegenstand von Forschung im Bereich der Fremdsprachendidaktik.

Medien und Technologie rücken in den Vordergrund dadurch entstehen soziale Individuen (vgl. Zengin, 2022, S.17). Es ist jedoch auch relevant, dass die Schüler dieser Plattform effizient nutzen, ohne andere Unterrichtsstunden zu verzögern und nicht aus dem Ziel zu geraten, da sonst das lange Verweilen vor dem Computer ihre soziale Entwicklung, ihre Beziehung und Interaktion zu Menschen negativ beeinflussen kann. Obwohl fast alle Grund- und Sekundarbildungseinrichtungen über die notwendige Infrastruktur und Ausrüstung verfügen, um ihre Kurse in einer digitalen Umgebung zu präsentieren, wird die Ausbildung der Lehrkräfte, die die Ausbildung durchführen, in den meisten von ihnen vernachlässigt. „Es stellt sich die Frage, welche Faktoren die Nutzung digitaler Medien durch das Berufsbildungspersonal, hier mit dem Fokus auf die Lehrkräfte, begünstigen bzw. behindern“ (Bach, 2016, S. 108). Die Lehrende hingegen sollten über eine ausreichende technische Ausstattung verfügen, um den Unterricht gut bewältigen zu können. Manchmal fühlen sich die Schüler möglicherweise von Lehrenden und Klassenkameraden isoliert. Weil die virtuelle Welt die physische Interaktion zwischen dem Lernenden und den Lehrenden eliminiert (vgl. Aslan,

2006, S. 128). E-Learning ermöglicht es dem Lernenden auch ein Raum, in dem Schüler sich und seine Ergebnisse produzieren und präsentieren, Simulationen durchführen, komplexe Lernwelten im Internet erkunden und miteinander interagieren kann (vgl. Rösler, 2008, S. 327). In einigen Fällen wird die Aktualisierung der Smartboards vernachlässigt oder es kommt zu Internetunterbrechungen, sodass die E-Learning-Plattform spät während des Unterrichts geöffnet wird und Zeit verschwendet wird. Die Problemstellung für E-Learning kann vielschichtig sein und hängt von verschiedenen Kontexten und Anwendungsbereichen ab.

Einige Module können aus Zeitgründen nicht vollständig von Lehrenden und Lernenden genutzt werden. Experimentelle Studien zum computergestützten Sprachenlernen durch Spiele reichen noch nicht aus (vgl. Akyıldız, 2019, S.1). Daher gibt es wenig wissenschaftliche Forschung und Literatur zur Wirksamkeit von E-Learning-Plattformen im Deutsch-als-Fremdsprachen-Unterricht, ihrer Motivation auf die Schüler, Leistungsindikatoren und ihren Auswirkungen auf die Lernfähigkeit. Daher soll in dieser Studie die Wirkung von E-Learning im Deutschunterricht detailliert untersucht werden und in zukünftige wissenschaftliche Studien einfließen. Veränderungen der Bedingungen, Anforderungen, internationalen Beziehungen im Laufe der Jahre, die Verfolgung wissenschaftlicher und technologischer Entwicklungen auf internationaler Ebene und der Versuch, diese in unserem Land umzusetzen, haben zu Veränderungen im Fremdsprachenunterricht sowie in vielen anderen Bereichen geführt (vgl. Genç, 2010, S. 27). Digitale Medien, die sich mit der Technologie weiterentwickeln und verändern, sind im Fremdsprachenunterricht unumgänglich geworden.

Nach Rösler (2021) sind Fortschritte in der Technologie zusammenfassend:

Der Fokus auf Inhalte muss bleiben, und es ist meines Erachtens durch die technologische Entwicklung möglich, dass dieser gestärkt wird. Die Fremdsprachendidaktik hat sich eine gewisse Selbstzufriedenheit im Hinblick auf die Inhaltsorientierung angewöhnt, sie glaubt, diese sei erreicht. Das scheint mir problematisch zu sein, zumindest, wenn man es bezogen auf die Ebene des individuellen Lernenden betrachtet. (Rösler, 2021, S. 15)

Es wird darauf hingewiesen, dass in der Fremdsprachendidaktik eine gewisse Selbstzufriedenheit in Bezug auf die Ausrichtung auf Inhalte herrscht, wobei man glaubt, dass

dieses Ziel bereits erreicht sei. Durch technologische Fortschritte besteht die Möglichkeit diesen Fokus zu stärken. Diese Einschätzung wird als problematisch betrachtet, insbesondere, wenn man sie im Zusammenhang mit den Bedürfnissen der individuellen Lernenden sieht. Es deutet darauf hin die Ausrichtung auf Inhalte neu zu überdenken, insbesondere auf der Ebene des einzelnen Lernenden.

Zielsetzung und Relevanz der Untersuchung

Das Ziel dieser Forschungsarbeit ist es, die Motivation und die Wirkung der E-Learning-Plattform MintiCity auf Schüler des Studiengangs Deutsch als Fremdsprache, in Ankara in den zwei Maya Privaten Mittelschulen, der fünften, der sechsten und siebten Klassen zu untersuchen. Zu diesem Zweck werden die Motivationen der Schüler gemessen. Diese Studie gewinnt an Bedeutung im Hinblick auf die Unterstützung des Erlernens von Deutsch als zweite Fremdsprache mit E-Learning-Plattform MintiCity. Im Lichte der in der Forschung gewonnenen Erkenntnisse, werden Vorschläge für Online-Trainingsmodule auf der E-Learning-Plattform MintiCity präsentiert und tragen zu zukünftigen wissenschaftlichen Studien bei. „Computerbasierte Medien sollen zu einer Verbesserung des Lehrens und Lernens führen, zu einer besseren Anschauung und Veranschaulichung von Lerninhalten“ (Nattland & Kerres, 2006, S. 4). Die Integration von computerbasierten Medien soll das Lehren und Lernen verbessern und eine effektivere Visualisierung und Veranschaulichung von Lerninhalten ermöglichen.

Untersuchungsproblem

Motiviert die E-Learning-Plattform MintiCity die Schüler im DaF-Unterricht?

Teilprobleme

- 1) Bevorzugen Schüler die E-Learning-Plattform MintiCity im DaF-Unterricht?
- 2) Sind die Lernmodule, Aufgaben, Inhalte etc. für die Schüler geeignet?
- 3) Wie effektiv sind die Online-Methoden, die beim E-Learning für vier grundlegende Sprachfertigkeiten eingesetzt werden?

- 4) Verfügen die Lehrkräfte über eine ausreichende technische Ausstattung?
- 5) Welche Lernprobleme treten bei MintiCity auf?
- 6) Inwieweit motiviert die E-Learning-Plattform MintiCity die Schüler im DaF-Unterricht?

Hypothesen

In der Authentizität, Lernerautonomie, Lernerkollaboration sowie Handlungs- und Interaktionsorientierung beim Training mündlicher Kommunikation spielen eine zentrale Rolle (vgl. Pihkala-Posti, 2011, S. 195).

Nach Funke (2018) ist die E-Learning Plattform zusammenfassend:

Der Einsatz von E-Learning-Plattform in der Schule ist nicht nur Mittel zum Zweck, sondern soll eine bessere Vermittlung der Inhalte des Faches unterstützen, individuelleres und auch selbstbestimmtere Lernen fördern und ermöglichen, dabei Vielfaltigkeit in Methoden und Unterrichtssituationen bieten. Relevant ist hier also, wie zu allen Zeiten, die gute Auswahl der zur Verfügung gestellten Materialien und ein klares und sinnvolles Unterrichtskonzept, damit die Vorteile des E-Learning gegenüber klassischem Frontalunterricht ausgeschöpft werden können. Diese Kompetenzen müssen gebildet und gepflegt werden und deshalb im Aus- und Weiterbildungsprozess als Zielkompetenzen festgeschrieben sein. (Funke, 2018, S. 16)

Die Hypothese der vorliegenden Arbeit lautet, inwieweit die E-Learning-Plattform MintiCity im DaF-Unterricht die Schüler motiviert und was mit der Digitalisierung im Unterricht verbessert werden kann. „Didaktische Reflexionen, wie sie durch die e-didaktische Kriterien-Checkliste angeregt werden können, stellen den Ausgangspunkt einer e-didaktischen Haltung dar“ (Kergel und Heidkamp-Kergel, 2020, S. 89). Demzufolge müssen sich die Lehrkräfte an der ständig veränderten und weiterentwickelten digitalen Welt sich verankern.

Das eigentliche Ziel dieser Arbeit besteht darin, zu untersuchen, ob die E-Learning-Plattform MintiCity die Schüler im DaF-Unterricht bei der Erlernung der deutschen Sprache motiviert und effektiv ist oder nicht.

In diesem Zusammenhang werden nach MintiCity folgende Hypothesen aufgestellt:

- 1) Die E-Learning-Plattform MintiCity ist interaktiv, individuell und kann sowohl unausgesetzt als auch überall genutzt werden, sodass es das autonome Sprachlernen unterstützt, womit die Schüler den gesamten Lernprozess; Planung, Realisierung und Evaluation, selbstständig durchführen können.
- 2) Das Gamification ist das Grundprinzip, die Schüler haben Spaß beim Lernen und sind motiviert. Es funktioniert am besten in kooperativen Lernmodellen wenn Belohnungen greifbar sind.
- 3) Es befürwortet den Flipped-Classroom-Ansatz und optimiert das Lernen sowohl innerhalb als auch außerhalb der schulischen Räumlichkeiten.
- 4) Im DaF-Unterricht verläuft der Unterricht Schülerzentriert.
- 5) Es ermöglicht den Lehrern, die Schwächen und Stärken der Schüler zu erkennen und ihren Unterrichtsplan entsprechend vorzubereiten.

Beschränkungen

Das Forschungsuniversum beschränkt sich auf die Untersuchung der E-Learning-Plattform MintiCity im Deutsch als Fremdsprachenunterricht, an den zwei Maya Privaten Mittelschulen die in Ankara verwendet werden, anhand einer 14. Befragten Fragebogenstudie, mit insgesamt 160 DaF- Schülern der 5., 6. und 7. Klassenstufen.

In der Studie werden die Motivationen der Schüler bewertet. Dank der E-Learning-Plattform MintiCity, wird anhand einer Motivationsskala ermittelt, ob dies den Unterricht effizienter macht und die Schüler motiviert.

Die vorliegende Arbeit beschränkt sich im Näheren auf die neue Technologie die Beschränkungen traditioneller Lern- und Lehrformen überwinden und eine neue Art der Interaktion im Klassenzimmer schaffen können, eine Fragebogenstudie im DaF-Unterricht mit

160 Schülern hinsichtlich des E-Learnings, die Ermittlung, inwieweit das elektronisch unterstütztes Lernen die Schüler beim Erlernen der deutschen Sprache motiviert.

Die Schüler erarbeiten sich den Lernstoff durch E-Learning selbstständig und ist sowohl „online“ als auch „offline“ möglich. Da alle Schüler zu unterschiedlichen Zeiten und in ihrem eigenen Tempo lernen können, steht die Lehrkraft nicht jederzeit für Anfragen oder Schwierigkeiten zur Verfügung, sondern reagiert zeitverzögert. Es wird selbständig durchgearbeitet somit erfolgt das Feedback dabei komplett automatisiert. Verschiedene Sprachlernspiele bieten die Möglichkeit Wissensabfragen in Form von Quizen oder anderen Spielen, die interaktiv aufbereitet sind zu integrieren und damit auch mit Spaß beim Lernen zu unterstützen, dabei steht das spielerische Lernen im Fokus und motiviert entsprechend die Schüler im DaF-Unterricht.

Begriffsbestimmungen

In diesem Abschnitt werden die Schlüsselbegriffe, die in dieser Arbeit am häufigsten vorkommen, näher erläutert, um das Verständnis zu erleichtern. Begriffsbestimmungen sind klare und präzise Erklärungen von Begriffen oder Konzepten, die dazu dienen, ein gemeinsames Verständnis zu schaffen und Missverständnisse zu vermeiden. Sie definieren den Begriff oder das Konzept in klaren Worten, oft unter Berücksichtigung seiner Bedeutung, seiner Anwendungsbereiche und seiner Beziehung zu anderen Begriffen oder Konzepten.

Digitale Medien

Digitale Medien erfüllen die Aufgabe, Informationen in elektronischer Form zu übermitteln. Dazu gehören beispielweise; Websites, Software, Texte, Apps, Videospiele, Audiodateien, Bilder, Videos, Dokumente, Plattformen etc. Digitale Medien bieten die Möglichkeit, Informationen auf vielfältige Weise darzustellen, z. B. visuell und auditiv oder durch die Mischung von virtueller und realer Umgebung (vgl. Degner, Moser & Lewalter, 2022, S. 1). Sie sind die Formen von Informationen, die in digitaler Form vorliegen und elektronisch verarbeitet werden können. Diese Medien nutzen Technologien wie

Computer, Internet und elektronische Geräte für die Erstellung, Speicherung, Übertragung und Darstellung von Informationen. Es finden sich vielfältige Realisierungsformen zudem werden immer mehr Weiterbildungen oder ganze (Weiterbildungs-)Studiengänge im Bereich DaF und DaZ online angeboten (vgl. Biebighäuser & Feick, 2020, S. 13). Die Digitalisierung von Lehrmaterial könnte zu einem Ende der Lehrwerkanalyse führen (vgl. Rösler, 2008, S. 376). Sie bieten Möglichkeiten zur Personalisierung, Interaktivität und Vernetzung. Der Einsatz digitaler Medien hat besonders in den letzten Jahren stark zugenommen und verändert die Art und Weise, wie Informationen erstellt, konsumiert und geteilt werden. Die Verwendung digitaler Medien im Unterricht und Lernen ist nicht neu. Die Entscheidung der Lehrer, welche Medien sie im Unterricht verwenden und auf welche Weise sie letztendlich eingesetzt werden, hängt stark von den technologischen Entwicklungen ab, die sich heutzutage schnell ändern (vgl. Kužnar, 2022, S. 7). Die Verwendung und letztendliche Einsatzweise von Medien im Unterricht hängen stark von den sich schnell verändernden technologischen Entwicklungen ab.

Nach Jakovets & Jarmolenko (2015) wird das Fremdsprachenlernen mit Hilfe digitaler Medien interpretiert:

Für das Fremdsprachenlernen mit Hilfe digitaler Medien gibt es wichtige Gründe. Selbstverständlich ist ihre Nutzung in Kombination und Wechselwirkung mit herkömmlichen Medien zu sehen. Die Auswahl der Medien wird bestimmt von den Aufgabenformaten, vom Kompetenzziel und dem allgemeinen und sprachlichen Kenntnisstand der Lernenden, von ihren Bedürfnissen und Interessen sowie ihrem individuellen Lernstil. Gleichwohl lassen sich viele Ziele und Anliegen des Fremdsprachenunterrichts durch die Informations- und Kommunikationstechnologien besser erreichen als durch den ausschließlichen Einsatz von Print- und anderen traditionellen Medien. (Jakovets & Jarmolenko, 2015, S. 1)

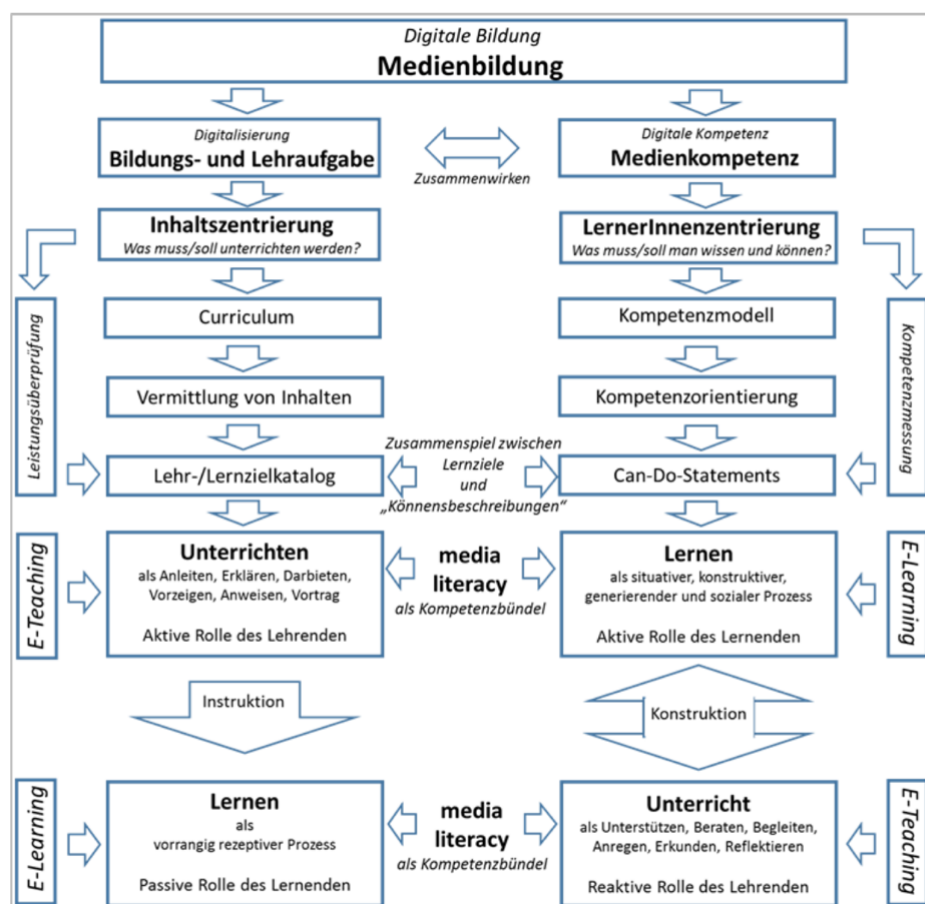
Dazu gehören die Art der Aufgaben, die angestrebten Kompetenzen, das allgemeine und sprachliche Niveau der Lernenden, ihre individuellen Bedürfnisse und Interessen sowie ihr bevorzugter Lernstil. Trotz dieser Vielfalt an Einflussfaktoren wird darauf hingewiesen, dass Informations- und Kommunikationstechnologien oft besser geeignet sind, viele Ziele und Anliegen des Fremdsprachenunterrichts zu erreichen als der alleinige Einsatz von gedruckten Materialien und anderen traditionellen Medien. Dies unterstreicht die Bedeutung der

Integration digitaler Technologien, um effektiv auf die unterschiedlichen Bedürfnisse und Lernstile der Schüler einzugehen und die Lehrziele erfolgreich zu realisieren.

In dieser Abbildung wird folgendes über die digitale Bildung erläutert:

Abb. 1

Zusammenwirken der unterschiedlichen Perspektiven



Zusammenwirken der unterschiedlichen Perspektiven Nach Brandhofer & Wiesner (2018).

Die Bildung von Persönlichkeiten als Prozess und als Ergebnis des Prozesses durch analoge oder digitale Medien wird als Medienbildung bezeichnet. Es ist ein Bestandteil des kompetenzorientierten Lernens und des vermittelnden Unterrichtens, das in einem Bereich stattfindet, der sich zwischen dem Lehrplan, den Lehr- und Lernzielkatalogen sowie den Kompetenzmodellen und den sogenannten „Can-Do-Statements“ erstreckt. Durch den

strukturierten Aufbau und die fortlaufende Verbesserung der Fähigkeiten im Umgang mit Medien wird die Bildungs- und Lehrmission erfolgreich umgesetzt, um die persönliche Medienkompetenz zu entwickeln und zu optimieren. Die Lehrer und Schüler erwerben Kompetenzen und sollen im Unterricht kontinuierlich ermutigt und unterstützt werden. Dabei handelt es sich um einen produktiven Prozess, der auf einem aktiven Wechsel und einer Zusammenarbeit zwischen Unterrichtsinhalten und kreativem Schaffen basiert (vgl. Brandhofer & Wiesner, 2018, S. 4). Eine effektive Umsetzung der Bildungs- und Lehrmission durch einen gut strukturierten Aufbau und die fortlaufende Verbesserung der Fähigkeiten im Umgang mit Medien erreicht wird. Dieser Prozess ist darauf ausgerichtet, die persönliche Medienkompetenz zu entwickeln und zu optimieren. Sowohl Lehrer als auch Schüler erlangen dabei unterschiedliche Kompetenzen, und es ist wichtig, dass sie im Unterricht kontinuierlich ermutigt und unterstützt werden. Der gesamte Ablauf wird als produktiver Prozess beschrieben, der auf einem aktiven Wechsel und einer Zusammenarbeit zwischen den Unterrichtsinhalten und kreativem Schaffen basiert. Dies verdeutlicht die Bedeutung einer dynamischen Lehr- und Lernumgebung, die darauf abzielt, Medienkompetenzen kontinuierlich zu fördern und zu stärken.

Digitale Medien werden im DaF-Unterricht zunehmend genutzt, um den Spracherwerb zu fördern. Lehrer und Schüler profitieren von einer breiten Palette an Ressourcen wie interaktiven Übungen, Videos, Audiodateien und Online-Kursen, die Flexibilität und Zugänglichkeit im Lernprozess ermöglichen. Durch die Verwendung digitaler Medien können Schüler authentische Sprachpraxis erleben und ihre Kommunikationsfähigkeiten verbessern. Zudem erleichtern digitale Medien die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Lehrern und Schülern. Die effiziente Verwaltung von Ressourcen und der Lernfortschritt der Schüler werden ebenfalls unterstützt. Trotz dieser Vorteile gibt es Herausforderungen wie die Verfügbarkeit von Technologie und Datenschutzbedenken. Insgesamt bieten digitale Medien eine effektive Möglichkeit, den DaF-

Unterricht zu bereichern und den Spracherwerb zu fördern, wenn sie angemessen eingesetzt werden.

M-Learning (mobiles Lernen)

Es hat sich viel im Bereich der Technologie verändert. Die Geräte wurden leichter, leistungsfähiger und günstiger und haben sich schließlich in das alltägliche Leben integriert, wo sie mittlerweile auch eine wichtige Rolle gespielt haben. „Bei M-Learning geht es um das Lernen mit Handy oder Smartphone, Notebooks, Tablets, iPads und etc., aber es werden alle Geräte, die beweglich, drahtlos und tragbar sind, dazugerechnet“ (Pál, 2014, S. 8). Mobiles Lernen bezieht sich auf Lernaktivitäten, die über mobile Geräte wie Smartphones, Tablets oder Laptops durchgeführt werden. Diese Form des Lernens ermöglicht den Zugang zu Bildungsinhalten und Ressourcen unabhängig von Ort und Zeit. M-Learning nutzt die Vorteile mobiler Technologien und drahtloser Kommunikation, um Lehr- und Lernmaterialien mobil verfügbar zu machen. Es ist daher nicht überraschend, dass die Idee, mobile Computermedien sowohl als Lernmittel in Lehrprozesse als auch in Lernprozesse zu integrieren. Schließlich entwickelte sich M-Learning zu einem Forschungsgebiet, das immer wichtiger wurde (vgl. Parzl & Bannert, 2013, S. 2). M-Learning wird in verschiedenen Bildungsbereichen eingesetzt, von formellen Schul- und Hochschulumgebungen bis hin zu informellen Lernszenarien. Es bietet eine flexible und effiziente Möglichkeit, Wissen zu vermitteln und zu erwerben. M-Learning kann sowohl formale als auch informelle Lernsituationen unterstützen und bietet die Möglichkeit, Lerninhalte auf vielfältige und interaktive Weise zu präsentieren. Es ist wichtig anzumerken, dass M-Learning eine Ergänzung zum traditionellen Lernen darstellt und nicht als Ersatz für den persönlichen Unterricht angesehen werden sollte. Mobiles Lernen (m-Learning) bezeichnet die Nutzung mobiler Technologien wie Smartphones oder Tablets, um Bildungsinhalte flexibel und ortsunabhängig zu konsumieren oder zu interagieren. Es ermöglicht den Lernenden, Bildungsinhalte mobil zu konsumieren und sich frei von zeitlichen oder räumlichen Einschränkungen weiterzubilden.

