



Die Rolle der digitalen Bildung für die Verbesserung der digitalen Kompetenzen von Lehrer/Innen und Lernenden im Fremdsprachenunterricht

*L. Dr. Qasim Jebur Abrah
Wasit Universität,
philosophische Fakultät
E-Mail. qebrah@uowasit.edu.iq
Tel: 07715084709

Ali H. Abdulmajied Al-Zudaidy
Sprachenfakultät, Bagdad Universität
Germanistische Abteilung

Abstract

Digitales oder elektronisches Lernen stellt eine effektive Grundlage für die Konsolidierung der verschiedenen Informationen und Daten in den Bildungs- und schulische und andere Bildungsumgebungen dar. Ziel ist es, dieses Lernen in unterschiedlichen Kontexten zu installieren und zu vollziehen, derer es bedarf, um bei der Ausführung verschiedener Leistungen optimal eingesetzt zu werden, ob es sich dabei um physische Produktion oder Wissen oder sogar um Dienstleistungen handelt. In diesem Sinne wollen heutige Gesellschaften diese Art des Lernens anwenden, um mit der Entwicklung der Bedürfnisse und Interessen des Einzelnen entsprechend den Ansprüchen an Lebensqualität ihrer Bürger zu entsprechen.

Keywords: Digitales oder elektronisches Lernen, Indirekte digitale Bildung, Die Hindernisse des digitalen Lernens

دور التعليم الرقمي في تحسين المهارات الرقمية للمعلم والمتعلم في درس اللغة الأجنبية

المدرس علي حسين عبد المجيد الزبيدي
كلية اللغات، جامعة بغداد
قسم اللغة الألمانية

*مدرس دكتور: قاسم جبر عيره
جامعة واسط كلية الآداب،
قسم الترجمة

Abstract

Digital or electronic learning provides an effective foundation for the consolidation of the different information and data in the educational and school and other educational environments. The aim is to install and implement this learning in different contexts, which is necessary in order to perform different Performance to be used optimally, whether it is physical production or knowledge or even services. In this sense, today's societies want to use this type of learning in order to meet the needs and interests of the individual in accordance with the quality of life of their citizens.

1. Einleitung

Das große Interesse von Individuen und Gesellschaften für moderne Technologie in ihrem alltäglichen Leben nimmt infolge der zunehmenden Mobilität all ihrer Bedürfnisse, Wünsche und Anliegen zu. Im Gegenzug führte das zur Entwicklung und Aktualisierung der verschiedenen Bildungsstrukturen (Bildung, Beruf im lebenslangen Lernen), derart dass es zeitliche und räumliche Dimensionen dieser Gemeinschaften überschreitet: Dies hat möglicherweise eine neue Situation geschaffen, die die Schaffung einer konstanten Parallele zwischen dem Lernprozess und den fortgeschrittenen Strukturen erfordert, die flexibel, fähig und interaktiv sein müssen. Die technologische Entwicklung erzielt einen signifikanten positiven Sprung im Umfeld des Bildungsprozesses aller Art und trägt dazu bei, Informationen und Daten zu vermitteln: wissenschaftliche, pädagogische und sogar verhaltensbezogene Eigenschaften des einzelnen Lernenden (Student, der Arbeitnehmer), die wiederum dazu führen, die gesetzten Ziele zu erreichen. Dies führte zur Übernahme der digitalen oder elektronischen

Lernmethode, die eines der Ergebnisse dieser technologischen Entwicklung ist, die in den meisten Bereichen der Gesellschaft weit verbreitet ist.

2. Digitales Lernen

2.1 Definition des digitalen Lernens

Es gibt viele Definitionen für digitales Lernen: „Digitale Medienverbünde enthalten [...] Kombinationen unterschiedlicher externaler Repräsentationen (Texte, Bilder, Animationen, Simulationen, Modellierungswerkzeuge) in computergestützten Lernszenarien“ (Plötzner/Leuders 2009: 223).

