

MASTEROPPGAVE

*Traditionelles Vokabellernen oder digitales
Vokabellernen mit der Applikation Karate Squid*

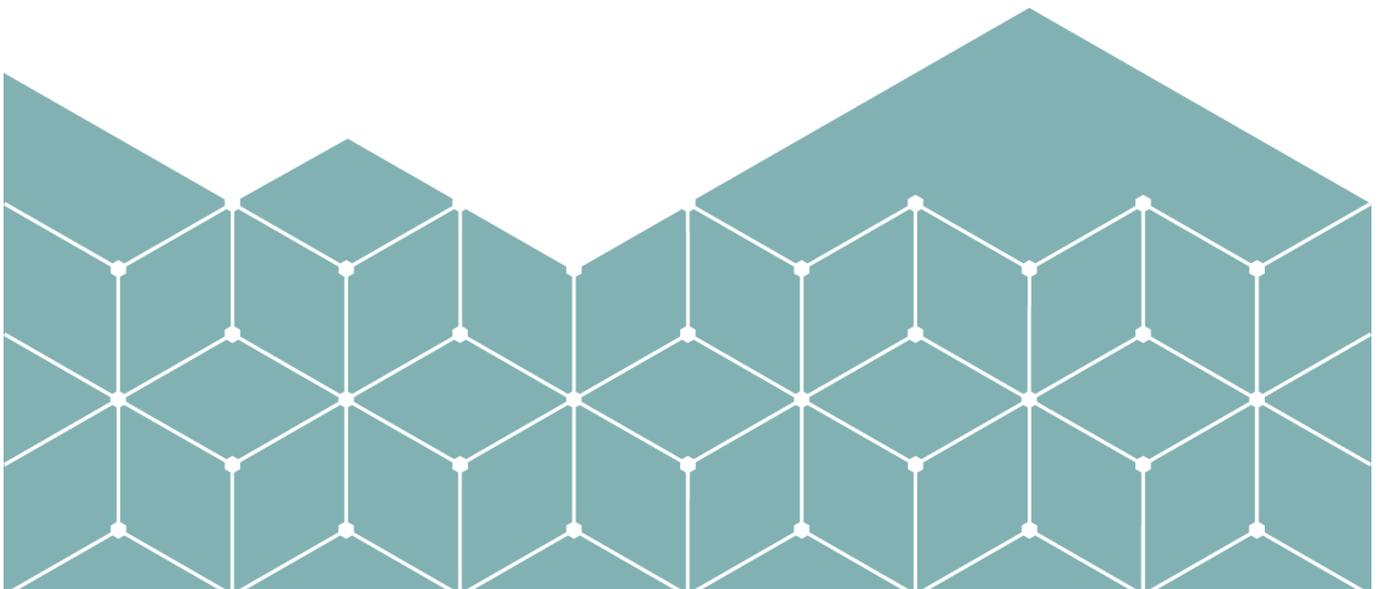
Cindy Oma

31.05. 2022

Master fremmedspråk i skolen

Fakultet for lærerutdanninger og språk

Institutt for språk, litteratur og kultur



Traditionelles Vokabellernen oder digitales Vokabellernen mit der Applikation Karate Squid

I Abstract

Thema in dieser Masterarbeit ist das Vokabeleinlernen mit digitalen Werkzeugen, hier mit der App Karate Squid. Diese Masterarbeit basiert auf einer Projektskizze mitsamt Literaturübersicht, erstellt als ein Teil von einem obligatorischen Kurs Methode und Projekt, Universität Göteborg (Oma, 2020). Die durchgeführte Studie ist ein Experiment in der 1. Klasse einer weiterführenden Schule in Norwegen. Die Schüler haben schon drei Jahre lang Deutsch als Fremdsprache im Unterricht bekommen. Die Klasse wurde in zwei Gruppen eingeteilt. In dieser Arbeit wurde untersucht, ob die Art und Weise des Vokabellernens, mit Sprachsoftware (Karate Squid) oder auf traditionelle Weise (durch Lehrbuch oder verschiedene erlernte Methoden des Vokabellernens), Einfluss auf die Ergebnisse hat. Weiterhin sollte diese Studie auch hervorbringen, ob Schüler das Lernen mit digitalen Werkzeugen bevorzugen vor dem traditionellen, herkömmlichen Lernen. Die gewählte Untersuchungsmethode ist eine qualitative Studie und wurde gewählt, weil sie eine Annäherung an das gewählte Thema geben soll. Frageuntersuchungen wurden vor und nach der Durchführung zweier Vokabelteste durchgeführt.

Problemstellung dieser Arbeit ist wie folgend formuliert: Vokabellernen mit Karate Squid Applikation- wird der Wortschatz deutlich vergrößert? Um die Problemstellung zu beleuchten habe ich folgende Forschungsfragen formuliert: a) Wird der Wortschatz mit Sprachsoftware, hier mit der Applikation Karate Squid vergrößert? b) Wird die Wortschatzerweiterung auf traditionelle Weise vergrößert? c) Welche Methoden werden benutzt, um den Wortschatz zu erweitern? d) Gibt es eine Methode, die von Schülern bevorzugt wird?

Ergebnisse dieser Forschungsarbeit kann weitere Forschung in verschiedene Richtungen eröffnen, wie zum Beispiel: a) Sind digitale Werkzeuge der Schlüssel zum Erfolg zum Einlernen von Vokabeln im Fremdsprachenunterricht? b) Sind digitale Werkzeuge dem traditionellen Einlernen zu bevorzugen? c) Sind digitale Werkzeuge als Motivationsfaktor wichtig für zukünftige Generationen?

II Vorwort

Die Arbeit mit dieser Masterarbeit war sehr spannend, herausfordernd und lehrreich. Ich konnte mich in ein spezielles Fachgebiet eigener Interessen vertiefen. Nach mehr als einem Jahr mit Research und schriftlicher Arbeit sind nun die letzten Zeilen fertig geschrieben und das Ergebnis liegt vor.

Ich möchte mich bei allen Teilnehmern bedanken, die durch das Benutzen der Applikation Karate Squid und durch Ausfüllen von Fragebogen, zu der Fertigstellung dieser Arbeit beigetragen haben. Ohne diese Teilnahme wäre es nicht möglich gewesen, Ergebnisse auszuwerten.

Herzlichen Dank auch an Kåre Solfeld und Frode Lundemo für die strukturierte Orientierungshilfe, ihr Engagement und konstruktive Rückmeldungen.

Außerdem möchte ich mich noch bei Ellen Lilleås Herland, wie auch zwei meiner Mitstudentinnen Helen Johannessen und Kari- Louise Johnson bedanken, für ermutigende Worte und Positivität. Zum Schluss möchte ich mich bei meinem Lebenspartner und meinen drei Kindern bedanken. Ihr habt mich aufgemuntert, unterstützt, an mich geglaubt und mit mir ausgehalten. Vielen Dank.

Jondal, Mai 2022

Cindy Oma

III Inhalt:

I Abstrakt	S. 1
II Vorwort	S. 2
III Inhalt	S. 3- 4
1 Einleitung	S. 5- 7
2 Theorie	S. 8- 21
2.1 Sprache	S. 8
2.1.1 Wörter und Wortschatz, Vokabel und Vokabular	S. 8- 12
2.2 Deutsch als Fremdsprache	S. 12
2.2.1 Gemeinsamer Deutscher Referenzrahmen	S. 12- 13
2.2.2 Was sagt der GER zum Fremdsprachenlernen und- lehren?	S. 13
2.2.3 GER im Bezug auf Wortschatzerweiterung	S. 14
2.3 Systematische Arbeit mit Wortschatz	S. 14
2.3.1 Theorie des Fremdsprachenlernens	S. 14- 15
2.3.2 Wechsel verschiedener Theorien	S. 15
2.3.3 Motivation	S. 16- 17
2.4 Digitale Medien	S. 18
2.4.1 Digitale Kompetenz	S. 18- 20
2.4.2 Schüler- Lehrer-Rolle	S. 20- 21
3 Methode	S. 21
3.1 Qualitative und quantitative Forschung	S. 21
3.1.1 Qualitative Forschung	S. 21- 22
3.1.2 Quantitative Methode	S. 22
3.1.3 Triangulation	S. 22

3.2 Vorgehensweise	S. 22- 23
3.2.1 Installation	S. 23
3.2.2 Kurze Präsentation des Versuches und des Fragebogens	S. 23- 25
3.2.3 Teilnehmer	S. 25- 26
3.2.4 Gültigkeit und Validität	S. 26
3.2.5 Störvariablen	S. 26
3.3 Karate Squid- die Applikation	S. 27- 32
4 Resultat und Diskussion	S. 32
4.1 Auswerten von Daten	S. 32
4.1.1 Auswertung des Fragebogens vor Durchführung der Vokabelteste ...	S. 32- 34
4.1.2 Auswertung des Fragebogens nach Durchführung der Vokabelteste...	S. 34- 39
4.1.3 Bewertung der Schülerleistungen der Vokabelteste	S. 40- 42
5 Zusammenfassung	S. 42- 43
6 Literaturverzeichnis	S. 44- 48
7 Anhang	S. 49- 54
7.1 Fragebogen	S. 49- 52
7.2 Vokabeltest I	S. 53
7.3 Vokabeltest II	S. 54

Kapitel 1- Einleitung

Im Jahr 2019 hat die UNESCO als Kultur- und Bildungsorganisation der Vereinten Nationen den 24. Januar als internationaler Tag der Bildung etabliert (Suckfüll, 2022). Sprache und Bildung sind eng miteinander verknüpft. Wer eine neue Sprache lernen und sprechen will, kommt um die Erwerbung bzw. das Erlernen eines grundlegenden Wortschatzes nicht herum. Der Erwerb bzw. das Erlernen des Wortschatzes ist eine der Hürden, die ein Lernender¹ in der Fremdsprache bzw. dem Fremdsprachenunterricht überwinden muss. Als Hilfsmittel stehen den heutigen Lernenden eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Verfügung. Es gibt mit anderen Worten eine breite Palette von innovativen Lehrwerken, digitalen Lösungen und Online-Übungen im Bereich Deutsch als Fremdsprache. Viele Hilfsmittel sind digitalisiert und sind somit als sofort einsetzbare Materialien zu bezeichnen. Digitale Hilfsmittel sind klickbereit und flexibel. Applikationen haben ihren Einzug in das Sprachenlernen gemacht. Können Applikationen dazu beitragen Vokabeln, der zu erlernenden Fremdsprache, schnell, einfach und mit Spaß zu erlernen? Und sind sie als gute Werkzeuge für die Sprachenerlernung anzusehen? (Krauß, 2015; S. 34). Es gibt Dutzende von Applikationen am Markt und durch die fortschreitende Arbeit der Digitalisierung tauchen ständig neue Applikationen und Spiele auf, die Lehrkräfte herausfordern, sich auf dem laufenden Stand zu halten, und die besten pädagogischen Apps und Spiele zu finden, um sie den Schülern introduzieren zu können. Dies macht es herausfordernd, verschiedene Applikationen als gute Werkzeuge zu bewerten. Die Wortschatzerweiterung im Fremdsprachenunterricht in der norwegischen weiterführenden Schule ist ein wichtiges Forschungsgebiet. Durch Untersuchungen für die Masterarbeit habe ich erfahren, dass es wenig Forschungsmaterial über diese Zielgruppe gibt. Überwiegend wurden Studien gefunden, die das Lernen von Kindern zwischen 6 und 14 Jahren (Bursset, Bosch & Pujolá, 2016) oder von Studenten² untersucht haben und damit älter als 19 Jahre sind (Bern, Paloma- Duarte, Doderó, Ruiz-Landrón & Márques, 2015; Ebadi & Bashiri, 2018; Gonzales-Vera, 2016; Guaqueta & Castro-Garces, 2018; Ma & Yodkamule, 2019). Forschungsmaterial, das sich auf die Zielgruppe Jugendliche von 16 bis 18 Jahre stützt, ist weiterhin wenig untersucht. Deshalb bietet es sich an, die Zielgruppe von Schülern³ in der norwegischen, weiterführenden Schule näher zu untersuchen und auch stärker in den Fokus

¹ Im weiterführenden Text wird kein Unterschied zwischen femininen und maskulinen Formen des Begriffes Lernender gemacht.

² Im weiterführenden Text wird kein Unterschied zwischen femininen und maskulinen Formen des Begriffes Student gemacht.

³ Im weiterführenden Text wird kein Unterschied zwischen femininen und maskulinen Formen des Begriffes Schüler gemacht.

stellen. Es wird in dieser Studie auch analysiert, wie die Applikation dem einzelnen Lernenden beim Deutsch lernen hilft. Die Forschung in Bezug auf den erweiterten Wortschatzerwerb mit digitalen Hilfsmitteln ist stets aktuell.

In der revidierten Ausgabe (Januar 2007) des Strategieplanes des norwegischen Bildungsministeriums (Kunnskapsdepartementet) mit dem Titel: „Språk åpner dører“ (Sprache öffnet Türen- eigene Übersetzung) wurde einleitungsweise geschrieben, dass in unserer globalisierten Welt Mehrsprachigkeit eine Ressource ist. Weiter auch, dass eine kleine Sprachgemeinschaft wie Norwegen viele Menschen mit guten Sprachkenntnissen braucht. Es wurde weiter hervorgehoben, dass die niedrige Schüleranzahl im Fremdsprachenunterricht einen Zusammenhang mit dem eigentlichen Unterricht hatte, indem es im großen Ganzen darum ging, Wissen über die zu erlernende Sprache sich anzueignen, anstatt in der Sprache und über die Sprache zu kommunizieren. Der Schlüssel sei ein zurechtgelegter Unterricht, der Schülern die Möglichkeit gibt auf unterschiedliche Weisen die Fremdsprache zu erlernen. Weiterhin sei es wichtig, dass der Fremdsprachenunterricht interessant gestaltet wird und die Schüler ihn als nützlich empfinden.