Plattform

Eine Internet-Plattform ist eine besondere Internetseite, indem man etwas herunterladen oder auf die Internetseite stellen kann. Das können zum Beispiel Videos oder Fotos sein. Manche dieser Plattformen gibt es auch als App. Die Integration dieser digitalen Plattformen erweitert die Lehrmethoden, fördert die Kommunikation und ermöglicht flexiblere Unterrichtsgestaltung im Fremdsprachenunterricht. Lehrer sollten Plattformen entsprechend den Zielen ihres Unterrichts gezielt auswählen und nutzen. Es können Werte auf digitalen Plattformen von verschiedenen Nutzer, gleichzeitig an verschiedenen Orten der Plattform erzeugt, ausgetauscht und konsumiert werden (vgl. Gilbert, 2020, S. 14). Es bezeichnet einen stabilen und funktionalen Ort, auf dem verschiedene Aktivitäten oder Dienstleistungen stattfinden können. Die Plattformen spielen eine zunehmend wichtige Rolle in modernen Bildungsumgebungen, sei es im traditionellen Klassenzimmer oder im Fernunterricht. Sie erleichtern die Verwaltung von Bildungsinhalten, fördern die Interaktion und schaffen flexible Lernmöglichkeiten für die Lernenden. Die effektive Nutzung von Lernplattformen im DaF-Unterricht erfordert eine sorgfältige Auswahl und Integration entsprechender Ressourcen, um die Bedürfnisse der Lernenden zu erfüllen und einen ansprechenden und effektiven Sprachlernprozess zu ermöglichen. Plattformen ermöglichen es Lehrern, den Fortschritt der Lernenden zu überwachen, Feedback zu geben und individuelle Leistungen zu bewerten. Eine digitale Plattform im Unterricht bezieht sich auf eine Online- oder elektronische Umgebung, die Lehrern und Schülern Werkzeuge und Ressourcen zur Verfügung stellt, um Lehr- und Lernaktivitäten durchzuführen. Diese Plattformen können speziell für Bildungszwecke entwickelt worden sein oder allgemeine Plattformen sein, die für den Unterricht angepasst wurden. Sie ermöglichen es Lehrern, Unterrichtsmaterialien hochzuladen, Aufgaben zuzuweisen, Kommunikation zu fördern und den Lernfortschritt der Schüler zu verfolgen. Für die Schüler bieten digitale Plattformen Zugang zu Lernmaterialien, interaktiven Übungen, Tests und Feedback von Lehrern. Darüber hinaus können digitale Plattformen Funktionen für die Zusammenarbeit und den Austausch zwischen Schülern sowie für die Verwaltung von

Lerngruppen und -projekten bieten. Sie dienen als zentrale Schnittstelle für den Unterricht und ermöglichen es Lehrern und Schülern, effektiv miteinander zu interagieren und Lernziele zu erreichen. Dies fördert eine gezielte Anpassung des Unterrichts. Digitale Kommunikation hat in den letzten Jahren erheblich zugenommen und spielt eine zentrale Rolle in vielen Aspekten des täglichen Lebens, der Arbeit und der Bildung.

Nach Kohn (2019) ist die digitale Kommunikation zusammenfassend:

Die digitale Kommunikation öffnet für den zeitgemäßen, handlungsorientierten DaF-Unterricht immer wieder neue Möglichkeiten, stellt ihn vor weiteren Herausforderungen und bringt weniger behandelte Themen im Fokus. Die mit der Erweiterung des GER (2018) entwickelten neuen Deskriptoren zur interaktiven Online-Kommunikation, geboren aus der Notwendigkeit einer sich ändernden Wirklichkeit gerecht zu werden, wirken sich kreativ und motivierend auf den konkreten Sprachunterricht aus. (Kohn, 2019, S. 138)

Die digitale Kommunikation ist ein dynamisches Feld, das ständig durch technologische Entwicklungen und Innovationen beeinflusst wird. Es spielt eine entscheidende Rolle in der globalen Vernetzung, Zusammenarbeit und im Informationsaustausch. Es bezieht sich auf den Austausch von Informationen, Nachrichten oder Daten unter Verwendung elektronischer Geräte und Technologien. Bildungsplattformen spielen eine immer wichtigere Rolle, insbesondere in der modernen, digital orientierten Bildung. Sie bieten Lehrern und Schülern Werkzeuge zur besseren Organisation und Kommunikation im Lernprozess. Die Vielfalt digitaler Ressourcen und Plattformen im Fremdsprachenunterricht ermöglicht eine personalisierte und praxisnahe Lernerfahrung, die über den traditionellen Klassenraum hinausgeht. Integration digitaler Kommunikation fördert nicht nur die praktische Anwendung der Fremdsprache, sondern ermöglicht auch eine vielseitige und dynamische Lernumgebung.

Teil 2

Theoretische Grundlagen und Forschungsstand

In diesem Kapitel wird das Ziel verfolgt, den theoretischen Bezugsrahmen der Studie zu entsprechen. Interaktive Lehrmethoden sind effektive Möglichkeiten, mit einer Generation von Schülern in Kontakt zu treten, die es gewohnt sind, ständig aufzuwachen. Diese Studien steigern die Qualität und Effektivität des Lehrers, bieten dem Schüler individuelle und unabhängige Lernmöglichkeiten und werden gleichzeitig von den Schülern unterstützt. Die theoretischen Grundlagen und der Forschungsstand im Bereich E-Learning im DaF-Unterricht, also im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht, umfassen eine Vielzahl von Konzepten und Erkenntnissen. Die Plattform deckt die vier Fertigkeiten des Sprachenlernens und insbesondere viele Aktivitäten zur Verbesserung der Aussprache der Schüler ab. Unverstandene Punkte können beliebig oft wiederholt werden (vgl. Ögüt, 2014, S. 68). Auf diese Weise können sie Dialoge aufbauen und Meinungen in der Zielsprache äußern. Bei computerunterstütztem Lernen steht der Fokus nicht auf dem Lehrer als Wissensvermittler, sondern auf den fragenden, neugierigen und motivierten Schülern (vgl. Baric, Serena & Cickovska, 2012, S. 41). Die Lerngewohnheiten von Schülern verändern sich ständig und radikal. Dieser Wandel hat zwangsläufige Folgen für den Deutschunterricht und die Ausbildung von Deutschlehrern. Die E-Learning-Plattform MintiCity bietet Blended Learning im Bereich Deutsch als Fremdsprache. Es wird lediglich einen Zugang zur Website der Bildungseinrichtung benötigt, die dieses Angebot bereitstellt, sowie die Durchführung einer Registrierung. Andererseits erleichtert es den Zugang zu Online-Materialien, die durch E-Learning angeboten werden (vgl. Cheong, 2002, S. 341). Die Vorgehensweise ermöglicht eine relevante Integration authentischer Materialien und kultureller Kontexte, wodurch eine individualisierte Lernmethode geschaffen wird, um den spezifischen Bedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden.

Blended Learning

Es zielt darauf ab, das Beste aus beiden Welten zu vereinen, um den Lernenden ein flexibles, personalisiertes Lernumfeld zu bieten. Diese Methode hat den Vorteil, dass Lernende selbstbestimmter und eigenverantwortlicher lernen können, was die Motivation erhöht und zu besseren Lernerfolgen führt. „Das Konzept des Blended-Learning-Kurses basierte auf einer Kombination von Kontaktunterricht und selbstständigem e-Learning, wobei die Lernziele von Präsenzphasen und Selbststudium aufeinander abgestimmt waren“ (Ylönen, 2016, S. 60).

Blended Learning im DaF-Unterricht kombiniert traditionelle Unterrichtsmethoden mit digitalen Technologien, um eine vielseitige und effektive Lernumgebung zu schaffen. Diese Methode integriert Präsenzunterricht mit Online-Komponenten, wodurch den Lernenden die Möglichkeit gegeben wird, flexibel und individualisiert zu lernen. Blended Learning im DaF-Unterricht kann sowohl face-to-face Interaktionen als auch digitale Ressourcen wie Lernplattformen, Online-Übungen, Videos und Kommunikationstools umfassen. Diese ganzheitliche Herangehensweise strebt an, die Vorteile beider Lernmodalitäten zu kombinieren und den Lernprozess zu optimieren. Es ist mit der Entwicklung und dem Dimensionswechsel des E-Learning-Konzepts entstanden. Auf diese Weise kann die Schüler-Lehrer-Kommunikation zwar auf gesunde Weise erfolgen, gleichzeitig können Bildungsaktivitäten aber auch außerhalb der Schule durchgeführt werden (vgl. Karaotcu & Baran, 2019, S. 68). Die unter der Leitung des Lehrers organisierte Blended-Learning-Umgebung ermöglicht die Nutzung von Lernmaterialien im Internet. „Die Nutzung digitaler Technologien in Studium und Lehre wird zunehmend zum selbstverständlichen Bestandteil und ist nicht mehr nur Bestätigungsfeld einiger weniger Pioniere“ (Rühl, 2007, S. 52). Dank dieser Situation kann dem Schüler ein besseres Verständnis des Unterrichts vermittelt werden. Mit der gewonnenen Zeit kann eine Diskussion über das im Kurs behandelte Thema geführt werden. Fallstudien zum Thema können nachvollzogen werden. Es kann eine Umgebung geschaffen werden, in der der Schüler die Möglichkeit hat, seine Fähigkeiten zur Problemlösung zu entwickeln. Hierbei spielt die Äquivalenz eine zentrale Rolle (vgl. Aktaş & Tahir, 2012, S 719). Ein weiterer Zweck des

Blended Learning besteht darin, den Zugang der Schüler zu Informationen zu verbessern (vgl. Demirkol, 2012, S. 19). Der Zweck des Blended Learning besteht darin, den Studierenden ein effektives Erfassen der Inhalte zu ermöglichen.

Die Lernplattform soll das Lernen effektiver machen, den Erfolg schneller steigern, besonders aber die Freude am Lernen steigern, da die Lerner flexibel sind und selbst entscheiden können, wann und wie sie lernen möchten. Um den unterschiedlichen Arbeitshaltungen, Erfahrungen und Interessen sowie den heterogenen Kenntnissen und Lernvoraussetzungen der Studierenden Rechnung zu tragen, gibt es auf der Lernplattform binnendifferenzierende, umfassende, komplexe und weniger komplexe Aufgaben zu unterschiedlichen Niveaus (vgl. Baric, Serena & Cickovska, 2012, S. 44). Handlungsorientiertes Lernen zeichnet sich durch einen ganzheitlichen Ansatz aus, der eine umfassende Betrachtung und Erläuterung ermöglicht. Auf der Lernplattform wird dieses Konzept durch eine Ausrichtung auf Handlung und Kommunikation realisiert, indem kognitive, affektive und psychomotorische Lernprozesse miteinander verknüpft werden. Die Plattform bietet eine Vielfalt von Aufgaben an, darunter offene und geschlossene Aufgaben sowie Hypertexte, die darauf abzielen, möglichst viele Sinneskanäle zu beeinflussen, indem sie Bilder, Video- und Audio-Dateien einbeziehen. Soziale Lernprozesse ergänzen die individuellen Lernaktivitäten, wobei die Aufgaben mehrere Wissensbereiche wie Literatur, Musik, Kunst, Geographie, Geschichte und die deutsche Sprache abdecken. Dieser handlungsorientierte Ansatz ermöglicht eine umfassende Einbindung verschiedener Lernprozesse und Wissensbereiche auf der Lernplattform.

Das Hauptziel ist es, die Aufgaben zu erfüllen, die im beruflichen Leben nach Abschluss des Studiums benötigt werden. Dabei steht die Vermittlung der erforderlichen sprachlichen Kompetenzen im Mittelpunkt dieses sprachlichen Handelns. Die Materialien und Aufgaben sind lernerorientiert und fördern Selbstständigkeit. Sie gehen über das reine Erlernen sprachlicher Strukturen hinaus und berücksichtigen die vielfältigen Neigungen und Interessen der Schüler. In einem virtuellen Kursraum findet ein Austausch innerhalb der

Gruppe statt, wodurch das Lernen voneinander ermöglicht wird, um verschiedene Fähigkeiten in der Klasse oder Gruppe zu integrieren. Die Schüler werden ermutigt, eigenständig Probleme anzugehen, Lösungen zu finden, Lerntechniken und -strategien auszuwählen, darüber zu reflektieren und sich selbst sowie ihre Mitschüler zu evaluieren. Das übergeordnete Ziel besteht darin, das „Lernen zu lernen“ und die Fähigkeit zu entwickeln, diese Lernmethoden und Strategien auf andere Bereiche zu übertragen, um Flexibilität im Hinblick auf mögliche Berufswechsel zu fördern.

Laut dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen (GER) müssen die rezeptiven Fähigkeiten (Hören und Lesen) sowie die produktiven Fähigkeiten (Sprechen und Schreiben) in einem handlungsorientierten Unterricht so trainiert werden, dass die Schüler die Sprache entsprechend ihrem Niveau verwenden und mit ihr handeln können. (vgl. Launer, 2010, S 427). Hybride Lernumgebungen (blended learning environments (BLE)) verbinden Präsenzphasen mit computerbasiertem individuellem Lernen; Allerdings handelt es sich hier nicht um einen additiven Prozess, sondern um eine Integration. In Open Learning Environments (OLE) ist die Verwendung aller verfügbaren Ressourcen sinnvoll, um Lernziele zu erreichen. Dazu gehören Präsenzunterricht, Tandemlernen, computerbasiertes individuelles Training sowie Audiomaterialien für individuelles oder kleingruppenorientiertes Hörtraining. (vgl. Langner, 2012, S. 196). In dieser Lehrmethode findet die Interaktion direkt und persönlich statt, was den direkten Austausch von Informationen, Erklärungen und Rückmeldungen ermöglicht.

Online-Lernen könnte einen Zusatznutzen zum Fremdsprachenunterricht bieten. Im Blended-Learning-Modell steht die Ausrichtung auf den Lernenden und die Förderung individueller Sprachkompetenzen im Vordergrund (vgl. Basińska, 2014, S. 90). Die Verbindung von Präsenz- und Online-Lernen, durch das Konzept des Blended Learning, bietet den Schülern verschiedene Vorteile. Zum einen ermöglicht es flexibles Lernen, da die Lernaktivitäten nicht an einen bestimmten Ort oder Zeitpunkt gebunden sind. Durch die Synchronisation des Lernmaterials können Inhalte für die Präsenzphasen im Voraus oder im

Anschluss vorbereitet werden, was eine bessere Abstimmung zwischen den Lernorten ermöglicht und praktische Anwendungen erleichtert. In der Präsenzphase wird die Kombination verschiedener Lehrmethoden und -werkzeuge erleichtert, wobei digitale Medien oft den Schülern den Arbeitsaufwand und die Zeitersparnis ermöglichen. Eine Vielfalt an Medien kann genutzt werden, um den Lernprozess zu unterstützen. Die Akzeptanz der Schüler wird durch interaktives Feedback und Tests/Quizzes in E-Learning-Umgebungen gestärkt, was wiederum selbstgesteuertes Lernen fördert. Lehrer erhalten durch Berichte Einblick in die individuellen Lernsituationen der Schüler und können somit Stärken und Schwächen identifizieren. Dies ermöglicht es den Lehrkräften, maßgeschneiderte Aufgaben an die Schüler zu verteilen und eine differenzierte Lernumgebung zu schaffen. Die Lerndifferenzierung wird durch E-Learning erleichtert, da es einfacher wird, sicherzustellen, dass alle Schüler ein einheitliches Lernniveau erreichen. Jeder Schüler kann Lerninhalte entsprechend seinem individuellen Lerntyp auswählen, und nicht verstandene Inhalte können bei Bedarf wiederholt werden.

Nach Hassler Blended Learning zusammengefasst:

Blended Learning und hybride Lehrformate liegen im Trend – und das nicht erst seit dem Fernunterricht während der Schutzmaßnahmen rund um Covid-19. Dabei sind diese Begriffe denkbar unglücklich, weil sie unpräzise sind. Es gibt weder in der Wissenschaft noch im Volksmund einen Konsens. «Blend» (zu Deutsch: Mix) kann fast alles bedeuten. Häufig wird damit ein Mix von digitalen und analogen Lernformen,¹ online und offline sowie synchron und asynchron umschrieben. (Hassler, 2022, S. 109)

Blended Learning und hybride Lehrformate sind derzeit im Trend, und das nicht erst seit dem Fernunterricht während der Schutzmaßnahmen rund um Covid-19. Allerdings weist es darauf hin, dass diese Begriffe aufgrund ihrer Unpräzision problematisch sind. Sowohl in der wissenschaftlichen Gemeinschaft als auch im alltäglichen Sprachgebrauch.

Flipped Classroom / Umgedrehter Unterricht

Die Schüler kommen mit einer fundierten Grundlage in den Unterricht, d.h. sie treten das Klassenzimmer mit ihrem zu Hause erworbenen Wissen ein und haben die Möglichkeit aktiv Fragen zu stellen, von denen die ganze Gruppe profitiert. Die Motivation der Lernenden im Flipped Classroom erhöht sich, wenn die außerschulischen Lernaktivitäten interaktiver gestaltet sind (vgl. Geiger, Deibl & Zumbach, 2019, S. 7). Der Unterricht ist lebendig, unterhaltsam und interaktiv. Lehrer können diese Gelegenheit nutzen, um kreative und gemeinsame Sprechübungen sowie Spiele zu planen, die alle Sinne ansprechen. Die Schüler bereiten sich auf die „In-Class Tasks“ vor, indem sie die „Pre-Class Work“ durcharbeiten und die Inhalte durch „Post-Class Work“ weiter vertiefen. Im Weiteren werden die „Pre/Post-Class Work“ als außerschulische Elemente und die „In-Class Tasks“ als innerhalb des Unterrichts durchgeführte Aufgaben bezeichnet (vgl. Wiegand, Konnowski, Ameer, Brecht & Çelik, 2022, S. 130). Der Flipped Classroom zielt darauf ab, die Schüler aktiver am Lernprozess zu beteiligen, ihre Selbstständigkeit zu fördern und die Unterrichtszeit effektiver zu nutzen, indem sie für interaktive, anwendungsorientierte Aktivitäten reserviert wird. Dieses Modell ermöglicht auch eine individuellere Anpassung des Lernens, da die Schüler in ihrem eigenen Tempo voranschreiten können. Nach Dombrowski, Dazert & Volkenstein (2019) wird das Lehrkonzept auf den Schülern aktiv zentriert und die Digitalisierung ist ein grundlegender Baustein des Konzeptes. Aus den genannten Gründen muss die Implementierung von Flipped Classrooms sehr sorgfältig geplant werden.

Darin heißt es, dass der Unterricht nicht vollständig auf das bestehende Format umgestellt wird, sondern dass einige Kurse oder Abschnitte neu gestaltet werden. Es ist wichtig, frühzeitig den Umgang mit der erforderlichen Software zu üben, insbesondere, wenn sie in der Schule verwendet wird. Dies gilt sowohl für Lehrkräfte als auch für Schüler. Die Diskussion mit den Schülern über den Umgang mit der Bearbeitung außerhalb des Unterrichts ist entscheidend (vgl. Geiger, Deibl & Zumbach, 2019, S. 4). Der Flipped Classroom-Ansatz ermöglicht es Lehrern, ihre Unterrichtsstrategien zu variieren, um besser auf die Bedürfnisse

der Schüler einzugehen. Laut Spracherwerbsforschung sollte man beim Erlernen einer Fremdsprache so viel wie möglich der Zielsprache aussetzen, um so viel verständlichen Input wie möglich zu erhalten.

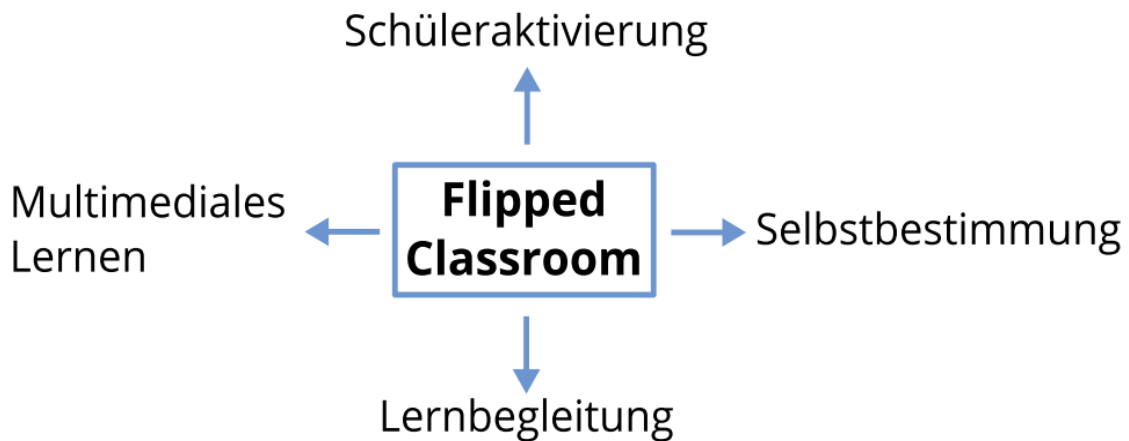
Der Erfolg des Flipped Classroom-Modells hängt davon ab, dass das durch Videos erworbene neue Wissen während des Unterrichts durch praktische Anwendung ergänzt wird. Es wird empfohlen, die Videos mit verschiedenen Technologien zu kombinieren, um den Prozess effizienter und weniger zeitaufwändig zu gestalten. Daher schlägt man vor, ein „Learning Management System“ (Lernportal) zu verwenden. Um die Lernenden aktiv einzubeziehen, ist es wichtig, dass die Videos Animationen, Quiz oder andere interaktive Elemente enthalten, da andernfalls die Gefahr besteht, dass das Lernen zu monoton und passiv wird. Es geht nicht nur darum, vor dem Unterricht Videos bereitzustellen, sondern der Lehrer muss das zugrundeliegende Konzept des Flipped Classroom verstehen und auch für die Unterrichtszeit ansprechende Aktivitäten vorbereiten (vgl. Perselli, 2016, S. 10). Lehrkräfte müssen sicherstellen, dass die Schülerinnen und Schüler die außerhalb des Unterrichts bereitgestellten Materialien verstehen und in der Lage sind, das gelernte Wissen anzuwenden.

Regelmäßiges Feedback und Evaluierung sind daher entscheidend, um sicherzustellen, dass der Flipped Classroom effektiv funktioniert. Evaluierung und Feedback sind entscheidend, um sicherzustellen, dass die Schülerinnen und Schüler die außerhalb des Unterrichts bereitgestellten Materialien verstehen und anwenden können. Es ist eine Unterrichtsmethode, bei der traditionelle Unterrichtsabläufe umgekehrt werden. Statt neues Material während des Unterrichts zu präsentieren und dann Hausaufgaben zu geben, erhalten die Schüler das Material vor dem Unterricht, oft in Form von Videos, Texten oder Online-Ressourcen. Während des Unterrichts verbringen die Schüler Zeit damit, das Material zu vertiefen, Fragen zu stellen und an interaktiven Aktivitäten teilzunehmen, während der Lehrer unterstützt und Anleitung gibt. Indem die Schüler die Verantwortung für ihr eigenes Lernen übernehmen und das Material außerhalb des Unterrichts eigenständig bearbeiten, werden Selbstregulationsfähigkeiten und Eigenverantwortung gefördert, die wichtige Kompetenzen für lebenslanges Lernen sind.

Die folgende Abbildung erläutert den Flipped Classroom mithilfe eines Assoziogramms:

Abb. 2

Lernförderliche Strukturelemente des Flipped Classroom Modells



Lernförderliche Strukturelemente des Flipped Classroom Modells Nach Finkenberg & Trefzger (2019).

Die Methode wird als "Flipped", also umgedreht, bezeichnet, da sie die im Unterricht typischerweise durchgeführten Aktivitäten mit den Aktivitäten vertauscht, die sich daraus als Hausaufgaben ableiten lassen (vgl. Finkenberg & Trefzger, 2019, S. 78). Deshalb steht beim Flipped Classroom nicht das Video im Vordergrund, sondern die enorme Lernzeit, die durch die Auslagerung des Kurses frei wird. Vor dem Unterricht beginnen die Hausaufgaben. Die Unterrichtszeit wird nicht zur Wissensvermittlung verwendet, sondern zur Diskussion des behandelten Stoffes und zur Vertiefung des Wissens. Flipped Classroom lässt mehr Schüler interaktiv zusammenarbeiten. Es wird nicht im Unterricht vorgestellt, sondern man erarbeitet neue Inhalte eigenständig und liegt in der Hand der Schüler wie intensiv sie sich mit dem Inhalt auseinandersetzen möchten.