Das digitale Lernen wird als eine Bildung definiert, die auf Verwendung elektronischer Medien in der Kommunikation zwischen Lehrern, Lernenden und der gesamten Bildungseinrichtung beruht, darauf abzielt, eine interaktive Umgebung zu schaffen, die reich an computerbasierten und internetbasierten Anwendungen ist und es den Schülern ermöglicht, jederzeit und von jedem Ort aus auf Lernressourcen zugreifen zu können. Allen (2003: 27) definiert das digitale Lernen als elektronische oder computerunterstützte Operationen oder als Bereitstellung von Bildungsinhalten über

computergestützte Medien und deren Netzwerke für einen Lernenden auf eine Weise, die es ihm ermöglichen, aktiv mit diesen Inhalten und mit seinen Kollegen und LehrerInnen zu interagieren, entweder synchron oder asynchron, sowie die Möglichkeit des Abschlusses dieses Lernens an Ort und Stelle und in einer Geschwindigkeit, die den Umständen und Fähigkeiten entspricht. Darüber hinaus macht diese Methode den Weg frei, dieses Lernen auch über diese Medien zu verwalten.

„E-learning a structured, purposeful use of electronic systems or computers in support of the learning process The type of e-learning design that is an effective tool to meet business challenges and opportunities is not similar the e-learning designs typically seen today. Effective e-learning builds learner interest rather than depletes. It actually transfers skills an knowledge rather than just describes them“ (Allen 2003:27).

2.3 Digitale Bildungsstile

2.3.1 Direktes digitales Lernen

Diese Methoden und Techniken basieren auf dem World Wide Web, um Lernenden die Lerninhalte in Echtzeit und die Ausübung einer Ausbildung oder Schulung zu vermitteln. Mit dem direkten digitalen Lernen „wäre es möglich, die Wahrnehmung direkt zu ändern und die Lernenden in eine Lernwelt eintreten zu lassen, in der sie den Lerninhalt simuliert direkt erleben“ (Magnus 2001:49).

2.3.2 Indirekte digitale Bildung

Dies ist der Prozess des Lernens durch eine Reihe von Ausbildungskursen und organisierten Unterricht, der wiederum eine wichtige Bildungsstruktur umfasst; diese Art vom Lernen hängt davon ab, wenn es verschiedene Umstände gibt, die die tatsächliche Anwesenheit eines Lernenden an der Schule, der Universität oder im beruflichen Umfeld verhindern. In diesem Zusammenhang hat das ICT Training Institute grundlegende Standards für digitales oder elektronisches Lernen in vielen Bereichen entwickelt, z. B. Lernunterstützung, Bildungsdesign und -inhalte, Benutzerfreundlichkeit. Darüber hinaus wurde im Jahr 2002 das Europäische Zentrum für Qualität im E-Learning eingerichtet, das auf die Förderung verschiedener erfolgreicher und effektiver Anwendungen im digitalen und elektronischen Lernen abzielt. E-Learning ist eine der wichtigsten Methoden der modernen Bildung und hilft, die Schwierigkeiten beim Lernen zu erleichtern, die Nachfrage nach Bildung zu erhöhen, die Chancen auf Zulassung zur Bildung zu erhöhen und die Ausbildung und Schulung von Arbeitnehmern, aber auch die Rehabilitation zu ermöglichen, ohne den Arbeitsplatz verlassen zu müssen. Diese Art der Ausbildung erhöht einerseits die Effektivität der Ausbildung und senkt andererseits die Kosten für die Ausbildung, wodurch möglicherweise die verfügbaren

Informationen entsprechend den Bedürfnissen der Lernenden genutzt werden können, insbesondere im Lernprozess.

„Der Zugang über unterschiedliche Medien zum Schulstoff kann positive Effekte auf die Motivation der Schüler haben. Ferner bietet es die Möglichkeit, den Unterricht anders als bisher zu gestalten. Die Lehrpersonen können flexibel entscheiden, welche Inhalte sie im Unterricht einsetzen und wie diese genutzt werden. Der Unterricht lässt sich mit dem digitalen Schulbuch individueller und aktiver gestalten“ (Drewitz 2016: 5).

