

„Digital storytelling“ in der Deutschlehrerausbildung: Potenziale und didaktische Konsequenzen

Mukadder Seyhan Yücel , Edirne

 <https://dx.doi.org/10.37583/diyalog.759434>

Abstract (Deutsch)

Das Ziel der vorliegenden Studie ist, die Funktionen und Potenziale von *digital storytelling* unter Berücksichtigung der Einschätzungen und Sichtweisen von DaF-Lehramtsstudierenden darzustellen. Zu diesem Zweck haben DaF-Lehramtsstudierende kollaborativ selber *digital stories* produziert und diese ihren Kommilitonen präsentiert. Danach wurden anhand eines Fragebogens die Ansichten und Stellungnahmen von DaF-Lehramtskandidat*innen zu diesem Prozess hinterfragt. Im Hinblick der Ansichten von DaF-Lehramtsstudierenden zeigen die Ergebnisse dieser Studie, dass im universitären DaF-Unterricht das *digital storytelling* aktive und pädagogische Möglichkeiten anbietet. Die Ergebnisse zeigen u. a., dass in der DaF-Lehrerausbildung anhand von *digital storytelling* die fremdsprachlichen Fertigkeiten Schreiben, Sprechen und Übersetzen der Lehramtsstudierenden nachhaltig geschult, der Wortschatz weiterentwickelt und kommunikative und medienbezogene Fähigkeiten trainiert werden können.

Schlüsselwörter: *Deutschlehrerausbildung, Potenziale von digital storytelling, DaF-Lehramtskandidat*innen, digitale Kompetenz*

Abstract (English)

‘Digital storytelling‘ in German Teacher Training Program: Potentials and didactic consequences

The aim of this study is to present the functions and potentials of digital storytelling taking into account the assessments and views of German teacher candidates. For this purpose, German teacher candidates collaboratively produced digital stories themselves and presented them to their fellow students. Subsequently, a questionnaire was used to investigate the views and opinions of teacher candidates in this process. With regard to the views of German teacher candidates, the results show that digital storytelling offers active and educational opportunities in German courses in higher education. The results also display that with the help of German teacher training program based on digital storytelling, foreign language skills of the students in terms of writing, speaking and translating can be trained sustainably, their vocabulary can be further improved, and their communicative and media skills can be trained as well.

Keywords: *German teacher training program, potentials of digital storytelling, German teacher candidates, digital competence*

EXTENDED ABSTRACT

The effects of information and communication technologies can be seen in every field today. The use of social media and digital technologies has become inevitable, particularly in the field of education. The aim of the education is to shape the teaching and learning process via learning platforms, internet use, applications of digital technologies, smartphones, tablets and other mobile devices and gadgets according to the characteristics and requirements of the target group and institutional opportunities. (Brash/ Pfeil 2017; Feick 2014). Especially, how media and digital technologies can be used pedagogically for their purpose, in an effective and motivating way (Brash/ Pfeil 2017; Ende 2014; Rösler/ Würfel 2017) and in what ways these digital technologies can provide permanent learning in education process (Apel 2013; Gräßer/ Hagedorn 2013; Pfeil 2015) are among the current research topics. In this context, Berg (2016: 59) states that in today's digital era, it is necessary to provide opportunities and projects to develop students' technology and media skills in foreign language education departments. In this respect, "digital storytelling" can play an active role in the process of foreign language education.

In the field of contemporary technology, creating, telling or listening to stories interactively and with multimedia technologies is called "digital storytelling". According to Robin, "digital storytelling" is the idea of creating and combining the art of storytelling with different and many digital media tools (Robin 2008: 221). By means of 'digital storytelling', students thoroughly examine a topic or question, create a story with the help of digital media related to the topic or question, and present this digital story in a short and effective way.

Bran mentions the following features as the important benefits of "digital storytelling" during the education process (Bran 2010: 1791):

- it allows students to explore and communicate their discoveries, hence putting the emphasis on the students' personal voice;
- it provides learners with an original way to demonstrate their knowledge, skills and creativity;
- it takes students through the writing/storytelling process in an engaging way;
- it stimulates an increased interest in both creator and audience;
- it reinforces literacy and 21st century skills .

The aim of this study is to present the functions and potentials of digital storytelling taking into account the assessments and views of German teacher candidates. For this purpose, German teacher candidates collaboratively produced digital stories themselves and presented them to their fellow students. The titles and topics of digital stories created collaboratively by prospective German teachers can be summarized as follows:

*Raise your head and turn off your screen: The subject is focusing on people's mobile phone addictions.

- * Child brides: Raising awareness about the fact that child marriages should not be happened in any way.
- *The short story of a long story: It is about the Syrian war and the problems of refugees.
- * We are friends: It covers the subject of friendship of humans and animals.
- * The power of languages: Emphasizing the importance of sign language and the power of communication.
- * Nature calls, please care about me: Expressing the importance of environmental protection and people's responsibilities.
- * Life means water: The subject of unconscious water use is discussed.

Subsequently, a questionnaire was used to investigate the views and opinions of teacher candidates in this process. With regard to the views of German teacher candidates, the results show that digital storytelling offers active and educational opportunities in German courses in higher education. With the intensive preparation, study and presentation phases of the German teacher candidates for "digital storytelling", students have taken a chance to learn what they do well and / or what they should pay more attention to and / or what they need to study more. At the same time, German teacher candidates have created opportunities to develop perspectives on improving German language with verbal and non-verbal expression techniques using digital technology tools.

The results also display that with the help of German teacher training program based on digital storytelling, foreign language skills of the students in terms of writing, speaking and translating can sustainably be trained, their vocabulary can be further improved, and their communicative and media skills can be trained as well.

Einführung

Im gegenwärtigen Zeitalter laufen die kommunikativen und technologischen Fortschritte in verschiedenen Bereichen dauerhaft weiter. Anhand technologischer Entwicklungen veranlassen soziale Medien einen sehr breiten und großen Transfer von Daten und Informationen. Im Allgemeinen haben die digitalen Technologien auf die Lebensart, auf das Denken und das Handeln der Menschen einen bedeutenden Einfluss. Menschen buchen ihre Reisen, kaufen verschiedene Produkte, schreiben ihre Kommentare, kommunizieren mit anderen Menschen und steuern ihre Geräte anhand Internetdienste und digitalen Technologien. Wir sprechen heute gleichfalls von einem Medienalltag, der auf alle Bereiche des Bildungswesens eine relevante Wirkung hat. Je nach Ziel des Unterrichtsverfahrens, Bedingungen und Bedarf der Adressatengruppe und institutionellen Möglichkeiten prägen Lernplattformen, Interneteinsatz, Anwendungen von digitalen Technologien, Smartphones, Tablets und andere mobile Endgeräte den Lehr- und Lernprozess des Unterrichtsalltags im Bildungsbereich (vgl. Brash/ Pfeil 2017; Feick 2014). Im pädagogischen Bereich wird heute besonders daran gearbeitet, wie Medien bzw. digitale Technologien im Bildungsalltag sinnvoll, effektiv und motivierend als Werkzeuge oder integrale Bestandteile zur Anwendung kommen können (Brash/ Pfeil 2017; Ende 2014; Rösler/ Würfel 2017) und die Nachhaltigkeit von Lehr-/Lernprozessen anhand digitaler Technologien gefördert werden kann (Apel 2013; Gräßer/ Hagedorn 2013; Pfeil 2015). Digitale Medien können unterschiedliche Grundlagen und Möglichkeiten für den Unterricht erstellen (Pfeil 2015: 6-7). In diesem Hinblick bringt de Berg (2016: 59) zum Ausdruck, dass im heutigen digitalen Zeitalter in Fremdsprachenabteilungen Möglichkeiten und Projekte angeboten werden sollten, die die Technologie- und Medienkompetenz der Studierenden entwickeln und ihren zukünftiges Berufsleben prägen. So kann man davon ausgehen, dass für die Berufswelt der Fremdsprachenlehrer*innen, neben fremdsprachlichen, fachlichen, kommunikativen, interkulturellen und methodisch-didaktischen Kompetenzen, die Befähigung von ‚digitaler Kompetenz‘ als eine Erwartung und ein Basiswissen für die gegenwärtige und zukünftige digitale Welt betrachtet werden kann (vgl. Jung 2016; Witte 2009). Diese Kompetenz umfasst die Fähigkeit, digitale Medien lernübergreifend als Werkzeuge verwenden und in der Gesellschaft sich kommunikativ rechtfertigen zu können (Stiftinger/ Krupinka/ Studeny/ Loucky-Reisner 2018). Bei dieser Kompetenz geht es nicht um die ausgezeichnete Benutzung der digitalen Geräte wie z.B. Software oder Smartphones, sondern um den Rahmen der digitalen Kompetenz in den zweckentsprechenden pädagogischen und methodisch-didaktischen Angelegenheiten und Potenziale (Baumgartner/ Brandhofer/ Ebner/ Gradinger/ Korte 2015: 99; Ferrari 2012). Für diese methodisch-didaktischen Angelegenheiten im Bildungsbereich kann *digital storytelling* als ein Werkzeug eine relevante Rolle einnehmen.