Alle Schüler bereiten sich auf den effektiven Präsenzunterricht vor, demzufolge sind die Schüler, zumindest theoretisch, alle auf demselben Stand, wenn sie sich mit der Lehrkraft treffen. Die wichtigsten Fragen werden zuerst gestellt. Während der Vorbereitung auf den Unterricht notieren die Schüler, was sie genau daran hindert, den Stoff zu verstehen oder zu verarbeiten. Gleichzeitig wird die wertvolle Unterrichtszeit, die die Lehrkraft dem

Klassenzimmer zur Verfügung steht, bestmöglich genutzt, um Fragen zu beantworten. Während der Präsenzlektionen (online oder vor Ort) übernehmen die Lehrkräfte die Leitung des workshopähnlichen Ablaufs. Die Schüler haben bereits den Lernstoff bearbeitet. Es bleibt also genug Zeit, um Gruppenaufgaben zu lösen und den Praxistransfer durchzuführen.

Bei E-Learning gibt die individualisierte Lernmethode den Schülern die benötigte und gewünschte Flexibilität. Sie arbeiten eigenständig und können die Inhalte in ihrem eigenen Tempo erarbeiten. Häufig geht damit auch eine gesteigerte Beteiligung und wachsende Motivation im gesamten Lernprozess einher. Dies verspricht positive Effekte sowohl in Bezug auf die Intensität, Nachhaltigkeit und Qualität, mit der sich Studierende mit Aufgaben beschäftigen, als auch auf ihr Wohlbefinden und ihren Lernerfolg (vgl. Winter, 2018, S. 2). Selbststeuerung umfasst auch Emotionen und Motivation. Jede Art von Bildung hat das Ziel, die intrinsische Motivation zu stärken. Nach Schaupp (2018) ist die Motivation gemeint, Handlungen zu unternehmen, die selbst motiviert sind, um die Kompetenz und Autonomie des Einzelnen zu beweisen. Im Gegensatz zur externen Motivation, bei der die Ergebnisse oder Auswirkungen einer Handlung im Vordergrund stehen, beispielsweise um Lob zu erhalten. „Für Dozenten ist der Vorbereitungsaufwand recht hoch – deshalb ist es ratsam, ein Flipped-Classroom-Konzept für Veranstaltungen zu konzipieren, die häufiger mit ähnlichen Zielgruppen durchgeführt werden“ (Rakhmatov, 2021, S. 5). Digitale Medien sind besonders ansprechend und wirkungsvoll für ausländische Deutschlerner, da sie dazu beitragen, sprachliche und kulturelle Phänomene auf leicht verständliche Weise zu vermitteln. Sie bieten eine Abwechslung im Vergleich zum herkömmlichen Lernmaterial und Präsenzunterricht (vgl. Zobenica, 2020, S.132). Die flexible Anpassung des Flipped Classroom-Konzepts an die individuellen Bedürfnisse von Lehrkräften erfordert wenig Aufwand und ermöglicht eine vielseitige Anwendung sei es für kurze Unterrichtseinheiten wie Stundeneinstiege oder für umfassendere Lernphasen bei der Bearbeitung aufgabenorientierter Projekte. In diesem Zusammenhang ergeben sich diverse Vorteile, darunter ein verbessertes Schülerverhalten, eine gesteigerte Kontrolle über den Lernprozess der Schüler, die gezielte Identifizierung von Denkfehlern, eine verbesserte Gruppenarbeit zwischen den Schülern sowie ein transparenter

Zugang zum Lehrplan für Eltern. Zudem ermöglicht der Flipped Classroom Lehrkräften ein verstärktes Engagement durch die Möglichkeit, wiederholt verwendbare Materialien bereitzustellen und den Unterricht interaktiver zu gestalten.

Da Diskussionen und praktisches Lernen verwendet werden, werden mehr Schüler in das Verfahren einbezogen. Die Schüler haben die Möglichkeit, zu Hause etc. zu lernen, wann und wie sie wollen. Es ist möglich, bestimmte Abschnitte einem Unterricht mehrmals anzuhören, um das Gelernte zu vertiefen.

Außerdem bietet es Schülern, die sich mit dem Thema schwertun, mehr Zeit, um zu lernen. Nur durch Tests kann die Lehrkraft im herkömmlichen Unterrichtsmodell ungenaue Konzeptanwendungen und Denkfehler erkennen. Tests wirken sich direkt auf die Noten eines Schülers aus, daher gibt es keine Möglichkeit, diese Probleme vorher zu korrigieren, bevor sie sich negativ auswirken. Die Gesprächsdynamik ermöglicht den Lehrkräften, diese Probleme bereits zu Beginn des Lernprozesses zu erkennen und zu korrigieren.

Im Laufe eines Semesters können sich die Noten der Schüler insgesamt verbessern. Bei einem umgedrehten Unterricht haben die Schüler mehr Zeit, um an gemeinsamen Projekten zu arbeiten. Es gibt auch mehr Zeit für Diskussionen im Unterricht. Die Schüler können sich die Fähigkeiten und Informationen aneignen, die sie im Unterricht lernen, indem sie die Verantwortung für ihr eigenes Lernen übernehmen. Flipped Classrooms liefern Informationen, die über eine Internetverbindung oder eine Datenverbindung verfügbar sind. Schüler, die aus verschiedenen Gründen eine Unterrichtsstunde verpassen, können trotzdem weiterarbeiten.

Auch Lehrkräfte haben diesen Vorteil. Sie können den Schülern empfehlen, wenn sie krank sind, sich für den Rest des Tages auf einen Online-Kurs zu konzentrieren, damit der Lernprozess nicht gestört wird. Die Lehrkräfte in einem Klassenzimmer kann den Prozess der Schülerbeteiligung durch die Veröffentlichung von Materialien im Internet unterstützen, auf die jeder Zugriff hat und verbessert dies das Lernen der Schüler. Interaktive Dokumente ermöglichen es Lehrkräften, in Echtzeit das Verständnis des Themas zu überprüfen.

E-Learning / Elektronisch unterstütztes Lernen


Unter E-Learning versteht man den Einsatz von Internet-Technologien, die vielfältige Lösungen zur Wissens- und Leistungssteigerung bieten können. Es erleichtert und verbessert das Lernen durch und auf der Grundlage der Computer- und Kommunikationstechnologie (vgl. Kumar, 2018, S. 181). E-Learning ermöglicht es den Lernenden, ihren eigenen Lernpfad zu wählen und in ihrem eigenen Tempo zu arbeiten. Die intrinsische Motivation der Lernenden steigt, wenn diesen die Möglichkeit gegeben wird, ihre eigenen Themen zu wählen (vgl. Ünal, 2015, S. 108). E-Learning zeichnet sich dadurch aus, dass es in der Regel ortsunabhängig stattfinden kann und technische Voraussetzungen erfüllt sein müssen und das Individuallernen eingesetzt wird. Die Online-Übungen dienen als unterstützendes Medium, um fremdsprachliche Handlungen zu üben, die wiederholt für selbstständiges Lernen genutzt werden können. Der Vorteil von online-basierten Materialien liegt in der einfachen Zugänglichkeit sowie der Möglichkeit, Inhalte abzuspeichern, zu bearbeiten und in bestehende Projekte zu integrieren (vgl. Brünner, 2008, S. 111). E-Learning-Plattformen können adaptive Lernwege bieten, die auf die individuellen Bedürfnisse und Fähigkeiten der Lernenden abgestimmt sind. Dies trägt dazu bei, dass die Lernenden relevante und ansprechende Inhalte erhalten, was ihre Motivation steigert. Die Berücksichtigung aller vier Aspekte, ökonomisch, pädagogisch/didaktisch, gesellschaftlich und die spezifischen Merkmale des E-Learnings legt nahe, dass dem Lernenden eine erhöhte Bedeutung bei der Definition von Lernqualität zukommt (vgl. Ehlers, 2011, S. 140). Möglichkeit zur Interaktion mit anderen Lernenden oder Lehrern kann die soziale Motivation fördern. Nach Varchuk (2020) hat das E-Learning einige Vorteile im Vergleich zum Präsenzunterricht, sodass große Informationsinhalte räumlich und zeitlich unabhängig und leicht zu verteilen sind. Jeder kann sein eigenes Lerntempo wählen, es gibt Interaktivität und kein Frontalunterricht. Simulationen können verwendet werden, um schwer verständliche Lerninhalte zu demonstrieren. Dadurch kann die Lernkontrolle, Dokumentation und Wiederholung nach individuellen Anforderungen durchgeführt werden, wodurch unterschiedliches Vorwissen besser berücksichtigt werden

kann und es keine Bloßstellung bei Wissenslücken vor anderen Schülern gibt. „E-Learning erhöht das Niveau der digitalen Schriftlichkeit und erfordert, dass Schulen, Lehrer, Schüler und auch Organisationen mit besonderem Lehrmaterial, mit professionellen Fertigkeiten und technischer Unterstützung ausgestattet werden“ (Gračner, 2011, S. 243). Die Verwendung von vielfältigen Medien wie Videos, Animationen und interaktiven Übungen kann den Lernprozess interessanter gestalten und die Motivation steigern. Multimediale Elemente können komplexe Konzepte veranschaulichen und das Verständnis fördern.

E-Learning bietet im Fremdsprachenunterricht eine Reihe von Vorteilen, die den Lernprozess unterstützen können. Einer der wesentlichen Vorteile ist die Zugänglichkeit: Lernende können jederzeit und überall auf Lernmaterialien zugreifen, solange sie eine Internetverbindung haben. Dies ermöglicht eine flexible Gestaltung des Lernprozesses und passt sich den individuellen Zeitplänen und Bedürfnissen der Lernenden an. Ein weiterer Vorteil ist die Flexibilität, die E-Learning bietet. Lernende können ihren eigenen Lernrhythmus und -ort wählen, was es ihnen ermöglicht, in ihrem eigenen Tempo zu lernen und sich auf die Bereiche zu konzentrieren, die sie am meisten benötigen, ohne durch den Zeitplan eines traditionellen Klassenzimmers eingeschränkt zu sein. Darüber hinaus ermöglicht E-Learning eine Vielfalt an Lernmaterialien und -ressourcen, darunter Texte, Videos, Audiodateien, interaktive Übungen und multimediale Inhalte. Diese Vielfalt ermöglicht es den Lernenden, auf unterschiedliche Lernstile und -präferenzen einzugehen und ihr Verständnis zu vertiefen. Die Lehrkräfte können den Unterricht und die Lernaktivitäten an die individuellen Bedürfnisse und Lernstile der Lernenden anpassen, um sicherzustellen, dass jeder Schüler die Möglichkeit hat, sein volles Potenzial auszuschöpfen. Durch den Einsatz von interaktiven Übungen, Quizzen, Diskussionsforen und anderen interaktiven Elementen können Lernende aktiv am Lernprozess teilnehmen und ihr Verständnis vertiefen. Dies fördert die Beteiligung der Lernenden und verbessert die Lernerfahrung insgesamt. Schließlich ermöglicht E-Learning Lehrkräften, Lernmaterialien auf vielfältige und ansprechende Weise zu präsentieren, indem sie Multimedia wie Videos,

Bilder und Animationen einbinden. Dies macht den Unterricht interessanter und motivierender für die Lernenden. Das online- und netzbasiertes Lernen bieten neue Optionen zur Kommunikation. Der technische Kontakt zu Lehrkräften wird hergestellt. Über die Netzwerkstruktur (lokales oder regionales Netzwerk, Intranet und Internet) kann jeder Schüler auf das Informations- und Kommunikationsangebot auf einem Server zugreifen (vgl. Mainka, 2002, S. 53). Es gibt Lernmethoden, bei denen der Benutzer durch das Schreiben, Sprechen, Zuhören oder Steuern und Eingreifen interagiert und es gibt Lernmethoden, bei denen der Benutzer sich auf die reine Bereitstellung von Informationen einlässt, wie z. B. Texte und Bücher, Videos, Animationen und Simulationen. Die Online-Kurse, Sprachlernplattformen sind Beispiele für digitale E-Learning im Internet. Dazu gehören auch Apps oder digitale Lernspiele, die das Lernen unterhaltsamer machen.

Nach Balkan (2019) ist der Einsatz von neuen Medien im FSU zusammenfassend:



Der Einsatz von neuen Medien im Fremdsprachenunterricht und die Verwendung multimedialer Hilfsmittel im Rahmen neues Lernen ist ein hochaktuelles Thema. Wie könnte man diesen Leitgedanken in einem Fremdsprachenunterricht konkret werden lassen? Wie erweckt man die Redelust und Neugier des Lernenden während der Erlernung einer neuen Sprache? In diesem Zusammenhang ist es wichtig anzudeuten, dass, wir in einer globalen Welt leben, die von einer Sprachvielfalt geprägt ist. Daher spielt das Erlernen einer fremden bzw. neuen Sprache im alltäglichen Leben eine sehr wichtige Rolle. Dazu tragen die neuen technologischen Entwicklungen einen großen Anteil bei. (Balkan, 2019, S. 51)

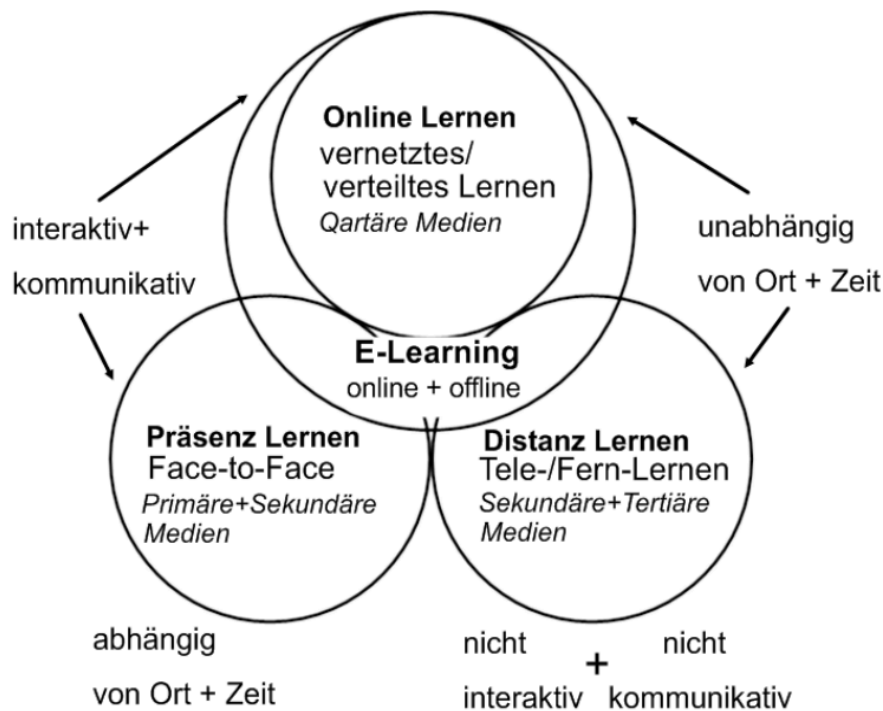
Insgesamt ermöglicht der Einsatz digitaler Medien im Unterricht eine dynamischere, anpassungsfähigere und interaktivere Lernumgebung, die den Bedürfnissen der Schüler besser gerecht werden kann. Es ist jedoch relevant, dass dieser Einsatz gut durchdacht und in den Lehrplan integriert wird, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen. Die Integration digitaler Medien in den Unterricht bietet eine vielversprechende Perspektive für eine bereichernde Lernerfahrung. Durch den Einsatz von multimedialem Unterrichtsmaterial, wie etwa interaktiven Grafiken, Videos und Bildern, können Lehrer den Unterricht lebendiger gestalten. Interaktive Whiteboards eröffnen dabei die Möglichkeit einer flexiblen Gestaltung des Unterrichts und einer direkten Interaktion mit digitalen Inhalten. Digitale Lehrmaterialien

und Online-Ressourcen erweitern den Zugang zu aktuellen Informationen und ermöglichen es Lehrern, eine vielseitige Materialauswahl bereitzustellen. Lernplattformen im Internet erleichtern die Organisation von Aufgaben und fördern den Austausch von Ressourcen zwischen Lehrern und Schülern. Virtuelle Exkursionen sowie Webinare eröffnen praktische Erfahrungen und ermöglichen einen direkten Kontakt mit Fachexperten. Lernspiele und Simulationen können die Schülermotivation steigern, indem sie den Unterricht interaktiver gestalten. Online-Kollaboration fördert den Austausch und die Zusammenarbeit unter den Schülern, während Tools für Feedback und Bewertung eine effiziente Überwachung des Lernfortschritts ermöglichen. Elektronisch unterstütztes Lernen im Fremdsprachenunterricht bezieht sich auf die Integration von Technologie, um den Spracherwerb zu erleichtern. Diese Technologien umfassen interaktive Lernplattformen, mobile Apps, Online-Wörterbücher und Übersetzungstools, Videokonferenz- und Chat-Tools, kollaborative Online-Projekte sowie Sprachlernsoftware. Interaktive Lernplattformen bieten eine Vielzahl von Übungen, Spielen und interaktiven Lektionen, um das Sprachenlernen zu unterstützen. Mobile Apps ermöglichen es den Lernenden, unterwegs zu lernen, mit Funktionen wie Vokabeltrainern und Ausspracheübungen. Online-Wörterbücher und Übersetzungstools helfen beim schnellen Nachschlagen von Wörtern und Ausdrücken. Videokonferenz- und Chat-Tools erlauben die Kommunikation mit Muttersprachlern. Kollaborative Online-Projekte bieten Möglichkeiten zur Zusammenarbeit und Anwendung von Sprachkenntnissen in einem authentischen Kontext. Sprachlernsoftware unterstützt die Verbesserung von Vokabular, Grammatik, Hörverständnis und Aussprache. Die Integration von Technologie kann das Lernen individualisieren, die Motivation steigern und den Zugang zu authentischen Sprachressourcen verbessern. Es ist jedoch wichtig, dass Lehrkräfte die Technologie sorgfältig auswählen und effektiv in den Unterricht integrieren, um maximale Vorteile zu erzielen.

In der folgenden Abbildung wird die Einordnung von E-Learning veranschaulicht:

Abb. 3

Die Einordnung von E-Learning



Die Einordnung von E-Learning (Kraiger 2009, S. 20)“ (Pál, 2014, S. 5).

In der heutigen Zeit werden sogar handwerkliche Sachen digital erfasst und analysiert. Dies spielt auch eine bedeutende Rolle bei der Einführung der Digitalisierung in Schulen.

Die Schulen werden schrittweise mit digitalen Geräten ausgestattet, um die Einführung von E-Learning zu ermöglichen. Die digitalen Lerninhalte sollen analoge Lerninhalte wie die klassischen Schulbücher und Hefte ergänzen. Die digitalen Medien können in einer schulischen Umgebung auf verschiedene Weise eingesetzt werden, zur Vermittlung, Vertiefung und möglicherweise auch zur praktischen Anwendung von Lernmaterialien in Form von Lernprogrammen und Videos. Die Nutzung von Informationsquellen und Forschungsmöglichkeiten spielt eine entscheidende Rolle in der Planung von Projekt- und

Gruppenarbeiten sowie ihrer Präsentation. Ebenso dient dies als effektives Mittel zur Kommunikation zwischen Lehrern und Schülern sowie zum Austausch unter den Schülern.

Die Verwendung digitaler Medien zur Gestaltung des Unterrichts kann eine wertvolle Ergänzung zum Präsenzunterricht sein. Mit zunehmender Digitalisierung erweitern sich auch die Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien bei der Wissensvermittlung.

Ein großer Vorteil des digitalen Unterrichts besteht darin, dass er bei Bedarf über größere Distanzen durchgeführt werden kann. Falls es den Schülern aufgrund von Krankheiten oder anderen Umständen nicht möglich ist, in die Schule zu gehen, ist es auch möglich, den Unterricht direkt über das Internet zu erhalten.

In der Regel werden Lehrer motiviert, durch E-Learning von alltäglichen didaktischen Aufgaben befreit zu werden, was mehr Zeit für eine Beschäftigung mit den wirklich faszinierenden Kursinhalten lässt. E-Learning wird den Lernenden nicht nur mit dem Versprechen einer intensiveren Betreuung schmackhaft gemacht (vgl. Kepser, 2010, S. 199). Computerbasiertes, Online- und multimediales Lernen sind typische Beispiele. Es gibt verschiedene Arten von E-Learning-Methoden, die didaktische Konzepte verfolgen, von Sprachlernprogrammen bis hin zu Erklärungsvideos.

E-Learning eignet sich hervorragend für alle, die sich neben Beruf und Familie weiterbilden möchten, oder für Schüler und Studenten, denen das Lernen durch digitale Medien und Kommunikation erleichtert werden soll. Wer einen Job hat, aber wenig Zeit hat, kann durch diese Studienform trotzdem die benötigten Fächer studieren und einen Abschluss erwerben. Beim E-Learning kann jeder selbst entscheiden, wann, wo und wie lange er lernen möchte. „Die Bezeichnung "Multimedia" kommt daher, dass beim digitalen Medium Internet unterschiedliche Formen der Informationsdarbietung, darunter Bild, Grafik, Ton und schriftlicher Text, kombiniert werden (vgl. Kale, 2017, S. 17). Durch Flexibilität können die Schüler jederzeit und von überall auslernen. Die Lehrer können sich auf jeden Schüler

konzentrieren. Wenn einer der Schüler zum zweiten Mal eine Erklärung benötigt, kontrollieren sie die Hausaufgaben individuell und können mit ihnen Gespräche führen. Zusätzlich gibt es durch E-Learning die Möglichkeit, die Module auch anderen Lehrenden zur Verfügung zu stellen. Dies fördert den Austausch von Informationen und die Vergleichbarkeit des Unterrichts. Es ist wichtig zu berücksichtigen, dass sich die Anforderungen an Arbeitskräfte und Arbeitsplätze ständig ändern, insbesondere in einer schnelllebigen Geschäftswelt, die von Innovationen und technologischem Fortschritt geprägt ist. Daher müssen Unternehmen und Organisationen ihre Mitarbeiter regelmäßig schulen, um sicherzustellen, dass sie über die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse verfügen, um den beruflichen Anforderungen gerecht zu werden. Es besteht die Möglichkeit, Online-Module und Erfahrungen überall und jederzeit auszutauschen. Des Weiteren erhalten Lehrkräfte verbesserte Unterstützung bei der Vermittlung von Lerninhalten.

Gamification

Laut Hahn (2018) ist Gamification bereits in viele Bereiche unseres alltäglichen Lebens eingedrungen und wer es einsetzt versucht, das Verhalten anderer im eigenen Interesse zu verändern. Gamification bezeichnet den Einsatz spieltypischer Elemente und Prinzipien des Spieldesigns in spielfremden Kontexten (vgl. Deterding, Khaled & Nacke, 2011, S. 2). Bei der Gamification im Fremdsprachenunterricht handelt es sich um die Anwendung von spieltypischen Elementen und Prinzipien, um den Lernprozess interaktiver, motivierender und unterhaltsamer zu gestalten. Statt ausschließlich traditioneller Lehrmethoden werden spielerische Ansätze genutzt, um die Aufmerksamkeit der Lernenden zu steigern und ihre aktive Beteiligung zu fördern. Dies kann durch die Einbindung von Punktesystemen, Belohnungen, Lernspielen, Wettbewerben, Rollen- und Simulationsspielen, Storytelling, Abzeichen und Levels sowie interaktiven Online-Plattformen geschehen. Das Ziel ist es, die Motivation der Schüler zu erhöhen, ihre Zusammenarbeit zu fördern und den Lernprozess effektiver und ansprechender zu gestalten. Gamification bietet somit eine innovative Möglichkeit, Fremdsprachenunterricht dynamischer und erlebnisreicher zu gestalten. In

Gamification-Projekten werden spieltypische Elemente in nicht-spielerische Umgebungen integriert (vgl. Stöcklin, Steinbach & Spannagel, 2014, S. 151). Die Möglichkeiten, Gamification-Ansätze in den Unterricht zu integrieren, haben sich mit der Digitalisierung vervielfacht. Mit Apps und Programmen auf Smartphones, Tablets oder Laptops ist es möglich, in Gruppen oder einzeln in verschiedenen Lerndisziplinen gegeneinander anzutreten und gleichzeitig den individuellen Fortschritt zu dokumentieren. Es ermöglicht die Verwendung von digitalen Medien, Spielen und analogen Einstellungen.

