

### 1. Einführung in EdTech und digitale Tools

- **Definition und Bedeutung von EdTech:** Was versteht man unter Educational Technology? Wie hat sich die Nutzung von Technologie im Bildungswesen entwickelt?
- **Einsatzmöglichkeiten im DaF-Unterricht:** Welche digitalen Tools gibt es und wie können sie im Deutschunterricht effektiv genutzt werden? (z.B. interaktive Whiteboards, Tablets, Lernsoftware).
- **Technologien und ihre Rolle im Sprachunterricht:** Wie können Technologien den Unterricht effizienter und interaktiver gestalten? Vorteile der digitalen Unterstützung im Sprachunterricht: erhöhte Lernmotivation, individualisierte Lernmöglichkeiten, Zugang zu authentischen Materialien.
- **Überblick über gängige Tools:** Vorstellung von gängigen Tools wie Kahoot, Moodle, Padlet, Google Classroom und ihre Funktionen für den DaF-Unterricht.

### 2. Digitale Lernplattformen und Apps

- **Lernplattformen und ihre Integration:** Wie werden Plattformen wie Moodle, Edmodo, Google Classroom genutzt, um Lerninhalte zu organisieren, Aufgaben zu verteilen und zu bewerten? Vorstellung der grundlegenden Funktionen.
- **Apps für das Sprachenlernen:** Apps wie Duolingo, Memrise, Babbel und wie sie für Deutsch als Fremdsprache genutzt werden können. Vor- und Nachteile dieser Apps und wie sie in den Unterricht integriert werden können (z.B. als Hausaufgaben, zur Übung von Vokabeln oder Grammatik).
- **Interaktive Übungstools:** Apps wie Quizlet und Anki zum Üben von Vokabeln und Grammatik. Wie erstelle ich eigene Karten und Aufgaben für Studierende?
- **Einbindung von Social Media:** Nutzung von Social Media-Plattformen wie Facebook, Instagram oder YouTube, um Lernmaterialien zu teilen und authentische, alltagsnahe Sprachpraxis zu ermöglichen.

### 3. E-Learning und Blended Learning

- **E-Learning:** Was genau versteht man unter E-Learning? Vorteile und Herausforderungen. Wie lässt sich E-Learning effektiv im DaF-Unterricht einsetzen (z.B. durch Online-Kurse, Foren und Webinare)?
- **Blended Learning:** Einführung in das Konzept des Blended Learning, das Präsenzunterricht und Online-Komponenten kombiniert. Praktische Anwendungen und Vorteile dieser Methode im DaF-Unterricht.
- **Methoden zur Erstellung von Blended Learning-Kursen:** Wie gestaltet man eine Mischung aus Online- und Präsenzlernen? Wie plant man eine Online-Lernwoche oder einen Modulkurs mit Begleitung durch Präsenzstunden?

- **Lernmanagementsysteme (LMS):** Wie werden Lernmanagementsysteme (z.B. Moodle, Canvas) zur Strukturierung und Organisation von Blended Learning-Kursen eingesetzt? Besondere Funktionen wie Foren, Quizze, Lernpfade.

#### 4. Virtuelle Zusammenarbeit und Online-Kommunikation

- **Werkzeuge für Zusammenarbeit:** Tools wie Google Docs, Padlet, Miro und deren Nutzung für kollaborative Projekte. Wie können Studierende gemeinsam an einem Dokument arbeiten, Ideen sammeln oder Präsentationen erstellen?
- **Virtuelle Klassenzimmer und Foren:** Verwendung von Plattformen wie Zoom, Microsoft Teams und Skype für virtuelle Klassenräume. Welche Funktionen sind besonders nützlich (Breakout-Räume, Whiteboard, Bildschirm teilen)?
- **Förderung der Kommunikation und Interaktion:** Wie kann man eine aktive Diskussion und Interaktion in Online-Kursen fördern? Methoden für eine effektive Online-Kommunikation (z.B. Foren, Gruppenchats, Live-Diskussionen).
- **Peer-Feedback und kollaboratives Lernen:** Wie können Studierende Feedback zu den Arbeiten ihrer Kommilitonen geben und von ihren Peers lernen? Wie schafft man eine kollaborative Lernumgebung?