(Utdanningsdirektoratet, 2007; S. 5). Im norwegischen Lehrplan, gültig ab Herbst 2020, wird Kommunikation hervorgehoben (Utdanningsdirektoratet, 2020). Wer aber kommunizieren will, braucht Wörter. Viele Wörter. Man braucht Wörter, um meinungsvolle Sätze bilden zu können und um damit aktiv an Gesprächen auf unterschiedlichen Kommunikationsebenen teilnehmen zu können (Haukås, 2015). Die Schüler müssen auf die Prüfungen nach dem zweiten Jahr der weiterführenden Schule vorbereitet werden (VG2). Die Schüler sind hier auf dem Sprachniveau Deutsch II. „Sie können zur schriftlichen oder mündlichen Prüfung herangezogen werden“ (Utdanningsdirektoratet, 2022; eigene Übersetzung). Im norwegischen Lehrplan für Fremdsprache werden vier Kernelemente erwähnt, die für das Fremdsprachenlernen Bedeutung haben. Diese sind: Kommunikation, Interkulturelle Kompetenz, Sprachlehre und Mehrsprachigkeit sowie auch Sprache und Technologie (Utdanningsdirektoratet, 2020). In dieser Arbeit haben die Kernelemente Kommunikation und Sprache und Technologie eine wichtige Bedeutung. Zur Kommunikation braucht man einen grundlegenden Wortschatz. Je grösser der Wortschatz, je leichter kann man neue Wörter lernen (Waiblinger, 2001; S.164) und auch explizierter kommunizieren. Hier gilt es Formen der Erlernung von Wörtern des grundlegenden Wortschatzes zu finden, die die Zielgruppe attraktiv, spannend und motivierend findet, um einen Einsatz zur Erweiterung des Wortschatzes zu leisten. Die Zielgruppe gehört der e-Generation an. Das bedeutet, dass

Schüler mit Computer, Laptop, Handy und Tablet aufgewachsen sind (Prensky, 2001; S.1-2). Schüler besitzen das Grundwissen der Handhabung elektronischer und technologisch avancierten Geräte. Das macht die Benutzung dieser zur Wortschatzerweiterung hochaktuell. Zu fragen ist deswegen, ob die Lehrkraft diese bewusst einsetzen sollte, um das akademische und spielerische Erlernen neuer Vokabeln zu fördern. Freudenstein (2003) stellt sich kritisch zur aktiven Anwendung der Vielzahl von neuen Medien der Fremdsprachenlehrer:

« [...] gegenwärtig stehen für das Fremdsprachenlernen mehr Medien als jemals zuvor zur Verfügung. Andererseits ist die Zahl der Fremdsprachenlehrer, die das vorhandene Medienpotenzial nutzen, gering, auch wenn sich dies nicht durch abgesicherte, empirische Untersuchungen, sondern lediglich durch Erfahrungsberichte und Unterrichtsbesuche nachweisen lässt» (Freudenstein, 2003; S. 397f).

Roche (2012) dagegen erwähnt, dass Medien zur Qualitätssteigerung und Mehrwerterzielung beitragen. Wie Medien im Unterricht benutzt werden, ist eine wichtige Frage (Roche, 2012; S. 60). Die Auswahl an Applikationen ist groß und wird ständig erweitert. Welche Applikationen bieten sich also für die gegebene Zielgruppe an? Ein früherer Schüler von mir hat zur Wortschatzerweiterung die Applikation Karate Squid benutzt und über sie gesprochen. Der Schüler erzählte von erfolgreichem Einüben der Vokabeln durch die genannte Applikation. Das Vokabellernen wurde effektiver und der Schüler konnte auch Zeit unterwegs nutzen, z.B. an der Bushaltestelle oder im Bus zur Schule. Dies war möglich aufgrund einer Applikation, die digital funktionierte. Diese Aussage hat mich auf die Idee gebracht, die erwähnte Applikation näher zu untersuchen, um herauszufinden, ob diese für die Mehrzahl, der bei dieser Studie teilnehmenden Schülergruppe, sich als positiv erweist. Es stellt sich also die Frage, ob diese Arbeit Möglichkeiten aufzeigen kann, ob und wie Applikationen neue, benutzeradäquate Konzepte mit wortschatzdidaktischen Ansätzen verbinden. Welche Effekte und welche Resultate haben Applikationen beim Vokabellernen im Vergleich zu traditionelleren Methoden, die zum Einlernen von Vokabeln benutzt werden? Welche Auffassung haben die Teilnehmer zu verschiedenen Formen des Vokabellernens? Die Zielfrage, die sich mit dem Vokabellernen durch die Applikation Karate Squid ergab, war, ob der Wortschatz deutlich vergrößert wurde. Gab es deutliche Unterschiede zwischen dem herkömmlichen, traditionellen Lernen von Vokabeln und dem Lernen mit der Applikation? Die vorliegende Studie wurde im Rahmen der Masterausbildung (Master i fremmedspråk) im Hauptfach Deutsch als Fremdsprache an der Hochschule Østfold in Halden, Norwegen, durchgeführt.

Kapitel 2- Theorie

2.1 Sprache

Sprache wird generell einerseits als wichtig für die Kommunikation zwischen Menschen angesehen, andererseits ist sie wichtig für Lern- und Verstehensprozesse (Imsen, 2014; S. 218ff). Sprache wird als Zeichensystem verstanden, das man zur Kommunikation verwendet (Edmondson & House, 2011; S. 7-8). Laut Edmondson & House wird der Begriff Fremdsprache oft mit dem Begriff Zweitsprache entweder gleichgesetzt oder verwechselt. Der Unterschied der beiden Begriffe wird grundsätzlich auf deren Rolle oder Funktion der L2 in der Kultur der Lernenden basiert (Edmondson & House, 2011; S. 9). Das Erlernen einer Fremdsprache erleichtert das Verstehen der Welt, indem die Kommunikation mit Personen anderer Nationen und verschiedenen Kulturen ermöglicht wird (Imsen, 2014; S. 229). König, Elspaß & Möller erwähnen dies auch: „Die Sprache ermöglicht die Verständigung der Menschen untereinander, sie dient der Vermittlung von Information, der Kommunikation“ (König, Elspaß & Möller, 2019; S. 11). Der norwegische Lehrplan LK20 schließt sich diesen Aussagen auch an, indem geschrieben wird, dass das Erlernen einer Fremdsprache sich um das Verstehen und verstanden werden handelt. Schüler sollen ihre Kenntnisse und Fertigkeiten, um entsprechend mündlich oder schriftlich kommunizieren zu können, weiterentwickeln. Kommunikation hat durch den neuen Lehrplan LK20 eine deutlichere Position erhalten und ist jetzt zentral im Fremdsprachenunterricht (Udir, 2022). Erlern wird Deutsch in Norwegen im Fremdsprachenunterricht durch die fünf grundlegenden Fähigkeiten lesen, schreiben, rechnen sowie mündliche und digitale Fähigkeiten (Udir, 2022). Um Texte zu schreiben, oder auf andere Weise sich ausdrücken zu können, gebraucht es Wörter und einen Wortschatz, die zusammengefügt einen Text ergeben. In Norwegen wird die mündliche und die schriftliche Sprache im Lehrplan LK20 gleichwertig angesehen (Udir, 2022).

2.1.1 Wörter und Wortschatz, Vokabel und Vokabular

Wörter sind die wichtigsten Bestandteile der Sprache. Ein Wort ist, laut König, Elspaß & Möller (2019) [...] "eine Einheit, die nur in ihrem jeweiligen Gebrauchszusammenhang definiert werden kann, z.B. als phonologische oder graphematische Einheit“ (König, Elspaß & Möller, 2019; S. 15). Da es in dieser Arbeit um Wortschatzerweiterung mit digitalen Hilfsmitteln geht, werden die Begriffe Vokabel und Vokabular erwähnt und häufig genutzt.

Welche Bedeutung haben diese zwei Begriffe? Was ist eigentlich eine Vokabel? Eine Vokabel ist laut Duden (2022):

«ein einzelnes Wort einer [anderen, fremden] Sprache oder eine Bezeichnung, ein Ausdruck».

Und wie wird der Begriff Vokabular definiert? Ein Vokabular ist nach Duden (2022):

«ein Wortschatz, dessen man sich bedient oder der zu einem [bestimmten] Fachbereich gehört“. Eine zweite Bedeutung des Wortes Vokabular ist „Wörterverzeichnis“.

Man kann damit sagen, dass Vokabular auf der einen Seite oft als Synonym mit Wortschatz gebraucht wird und auf der anderen Seite als Begriff der totalen Menge Wörter, die es in einer Sprache gibt (Bjørke, 2020; S. 164). Das Vokabular jeder Sprache ist ständiger Änderung ausgesetzt.

Um kommunizieren zu können, ist es deshalb wichtig für Schüler, sich einen grundlegenden Wortschatz zu erarbeiten (Bjørke, 2020; S. 163). Auch Tschirner (1997) schreibt, dass man [...] in erster Linie einen guten und umfangreichen Wortschatz braucht, um kompetent lesen, zuhören und schreiben zu können (Tschirner, 1997; S. 128). Für Erwachsene kann es oft schwierig sein zu verstehen, was schwierige Wörter für Schüler sind. Man denkt oft, dass eine Erklärung für das Wort genug ist, und kann damit die Notwendigkeit von Wortklärungen und Wortverständnis unterbewerten (Gamlem & Rogne, 2015; S. 52). Als Lehrer⁴ muss man sich bewusst sein, dass die Entwicklung von Wortschatz ein wichtiger Faktor in der Leseentwicklung und Kommunikationsentwicklung ist, und für Schüler eine große Rolle spielt (Gamlem & Rogne, 2015; S. 53).

Laut Nation & Chung (2009) hat eine gute Fremdsprachenunterrichtsstunde eine gut geplante Wortschatzkomponente, wenn die im Nachhinein erwähnten Merkmale sich zeigen. Die Wortschatzkomponente konzentriert sich auf das Wortschatzniveau der Schüler. Das Wortschatzniveau bietet ein ausgewogenes Spektrum an Lernmöglichkeiten an. Und zuletzt wird der Wortschatz der Lernenden auf sinnvolle Weise überwacht und bewertet (Nation & Chung, 2009; S. 543). Nation & Chung äußern sich auch über eine angemessene Anzahl von Vokabeln. Sie meinen, dass es für die Lehrkraft nützlich und sinnvoll ist abzuwägen, wie viele Vokabeln ausreichend sind, um eine bestimmte Aufgabe ohne Hilfsmittel oder Unterstützung von der Lehrkraft von den Lehrenden allein zu bewältigen. Nur eine neue,

⁴ Im weiterführenden Text wird kein Unterschied zwischen femininen und maskulinen Formen des Begriffes Lehrer gemacht.

unbekannte Vokabel in einer Menge von 50 Wörtern⁵ wird empfohlen (Nation & Chung, 2009; S. 543). Als Fremdsprachenlehrkraft sollte man laut Nation & Chung strategisch sein im Anbetracht, welche Vokabeln zuerst erlernt werden sollen und welche Vokabel später, um ein gewisses Ziel zum grundlegenden Verständnis zu erreichen (Nation & Chung, 2009; S. 544). Dies gilt besonders für den Fremdsprachenunterricht in der Startgrube. Hier kann man mit Vorteil 100 transparente Wörter introduzieren, das heißt Wörter die in der Landessprache, hier: norwegisch, und der zu erlernenden Fremdsprache, hier: deutsch, gleich geschrieben sind, wie zum Beispiel strand- Strand oder katamaran- Katamaran (Beispiele aus Vokabeltest I und II- siehe Anhang). Die größte Menge an Textabdeckung erreicht der Lerner schon bei den ersten 1000 erlernten Wörtern (Nation & Chung, 2009; S. 545).

Ein elementares Grundelement in der Wortschatzerlernung und Wortschatzerweiterung ist das Substantiv Zeit. Es ist nicht möglich etwas in einer Fremdsprache zu vermitteln oder zu verstehen, wenn man nicht ein grundlegendes Vokabular besitzt. Um ein Vokabular zu erlernen, muss man als Lehrer Zeit investieren, damit die Grundlage für die Fremdsprache gelegt wird. Natürlich ist es nicht nur wichtig, viele Vokabeln zu können, man muss sie auch richtig anwenden können, um sich in verschiedenen Kommunikationssituationen verständlich zu machen (Bjørke, 2020; S. 163). „Wortschatz ist der Teil einer Sprache, der sich am schnellsten verändert“, laut König, Elspaß & Möller (2019; S. 113). Bedeutungen von Wörtern können sich verändern, Wörter können aussterben aber auch neue können gebildet werden, sowie auch neue Wörter von anderen Sprachen entlehnt werden können (König, Elspaß & Möller, 2019; S. 113). Neue Wörter kommen gern aus dem Englischen und sind oftmals aus der digitalen Welt und unseren Schülern sind diese Begriffe oder Wörter vertraut. Sie bilden einen authentischen Textkontext für die Schüler des digitalen Zeitalters, was mit Vorteil im Unterricht benutzt werden kann, auch zum Einlernen neuer Vokabeln. Aufgrund der strammen ökonomischen Situationen im Bildungsbereich der öffentlichen Schulen kommt es vor, dass Lehrwerke veraltet sind und dem Sprachgebrauch der Jugendlichen in deutschsprachigen Ländern nicht angepasst ist. Daher kann die authentische Sprache von deutschsprachlichen Jugendlichen eine Mangelware in norwegischen Lehrwerken sein. Mehr und mehr Verlage mit ihren Lehrwerken bieten digitale Lösungen, wie Vokabeltrainer, passend zum Schulbuch an.

⁵ Carver, R. P. (1994). Percentage of unknown vocabulary words in text as a function of the relative difficulty of the text: Implications for instruction. *Journal of Reading Behavior* Vol.26, No.4, S. 413- 437.
Hu, M. & Nation, I. S. P. (2000). Vocabulary density and reading comprehension. *Reading in a Foreign Language* Vol. 13, Nr. 1, S. 403- 430.

Wortschatzerweiterung betrifft auch die steigende Anzahl von Lernern einer neuen Fremdsprache. Laut Tschirner (1997)[...] „liegt die größte Chance der neuen Medien darin, dass über sie mehr Lerner angesprochen werden, nicht nur die guten, sondern auch und gerade die schwächeren, die mehr Zeit und individuelle Aufmerksamkeit brauchen. Die neuen Medien motivieren“ (Tschirner, 1997; S. 128f).

Nation & Chung (2009) teilen das Wortschatzniveau in vier Niveaus ein. Das hochfrequente Niveau, das akademische Niveau, das technische Niveau und das niederfrequente Niveau. Sie meinen, dass durch den Gebrauch von angepassten Vokabellisten durch die Unterscheidung dieser Niveaus der Wortschatz dem Einzelnen besser angepasst werden können und dass man dadurch die Effektivität, die auf dem Fokus des Wortschatzes liegt, erhöht werden kann (Nation & Chung, 2009; S. 545).

In der Applikation Karate Squid übernehmen die Lernenden die Aufgabe von Lernkräften, die die Arbeit der Lernenden unterstützen und ihnen damit eine eigenständige Auseinandersetzung mit der Applikation und den angeknüpften Aufgaben somit nicht abnehmen. Die Verantwortung für den Lernprozess wird explizit dem Lernenden übertragen. Die Lernenden können sich zeitlich unabhängig vom Unterricht mit den zu erlernenden Vokabeln auseinandersetzen und üben. Sämtliche Ergebnisse werden in der Applikation schriftlich realisiert. Nach jedem durchgeführten Niveau in der App bekommt man das Ergebnis des Einsatzes. Überprüfung der Ergebnisse kann in Papierform oder auch mit den digitalen Hilfsmitteln von der Lehrkraft überprüft werden, so dass die Ergebnisse nachvollziehbar dokumentiert werden und zugänglich für Lerner, Lehrkraft und evtl. Vorgesetzte sind. Dies wurde in dieser Studie durch zwei Vokabelteste in Papierform durchgeführt. Die schriftliche Dokumentation erlaubt den Lernenden einen kontinuierlichen Einblick in ihre Lernaktivität. Digital gestütztes Lernen kann zu einer Stärkung des Präsenzunterricht beitragen.