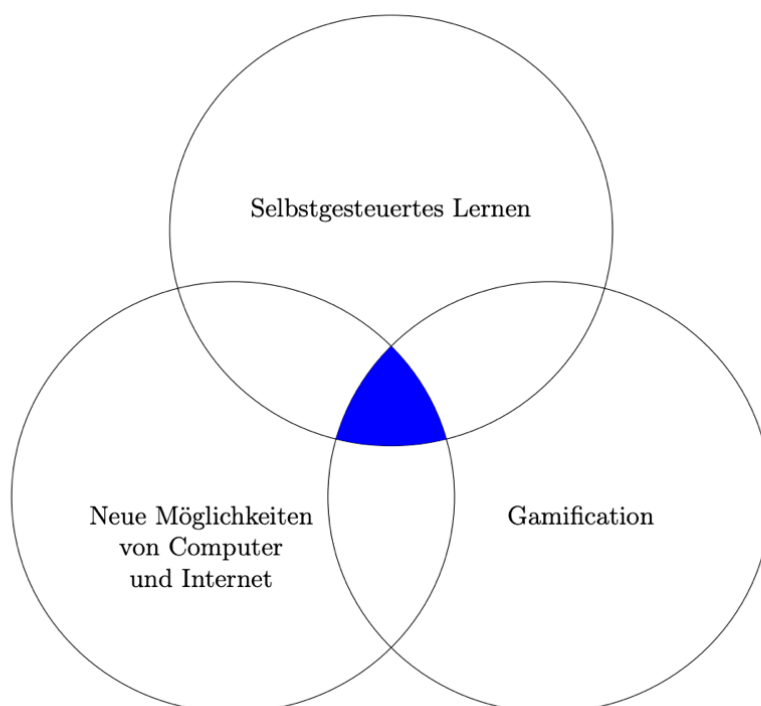
Solange der Lerneffekt im Vordergrund steht, gibt es kaum Einschränkungen für die Fantasie. Es besteht die Möglichkeit, die Spiele direkt in den Unterricht zu vereinen, was eine alternative Methode der Gamification ist. Spiele sind nicht nur unterhaltsam, sondern haben auch viele nützliche Eigenschaften, darunter die Förderung von Selbstlernfähigkeiten. Durch das Erkunden von Spielwelten lernen die Spielerinnen und Spieler auch die komplexen Mechaniken des Spiels kennen. Die zwei folgenden Beispiele zeigen, dass Spiele mehr als nur zum Vergnügen dienen. Um ein umfassendes Verständnis für die verschiedenen Spielweisen der Gamification zu entwickeln, lassen sich die Spielelemente in drei Hauptkategorien gliedern. Die Mechanik umfasst sämtliche Einstellungen, die den Ablauf des Spiels beeinflussen, einschließlich der Mikroprozesse und Entscheidungen, die die Spieler treffen. Die Dynamik bezieht sich auf das gesamte zeitliche Erscheinungsbild des Spiels von der fesselnden Geschichte über die Emotionen, die der Spieler erlebt, bis hin zu seinem Erfolg bei der Erreichung des Ziels. Schließlich bezieht sich die Ästhetik auf die sichtbaren Komponenten im Spiel, die maßgeblich zum Gesamterlebnis beitragen. Alle Elemente sind auf die Bedürfnisse des Spielers ausgerichtet. Die Antriebe des Spielers basieren auf der Selbstbestimmungstheorie und umfassen Autonomie, Bindung und Selbstwirksamkeit. Es hat in den letzten Jahren einen Wendepunkt in der Gesellschaft erreicht und wird zunehmend in verschiedene Aspekte unseres Lebens integriert, von Bildung, Arbeit, Marketing, Elternschaft, Nachhaltigkeit bis hin zu Gesundheitswesen und wissenschaftlicher Forschung.

Die Ziele sind hierbei, wenn die Schüler eine Aufgabe erfüllen, bekommen sie eine Belohnung wie ein Abzeichen, Punkte oder wie bei MintiCity „Mintos“. Obwohl der Begriff Gamification erst Anfang dieses Jahrtausends entstanden ist, ist das grundlegende Prinzip ziemlich alt und weit verbreitet, Spiele und ähnliche Elemente werden seit vielen Jahren zur Bildung, Unterhaltung und zum Engagement verwendet. Computergestütztes Gamification und spielerisches Lernen setzen auf digitale Tools, um spielerische Elemente in den Bildungsprozess zu integrieren und damit das Interesse sowie die Motivation der Lernenden zu erhöhen. Durch computergestützte Gamification im Bildungsbereich können Schüler und Lehrer verschiedene Informationen erhalten, individuelle Fortschritte in Echtzeit überwachen, Zusammenarbeit über Klassenzimmergrenzen hinweg ermöglichen und Fortschritte automatisch anzeigen (vgl. Stöcklin, 2018, S.8). Gamification im DaF-Unterricht bezieht sich auf die Integration von spielbasierten Elementen, wie Punktesystemen, Levels, Herausforderungen und Belohnungen, in den Unterricht, um die Motivation und das Engagement der Schüler zu steigern sowie den Spracherwerb zu unterstützen. Durch spielerische Aktivitäten werden die Schüler dazu ermutigt, sich intensiver mit der deutschen Sprache auseinanderzusetzen und ihre Sprachkenntnisse auf unterhaltsame Weise zu verbessern. Die Vorteile von Gamification im DaF-Unterricht liegen in der Steigerung der Motivation der Schüler, dem erhöhten Engagement, der Förderung des individuellen Lernens und der Verbesserung des sozialen Lernens durch Zusammenarbeit und Austausch. Durch Gamification wird das soziale Lernen gefördert, indem Zusammenarbeit und Austausch zwischen den Schülern angeregt werden. Die praktischen Anwendungen umfassen Vokabelspiele, Rollenspiele, die Nutzung von Online-Plattformen und Apps sowie die Durchführung von Wettbewerben und Challenges. E-Learning kann durch die Integration von Gamification-Elementen Motivation und Engagement der Lernenden steigern. Allerdings gibt es auch Herausforderungen, wie die Auswahl geeigneter Spiele und Aktivitäten, die Integration in den Lehrplan und die ausgewogene Nutzung, um den Lernprozess nicht zu überlasten. Insgesamt bietet Gamification im DaF-Unterricht eine effektive Möglichkeit, den Spracherwerb zu fördern und das Lernen zu einem unterhaltsamen Erlebnis zu machen, wenn sie sorgfältig

geplant und implementiert wird. In dem folgenden Cluster der Themengebiete „Selbstgesteuertes Lernen“, „Gamification“ sowie „Neue Möglichkeiten von Computer und Internet“ Nach Stöcklin wird erläutert:

Abb. 4

Schnittmenge (blau eingefärbt) der Themengebiete „Selbstgesteuertes Lernen“, „Gamification“ sowie „Neue Möglichkeiten von Computer und Internet“.



Die Schnittmenge der Themengebiete Selbstgesteuertes Lernen, Gamification und neue Möglichkeiten von Computer und Internet sind blau eingefärbt. Alle drei Konzepte ermöglichen eine individuellere Herangehensweise an den Lernprozess. Selbstgesteuertes Lernen betont die Eigenverantwortung der Lernenden, Gamification personalisiert den Lernweg durch spielerische Elemente, und neue Technologien bieten maßgeschneiderte Lernressourcen. Selbstgesteuertes Lernen kann durch Interaktion mit unterschiedlichen Materialien erfolgen. Gamification betont die Interaktion mit spielerischen Elementen, während neue Technologien vielfältige interaktive Lernmöglichkeiten bieten. Alle drei Ansätze zielen darauf ab, die Motivation der Lernenden zu steigern. Selbstgesteuertes Lernen setzt auf intrinsische Motivation, Gamification nutzt spielerische Anreize, und neue Technologien

können durch multimediale und interaktive Elemente motivierend wirken. Sowohl Gamification als auch neue Technologien setzen auf den Einsatz digitaler Medien und Computer. Selbstgesteuertes Lernen kann durch den gezielten Einsatz von Technologien unterstützt werden. Alle drei Ansätze fördern die Selbstreflexion der Lernenden. Selbstgesteuertes Lernen erfordert eine bewusste Auseinandersetzung mit dem eigenen Lernprozess, Gamification kann dazu anregen, eigene Fortschritte zu überdenken, und neue Technologien ermöglichen oft eine Rückmeldung über den individuellen Lernstand. Diese Gemeinsamkeiten betonen, wie diese Ansätze gemeinsam genutzt werden können, um effektivere und anpassungsfähigere Lernumgebungen zu schaffen. Bei Lernspielen handelt es sich grundsätzlich um Spiele, die Lerninhalte nutzen und einen Bezug zum selbstständigen Lernen und den vielfältigen neuen Möglichkeiten des Computers und des Internets haben.

Das Ziel der Gamification in die Bildung ist es, eine attraktivere und erfolgreichere Lernerfahrung für die Schüler zu schaffen. Die Lernenden müssen motiviert werden, ein bestimmtes Verhalten zu ändern oder hervorzurufen. Mit Gamification können Zweitsprachler ihre Sprachlernerfahrung verbessern und gleichzeitig jede Aufgabe oder Herausforderung des Kurses oder Themas lösen (vgl. Olajumoke & Moses, 2022, S. 199). Der Transfer von Spielelementen in Kontexte, die nicht mit dem Spiel zu tun haben, wird als Gamification bezeichnet. Diese Spielelemente können die Bearbeitung einer Aufgabe, Teams bilden oder den Arbeitsfortschritt anzeigen. Gamification umfasst selbstverständlich auch Quizze und Spiele, die verschiedene Spielelemente kombinieren. Für eine nachhaltige Motivation der Lernenden sind zahlreiche Gamification-Elemente und Feedbackmechanismen eingebunden (vgl. Heilbrunn & Sammet, 2015, S. 868). Relevant ist es Benutzern Freude zu machen und Inhalte ansprechender zu machen. Wenn es richtig umgesetzt wird, hat es das Potenzial, das Engagement und die Motivation der Benutzer deutlich zu steigern. Um die Lernerfahrung zu verbessern, können die spielerischen Merkmale in einen E-Learning-Kurs/Unterricht integriert werden.

Gamification kann als eine Möglichkeit gesehen werden, Spaß bei den Übungen zu haben und das Lernen zu erleichtern. Es kann dazu beitragen, hochwertiges erfolgreiches Online-Lernen zu schaffen und auf die sich ändernden Bedürfnisse der Schüler zu reagieren. Nach Fischer, Lehmann und Heinz (2019) wird Gamification in sechs Untertiteln erläutert: Epische Bedeutung, Entwicklung und Leistung, Stärkung von Kreativität und Feedback, Sozialer Einfluss und Verwandtschaft, Eigentum und Besitz, Unvorhersehbarkeit, Neugier, Verlust und Vermeidung. Anstatt sich als lästig empfundenen Pflichten zu widmen, fällt es vielen Menschen ungleich leichter, sich einem animierend und gleichzeitig entspannenden Spiel zu widmen. Die Gamification setzt genau hier an und versucht, durch die Integration von Aspekten der Motivationspsychologie, der Spielpsychologie und praktischen Anwendungsgebieten wie der Programmierung von Spielen einen Brückenschlag zu schaffen.

Die Dynamik von Spielen kann verwendet werden, um sich anders als normal mit Aufgaben, Pflichten und Erfordernissen im Unternehmen auseinanderzusetzen. So kann man die eigene Herangehensweise an Unternehmensprozesse reflektieren und im nächsten Schritt verbessern.

In der Regel ist es möglich, sowohl Personen zu einer Handlung zu motivieren als auch bereits vorhandenes Motivationspotential technisch zu unterstützen. Es ist möglich, Momente und Mechanismen von Spielen aus verschiedenen Arten von Spielen abzuleiten. Meistens werden jedoch Mechanismen eingesetzt, die sich auf das Verhalten und die Offenlegung der Spielergebnisse beziehen.

Es gibt viele Studien und Beweise dafür, dass Gamification-Angebote Menschen dazu anregen, aus ihren „Komfort-Zonen“ auszutreten und sich mit Lösungen zu beschäftigen, die sie bisher ignoriert oder nicht wahrgenommen haben. Jedoch erfolgt Gamification nie unter Zwang. Daher ist die Gamifizierung auch kein universelles Mittel, um Menschen in jede gewünschte Richtung zu beeinflussen oder zu manipulieren. Es ist nicht automatisch, dass Spielerinnen und Spieler in einem Videospiel ihre Fähigkeiten einsetzen, um die Sicherheit zu verbessern. Wenn Menschen von einem Spiel begeistert sind, können sie normalerweise Lerneffekte erzielen, die in den Alltag integriert werden können. Gamification bezeichnet den

Einsatz von Spielelementen und -funktionen in Kontexten, die nicht primär spielerisch sind. Das Ziel besteht darin, Interesse zu wecken und die Motivation zu fördern (vgl. Fallmann & Wala, 2016, S. 3). Lehrkräfte, die Gamification einsetzen möchten, müssen berücksichtigen, dass Spiele kein universelles Mittel sind, das überall genutzt werden kann. Es ist wichtig, dass Mitarbeiter das Spielangebot nutzen wollen, um Gamification-Anwendungen erfolgreich zu machen. Es ist nicht möglich, jemandem die Bedeutung eines Spiels aufzuzwingen. Zusätzlich dazu gibt es, dass verschiedene Spielmechaniken wie Punktesysteme, Ranglisten und das Erreichen von Stufen in der Regel unterschiedliche Belohnungen für jede Person bieten. Unabhängig vom Einsatzbereich zielt Gamification darauf ab, die Motivation zu steigern und somit eine gründlichere Beschäftigung mit dem Medium zu ermöglichen (vgl. Dictus & Tiemann, 2023, S. 113). Die Stärke des Konzepts liegt darin, Prozesse auf menschliche Antriebe und Bedürfnisse abzustimmen, um sie so zu optimieren. Videospiele üben große Macht über einen Teil der Bevölkerung aus und verleihen ihnen vielfältige finanzielle und vorübergehende Ressourcen. Aus diesem Grund haben viele versucht, diese Fähigkeiten und positiven Einstellungen von Videospiele zu nutzen, um sie in anderen Bereichen wie Schule oder Arbeit anzuwenden.

Es unterscheidet sich von einem einfachen Videospiele, da sie immer in nicht-spielerischen Umgebungen durchgeführt wird, um die Loyalität zu fördern und mehr aus einer Aufgabe herauszuholen, unter Berücksichtigung der Konzentration und des Anreizes, den sie auslösen. Viele Unternehmen möchten Gamification in ihre Sammlung aufnehmen, da es zu einem der neuesten Trends geworden ist. Es scheint, dass viele Gamification-Experten glauben, dass Punkte auf etwas Langweiliges, ein paar Abzeichen hinzufügen und eine wettbewerbsfähige Bestenliste bereitstellen, es automatisch spannend macht. Zahlreiche Gamification-Experten glauben, dass das Hinzufügen von Punkten, Abzeichen und einem Ranking-System ein langweiliges Produkt zu einem faszinierenden machen kann.

Demzufolge kann es in einer Vielzahl von Bereichen angewendet werden, darunter Unternehmen, Arbeitskultur, Aktivitäten und mehr. Es kann motivieren und ist für jedes Unternehmen genauso wichtig wie das Salzen von Lebensmitteln. Gamification eröffnet im

Bereich der Gesundheitsförderung eine Möglichkeit, die Motivation für gesundheitsförderliches Verhalten zu steigern. Viele spielbasierte Anwendungen konzentrieren sich dabei auf die Förderung der körperlichen Gesundheit und zeigen nachweislich positive Auswirkungen auf das individuelle Gesundheitsverhalten (vgl. Horstmann, Tolks & Dadaczynski, S. 307). Gamification beinhaltet Aspekte wie Regeln, die das Spiel definieren und dem Spieler Verantwortung und Interesse übertragen. Die Dynamik des Spiels kann durch Anreize wie Gruppenzugehörigkeit, das Überwinden von Herausforderungen oder den Wettbewerb motiviert werden. Bearbeitungskomponenten wie Spielfelder, Ziele und Belohnungen tragen wesentlich zur Entwicklung des Spiels bei.

Eine weitere Methode der Gamification besteht darin, Erfolge zu belohnen. Diese Technik ist vielen bereits aus Videospiele bekannt, in denen Spieler Abzeichen und ähnliches erlangen können. Im Unternehmenskontext werden Mitarbeiter für das Erreichen von Zielen und damit verbundenen Erfolgen belohnt, was ihre Selbstwirksamkeit stärkt und ihre positiven Leistungen anerkennt. Die Auszeichnung kann sowohl in Form konkreter Sachleistungen als auch symbolisch erfolgen (vgl. Fazli, Englert & Weißbach, 2019, S. 10). Die Vergabe von virtuellen Abzeichen, Trophäen oder anderen symbolischen Auszeichnungen ist ein bewährtes Mittel aus der Welt der Videospiele. Im Unternehmenskontext können Mitarbeiter für ihre Leistungen ähnliche digitale Auszeichnungen erhalten. Selbstgesteuertes Lernen mit digitalen Medien im DaF-Unterricht bezieht sich darauf, dass die Lernenden eine aktive Rolle in ihrem Lernprozess einnehmen und dabei digitale Ressourcen nutzen. Dies kann bedeuten, dass die Lernenden selbständig digitale Materialien erkunden, interaktive Lernplattformen nutzen, Online-Übungen durchführen oder auch kollaborative Projekte mit digitalen Werkzeugen erstellen. Das Ziel ist es, die Autonomie der Lernenden zu stärken und ihnen die Möglichkeit zu geben, ihren Lernprozess flexibel und individuell zu gestalten, unterstützt durch die Vielfalt digitaler Medien.

Learning Management System

Da sich Learning Management System (LMS) zu einem vielversprechenden technischen Werkzeug in der modernen Bildung entwickelt hat, müssen die Vorläufer der Einführung und Nutzung dieser pädagogischen Techniken im Hinblick auf das Verbraucherverhalten berücksichtigt werden (vgl. Prahani, 2022, S. 29). Die Lehrkräfte können mit wenigen Klicks einen gut strukturierten Unterricht vorbereiten, verschiedenen Lerntypen sowie Niveaustufen individuelle Aufgaben zuweisen und differenziert unterrichten. Hausaufgaben digital vergeben und automatisch kontrollieren lassen. Die Lehrer können die Leistungen einer Klasse auf einen Blick sehen und dabei auf individuelle Bedürfnisse eingehen und somit die Entwicklung jedes Einzelnen gewährleisten.

Die Lehrkräfte delegieren die Grammatikerklärungen und spielerische Automatisierungen an die Technik und gewinnen damit Zeit. Nach Gurjanow, Kanzinger & Zender (2021) ist aus diesem Grund die Verbindung von Standort und Aufgaben bei der Entwicklung zukünftiger Learning Management Systeme von entscheidender Bedeutung, um Lernende auf die alltäglichen Handlungssituationen in der Berufs- und Lebenswelt vorzubereiten. Aufgaben, die am grünen Tisch entstanden sind, sind weniger motivierend als realistische und authentische Aufgaben, die aus dem echten Leben stammen. In den kommenden Jahren wird die Funktion von Learning Management Systemen und Content Management Systemen voraussichtlich ähnlich sein. Erforderliche und unvermeidliche Maßnahmen in der Infrastruktur, für die natürlich Investitionskosten anfallen und regelmäßige Zahlungen erforderlich sind (vgl. Schulmeister, 2005, S. 1). Mit der fortschreitenden Digitalisierung ist es naheliegend, dass Organisationen einige ihrer Prozesse und Kommunikationswege nicht mehr auf analoge Weise gestalten können. Das Learning Management System (LMS) unterstützt dabei, wichtige Komponenten des Personalmanagements eines Unternehmens digital zu bündeln. Ein Learning Management System (LMS) im DaF-Unterricht ist eine digitale Plattform oder Software, die Lehrkräften und Lernenden Werkzeuge und Ressourcen zur Verfügung stellt, um den Unterricht zu

organisieren, Lerninhalte bereitzustellen, Aktivitäten zu verwalten und den Lernfortschritt zu verfolgen. Es ermöglicht Lehrern, Unterrichtsmaterialien hochzuladen, Kommunikationswerkzeuge zu nutzen, Aufgaben zu erstellen und den Lernfortschritt der Schüler zu verfolgen. Die Verwendung eines LMS bietet zahlreiche Vorteile, wie Flexibilität im Lernen, Förderung von Selbstregulation der Lernenden und Vereinfachung der Verwaltung von Lehr- und Lernprozessen. Es ist wichtig, dass Lehrkräfte und Schüler mit dem LMS vertraut sind, um dessen Funktionen effektiv zu nutzen. Die LMS-Plattform vereint übersichtlich Kommunikation, Weiterbildung und Verwaltung.

In der folgenden Abbildung werden auf die Punkte des Learning Management Systems gezielt:

Abb 5.

Das Learning Management System (LMS)



Learning Management System (LMS) Modell Nach Landeros & Margain (2017).

Nach Landeros & Margain (2017) den Kurs zu modellieren und zu entwickeln, wurde ein Learning Management System (LMS) eingesetzt, das sowohl Lehrern als auch Schülern eine Unterstützung bei der visuellen Vermittlung bietet. Die Aufgabe, die Inhalte für die Kurse zu erstellen, wird mithilfe eines Learning Management Systems (LMS) entwickelt.

Die Schüler, die alleine und in ihrem Rhythmus lernen, sind alleine und völlig unabhängig, während die von einer Lehrkraft moderierten oder geleiteten E-Learning-Kurse unterschiedliche Ebenen der Unterstützung durch Tutoren, Lehrern und die Zusammenarbeit bieten. Anhand E-Learnings werden Lerninhalte schneller vermittelt und ermöglichen eine effektive Weiterbildung innerhalb und außerhalb Ihres Arbeitsplatzes. Lernprozesse werden mithilfe einer speziellen Software organisiert und angepasst, die eine einfache Kommunikation zwischen Lehrern und Schülern ermöglicht.

Das Lernmanagementsystem dient dazu, um Lernprozesse einfach digital und effizient zugänglich zu machen. Neben der einfachen Bereitstellung von Lerninhalten verwalten und organisieren LMS mittlerweile auch Benutzerdaten, was personalisierte Lernerlebnisse durch die genaue Veröffentlichung von Lerninhalten und die Interaktivität von Blended Learning oder Online-Lernen ermöglicht. Die Funktionsweise von Learning Management Systemen (LMS) variiert und ist äußerst vielfältig, da sie eine breite Palette von Möglichkeiten für den Fernunterricht bieten.

Es stehen zahlreiche Tools zur Verfügung, die die Organisation des Lernprozesses erleichtern und für alle Beteiligten zugänglich machen. Neben der Digitalisierung von Lerninhalten bietet das System umfangreiche Optionen für die Benutzer. Authentifizierte Nutzer können auf die Unternehmensinhalte zugreifen, indem sie sich mit verschlüsselten Anmeldeinformationen anmelden. Die individuelle Zuweisung und Strukturierung von Lerninhalten ist von Bedeutung. Es besteht die Option, Materialien in verschiedene Themengebiete zu unterteilen, zu Kursen zu gruppieren und gegebenenfalls als verpflichtende Schulung mit einer festgelegten Frist zu kennzeichnen. Alle Funktionen einer Anwendung werden durch das Learning Management System gebündelt, was das mühsame Zusammenstellen und Aufbereiten von Lerninhalten vermeidet. Einmal erstellte Inhalte und Strukturen können nach der Implementierung jederzeit für neue Projekte, wiederkehrende Aufgaben oder Weiterbildungskurse wiederverwendet werden. Nach Funke (2020) wird das Learning Management System (LMS) für Schüler zu einer einzigartigen Wissensquelle, die sowohl für E-Learning als auch für Seminare genutzt werden kann, und ermöglicht durch

Online-Kurse und Weiterbildungen eine kontinuierliche Verbesserung der internen Kompetenz des Unternehmens. Administratoren können mithilfe eines LMS Kurse und Lernende verwalten, was die Leistung im Bereich Lernen und Weiterbildung im Unternehmen steigert.