Ziel der vorliegenden Studie ist es, basierend auf die subjektiven Sichtweisen von DaF-Lehramtskandidat*innen, am Beispiel einer Deutschlehrausbildung in der Türkei, die Funktionen und Potenziale von *digital storytelling* zu erfassen. Für diese Intention werden im folgenden Beitrag vorerst die Funktionen, Eigenschaften und der Forschungsstand zu *digital storytelling* angeführt. Nachfolgend werden im empirischen Teil das methodische Vorgehen, die Umfrage und deren Auswertungen dargestellt. Im

letzten Teil der Studie werden die Ergebnisse zusammengefasst und diese als zusammenfassender Ausblick vorgelegt.

Digital storytelling: Funktionen, Eigenschaften und der Forschungsstand

Geschichten waren und sind mit unterschiedlichen Zielen und Funktionen ein Teil unseres Lebens. Das Lernen, Lehren, Zuhören oder Erzählen von Geschichten haben heute keine Grenzen mehr. Mit dem leichten und schnellen Zugriff auf Technologien und mit dem Fortschritt im Bereich der digitalen Medien hat sich das Erzählen von Geschichten verändert. Menschen können im heutigen Medienalltag ihre Erlebnisse, Träume, Gedanken, Werte, Emotionen in unterschiedlicher Art und Weise digital und medial vermitteln (Bran 2010). „Digitales Geschichtenerzählen (engl. ‚digital storytelling‘) vereint die Tradition des Erzählens mit der Technik von Heute“ (Gräßer/Hagedorn 2013: 128). Geschichten mit Interaktion und multimedialen Technologien zu produzieren, zu erzählen oder zu hören wird heute im technologischen Bereich als *digital storytelling* bezeichnet. Nach Auffassung von Robin bedeutet die Idee, die Kunst des Geschichtenerzählens mit einer Vielzahl von digitalen Medien zu kombinieren *digital storytelling* (Robin 2008: 221).

Unter Digital Storytelling bzw. dem digitalen Geschichtenerzählen wird eine Form des Erzählens verstanden, bei der zusätzlich zum mündlich vorgetragenen Text verschiedene multimediale Elemente wie Bild, Ton, Animation oder Video eingesetzt werden (Kuhn 2011: 3).

Digital storytelling wird in verschiedenen Bereichen wie z. B. Werbung, Museen, Informatik, Wirtschaft, Firmen, Psychologie, Medizin, Projekte und ebenso in Schule und Bildung angewendet. Die Stärke dieses Verfahrens liegt nicht darin, Sachverhalte oder Informationen einfach weiterzugeben, sondern anhand multimedialer Anknüpfungen von effektiven Elementen (wie z.B.: Schrift, Bild, Musik, Fotos, Laute, Geräusche, Videoausschnitte, Texte, Animationen u.a.), Interesse und Aufmerksamkeit der Zuhörer, Zuschauer oder Rezipienten zu wecken.

Das Erzählen digitaler Geschichten bietet viel kreatives Potential für alle Altersstufen und ermöglicht die Förderung sprachlich relevanter Inhalte sowie die Entwicklung der Medienkompetenz: Eine selbst erfundene Geschichte wird als Kurz- oder Trickfilm umgesetzt oder eine Klassenlektüre in Form eines digitalen Comics oder Fotoromans erarbeitet (Mäder 2015: 2).

Übertragen auf die pädagogische Ebene bedeutet *digital storytelling*, dass Lernende sich mit einem Thema oder einer Fragestellung auseinandersetzen, dafür eine Geschichte mit digitalen Medien vorbereiten und dieses schließlich multimedial kurz und effektiv präsentieren. Lernende bringen ihre eigenen Stellungnahmen, Wahrnehmungen,

Kenntnisse und Recherchen mit und konstruieren somit verbal und nonverbal ihren Blickwinkel zu einem Thema oder zu einer Fragestellung.

Für die Verwendung der *digital storytelling* im Bildungsbereich erwähnt Bran (2010) gewinnbringende Funktionen, die wie folgt zusammengefasst werden können:

- Lernende erkundigen sich mit *digital storytelling* über die Außenwelt und entwickeln eine Empathiefähigkeit gegenüber den Ereignissen, Themen oder Problemen;
- Lernende können mit *digital storytelling* ihre Kenntnisse, Fähigkeiten und Kreativität authentisch weiterentwickeln;
- Mit dem Schreiben und Produzieren von *digitalen stories* findet eine intensivere Auseinandersetzung mit dem Thema statt;
- *Digital storytelling* regt sowohl für Zuhörende als auch für Produzierende ein großes Interesse an;
- Lernende entwickeln einerseits ihr Wissen zum Themenbereich weiter, andererseits verstärken sie ihre Fähigkeiten zu affektivem und kognitivem Lernen (Bran 2010: 1791¹).

Für die Erstellung und Bearbeitung von *digital storytelling* im pädagogischem Bereich hat das *Center for digital storytelling, University of Houston/ Education*² Elemente beschrieben, welche Robin wie folgt zusammenfasst:

The Overall Purpose of the Story: Das allgemeine Ziel der Geschichte? Was will man erreichen?

The Narrator's Point of View: Der Standpunkt der Erzählenden. Was möchte ich Zuhörenden wissen lassen?

A Dramatic Question or Questions: Die dramatische Frage/Fragen? Mit welchen Fragen kann das Interesse zum Thema aufgebaut werden?

The Choice of Content: Die Wahl des Inhalts. Welche Bilder, Klänge, Wörter, Videoclips, Schrift, Musik usw. werden für den Inhalt verwendet?

Clarity of Voice: Klarheit der Stimme. Die Stimme bzw. den Sprechton so regulieren, damit das Interesse und die Aufmerksamkeit der Zuhörer geweckt werden kann.

Pacing of the Narrative: Tempo der Schilderung/des Erzählens. Nach welcher Reihenfolge wird die Geschichte geschildert? Wie können die Inhalte und die verwendeten Materialien geschickt, knapp und zielgerecht zusammengefügt werden?

¹ Übersetzung von der Autorin dieser Studie

² Siehe für die Webseite des erwähnten Centrums: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27> (Letzter Zugriff: 14.05.2020)

Use of a Meaningful Audio Soundtrack: Verwendung und Relevanz von Audio Soundtrack. Welche Musik (Begleitmusik, Töne, Lieder, Klänge) kann für *digital storytelling* bedeutend/entsprechend sein?

Quality of the Images, Video & other Multimedia Elements: Qualität von Bildern, Videos und anderen Multimediaelementen. Der Einsatz von qualitativ angemessenen Multimediaelementen erstellt eine bedeutende Auswirkung für *digital storytelling*. *Economy of the story Detail:* Ökonomische Gestaltung/Knappheit des Geschichtendetails. Wie kann ich für eine interessante Gestaltung und für ein nachvollziehbares Maß, Texte, Bilder und multimediale Inhalte zielgerecht und effektiv reduzieren?

Good Grammar and Language Usage: Gute Grammatik und guter Sprachgebrauch. Sowohl im schriftlichen Gebrauch als auch in mündlichen Gesprächen innerhalb der *digital storytelling* ist die Verwendung einer kommunikativorientierten Sprache und ein angemessener Gebrauch von Wort und Satz ausschlaggebend (Robin 2020³).