Das Erlernen einer Fremdsprache hat einen Wert, der über den reinen Nutzwert hinausgeht. Dies weil es uns eine bessere Einsicht in andere Kulturen, in unsere Muttersprache und in andere Sprachen, die wir kennen, gibt. Unsere gesamte sprachliche und kulturelle Kompetenz wird dadurch erhöht und wird damit auch ein Teil unserer eigenen persönlichen Entwicklung. Der Europarat und die EU haben sich als Ziel folgendes gesetzt: alle europäischen Schüler sollten Unterricht in mindestens zwei Fremdsprachen im Laufe der Grundschule (1.-10.Klasse) bekommen. Für die weiterführenden Schulen gilt eine Fremdsprache außer dem

Englischunterricht. Das Ziel „Muttersprache plus zwei“ wird auch im Strategieplan des norwegischen Bildungsministeriums, 2005- 2009, *Språk åpner dører*, erwähnt. Argumente für dieses Prinzip sind der erhöhte Handel und Mobilität, wie auch kulturelles Bewusstsein, Offenheit und Toleranz. Verstehen und aktiv an europäischen und internationalen Prozessen teilnehmen, wie auch die internationale Gesellschaft verstehen, dürfen nicht wegen fehlenden Sprachkenntnissen gehemmt werden (Utdanningsdirektoratet, 2007; S. 30). Im Bericht St.meld.nr.30 (2003-2004) *Kultur for læring* steht, dass Norwegen immer mehr mit anderen Ländern kooperiert und interagiert. Dies gilt nicht zuletzt für die Länder im EU-Raum. Das bedeutet, dass dies höhere Anforderungen an die Kompetenz zu mehreren Sprachen stellt, besonders auch an die kommunikative Kompetenz, um sich in Informationsgesellschaften orientieren zu können.

2.2 Deutsch als Fremdsprache

Laut dem Informationssystem der Gesamtschule (Grunnskolen informasjonssystem), gültig für das Schuljahr 2021-2022, haben 5107 Schüler von der 8.- 10. Klasse Deutsch als Fremdsprache in der Region Vestland in Norwegen (Utdanningsdirektoratet, 2022). Für das gesamte Land Norwegen wurden 43.398 Schüler registriert, die Deutsch als Fremdsprache haben. Spanisch ist in den letzten Jahren populärer geworden und liegt über den angegebenen Zahlen für Deutsch. Die Zahlen für Spanisch liegen bei 7733 Schülern in der Region Vestland und national bei 66.013 Schülern (Utdanningdirektoratet, 2022). Das bedeutet, dass Deutsch als Fremdsprache auf Platz zwei steht und immer noch bei den drei populärsten Fremdsprachen in Norwegen liegt. Für viele Schüler liegt es nahe, mit der in der norwegischen Grundschule angefangenen Sprache in der weiterführenden Schule fortzusetzen.

2.2.1 Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen

Die Arbeit mit dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen⁶ wurde schon seit 1971 aktiv vorangetrieben (GER, 2001; S. 7). Ziel des GER ist es, eine europäische Basis für Sprachen zu erzielen, so dass diese zu einer „Transparenz von Kursen, Lehrplänen und Richtlinien“ (GER, 2001; S. 14) beiträgt. Das Hauptziel ist eine größere Einheit unter seinen Mitgliedsstaaten zu erreichen und dieses Ziel durch gemeinsame Schritte auf kulturellem

⁶ Der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen wird in der weiterführenden Arbeit als GER referiert.

Gebiet zu verfolgen (GER, 2001; S. 14). Der GER bildet den Rahmen, um gemeinsame Plattformen, wie Lehrpläne, zwischen den europäischen Staaten zu schaffen. Das Bereitstellen und Transparentmachen der Richtlinien helfen bei der Erstellung von einheitlichen, standardisierten Lehrplänen, Materialien und Prüfungen. Und es hilft den Lernenden schnell zu verstehen, welche Fertigkeiten sie sich für welches Sprachniveau aneignen müssen und wie sie diese nachweisen können. Der GER definiert Fertigniveaus. Diese Fertigniveaus ermöglichen es die Fortschritte des Lerners festzustellen, solange der Lerner lernt. Der GER kann außerdem ein Hilfsmittel für Verwaltungspersonal im Ausbildungssektor sein. Verwaltungspersonal, die Lehrpläne entwerfen oder Prüfungen erstellen wie auch Lehrkräfte, können über Routinen in der Ausarbeitung von Lehrplänen oder Prüfungen reflektieren, um zu sichern, dass diese tatsächlich den Bedürfnissen der Lernenden entsprechen (Utdanningsdirektoratet, 2019). Es gibt mehr und mehr Schüler, die mit ihren Eltern aus dem Ausland nach Norwegen ziehen. Oftmals sind die Eltern Arbeitseinwanderer. Es vereinfacht den Schülern den nationalen Lehrplänen zu folgen, wenn diese dem GER angepasst sind, d.h. wenn sie den Fähigkeitsniveaus durch den normalen Schulverlauf gefolgt sind.

2.2.2 Was sagt der GER zum Fremdsprachenlernen und -lehren?

Der GER gibt eine Übersicht über das, was ein völlig kompetenter Verwender einer Sprache tun kann und welches Wissen, welche Fähigkeiten und Einstellungen diese Aktivitäten ermöglichen. Im GER werden die Fertigkeiten auf verschiedenen aufeinander folgenden Niveaustufen beschrieben, um die Fortschritte von Fremdsprachenlernenden darzustellen oder zu steuern (GER, 2001; S. 131). Der GER gibt verschiedene Typen von Zielen an, darunter eine Hauptzielsetzung: „das Hauptziel des Fremdsprachenlernens kann die Beherrschung der linguistischen Komponenten einer Sprache sein (Kenntnis ihres phonetischen Systems, des Wortschatzes und der Syntax), ohne Rücksicht auf soziolinguistische Nuancen oder pragmatische Effizienz“ (GER, 2001; S. 135). Werden Aufgaben oder Aktivitäten mit Interessen oder aktuellen Geschehnissen in der Welt mit einem aktuellen und angemessenen Wortschatz verbunden, steigert dies die Motivation den bereits vorhandenen Wortschatz zu erweitern (GER, 2001; S. 137). Der Begriff Motivation wird in einem späteren Kapitel aufgegriffen, erklärt und in Bezug auf Deutsch als Fremdsprache näher beleuchtet.

2.2.3 GER im Bezug Wortschatzerweiterung

„Die Entwicklung der linguistischen Kompetenzen der Lerner ist ein zentraler, unverzichtbarer Aspekt des Fremdsprachenlernens“ (GER, 2001; S. 146). Der GER hat eine Liste von neun Punkten mit Vorschlägen, wie die Lernenden den Umfang ihres Wortschatzes erweitern können. Punkt Nummer fünf ist besonders relevant für die Hauptfragestellung dieser Arbeit: „das Auswendiglernen von zweisprachlichen Wortlisten“ (GER, 2001; S. 147).

2.3 Systematische Arbeit mit Wortschatz

Es lässt sich der Eindruck erwecken, dass die systematische Arbeit mit Wortschatz in Norwegen variiert, von der „grunnskole“ zur „ungdomsskole“, die die Gesamtschule⁷ (1.-10.Klasse) ausmachen, zur weiterführenden Schule (11.-13. Klasse) und auch innerhalb der Gesamtschulen wie auch weiterführenden Schulen. Während in der Gesamtschule das wöchentliche Vokabellernen mit seinen Vokabeltests oft am Schluss der Woche noch weit ausgebreitet ist, wird in der weiterführenden Schule die Erweiterung des Wortschatzes vielmals den Schülern selbst überlassen. Dies ist jedoch im Einklang mit dem Lehrplan LK20, wo darauf hingewiesen wird, dass Schüler ihr Wissen auf eine immer mehr selbstständige Weise aneignen sollen (Utdanningsdirektoratet, 2022). Meiner Erfahrung nach werden in der weiterführenden Schule Vokabeln, die gelernt werden sollen, angegeben aber sie werden nicht wöchentlich durch Vokabelteste überprüft. Diese Aussage basiert auf einer inoffiziellen Fragerunde unter Kollegen, aus der Grundschule und aus weiterführenden Schulen, aus dem ganzen Land Norwegen- von Lakselv im Norden über Hoddevik im Westen bis Brandbu im Osten, wieder. Es soll jedoch präzisiert werden, dass nicht die Schulart, sondern die individuelle Unterrichtsform, hier: der einzelnen Lehrkraft das Pro oder Kontra von wöchentlichen Vokabeltesten entscheidet. Es stellt sich die Frage, inwieweit die digitalen Hilfsmittel den Schülern helfen, ihren Wortschatz selbstständig zu erweitern und auszubauen.

2.3.1 Theorie des Fremdsprachenlernens

Eine Sprache ist ein komplexes, semiotisches System. Die Komplexität zeichnet sich durch das Vorkommen von sprachlichen Zeichen als Kombinationen auf verschiedenen Ebenen aus.

⁷ Gesamtschule ist die Grundschule in Norwegen, die einen zehnjährigen Schulverlauf kennzeichnet und aus der Kinderstufe (1.- 4. Klasse), Mittelstufe (5.- 7. Klasse) und Jugendstufe (8.- 10. Klasse) besteht.

Beispiele dafür können Lautfolgen, Wörter, Sätze, Texte oder Gespräche sein (Edmondson & House, 2011; S. 72).

2.3.2 Wechsel verschiedener Theorien

Von der Antike schon wurden große Gedanken mit der Umwelt geteilt, wie auch im Mittelalter. Theorien, Gedanken, Ideen haben die verschiedenen Epochen mit seinen Vertretern geprägt. Auch in neuerer Zeit haben verschiedene Vertreter ihrer Ansichten und Lerntheorien, die ständigen Wechsel beeinflusst. Diese verschiedenen Lerntheorien haben Lehrpläne, und damit das Einlernen von Sprachen, schon seit Jahrzehnten geprägt und die verschiedenen Lerntheoretiker haben sich mit dem Thema Sprache auseinandergesetzt.

Als relevant für diese Studie hat sich der russische Psychologe Lev Vygotsky (1896- 1934) herausgestellt. Seine Überzeugung war es im Hinblick auf die Sprache, dass Sprache die Kommunikation zwischen Menschen vermittelt. Weiter war seine Überzeugung, dass es eine Relation zwischen Kognition und der Sprache in Form eines Prozesses gibt, der zwischen dem Gesagten und dem Gesprochenen hin und her geht (Imsen, 20214; S. 219). Vygotskys Gedanken haben Einfluss auf die pädagogische Praxis gehabt und zu einem generell starken Fokus auf sprachliche Aktivitäten, Sprachentwicklung und Dialog im Fremdsprachenunterricht beigetragen (Imsen, 2014; S. 220). Der Fokus auf Variation im Fremdsprachenunterricht kommt allen Schülern zugute, weil alle Schüler verschiedene Lernstile und Lernstrategien haben (Utdanningsdirektoratet, 2007; S. 44)). Bezüglich auf das Erlernen von Fremdsprachen vertritt Vygostsky die Auffassung, dass Fremdsprachenunterricht auch zu einem stärkeren Bewusstsein der eigenen Muttersprache beiträgt, was auch zu einer gegenseitigen Bereicherung der beiden Sprachen führen kann (Imsen, 2014; S. 230). Um eine Sprache zu lernen, muss man mit ihr vertraut werden. Wichtig dabei ist der Input der Lehrkraft an die Lernenden. In dieser Arbeit wird verdeutlicht, dass Schüler sich neue Kenntnisse ereignen können durch den Input der Lehrkraft von Vokabeln mit Aufweisen von einem speziellen, digitalen Hilfsmittel. Durch die Applikation Karate Squid soll versucht werden, die Wortschatzerweiterung mit diesem digitalen Hilfsmittel zu erweitern.

2.3.3 Motivation

Aktiver Gebrauch der Zielsprache im Klassenzimmer legt den Grundstein für das Sprachenlernen. Zum aktiven Gebrauch der Zielsprache brauchen die Schüler nicht nur ein grundlegendes Repertoire von Wörtern und Begriffen der Zielsprache, sie brauchen auch die Motivation, um ihr Repertoire anzuwenden. Wollen wir das Lernen in der Schule verstehen, müssen wir die Motivation der Schüler kennen, weil Motivation eine wichtige Treibkraft des Lernens ist (Manger, Lillejord, Nordahl & Helland, 2011; S. 279). Eine von vielen wichtigen Aufgaben einer Lehrkraft ist es, Schüler zu stimulieren und zu motivieren. Motivation bezieht sich außerhalb des fachlichen Einsatzes auch auf die Motivation für soziale Einsätze wie zum Beispiel Zusammenarbeit und positive Interaktion (Bergkastet, Dahl & Hansen, 2009; S. 29). Laut Lightbown & Spada (2006) hat die Motivation der Schüler in Bezug auf die Kommunikation viel mit den erfahrenen Bedürfnissen und den Haltungen des Einzelnen zur Zielsprache und der Kultur der Zielsprache zu tun (Lightbown & Spada, 2006; S. 87). Der Begriff Motivation wurde von Dörnyei & Otto (1998) wie folgend definiert:

„In a general sense, motivation can be defined as the dynamically changing cumulative arousal in a person that initiates, directs, coordinates, amplifies, terminates, and evaluates the cognitive and motor processes where-by initial wishes and desires are selected, prioritized, operationalized and (successfully or unsuccessfully) acted out” (Dörnyei & Otto, 1998; S. 65).

Wenn Schüler Wahlmöglichkeiten bekommen, entwickeln sie einen größeren Grad von autonomer Motivation. Es ist aber auch wichtig, darauf hinzuweisen, dass es individuelle Unterschiede in Bezug auf Motivation, Alter und Sprachtalent gibt (Haukås, 2020; S. 324). Wie viele von uns Lehrern beobachtet haben, erzielen Schüler, die im gleichen Klassenzimmer sind und dem gleichen Unterricht folgen, trotzdem unterschiedliche Lernresultate. Einiges hängt von der Motivation des Einzelnen ab. Die Motivation kann über gewisse Zeiträume variieren und sie kann stark oder auch schwach sein. Für den Einzelnen kann sie in verschiedenen Situationen und Lernaktivitäten sich an Stärke unterscheiden (Haukås, 2020; S. 325). Haukås (2020) referiert auf Ryan und Deci (2000), wenn sie schreibt, dass diese mit drei grundlegenden psychologischen Notwendigkeiten operieren. Diese sind die Notwendigkeit für Kompetenz, Autonomie und Zugehörigkeit. Wir Menschen brauchen Anerkennung, dass wir etwas können, was uns somit ein Gefühl der Meisterung gibt. Dies zeigt die Notwendigkeit für Kompetenz. Das haben sicherlich die meisten Lehrer schon erlebt. Wenn man Aufgaben meistert, steigt hingegen die Motivation, so dass die

Schüler Lust bekommen mehr zu lernen. Außerdem brauchen alle Schüler das Gefühl, dass sie eigene Wahlen vornehmen können. Das kann unter anderem das Zurechtlegen für Wahlfreiheiten im Fremdsprachenunterricht gelten, wie zum Beispiel Vokabeln lernen auf herkömmliche Weise oder mit Hilfe von einer App, um die Motivation für das Lernen zu erhöhen. Als letzter Punkt sollte auch die Zugehörigkeit erwähnt werden. Wer zu einer Gruppe gehört, in der man die anderen Schüler kennt, sich inkludiert und akzeptiert fühlt, ist die Motivation oft auch mehr präsent. Ein Fremdsprachenunterricht, in dem Schüler Kompetenz, Autonomie und Zugehörigkeit spüren, ist ausschlaggebend für die Motivation zur Sprachenerlernung der Schüler (Ryan & Deci, 2000, zitiert nach Haukås, 2020; S. 326).