Das LMS fungiert als Computersystem oder Lernplattform und ermöglicht die Schulung und Weiterbildung aller Mitarbeiter des Unternehmens, unabhängig von deren Zeitzonen. Ein Learning Management System (LMS) spielt eine entscheidende Rolle im effektiven E-Learning, insbesondere für die Schulung von Mitarbeitern in Unternehmen. Durch die zentrale Verwaltung von Kursen und Lernmaterialien über eine integrierte Benutzeroberfläche bietet ein LMS vielfältige Möglichkeiten zur Organisation und Steuerung von Lern- und Weiterbildungsprozessen.

Als Software oder Netzwerktechnologie gestaltet und überwacht es spezifische Lernprozesse und besteht aus einem Server für grundlegende Aufgaben sowie einer Benutzeroberfläche für Lehrer und Schüler. Sie können interaktive Funktionen wie Diskussionsfäden, Videokonferenzen und Diskussionsforen nutzen, die durch ein Lernmanagementsystem bereitgestellt werden. Das Hauptziel besteht darin, das Wissensmanagement zu fördern, wobei die Funktionen des Lernmanagementsystems von der Ausbildungsstrategie und den Zielen der Organisation abhängen. Es agiert als umfassendes Repository, in dem Benutzer Daten sicher speichern und verfolgen können. Die Nutzung des Systems und seiner Online-Lernressourcen erfolgt über einen sicheren Login und ein Passwort für jeden Benutzer. Die meisten Learning Management Systeme weisen gemeinsame Merkmale auf. Dazu gehört ein responsives Design, das den Zugriff auf die Lernplattform von verschiedenen Geräten wie Desktops, Laptops, Tablets oder Smartphones ermöglicht.

Das LMS sollte automatisch die optimale Version für das jeweilige Gerät des Benutzers anzeigen und zusätzlich die Option bieten, Inhalte für den Offline-Zugriff herunterzuladen. Eine benutzerfreundliche Schnittstelle ist ein weiteres wichtiges Element. Die Benutzeroberfläche sollte so gestaltet sein, dass Schüler die LMS-Plattform leicht verstehen können und sich an die Bedürfnisse sowie Fähigkeiten der Benutzer anpassen kann. Zudem

beinhaltet ein LMS Kurs- und Katalogmanagement, indem es alle E-Learning-Kurse und dazugehörigen Inhalte einschließt. Administratoren und Lehrkräfte sollten die Möglichkeit haben, diese Kataloge und Kurse zu erstellen und zu verwalten, um eine gezielte und effektive Lernerfahrung zu ermöglichen. LMS-Anbieter bieten unterschiedliche Support-Dienste an, die Online-Diskussionen für die gegenseitige Benutzerunterstützung und Kommunikation umfassen. Für Systeme, die für Online-Zertifizierungen und -Schulungen genutzt werden, ist Zertifizierungs- und Compliance-Unterstützung unerlässlich, um die Bewertung von Fähigkeiten und die Identifizierung möglicher Leistungslücken zu ermöglichen. Soziales Lernen wird durch die Integration von sozialen Medien-Tools auf Lernplattformen gefördert, was Benutzern die Interaktion, Zusammenarbeit und den Austausch von Lernerfahrungen ermöglicht. Spielmechaniken werden von einigen LMS angeboten, um Kurse motivierender und interaktiver zu gestalten. Die Automatisierungsfunktionen sollten Administratoren die Möglichkeit bieten, wiederholte und zeitaufwändige Aufgaben wie die Gruppierung von Benutzern, die Einführung neuer Benutzer und die Deaktivierung von Benutzern zu automatisieren. Um sicherzustellen, dass Sprachbarrieren keine Rolle spielen, sollte ein LMS mehrsprachige Unterstützungsfunktionen bieten. Einige LMS verfügen über Geolokalisierungsfunktionen, die die entsprechende Kursversion basierend auf dem Standort des Benutzers anzeigen.

Künstliche Intelligenz kann dazu beitragen, personalisierte Lernerfahrungen anzubieten, indem sie Kursformate anbietet, die den individuellen Bedürfnissen entsprechen, und Themen vorschlägt, die für den Benutzer basierend auf bereits abgeschlossenen Kursen von Interesse sein könnten. Zusätzlich besteht die Option, detaillierte Berichte abzurufen, die je nach Teilnehmer oder Gruppe differenziert sind. Die Admin-Schnittstelle, auch als Interface bezeichnet, bietet in der Regel Einstellungen und Funktionen, die es ermöglichen, die Schulungsmaterialien individuell anzupassen. Die Teilnehmer haben auf der Benutzeroberfläche Zugriff auf alle Inhalte und Erfahrungen, die von den Administratoren für sie erstellt wurden. Die Schulungsmaterialien können von den Teilnehmern auf ihren eigenen Computern oder anderen Webbrowsern abgerufen werden, und sie können aktiv mit diesen

interagieren. Da Lernmanagementsysteme die wichtigsten Lernplattformen im E-Learning sind, sind Lernaktivitäten von großer Bedeutung, um die Schüler leicht einzubeziehen, ihre Lernumgebung zu verbessern und das motivierende Lernverhalten zu verbessern (vgl. Bovermann & Bastiaens, 2020, S. 2). Die systemische Natur eines LMS liegt darin, dass es als integrierter Rahmen fungiert, der verschiedene Aspekte des Lernprozesses in einer digitalen Umgebung verwaltet. Unternehmen, Bildungseinrichtungen und Organisationen verwenden LMS, um effektive und strukturierte Lernumgebungen zu schaffen. Im Zusammenhang mit der Digitalisierung von Schulen, Hochschulen und Unternehmen werden LMS auch als wichtiger Faktor für die Veränderung und Neuausrichtung der Lehre angesehen (vgl. Wendeborn, Schneider & Karapanos, 2016, S. 62). Es bieten den Nutzern zahlreiche Vorteile, welche Rolle sie in der Einrichtung spielen. Nach Bradley (2021) ermöglichen Moderatoren es den Schülern, ihre Autonomie, Begeisterung und Motivation zu bewahren. Online-Lehrer unterstützen das Engagement der Lernenden, indem sie ihre Präsenz in der LMS-Umgebung aufrechterhalten. Beispiele hierfür sind die Beantwortung von Fragen der Teilnehmer, die Teilnahme an den LMS-Kursdiskussionen und die Rückmeldung der Studierenden zu ihren Leistungen. Es ist eine Softwareanwendung, die Benutzern die Möglichkeit bietet, ihre eigenen Kursinhalte über eine Website oder eine mobile App zu erstellen, zu gestalten und zu veröffentlichen. Um den Unterschied zwischen LMS und anderen Begriffen in der Computerausbildung zu verstehen, ist es wichtig, die systemische Natur von LMS zu erkennen. LMS stellt den Rahmen dar, der sämtliche Aspekte des Lernprozesses verwaltet (vgl. Watson & Watson, 2007, S. 28). Lernmanagementsysteme werden zu einer allgegenwärtigen Technologie, die an vielen Schulen eingesetzt wird. Bevor diese Systeme als effektiv angesehen werden können, muss die Benutzererfahrung untersucht und analysiert werden, um die optimale Lösung für die Erfüllung der pädagogischen Bedürfnisse von Lehrkräften und Studierenden bereitzustellen.

E-Learning-Plattformen hingegen sind webbasierte Anwendungen, die es Benutzern ermöglichen, Online-Kurse zu entwerfen und diese dann den Lernenden anzubieten bzw. mit

ihnen zu teilen. Eine E-Learning-Plattform ähnelt einem LMS, da sie auch die Möglichkeit bietet, die Inhalte selbst zu erstellen. Beide Tools dienen im Wesentlichen dazu, Pädagogen und Lernenden dabei zu helfen, den Lernprozess zu organisieren, anzuzeigen und zu verwalten. Aufgrund der zunehmenden Bedeutung von gemeinsamem Lernen und Arbeiten in der heutigen Zeit ist es entscheidend, dass technologischer Fortschritt dazu beiträgt, ein hohes Maß an Interaktion zu erreichen. (vgl. Oliveira, Cunha, & Nakayama, 2016, S. 159). Ein LMS sollte bestrebt sein, die neuesten verfügbaren technologischen Fortschritte zu integrieren, um die Effizienz zu steigern und ein Höchstmaß an Interaktivität und Kommunikation zwischen den Benutzern zu ermöglichen.



Teil 3

Forschungsdesign

In diesem Abschnitt wird das Forschungsdesign der Studie präsentiert. Dabei wird zunächst die Art der Forschung erläutert. Anschließend werden die Forschungspopulation, die Stichprobe, der Datenerhebungsprozess, die eingesetzten Datenerhebungsinstrumente und die detaillierte Analyse der erfassten Daten ausführlich beschrieben. Ein Forschungsdesign legt den strukturierten Plan fest, wie Daten gesammelt, analysiert und interpretiert werden, um eine spezifische Forschungsfrage zu beantworten oder ein Forschungsziel zu erreichen.

Art der Forschung

Im zweiten Teil der Arbeit werden quantitative Daten für (Statistical Package for the Social Sciences) SPSS 23 ausgewertet und mit deskriptiver Statistik untersucht.

Die, im Rahmen dieser Arbeit mit Hilfe des Fragebogens erhobenen quantitativen Daten zur Untersuchung des E-Learning-Plattform MintiCity durch die Motivation von DaF-Schülern, wurden mit der Statistik- und Analyse- Software SPSS ausgewertet und interpretiert.

In den empirischen Sozialwissenschaften wird die quantitative Befragung häufig angewendet. Idealerweise sind die Daten strukturiert und statistisch signifikant. Sie werden verwendet, um eine vorherige Behauptung zu bestätigen oder zu widerlegen. Daher werden quantitative Studien in der empirischen Sozialforschung als Methodik verwendet, um größere Datenmengen zu sammeln. Zu den quantitativen Methoden zählen Messungen, Berechnungen, statistische Datenanalysen, Befragungen, Tests und strukturierte Beobachtungen. Die quantitative Befragung ermöglicht eine effiziente Erhebung und Auswertung großer Mengen an Daten und hat somit einen festen Platz im Methodenkanon vieler empirischer Wissenschaften (vgl. Boehmert & Abacioğlu, 2023, S. 69). Die quantitative Befragung in den empirischen Sozialwissenschaften ist weit verbreitet. Diese Methode bietet den Vorteil, dass sie effizient große Mengen an Daten sammeln und analysieren kann.

Aufgrund dieser Effizienz hat die quantitative Befragung einen etablierten Platz in den verschiedenen methodischen Ansätzen vieler empirischer Wissenschaftsbereiche eingenommen.

Die in der Studie verwendete Motivationsskala wurde von Vallerand (1993) entwickelt, von Chen und Jang (2010) überarbeitet und von Özbaşı, Cevahir & Özdemir (2018) ins Türkische übersetzt. Die Skala verfügt über eine 7-Punkte-Likert-Funktion. Vor der Anwendung des Fragebogens wurde mit insgesamt fünf Schülern eine Pilotstudie durchgeführt und dadurch die Zwecke der Ziele ermittelt.

Die Zuverlässigkeit des Fragebogens wurde mit dem Cronbach-Alpha analysiert. Eine Pilotstudie nutzt bei der Planung zukünftiger Studien. Es liefert die grundlegenden Informationen zur Durchführung der eigentlichen Forschung. Der Zweck einer Pilotstudie besteht darin, die Machbarkeit von Methoden und Verfahren für spätere größere Studien zu testen oder mögliche Effekte und Zusammenhänge zu finden, die in weiteren Studien getestet oder verwendet werden sollten.

Forschungspopulation und Stichprobe

In dieser Studie wird auf die Frage „Motiviert die E-Learning-Plattform MintiCity die Schüler im DaF-Unterricht?“, eine Antwort gesucht. Das Forschungsfeld dieser Studie bezieht sich auf die DaF- Schüler aus den zwei privaten Maya Mittelschulen in Oran und Incek in Ankara. Der Umfang dieser Forschung lässt sich im Folgenden erklären.

Es wurden wissenschaftliche Daten durch eine Befragung von 160 Schülern erhoben, die E-Learning-Plattform MintiCity, in den zwei privaten Maya Mittelschulen in Ankara nutzen, die Deutsch als Fremdsprache erlernen. Die Teilnahme an der Studie war freiwillig und anonym.

Im Rahmen der Fragebogenstudie im Frühling 2022 nahmen insgesamt 63 weibliche und 97 männliche Schüler freiwillig teil. Die Altersverteilung der befragten Schüler erstreckte

sich von 10 bis 13 Jahren. Von den Teilnehmern waren 8 Schüler 10 Jahre alt, 49 Schüler waren 11 Jahre alt, 68 Schüler waren 12 Jahre alt, und 35 Schüler waren 13 Jahre alt. Die Teilnahme an der Studie war freiwillig und die Daten wurden anonym erhoben.

Mithilfe der 14 vorhandenen Fragen wurden in Motivationskala durch Fragebogenstudie, die Gedanken der Schüler über die E-Learning-Plattform MintiCity ermittelt und die erhaltenen quantitativen Daten mit dem Statistikpaketprogramm SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) analysiert.

Prozess der Datenerhebung

Die Daten wurden zwischen dem Mai und Juni des Jahres 2022 gesammelt. In dieser Phase sollte eine Vorstellung davon erreicht werden, ob MintiCity im DaF-Unterricht, sich für eine gelungene Umsetzung des Schülers anbieten. Die Motivationskala mit 14 Fragen wurden nach dem quantitativen Verfahren analysiert. Für die Durchführung des Fragebogens wurden die erforderlichen rechtlichen Genehmigungen vom Bildungsministerium in Ankara eingeholt. Die Teilnahme an der Fragebogenstudie beruhte auf Freiwilligkeit.

Datenerhebungsinstrumente

In dieser Studie wurde die von Chen und Jang (2010) entwickelte Online-Lernmotivationsskala mit 32 Items entsprechend der Zielgruppe auf 14 Items reduziert.

Die Fragebogenstudie mit 14 Fragen über eine 7-Punkte-Likert-Funktion wurde in 2022 zwischen Mai und Juni in Oran Maya Private Mittelschule und Incek Maya Private Mittelschule mit 160 Schüler in Ankara durchgeführt.

Als Ergebnis der Zuverlässigkeitsanalyse von 14 Fragen wurde der Cronbachs-Alpha-Koeffizient mit 0.82 berechnet.

Dementsprechend ist es zu erwähnen, dass der Fragebogen eine hohe Zuverlässigkeit aufweist.

Die ursprüngliche 32-Item-Skala wurde in sieben Unterdimensionen zusammengefasst. Es wurde jedoch festgestellt, dass die Items der für die Arbeit angepassten Skala fünf dieser sieben Unterdimensionen abdecken.

Datenanalyse

In der Studie wird die quantitative Forschungsdesign verwendet. Die quantitativen Daten erfolgt in Form einer 14. Befragten Fragebogenstudie und wurden mit SPSS 23 verarbeitet und mittels deskriptiver Statistik ausgewertet. Für die Untersuchung nahmen Schüler aus der 5., 6. und 7. Klassen teil. Das Lebensjahr von den Schülern waren von 10-13 und die Teilnahme an der Fragenbogenstudie war freiwillig.

Teil 4

Befunde, Kommentare und Diskussion

Dieser Teil der Arbeit besteht aus einem Abschnitt. Die quantitative Datenerhebung erfolgt in Form einer 14. Befragten Fragebogenstudie. Es werden detaillierte Informationen über die Studie die Gültigkeit und Zuverlässigkeit der Datenverfassungstools sowie die Bewertungsprozesse anhand Tabellen gegeben.

Die Hauptstudie wurde mit 160 Schülern in zwei Maya Privaten Mittelschulen in Ankara durchgeführt. Für die Untersuchung wurden Schüler aus der 5., 6. und 7. Klassen ausgesucht, die mit MintiCity anvertraut sind.

Demzufolge werden die Anzahl der Befragten, wie viele weibliche und wie viele männliche beteiligt sind, in welcher Klassenstufe sie sind und das Lebensjahr der Schüler mit Anhang Tabellen gezeigt. Die Befunde dieser Studie liefern wichtige Erkenntnisse über das Thema. Die Kommentare zu diesen Befunden ermöglichen es, die Ergebnisse zu interpretieren,

Tabelle 1

Schüleranzahl von zwei verschiedenen Schulen

Schule	Anzahl der Schüler	%
Maya-Incek	91	56.9
Maya-Oran	69	43.1
Gesamt	160	100.0

In der Fragebogenstudie wurden 91 Schüler aus der privaten Maya Mittelschule aus Incek und 69 Schüler aus der privaten Mittelschule aus Oran beteiligt. Die Gesamtzahl der Schüler ist 160.

Tabelle 2*Anzahl von weiblichen und männlichen Schülern*

Geschlecht	Anzahl der Schüler	%
Weiblich	63	39.4
Männlich	97	60.6
Gesamt	160	100.0

Es sind insgesamt 63 weibliche und 97 männliche Schüler zur Fragebogenstudie befragt worden.

Tabelle 3*Schüleranzahl nach dem Lebensjahr*

Lebensjahr	Anzahl der Schüler	%
10	8	5.0
11	49	30.6
12	68	42.5
13	35	21.9
Gesamt	160	100.0

Die Schüler sind zwischen 10 und 13 Jahren alt. Die Anzahl der Schüler in jeder Altersgruppe wird angegeben, sodass 8 Schüler sind 10 Jahre alt, 49 Schüler sind 11 Jahre alt, 68 Schüler sind 12 Jahre alt und 35 Schüler sind 13 Jahre alt.

Tabelle 4*Schüleranzahl der Klassenstufen*

Klassenstufe	Anzahl der Schüler	%
5. Klasse	52	32.5
6. Klasse	66	41.3
7. Klasse	42	26.3
Gesamt	160	100.0

Die Klassenstufe der 5. Klasse sind die Anzahl der Schüler von 52. Bei der 6. Klasse sind die Anzahl der Schüler von 66 und der 7. Klasse sind die Anzahl der Schüler von 42.

Die Bewertungen für die Unterdimensionen und die Skalensumme sind in der folgenden Tabelle 5 zusammengefasst.

Tabelle 5

Deskriptive Statistik

Untere Abmessung	Durchschnitt	SD. Standardabweichung	%95 Konfidenzintervall
Intrinsische Motivation zum Wissen (1,6,10,12. Frage)	1.5125	0.89495	[1.3728 - 1.6522]
Intrinsische Leistungsmotivation (4,8,11,14. Frage)	1.6063	0.96827	[1.4551 - 1.7574]
Intrinsische Motivation, Stimulation zu erleben (2,7. Frage)	1.6188	1.00390	[1.4620 - 1.7755]
Introjierte Bearbeitung (5,9. Frage)	1.3313	0.89353	[1.1917 - 1.4708]
Mangel an Motivation (3,13. Frage)	6.3063	1.08301	[6.1372 - 6.4753]
Gesamt (14 Items)	2.2134	0.63540	[2.1142 - 2.3126]

Gemäß den in Tabelle 6 dargestellten Ergebnissen liegt der durchschnittliche Grad der Zustimmung für die Unterdimension „Intrinsische Motivation zum Wissen“ der 1., 6., 10., 12. Fragen bei 1.5 (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung.

Bei „Intrinsische Leistungsmotivation“ der 4., 8., 11. und 14. Fragen liegt der durchschnittliche Grad der Zustimmung bei 1.6 (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung.

Bei „Intrinsische Motivation, Stimulation zu erleben“ der 2. und 7. Frage liegt der durchschnittliche Grad der Zustimmung bei 1.6 (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung.

Bei „Introjierte Bearbeitung“ der 5. und 9. Frage liegt der Durchschnittliche grad bei 1.3 (Stimme größtenteils zu) auf dem Niveau der Zustimmung.

Bei „Mangel an Motivation“ der 3. und 13. Frage liegt der durchschnittliche Grad der Zustimmung bei 6.0 (Stimme eher nicht zu), größtenteils auf dem Niveau der Abneigung. Bei der Gesamtzahl liegt der durchschnittliche Grad bei 2.0 (Stimme zu).

Mithilfe statistischer Gruppenvergleichstechniken wurde der Einfluss von Geschlecht, Schultyp und Klasse der Schüler auf die Online-Lernmotivation untersucht.

Der Kolmogorov-Smirnov-Anpassungstest wurde verwendet, um die Verteilung der Bewertungswerte auf die Anpassung an die Normalverteilung zu testen, und es wurde festgestellt, dass die Verteilung der Bewertungswerte nicht der Normalverteilung entsprach ($p > 0,05$). Aus diesem Grund wurden bei Gruppenvergleichen nichtparametrische Methoden verwendet. Alle statistischen Analysen wurden mit dem IBM SPSS.23-Paketprogramm durchgeführt und das statistische Signifikanzniveau wurde mit 0,05 akzeptiert.

In diesem Zusammenhang werden die Hypothesen anhand der Fragen aus dem Fragebogenstudie erläutert, dass bei der Hypothese 1 die E-Learning-Plattform MintiCity interaktiv ist, individuell und kann sowohl unausgesetzt als auch überall genutzt werden, sodass es das autonomes Sprachlernen unterstützt, womit die Schüler den gesamten Lernprozess; Planung, Realisierung und Evaluation, selbstständig durchführen können.

Bei der Frage 1 „Es macht mir Spaß, über die E-Learning-Plattform MintiCity neue Sachen zu lernen“ nach der Tabelle 5, sind die Schüler für die Unterdimension „Intrinsische Motivation zum Wissen“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Das heißt, dass sie sich beim autonomes Sprachlernen durch die E-Learning-Plattform MintiCity aneignen. Bei der Frage 3 „Ehrlich gesagt habe ich das Gefühl, dass ich

meine Zeit verschwende.“ Bei der Frage 3 nach der Tabelle 5, sind Schüler, „Mangel an Motivation“ (Stimme eher nicht zu), größtenteils auf dem Niveau der Abneigung. Sie eignen sich an das interaktive Lernen im DaF-Unterricht. „Es gibt mir ein gutes Gefühl, die Module und Hausaufgaben selbstständig erledigen zu können“ ist es zu erwähnen, dass bei der Frage 5 nach der Tabelle 5, sind Schüler bei der „Introjierte Bearbeitung“ (Stimme größtenteils zu) der Zustimmung. Das heißt sie eignen sich an das selbstständige arbeiten. „Ich fühle mich glücklich, wenn ich mich dazu anstreng, eines meiner persönlichen Ziele zu erreichen“, bei der Frage 8 nach der Tabelle 5, sind die Schüler bei der „Intrinsische Leistungsmotivation“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Das heißt, dass sie sich beim autonomes Sprachlernen aneignen. „Mein Wissen zu Themen zu erweitern, die mich interessieren machen mich glücklich“, der 10. Frage sind die Schüler bei „Intrinsische Motivation zum Wissen“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Demzufolge eignen sich die Schüler individuell an das autonome Sprachlernen. „Durch meine Arbeiten, kann ich mich weiterhin über viele Themen informieren, die mich interessieren“, nach der Tabelle 5, sind die Schüler bei „Intrinsische Motivation zum Wissen“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Das heißt, dass die Schüler sich beim gesamten Lernprozesses aneignen. Demzufolge ist es bei der Hypothese 2 zu erwähnen „Das Gamification ist das Grundprinzip, die Schüler haben Spaß beim Lernen und sind motiviert. Es funktioniert am besten in kooperativen Lernmodellen wenn Belohnungen greifbar sind. „Ich verspüre positive Gefühle, wenn ich mein Profil (Avatar) und den von mir gestalteten Raum mit anderen teile.“ Bei der Frage 2 nach der Tabelle 5, sind die Schüler bei „Intrinsische Motivation, Stimulation zu erleben“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Sie haben Spaß beim Lernen und sind motiviert. „Ich widme mich gerne der Arbeit der E-Learning-Plattform MintiCity“, nach der Tabelle 5, sind die Schüler bei „Intrinsische Leistungsmotivation“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Das bedeutet die Schüler haben Spaß mit MintiCity und sind motiviert Deutsch zu lernen. Bei der Frage 7 „Es macht mir Spaß, interessante Unterrichtsinhalte zu lesen“, nach der Tabelle 5, sind die Schüler bei „Intrinsische Motivation, Stimulation zu

erleben“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Die Schüler haben Spaß im Unterricht.