Digital storytelling nimmt heute in den Bereichen des Bildungswesens als ein digitales Werkzeug mit unterschiedlichen Zielen und Bedürfnissen vom Kindergarten bis zur Universität eine bedeutende Rolle ein (Condy/ Chigona/ Gachago/ Eunice 2012; Hur/ Suh 2012, Green 2011; Xin 2014). Der Themenbereich *digital storytelling* im schulischen oder universitären Kontext wird in der gegenwärtigen internationalen Literatur aus unterschiedlichen Blickwinkeln hervorgehoben, wobei die Relevanz und Funktionen von *digital storytelling* besonders im englischsprachigen Raum Aufmerksamkeit finden (Frazel 2010; Holotescu/ Grosseck/ Danciu 2014; McLellan 2007; McNeil/ Robin 2012; Robin 2008). Für die Wirksamkeit von *digital storytelling* argumentiert Robin, dass sich mit diesem multimedialen Konzept, Lernende in den Bereichen Schreiben, Lesen, Organisation, Präsentation, Kommunikation, Kreativität, kritisches Denken und Problembewältigung weiterentwickeln können (Robin 2006; Robin 2008). Im Unterricht kann *digital storytelling* für Lernende zur Entwicklung von kreativen Gedanken, neuen Erfahrungen und Ideen ein relevanter Anstoß sein (Kocaman Karoglu 2016; Liu 2014; Sadik 2008; Yang/ Wu 2012). Andere Studien legen dar, dass *digital storytelling* das kollaborative Lernen unterstützt, wobei Lernende gemeinsam für die Produktion der *digitalen stories* Materialien erstellen und gemeinsam Wissen generieren und Erfahrungen austauschen (Brendel/ Schrüfer/ Schwarz 2018; Xu/ Park/ Baek 2011). Wissenschaftliche Recherchen belegen, dass Lernende anhand Vorbereitung und Durchführung von *digital storytelling*, ihr Wissen und ihre Erfahrungen entwickeln und diese auch mit anderen teilen können (vgl. Behmer/ Schmidt/ Schmidt 2006: 8).

Digital storytelling kann ebenfalls ein relevanter Zugang und eine Unterstützung des fremdsprachlichen Lernens sein. In einer empirischen Studie von Hur/ Suh (2012) wird dafür plädiert, dass im englischsprachigen Fremdsprachenunterricht unter Einbeziehung von *digital storytelling* und anderen Medien, Lernende nicht nur Wissen

³ Übersetzung von der Autorin dieser Studie

aufnehmen, sondern auch selber aktiv produzieren. Bezüglich der Auswirkungen der *digital storytelling* im englischsprachigen Fremdsprachenunterricht wird in anderen Beiträgen hervorgehoben, dass anhand *digital storytelling* Lernende ihre Stärken reflektieren können und sie somit im Unterricht motiviert und engagiert sind (Gregory/ Steelman/ Caverly 2009; Yang/ Wu 2012). In der empirischen Studie von Heinz (2016: 145) wird anhand eines Projektbeispiels aufgezeigt, dass *digital storytelling* in der Sekundarstufe sprachliche und digitale Kompetenzen von Schüler*innen entwickeln können und das *digital storytelling* sowohl für Lehrende als auch Lernende motivationsfördernd sind. Im Hinblick auf die Entwicklung der fremdsprachlichen Fertigkeiten zeigen Forschungsergebnisse in englischsprachigem Raum, dass die Erstellung der *digitalen stories* insbesondere auf die Entwicklung der Fertigkeit ‚Schreiben‘ der Lernenden eine positive Wirkung haben (Green 2011; Morgan 2014; Sylvester/ Greenidge 2009; Xu/ Park/ Baek 2011). Die Ergebnisse der umfangreichen Studie von Green legen dar, dass Lehramtsstudierende während der Planung von *digital stories* für die Kombination Wort/Wörter und Bild ihre schriftlichen Ausdrucksformen trainieren und somit ihre Kompetenz hinsichtlich des ‚Schreibens‘ entwickeln (Green 2011).

Empirische Studien zu *digital storytelling* im Fremdsprachenunterricht in der deutschsprachigen Literatur sind, soweit ermittelt, sehr gering bzw. noch wenig verbreitet (Biesalski 2009; Feick 2014; Kuhn 2011; Kopp/ Ebner/ Nagler/ Walther 2013; Mäder 2015). Mäder erklärt in seinem Beitrag, wie im Deutschunterricht im Primarbereich anhand Tablets *digital storytelling* Anwendung finden kann (Mäder 2015: 1-7). Biesalski zeigt mit ihrer Forschung in Norwegen auf, wie im Deutschunterricht mit einer Projektarbeit *digital storytelling* durchgeführt werden kann, damit Lernende mündlich und schriftlich Deutsch benutzen können (Biesalski 2009: 1-32). Kuhn deutet in ihrem Beitrag an, dass *digital storytelling* folgende Möglichkeiten anbietet: „...neue Ausdrucksformen zu entwickeln, sie zu veröffentlichen und mit anderen darüber - auf Deutsch- ins Gespräch zu kommen. Das sollten wir im DaF-Unterricht nutzen“ (Kuhn 2011: 10).

Ausgehend von den dargestellten Ausführungen soll dieser Beitrag feststellen, welche Möglichkeiten *digital storytelling* den Lehramtskandidat*innen für Deutsch als Fremdsprache bieten kann. Für diese Intention wird im kommenden Kapitel am Beispiel einer Abteilung für Deutschlehrausbildung einer Universität in der Türkei (Trakya Universität/Edirne) eine empirische Untersuchung dargestellt, wie sich Lehramtsstudierende mit *digital storytelling* auseinandergesetzt, erstellt und präsentiert haben.

Methodische Vorgehensweise

In diesem Teil werden die Teilnehmer*innen, der Verfahrensprozess, der Forschungsansatz und das Analyseverfahren dieser Studie dargestellt.

Teilnehmer*innen und Verfahrensprozess

Die Teilnehmer*innen dieser Studie sind 35 Lehramtsstudierende der Deutschlehrausbildung der erziehungswissenschaftlichen Fakultät der Universität Trakya (Edirne). Sie befinden sich im 6. Semester des 3. Studienjahrs. Die Altersstufe ist zwischen 20 und 31 Jahren (23 weiblich, 12 männlich). Der Themenbereich *digital storytelling* wurde in der Lehrveranstaltung ‚Spezifische Ansätze des DaF-Unterrichts II‘ behandelt. Die Lehrveranstaltung ‚Spezifische Ansätze des DaF-Unterrichts II‘ ist eine aufeinander folgende Seminarreihe (die erste im 5. Semester und die zweite im 6. Semester). Die Priorität dieser Seminare liegt darin, dass Studierende ihre ‚Unterrichtskompetenz‘ entwickeln, verarbeiten und praktizieren können, wobei das ‚Lehren‘ als Vermittlungsaspekt gelernt und geschult wird. Unter diesem Aspekt werden in diesen Lehrveranstaltungen produktive und rezeptive Fertigkeiten der Fremdsprache Deutsch, Grammatik, Landeskunde und Phonetik erarbeitet bzw. gefestigt, indem Studierende ihr ‚Können und Wissen‘ anhand von Unterrichtsentwürfen, didaktischen Reflexionen oder Micro-Teaching vermitteln können bzw. sollen. Genau bei diesem Prozess spielen die Materialien, Übungs- und Sozialformen, die Technologie und die Nutzung der Medien für eine effektive Unterrichtsplanung eine relevante Rolle. Für methodisch-didaktische Reflexionen der Lehramtsstudierenden kann *digital storytelling* in diesen Seminaren zugeordnet werden.

Bei dem Verfahrensprozess wurde vorerst der Themenbereich *digital storytelling* (Funktionen, Erstellung, Bearbeitung und Darstellung) sowohl theoretisch als auch praktisch von der Lehrkraft in der Lehrveranstaltung ‚Spezifische Ansätze des DaF-Unterrichts II‘ vorgestellt. Allgemein wurden Informationen über die Ziele, Inhalte und Vorgehensweisen dieses Verfahrens vermittelt. Die Webseite des *Center for digital storytelling, University of Houston/Education* und die Eigenschaften von *digital storytelling* im Bildungsbereich wurden im Klassenraum vorgestellt, kennengelernt, diskutiert und demzufolge einige Beispiele von YouTube zusammen angeschaut. Damit Lehramtsstudierende selber *digitale stories* erstellen und präsentieren können, wurden die Arbeitsschritte dieses Prozesses aufgegriffen, wobei folgende Aspekte für die Produktion und die Darstellung der *digital stories* im Klassenraum erklärt und erörtert wurden:

- In Teamarbeit eine Idee für *digital storytelling* finden, sich mit dem Thema oder der Fragestellung gemeinsam auseinandersetzen und dementsprechend eine Geschichte erstellen.
- Für diese Geschichte Medien wie Bilder, Videoclips, Fotos, Texte, Musik, Töne oder selbsterstellte Videos recherchieren, experimentieren und zusammenbringen. Die Relevanz des Urheberrechts wurde dabei betont.
- Mit *digital storytelling* nicht etwas beschreiben oder dokumentarisch erklären, sondern das Thema emotional und spannend erarbeiten und darstellen können. Kreativität steht im Vordergrund. Das Interesse der Zuschauer bzw. der zusehenden und zuhörenden Studenten*innen im Klassenraum wach zu halten ist wichtig.