Skaalvik & Skaalvik (2015; S. 11) zeigen auf eine ständig abnehmende Motivation bei Schülern mit zunehmendem Alter. Motivation für das Erlernen der englischen Sprache ist hoch. Nach einer Studie von Elisabeth Ibsen (Ibsen, 2004, zitiert nach Haukås, 2020; S. 329) ist der Prozentsatz der Motivation für das Englischlernen bei etwa 89 %. Die Motivation für andere Fremdsprachen ist nicht so hoch. In der untersuchten Teilnehmergruppe ist die Motivation für das Erlernen einer Fremdsprache hoch, wie auch die Vertiefung in einer Fremdsprache, hier: deutsch und die Schüler sind motiviert.

Als Lehrkraft muss man sich ständig im Klaren sein, dass Motivation jedes einzelnen Schülers aus verschiedenen Komponenten zusammengesetzt ist. Die Motivation ist abhängig von Komponenten wie welche Lehrkraft unterrichtet, das Schulfach, Aufgabentyp oder Aktivität. Es können auch andere Komponenten, die außerhalb des Klassenzimmers oder der Schule liegen, mit einspielen (Lillejord, Manger & Nordahl, 2015; S. 163)

2.4 Digitale Medien

Die produktive und kreative digitale Kompetenz, die unsere Schüler in ihrer Freizeit entwickeln, kann mit Vorteil in die fachlichen, schulischen Lernarenas, unter Anpassung, mit einbezogen werden (Lillejord, Manger & Nordahl, 2015; S. 41- 42). Die Lehrwerke haben bisher eine prominente Rolle im Schulalltag gespielt und waren bisher auch eine der wichtigsten Ressourcen für das Lernen der Schüler (Erstad, 2005; S. 102). Die digitalen Medien haben doch ihren Einzug in den Lernalltag der Schüler in den letzten Jahren erheblich vergrößert. Jetzt gehören zunehmend die neuen Medien zum Standardinventar des Alltags moderner Menschen. Das Internet ist eine virtuelle Bibliothek. Diese virtuelle Bibliothek ermöglicht den Zugang zu einer Vielzahl von Perspektiven und Möglichkeiten, und das natürlich auf multimediale Weise (Tschirner, 1997; S. 121). Effektivere Methoden zur Wortschatzerweiterung werden auch für Lehrkräfte durch das Internet eröffnet und erweitert, und die Funde können als Erstattung oder Zusatz zum herkömmlichen Unterricht angewendet werden (Tschirner, 1997; S. 122). Im Schulsektor haben die neuen Medien einen verankerten Sockel. Das zeigt sich im norwegischen Lehrplan von 2020. Hier werden als Schlüsselqualifikationen Kommunikation, Interkulturelle Kompetenz, Sprachlehren und Mehrsprachlichkeit sowie auch Sprache und Technologie aufgeführt (Utdanningsdirektoratet, 2022). Mehr deutlich werden die neuen, digitalen Medien unter dem letzten Punkt erläutert:

«Ausforschung und ausnützen fachlich relevanter Sprachentechnologie und neue Medien geben ausgeweiterte Möglichkeiten für kreatives und kritisches Lernen, Gebrauch und Verständnis von Sprache, Kommunikation und interkulturelle Kompetenz»
(Utdanningsdirektoratet, 2022- eigene Übersetzung).

2.4.1 Digitale Kompetenz

Mit dem neuen norwegischen Lehrplan von 2020 (Kunnskapsløftet) wurde die frühere Umschreibung „digitale Werkzeuge anwenden können“ zum Begriff „digitale Kompetenz“ verändert. Digitale Kompetenz ist eine der fünf grundlegenden Kompetenzen, die jeder Schüler im Laufe seiner obligatorischen Schulpflicht erlernen und sich aneignen soll. Digitale Kompetenz soll in allen Schulfächern vermittelt und erlernt werden. Im Fremdsprachenunterricht wird digitale Kompetenz auf folgende Weise erwähnt:

„ [...] der Gebrauch digitaler Ressourcen und Medien, die zur Ausweitung der Lehrplattform beiträgt und dem Lernprozess wertvolle Dimensionen zuführt. Der

Umgang mit digitaler Kompetenz geht von Sprachenlernen über Umgang mit authentischer Sprache bis zum Kommunizieren von mündlicher wie schriftlicher Zielsprache[...] (Utdanningsdirektoratet, 2022- eigene Übersetzung).

Der Begriff digitale Kompetenz greift aber weiter um sich:

[...] auch Einholen von Sachkenntnissen, Erforschen von Kultur und Geografie und auch zusammengesetzte Produkte entwerfen. Alles dies beinhaltet eine Entwicklung von bewusster und kritischer Haltung im Bezug zu digitalen Quellen, Beurteilung des Gebrauches von digitalen Medien und Ressourcen [...] (Utdanningsdirektoratet, 2022- eigene Übersetzung).

Der Zugang zu digitalen Hilfsmitteln vergrößert sich ständig und mit rasender Geschwindigkeit. Es gibt viele Vorteile, die den Gebrauch der neuen Medien im Fremdsprachenunterricht unterstützen. Die Vertraulichkeit im Umgang mit digitalen Medien sollte man als Fremdsprachenlehrkraft als Ressource im Unterricht benutzen. Weiterhin hat man als Fremdsprachenlehrkraft auch eine Verantwortung, die digitalen Kompetenzen der Schüler weiterhin auszubauen und zu stärken (Dangbolt Drange, 2020; S. 249). Die neuen Medien sind unabhängig von Zeit und Raum und schaffen einen leichteren, schnelleren und kostengünstigeren Zugang zu Informationen. Die heutige Generation von Schülern sind aktive Medienbenutzer. Sie konsumieren und produzieren digitale Produkte in etlichen Bereichen (Lillejord, Manger & Nordahl, 2015; S. 41). Die neuen Medien lassen die Motivation der Lerner⁸ erhöhen, weil sie Unterhaltung und Abwechslung bieten. Lerner können weitere Schlüsselkompetenzen, unter anderem eine elektronische Medienkompetenz erwerben. Am wichtigsten erscheint jedoch der Vorteil, dass der Lerner durch die neuen Medien zum Manager seines eigenen Lernens wird (Roche, 2012; S. 11).

Der Einsatz von neuen Medien in Unterrichtssituationen erfolgt in der Regel mit anderen Lernformen. Die Kombination verschiedener Lernformen ist sinnvoll, da sie einander ausfüllen und somit zu einem besseren Lernresultat für den Lerner führen (Boekmann, 2008; S. 113). Forscher und Lehrkräfte weisen auf die Mobilität von handgehaltenen Geräten hin. Dies gilt besonders Handys, elektronischen Taschenwörterbücher, iPod und Tablets (Laurillard, 2007; Sharples, 2006 in Jen-Jiun, & Huifen, 2019; S. 879). Diese Mobilität der Lerner der fremdsprachlichen Vokabeln bietet reichhaltigere, praktischere und kontextbezogene Lernmöglichkeiten, im Gegensatz zu stationärem Computer, die diese Mobilität nicht liefern können (Chinney, 2006 in Jen-Jiun & Huifer, 2019; S. 879). Da der

⁸ Im weiterführenden Text wird kein Unterschied zwischen femininen und maskulinen Formen des Begriffes Lerner gemacht.

Wortschatzerwerb innerhalb wie außerhalb des Unterrichtes stattfindet ermöglicht die Mobilität es, Vokabel zu lernen, egal wo man sich befindet, solange es ein zugängliches Netzwerk gibt. Die Mobilität wurde auch von einem Teilnehmer in dieser Studie als positiv erwähnt.

Im Hinblick auf die Erwerbung und den Umgang mit erworbenen Kompetenzen sollte aber berücksichtigt werden, dass jeder Schüler sein eigenes Wissen besitzt und sich erwirbt und dass sich das Wissen deshalb beträchtlich unterscheiden kann. Das Sprachlernbewusstsein, das Lernverhalten und der Lernerfolg unterscheiden sich von Schüler zu Schüler. „Lerner haben ihre eigenen Ziele, sie gehen ihre eigenen Wege und sie bewegen sich mit ihren eigenen unterschiedlichen Geschwindigkeiten auf diese Ziele zu“ (Tschirner, 1997; S. 123). Diese Aussage beleuchtet auch der Strategiplan des norwegischen Bildungsministeriums von 2005-2009, *Språk åpner dører*, indem erwähnt wird, dass Schüler unterschiedliche Lernstile und Lernstrategien bevorzugen (Utdanningsdirektoratet, 2007; S. 44).

2.4.2 Schüler-Lehrer-Rolle

Der Lernerfolg der Schüler hat eine ständig steigende Aufmerksamkeit nach der Einführung des Ziel- und Ergebnismanagements in das norwegische Schulsystem in den 90-iger Jahren bekommen. Das Interesse, für welche Praktiken zur Verbesserung der Lernergebnisse der Schüler beitragen können, ist nach Einführung der nationalen Prüfungen angestiegen (Lillejord, Manger & Nordahl, 2015; S. 235). „Lehrkräfte müssen den Schülern mit der Entwicklung der Identität als ein aktiver, teilnehmender und untersuchender Schüler helfen“ (Bolstad, 2020; S. 42). Bolstad schreibt weiter, dass „unabhängig, ob Schulen fächerübergreifend arbeiten oder nicht, so müssen die Lehrkräfte den Schülern mit der Entwicklung zu einem aktiven Schüler helfen“. Es gibt eine Vielzahl von Unterrichtsmethoden, die Schüler dazu anregen, aktiver im Unterricht beizutragen. Fächerübergreifender Unterricht kann motivierend zu einem größeren Ausbau des Wortschatzes in mehreren Sprachen beitragen, wenn mit anderen Sprachfächern um gemeinsame Themen gearbeitet wird.

Spracheinstellungen kann man an jedem Computer, Laptop, Tablet oder Handy verändern. Für Schüler, die mit deutsch als Fremdsprache im Unterricht arbeiten, ist es zum Beispiel nützlich Spracheneinstellungen auf Deutsch einzustellen (Danbolt Drange, 2020; S. 255). Wer längere Texte produziert kann Textkorrektur in Form von Korrektur von Schreibfehlern und

Grammatik bekommen, die automatisch im Text durch rote oder blaue Markierungen hervorgehoben werden. Durch ihr visuelles Erscheinen in verschiedenen Farben können diese schnell behoben werden.

Kapitel 3- Methode

In diesem Kapitel werde ich die Wahl und die Methode des Forschungsdesigns erläutern. Ich beginne mit der Wahl der Forschung und die Vorgehensweise. Danach beschreibe ich kurz das Auswahlverfahren und die Teilnehmer. Weiter werden auch die Einführung und die Applikation Karate Squid vorgestellt. Schließlich werden der Fragebogen, die Ergebnisse des Fragebogens und die Auswertung des Vokabeltests I und II beschrieben. Abschließlich behandelt dieses Kapitel die Zuverlässigkeit und Validität in Bezug auf meine Forschung.

3.1 Qualitative und quantitative Forschung

Die Wahl der Methode und der Ausformung hängen eng mit der Problemstellung und den Forschungsfragen zusammen, die beantwortet werden sollen. Die Problemstellung „Vokabellernen mit der Karate Squid Applikation- wird der Wortschatz deutlich vergrößert?“ kann sowohl durch einen quantitativen Ansatz wie auch einen qualitativen Ansatz beantwortet werden. Das Datenmaterial, das die beiden Methoden liefern, wird unterschiedlich sein und die Forschungsfragen auf unterschiedliche Weise beantworten. Da die qualitative und die quantitative Forschung sich einander ergänzen wurden in diese Studie die qualitative wie auch die quantitative Forschung miteinbezogen.

3.1.1 Qualitative Forschung

Empirische Forschung wird allgemein in qualitative und quantitative Forschung aufgeteilt (Albert & Marx, 2016; S. 12). Die qualitative Forschung erfasst Information, die ein Thema eher beschreiben als bemessen und daher Informationen über Eindrücke, Meinungen und Ansichten geben. Qualitative Forschung liefert Einzelheiten und Tiefe zu einer Forschungsfrage um [...]eine Verhaltensweise aus der Perspektive der Beforschten nachzuvollziehen (Albert & Marx, 2016, S. 12) und um damit Schlussfolgerungen zu ziehen. Dies trägt zur Basis bei, die die Grundlage bildet, später tiefergehende Forschung zu betreiben. Qualitative Forschung kann durch Interviews, Fallstudien, Expertenmeinungen, Fokusgruppen, offene Fragen (frei formulierte Antworten) oder auch Beobachtungsstudien

durchgeführt werden (Albert & Marx, 2016; S. 16- 64). Für die Schüler, die die Applikation Karate Squid ausprobiert haben, wurden zwei offene Fragen am Schluss des Fragebogens gestellt. Die erste Frage lautete: „Was war gut mit der Applikation Karate Squid?“. Und die zweite offene Frage lautete: „Was könnte an der Applikation besser sein?“.

3.1.2 Quantitative Forschung

Die quantitative Forschung hilft Messwerte zu finden, mit denen sich die einzelnen Probleme oder Forschungsfragen bestätigen und verstehen lassen (Albert & Marx, 2016; S. 12f).

Quantitative Forschung kann durch geschlossene, quantitative Fragen erzielt werden. Dies können Fragen mit Wahlmöglichkeiten zum Ankreuzen sein (Multiple choice- Fragen). Für die Teilnehmer, die die Applikation Karate Squid getestet haben, gab es neun Fragen mit Wahlmöglichkeiten zum Ankreuzen. Diese waren Fragen a, b, c, 1, 2, 3, 4, 5 und 6, die im Anhang I nachlesbar sind. Für die Teilnehmer des herkömmlichen Vokabeleinlernens gab es fünf Fragen mit Wahlmöglichkeiten zum Ankreuzen. Diese waren Fragen a, b, c, 5 und 6 (siehe Anhang I).

3.1.3 Triangulation

Es wird laut Albert & Marx immer häufiger eine Kombination zwischen unterschiedlichen Daten und Methoden in der Sprachlehrforschung benutzt (Albert & Marx, 2016; S. 14). Die Kombination oder Triangulation wird benutzt,[...] um ein möglichst vollständiges Bild von Lernprozessen zu erzielen (Albert & Marx, 2016; S. 14). Beide Forschungsmethoden stehen nicht in Konflikt miteinander. Sie sind effektiver, wenn sie gemeinsam eingesetzt werden. Eine Triangulation wurde auch in dieser Arbeit benutzt, in der zwischen offenen und geschlossenen Fragen im Fragebogen variiert wurde.