Bei der Hypothese 3 unterstützt es den Flipped-Classroom-Ansatz und maximiert das Lernen in und außerhalb der physischen Räumlichkeiten der Schule, nach der Frage 6 „Es macht mir Spaß, neue Themen zu entdecken, die ich noch nie zuvor gesehen habe“, der Tabelle 5, sind die Schüler bei „Intrinsische Motivation zum Wissen“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Die Schüler haben Spaß im DaF-Unterricht. Die Frage 13 „Ich verstehe nicht ob das Online-Unterricht für mich nützlich ist“, nach der Tabelle 5, sind die Schüler bei „Mangel an Motivation“ (Stimme eher nicht zu) , größtenteils auf dem Niveau der Abneigung. Die E-Learning Plattform MintiCity unterstützt den Flipped-Classroom, die Schüler finden es nützlich auch außerhalb der Schule zu lernen. „Mit der E-Learning-Plattform MintiCity kann ich Themen finden, die ich recherchieren und lernen möchte“, ist es zu erwähnen, dass bei der Frage 14 nach der Tabelle 5, sind die Schüler bei „Intrinsische Leistungsmotivation“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Die Schüler können in jeder Zeit unabhängig von Raum und Ort lernen. Die Hypothese 4 „Im DaF-Unterricht verläuft der Unterricht Schülerzentriert“ ist es bei der 9. Frage zu erwähnen „Wenn ich erfolgreich im Online-Unterricht werde fühle ich mich wertgeschätzt“ Bei der Frage 9 nach der Tabelle 5, sind die Schüler bei „Introjierte Bearbeitung“ (Stimme größtenteils zu) auf dem Niveau der Zustimmung. Das heißt, dass die Schüler sich wertgeschätzt fühlen, wenn der Unterricht Schülerorientiert ist. Die Hypothese 5 „Es ermöglicht den Lehrern, die Schwächen und Stärken der Schüler zu erkennen und ihren Unterrichtsplan entsprechend vorzubereiten“, wird nach der Frage 11, „Ich bin zufrieden über die Teilnahme an schwierigen Unterrichtsaktivitäten“, nach der Tabelle 5, sind die Schüler bei „Intrinsische Leistungsmotivation“ (Stimme voll und ganz zu), größtenteils auf dem Niveau der Zustimmung. Es fällt der Lehrkraft leichter die Stärken der Schüler zu sehen und das Unterricht entsprechend vorzubereiten.

Der Mann-Whitney-U-Test wurde verwendet, um weibliche und männliche Geschlechts hinsichtlich der Punktwerte zu vergleichen. Beschreibende Statistiken zu Unterdimensionen und Gesamtscore-Werten sowie p-Werte für den Geschlechtervergleich sind in Tabelle 6 dargestellt.

Tabelle 6

Demografische Informationen

	Weibliches Geschlecht (n=63)	Männliches Geschlecht (n=97)	p-Wert
Untere Abmessung	Durchschnitt± SS	Durchschnitt± SS	
Intrinsische Motivation zum Wissen	1.4524±0.78527	1.5515±0.96146	0.781
Intrinsische Leistungsmotivation	1.5635±0.88442	1.6340±1.02257	0.503
Intrinsische Motivation, Stimulation zu erleben	1.4444±0.87118	1.7320±1.07059	0.097
Introjierte Bearbeitung	1.3175±0.89938	1.3402±0.89427	0.576
Mangel an Motivation	6.2460±1.14255	6.3454±1.04672	0.680
Gesamt	2.1485±0.55998	2.2555±0.67942	0.235

SS: Standardabweichung

Bei der Untersuchung der in Tabelle 6 angegebenen p-Werte wurde festgestellt, dass der Einfluss des Geschlechts auf die Score-Werte statistisch nicht signifikant war. Mit anderen Worten gab es bei einem Konfidenzniveau von 95 % keinen signifikanten Unterschied

zwischen weiblichen und männlichen Schülern hinsichtlich der Teilnahme an der Online-Motivationsskala ($p > 0,05$).

Der Mann-Whitney-U-Test wurde verwendet, um Schulen hinsichtlich der Punktwerte zu vergleichen. Schule mit deskriptiver Statistik der Unterdimensionen und Gesamtpunktzahlwerten. p-Werte zum Vergleich sind in Tabelle 7 dargestellt.

Tabelle 7

Vergleich der Schulen hinsichtlich der durchschnittlichen Punktzahlwerte

	Incek (n=91)	Oran (n=69)	p-Wert
Untere Abmessung	Durchschnitt± SS	Durchschnitt± SS	
Intrinsische Motivation zum Wissen	1.3681±0.80824	1.7029±0.97135	0.000*
Intrinsische Leistungsmotivation	1.4615±0.92415	1.7971±0.99841	0.000*
Intrinsische Motivation, Stimulation zu erleben	1.5330±0.98827	1.7319±1.02031	0.003*
Introjierte Bearbeitung	1.2253±0.76472	1.4710±1.02858	0.001*
Mangel an Motivation	6.5385±0.96676	6.0000±1.15682	0.001*
Gesamt	2.1366±0.58618	2.3147±0.68625	0.000*

SS: Standardabweichung, *: 0.05 signifikant auf dem Signifikanzniveau

Bei der Untersuchung der in Tabelle 7 angegebenen p-Werte wurde festgestellt, dass der Einfluss der Schule auf die Score-Werte bei einem Konfidenzniveau von 95 % statistisch signifikant war. ($p < 0,05$). In den Unterdimensionen intrinsische Motivation zum Wissen, intrinsische Motivation zu erreichen, intrinsische Motivation zum Erleben von Stimulation und

introspektive Regulierung ist der Grad der Beteiligung bei Maya-Incek Mittelschule höher als bei Maya-Oran Mittelschule. In der Unterdimension bei Mangel an Motivation ist der Grad der Beteiligung bei Maya-Incek niedriger als bei Maya-Oran. In der Gesamtskala ist parallel zu den ersten vier Unterdimensionen das Beteiligungsniveau in Maya-Incek höher als in Maya-Oran.

Der Kruskal-Wallis-Test wurde verwendet, um drei Klassen hinsichtlich der Bewertungswerte zu vergleichen. Beschreibende Statistiken zu Unterdimensionen und Gesamtpunktzahlwerten sowie p-Werte für den Vergleich von drei Klassen sind in Tabelle 8 dargestellt.

Tabelle 8

Vergleich der Klassen hinsichtlich der Durchschnittswerte

	5.Klasse (n=52)	6.Klasse(n=66)	7.Klasse (n=42)	p-Wert
Untere Abmessung	Durchschnitt± SS	Durchschnitt± SS	Durchschnitt±SS	
Intrinsische Motivation zum Wissen	1.3462±0.66449	1.6856±0.98870	1.4464±0.95881	0.099
Intrinsische Leistungsmotivation	1.4231±0.85253	1.7841±1.00277	1.5536±1.02043	0.041*
Intrinsische Motivation, Stimulation zu erleben	1.5769±1.04029	1.7121±.99638	1.5238±0.98124	0.355
Introjierte Bearbeitung	1.1923±0.74198	1.4394±0.84814	1.3333±1.10799	0.006*
Mangel an Motivation	6.5192±1.00957	6.0985±1.22857	6.3690±0.86996	0.097
Gesamt	2.1181±0.54635	2.3128±0.61480	2.1752±0.75250	0.060

SS: Standardabweichung, *: 0.05 signifikant auf dem Signifikanzniveau

Bei der Untersuchung der in Tabelle 8 angegebenen p-Werte ergab sich der Unterschied zwischen den 3 Klassen hinsichtlich des Ausmaßes der Teilnahme an der Skala in den Unterdimensionen intrinsische Motivation zum Wissen, intrinsische Motivation zum Erleben von Stimulation und Mangel an Motivation bei einem Konfidenzniveau von 95 % ($p > 0,05$) als statistisch unbedeutend erwiesen.

In den Unterdimensionen intrinsische Leistungsmotivation ($p = 0,041$) und internalisierte Regulierung ($p = 0,006$) erwies sich der Unterschied zwischen den drei Klassen auf dem 95%-Konfidenzniveau als statistisch signifikant. Als Ergebnis der mehrfachen Vergleichstests, die durchgeführt wurden, um herauszufinden, welche Klasse den Unterschied ausmachte, erwies sich der Unterschied zwischen der 5. und 6. Klasse als statistisch signifikant ($p < 0,05$) für die Teildimensionen intrinsische Leistungsmotivation und Selbstmotivation. reflektierende Regulierung.

Für diese beiden Unterdimensionen ist die Beteiligung der Fünftklässler an der Skala höher als die der Sechstklässler, während der Unterschied zwischen der Siebtklässlerin und anderen Klassenstufen statistisch nicht signifikant ist. Der Einfluss der Klasse der Schüler auf die Gesamtpunktzahl der Skala war statistisch nicht signifikant ($p = 0,060$). Der Einfluss des Alters der Schüler auf den Grad der Teilnahme an der Skala wurde mittels Korrelationsanalyse untersucht.

Gemäß dem Rho-Korrelationskoeffizienten von Spearman erwiesen sich die Korrelationskoeffizienten zwischen dem durchschnittlichen Grad der Teilnahme an der Umfrage und dem Alter für alle Unterdimensionen und der Gesamtsumme bei einem Konfidenzniveau von 95 % als unbedeutend ($p > 0,05$).

Nach diesen wissenschaftlichen Ergebnissen ist es im Wesentlichen zu sehen, dass die E-Learning-Plattform MintiCity die Schüler im DaF-Unterricht motiviert. Dementsprechend werden anhand Bilder die E-Learning-Plattform MintiCity erläutert, die die Schüler und Lehrkräfte in den privaten Maya Mittelschulen in Ankara und an den meisten privaten Schulen im Bereich Deutsch als Fremdsprache in der Türkei verwendet wird. Das E-Learning-Plattform

MintiCity könnte im DaF-Unterricht als zusätzliches Hilfsmittel eingesetzt werden, um das Lernen spielerischer und interaktiver zu gestalten. Die Plattform bietet eine Vielzahl von interaktiven Spielen und Aktivitäten, die darauf abzielen, Kinder im Vorschul- und Grundschulalter in verschiedenen Fähigkeiten zu fördern, darunter auch Deutsch als Fremdsprache. MintiCity könnte genutzt werden, um den Schülern neue Vokabeln beizubringen, Grammatikübungen anzubieten, das Hör- und Leseverständnis zu verbessern sowie das kulturelle Verständnis zu fördern. Insgesamt könnte MintiCity dazu beitragen, das Lernen abwechslungsreicher und motivierender zu gestalten und den Schülern zusätzliche Gelegenheiten zum Üben und Anwenden ihrer Deutschkenntnisse zu bieten. Die vorliegenden Befunde und Kommentare deuten auf eine positive Resonanz hinsichtlich der Nutzung von e-Learning im Fremdsprachenunterricht

Abb. 6

Startseite/Home MintiCity



Bei Lernen & Üben gibt es zahlreiche Übungen die, die vier Sprachfertigkeiten betrifft. In der Niveaustufe von A1-A2 dienen Übungen zur Grammatik, Lückendiktate, Hörverstehen und Leseverstehen, die Lernende online von Ort unabhängig üben können.

Abb. 7

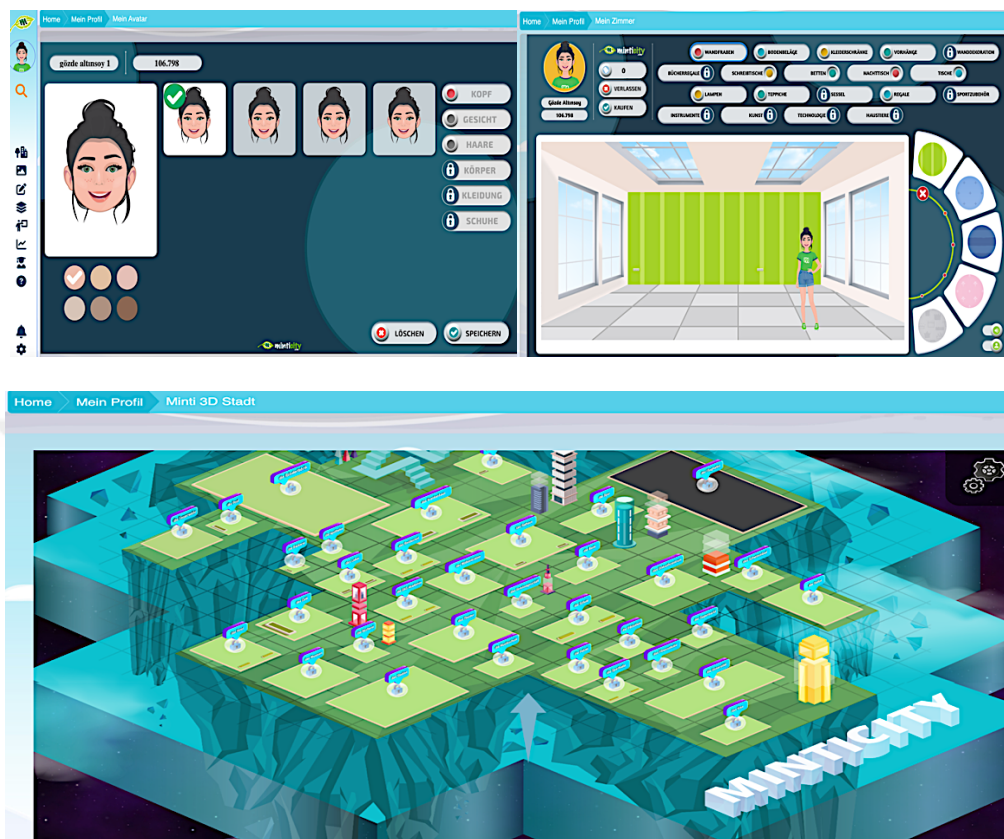
Lernen & Üben



Die Integration von Gamification zeigt ihre stärkste Wirkung in kooperativen Lernmodellen und bietet dabei konkrete Belohnungen. Innerhalb von MintiCity nehmen Nutzer regelmäßig an den Mint-Olympics teil, einer Veranstaltung, in der Schüler für ihre Begeisterung, ihr Wissen und ihre Kreativität belohnt werden. Durch die Verbindung von Spaß beim Spielen und Lernen kann die Lernerfahrung deutlich verbessert werden. Bei Punktesystemen und Belohnungen wird der Fremdsprachenunterricht nicht nur motivierender, sondern auch effektiver, da Schüler durch spielerische Aktivitäten ihre Sprachkenntnisse verbessern und gleichzeitig wichtige Soft Skills entwickeln können.

Abb 8.

Die Bearbeitung des Avatars, der Zimmer und der Minti 3D Stadt



Die für das Belohnungssystem auf der MentiCity-Plattform verwendete Einheit heißt Mintos. Bei der Mintosvergabe geben Lehrer ihren Schülern Mintos als Belohnung. Je mehr die Schüler die Übungen erarbeiten und die Spiele spielen desto mehr gewinnen sie auf der Plattform „Mintos“, damit können die Schüler ihre/seine eigenen Avatars bearbeiten, ihr/sein eigenes Zimmer dekorieren oder eine Minti 3D Stadt aufbauen. Die Schüler begeben sich in eine Stadt, in der sie die deutsche Sprache auf interaktive, kreative und kommunikative Weise lernen.

Bei der zweiten Forschungsfrage dieser Studie, stimmen die Schüler voll und ganz zu. Die Daten bei der Fragebogenstudie zeigen, dass die Schüler Spaß beim Lernen haben und motiviert sind, induktiv die Sprache zu erwerben.

Abb. 9

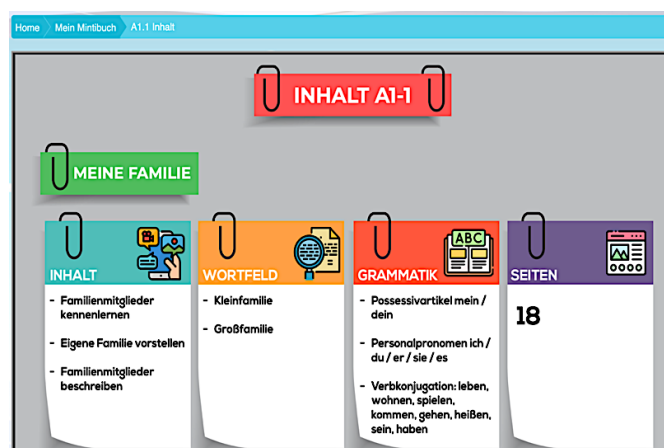
Mein Mintibuch



Ein Modulpool ist der für allen zugängliche Bereich zur Nutzung bestehender, von anderen Lehrenden erstellter Module. Hier sind Module zu finden, die von anderen Lehrkräften erstellt wurden und zur Nutzung zugelassen sind.

Abb. 10

Meine Familie - Inhalt A1.1



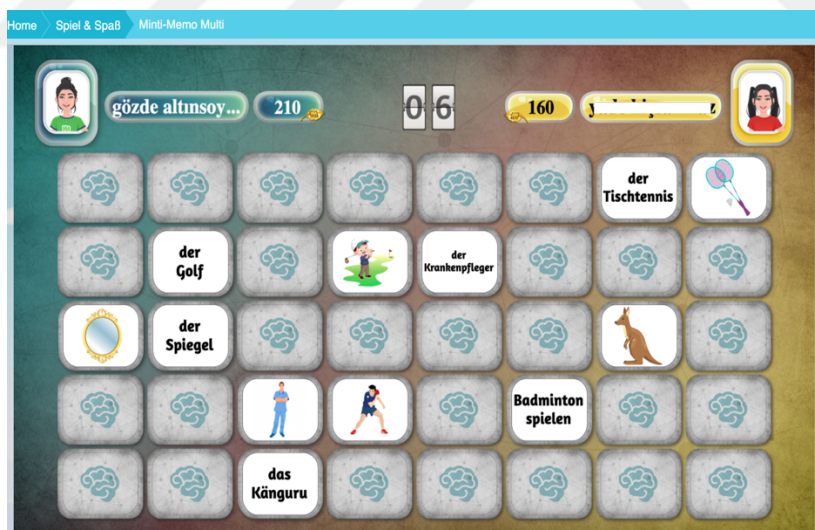
Die Übungen sind so gestaltet, dass die Schüler ihre Deutsch- und Allgemeinkenntnisse testen können. Die Schüler verarbeiten und nehmen Informationen

anders auf, schalten schneller ab und konzentrieren sich immer weniger. Der Wunsch nach Belohnung wächst. MintiCity ist eine Plattform mit mehreren Funktionen, die kontinuierlich verbessert und an die Anforderungen von Lehrern, Schulen und Schülern angepasst wird.

Es bieten interaktive Übungen, Spiele und Tests, um das Behalten und Verstehen neuer Wörter zu fördern. Digitale Leseübungen bieten Lernenden die Möglichkeit, Texte in verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu lesen und zu verstehen. Diese Übungen können auch Fragen und Aufgaben enthalten, um das Verständnis und die Interpretation der Texte zu fördern. Sie können das Sprechen und Schreiben in realen Situationen simulieren und die Sprachproduktion fördern. Digitale E-Learning-Übungen können auch kulturelle Aktivitäten umfassen, wie z.B. das Betrachten von Videos über deutsche Traditionen und Bräuche oder das Lesen von Artikel über deutsche Geschichte und Kultur.

Abb. 11

Spiel & Spaß – Minti-Memo Multi



Es ermöglicht den Schülern, was sie im Unterricht gelernt haben, spielerisch zu wiederholen. Mit Spielen können die Lernende mit anderen Deutschlernenden eine Freundschaft schließen dadurch, dass sie über die Grenzen der eigenen Schulen hinausgehen. Die Schüler können auf der Plattform die MintiCity-Lernende die online sind sehen und können eine Anfrage stellen um ein Spiel lernend gegenseitig zu spielen. Für alle

drei Altersgruppen gibt es eine Schulversion mit einem LMS – einem bedarfsgerechten Lernmanagementsystem. LMS bieten eine zentrale Plattform, auf der Lehrkräfte Kursmaterialien bereitstellen, Kommunikation und Interaktion fördern sowie den Lernfortschritt der Studierenden verfolgen können. Diese Systeme ermöglichen sowohl synchrones als auch asynchrones Lernen, wodurch Lernende die Möglichkeit haben, flexibel und individuell zu arbeiten. Ein weiterer wichtiger Aspekt des E-Learnings im Fremdsprachenunterricht ist die Anwendung von Gamification-Elementen. Gamification bezieht spielerische Elemente in den Lernprozess ein, um die Motivation und das Engagement der Lernenden zu steigern. Dies kann durch den Einsatz von Punktesystemen, Ranglisten, Abzeichen und Belohnungen erfolgen. Durch die Integration von Gamification in Sprachlernplattformen werden Lernende dazu ermutigt, regelmäßig am Unterricht teilzunehmen, ihre Kenntnisse zu vertiefen und ihre Sprachfertigkeiten zu verbessern. Im speziellen Bereich des Deutsch als Fremdsprache (DaF)-Unterrichts eröffnet E-Learning zahlreiche Möglichkeiten. DaF-Unterricht zeichnet sich durch eine Vielzahl von Lernenden mit unterschiedlichem Sprachniveau und Lernzielen aus. E-Learning-Tools und -Plattformen können dazu beitragen, den Unterricht auf die Bedürfnisse der Lernenden zuzuschneiden und individualisierte Lernwege anzubieten. Durch den Einsatz von interaktiven Übungen, multimedialem Material und onlinebasierten Kommunikationstools können Lernende motiviert werden, sich aktiv am Sprachlernprozess zu beteiligen und ihre Sprachkompetenzen zu verbessern. Fallstudien und Praxisbeispiele zeigen, dass der Einsatz von E-Learning im DaF-Unterricht positive Auswirkungen auf den Lernerfolg haben kann. „Die LehrerInnen, die in vielen Unterrichtsjahren Erfahrung in traditionellen didaktischen Szenarien gesammelt haben, benötigen nun Unterstützung für die Veränderung der Konzepte“ (Reischl, 2013, S. 311). Lehrkräfte berichten von einer erhöhten Motivation der Lernenden, einer verbesserten Lernatmosphäre und einer effektiveren Vermittlung von Sprachkenntnissen. Dennoch gibt es auch Herausforderungen, wie beispielsweise den Umgang mit technischen Schwierigkeiten, die Notwendigkeit einer guten technischen Ausstattung und die Gewährleistung eines ausgewogenen Verhältnisses zwischen traditionellem und digitalem Unterricht.

Insgesamt bietet E-Learning im DaF-Unterricht viele Chancen, den Sprachlernprozess zu bereichern und die Qualität des Unterrichts zu verbessern. Durch die Integration von LMS, Gamification und anderen E-Learning-Tools können Lehrkräfte individuellere Lernwege anbieten, die Motivation der Lernenden steigern und den Unterricht interaktiver und abwechslungsreicher gestalten. Es bleibt jedoch wichtig, die Potenziale und Grenzen des E-Learnings zu berücksichtigen und den Einsatz digitaler Medien sorgfältig zu planen und zu gestalten.



Teil 5

Fazit und Empfehlungen

In dieser Studie wurde die E-Learning-Plattform MintiCity wissenschaftlich untersucht und überprüft ob und inwieweit der Einsatz von MintiCity im Bereich Deutsch als Fremdsprache, den Schülern sinnvoll, effektiv und motivierend sind.

Das Untersuchungsvorhaben dieser Arbeit richtet sich im Allgemeinen auf das E-Learning-Plattform MintiCity, die an den zwei privaten Maya Mittelschulen in Ankara, in der Türkei verwendet werden und sich für einen erfolgreichen DaF-Unterricht eignen.