- Maximal sollte eine *digitale story* acht Minuten dauern.
- Deutsch kann/ soll beim *digital storytelling* verbal und/ oder nonverbal zielgerecht und effektiv verwendet werden.
- Für die Produktion dieses Verfahrens wurde die Benutzung von Windows MovieMaker⁴ anhand von Beispielen erklärt und dementsprechend wurden fertige *digital stories* angeschaut.

Diese angedeuteten Phasen wurden sowohl theoretisch als auch praktisch in zwei Wochen mit insgesamt acht Unterrichtsstunden durchgeführt. Demnach bekamen Studierende zwei Wochen Vorbereitungszeit und haben kollaborativ in einer Teamarbeit *digital storytelling* vorbereitet, produziert und im Klassenraum vorgetragen. Insgesamt wurden sieben *digital storytelling* produziert. Die von den Teilnehmer*innen kollaborativ erstellten *digital stories* können wie folgt als Titel und Thema zusammengefasst werden:

***Heben Sie Ihren Kopf hoch und schalten Sie Ihren Bildschirm aus:** Das Thema befasst sich mit sozialen Netzwerken und die Abhängigkeit der Menschen.

***Kinderbraut:** Thematisiert den Missbrauch von jungen Frauen und die Heirat als Kind.

***Der Kurzfilm von einer langen Geschichte:** Bezieht sich auf den Syrien-Krieg und Flüchtlingsproblematik.

***Wir sind Freunde:** Beinhaltet das Thema Freundschaft zwischen Menschen und Tiere.

***Gebärdensprache:** Thematisiert die Kommunikation und die Wichtigkeit der Gebärdensprache.

***Die Natur ruft: Bitte beachte mich:** Befasst sich mit dem Umweltschutz und der Verantwortung der Menschen.

***Wasser heißt leben:** Greift als Thema den unbewussten Wasserverbrauch auf.

Forschungsansatz, Befragung und Analyseverfahren

Die vorliegende Studie beschäftigt sich mit den Reflektionen der türkischen DaF-Lehramtskandidat*innen zum Themenbereich *digital storytelling*. Mit diesem Ziel wird in dem Beitrag folgenden Fragen nachgegangen:

- Welche Meinungen und Einschätzungen haben DaF-Lehramtskandidat*innen vor und nach der selbst produzierten *digital stories*?

⁴ Windows MovieMaker ist ein Computerprogramm von Microsoft für Windows und gibt reichliche Alternativen und Anweisungen an, Videos zu erstellen, wobei Schnittpunkte erarbeitet, Musik und Schrift hinzugefügt und beliebig und kreativ gearbeitet werden kann.

- Was kann *digital storytelling* nach eigenen Aussagen der Lehramtskandidat*innen im Fach Deutsch als Fremdsprache sprachlich, fachlich und multimedial leisten?

Um detaillierte Ansichten und Einschätzungen von Teilnehmenden zu *digital storytelling* erhalten zu können, wurde ein qualitativer Forschungsansatz angewendet. Die Intention des qualitativen Forschungsansatzes ist es, soweit wie möglich vielfältige Perspektiven und Informationen zu einem Kontext oder zu einem Thema sammeln zu können (Bohnstak 2008; Flick 2011; Lamnek 2005). Dazu wurde nach den Präsentationen der selbst erstellten *digital stories* von Teilnehmenden eine schriftliche Befragung durchgeführt, welche aus halbstrukturierten und offenen Fragen besteht. Mit diesem Fragebogen wurden acht offene Fragen und eine Kreuztabelle angelegt⁵. Bezweckt wurde hiermit, dass Teilnehmende selbst ihre Gedanken, Meinungen und Einschätzungen zum Themenbereich mit ihren eigenen Worten formulieren und mitteilen können. Aus Gründen des Umfangs werden in dieser Studie vier Fragen und deren Ergebnisse dargestellt.

Teilnehmende dieser Studie haben sich zu folgenden offenen Fragen schriftlich geäußert:

Frage 1: Hatten Sie, individuell oder als Gruppe, Sorgen oder Zweifel bei den Vorbereitungen für *digital storytelling*? Wenn ja, welche? Können Sie diese bitte erklären?

Frage 2: Was für einen individuellen Beitrag hat Ihnen diese Anwendung verschafft? Können Sie bitte Ihre Gedanken dazu erklären?

Frage 3: Sollte Ihrer Meinung nach *digital storytelling* in der Deutschlehrausbildung einen Platz einnehmen? Wenn ja, wie und warum? Bitte erörtern Sie Ihre Ansichten dazu!

Frage 4: Hat Ihrer Meinung nach *digital storytelling* einen positiven Einfluss auf die Entwicklung der Fertigkeiten im Bereich DaF? Bitte erwähnen Sie Ihre Meinungen dazu!

Zuerst wurden alle einzelnen schriftlichen Kommentare/ Beantwortungen zu den Fragen auf Microsoft Word transkribiert. Als Analyseverfahren wurden die schriftlichen Beantwortungen zu den offenen Fragen qualitativ inhaltsanalytisch ausgewertet. Die erhobenen Daten wurden im Kontext der inhaltlichen Analyse einer induktiven Kategorienbildung unterzogen (Mayring 2007; Merriam 2013; Patton 2006; Yıldırım/ Şimsek 2006). Konkret bedeutet das, dass je nach den Beantwortungen der Teilnehmenden auf die einzelnen Fragen, kategorisierte Themen induktiv aus dem Material (schriftlichen Beantwortungen der Teilnehmenden) erfasst worden sind. Mit der induktiven Kategorienbildung wurden aus den schriftlichen Beantwortungen und

⁵ Die Fragen dieser Umfrage befinden sich kurzgefasst im Anhang 1.

Kommentaren der Teilnehmenden, Themen erstellt und geordnet, die in dieser Studie als Ergebnisse ausgewertet und präsentiert werden.

Auswertungsergebnisse

Die aus der Befragung erstellten Themen werden in diesem Kapitel vorerst tabellarisch präsentiert und interpretiert. Das Symbol ‘f’ in den Tabellen signalisiert, wie oft das angegebene Thema von Teilnehmenden dieser Studie angesprochen wurde. Außerdem werden die Ergebnisse mit direkten Zitaten der Teilnehmenden unterstützt. Der Buchstabe ‚T‘ und die Nummer innerhalb der Klammer nach dem Zitat zeigt, welche Teilnehmerin/ welcher Teilnehmer das Kommentar abgegeben hat, wie z.B. T.7 = Teilnehmerin/ Teilnehmer 7. Mehrere Zitate von Teilnehmenden waren im originellem nicht in deutscher Sprache geschrieben. Die in türkischer Sprache geschriebenen Sichtweisen von Teilnehmenden wurden von der Autorin in die deutsche Sprache übersetzt. Nun werden im weiteren die Fragen und die dazugehörigen Beiträge im Überblick systematisch dargestellt:

Frage 1: Hatten Sie, individuell oder als Gruppe, Sorgen oder Zweifel bei den Vorbereitungen für *digital storytelling*? Wenn ja, welche? Können Sie diese bitte erklären?

Die erste Frage bezog sich auf die Sorgen der Teilnehmenden bei dem Vorbereitungsprozess. Alle 35 Teilnehmenden haben mit ihren Kommentaren und Sichtweisen bekannt gegeben, dass sie am Anfang Sorgen hatten. Als Sorgen konnten aus Aussagen der Teilnehmenden folgende Themen zu diesem Kontext festgehalten werden (Siehe Tabelle 1).

Themen	f
Sorgen bei der Themenauswahl (Interesse, Spannung und Nachhaltigkeit)	19
Technische Befürchtungen	17
Gruppenbezogener Zweifel	7

Tabelle 1: Sorgen bei der Vorbereitung für *digital storytelling*

Aus Tabelle 1 lässt sich entnehmen, dass in der Vorbereitungsphase die meisten Sorgen der Teilnehmenden zunächst bei der *Themenauswahl und deren Organisation* liegen. Teilnehmer*innen haben in dieser Hinsicht Bedenken, wie sie mit dem ausgesuchten Thema Interesse und Spannung erwecken können.