3.2 Vorgehensweise

In den folgenden Teilabschnitten wird zuerst die Installation der Applikation Karate Squid näher beleuchtet. Weiter wird eine kurze Präsentation der Teilnehmer gegeben wie auch der Forschungsversuch näher vorgestellt. Die Einführung der Applikation an die aktuelle

Teilnehmergruppe wird kurz skizziert. Gültigkeit, Validität und Störfaktoren werden zum Schluss vorgestellt und näher beschrieben.

3.2.1 Installation

Die Applikation wurde als digitales Hilfsmittel zum Einlernen von Vokabeln introduziert. Die Applikation kann auf dem Computer, dem Laptop oder auf dem Handy durch Google Play Store heruntergeladen werden und ist für Android- Geräte und iPhones verfügbar. Das Herunterladen auf dem Handy oder iPhone ermöglicht eine Flexibilität und Mobilität im Verhältnis zu Computern und Laptops, weil man egal, wo man sich aufhält die Applikation benutzen kann, wenn Mobilfunkabdeckung vorhanden ist (Jin- Juin & Huifen, 2019; S. 881).

3.2.2 Kurze Präsentation des Versuches und des Fragebogens

Die ausgewählte Teilnehmergruppe hat eine Größe von 17 Schülern. Vor Anfang der Präsentation der Applikation wurde ein Fragebogen an alle Teilnehmer ausgeteilt und ausgefüllt (Anhang I). Nach Durchführung beider Vokabelteste wurde zusätzlich ein Fragebogen an alle Teilnehmer, die die Applikation benutzten, ausgeteilt und ausgefüllt (Anhang II). Am Tag der Introduction waren 16 Schüler anwesend und diese 16 Schüler wurden befragt, wer gerne bei dieser Studie eine Applikation zum Erlernen von Vokabeln ausprobieren möchte. 8 Schüler zeigten ihr Interesse und ihnen wurde der Name der Applikation vorgestellt. Der Fragebogen wird von den anwesenden 16 Schülern, vor der Introduction der Applikation, ausgefüllt. Die Installation der Applikation wurde aus Zeitgründen den 8 Schülern überlassen, die dann die Applikation im Unterricht heruntergeladen haben. Es wurde gefragt, ob allen Teilnehmern das Herunterladen der Applikation gelungen sei. Die Teilnehmer bejahten dies. Alle Teilnehmer entschieden sich für das Herunterladen am Handy. Nach Installation wurde die Verwendung der Applikation kurz vorgestellt. Die Durchführung des Versuches wird schrittweise präsentiert.

Nachdem alles abgeklärt war, wurden die von mir gewählten Vokabeln, insgesamt 18 Vokabeln, die im Vokabeltest I (Anhang II) aufgeführt sind, an alle 16 Teilnehmer ausgeteilt. Das Austeilen der Vokabeln geschah durch eine ausgedruckte Liste von Vokabeln mit ihrer Übersetzung. Um zu vermeiden, dass Schüler diese Liste nicht wiederfinden, wurde die Vokabelliste auch auf der aktuellen Schulplattform itslearning, publiziert. Eine Gruppe von 8

Schülern hat die Applikation Karate Squid als digitales Hilfsmittel zum Einlernen von Vokabeln zur Verfügung gehabt. Die andere Teilnehmergruppe von 8 Schülern sollten die gleichen Vokabeln auf herkömmliche, traditionelle Weise erlernen. Auf herkömmliche, traditionelle Weise bedeutet, dass diese Teilnehmergruppe ihre eigenen Methoden zum Erlernen von neuen Vokabeln benutzen konnten. Vokabeltest I (Anhang II) wurde nach 11 Tagen, nach der Einführung durchgeführt, um zu testen, wie viele Vokabeln beide Gruppen auf ihre Weisen erlernt haben. Um ein sichereres Ergebnis zu erhalten, wurde nochmals in den gleichen Gruppen, die gleiche Menge aber unterschiedliche Vokabeln als im Vokabeltest I präsentiert. Um ein vergleichbares Resultat auswerten zu können, bekamen alle 16 Schüler eine Liste über 18 neue Vokabeln ausgeteilt. Dies ist der Vokabeltest II (Anhang III). Diesmal bekamen die Teilnehmer andere Vokabeln als beim ersten Mal, aber die gleiche Anzahl von 18 Vokabeln, wie im ersten Vokabeltest. Der Plan war es die Vokabeln für den Vokabeltest II nach weiteren 11 Tagen schriftlich abzufragen. Der Zeitraum zum Erlernen der Vokabeln für beide Vokabelteste unterscheidet sich zeitlich. Vokabeltest II wurde erst 21 Tagen nach der Einführung der neuen Vokabeln durchgeführt. Beide Vokabelteste, Vokabeltest I und Vokabeltest II, wurden durchgeführt, wenn auch mit unterschiedlichem Zeitraum zum Erlernen der Vokabeln. Beide Vokabelteste wurden in Papierform durchgeführt. Die Gruppeneinteilung bei Vokabeltest II war die gleiche wie bei Vokabeltest I. Die gleichen 8 Schüler, die mit Hilfe der Applikation Karate Squid Vokabeln lernte, machte dies auch zur Vorbereitung auf den zweiten Vokabeltest. Das gleiche gilt für die Teilnehmergruppe, die ohne digitale Hilfsmittel gearbeitet hat.

Jetzt konnten die Resultate von Vokabeltest 1 und Vokabeltest 2 ausgewertet und miteinander verglichen werden. Die Resultate wurden für die Gruppe des traditionellen Lernens und für die des digitalen Lernens einzeln ausgewertet. Unterschiede für jedes der beiden Lernmodelle wurden festgestellt und ausgewertet. Es stellte sich die Frage, ob die Gruppe mit traditionellem Lernen, die meisten Vokabeln richtig wiedergeben konnte, oder ob die Gruppe mit Hilfe der Applikation am meisten Vokabeln richtig wiedergeben konnte. Es stellt sich weiter die Frage, ob es Unterschiede beim Resultat der Vokabelteste geben wird. Um die Vorgehensweise zu veranschaulichen, wurde das Schema (Abbildung 1) entworfen (von links nach rechts lesen). Das Schema gilt für beide Vokabelteste:

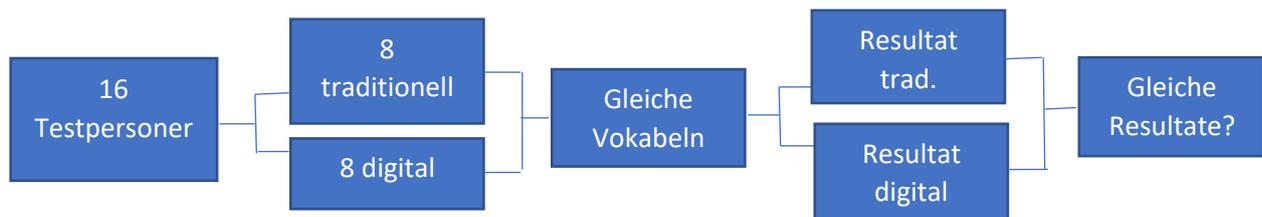


Abb. 1

Um die Störvariablen möglichst gering zu halten, wurden beiden Gruppen dieselben Vokabeln, in beiden Vokabeltesten, präsentiert, mit der gleichen Übersetzung. In der Planungsphase wurde beiden Gruppen der gleiche Zeitraum zum Erlernen der Vokabeln gegeben. Dies konnte jedoch aufgrund verschiedener Ursachen nicht überhalten werden. Der Zeitraum zum Erlernen der Vokabeln zu Vokabeltest II wurde mit 11 Tagen ausgeweitet und konnte den Teilnehmern der Studie mehr Zeit zum Erlernen der Vokabeln geben. Es wurde darauf geachtet, die Vokabeln nicht während der Laufzeit des Experimentes im Unterricht zu wiederholen. Die Vokabelteste waren im Prä- und Posttest für beide Gruppen gleich.

3.2.3 Teilnehmer

Die Zielgruppe ist im Alter zwischen 16 und 17 Jahren. Probanden waren 17 Schüler, die in zwei Gruppen geteilt wurden, von denen die eine Gruppe die Applikation als digitales Hilfsmittel zur Wortschatzerweiterung benutzen durfte, während die restierenden Schüler auf herkömmliche, traditionelle Weise ihre Vokabeln lernen mussten. Sie repräsentierten damit die Kontrollgruppe in dieser Forschung. Alle Teilnehmer hatten Deutsch als zweite Fremdsprache, nach Englisch, erworben. Die erste Fremdsprache, Englisch, hatten die Teilnehmer schon seit 10 Jahren unterrichtet bekommen. Die zweite Fremdsprache hatten die Teilnehmer schon seit drei Jahren. Die Schüler wurden nach dem Zufallsprinzip, sich freiwillig melden für das Ausprobieren mit der Applikation, in eine Experimental- und eine Kontrollgruppe eingestuft. Eine Balancierung der Gruppen in Bezug auf Anzahl Gesamtschülermenge musste erzielt werden. Es werden kurz interne und externe Unterschiede zwischen dem L1⁹-, L2¹⁰- und L3¹¹- Erwerbes erwähnt und verdeutlicht. Fremdsprachenlerner sind in der Regel älter und normalerweise kognitiv reifer als L1-Lerner, bei denen der

⁹ Der Begriff L1 bezeichnet die erste erlernte Sprache eines Menschen.

¹⁰ Der Begriff L2 bezeichnet die zweite erlernte Sprache eines Menschen.

¹¹ Der Begriff L3 bezeichnet die dritte erlernte Sprache eines Menschen.

kognitive Reifungsprozess noch nicht vollzogen ist (Edmondson & House, 2011; S. 150). Die Zielgruppe erlernt Deutsch als Fremdsprache innerhalb einer Lerngruppe und beherrscht damit schon zwei andere Sprachen. Dies ermöglicht der Zielgruppe Vergleiche zwischen L1, L2 und L3 anzustellen. Für die Zielgruppe ist Deutsch ihre L3- Sprache, nachdem sie Englisch als L2-Sprache im Normalfall schon sieben Jahre länger gelernt haben. Das Sprachenlernen von L1 und L3 unterscheidet sich dahin, dass der L1- Lerner mehr Zeit hat und die Erlernung im sozialen Kontext geschieht. Der Input im Fremdsprachenunterricht wird meistens stark kontrolliert und strukturiert, im Gegensatz zum L1-Lernen (Edmondson & House, 2011; S. 150).

3.2.5 Gültigkeit und Validität

Nicht nur die Objektivität, sondern auch die Zuverlässigkeit sind für die Herstellung von der Gültigkeit in einer Forschungsarbeit wichtig und notwendig (Albert & Marx, 2016: 30) Die Gültigkeit oder Validität einer Forschungsarbeit bezeichnet, ob das benutzte Messverfahren, das misst, was wir messen wollen (Albert & Marx, 2016: 31). In dieser Forschungsarbeit können z.B. Deutsch als dritte Fremdsprache oder Lärm, der die Konzentration bei den Vokabeltests beeinträchtigt, als Störfaktoren bezeichnet werden.

3.2.6 Störvariablen

Applikationen sind oftmals kommerziell gesponsert. Wenn Werbung ständig beim Einlernen neuer Vokabeln auftaucht, wird der Lerner ständig in seiner Konzentration gestört. Es besteht die Gefahr, dass die Lernenden ausschließlich auf die Werbung fokussieren. Um diesem Problem aus dem Weg zu gehen, wurde eine Applikation gewählt, in der keine Werbestörungen vorkommen.

3.3 Karate Squid- die Applikation

Der einfache Aufbau und die einfache Bedienung der Applikation macht die Benutzung für Lehrer wie Schüler lustbetont, einfach und ohne große zeitliche Investition in der Kennenlernphase. Die Startseite der Applikation Karate Squid ist einfach und übersichtlich (Bild 1). Unter Einstellungen (innstillinger) in Bild 1 kann man verschiedene Sprachen

angeben. Die Applikation kann damit von Vorteil zum Einlernen von englischen wie auch deutschen Vokabeln von Schülern benutzt werden. Man kann Vokabellisten durch einen QR-Kode von der Lehrkraft bekommen, oder selbst Vokabeln einfüllen (Bild 1 und 2). Eine fertig ausgefüllte Vokabelliste kann wie in Bild 3 aussehen. Außerdem kann man auch das Vokabellernen an Schüler, die Herausforderungen mit Dyslexie haben, anpassen. Dies kann man durch das Klicken auf „Mine gloselister“ (Meine Vokabellisten- eigene Übersetzung; Bild 1) anpassen. Hier bekommt man die Wahl „Les opp listen“ (Lese die Liste- eigene Übersetzung; Bild 2), die es ermöglicht die zu lernenden Vokabeln vorgelesen zu bekommen. Schüler mit Dyslexie haben oft Schwierigkeiten mit geschriebenen Texten oder hier: Vokabeln, können aber durchaus eine neue Fremdsprache lernen, wenn ihnen gute Rahmenbedingungen vorgegeben werden und schriftliche Texte oder Vokabeln mit eingelesenen Texten oder Vokabeln ausgetauscht werden. Anpassungen an Schüler mit Dyslexie sind generell gute Anpassungen an alle Schüler, da das Lernen auf unterschiedlicher Weise, unterstützt wird. Das Auflesen von Vokabeln auf der zu lernenden Fremdsprache gibt außerdem den Vorteil, die Aussprache der Vokabeln mitzulernen. In dieser Applikation gibt es einen Vokabelleser (glose-leser; Bild 4). Die Applikation hat eine gute Aussprache der eingegebenen Vokabeln und das Sprechtempo kann reguliert werden. Die Vokabeln können zuerst auf Norwegisch vorgelesen werden. Weiter können die Vokabeln auf Norwegisch buchstabiert werden und nach Wunsch langsam buchstabiert werden. Das Buchstabieren geschieht etwas stakkato aber deutlich. Ein Nachteil ist, dass der deutsche Buchstabe u als norwegischer Buchstabe ausgesprochen wird (was dem Deutschen ü entspricht). Bei dem Auflesen der Vokabeln kann man zwischen Auflesen auf Deutsch und Auflesen auf Deutsch-Norwegisch wählen (Bild 5). Außerdem können die Vokabeln auch wiederholt aufgelesen werden. Da alle Schüler auf unterschiedliche Weise Vokabeln lernen ist es ein Vorteil die Vokabeln aufgelesen zu bekommen, wenn man es möchte.