Diese Art von Lernumgebungen, die ständigen Wandel und Mobilität gekennzeichnet sind, braucht als notwendige Voraussetzung, alle Anleitungen, Unterstützungsleistungen und Dienstleistungen bereitzustellen, die für die kontinuierliche Bewertung von Diensten für diese Art des Lernens wesentlich sind.

Die Bewertungskriterien des digitalen oder elektronischen Lernens umfassen mehr als zwanzig Punkte, darunter die Intensität der Interaktion zwischen Benutzer und Programm: Intensität und Vielfalt der Übungen, die Anzahl der durch das Programm angestrebten Fähigkeiten, die Vollständigkeit des Programms, bestätigten, dass die Qualität des digitalen und elektronischen Lernens durch eine Reihe von Maßnahmen erreicht werden kann.

3.Ziele der digitalen Bildung

Fähigkeit, die wissenschaftlichen und kognitiven Bedürfnisse und Anliegen der Lernenden zu erfüllen

Verbesserung der Speicherung von Information und der zeitnahen Zugriff auf erworbene Kenntnisse

Geschwindigkeit der Erneuerung von Informationen und Wissen und ihrer Reihenfolge nach ihrer Bedeutung und der erlebten Situation

Verbesserung der Interaktion und Verhandlung zwischen den beiden Parteien im Bildungsprozess (Lehrer und Lernender: der Schüler - die Schule).

Gemäß der American Association of Distance Education finden wir die Merkmale der digitalen Bildung wie folgt:

Stärkung des individuellen Bildungsprozesses und Bereitstellung von Kommunikation und gegenseitiger Interaktion

Übergang vom Wissenstransfermodell zum orientierten Ausbildungsmodell

Ermutigung der dynamischen Teilnahme des Lernenden

Selbstverständlichkeit auf die Fähigkeiten, besonders in ihrem höheren Denken

Zurverfügungstellung von mehreren Ebenen der Interaktion und Förderung des aktiven Lernen Konzentration auf den Bildungsprozess, um die Probleme des alltäglichen Lebens von Lernenden zu diskutieren und zu untersuchen

4.Die Hindernisse des digitalen Lernens

Die Notwendigkeit, eine grundsätzliche Infrastruktur in Bezug auf die Verfügbarkeit hocheffizienter Geräte einzuführen

Das Bedürfnis, sich auf Spezialisten für das Management digitaler und elektronischer Lernsysteme zu verlassen

Die hohen Kosten für diese Art des Lernens (Abonnement, Software-Design usw.)

Die Schwäche einiger Lernender und Auszubildender hinsichtlich des erfolgreichen Einsatzes der verschiedenen im digitalen Lernprozess verwendeten wissenschaftlichen Instrumente

Es gibt aber andere Probleme, die man konkret im Schulunterricht feststellen kann:

„Kinder und Jugendliche nutzen privat selbstständig Medienangebote, werden Mitglied in verschiedenen sozialen Netzwerken, bilden eigene Vorlieben aus und demonstrieren so ihre Zugehörigkeit zu bestimmten Szene. Die massenhafte Nutzung von E-Mails, Chat, Blogs, virtuellen Plattformen und sozialen Netzwerken verändert Kommunikationsstrukturen und bietet neue Möglichkeit für Informationserwerb, Lernen, Orientierung, Selbstaussdruck und Kommunikation. Dies birgt aber auch Risiken, die von problematischen Medienangeboten über soziale Benachteiligung in Mediennutzung bis hin zum fahrlässigen Verständnis von Medienkompetenz reichen ... Problematisch dabei ist der Aspekt, dass Lehrer bisher an Hochschulen den Umgang mit digitalen Medien nur bedingt gelehrt bekommen, da ein

mediendidaktisches Konzept in der Lehrerausbildung fehlt“ (Reppe 2014: 74).