„... *Wir machten uns Gedanken, wie weit wir das Thema effektiv mit diesem Programm(MovieMaker) reflektieren können*“ (T. 24).

„Ich hatte am Anfang Sorgen, wie wir das Interesse auf die wichtigsten Punkte zu unserem Thema ziehen können“ (T. 8).

„Wir suchten ein Thema, das alle ansprechen und in den Gedächtnissen bleibend sein soll“ (T. 19).

Diese Aussagen reflektieren, dass Teilnehmende ein Bewusstsein besitzen, was für eine erfolgreiche *digital storytelling* relevant ist. Bei der Vorbereitungsphase für *digital storytelling* machen sich Studierende Gedanken, ob sie bei der Auswahl der Themen und Erstellung des Szenarien Interesse, Spannung und Nachhaltigkeit fördern können oder nicht. Der Fokus liegt somit auf Aufmerksamkeit, Spannung und Nachhaltigkeit des Lernprozesses, was die dramatische Gestaltung und den emotionalen Gehalt für *digital storytelling* betrifft.

Beim Themenbereich *technische Befürchtungen* wurde von den Teilnehmer*innen betont, dass sie zum ersten Mal MovieMaker benutzen und eine *digitale story* erstellen. Weil Studierende mit dieser Technik praktisch noch nicht gut vertraut sind, beruhen die Sorgen prinzipiell darauf, ob sie diese Anwendung erfolgreich bewältigen werden oder nicht.

„Ja. Hatte vorher weder MovieMaker noch digital storytelling verwendet. Deswegen war ich wirklich etwas aufgeregt“ (T. 1).

„Die einzige Sorge war für uns, wie wir MovieMaker verwenden werden. Wir haben Erfahrungen mit Power Point, aber das war etwas anderes. Aber am Ende haben wir es geschafft“ (T. 5).

Zusammengefasst sind aus den Auffassungen der Studierenden zu erkennen, dass Teilnehmende in der Vorbereitungsphase zur technischen Seite eine eher skeptische Haltung besitzen. Eine andere Sorge in der Vorbereitungsphase bezieht sich auf die individuellen Persönlichkeiten innerhalb der Sozialform Gruppenarbeit.

„Ja, ich hatte Sorgen. Weil es eine Teamarbeit ist, hatte ich mir Gedanken gemacht, ob wir uns alle wirklich innerhalb der Gruppe verständigen werden. Dachte, dass wir bei der Zeitplanung Probleme haben werden...Alles ist aber gut angekommen“ (T. 19).

„Wie oft werden wir uns treffen können, wie erfolgreich können wir in kurzer Zeit als Team sein, diese Gedanken haben mich etwas bedrängt“ (T. 14).

Rekapitulierend lässt sich von den Erwähnungen erschließen, dass in der Anfangsphase die Teilnehmer*innen im Hinblick auf die Gruppenmitglieder*innen Sorgen hatten. Denn unterschiedliche Personen mit verschiedenen Gedanken und Ideen treffen aufeinander. Unter diesem Aspekt setzt die Gruppenarbeit voraus, dass man mit verschiedenen Problemen konfrontiert werden kann und dieser Prozess einen Zeitaufwand fordert.

Als nächstes wurde den Lehramtskandidat*innen folgende Frage gestellt:

Frage 2: Was für einen individuellen Beitrag hat Ihnen diese Anwendung verschafft? Können Sie bitte Ihre Gedanken dazu erklären?

Die Aussagen und Wahrnehmungen der Teilnehmer*innen zu dieser Frage können wie folgt zusammengefasst werden (Tabelle 2).

Themen	f
Entwicklung von Gedanken und Förderung des Lernens	22
Technologische Entwicklung	19
Wissensentwicklung und Wortschatzentwicklung	12

Tabelle 2: Individueller Beitrag von *digital storytelling* für Teilnehmer*innen

Mit dem Thema *Entwicklung von Gedanken und Förderung des Lernens* wurden von den Teilnehmenden Terminologien wie kritisches Denken, tieferes Denken, kreatives Denken, Probleme bewältigen, Blickwinkel erweitern, Nachdenken und recherchierendes Lernen formuliert. Ersichtlich wurde ebenso aus den Aussagen der Teilnehmer*innen, dass die Harmonie in der Gruppenarbeit für Kommunikation, Lernen und anders Denken ausschlaggebend ist.

„... *Ich denke, dass ich mit dieser Arbeit vieles gelernt habe... Habe eingesehen das Kreativität wirklich sehr wichtig ist und denke, dass wir uns immer weiterentwickeln müssen....*“ (T. 8).

„*Habe mit meinen Freunden zusammen recherchiert und wir haben viel diskutiert und kritisiert. Ich denke, dass diese Anwendung mein kritisches Denken und meinen Blickwinkel positiv beeinflusst hat...*“ (T.11).

„*Persönlich denke ich, dass digital storytelling beim Lernen sehr wichtig ist. Eine Message an die Adressatengruppe kann effektiv, nachhaltig und auch amüsierend abgegeben werden. Diese Anwendung hat aus verschiedenen Blickwinkeln unseren Horizont erweitert und meine kreative Eigenschaft in den Vordergrund gebracht*“ (T. 19).

Zusammenfassend betrachtet waren Teilnehmer*innen der Ansicht, dass *digital storytelling* bei Fragestellungen, Problemlösungen, Blickwinkelerweiterungen ein kritisches und tiefgreifendes Denken ausgelöst haben.

Als ein anderer als individueller Beitrag wurde von den Teilnehmer*innen *ihre eigene Technologische Entwicklung* verdeutlicht. Die Teilnehmenden bringen zum Ausdruck, dass sie MovieMaker und das Erstellen von *digital stories* gelernt haben, dieses Programm für unterschiedliche Zwecke benutzen werden und mit digitalen Medien somit besser umgehen können. Die Verwendung von digitalen Medien wird somit positiv bewertet.

„*Als Lehramtskandidat für Deutsch ist diese Technik für mich wichtig. Ich kann mir nun gut vorstellen, wenn ich als Deutschlehrer arbeiten werde, für welche Themen ich digital storytelling verwenden kann. Visualität, Aussprache, Ton, Dramatisieren ist wichtig und das kann ich jetzt mit MovieMaker machen...*“ (T. 10).

„Als erstes habe ich neue Techniken gelernt. Habe gelernt, wie man Fotos, Bilder, Musik, Laute und Schrift zusammen bringen kann und Aufmerksamkeit wecken kann...“ (T. 12).

Rekapitulierend wurden von den Teilnehmenden erwähnt, dass der Gebrauch der multimedialen Technologien (MovieMaker, *digital storytelling*) für effektive und Interesse weckende Inhalte als Werkzeug relevant sind und sie individuell ihren Umgang mit digitalen Medien weiterentwickeln können.

Als eine andere individuelle Entwicklung wurde von den Teilnehmer*innen das Thema *Wissensentwicklung und Wortschatzentwicklung* erwähnt. Bei der Vorbereitung von *digital storytelling* nehmen alle Teilnehmende an diesem Prozess aktiv teil, in dem sie recherchieren, handeln und Wissen aufnehmen. Das heißt, indem sie selber bewusst forschen, bereichern sie gleichfalls ihr eigenes Wissen.

Demzufolge wurde anhand der schriftlichen Ansichten der Teilnehmenden erkennbar, dass sie ihren deutschen Wortschatz weiterentwickelt haben. Einige Zitate zu diesem Kontext können wie folgt angegeben werden.

„Bei unserem Thema gab es manche Sachen, die ich selber nicht wusste, diese habe ich mit Erstaunen gelernt...“ (T. 9).

„Wir haben viel Brainstorming gemacht. Habe viele Informationen zu unserem Thema aufgenommen und habe viele neue deutsche Wörter gelernt...“ (T. 26).

„Habe manche Sachen in der Gebärdensprache gelernt und sehen können, wie wichtig das ist. Bei den deutschen Untertiteln für die Gebärdensprache kann ich sagen, dass ich meinen Wortschatz in Deutsch weiterentwickelt habe und wir darauf Acht gegeben haben, dass unsere Sätze auf Deutsch korrekt sind“ (T. 27)

Die Ansichten der Studierenden reflektieren, dass sie einerseits anhand *digital storytelling* ihr Wissen bzw. ihre Kenntnisse zu bestimmten Themen weiterentwickelt, andererseits ihre fremdsprachlichen Fähigkeiten wie Wortschatz und/oder Syntax geschult haben. Sie haben mit diesem Verfahren geforscht, selber Texte produziert und ausgedrückt und ihren Wortschatz im Bereich DaF weiter entwickelt.