Bild 1

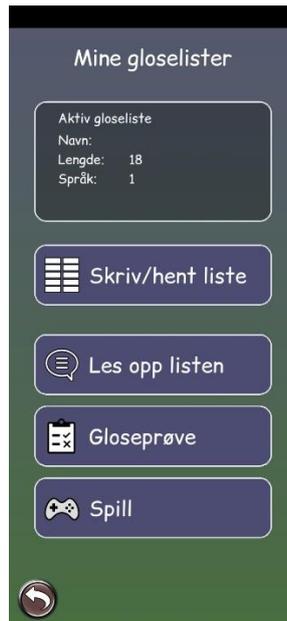


Bild 2



Bild 3

Die Applikation Karate Squid ist niveaugeteilt aufgebaut. Es gibt drei Niveaus.

Auf Niveau 1 werden die richtigen Vokabeln und deren Übersetzung auf Hand von klick und einfügen einander richtig zugeordnet (Bild 6). Ein eingefügtes Wort kann beliebig oft an anderen Plätzen eingefügt werden. Die Anzahl der Vokabeln wird von der Lehrkraft bestimmt und kann von Schülern selbst eingeführt werden. Hier muss man aber darauf achten, dass die Schüler keine Schreibfehler machen, da diese sich nicht selbst korrigieren. Die Alternative ist es die Wortliste selbst fertigzustellen und dann entweder mit Schülern teilen oder ihnen einen QR- Code zukommen lassen, indem die Schüler sich die Vokabelliste herunterladen können. Dies ist ein Vorteil, um Schreibfehler zu vermeiden. Man muss hier das Niveau der Schüler kennen, um die richtige Methode zu wählen. Für Schüler der norwegischen Jugendschule (Klasse 8-10) kann es durchaus von Vorteil sein, die Vokabelliste mit den Schülern zu Beginn zu teilen. Dies bedeutet, dass die Vokabelliste schon vorbereitet wurde und mit den Schülern geteilt wird. Für Schüler der weiterführenden Schulen in Norwegen (Klasse 11-13) kann man die Schüler durchaus die Vokabellisten selbst eingeben lassen. Wenn man alle Vokabeln einander zugeordnet hat, kann man unten rechts im Schirmbild auf einen Pfeil drücken. Es wird auf das nächste Bild gewiesen, indem ein Oktopus erscheint mit dem Text: „Lass uns nun sehen wie viele richtige Antworten du bekommen hast». Dann erscheinen genauso viele Bambusstöcke, die der Anzahl der Vokabeln entsprechen. Der Oktopus teilt so viele Bambusstöcke in zwei, die der Anzahl der richtigen Antworten entsprechen. Hat man 18

Vokabeln eingegeben und alle richtig beantwortet, werden 18 Bambusstöcke mit einem Karateschlag in zwei geteilt und man bekommt den gelben Gürtel als Belohnung.

Niveau 2 unterscheidet sich von Niveau 1 dadurch, dass man jetzt z.B. die Vokabel «skildpadda» vorgegeben bekommt. Sie entspricht dem deutschen Wort «die Schildkröte». Die Vokabel «die Schildkröte» besteht aus 14 Buchstaben. Alle Buchstaben sind gemischt und sie müssen an ihre respektiven richtigen Plätze zugeteilt werden. Die Leerstelle zwischen dem Artikel und dem Substantiv muss auch miteinbezogen werden. Ansonsten wird das Ergebnis als Fehler gezählt. Außerdem müssen alle Buchstaben zugeordnet werden, bevor man im Spiel weitergehen kann. Wie im Niveau 1 ist auch im Niveau 2 das Fehlerquotensystem gleich. Als Belohnung gibt es statt dem gelben Gürtel den grünen Gürtel (Bild 13). Bei der Auswahl der Vokabeln und die Anzahl zu lernenden Vokabeln muss man die Schüler kennen, um die richtige Menge Vokabeln auszuwählen, und der Schwierigkeitsgrad sollte auch der Anzahl Vokabeln angeglichen werden. Vokabeln sollten zum bearbeitenden Thema im Unterricht passen, da sie dann für die Schüler authentisch sind. Wer keinen Zusammenhang zwischen Lehrstoff und Vokabeln sieht, verliert oft die Meinung und Motivation mit dem Vokabellernen.



Bild 4



Bild 5



Bild 6



Bild 7



Bild 8



Bild 9



Bild 10



Bild 11



Bild 12



Bild 13



Bild 14



Bild 15

Auf Niveau 3 wird die norwegische Vokabel präsentiert, und das deutsche Wort muss mit Hilfe der Tastatur geschrieben werden (Bild 14). Wichtig ist es für Schüler zu wissen, dass die eingegebenen Vokabeln mit ihren repräsentativen Artikeln mit kleinen bzw. großen Buchstaben eingegeben werden müssen, um ein richtiges Ergebnis zu erhalten. Auf Bild 15 sieht man einen norwegischen Schreibfehler der deutschen Vokabel „der Schüler“. Dies zeigt die Wichtigkeit der korrekten Schreibweise der Vokabeln in der Einführungsphase auf.

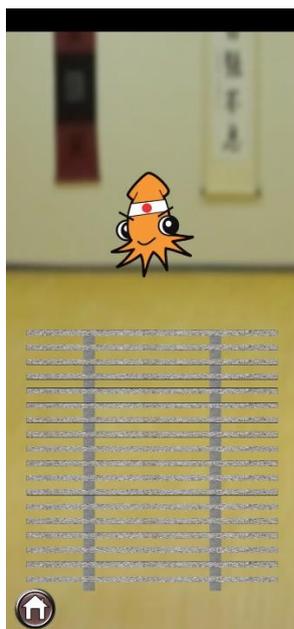


Bild 16



Bild 17

Auch auf Niveau 3 gibt es das gleiche Belohnungssystem wie in Niveau 1 und Niveau 2. Die korrekte Anzahl der richtig geschriebenen Vokabeln macht die Menge von geteilten Bambusstöcken aus (Bild 16). Hat man alle Vokabeln richtig bekommen man den schwarzen Karategürtel (Bild 17). Der schwarze Karategürtel ist die höchste Gürtel-Auszeichnung, die man in der Applikation Karate Squid bekommen kann. Wie man auf Bild 17 sehen kann, bekommt man zusätzlich zum schwarzen Gürtel eine Münzenbelohnung. Hier in diesem Beispiel bekommt man 20 Goldmünzen. Die Goldmünzen kann man in verschiedene Waren im Geschäft eintauschen. Beispiele der Waren können Pannband, Brille, Hüte usw. sein, die man zu verschiedenen Preisen kaufen kann, das heißt mit den erworbenen Münzen kaufen kann. Mit den erworbenen Waren kann man seinem eigenen Oktopus ein Upgrade geben und damit den Oktopus cooler aussehen lassen. Die Applikation hat ein Belohnungssystem, die die Motivation der Applikationsbenutzer erhöhen kann.

Kapitel 4- Resultat und Diskussion

In diesem Kapitel werden die Daten von dem Fragebogen (Anhang 7.1) und die Ergebnisse von den zwei durchgeführten Vokabeltesten (Anhang 7.2 und 7.3) vorgestellt und in Bezug auf die Aufgabenstellung dieser Studie ausgewertet.

4.1 Auswertung von Daten

Bei den Fragen, wo es als Alternative die Rubrik Sonstiges gab, wurde von sehr wenigen Schülern die Möglichkeit ergriffen, selbstständige, nicht vorgegebene Formulierungen auszufüllen.

4.1.1 Auswertung des Fragebogens vor Durchführung der Vokabelteste

Am Durchführungstag des Fragebogens, vor der Introdution und Benutzung der App Karate Squid, waren 15 Schüler anwesend und haben auf die Fragen im Fragebogen geantwortet. Das Ausfüllen des Fragebogens war freiwillig.

Auf die Frage b, in welcher Sprache die Schüler Vokabeln lernen haben 14 von 15 Schülern geantwortet. Gründe für das Auslassen der Ankreuzung für das Vokabellernen in Englisch sind nicht bekannt.

Die Resultate von den männlichen Teilnehmern sind in schwarzen Zahlen wiedergegeben und das Resultat von den weiblichen Teilnehmern in grünen Zahlen.

Frage a.

Kva kjønn har du?		
	8	Jente
	7	Gutt

Frage b.

I kva språk lærar du gloser?		
	9 8	Tysk
	6 8	Engelsk
		Fransk
		Anna:

Behauptung c.

Påstand	Stemmer heilt		Stemmer ganske godt		Verken eller		Stemmer lite		Stemmer ikkje	
Det er vanskeleg å lære gloser.			2		4	2	3	4		
Eg kjenner til mange måtar å lære gloser på.			1	1	4	5	2	2		
Det er for mange ord som eg må lære for å kunne snakka bra tysk.			4	5	3	3				
Eg syns det er viktig å lære gloser.	3		2	6	1	2	1			
Me får ofte tid i undervisninga til gloselæring.			2	1	3	3	2	3		
Eg sluttar ofte før eg kan alle glosene fordi eg ikkje orker meir.				1		2	5	4	2	1
Eg likar å lære gloser.	1	1	3	2	2	5	1			
Å lære gloser tek for lang tid.			2	2	4	2	1	4		
Eg skulle gjerne visst om fleire måtar å lære gloser på.	2	1	2	6	2	1				1

Det er ei meining med å læra seg tysk.	3	1	3	4	2		1
Eg har ein strategi for å lære gloser best.			2	3	2	3	2
Sjølv om eg har lært eit ord så kjem eg ikkje på det når eg treng det.			2	2	4	5	1

Die Mehrheit der Schüler, also 13 von 15, finden, dass das Vokabellernen entweder nicht sehr schwierig oder weder schwierig noch leicht ist. Diese Mehrzahl macht 86,7 Prozent der Teilnehmer aus. 13,3 Prozent der Schüler, das entspricht zwei Schülern, finden das Vokabellernen herausfordernd. 26 Prozent der Schüler haben angegeben, dass sie nicht viele Vokabellernmethoden kennen. 60 Prozent der Schüler denken, dass sie zu viele Wörter lernen müssen, um deutsch gut sprechen zu können. Für 90 Prozent der Schüler ist es wichtig Vokabeln zu lernen. Sieben Schüler lernen gern Vokabeln, wobei auch sieben Schüler nicht sicher sind, ob sie gern oder nicht gern Vokabeln lernen. Es ist von Bedeutung, dass Schüler die Bedeutung und Wichtigkeit des Erlernens der deutschen Sprache für wichtig und richtig finden. Es ist anzunehmen, dass Schüler, die gern Vokabeln lernen mehr motiviert sind ihren Wortschatz durch Vokabellernen zu erweitern. Es haben nur drei Schüler angegeben, dass sie aufhören Vokabeln zu lernen, weil sie keine Lust mehr haben und keine Energie zum Weitermachen besitzen. Zwei der teilnehmenden Schüler haben angegeben, dass sie viele Methoden zum Einlernen der Vokabel kennen. Während 9 von 15 Schülern, das entspricht 60% der Schüler, sich unsicher sind, ob sie viele oder wenige Methoden zum Vokabeleinlernen besitzen. 26,7% der Schüler, das entspricht 4 Schülern, sagen, dass die Aussage viele Methoden kennen nicht kompatibel ist mit ihrem Empfinden.

4.1.2 Auswertung Fragebogen nach Durchführung der Vokabelteste

Resultate betreffend die Aufgabe: „Ich lerne Vokabeln, weil...“ sind von der gesammelten Gruppe von 16 Schülern ausgewertet worden. Teilnehmer, die Vokabeln mit der App gelernt haben werden in schwarzen Zahlen angegeben. Teilnehmer, die Vokabeln auf herkömmliche Weise gelernt haben, werden in orangen Zahlen angegeben.

Behauptung 5.

Eg lærer gloser fordi...		
	7 9	...eg blir betre på å forstå tysk.
	3 4	...eg blir betre på å snakka tysk.
	3 3	...eg får betre karakter.
	1 3	...læraren vil at eg skal lære gloser.
	-	...føresette vil at eg skal lære gloser.
	-	...det er morosamt.
	-	Anna:

Alle Teilnehmer unabhängig, ob sie mit oder ohne Applikation Vokabeln lernen, haben geantwortet, dass sie Vokabeln lernen, um besser Deutsch verstehen zu können. Positiv waren auch die Rückmeldungen, dass sieben von 16 und sechs von 16 Vokabeln lernen, weil sie besser deutsch sprechen können sowie eine bessere Note bekommen. Man kann bei dieser Studie annehmen, dass die Teilnehmer, die angekreuzt haben für die Antwort, dass sie Vokabeln lernen, weil die Lehrkraft es will, im Laufe des ganzen Schuljahres keine Vokabelteste durchgeführt haben, außer diesen zwei, die zu dieser Studie beigetragen haben. Die Lehrkraft hat diese Untersuchung vorgestellt und Schüler können damit den Zusammenhang mit Vokabellernen für die Lehrkraft geschlossen haben. Die Lehrkraft kann damit ein positiver Faktor im Vokabellernen sein. Beide Vokabelteste wurden benotet und können daher die Antworten im Fragebogen diesbezüglich auch beeinflusst haben. Die Resultate der Anführung „In der Regel lerne ich Vokabeln ...“ wurden hier in den Fragebogen eingeschrieben. Die schwarzen Zahlen spiegeln die Antworten der Teilnehmer mit der Unterstützung der App wider, während die orangen Zahlen die Teilnehmer des Vokabellernens auf herkömmliche Weise repräsentieren.

Behauptung 6.

Som regel lærer eg gloser ved ...		
	6 5	...å lese gjennom glosene i læreverket gjentekne gonger.
	1 -	...å skrive alle nye gloser inn i ein setning.
	-	...å laga røynsle/teikn til glosa.
	4 2	...å lese glosene høyt.
	4 7	...å skrive glosene gjentekne gonger ned på papir/ word dokument.
	- 3	...å la nokon høyre meg i glosene.
	1 2	...å bruke andre digitale løysningar.
	2 6	...å dekke til den sida der de norske/ tyske glosene står.

	-	...å laga meg eit tankekart til det nye ordet.
4	2	...å skrive alle glosene i ei glosebok.
	-	...å finne på ein kort historie til det nye ordet.
2	2	...å laga meg ein huskeregel.
	-	...å laga bilete til nye ord.
	-	Anna:

Überraschenderweise haben nur drei von 16 Teilnehmern dieser Studie geantwortet, dass sie andere digitale Hilfsmittel zum Erlernen von Vokabeln benutzten. Unsicher ist, ob die Teilnehmer keine anderen digitalen Hilfsmittel zum Vokabelerlernen kennen oder ihnen solche nicht introduziert worden sind. Unsicher ist auch, wie viele von den elf Teilnehmern, die bejaht haben, dass sie Vokabeln mehrmals auf Papier oder in ein Word-Dokument schreiben, Papier oder Word Dokument bevorzugen. Wäre die Mehrzahl für das Benutzen von Word-Dokumenten beim Einlernen von neuen Vokabeln, wären die digitalen Hilfsmittel hier stärker vertreten und man könnte den Bezug zur digitalen Kompetenz besser beleuchten und hervorheben. Man kann aus dieser Studie herauslesen, dass im Jahr 2022 unter den Teilnehmern noch vorzugsweise das Einlernen von Vokabeln auf herkömmliche Weise stark vertreten ist. Dies tritt dadurch zu Tage, dass sechs von 16 geantwortet haben, dass sie alle Vokabeln in ein Vokabelbuch schreiben und dass sie die eine Seite der aufgeschriebenen Vokabeln zudecken, um zu memorieren welches Wort mit dem verdeckten kompatibel ist. Eine Kombination von verschiedenen Lernformen führte auch in dieser Studie zu einem besseren Resultat, laut der Teilnehmer.