In der Studie wurde die quantitative- Forschungsdesign verwendet. Die quantitative Datenerhebung erfolgt in Form einer 14. Befragten Fragebogenstudie. Demzufolge wurden die quantitativen Daten mit SPSS ausgewertet. Die Hauptstudie wurde mit insgesamt 160 Schülern in zwei Maya Privaten Mittelschulen in Oran und Incek in Ankara durchgeführt. Für die Untersuchung haben Schüler aus der 5., 6. und 7. Klassen teilgenommen, die mit MintiCity anvertraut sind.

Wie bei den Ergebnissen in den Tabellen die Summe zu sehen ist, ist die Motivation der Schüler, durch den Einsatz des E-Learning-Plattforms MintiCity im DaF-Unterricht sehr hoch und bevorzugend.

Um elektronisch unterstütztes Sprachlernen erfolgreich anzuwenden, ist es jedoch notwendig, Selbstdisziplin und Selbstlernfähigkeit zu besitzen. Es ist relevant, die verschiedenen Arten von Publikationen zu verstehen, denn das Wissen muss selbst erarbeitet werden und das gewünschte Ziel nicht aus den Augen verlieren.

Selbstbestimmte Lernprozesse und der Einsatz von autonomen Lernmethoden haben das Erlernen der deutschen Sprache in den vergangenen Jahren maßgeblich geprägt, da vermehrt auf Eigeninitiative und eine breite Nutzung von Internetressourcen gesetzt wird.

Ein weiteres Argument ist die Einstellung der Schüler und Lehrer zu Medien sowie der Mangel an Lehrkräften mit digitalen Kompetenzen, die Kenntnisse im Fremdsprachenunterricht umfasst. Es ist nur möglich, diese Situation zu bewältigen, indem man den Schülern die führende Rolle beim technischen Einsatz des Blended-Learning-Modells gibt. Die Lehrkraft sollte sich an die Digitalisierung anpassen. Die E-Learning-Technologie hat eine Revolution in der Weiterentwicklung der Lehrerfähigkeiten eingeleitet. Der Einsatz dieser Technologie ermöglicht es Lehrkräften, auf vielfältige Ressourcen und Lehrmethoden zuzugreifen, die dazu beitragen können, ihre pädagogischen Fähigkeiten zu verbessern.

Die deutsche Sprache durch MintiCity online zu lernen ist recht effektiv, motivierend, sinnvoll und die Übungsformen sind sehr abwechslungsreich. Es kann sowohl auf dem Computer als auch auf dem Tablet und Smartphones verwendet werden und synchronisiert sich automatisch. Insofern kann man die Geräte jederzeit nutzen und immer an aktuellen Lernpunkt wieder einsteigen.

Die E-Learning-Plattform MintiCity wird an den meisten privaten Schulen in der Türkei im DaF-Unterricht verwendet. Es ist von großer Bedeutung mit viel Spaß und Laune, induktiv die Deutsche Sprache zu erlernen.

Die Interaktivität ist die Fähigkeit des Nutzers, mit dem Lernmaterial zu interagieren. Die einfachste Interaktionsphase besteht darin, Inhalte über die Navigation auszuwählen. In der höchsten Ebene hat der Schüler die Möglichkeit, seine eigenen Ideen zu entwickeln.

Es wurde festgestellt, dass Gamification aufgrund der bereitgestellten Informationen beim DaF-Unterricht einen positiven Einfluss auf die Lernerfahrung hat.

Die Gamification-Methoden haben viele Vorteile für den Schulunterricht, aber ihre Entwicklung und richtige Anwendung ist eine große Herausforderung. Bei der Auswahl eines geeigneten Gamificationprogramms sollten Lehrkräfte stets das Design des Programms genau überprüfen, um festzustellen, ob es sich um ein ganzheitliches Konzept handelt oder lediglich um virtuelle Belohnungssysteme, die als Spiel verpackt sind.

Es kommt auf die richtige Mischung an, weil jeder Mensch unterschiedliche Lernformate bevorzugt und unterschiedlich lernt. Verschiedene Lernformate können in Online-Trainings kombiniert werden. Es ist möglich, in einem Online-Lernsystem verschiedene Arten von Lernen anzusprechen. Es bietet Abwechslung und einen großen Spaß beim Lernen.

Ein bedeutender Vorteil des E-Learnings besteht darin, dass die Lehrinhalte speziell für bestimmte Zielgruppen bereitgestellt werden können. Jeder Nutzer hat die Möglichkeit, exakt die Inhalte zu sehen, die für ihn von Bedeutung sind. Ein Learning-Management-System ermöglicht die zentrale Bereitstellung von Lernmaterialien und die gezielte Verteilung der Inhalte an die Mitarbeiter.

Es ist wichtig, dass das Spiel immer eine Herausforderung darstellt. Jedoch ist es für die Schüler erforderlich, diese zu bewältigen. Es ist möglich, das Spiel in verschiedene Stufen zu unterteilen, da nicht alle Schüler auf demselben Lernniveau sind. Jeder Schüler hat die Möglichkeit, auf sein eigenes Lerntempo zurückzugreifen und kreativ zu sein, Lösungen zu finden, sind besonders motivierend.

Beim Online-Lernen ist es einfacher, einen vollständigen Überblick über den Fortschritt des Schülers zu haben. Dies ermöglicht es, rechtzeitig in Angelegenheiten einzugreifen, die mehr Aufmerksamkeit erfordern, oder zu sehen ist, wenn etwas sehr gut läuft. Es ist nicht immer notwendig, dass Schüler nur für sich selbst spielen. Sie lernen sich bei Teamspielen mit wechselnden Gruppenmitgliedern besser kennen und müssen sich auf die anderen Mitspieler verlassen.

Das Unternehmen nutzt das Learning Management System (LMS), um digitales Lernen zu verwalten. Es besteht die Möglichkeit, Bildungsprogramme zu verwalten und den Schüler zur Verfügung zu stellen.

Die Schüler können Rückmeldung über ihre Leistungen durch Erfahrungspunkte, Abzeichen oder einen sich füllenden Fortschrittsbalken erhalten. Natürlich sollte das E-Learning-Spiel im DaF-Unterricht mit dem Ziel verbunden sein, was man mit den Schülern erreichen möchte und auf welche Niveau es gezielt ist.

An spielbasierten Übungsvorlagen sind große Auswähle vorhanden, die sofort verwendet werden können. Es besteht die Möglichkeit, den Unterricht durch Fernunterricht zu ersetzen, Lernen von zu Hause ermöglicht den Lernenden, jederzeit und beliebig oft auf Lerninhalte zuzugreifen.

Ein LMS kann Schülern Blended-Learning-Erlebnisse bieten, die traditionellen Unterricht im Klassenzimmer mit Online-Lerntools kombinieren. Diese Methode ist effektiver als ein einfacher Präsenzunterricht, da sie die vom Lehrer geleitetes im Klassenzimmer mit digitalen Lerninhalten bereichert, die auf die Lernbedürfnisse der Schüler zugeschnitten sind. Die Einbindung digitaler Medien und E-Learning-Plattformen im DaF-Unterricht ermöglicht eine interaktive und flexible Lernerfahrung. Durch den gezielten Einsatz von Gamification-Elementen wie Punktesystemen, Belohnungen und Wettbewerben wird die Motivation der Schüler gesteigert und ihr Engagement erhöht. Diese spielerischen Ansätze fördern nicht nur das individuelle Lernen, sondern auch das soziale Lernen durch Zusammenarbeit und Austausch. Darüber hinaus bieten digitale Medien im DaF-Unterricht die Möglichkeit, Sprache und Kultur auf spielerische Weise zu vermitteln, indem sie interaktive Lernaktivitäten und multimediale Inhalte einbinden. Diese ganzheitliche Herangehensweise trägt dazu bei, das Interesse der Schüler zu wecken und ihre Lernziele effektiv zu erreichen.

Eine E-Learning-Plattform gibt die Flexibilität, zu lernen, wann es am bequemsten ist. Manche sitzen lieber auf ihrem Stuhl, andere sitzen gerne im Garten. Ein E-Learning-Unterricht ist somit immersiv und überall für den Lernenden am günstigsten Zeitpunkt verfügbar. Dies ist einer der großen Vorteile des Online-Lernens. Im traditionellen Unterricht ist es erforderlich, im Voraus mit dem Drucken neuer Materialien oder den erforderlichen Änderungen zu beginnen. Mit E-Learning ist es gängig mit nur wenigen Klicks neue Teile einzufügen oder bestimmte kleinere Anpassungen vorzunehmen. Aufgrund der Benutzerfreundlichkeit dieser Plattformen kann dies jeder in Ihrem Unternehmen tun. Die Motivation für die Nutzung von E-Learning im Fremdsprachenunterricht, sowohl innerhalb als auch außerhalb der Schule, ist signifikant.

E-Learning schafft eine Lernumgebung, die wesentlich näher an der Umgebung eines Zielsprachenlandes liegt als es im herkömmlichen Präsenzunterricht jemals der Fall war. Der Unterrichtsprozess, das Projekt-, Dokumenten-, Termin- und Kommunikationsmanagement können durch eine Lernumgebung erfolgen.

Durch E-Learning können sich die Lehrkraft stärker auf jeden einzelnen Schüler konzentrieren. Sie überprüfen ihre Hausaufgaben einzeln. Die Lehrkraft erzielt bessere Ergebnisse und die Bindung zu ihren Schülern wird enger. Daher ist es deutlich klar, dass E-Learning sowohl für Schüler als auch für Lehrer von Vorteil ist. Die Integration digitaler Medien im DaF-Unterricht eröffnet eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Bereicherung der Lernumgebung und zur Steigerung der Effektivität des Lehr-Lern-Prozesses. Der breite Zugriff auf vielfältige Ressourcen und die Nutzung interaktiver Tools können die Motivation der Lernenden erhöhen und die Vermittlung von Sprachkenntnissen optimieren. Es ist jedoch wichtig, einen ausgewogenen Einsatz zu gewährleisten, der die individuellen Bedürfnisse der Lerngruppen berücksichtigt. Empfohlene Maßnahmen für den Einsatz digitaler Medien im DaF-Unterricht umfassen die vielfältige Nutzung digitaler Ressourcen wie Online-Übungen, interaktive Lernplattformen, multimediale Inhalte und Sprachlern-Apps. Darüber hinaus sollten Lehrkräfte interaktive Lehrmethoden fördern, die durch digitale Medien unterstützt werden. Dies kann den Einsatz von Videos, Podcasts, Online-Spielen und virtuellen Simulationen einschließen.

Die Individualisierung des Lernprozesses durch die Bereitstellung personalisierter digitaler Materialien ermutigt zu selbstgesteuertem Lernen und berücksichtigt die unterschiedlichen Lerngeschwindigkeiten der Schüler. Die Förderung von Kollaboration und Kommunikation durch Online-Diskussionsforen, Gruppenprojekte und gemeinsame Online-Dokumente stärkt die sozialen Aspekte des Lernens. Die aktive Einbindung der Lernenden, sei es durch die Erstellung eigener digitaler Projekte, die Nutzung von Sprachlern-Apps oder die Teilnahme an Online-Diskussionen, unterstützt das Engagement und die Beteiligung. Lehrkräfte sollten sich kontinuierlich fortbilden, um mit den neuesten digitalen Trends und Anwendungen Schritt zu halten. Die Sicherheit und der Schutz der Privatsphäre der Lernenden

müssen dabei stets im Fokus stehen, insbesondere im Hinblick auf die Nutzung von Online-Plattformen und persönlichen Daten. Durch eine sorgfältige Integration digitaler Medien kann der DaF-Unterricht zu einer dynamischen, zeitgemäßen und effektiven Lernumgebung führen, die die Sprachkompetenz der Lernenden nachhaltig fördert.

Die Integration digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht eröffnet eine facettenreiche Palette von Möglichkeiten, um das Lernen effektiver und ansprechender zu gestalten. Die Vorteile reichen von der Individualisierung des Lernens über die Förderung aktiver Beteiligung bis hin zur Erweiterung der Lernumgebung über geografische Grenzen hinweg.

Der Einsatz von E-Learning im DaF-Unterricht eröffnet neue Möglichkeiten und Chancen für Lernende sowie Lehrkräfte. Durch die Flexibilität und Zugänglichkeit von E-Learning können Lernende unabhängig von ihrem Standort oder Zeitplan auf Bildungsinhalte zugreifen. Diese Flexibilität ermöglicht es insbesondere berufstätigen Lernenden oder solchen mit anderen Verpflichtungen, ihre Deutschkenntnisse auf effektive Weise zu verbessern. Ein weiterer Vorteil von E-Learning im DaF-Unterricht ist die Individualisierung und Differenzierung des Lernprozesses. Lehrkräfte können digitale Lernmaterialien und Plattformen nutzen, um den Unterricht an die individuellen Bedürfnisse und Lernstile der Schüler anzupassen. Dies ermöglicht eine gezieltere Förderung und unterstützt die Schüler dabei, ihre Sprachkenntnisse auf ihrem eigenen Niveau zu verbessern.

Die Integration von interaktiven Elementen trägt dazu bei, das Engagement der Lernenden zu steigern und den Unterricht interessanter zu gestalten. Interaktive Lernaktivitäten fördern nicht nur das aktive Lernen, sondern ermöglichen es den Schülern auch, auf spielerische Weise ihre Deutschkenntnisse zu erweitern. Darüber hinaus bietet E-Learning im DaF-Unterricht eine Vielzahl digitaler Ressourcen, die den Lernprozess bereichern können. Von Online-Wörterbüchern über digitale Lernspiele bis hin zu interaktiven Lernplattformen stehen den Lehrkräften und Lernenden zahlreiche Werkzeuge zur Verfügung, um das Lernen effektiver und unterhaltsamer zu gestalten. Die Lehrkräfte sollten sorgfältig die passenden E-Learning-Plattformen auswählen, die den Bedürfnissen ihrer Lerngruppe entsprechen. Zudem ist es wichtig, Lehrkräfte in der Nutzung von E-Learning-Tools und -

Ressourcen zu schulen, um einen effektiven Einsatz im Unterricht zu gewährleisten. Es ist auch ratsam, den Einsatz von E-Learning im DaF-Unterricht regelmäßig zu evaluieren und entsprechend anzupassen, um die Effektivität des Unterrichts zu maximieren. Datenschutzbestimmungen sollten ebenfalls beachtet werden, um die Privatsphäre der Lernenden zu schützen und eine sichere Lernumgebung zu gewährleisten. Insgesamt bieten E-Learning-Technologien im DaF-Unterricht eine wertvolle Ergänzung zum traditionellen Unterricht und können dazu beitragen, die Sprachkompetenz der Lernenden auf innovative und effektive Weise zu fördern.

Digitale Medien ermöglichen eine personalisierte Lernerfahrung, da Lernende auf vielfältige Ressourcen zugreifen können, die ihrem individuellen Lernstil und Tempo entsprechen. Durch interaktive Tools, multimediale Inhalte und Sprachlernspiele wird der Unterricht dynamischer und praxisnaher gestaltet. Die Förderung von Kollaboration und Kommunikation zwischen den Lernenden wird durch den Einsatz digitaler Plattformen erleichtert. Online-Diskussionsforen, gemeinsame Projekte und die Vernetzung mit Sprachlernenden weltweit bieten die Möglichkeit, Sprachkenntnisse in authentischen Kontexten anzuwenden.

Die Kombination von E-Learning und digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht eröffnet zahlreiche Möglichkeiten, das Lernen effektiver und ansprechender zu gestalten. Ein ganzheitlicher Ansatz beinhaltet die Nutzung einer Vielzahl digitaler Ressourcen, die Einbindung interaktiver Lernplattformen und spielerischer Elemente sowie die Förderung der Fremdsprachenkommunikation. Ein umfassender Ansatz wird empfohlen, der die Nutzung einer breiten Palette digitaler Ressourcen, die Implementierung interaktiver Lernwerkzeuge und die Förderung der Kommunikation in der Fremdsprache umfasst. Darüber hinaus wird betont, wie wichtig es ist, das Lernen an die individuellen Bedürfnisse der Schüler anzupassen und Lehrmethoden kontinuierlich an die sich verändernde digitale Landschaft anzupassen. Durch eine kreative Anwendung von E-Learning und digitalen Medien können Schüler ihre Sprach- und interkulturellen Fähigkeiten verbessern und sich optimal auf die Herausforderungen einer globalisierten Welt vorbereiten.

Es ist entscheidend, das Lernen individuell anzupassen und stetig die Lehrmethoden an die sich verändernde digitale Landschaft anzupassen. Durch eine kreative Nutzung von E-Learning und digitalen Medien können Schüler ihre Sprach- und interkulturellen Fähigkeiten ausbauen und sich optimal auf die Herausforderungen einer globalisierten Welt vorbereiten.

Die ständige Weiterentwicklung digitaler Technologien erfordert von Lehrkräften eine kontinuierliche Fortbildung, um die aktuellen Trends zu verstehen und effektiv in den Unterricht zu integrieren. Dabei ist es wichtig, eine ausgewogene Nutzung sicherzustellen und Datenschutzaspekte zu beachten. Insgesamt schafft der Einsatz digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht eine zeitgemäße Lernumgebung, die die Motivation steigert, die Lernenden aktiv einbindet und den Zugang zu Sprachressourcen erweitert. Wichtig ist dabei, die Potenziale der digitalen Medien gezielt zu nutzen, um einen nachhaltigen und effektiven Fremdsprachenerwerb zu fördern.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass E-Learning im DaF-Unterricht relevant ist. E-Learning fügt dem Lernprozess einen bestimmten Mehrwert hinzu. Es fördert die Fähigkeit, mit Medien umzugehen und das Selbstlernen zu fördern. Die Schüler können im Unterricht viel mehr kommunizieren und haben eine gute Laune, erst dann wird der Unterricht erfolgreich. Die zahlreichen Einsatzmöglichkeiten zeigen, dass E-Learning nicht nur die Vielfalt der Methoden der Lehrenden erweitert, sondern auch die Motivation der Lernenden und Lehrer erhöht.

Literaturverzeichnis

- Aktaş, T. & Koçak, M. (2012). Das Wesen Der Synchronisationsforschung. *Kastamonu Eğitim Dergisi* , 20 (2) , 717-726 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/kefdergi/issue/48697/619558>
- Akyıldız, Y. (2019). *Bestimmung des Beitrags eines Digitalen 3D-Lernspiels im DaF-Unterricht zu Lehramtskandidaten und ihren Meinungen*. Institut für Erziehungswissenschaften, Abteilung für Fremdsprachen, Deutsch als Fremdsprache, Uludağ Üniversitesi, Bursa.
- Aslan, Ö. (2006). *Öğrenmenin Yeni Yolu: E-Öğrenme*. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. Cilt: 16, Sayı: 2 Sayfa: 121-131, ELAZIĞ-2006.
- Ataş, D. (2016). *Eine Studie zur Erstellung eines tourismusbezogenen DaF Lehrwerks für die Türkei*, Doktorarbeit. Hacettepe Universität DaF- Abteilung der Pädagogischen Fakultät.
- Bach, A. (2016). Nutzung von digitalen Medien an berufsbildenden Schulen
Notwendigkeit, Rahmenbedingungen, Akzeptanz und Wirkungen. *Jahrbuch der berufs-und wirtschaftspädagogischen Forschung*, 2016, 107-123.
- Balkan, F. (2019). DER EINSATZ VON NEUEN MEDIEN IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT IM RAHMEN NEUES LERNEN. *Hacettepe Üniversitesi Yabancı Dil Olarak Türkçe Araştırmaları Dergisi*, (5), 49-56.
- Balkan, F. (2020). *Der Einsatz von neuen Medien im DaF-Unterricht. Eine kontrastive und semiotische Analyse von der Verwendung multimedialer Hilfsmittel im Rahmen neues Lernen – neues Handeln*. Inauguraldissertation. Institut für Sozialwissenschaft, Abteilung für Deutsche Sprache und Literatur, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Baric, K., Serena, S., & Cickovska, E. (2012). *DaF-Lernplattform für Blended Learning mit Tourismusstudenten*.

- Basińska, E. (2014). Didaktische Vorschläge für ein erfolgreiches Blended-Learning-Modell in kooperativen Übungsszenarien im DaF-Unterricht. In Weigt Z., Kaczmarek D., Makowski J., Michoń M.(red.), *Felder der Sprache. Felder der Forschung. Lodzer Germanistikbeiträge. Didaktische und Linguistische Implikationen der Interkulturellen*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2014;. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Biebighäuser, K., Feick, D., & Verlag, E. S. (Eds.). (2020). *Digitale Medien in Deutsch als Fremd-und Zweitsprache*. Erich Schmidt Verlag.
- Boehmert, C., & Abacioglu, F. (2023). *Grundlagenbeitrag: Quantitative Befragungen*. https://doi.org/10.1007/978-3-658-39582-7_5
- Bovermann, K., & Bastiaens, T. J. (2020). Towards a motivational design? Connecting gamification user types and online learning activities. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15(1), 1-18.
- Bozkurt, A. , Hamutoğlu, N. B. , Liman Kaban, A. , Taşçı, G. & Aykul, M. (2021). Dijital bilgi çağı: Dijital toplum, dijital dönüşüm, dijital eğitim ve dijital yeterlilikler . *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi* , 7 (2) , 35 63 . DOI: 10.51948/auad.911584
- Bradley, V. M. (2021). Learning Management System (LMS) use with online instruction. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 68-92.
- Brandhofer, G., & Wiesner, C. (2018). Medienbildung im Kontext der Digitalisierung: Ein integratives Modell für digitale Kompetenzen. *R&E-SOURCE*, (10).
- Brünner, I. (2008). Gehirngerechtes Lernen mit digitalen Medien-Ein Unterrichtskonzept für den integrativen DaF-Unterricht.
- Chen, K. C., & Jang, S. J. (2010). Motivation in online learning: Testing a model of self-determination theory. *Computers in Human Behavior*, 26(4), 741-752.
- Cheong, Seong Chew (2002), "E-learning-a Providers Prospective", *Internet and Higher Education*, 4, s. 337-352.

- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 3, 100068.
- Demirkol, M. (2012). Ortaöğretim kurumlarında harmanlanmış öğrenme ortamının akademik başarıya ve öğrenci tutumlarına etkisi/The effect of the blended learning environment on academic achievement and student attitude in secondary schools.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Dictus, C., & Tiemann, R. (2023). Eine digitale Spielumgebung zum Lehren und Lernen von Problemlösefähigkeit und Critical Thinking in den Naturwissenschaften. In *Die Zukunft des MINT-Lernens–Band 2: Digitale Tools und Methoden für das Lehren und Lernen* (pp. 109-122). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Dombrowski, T., Dazert, S., & Volkenstein, S. (2019). Digitale Strategien in der Lehre. *Laryngo-Rhino-Otologie*, 98(S 01), S197-S219.
- Ehlers, U. D. (2011). Qualität im e-learning aus Lerner Sicht.
- Erim, E. & Sarı Bıyık, Ş. (2021). Zum Stellenwert der mobilen Applikationen für Deutsch als Fremdsprache – dargestellt an mobilen App-Beispielen „Anton“ und „Fun Easy Learn“ . *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik* , 9 (2) , 730-759 . DOI: 10.37583/diyalog.1030822
- Fallmann, I., & Wala, T. (2016). Die Quizshow im Hörsaal: Studierendenzentriertes Lernen mit Kahoot!.
- Finkenberg, F., Trefzger, T. (2019). Umgedrehter Unterricht – Flipped Classroom als Methode im Physikunterricht. *ZfDN* 25, 77–95
<https://doi.org/10.1007/s40573-019-00093-8>

- Fischer, H., Lehmann, C., & Heinz, M. (2019). *LOS geht's! Learning Experience durch Gamification*. Technische Universität Dresden, Medienzentrum
- Funke, F. (2018). E-Learning und digitale Medienbildung an sächsischen Schulen. Ausgangslage und Arbeitsfelder. *Seminararbeit im Interdisziplinären Lehrangebot des Instituts für Informatik*. Universität Leipzig.
- Gurjanow, I., Kanzinger, A., & Zender, J. (2021). Geobasiertes Learning Management am Beispiel MathCityMap. *elead*, 14(1). Goethe Universität Frankfurt am Main.
- Geiger, V., Deibl, I., & Zumbach, J. (2019). Flipped-Classroom: Ein pädagogisches Fehlkonzept. *Erziehung & Unterricht*, 2019(1–2), 1-10.
- Genç, A. (2010). *Geçmişten Günümüze Yerel Almanca Ders Kitabı İncelemesi*. Hacettepe Üniversitesi Yayınları. Eğitim Fakültesi, Yabancı Diller Eğitimi Bölümü, Alman Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Gilbert, D. U. (2020). Digitale Plattformen: Konzept, Bedeutung und Analyse der Problembereiche. *WiSt-Wirtschaftswissenschaftliches Studium*, 49(2-3), 12-18.
- Gračner, D. M. (2011). DIGITALE ARBEITSBLÄTTER IM DAF-UNTERRICHT. *Informatologia*, 44(3).
- Hahn, R. (2017). Gamification im Unterricht. *DaF-Mitteilungen*, 33(2), 120-132.
- Hassler, D. (2022). Blended Learning, hybride Lehrformate und HyFlex. *Höhere Fachschulen in der Schweiz*, 109.
- Heilbrunn, B., Sammet, I. (2015). G-Learning – Gamification im Kontext von betrieblichem eLearning. *HMD* 52, 866–877 (2015). <https://doi.org/10.1365/s40702-015-0178-5>
- Horstmann, D., Tolks, D., Dadaczynski, K., & Paulus, P. (2018). Förderung des Wohlbefindens durch „Gamification“. *Präv Gesundheitsf*, 13(4), 305-311.
- Jakovets, O. R., & Jarmolenko, O. M. (2015). Digitale Medien im Fremdsprachenunterricht.