Frage 3: Sollte Ihrer Meinung nach *digital storytelling* in der Deutschlehrerausbildung einen Platz einnehmen? Wenn ja, wie und warum? Bitte erörtern Sie Ihre Ansichten dazu!

Mit der dritten Frage wurde nachgefragt, ob *digital storytelling* in der Deutschlehrerausbildung einen Platz einnehmen sollte. Bei der Nachfrage wurden zwei Auswahlantworten angegeben (Ja oder Nein) und demzufolge wurden Teilnehmer*innen gebeten, die Gründe ihrer Beantwortungen zu erörtern. Alle 35 Teilnehmende dieser Studie haben diese Frage mit ‚ja‘ beantwortet, d.h., dass *digital storytelling* in der Deutschlehrerausbildung miteinbezogen werden sollten. In welcher Art und Weise und warum *digital storytelling* in der Deutschlehrerausbildung einen Platz einnehmen sollte, wurde unterschiedlich erörtert. Nach den Kommentaren der Teilnehmer*innen gehen folgende vier Themen hervor (Siehe Tabelle 3).

Themen	f
Für nachhaltiges und kreatives Lernen	17
Für Förderung von Interesse, Motivation und Technologie	16
Für Weiterentwicklung der Fremdsprache Deutsch	11
Für Kollektivität der Gruppenarbeit	9

Tabelle 3: Gründe für Anwendung von *digital storytelling* in der Deutschlehrerausbildung

Bei dem Thema *nachhaltiges und kreatives Lernen* wurde von den Teilnehmenden erörtert, dass sowohl mit individuellen als auch gruppenorientierten Recherchen erst einmal eine gewisse Bewusstheit für ein Thema oder eine Fragestellung geschaffen wird. Weil mit dieser Technik Teilnehmer*innen selber nachforschen, handeln und das Erfassen in den Vordergrund kommt, wird das *digital storytelling* für das nachhaltige und kreative Lernen in der Deutschlehrerausbildung befürwortet.

„Digital storytelling sollte nicht nur in der Deutschlehrerausbildung sondern in allen Lehrerausbildungsabteilungen integriert werden. Lehramtskandidaten können mit dieser Praxis ihr kreatives Potential üben und weiterentwickeln. Andererseits denke ich, dass es für nachhaltiges Lernen wichtig ist, denn wir geben uns viel Mühe mit dieser Durchführung und lernen erstmals selber intensiv und das führt zum nachhaltigem Lernen“ (T. 1).

„Auf jeden Fall sollte es in unserer Abteilung seinen Platz einnehmen. Wenn Studierende selber recherchieren, dann können sie vieles besser lernen. ... Weil interessante Visualisierungen vorkommen, bleibt das Thema viel leichter im Kopf. Somit entsteht auch kein Auswendiglernen“ (T. 7).

„Natürlich, ja. Es sollte in verschiedenen Lehrveranstaltungen integriert werden, um die Studierenden zu bewegen. Denn eins ist sicher: die kreative Seite der Studierenden wird in den Vordergrund gebracht/gestellt?“ (T. 22).

Zusammengefasst ist zu erkennen, dass nach Einschätzungen der Teilnehmer*innen *digital storytelling* für das nachhaltige und kreative Lernen in der Deutschlehrerausbildung in verschiedenen Lehrveranstaltungen integriert werden sollte.

Neben diesem Themenbereich wurde als genauso wichtig das Thema *Förderung von Interesse, Motivation und Technologie* herausgestellt. Zu diesem Kontext wird von den Teilnehmenden zum Ausdruck gebracht, dass die Potenziale des *digital storytellings* Interesse wecken, Motivation fördern und Technologieverwendung bewusst schulen.

„... Diese Technik führt Studenten zum Denken, Planen und Praktizieren, deswegen ist es sehr motivierend...könnte als ein Wahlfach eingesetzt werden, wo es nicht theoretisch um Medien geht, sondern viel mehr, wie man digitale Technologien als Mittel für das Lernen und Lehren in Deutsch verwenden kann“ (T. 16).

„... Besonders bei langweiligen Themen, denn mit digital storytelling kann man Themen sehr interessant und attraktiv durchführen. Wichtig ist, man muss wissen, dass man vieles lebendig machen kann und mit diesen tollen Technologien kann man es machen. Es braucht zwar etwas Zeit und man paukt viel dafür, aber es lohnt sich. Man motiviert sich selbst ...“ (T. 18).

„Ja, denn ein Lehramtskandidat kann somit die technologischen Entwicklungen der digitalen Medien mitverfolgen und das bringt auch Interesse und Motivation. ...Guter Deutschlehrer heißt nicht nur, gut Deutsch zu können, sondern Technologien auch zielgerecht und effektiv zu benutzen. Ich denke, dass ich es auch selber verwenden werde. Wenn ich Lehrer werde, werde ich es meinen Schülern auch beibringen, damit ich sie motivieren kann und ihr Interesse wecke ...“ (T. 4).

Zur Anwendung des *digital storytellings* in der Deutschlehrausbildung wurde als drittes Thema die Schulung der Fremdsprache Deutsch hervorgehoben. Unter diesem Aspekt wurden die Bereiche Wortschatz, Syntax, Landeskunde und Übersetzung erwähnt.

„Unser Deutsch ist eigentlich nicht so gut, zumindest kann ich das für mich selber sagen. Obwohl die Aufführung nur 7 Minuten gedauert hat, haben wir neben anderen Sachen besonders für die deutsche Sprache viel Zeit verwendet. Wir haben besonders beim Erstellen der Sätze oder der Suche nach passenden Wörtern uns innerhalb der Gruppe immer gegenseitig korrigiert. Wir haben im Internet für richtige Rechtschreibung nachgeschaut, bei anderen nachgefragt ...“ (T. 32).

„... Ich denke, dass mit digital storytelling verschiedene Botschaften und Themen sehr effektiv dargestellt werden können. Es fördert uns, Deutsch richtig zu verwenden. Besonders bei deutschen Untertiteln waren wir sehr vorsichtig, damit wir richtig geschliffene und beeindruckende Sätze bilden. Denn wir haben zuerst alles auf Türkisch gemacht und dann ins Deutsche übersetzt“ (T. 18).

„... Es kann z. B. für Landeskunde verwendet werden, statt einer theoretischen Power-Point Präsentation von der Lehrkraft oder Studenten, können Studenten oder auch die Lehrkraft manche Themen von Landeskunde mit digital storytelling vortragen“ (T. 22).

Erkennbar sind von den Einschätzungen der Teilnehmenden, dass sie mit Beschäftigung von *digital storytelling* Wortschatzerschließungsstrategien trainiert haben. Sie haben sich bemüht, im Hinblick der Semantik und Grammatik, geschliffene und beeindruckende Sätze zu bilden.

Die Ansichten der Teilnehmenden über die Relevanz der Gruppen- bzw. Teamarbeit wurde mehrmals in dieser Studie angedeutet. Teilnehmer*innen greifen dieses Thema bei der Beantwortung dieser Frage wieder auf und vertreten die Meinung, dass die kollektive Zusammenarbeit ein relevantes Faktum für den Einsatz der *digital storytelling* in der Deutschlehrausbildung ist.

„Ja, es sollte in der Deutschlehrausbildung eingesetzt werden. Mit digital storytelling hat in der Gruppe jeder eine Arbeit und Verantwortung und wir haben

gelernt, wie wir Arbeitsteilung machen können. Bei der Bearbeitung des Themas, bei der Verwendung der deutschen Sprache und besonders beim Gebrauch von MovieMaker haben wir ausprobiert und Fehler gemacht und viel gesprochen. Diese Erfahrung war für mich wichtig“ (T.7).

„Mein Hauptgedanke ist folgendes: digital storytelling sollte in der Deutschlehrerausbildung benutzt werden. Warum? Erstmal wegen Gruppenarbeit. Innerhalb der Gruppe habe ich viele neue deutsche Wörter gelernt, alleine würde so etwas nicht funktionieren...“ (T. 27).

Festzuhalten auf Grundlage dieser Ansichten ist, dass Teilnehmer*innen *digital storytelling* in der Deutschlehrerausbildung aus der Sicht ‚Gruppenarbeit‘ als nützlich bewerten. Meinungen, Erfahrungen, Kenntnisse und Wahrnehmungen werden innerhalb dieser Sozialform ausgetauscht, was bei der Produktion der *digital storytelling* wichtig ist.