Die zwei Fragen in der Aufgabe 6 des Fragebogens gaben den Teilnehmern die Möglichkeit ihre eigenen Antworten zu formulieren. Beide Fragen wurden nur an die Teilnehmer, die mit der Applikation Vokabeln gelernt haben, gestellt. Antworten zur ersten Frage in Aufgabe 6 des Fragebogens:

Auf die Frage: „Was war gut mit Karate Squid?“ wurde unter Anderem geantwortet: Es war anders als sonst. Diese Antwort haben drei Schüler geschrieben. Die weiteren Antworten wurden einmal geschrieben: ich habe Vokabeln gelernt, es funktionierte gut, leicht und verständlich, ich konnte die App auf meinem Handy benutzen.

Aus diesem Ergebnis kann man folgende Schlüsse ziehen: Schüler legen Wert auf Veränderung im Vokabeleinlernen. Oder vielleicht eher, dass sie sich mehrere verschiedene Weisen und Methoden zum Vokabellernen wünschen. Gerne solche, die man im Zusammenhang mit dem Unterricht ausprobieren kann. Es kann auch festgestellt werden, dass

einer der Teilnehmer das Gefühl bekommen hat, wirklich Vokabeln gelernt zu haben, und auch dass die App funktioniert hat. Die Funktionalität und die Zugänglichkeit spielt für diese Generation eine wichtige Rolle. Das sieht man an den Antworten, dass die App leicht und verständlich war, wie auch dass die App zu allen Zeiten auf dem Handy zugänglich war.

Die zweite Frage lautete: Was sollte in der App Karate Squid besser sein? Alle aufgeführten Antworten wurden einmal geschrieben: ab und zu etwas verwirrend, nichts, könnte schneller sein und neuer aussehen, die Qualität, war schwierig zu verstehen und funktionierte nicht, könnte mir wünschen, dass man die „Spiele“ im App selbst wählen kann, um das Vokabellernen mehr selbst zu steuern.

Die Antworten hier würden sich sicherlich von denen einer jüngeren Teilnehmergruppe etwas unterscheiden. Dass die App etwas verwirrend war oder auch schwierig zu verstehen, kann dadurch entstanden sein, dass die Introdution zeitlich sehr verkürzt war und die Teilnehmer viel selbst herausfinden mussten. Ein Teilnehmer war mit der App zufrieden und hatte keine Veränderungen vorzuschlagen. In der App sind alle Spiele vorgegeben, und es wird dem Benutzer keine Möglichkeit gegeben, zwischen verschiedenen Spielen zu wählen. Um genauere Antworten zu bekommen, müsste man noch ein Interview durchführen oder einen neuen Fragebogen mit genaueren Fragen erstellen. Dies war in dieser Studie zeitlich nicht durchführbar.

Interessant war auch unter den Teilnehmern die Frage, ob diese, die die App ausprobiert haben, die App schon kannten und benutzten. Ein Teilnehmer hatte Kenntnis zur App Karate Squid, während sechs Teilnehmer die App noch nicht kannten.

Frage 1.

Kjente du Karate Squid frå før?		
	1	Ja
	6	Nei

Variation im Unterricht und hier durch das Vokabeleinlernen auf andere Weise war für vier Teilnehmer, 26,6%, lustig und großartig. Wie schon in Kapitel 2.4.1 durch den Strategieplan des norwegischen Bildungsministeriums von 2005-2009 aufgezeigt werden verschiedenen Lernstile und Lernstrategien von verschiedenen Schülern bevorzugt. Dies wurde auch in dieser Studie deutlich durch die Antworten im Fragebogen. Es werden verschiedene Methoden zum Vokabeleinlernen von den einzelnen Teilnehmern bevorzugt. Üben und

Wiederholen sind entscheidende Praktiken für den Wortschatzerwerb und sollten im Fremdsprachenunterricht in den Mittelpunkt gestellt werden, gerne mit digitalen Hilfsmitteln und als Motivationsfaktor. Es wird dadurch deutlich, dass man als Fremdsprachen Lehrkraft sich nicht nur auf eine oder zwei Methoden stützen kann. Um das Zurechtlegen im Fremdsprachenunterricht für den einzelnen Teilnehmer und auch Schüler im Klassenzimmer zu gewährleisten, müssen mehrere verschiedene Methoden zum Vokabellernen präsentiert und eingeübt werden. Ein breit gefächertes Methodenrepertoire kann dazu beitragen viele Möglichkeiten der Individualisierung im Unterricht anzubieten und auszuprobieren. Methoden, die Schülern Freiheitsgrade hinsichtlich des individuellen Lerntempos und individueller Interessen anbieten sind anderen Methoden vorzuziehen. Es ist wichtig, die verschiedenen Methoden in gewissen Zeitabständen zu wiederholen, um sich zu sichern, dass jeder Schüler seine Methode und seinen Weg zum erfolgreichen Vokabellernen findet. Digitale Ressourcen und Werkzeuge können sowohl beim Training von Teilkompetenzen als auch bei der Arbeit an ganzheitlicher Sprachkompetenz hilfreich sein (Utdanningsdirektoratet, 2007; S. 44). 20% oder drei Teilnehmer fanden es gut, aktiv zu sein während des Einlernens von Vokabeln. Zwei Teilnehmer, 13,3%, fanden, dass das Einlernen von Vokabeln durch die App zu viel Zeit in Anspruch nahm. Und 6,7%, das macht ein Teilnehmer aus, fand das Lernen durch die App schwierig. Keiner der Teilnehmer, der zur Gruppe des Ausprobierens durch Karate Squid gehörte, hatte andere Anmerkungen.

Behauptung 2.

Å lære gloser med Karate Squid var morosam/kjekt.		
	3	Fordi eg måtte vere aktiv.
	-	Det var kjedeleg.
	1	Det var vanskeleg.
	2	Det tok for mykje tid.
	4	Det var annerleis enn vanleg.
	-	Eg har samarbeidd med andre.
	-	Anna:

Die dritte Aussage für die App- Benutzer war: Ich finde, dass es schwierig war Karate Squid zu benutzen. Keiner der Teilnehmer antwortete, dass die Vokabeln schwierig waren oder dass sie zu wenig Zeit hatten. Ein Teilnehmer antwortete, dass der Teilnehmer zum ersten Mal mit der Applikation gearbeitet hat. Zwei Teilnehmer benutzten die Rubrik sonstiges, wo ein

Teilnehmer verwirrende Einstellungen geschrieben hat und der andere Teilnehmer schrieb nein. Das nein deutet auf keine sonstigen Angaben.

Behauptung 3.

Eg syns det var vanskeleg å bruke Karate Squid.		
	-	Glosene var vanskelege.
	1	Eg har jobba med appen for fyrste gong.
	-	Eg hadde for lite tid.
	2	Anna:

Die Aussage: Vier Informanten schrieben unter der Rubrik Sonstiges: Ich werde die App Karate Squid zum Vokabel lernen auch zukünftig benutzen. Die Teilnehmer konnten so viele Aussagen ankreuzen, wie sie wollten. Drei Teilnehmer können Vokabeln mit Hilfe des Apps lernen und zurückrufen. Für vier Teilnehmer war es großartig die App auszuprobieren. Und drei der Teilnehmer finden, dass es schneller geht neue Vokabeln zu erlernen, mit Hilfe der App. Ein Teilnehmer jedoch kann nicht Vokabeln lernen und diese memorieren mir der App. Unter Sonstiges kamen keinen weiteren Anmerkungen.

Behauptung 4.

Kryss av for kva som passer (du kan setter så mange kryss du vil)

Eg kjem til å bruke Karate Squid til gloseinnlæring framover.		
	3	Eg klarer å lære og å hugse glosene.
	4	Det var morosam å prøve ut Karate Squid.
	1	Eg klarer ikkje å lære og å hugse glosene så godt på denne måten.
	3	Gloسلæring går fortare på denne måten.
	-	Anna:

Diese Untersuchung zeigt auf, dass das Erlebnis des Vokabellernens mit der Applikation Karate Squid größtenteils positiv ist. Positiv in dem Verstand, dass lustbetontes Vokabellernen, das das Vokabellernen effektiviert und das Meisterungsgefühl Vokabeln zu lernen, zu memorisieren wie auch aktivieren, verstärkt. Für einen Teilnehmer war die Erfahrung, dass das Vokabellernen mit Hilfe der Applikation mit wenig Erfolg verbunden war.

4.1.3 Bewertung der Schülerleistungen der Vokabelteste

Die ganze Teilnehmergruppe, das bedeutet 17 Teilnehmer, hat beide Vokabelteste durchgeführt. In Norwegen ist die beste Note 6. Die schlechteste Note ist die Note 1. Bei der Auswertung der Vokabelteste wurden nur die angegebenen Übersetzungen berücksichtigt und anerkannt. Die Artikel zu den zu lernenden Vokabeln mussten richtig sein, wobei die Groß- oder Kleinschreibung der Artikel nicht berücksichtigt wurde. Die deutschen Substantive mussten mit Großbuchstaben geschrieben sein. Es gab einen Punkt für jede richtige übersetzte Vokabel. Nur wer alles richtig hatte, d.h. den Artikel und das Substantiv richtig geschrieben hatte bekam einen Punkt. Somit konnte man 18 Punkte insgesamt oder die Note 6 erzielen. Im Folgenden eine schematische Übersicht über die Punkt- und Notenverteilung, geltend für die Benotung beider Vokabelteste.

Note	Punkte
6	18
5	14- 17
4	11- 13
3	8- 10
2	4-7
1	0-3

Vokabeltest I ergab folgende Resultate:

Note (nach dem norwegischen Notensystem)	Alle Teilnehmer	Teilnehmer mit Applikation	Teilnehmer ohne Applikation
6	4	3	1
5	4	1	3
4	4	2	2
3	3	1	2
2	1	-	1
1	1	1	-

Vokabeltest II ergab folgende Resultate:

Note (nach dem norwegischen Notensystem)	Alle Teilnehmer	Teilnehmer mit Applikation	Teilnehmer ohne Applikation
6	13	6	7
5	3	1	2
4	1	1	-
3	-	-	-
2	-	-	-
1	-	-	-

Vokabeltest I erzielte einen schlechteren Notendurchschnitt als Vokabeltest II.

Notendurchschnitt des Vokabeltest I ist 4,24, während der Notendurchschnitt des Vokabeltest II bei 5,06 liegt. Dies zeigt deutlich, dass der Vokabeltest II 0,82 über dem Notendurchschnitt von Vokabeltest I liegt. Dass die Notendurchschnitte der beiden Vokabelteste so weit auseinander liegen, kann verschiedene Ursachen haben. Zum einen wurde der Zeitrahmen zum Erlernen der Vokabeln zum zweiten Vokabeltest mit einer Woche expandiert. Dies kann dazu beigetragen haben, dass die Teilnehmer mehr Zeit hatten, sich besser auf den zweiten Test vorzubereiten. Es ist auch möglich, dass die Teilnehmer sich in der kurzen Zeit, die ihnen zur Verfügung stand, sehr vertraut mit der Applikation gemacht haben. Nach Bewertung des ersten Vokabeltestes wurde der Vokabeltest an alle Teilnehmer ausgeteilt. Die Bewertung zeigte deutlich auf wo Fehler begangen wurden. Die visuelle Verdeutlichung anhand von Markierungen von Fehlern, kann auch dazu beigetragen haben, dass das Bewusstsein, in wie ernsthaft die Vokabeln gelernt wurden, erhöht wurde.

Der Notendurchschnitt für den ersten Vokabeltest mit den Teilnehmern, die die Applikation Karate Squid benutzt haben, liegt bei 4,375. Im Gegensatz zu Vokabeltest II, bei dem der Notendurchschnitt bei 5,625 liegt. Wenn wir die Notendurchschnitte der Teilnehmer mit Applikation der beiden Vokabelteste mit denen der Teilnehmer ohne Applikation unterstütztes Lernen, miteinander vergleichen, sehen wir folgende Resultate:

Vokabeltest	Mit Applikation	Ohne Applikation
I	Ø 4,375	Ø 4,1
II	Ø 5,625	Ø 5,7

Bei dem ersten Vokabeltest liegt der Notendurchschnitt der Teilnehmer mit der Applikation Karate Squid etwas höher als bei den Teilnehmern, die auf herkömmliche, traditionelle Weise die Vokabeln erlernt haben. Bei Vokabeltest II liegt der Notendurchschnitt der Teilnehmer mit der Applikation etwas niedriger als bei den Teilnehmern, die ohne digitale Hilfsmittel ihre Vokabeln erlernt haben. Der Unterschied beider Vokabelteste liegt bei 0,275 und 0,125 und ist nicht so groß, wie erwartet. Da beide Vokabeltest mit Benotung durchgeführt wurden, kann man sich die Frage stellen, ob dies einen Einfluss auf das Resultat gehabt hat. Weiterhin auch in welcher Größe der Umfang der Resultate eine Rolle gespielt hat.

Kapitel 5- Zusammenfassung

In dieser Studie wurden die Forschungsfragen a) „Wird der Wortschatz mit Sprachsoftware, hier mit den Applikation Karate Squid vergrößert?“ und b) „Wird die Wortschatzerweiterung auf traditionelle Weise vergrößert?“ untersucht. Es wurden keine großen Unterschiede in Bezug auf Wortschatzerweiterung zwischen den beiden Gruppen festgestellt. Dies ist interessant. Die Ergebnisse der Tests deuten darauf hin, dass digitale Hilfsmittel nicht unbedingt effektiver sind als herkömmliches, traditionelles Lernen von Vokabeln. Es hat sich in dieser Studie erwiesen, dass Schüler ein bis zwei Methoden, die ihnen im Fremdsprachenunterricht der Gesamtschule präsentiert worden sind, praktizieren. Eine Variation der aktiv benutzten Methoden liegt vor und spiegelt die individuellen Vorzugsweisen der Teilnehmer dar. Diese Studie hat auch gezeigt, dass es Applikationen gibt, die einige Schüler ansprechen und ihnen ein Motivations- und Meisterungsgefühl geben. Somit hat man das Lernen an den Einzelnen angepasst und muss auch für die restierenden Schüler geeignete Weisen und Methoden finden, die das Vokabeleinlernen auch für diese, die gleichen Motivations- und Meisterungsgefühle erweist. Vokabellernen mit Applikationen kann zur Variation und zur Vielfalt der Methoden bei dem Vokabellernen eingesetzt werden. Die aufgezeigten Motivations- und Meisterungsgefühle wie auch der Einsatz der Applikation zur Variation und Methodenvielfalt deuten auf ein positives Erlebnis der Teilnehmer. Viele Teilnehmer benutzen gerne Applikationen, da diese neu und spannend sind. Die Herausforderung stellt sich in der Vielfalt der Applikationen, die es bisher gibt und sich ständig vergrößert. Der Zeitaspekt, sich in die einzelnen Applikationen hineinzusetzen und diese selbst auszuprobieren, um eine gewisse Qualitätssicherung zu leisten, ist begrenzt. Es ist jedoch möglich, dieses Ausprobieren mit in den Unterricht einzubeziehen um den erwähnten

„Abwechslung macht Freude“ Beleg von den Fragebogen den Teilnehmer aktiv entgegenzukommen und zu bestätigen. Bob Dylan sang einmal: „Times they are a-changin“.