5. Die Rolle des digitalen Lernens im Fremdsprachenunterricht

Unter einer Leistungsverbesserung wird verstanden, dass eine gute Leistung frei von Fehlern und zufälligen Bewegungen ist. Sie zielt darauf ab, die mit den geringsten Material- und Zeitkosten gesetzten Ziele zu erreichen. In diesem Rahmen versuchen verschiedene Institutionen (physische Einrichtungen, Dienstleistungen), dies zu erreichen, dass sie sich auf verschiedene Methoden und wirksame Formeln verlassen, die der technologischen Entwicklung entsprechen. Das Vertrauen in digitales oder elektronisches Lernen ist eine der Methoden, mit denen die Person in verschiedenen Bildungssituationen (Schule, Arbeitsplatz) erzogen wird; ebenso die Qualitätssicherung, also die Strategien und Fakten, wie verschiedene Rollen und Aktivitäten ausgeführt werden können, indem die Komponenten analysiert werden, um Standard-Leistungszeiten zu erhalten. Man geht davon aus, dass es geeignet und spezifisch und effektiv genug ist, um die Leistung zu erreichen ist. So lernt das Individuum die ABCs der Leistung durch verschiedene Bilder und Abschnitte von Digital- und Werbetafeln und Diagrammen usw. Es ist wichtig, die endgültige Leistung zu verbessern, wodurch die gesetzten Ziele erreicht werden.

„Für den Fremdsprachenunterricht bieten digitale Medien viel Potential: sie ermöglichen fremdsprachlich-kulturelle Begegnungen auch außerhalb des Klassenzimmers und neue Möglichkeiten der computerbasierten Kommunikation. Zwei Unterrichtsbeispiele zeigen, wie sowohl fremdsprachliche als auch Kompetenzen im Umgang mit Medien im Grundschulenglischunterricht gefördert werden können“ (Kolb/Raith 2018:37).

In Bezug auf Inhalte und Ziele durch digitales Lernen wird der Inhalt des Schulungs- und Unterrichtsprozesses für den Einzelnen dynamischer, da die neuesten Informationen und Daten, die diese Art des Lernens dem Auszubildenden oder Lernenden im beruflichen Umfeld zur Verfügung stellt, allgemein sind. Diese Informationen stehen häufig im Einklang mit der Entwicklung der Bedürfnisse und Wünsche des Einzelnen und dienen somit als Brücke, durch die der Lernende Fertigkeiten und Fähigkeiten erwerben kann, die ihm helfen, die Ziele, die angestrebt wird, pragmatisch zu identifizieren. Die elektronische Art dieser Art des Lernens macht den Lernenden in dieser Umgebung aufmerksamer und fokussierter. Daher ist der Prozess der Speicherung verschiedener Daten und Informationen auf Speicherebene organisiert, und der Speicherinhalt ermöglicht es, dass jeder Standort ohne Probleme oder Schwierigkeiten abgerufen werden kann. Dies kann zur Entwicklung von Intelligenz eines einzelnen Lernenden führen, mit dem er verschiedene kritische Situationen konfrontiert

und einen Weg findet, der einerseits seiner Persönlichkeit und andererseits den zu erreichenden Zielen entspricht.

Die Einführung des digitalen Lernens bei der Aufklärung der Präventionsmethoden und der Sicherheit vor Arbeitsunfällen durch die Integration und Einbeziehung vieler Bilder und Formen ist so wichtig und effektiv, dass der Lernende oder der Auszubildende sich auf die Realitäten einlassen muss, die zur Fehlerbildung beitragen und wie er zur Formulierung beitragen kann Die Strategie der Intervention und Prävention ist recht schnell und ganz anders als das traditionelle Lernen, das ohne effektive Interaktion behandelt wurde, was ihn immer an die Notwendigkeit erinnert, Dinge im Fremdsprachenunterricht interaktiv und nicht starr zu behandeln.