Frage 4: Hat Ihrer Meinung nach *digital storytelling* einen positiven Einfluss auf die Entwicklung der Fertigkeiten im Bereich DaF? Bitte erwähnen Sie Ihre Meinungen dazu!

Zuletzt wurde gefragt, ob *digital storytelling* einen positiven Einfluss auf die Entwicklung der Fertigkeiten im Bereich DaF hat oder nicht. Aus den Antworten der Teilnehmenden wurde ersichtlich, dass Lehramtskandidat*innen anhand dieser Praxis ihre deutschsprachlichen Kenntnisse trainiert und experimentiert haben. Folgende Themenbereiche können in dieser Hinsicht rekapituliert werden:

Themen	f
Training und Entwicklung des Wortschatzes	17
Entwicklung in den Fertigkeiten in DaF	14
Schulung von korrekter Syntax	10

Tabelle 4: *Digital storytelling* und als positiv wahrgenommener Einfluss auf DaF

Zu dem Thema *Training und Entwicklung des Wortschatzes* erwähnen die Teilnehmenden, dass sie beim Erstellen der *digital stories* für das Thema erst einmal viel recherchiert und im Internet gesurft haben. Neben deutschsprachigem Material wurden andererseits von Lehramtskandidat*innen auch türkischsprachige Quellen in die deutsche Sprache übersetzt. Dieser Prozess wird von Lehramtskandidat*innen als ein Wortschatzgewinn betrachtet, wobei sie neue deutsche Wörter trainieren, lernen und mit Übersetzungen Wortschatz entwickeln. Demzufolge wird erwähnt, dass die Kombination von Wörtern und Bildern bzw. Visualität ein nachhaltiges Faktum für den Wortschatz ist, indem Wörter geschult und gefestigt werden.

„Ja, besonders bei der Vorbereitung der digital storytelling haben wir Übersetzungen gemacht und auch in deutscher Sprache viel geforscht. Sowohl ich als auch meine Freunde in der Gruppe haben viele neue Wörter gelernt“ (T. 12).

„z.B. bei unserer digital storytelling haben wir in deutscher Sprache einen Sketch gespielt. Wir haben uns viel um den richtigen und effektiven Wortschatz bemüht und dabei auch selber gelernt. Die Kolleg*innen im Klassenraum haben sehr wahrscheinlich nicht alle Wörter gewusst, aber vieles vom Kontext und den Bildern verstanden. Deutsch besteht nicht nur aus theoretischen Büchern. Mit digital storytelling kann man Wörter aus dem Kontext erschließen“ (T. 16).

„... Ja, diesen Gewinn habe ich bei mir selber gesehen. Als ich zu den Fotos geschriebene Wörter in die deutsche Sprache übersetzt habe, habe ich neue Wörter gelernt, die ich vorher nicht in deutscher Sprache wusste. Diese werde ich nicht so leicht vergessen, da ich gleich das Foto assoziiere“ (T. 7).

Neben diesem Thema wurde von den Teilnehmenden als positiver Beitrag die Entwicklung der Fertigkeiten Deutsch als Fremdsprache zur Sprache gebracht. Die Ansichten zu diesem Themenbereich fokussierten sich auf das Hören, Sehen, Sprechen, Schreiben und auf die Aussprache.

„Es hat eine positive Auswirkung auf die Entwicklung in Deutsch. ...Wir haben in dieser Anwendung viel gesprochen und Dramatisierungen gemacht und danach geschrieben. Wenn Personen sich wirklich in diese Situation versetzen, so erleichtert es auch das Sprechen“ (T. 10).

„Wenn das Thema zielorientiert und motivierend bestimmt wird, kann diese Anwendung zur Aussprache und zum Sprechen positiv beitragen. Wir haben viel recherchiert, Wortschatz mit Aussprache angehört und danach selber ausgesprochen. Wir haben wiederholend gesprochen und unsere Aussprache dabei versucht zu korrigieren“ (T. 17).

„Auf jeden Fall hat es einen Einfluss auf die Sprachfertigkeiten. O.k. das Thema ist im Vordergrund, aber alles wird auf Deutsch präsentiert. Wir haben vieles auch übersetzt, aber schließlich ist dann alles auf Deutsch. Wir haben viel Deutsch gesprochen. Visualität wird mit Hören und Verstehen zusammengesetzt und das ist auch sehr wichtig“ (T. 3).

„Auf alle Fälle. Mehrere Sinnesorgane werden angesprochen z. B. sehen, hören... Das ist wichtig für das Deutschlernen und für die Entwicklung der Fertigkeiten“ (T. 14).

Zusammengefasst ist diesen Aussagen zu entnehmen, dass für effektives *digital storytelling* im Fremdsprachenunterricht die verwendete Sprache bzw. die Umsetzung der Sprache mit Visualisierung eine wichtige Rolle spielt. Nach Einschätzungen der Lehramtskandidat*innen benutzen sie mit diesem Vorgehen die schriftliche und mündliche Sprache und trainieren und entwickeln dementsprechend die fremdsprachlichen Fertigkeiten.

Das nächste Thema befasst sich mit der Schulung von korrekter Syntax. Mit anderen Worten bedeutet das, dass sich Teilnehmende anhand dieser Praxis beim Produzieren und Aushandeln der *digital storytelling* bemühen, korrekte und angemessene deutschsprachige Sätze zu bilden:

„Ja. Ich habe mich angestrengt, die Sätze richtig zu übersetzen. Ich weiß, dass ich nur für einen Satz sehr viel Zeit gebraucht habe“ (T. 17).

„... Wir hatten viele kurze Slogans erstellt. Neben Wortschatz war es für die Satzschulung sehr effektiv. Wir haben uns dabei viel Mühe gegeben. Um die Wirkung gut zu erschaffen, war es sehr wichtig, die Sätze richtig und motivierend zu erstellen und diese mit angemessenen Bildern und Fotos zu reflektieren“ (T. 6).

„...Um den emotionalen Effekt zu geben, haben wir das Interview in türkischer Sprache mit deutschen Untertiteln gezeigt. Deswegen haben wir uns besonders bei der Satzerstellung angestrengt und auch auf die Grammatik Acht gegeben. Wir haben immer wieder kontrolliert und nachgefragt, ob die Sätze richtig übersetzt sind oder ob man sie so in der deutschen Sprache verwenden kann. Es ist ein nachhaltiger Prozess, denn wir haben vieles selber gemacht und das werde ich auch nicht vergessen“ (T. 27).

Zusammenfassender Ausblick

Das Ziel der vorliegenden Studie war, die Funktionen und Potenziale von *digital storytelling* unter Berücksichtigung der Einschätzungen und Sichtweisen von DaF-Lehramtsstudierenden darstellen zu können. Die erfassten Daten zeigen als Ergebnisse dieser Studie, dass Lehramtskandidat*innen bei der Vorbereitungsphase im Hinblick auf Interesse, Spannung und Nachhaltigkeit des Lernprozesses, Bedenken bei der vielfältigen Themenauswahl und den zu verfolgenden Handlungsabläufen hatten. Diese Unsicherheiten konnten jedoch nach den Präsentationen aus dem Weg geräumt werden. Mit Präsentationen und Feedback (kritische Äußerungen und Ermutigungen) ihrer Kommilitonen haben sie im Allgemeinen ihre Stärken und Schwächen besser einsehen können.

Die Präsentationen der *digital storytelling* durch die Teilnehmenden hat gezeigt wie man sprachliche und fachliche Kenntnisse mit unterschiedlicher Mediennutzung effektiv und kreativ präsentieren kann. Die Meinungsäußerungen der Teilnehmenden lassen erkennen, dass sie in diesem Sinne, wenn auch mit einigen Defiziten, ihr Ziel erreicht haben. Obwohl Lehramtskandidat*innen im alltäglichen Leben vielfach mit digitalen Medien konfrontiert sind, waren sie vor diesem Prozess mit MovieMaker und *digital storytelling* nicht vertraut. Deshalb war in der Anfangszeit bei der Erstellung von Szenarien der Umgang mit der neuen Technik ein Unsicherheitsfaktor, der jedoch während des Prozesses beseitigt worden ist. Medien waren nicht das Hauptziel des Unterrichts, sondern für Zielsetzungen und Inhalte eine Art Werkzeug. Die Resultate reflektieren, dass Lehramtskandidat*innen nun mit viel Ausprobieren und Trainieren ein bewussteres Bild von *digital storytelling* haben und somit ihre ‚digitale Kompetenz‘ entwickeln können. Die ‚digitale Kompetenz‘, welche heute eine notwendige Förderung für Fremdsprachlerner*innen ist, kann somit mit zweckentsprechenden pädagogischen und methodisch-didaktischen Angelegenheiten und Potenzialen durch digitale Medien, wie *digital storytelling*, lernübergreifend trainiert werden (vgl. De Berg 2016; Junk 2016; Stiftinger/ Krupinka/ Studeny/ Loucky-Reisner 2018; Witte 2009).