- Johnson, F. (2018). Motivationale Aspekte und Lerneffizienz von digitalen Medien eine experimentelle Studie. In M. Brohm-Brady, C. Peifer & V. Franz (Hrsg.), *Positiv-Psychologische Entwicklung von Individuum, Organisation und Gesellschaft* (S. 86-100). Pabst Science Publishers.
- Kale, Ü. (2017). Einsatz Einer Lernplattform Zur Sprachlichen Bildung Von Daf-studierenden.
- Karaotcu, İ., & Baran, B. (2019). Türkiye’de Harmanlanmış Öğrenme Çerçevesinde Yapılmış Çalışmalar. *TAM METİN BİLDİRİ KİTABI*, 68.
- Kepser, M. (2010). *E-Learning an der Hochschule – eine kritische Einführung*. In: Eberhardt, U. (eds) *Neue Impulse in der Hochschuldidaktik*. VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92319-2_8
- Kergel, D., Heidkamp-Kergel, B. (2020). Kreativität und Spaß – Ergebnisse aus der didaktischen Werkstatt. In: *E-Learning, E-Didaktik und digitales Lernen. Diversität und Bildung im digitalen Zeitalter*. Springer VS, Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28277-6_7
- Kohn, D. (2019). *Im virtuellen Sprechzimmer. die Interaktive Online-Kommunikation im Daf-Unterricht, Fachsprache Medizin*.
- Kumar Basak, S., Wotto, M., & Belanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-learning and Digital Media*, 15(4), 191-216.
- Kužnar, A. (2022). *Der Einsatz von authentischen YouTube-Videos im DaF Unterricht* (Doctoral dissertation, University of Zagreb. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of German language and literature).
- Landeros, J., De, M. & Margain, L. (2017). Development of a Framework for the Use of a Tool or Machine Learning and Data Mining. *Jounal Research in Computing Science*. DBLP, LatIndex, Periodica. 10.13053/rcs-122-1-10.
- Langner, M. (2012). *Digitale Medien, E-Learning–und was „sagt“ unser Gehirn dazu?. T.*

Tinnefeld, unter Mitarbeit von IA Busch-Lauer, H. Giessen, M. Langner, & A. Schumann (Eds.), *Hochschulischer Fremdsprachenunterricht—Anforderungen, Ausrichtung, Spezifik*, 191-202.

Launer, R. (2010). Blende (n) d Deutsch lernen? Ein Blended-Learning-Modell für den Fremdsprachenunterricht. *Informationen Deutsch als Fremdsprache*, 37(4), 426-435.

Launer, R., Roche, J. & Peer, v, W. (2007). *Kommunikation und Kulturen, Fremdsprachen lernen medial*. Blended Learning im Fremdsprachenunterricht. Universität München, Band 5, Lit Verlag, 124-126.

Lier, v, C. (2022). Blended Learning: eine Mischung von Entwicklungsmethoden. *Was ist Blended Learning?* Studytube Köln.

Mainka, M. (2002). *E-Learning im Deutschunterricht: Beispiel Telelernen; Grundlagen und Anwendung* (Doctoral dissertation, Ludwig-Maximilians-Universität München, Diss., 2002).

Mandl, H., & Kopp, B. (2006). Blended Learning: Forschungsfragen und Perspektiven. (Research report No. 182). LMU Munich: Chair of Education and Educational Psychology, Ludwig-Maximilians-Universität München.

Marques-Schäfer, G. (2021). *DaF und digitale Medien: ein Interview mit Dietmar Rösler*. Pandaemonium Germanicum, São Paulo, v. 24, n. 42, p. 11-21, 2021. DOI: 10.11606/1982-8837244211.

Nattland, A., & Kerres, M. (2006). *Computerbasierte Medien im Unterricht*. na.

Olajumoke, O., & Moses, A. (2022). Die Einführung von Gamification im DaF Unterricht an der Obafemi Awolowo Universität, Ile-Ife, Nigeria. *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi*, (47), 189-209.

Oliveira, P. C. D., Cunha, C. J. C. D. A., & Nakayama, M. K. (2016). Learning Management Systems (LMS) and e-learning management: an integrative review and research agenda. *JISTEM-Journal of Information Systems and Technology Management*, 13, 157-180.

- Ögüt, H. (2014). Bilgisayar destekli, *İnternet Erişimli İnteraktif Eğitim Cd'si ile E-Eğitim*. Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Özbaşı, D., Cevahir, H. & Özdemir, M. (2018). Çevrimiçi Öğrenme Motivasyon Ölçeği'nin Türkçe'ye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 352-368.
- Pál, D, V. (2014). *E-Learning im Deutschunterricht*. Universität Pécs, Philosophische Fakultät.
- Parzl, R., & Bannert, M. (2013). Mobile Learning–Begriff, Modelle, Forschung. *elead*, 9(1).
- Perselli, V. (2016). Flipped Classroom im Fremdsprachenunterricht–Möglichkeiten und Herausforderungen.
- Pihkala-Posti, L. (2014). Die Entwicklung multimodaler interaktiver E-Learning Konzepte für den Unterricht Deutsch als Fremdsprache. *unter Mitarbeit C. von Bürgel, IA. Busch-Lauer, F. Kostrzewa, M. Langner, HH. Lüger, Heinz Helmut und D. Siepmann: Fremdsprachenunterricht im Spannungsfeld zwischen Sprachwissen und Sprachkönnen. SSLF. B: Sammelbände. Bd, 2, 195-212.*
- Prahani, B. K., Alfin, J., Fuad, A. Z., Saphira, H. V., Hariyono, E., & Suprpto, N. (2022). Learning management system (LMS) research during 1991-2021: How technology affects education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online)*, (17), 28.
- Rakhmatov, A. (2021). „FLIP TEACHING “ALS DER INNOVATIVE WEG DES FREMDSPRACHENLERNENS. *Журнал иностранных языков и лингвистики*, 4(9).
- Reischl, J. (2013). E-Learning mit CI. *Digitale Schule Österreich*, 291.
- Rösler, D. (2008). Deutsch als Fremdsprache mit digitalen Medien–Versuch einer Zwischenbilanz im Jahr 2008. *Informationen Deutsch als Fremdsprache*, 35(4), 373-389.

- Rösler, D. (2008). „E-Learning Fremdsprachen – eine kritische Einführung" *Informationen Deutsch als Fremdsprache*, vol. 35, no. 2-3, pp. 326-329.
- Rühl, S. (2007). Der E-Verbund an der Humboldt-Universität.
<https://doi.org/10.18452/6523>
- Schaupp, M. (2018). *DAS FLIPPED LEARNING-MODELL: EINE CHANCE ZUR FÖRDERUNG KOGNITIVER PROZESSDIMENSIONEN SOWIE SELBSTSTÄNDIGEM LERNVERHALTEN IM (FREMD-SPRACHEN-) UNTERRICHT DER SEKUNDARSTUFE I PAPER.*
- Schulmeister, R. (2005). Zur Didaktik des Einsatzes von Lernplattformen. *Lernplattformen. Web-based Training, 2005*, 11-19.
- Schulz, S. (2020). Selbstreguliertes Lernen mit mobil nutzbaren Technologien. *Lernstrategien in der beruflichen Weiterbildung.* Springer VS.
 doi:<https://doi.org/10.1007/978-3-658-29171-6>
- Stotter, A., & Neustaedter C. (2013). *Analysis of Gamification in Education.* School of Interactive Arts and Technology, Simon Fraser University. Surrey, BC, Canada.
- Stöcklin, N. (2018). *Computerunterstützte Gamifizierung in der Sekundarstufe I. Konzeption und Erforschung von Maßnahmen zur Einbindung spielerischer Elemente in Lernsettings* (Doctoral dissertation, Pädagogische Hochschule Heidelberg).
- Stöcklin, N., Steinbach, N., & Spannagel, C. (2014). QuesTanja: Konzeption einer Online-Plattform zur computerunterstützten Gamification von Unterrichtseinheiten.
- Ünal, D, Ç. (2015). Video- Podcasts zum Deutschlernen: Eine Untersuchung zum didaktischen Potenzial. *Moderna språk.* 2, 104- 121.
- Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, M. R., Briere, N. M., Senecal, C., & Vallieres, E. F (1993). On the assessment of intrinsic, extrinsic, and amotivation in education: evidence on the concurrent and construct validity of the academic motivation scalet. *Educational and Psychological Measurement*(53), 159- 172.

- Varchuk, L. V. (2020). *Sprachen lernen am Computer* (Doctoral dissertation, BHTY).
- Watson, W., & Watson, S. L. (2007). An argument for clarity: What are learning management systems, what are they not, and what should they become.
- Wendeborn, T., Schneider, A., & Karapanos, M. (2018). Lernplattformen oder Content-Halten? Learning-Management-Systeme in der Schulpraxis. In *Workshop Gemeinschaften in Neuen Medien (GeNeMe) 2018*. TUDpress.
- Wiegand, C., Konnowski, T., Ameer, D., Brecht, L., & Celik, F. (2022). Flipped Classroom 2.0: A New Teaching Concept. *cii Student Papers-2022*, 128.
- Winter, C. (2018). *Flipped Classroom*, Universität Wien.
- Ylönen, S. (2016). Vorbereitung von Austauschstudierenden auf ein Studium in einem deutschsprachigen Land : Ein textsortenorientiertes Blended Learning-Konzept. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 21(1), 57-84
- Zengin, D. (2022). EDEBİYATTA POSTMODERN AKIMIN ÖZELLİKLERİ. *Herta Müller Kitabı*, 13. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi.
- Zobenica, N. N. (2020). Digitale Medien Und Lernszenarien Im DAF-Unterricht. *Методички видици*, 11(11), 127-150.

ANHANG-A: Çevrimiçi Öğrenme Motivasyon Ölçeği

ÇEVİRİMİÇİ ÖĞRENME MOTİVASYON ÖLÇEĞİ

Sevgili öğrenciler,

Bu ölçek sizlerin çevrimiçi motivasyon durumlarınızı araştırmak amacıyla hazırlanmıştır. Ölçekte **toplam 14 madde** bulunmaktadır. Kendi görüşlerinizi yansıtan değerlendirmeler yapmanız oldukça önemlidir. Kimliğinizle ilgili hiçbir bilgi vermeyiniz. Sorulara vereceğiniz cevaplar tamamen bilimsel amaçlı olarak kullanılacak olup bu çalışma dışında başka bir yerde kesinlikle kullanılmayacaktır. Ölçekten sağlıklı sonuçlar elde edilebilmesi için hiçbir soruyu cevapsız bırakmamanızı ve samimi cevaplar vermenizi rica ediyorum. Katkılarınızdan dolayı çok teşekkür ederim.

Gözde Altınsoy
Hacettepe Üniversitesi
Alman Dili Eğitimi
Yüksek Lisans Öğrencisi

BÖLÜM I KİŞİSEL BİLGİLER

Cinsiyet:	Kadın ()	Erkek ()	
Yaşınız:		
Sınıfınız:	5. ()	6. ()	7. ()

BÖLÜM II ÇEVİRİMİÇİ ÖĞRENME MOTİVASYON ÖLÇEĞİ

Kesinlikle Katlıyorum

Kesinlikle Katılmıyorum

1 2 3 4 5 6 7

Lütfen bu soruları kendi düşünceleriniz doğrultusunda;

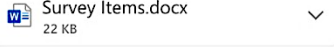
1-Kesinlikle Katlıyorum, 2-Çoğunlukla Katlıyorum, 3-Kısmen Katlıyorum, 4-Kararsızım, 5-Kısmen Katılmıyorum, 6-Çoğunlukla Katılmıyorum, 7-Kesinlikle Katılmıyorum,
seçeneklerden size uygun olanı (X) ile işaretleyerek cevaplayınız

- | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. MintiCity e-öğrenme platformu üzerinden yeni şeyler öğrenirken keyif alıyorum ve tatmin oluyorum. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2. Kendi profilimi (avatarımı) ve tasarladığım odamı başkalarıyla paylaştığımda olumlu duygular hissediyorum. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

3. Dürüst olmak gerekirse; zamanımı boşa harcamış gibi hissediyorum.	1	2	3	4	5	6	7
4. Kendimi Minticity e-öğrenme platformunun çalışmalarına verdiğimde keyif alıyorum.	1	2	3	4	5	6	7
5. Modüller ve ödevleri kendi başıma tamamlayabilmek beni iyi hissettiriyor.	1	2	3	4	5	6	7
6. Daha önce hiç görmediğim yeni konuları keşfederken keyif alıyorum.	1	2	3	4	5	6	7
7. İlgi çekici ders içeriklerini okuduğum zaman zevk alıyorum.	1	2	3	4	5	6	7
8. Kişisel hedeflerimden birine ulaşmak için kendimi zorlarken mutluluk duyuyorum.	1	2	3	4	5	6	7
9. Çevrimiçi derste başarılı olduğum zaman kendimi önemli hissediyorum.	1	2	3	4	5	6	7
10. İlgimi çeken konularda bilgilerimi arttırırken mutluluk duyuyorum.	1	2	3	4	5	6	7
11. Zorlu ders etkinliklerine katılmaktan memnuniyet duyuyorum.	1	2	3	4	5	6	7
12. Çalışmalarım, ilgimi çeken birçok konu hakkında öğrenmeye devam etmeme imkan sağlıyor.	1	2	3	4	5	6	7
13. Çevrimiçi dersin bana ne fayda sağlayacağını anlayamıyorum.	1	2	3	4	5	6	7
14. Minticity e-öğrenme platformu, araştırmak ve öğrenmek istediğim konuları bulmama imkan sağlıyor.	1	2	3	4	5	6	7

ANHANG-B: Ölçek İzni

YC YANG-HSUEH CHEN < >
Kime: Siz 8.07.2021 Per 08:49

 Survey Items.docx
22 KB

Dear ALTINSOY,

Thanks for the message. Attached please find the survey items. Best wishes for your thesis.

Regards,

Yang-Hsueh (Kuan-Chung) Chen

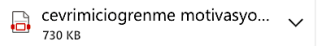
GÖZDE ALTINSOY < > 於 2021年7月8日 週四 上午2:51寫道:

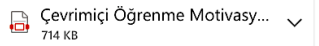
Dear Kuan-Chung Chen and Syh-Jong Jang,



I saw your work about „Motivation in online learning”,
My Name is Gözde Altinsoy, i am a Master Student in Hacettepe University at the department of german language teaching in Ankara / Turkey.
I saw just the results from your work, i wan't to ask you, can you send me the Motivation scale? I need it for my thesis.

I would be really happy about that.
Sincerely
Gözde ALTINSOY / Turkey

DO DURMUS OZBASI < >
Kime: Siz 8.07.2021 Per 12:42

 cevrimiciogrenme motivasyo...
730 KB

 Çevrimiçi Öğrenme Motivasyo...
714 KB

2 ek (1 MB)  Tümünü OneDrive'a kaydet  Tümünü indir

Gözde merhaba,

Ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz. Ekte ölçek maddelerini ve makalesini gönderiyorum.

kolaylıklar dilerim

GÖZDE ALTINSOY < >, 7 Tem 2021 Çar, 21:44 tarihinde şunu yazdı:

Merhabalar değerli Durmuş hocam,

ben Hacettepe Üniversitesi Alman Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı bölümünde yüksek lisans öğrencisi
Gözde Altinsoy.
"Çevrimiçi Öğrenme Motivasyon Ölçeği'nin Türkçe'ye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması" adlı çalışmanızı incelenmiş bulunmakta ve çok beğenmekteyim, fakat sizden tek bir isteğim olacaktı, mümkünse bana motivasyon ölçeklerini gönderebilme şansınız var mıdır tezimde kullanabilmem açısından?
Gönderebilirseniz çok sevinirim çok memnun olurum.

Saygılarımla, iyi çalışmalar dilerim.
Gözde ALTINSOY / Ankara

ANHANG-H: İzinli Milli Eğitim Bakanlığı**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİNE**

09/04/2022

BAŞVURU NO	202204091216695893
ÜNİVERSİTE ADI	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
ENSTİTÜ ADI	Eğitim Bilimleri Enstitüsü / Yabancı Diller Eğitimi Bölümü
BÖLÜM ADI	Alman Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı
ÜNVAN	Öğrenci
TC KİMLİK NUMARASI	16144048266
KONU	Yabancı Dil Olarak Almancanın E-Öğrenimine İlişkin Bir Araştırma
ARAŞTIRMA TÜRÜ	
ÖRNEKLEM GRUBU	Öğretmen, Öğrenci,
KAPSAMI	Okul/Kurum,
İLLER	ANKARA
KURUM TÜRLERİ	Özel Ortaokul,
İLETİŞİM BİLGİLERİ	Adres:Hacettepe Üniversitesi - Eğitim Fakültesi - Yabancı Diller Eğitimi Bölümü - Alman Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı Beytepe 06800 Ankara/Türkiye- Telefon:(531) 222-3801- Eposta:gozdealtinsoy_@hotmail.com

Yukarıda bilgileri bulunan proje uygulamaları için Milli Eğitim Bakanlığında gerekli izinlerin alınması hususunda gereğini bilgilerinize arz ederim.

Ek listesi

Tez Önerisi
Katılım Kabul Formu
Veli Onam Formu
Veri toplama araçları

İmza

ANHANG-C: Araştırma Gönüllü Katılım Formu



ARAŞTIRMA GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Değerli Öğrenciler,

Çalışmama gösterdiğiniz ilgi ve ayırdığınız zaman için çok teşekkür ederim. *Dr. Öğretim Üyesi Doğu ATAŞ* danışmanlığında hazırlanacak olan yüksek lisans tez çalışmamda, Minticity e-öğrenme platformunun, ikinci yabancı dil olarak Almanca eğitimi alan öğrenciler üzerindeki etkisinin araştırılmasıdır. Bu çalışma için Hacettepe Üniversitesi Etik Kurulundan izin alınmıştır. Bu amaçla öğrencilerin motivasyonları ölçülerek Minticity e-öğrenme platformuna ilişkin düşünceleri tespit edilecektir. Çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır ve katılmamayı seçme hakkınız bulunmaktadır. Katılmaya karar verdiğiniz takdirde, sonrasında istediğiniz anda vazgeçebilirsiniz. Bu talebiniz size herhangi bir sorumluluk getirmeyecektir.

- Çalışmanın amacı doğrultusunda çevrimiçi öğrenme motivasyon ölçeği uygulanarak sizden veriler toplanacaktır.
- İsminizi yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka çalışmada kesinlikle kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler bilgisayar ortamında şifreli dosyada saklanacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Çalışma hakkındaki sorularınızı sormaktan çekinmeyiniz. Sorularınızı araştırmacı Gözde

Altınsoy'a yöneltebilirsiniz. Yukarıdaki tüm açıklamaları okuyarak sizin bu çalışmaya gönüllü olarak katıldığınızı ve sahip olduğunuz hakların araştırmacı tarafından korunacağına dair bir belge olarak lütfen bu formu doldurup imzaladıktan sonra veri toplayan kişiye veriniz.

ANHANG-Ç: Etik Komisyon İzni

Tarih: 05/02/2022
Sayı: E-35853172-300-00002019226
00002019226



T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Rektörlük

Sayı : E-35853172-300-00002019226
Konu : Gözde YÜCEL Hk. (Etik Komisyon İzni)

5.02.2022

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 17.01.2022 tarihli ve E-51944218-300-00001979147 sayılı yazımız.

Enstitünüz Yabancı Diller Eğitim Anabilim Dalı Alman Dili Eğitimi yüksek lisans programı öğrencilerinden **Gözde YÜCEL**'in **Dr. Öğr. Üyesi Doğu ATAŞ** danışmanlığında yürüttüğü "**Yabancı Dil Olarak Almancanın E-Öğrenimine İlişkin Bir Araştırma**" başlıklı araştırma projesi Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **25 Ocak 2022** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Vural GÖKMEN
Rektör Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: 48A3779D-F32D-4BDF-A692-E95F05510BBC

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/hu-ebys>

Adres: Hacettepe Üniversitesi Rektörlük 06100 Sıhhiye-Ankara
E-posta: yazimd@hacettepe.edu.tr İnternet Adresi: www.hacettepe.edu.tr Elektronik
Ağ: www.hacettepe.edu.tr
Telefon: 0 (312) 305 3001-3002 Faks:0 (312) 311 9992
Kep: hacettepeuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Duygu Didem İLERİ

Memur

Telefon: .



ANHANG-D: Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada,

- * tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- * görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- * başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- * atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- * kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- * bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

12/12/2023

(İmza)

Gözde ALTINSOY

ANHANG-E: Yüksek Lisans Tez Çalışması Orijinallik Raporu

12/12/2023

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı Başkanlığına,

Tez Başlığı : Yabancı Dil Olarak Almanca'nın E-Öğrenimine İlişkin Bir Araştırma

Yukarıda başlığı verilen tez çalışmamın tamamı (kapak sayfası, özetler, ana bölümler, kaynakça) aşağıdaki filtreler kullanılarak **Turnitin** adlı intihal programı aracılığı ile kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Rapor Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı	Gönderim Numarası
11/12/2023	95	154767	27/11/2023	%9	

Uygulanan filtreler:

- Kaynaklar hariç
- Alıntılar dâhil
- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarını inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan eder, gereğini saygılarımla arz ederim.

Ad Soyadı: Gözde Altınsoy

Öğrenci No.: N20136440

Ana Bilim Dalı: Yabancı Diller Eğitimi

Programı: Alman Dili Eğitimi

Statüsü: Y.Lisans Doktora Bütünleşik Dr.

İmza

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
(Unvan, Ad Soyadı, İmza)

ANHANG-F: Thesis Originality Report

12/12/2023

HACETTEPE UNIVERSITY
Graduate School of Educational Sciences
To The Department of Foreign Language Education

Thesis Title: A Study On E-learning For German As a Foreign Language

The whole thesis that includes the *title page, introduction, main chapters, conclusions and bibliography section* is checked by using **Turnitin** plagiarism detection software take into the consideration requested filtering options. According to the originality report obtained data are as below.

Time Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defense	Similarity Index	Submission ID
11/12/2023	95	154767	27/11/2023	%9	

Filtering options applied:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Educational Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

I respectfully submit this for approval.

Name Lastname: Gözde Altınsoy

Student No.: N20136440

Department: The Department of Foreign Language Education

Program: German Language Teaching

Status: Masters Ph.D. Integrated Ph.D.

Signature

ADVISOR APPROVAL

APPROVED
(Title, Name Lastname, Signature)

ANHANG-G: Yayınlama ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılmasını zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan "**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**" kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihinden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.⁽¹⁾
- Enstitü/Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihinden itibaren ay ertelenmiştir.⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.⁽³⁾

..... / /
(imza)

Öğrencinin Adı SOYADI

"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tez erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3 şahıslara veya kurumlara haksız kazanç; imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tez erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir
*Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