In Bezug auf Qualität und Quantität der Produktion: Die Produktivität ist eines der Ziele, die der Einzelne oder die Institution als letzte Stufe des Prozesses erreichen möchte: Produktivität, Bildung, Schulung, und wir finden dies ebenso klar wie die verschiedenen Mittel zur Eingabe von Daten und Informationen (Eingaben) klar und bereit Das, was als Techniken und Säulen und Mittel im Prozess der Nutzung und Investition eingesetzt wurde, um die Ergebnisse (Ergebnisse) und Ziele zu erreichen, die durch Qualität und Quantität von hoher Qualität gekennzeichnet sind, ermöglicht die Sättigung aller Arten und den höchsten Anteil an Individuen. Unter Berufung auf die modernen wissenschaftlichen Techniken des digitalen Lernens beim

Unterrichten von Lernenden und Auszubildenden, z. B. Einführung von Präsentationen mit verschiedenen Formen, Bildern, Clips usw., die sich auf den Inhalt konzentrieren, wie die spezifische Leistung der Leistung erbracht werden soll, und die Qualität der zusätzlich zu verwendenden Rohstoffe zu bestimmen. Sie erläutern die verschiedenen Prozesse, die erforderlich sind, um das Recht und die Effektivität der Maschinen und Maschinen, auf denen sie basieren, auf den Erkenntnissen dieser Person (Schüler, Auszubildender) zu ermitteln. Daher spiegelt sich dies zweifellos für den Einzelnen (den Lernenden, den Auszubildenden) wider, indem er die verschiedenen Bedürfnisse und Wünsche befriedigt, um eine Arbeitszufriedenheit zu schaffen, die die Kontinuität der Arbeit in dieser Einrichtung ohne Nachdenken gewährleistet. In dem Wandel einerseits und der Kontinuität und Nachhaltigkeit der Institution, andererseits durch die Vermarktung ihrer Produktion, die sich durch Quantität, Qualität und hohe Qualität auszeichnet.

6. Wesentliche Empfehlungen für ein erfolgreiches digitales Learning-Projekt

Hier sind sieben Empfehlungen für ein erfolgreiches digitales Learning-Projekt, die wir im Folgenden behandeln können.

6.1 Bestimmen eines Publikums für dieses Projekt

Es ist nicht ungewöhnlich, Kurse oder Aktivitäten, die sehr gut gestaltet sind, zu

finden, aber zur gleichen Zeit gibt es kein Publikum, das damit interagiert. Um diese Schwierigkeit zu vermeiden, sollte die Zielgruppe mit den bestmöglichen Details identifiziert werden. Die pädagogischen Aspekte (Niveau, Bedürfnisse usw.) müssen in diese Wahrnehmung mit einer Lernumgebung (Nachdenken über technische Aspekte) und sozialen, kulturellen und beruflichen Aspekten einbezogen werden.

6.2 Man sollte ein Szenario für seine Lektion vorbereiten

Normalerweise ist ein Lernender über das Internet allein vor seinem Computer, und es ist notwendig, sein Interesse dafür zu wecken und ihn weiter zu motivieren. Man muss ihm eine Lernrichtung für sein Lernen festlegen. Diese Lernrichtung kann ein rein lehrreiches Thema sein. Wenn man aber in der Lage, kreativ und innovativ bei dem Lehren zu sein, sollte man zur Entwicklung von Inhalten und Lernprozessen im Unterricht didaktisch attraktive Unterhaltung oder narrative Elemente einsetzen. Es gibt keinen Zweifel, dass dies einen Lernenden anregen könnte, den Unterricht zu besuchen und zu genießen. Wir können jedoch zu dem Schluss kommen, dass das gute Szenario ein Meilenstein ist, der widerspiegelt, wie wichtig die bewusste Gestaltung eines Unterrichts im Bereich des Didaktik- und Lernprozesses aussieht.

6.3 Technischer Entwurfstest

Es besteht kein Zweifel, dass die Testphase einem Lehrenden ermöglichen soll, nicht nur seine Fehler zu entdecken und zu korrigieren, sondern auch die Bedürfnisse der Lernenden besser gerecht zu werden. In diesem Fall ist es wichtig, dass dieser Test nicht nur eine technische Prüfung, sondern ein Test von Menschen. Dies mag offensichtlich erscheinen, aber es fällt auf, dass die Mehrheit nicht zwischen dem Test des Lernenden, der den Unterricht anfordert (Institution, Schule usw.), und dem Benutzertest unterscheidet.