Ohne Zweifel hat die Digitalisierung ihren Einzug in den Fremdsprachenunterricht geschafft. Nun gilt es die Digitalisierung mit ihren guten und auch herausfordernden Seiten als ein Hilfsmittel mit unendlichen Möglichkeiten zu umfassen, um dem neuen Semester digital entgegenzugehen. Sprachen unterrichten- flexibel digital.

Literaturverzeichnis

- Albert, R. & Marx, N. (2016). *Empirisches Arbeiten in Linguistik und Sprachenlehrforschung. Anleitung zu quantitativen Studien von der Planungsphase bis zum Forschungsbericht*. Tübingen: Narr Francke.
- Bergkastet, I.; Dahl, L. & Hansen, K. H. (2009). *Elevenes læringsmiljø-lærerens muligheter. En praktisk håndbok i relasjonsorientert klasseledelse*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Berns, A., Palermo-Duarte, M.; Doderer, J.M.; Ruiz-Landrón, J.M. & Márques, A.C. (2015). Mobile apps to support and assess foreign language learning. In: F. Helm; L. Bradley; M. Guarda & S. Thouésny (Eds.), *Critical CALL-proceedings of the 2015 EUROCALL Conference, Padova, Italien*, S. 51- 66. Dublin: Research- publishing.net. Heruntergeladen von https://www.researchgate.net/publication/286443413_Mobile_apps_to_support_and_assess_foreign_language_learning/link/566b3d6c08ae1a797e39e5e5/download am 31.05. 2022.
- Bjørke, C. (2020). Vokabular og ordinnlæring. In: C. Bjørke & Å. Haukås (red.), *Fremmedspråkdidaktikk*. Oslo: Cappelen Damm.
- Boekmann, K.-B. (2008). Fremdsprachenunterricht mit neuen Medien: Von traditionellen Übungsformen zu Verbundlernszenarien. In: Kupetz, R., Müller-Hartmann, K. & Schocker von Ditfurth, M. (Hrsg.), *Aufgabenorientiertes Lernen und Lehren mit Medien. Ansätze, Erfahrungen, Perspektiven in der Fremdsprachendidaktik*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Bolstad, B. (2020). *Dybdelæring og tverrfaglighet*. Oslo: Pedlex.
- Duden (2022). Vokabel. Heruntergeladen von <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/Vokabel> am 30.04. 2022.
- Duden (2022). Vokabular. Heruntergeladen von <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/Vokabular> am 30.04. 2022.
- Dörnyei, Z. & Ottó, I. (1998). Motivation in action: A process model of L2 motivation. In: *Working Papers in Applied Linguistics*, Vol. 4, S. 43- 69. London: Thames Valley University. Heruntergeladen von

https://www.academia.edu/1791903/D%C3%B6rnyei_Z_and_Ott%C3%B3_I_1998_Motivation_in_action_A_process_model_of_L2_motivation am 30.04. 2022.

- Edmondson, W.J. & House, J. (2011). *Einführung in die Sprachlehrforschung*. 4. Aufl. Tübingen und Basel: A. Francke.
- Erstad, O. (2005). *Digital kompetanse i skolen- en innføring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Europarat für kulturelle Zusammenarbeit (Hrsg.) (2001): *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. Berlin, München: Langenscheidt.
- Freudenstein, R. (2003). *Unterrichtsmittel und Medien: Überblick*. In: K.-R. Bausch; H. Christ & H.-J. Krumm (Hrsg.), *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 4.Aufl. Tübingen: A. Francke, S. 395- 399.
- Gamlem, S. M. & Rogne, W. M. (2015). *Dypdelæring i skolen*. Oslo: Pedlex Norsk Skoleinformasjon.
- Haukås, Å. (2015, 06. Juli). *Læringsstrategiar I språkundervisninga, Bedre skole, 2/2011*.
Heruntergeladen von <https://utdanningsforskning.no/artikler/2015/laringsstrategiar-i-sprakundervisninga/> am 30.04. 2022.
- Imsen, G. (2014). *Elevenes verden. Innføring i pedagogisk psykologi*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Jen-Jiun, L. & Huifen, L. (2019). *Mobile assisted ESL/EFL vocabulary learning: a systematic review and meta-analysis*, *Computer Assisted Language Learning*, 32:8, S. 878-919.
Heruntergeladen von <http://dx.doi.org/10.1080/09588221.2018.1541359> am 31.05. 2022
- Krauß, S. (2015). *Apps for learning German vocabulary. What does the digital landscape look like? German as foreign language*, (2), S. 33-55. Heruntergeladen von <http://www.gfl-journal.de/2-2015/krauss.pdf> am 31.05. 2022.
- Lightbown, P. & Spada, N. (2006). *How languages are learned*. Oxford: Oxford University Press.
- Lillejord, S., Manger, T. & Nordahl, T. (2015). *Livet i skolen 2. Grunnbok i pedagogikk og elevkunnskap: Lærerprofesjonalitet*. 2. utgave. Bergen: Fagbokforlaget.

- Manger, T., Lillejord, S., Nordahl, T. & Helland, T. (2011). *Livet i Skolen 1. Grunnbok i pedagogikk og elevkunnskap*. 3.Aufl. Bergen: Fagbokforlaget.
- Nation, P. & Chung, T. (2009). Teaching and Testing Vocabulary. In: Long, M. H. & Doughty, C. J. (2009). *The Handbook of Language Teaching*. Chichester: Blackwell Publishing Ltd.
- Oma, C. (2020). *Projektplan. Vokabellernen mit Karate Squid Applikation. Vokabellernen mit der Applikation Karakte Squid- wird der Wortschatz deutlich vergrößert?* Göteborg: unpubl.- Frühling 2020.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants part 1*. On the Horizon, 9 (5), S. 1-6. Heruntergeladen von <https://doi.org/10.1108/10748120110424816> am 31.05. 2022.
- Roche, J. (2012). *Handbuch Mediendidaktik. Fremdsprachen*. Ismaning: Hueber.
- Skaalvik, E. M. & Skaalvik, S. (2005). *Skolen som læringsarena: Selvoppfatning, motivasjon og læring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Skaalvik, E. M. & Skaalvik, S. (2015). *Motivasjon for læring: Teori + praksis*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Suckfüll, A. (2022, 24. Januar). Allgemein, Bildungspolitik, Deutsch als Fremdsprache, Deutsch als Zweitsprache, Interkulturell. *Bildung für alle und lebenslanges Lernen*. Heruntergeladen von <https://blog.hueber.de/bildung-fuer-alle-und-lebenslanges-lernen/#comments> am 16.05. 2022.
- Theil, R. (2005). Språkvariasjon. In: Kristoffersen, K. E.; Simonsen, H. G. & Sveen, A. (Hrsg.): *Språk. En grunnbok*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Tschirner, E. (1997). Neue Perspektiven für DaF durch die neuen Medien. *Die Unterrichtspraxis / Teaching German*, Vol. 30, No.2, S. 121–129. Heruntergeladen von <https://doi.org/10.2307/3531514> am 31.05. 2022.
- Tseng, W-T. & Schmitt, N. (2008). Toward a Model of Motivated Vocabulary Learning: A Structural Equation Modeling Approach. *Language Learning*, Vol. 58, No.2, S. 357- 400. Heruntergeladen von <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9922.2008.00444.x> am 31.05. 2022.

Utdanningsdirektoratet (2022). Fremmedspråk (FSP01-02). Fagets relevans og sentrale verdier.

Heruntergeladen von <https://www.udir.no/lk20/fsp01-02/om-faget/fagets-relevans-og-verdier> am 19.05.2022.

Utdanningsdirektoratet (2022). Fremmedspråk (FSP01-02). Grunnleggende ferdigheter.

Heruntergeladen von <https://www.udir.no/lk20/fsp01-02/om-faget/grunnleggende-ferdigheter?lang=nob> am 30.04. 2022.

Utdanningsdirektoratet (2022). Fremmedspråk (FSP01-02). Kjerneelementer.

Kommunikasjon. Heruntergeladen von <https://www.udir.no/lk20/fsp01-02/om-faget/grunnleggende-ferdigheter?lang=nob> am 30.04. 2022.

Utdanningsdirektoratet (2022). Fremmedspråk (FSP01-02). Kompetansemål og vurdering.

Heruntergeladen von <https://www.udir.no/lk20/fsp01-02/kompetansemaal-og-vurdering/kv161> am 19.05.2022.

Utdanningsdirektoratet (2022). Fremmedspråk (FSP01-02). Vurderingsordning.

Heruntergeladen von <https://www.udir.no/lk20/fsp01-02/vurderingsordning?lang=nob> am 30.04. 2022.

Utdanningsdirektoratet (2022). Grunnskolens Informasjonssystem. Heruntergeladen von

<https://gsi.udir.no/app/#!/view/units/collectionset/1/collection/97/unit/1/> am 05.05. 2022.

Utdanningsdirektoratet (2022). Overordnet del. Grunnleggende ferdigheter. Heruntergeladen

von <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/prinsipper-for-laring-utvikling-og-danning/grunnleggende-ferdigheter/?lang=nob> am 30.04. 2022.

Utdanningsdirektoratet (2022). Overordnet del. Å lære å lære. Heruntergeladen von

<https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/prinsipper-for-laring-utvikling-og-danning/2.4-a-lare-a-lare/> am 21.05. 2022.

Utdanningsdirektoratet (2019). Rammeverk for språk. Heruntergeladen von

<https://www.udir.no/laring-og-trivsel/rammeverk/rammeverk-for-sprak/> am 08.05. 2022.

Utdanningsdirektoratet (2007). Strategiplan. Språk åpner dører. Strategi for styrking av

fremmedspråk i grunnopplæringen 2005- 2009. Revidierte Ausgabe, Januar, 2007.

Heruntergeladen von

https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kilde/ufd/bro/2005/0003/ddd/pdfv/253707-sprak_apner_dorer.pdf am 31.05. 2022.

Waiblinger, F.P. (2001). Vorschläge zu einem neuen Konzept des Sprachunterrichts auf der Grundlage psycholinguistischer Erkenntnisse. In: *Forum Classicum* 3/2001, S. 160-167. Heruntergeladen von <https://doi.org/10.11588/fc.2001.3.37606> am 31.05. 2022.

Anhang

I-Fragebogen

Før uttesting!

a.

Kva kjønn har du?		
		Jente
		Gutt

b.

I kva språk lærar du gloser?		
		Tysk
		Engelsk
		Fransk
		Anna:

c.

Påstand	Stemmer heilt	Stemmer ganske godt	Verken eller	Stemmer lite	Stemmer ikkje
Det er vanskeleg å lære gloser.					
Eg kjenner til mange måtar å lære gloser på.					
Det er for mange ord som eg må lære for å kunne snakka bra tysk.					
Eg syns det er viktig å lære gloser.					
Me får ofte tid i undervisninga til gloselæring.					
Eg sluttar ofte før eg kan alle glosene fordi eg ikkje orker meir.					
Eg likar å lære gloser.					
Å lære gloser tek for lang tid.					
Eg skulle gjerne visst om fleire måtar å lære gloser på.					

Det er ei meining med å læra seg tysk.					
Eg har ein strategi for å lære gloser best.					
Sjølv om eg har lært eit ord så kjem eg ikkje på det når eg treng det.					

Etter uttesting- Kryss av

1.

Kjente du Karate Squid frå før?		
		Ja
		Nei

2.

Å lære gloser med Karate Squid var morosam/kjekt.		
		Fordi eg måtte vere aktiv.
		Det var kjedeleg.
		Det var vanskeleg.
		Det tok for mykje tid.
		Det var annerleis enn vanleg.
		Eg har samarbeidd med andre.
		Anna:

3.

Eg syns det var vanskeleg å bruke Karate Squid.		
		Glosene var vanskelege.
		Eg har jobba med appen for fyrste gong.
		Eg hadde for lite tid.
		Anna:

4.

Kryss av for kva som passer (du kan sette så mange kryss du vil)

Eg kjem til å bruke Karate Squid til gloseinnlæring framover.		
		Eg klarer å lære og å hugse glosene.
		Det var morosam å prøve ut Karate Squid.
		Eg klarer ikkje å lære og å hugse glosene så godt på denne måten.
		Gloselæring går fortare på denne måten.
		Anna:

5.

Eg lærer gloser fordi...		
		...eg blir betre på å forstå tysk.
		...eg blir betre på å snakke tysk.
		...eg får betre karakter.
		...læraren vil at eg skal lære gloser.
		...føresette vil at eg skal lære gloser.
		...det er morosamt.
		Anna:

6.

Som regel lærer eg gloser ved ...		
		...å lese gjennom glosene i læreverket gjentekne gonger.
		...å skrive alle nye gloser inn i ein setning.
		...å laga røynsle/teikn til glosa.
		...å lese glosene høyt.
		...å skrive glosene gjentekne gonger ned på papir/ word dokument.
		...å la nokon høyre meg i glosene.
		...å bruke andre digitale løysningar.
		...å dekke til den sida der de norske/ tyske glosene står.
		...å laga meg eit tankekart til det nye ordet.
		...å skrive alle glosene i ei glosebok.
		...å finne på ein kort historie til det nye ordet.
		...å laga meg ein huskeregel.
		...å laga bilete til nye ord.
		Anna:

6.

Kva var bra med Karate Squid?

Kva kunne vore betre med Karate Squid?

Gloser til veke 12

kommunizieren	å kommunisere
die Prüfung	eksamen
tanzen	å dansa
das Schloss	slottet
der Weihnachtstern	julestjerna
der Osterhase	påskeharen
der Flughafen	flyplassen
schwimmen	å symje
der Apfelsaft	eplejuicen
die Technologie	teknologien
das Haus	huset
der Schüler	eleven
der Mischwald	blandingsskogen
der Schrank	skapet
das Ticket	billetten
das Sandwich	skiven
die Schildkröte	skildpadda
der Bauer	bonden

Vokabeln Woche 14

begeistring	die Aufregung
innbyggere	die Einwohner
vannsport	der Wassersport
turist	der Tourist
kjent	berühmt
vindmøllepark	der Windpark
å leige	mieten
stranda	der Strand
diket	der Deich
ferja	die Fähre
katamaranen	der Katamaran
havnen	der Hafen
seglbåten	das Segelboot
å lære	lernen
horisont	der Horizont
ankomsten	die Ankunft
å male	malen
retning	die Richtung