#### 5. Gamification im DaF-Unterricht

- **Was ist Gamification?:** Definition und Prinzipien von Gamification. Wie funktioniert Gamification im Unterricht? Welche Elemente eines Spiels (Punkte, Level, Belohnungen) können im Unterricht integriert werden?
- **Interaktive Quiz und Wettbewerbe:** Tools wie Kahoot, Quizlet Live, Socrative und wie sie verwendet werden können, um Lerninhalte spielerisch zu wiederholen und zu festigen.
- **Spiele zur Förderung der Sprachkompetenzen:** Beispiele für Spiele, die Sprachfähigkeiten gezielt fördern (z.B. Wortschatz-Spiele, Rollenspiele, Sprachrätsel).
- **Motivation durch Wettbewerb und Belohnungen:** Wie kann Gamification die Lernmotivation steigern? Nutzen von Bestenlisten, Abzeichen und Zertifikaten als Belohnungen im Lernprozess.

#### 6. Multimediale Inhalte im Unterricht

- **Einsatz von Videos:** Wie können Videos (z.B. aus YouTube, TED-Ed, oder selbst erstellte Inhalte) effektiv im DaF-Unterricht genutzt werden? Nutzen von Videos zur Förderung des Hörverstehens, für authentische Sprachpraxis und zur Diskussion von kulturellen Themen.
- **Podcasts und Audio-Materialien:** Erstellung und Nutzung von Podcasts als Lernmittel. Wie können Podcasts zur Verbesserung des Hörverständnisses und der Aussprache eingesetzt werden?
- **Interaktive Medien:** Verwendung von Tools wie H5P, um interaktive Video- oder Audio-Inhalte zu erstellen (z.B. Quizze, Multiple-Choice-Fragen, Lückentexte).
- **Erstellung eigener multimedialer Inhalte:** Wie können Lehrkräfte eigene Inhalte produzieren, die auf ihre Studierenden und deren Bedürfnisse zugeschnitten sind? (z.B. Erstellen von Podcasts oder Videos als Lehrmittel).

## 7. Evaluierung und Feedback in der digitalen Welt

- **Digitale Tests und Prüfungen:** Einsatz von Tools wie Google Forms, Moodle, oder Quizlet für die Erstellung von digitalen Tests und Prüfungen. Wie lässt sich der Lernfortschritt messen?
- **Peer-Review und automatisiertes Feedback:** Wie können Studierende gegenseitig ihre Arbeiten bewerten und durch Peer-Feedback lernen? Nutzen von automatisierten Feedbacksystemen, z.B. durch AI-basierte Tools.
- **Online-Portfolios:** Wie können Studierende ihre Fortschritte dokumentieren und reflektieren? Nutzung von digitalen Portfolios zur Sammlung von Arbeiten und zur Selbstevaluation.
- **Digitale Analyse von Lernprozessen:** Verwendung von Analyse-Tools, um das Lernverhalten der Studierenden zu verfolgen und zu bewerten (z.B. Moodle-Statistiken, Google Analytics).

## 8. Einsatz von Künstlicher Intelligenz und automatisierten Tools

- **KI-Tools im Unterricht:** Einführung von Tools, die auf Künstlicher Intelligenz basieren (z.B. Grammarly, Google Translate, ChatGPT) und deren Nutzen und Limitationen im DaF-Unterricht.
- **Automatisierte Korrektur von Texten:** Verwendung von automatisierten Tools zur Korrektur von Grammatik und Rechtschreibung und deren Nutzen im Unterricht.
- **Sprachassistenten und Chatbots:** Wie können Sprachassistenten (z.B. Siri, Alexa) und Chatbots in den DaF-Unterricht integriert werden, um Sprachfertigkeiten zu fördern?
- **Ethik und KI im Unterricht:** Diskussion über die ethischen Implikationen des Einsatzes von KI in der Sprachbildung.

## 9. Praktische Übungen und Fallstudien

- **Projekte und Praxisübungen:** Studierende arbeiten an eigenen Unterrichtseinheiten, bei denen sie die zuvor erlernten digitalen Tools anwenden. Sie entwickeln ihre eigenen Blended-Learning-Szenarien oder E-Learning-Module.
- **Fallstudien erfolgreicher Technologie-Nutzung:** Präsentation von Fallbeispielen aus der Praxis, bei denen Technologie erfolgreich im DaF-Unterricht eingesetzt wurde. Diskussion über die angewandten Tools und die damit verbundenen Lernergebnisse.

Diese detaillierten Inhalte geben deinen Studierenden nicht nur eine fundierte theoretische Grundlage, sondern auch konkrete Fähigkeiten, die sie später in ihrem Unterricht anwenden können.