6.4 Das Nachdenken über Interaktion

Es ist notwendig, zwischen zwei Ebenen der Interaktion zu unterscheiden zumindest: das Zusammenspiel eines Surfens (ein Lernender surft in einer Website) und die Interaktion mit Lernprozess (ein Lernender spielt mit dem, was auf der Homepage veröffentlicht wurde, zusammen) und das Streben der Lehrer nach dem Stimulieren der Gehirnaktivität ihrer Lernenden, damit die Lernenden sich an die pädagogische Komponente orientieren, ohne Vernachlässigung der Rolle des Lehrers bei dem, was automatisch abläuft (z. B. bei Klicks von Surfen), aber man sollte eine

6.7 Gute Planung

Es ist wichtig zu wissen, dass das Entwerfen eines Unterrichtes im Internet eine sorgfältige Planung erfordert, und es ist notwendig, dass ein Lehrer über Kenntnisse in diesem Bereich verfügt; er sollte versuchen, Qualität, Ressourcen und finale Termine in Einklang zu bringen. Und wenn er diese Regeln ignoriert, wird er wahrscheinlich feststellen, dass seine gewünschten Lernziele Misserfolg haben werden!

Digitales Lernen in Bildern

Grenzsituation zwischen den beiden einhalten, denn ein guter Unterricht verleitet dazu, dass man eher an Inhalt als an Form denkt.

6.5 Die Konzentration auf den didaktischen Ansatz

Ein guter didaktischer Ansatz beruht auf der perfekten Gestaltung des Inhalts/Unterrichtes. Dadurch ist ein Lehrer in der Lage, die Unterrichtselemente konsequent zu verteilen, die so optimal wie möglich die Vorstellung einfach und leicht für die Lernenden macht. Wenn die kognitiven Bemühungen des Lernenden auf Seiten des Lehrereines auf etwas fokussieren, das außerhalb seiner Lern- und Verstehensfähigkeit liegt, dann muss man seinen Ansatz überarbeiten.

6.6 Auswertung

Um die Leistung zu verbessern, muss das produzierte Material überprüft werden, und eine Umfrage zur Messung und Bewertung der Benutzerzufriedenheit über Format, Inhalt und Lehrplan eingeführt werden, um das angebotene Produkt verbessern zu können.



<https://www.spiegel.de/fotostrecke/digitales-lernen-die-besten-beispiele-aus-aller-welt-fotostrecke-159389.html>



<https://www.goethe.de/de/spr/mag/dsk/21208955.html>



<https://www.goethe.de/ins/pl/de/spr/mag/20760472.html>

7 Bibliographie

Allen, M.W. (2003): Michael Allen's guide to e-learning. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Incorporated

- Drewitz, Petra (2016) Das „mBook“ als erstes multimediales Geschichtsschulbuch in NRW. Die Zukunft des personalisierten digitalen Lernens? GRIN Verlag
- Kolb, Annika/ Raith, Thomas (2018): Digitale Literacy im Englischunterricht der Grundschule. In: Brandt, Birgit/Dausend, Henriette (Hrsg.): Digitales Lernen in der Grundschule. Fachliche Lernprozesse anregen. Münster. S.37-52



- Magnus, Stephan (2001): E-Learning: Die Zukunft des digitalen Lernens im Betrieb. Springer-Verlag. Wiesbaden
- Rolf, Timo, Adalbert Wichert (2009): Medien in Wissenschaft: Band 52. Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e. V. Waxmann Verlag.
- Reppe, Dan (2014): Digitale Sprachlernprogramme: Möglichkeiten und Grenzen im Fremdsprachenunterricht und beim selbstständigen Fremdsprachenerwerb. Diplomica Verlag. Hamburg
- <https://www.goethe.de/ins/pl/de/spr/mag/20760472.html>
- <https://www.goethe.de/de/spr/mag/dsk/21208955.html>