Laut subjektiver Wahrnehmung der DaF-Lehramtskandidat*innen kann zusammengefasst werden, dass anhand *digital storytelling* die fremdsprachlichen Fertigkeiten der Teilnehmenden, besonders das Schreiben, Sprechen und Übersetzen geschult werden können. Während der inhaltlichen Auseinandersetzung mit *digital storytelling* wird viel auf Deutsch gesprochen, teils geschrieben und mehrmals die selbsterstellten Sätze korrigiert. Auf Grundlage der Ansichten der Teilnehmenden ist ein anderer Gewinn für sie, die Wortschatzentwicklung im Bereich DaF. Wörter oder Sätze werden von Teilnehmenden mit konkreten Bildern kombiniert. Mit *digital storytelling* verwenden sie einerseits authentisches Sprachmaterial in der deutschen Sprache, andererseits erstsprachliches Material, welches genutzt, verkürzt und übersetzt wird. Die Bemühungen der Teilnehmer*innen sind nicht gering. Besonders bei Untertiteln versuchen sie im Hinblick auf Nachhaltigkeit und Effektivität der Lernprozesse, inhaltlich adäquate Wörter auszuwählen und grammatikalisch und syntaktisch korrekte Sätze zu bilden. Satzbildungen und Wortauswahl sind zwar kein Selbstzweck in *digital storytelling*, aber für die emotionale Wirkung ausschlaggebend. Die häufige Überarbeitung sowohl in schriftlicher als auch in mündlicher Sprache signalisiert die Relevanz des letzten Elements ‚Good grammar and language usage‘ (Gute Grammatik und guter Sprachgebrauch) der *digital storytelling*, welche Robin (2020) als Elemente und Funktionen von *digital storytelling* zusammenfasst.

Die subjektiven Wahrnehmungen der Teilnehmer*innen legen dar, dass sich durch *digital storytelling* die kognitiven Fähigkeiten der Teilnehmenden weiterentwickelt haben, wobei kritisches Denken und Nachdenken trainiert wurde. Mit anderen Worten bedeutet das, dass mit den intensiven Recherchen und der individuellen und gruppenbezogenen Auseinandersetzung mit Themen und Fragen, ein erweiterter Erfahrungs- und Wissensschatz konstruktiv aufgebaut wurde. Die Vorbereitung von *digital storytelling* gibt des Weiteren Impulse für das Nachdenken und Reflektieren, indem DaF-Lehramtskandidat*innen zu verschiedenen Sichtweisen und Erkenntnissen kommen, welche Anlässe für kritisches Denken bieten. Ersichtlich wurde gleichfalls in dieser Studie, dass anhand von Teamarbeit bzw. Gruppenarbeit die kommunikativen Fähigkeiten der Studierenden trainiert worden sind, wobei sie bei Problemfällen, wie z.B. bei technischen, organisatorischen oder personenbezogenen Problemen, Strategien für Problemlösungen gesucht und gefunden haben. Die individuellen Erkenntnisse, Erfahrungen und Perspektiven der Studierenden werden für *digital storytelling* kollaborativ innerhalb der Gruppe aktiv und kommunikativ ausgetauscht. Verschiedene Blickwinkel werden somit zu einer bestimmten Handlung selektiert, diskutiert, geordnet und zu einem Thema zusammengebracht.

Nach Sichtweisen der Teilnehmer*innen wird ersichtlich, dass die aktive und produktive Benutzung von *digital storytelling*, im fremdsprachlichen Deutschunterricht für das Trainieren von schriftlichen, mündlichen und digitalen Fähigkeiten eingesetzt werden kann. Teilnehmende versuchen einerseits sich mit einem Thema auseinanderzusetzen, andererseits arbeiten sie intensiv an der deutschen Sprache. Diese Perspektive bringt hervor, dass Studierende anhand *digital storytelling* die Möglichkeit bekommen, ihre Gedanken, Kenntnisse und Gefühle mit verschiedenen

Ausdrucksformen in deutscher Sprache ausdrücken zu können. Für die DaF-Lehrerbildung ist diese Tendenz besonders wichtig, weil in der Türkei in mehreren Abteilungen zur Deutschlehrerbildung Studierende mit geringen Deutschkenntnissen ihr Studium beginnen und an der Universität ihre deutschsprachlichen Kenntnisse einerseits entwickeln, andererseits mit den Seminaren ihre fachlichen und methodischen Fähigkeiten erweitern (Uslu 2008; Seyhan Yücel 2015).

Anhand der Sichtweisen und Einschätzungen der Teilnehmenden hat die Studie gezeigt, dass im universitären DaF-Unterricht *digital storytelling* aktive und pädagogische Möglichkeiten bieten kann. Mit welchen Zielen *digital storytelling* in der DaF-Lehrerbildung ein- oder umgesetzt wird und was sie bieten kann, kann wie folgt rekapituliert werden. Die Praxisbeispiele dieses Beitrags wurden im Seminar ‚Spezifische Ansätze des DaF-Unterrichts II‘ im 3. Studienjahr kollaborativ von Studierenden produziert und präsentiert. Das Ziel dieser Lehrveranstaltung ist, die Theorie mit Praxis zu verbinden und den Vermittlungsaspekt der Studierenden zu trainieren. Studierende sollen fachwissenschaftliche Kenntnisse reflektieren und sowohl theoretisch als auch praktisch einen Unterrichtsverlauf zielgerecht und adressatenorientiert sequenzieren und didaktisieren können. Mit den intensiven Vorbereitungen, Überarbeitungen und der Präsentationsphase der *digital storytelling* haben Studierende die Chance bekommen, sehen zu können, was sie sprachlich gut machen und/oder was sie mehr beachten sollen oder was sie bearbeiten können. Studierende der Deutschlehrerbildung haben somit sehen können, wie wichtig die verbale und nonverbale Erzähltechnik sein kann, wobei sie selber ihre deutsche Sprache pflegen können.

Der Fokus liegt bei *digital storytelling* primär auf der Handlungsorientierung, weil Studierende selber handeln, vorbereiten, organisieren, ausprobieren, zurückgreifen, produzieren und schließlich präsentieren. Lehramtskandidat*innen erhalten in diesem Prozess eine gewisse Verantwortung, versuchen kollaborativ mit ihrem Weltwissen, Recherchen und vielfältigen Vorbereitungen ein Thema zu gestalten, nutzen die Möglichkeiten digitaler Medien aus, trainieren und erweitern somit ihre kommunikativen, sprachlichen und medialen Kenntnisse und Fähigkeiten. Im Hinblick auf die Eigenschaften und Funktionen kann *digital storytelling* in diesem Sinne für fremdsprachliche Reflexionen, Mediennutzung, Teamarbeit und Umsetzung von sprachdidaktischen Zielen von großem Nutzen sein. Diese positiven Eigenschaften sollten dementsprechend im Unterricht genutzt werden. Ausgehend von den ermittelten Ergebnissen dieser Studie kann dafür plädiert werden, dass *digital storytelling* in der DaF-Lehrerbildung effektive Potenziale erhält.

Literaturverzeichnis

Apel, Heino (2013): Von InformationsempfängerInnen zu selbstbestimmten NutzerInnen Neue Medien und BNE. In: Iwaniewicz, Peter (Hrsg.): *Bildung für nachhaltige Entwicklung*. Wien. http://www.umweltbildung.at/uploads/tx_hetopublications/publikationen/pdf/Jahrbuch_2013_01.pdf (letzter Zugriff: 12.06.2019). 128-138

- Baumgartner, Peter/ Brandhofer, Gerhard/ Ebner, Martin/ Gradingner, Petra/ Korte, Martin** (2015): Medienkompetenz fördern – Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter, Nationaler Bildungsbericht Österreich Band 2. https://www.bifie.at/wp-content/uploads/2017/05/NBB_2015_Band2_Kapitel_3.pdf (letzter Zugriff: 12.10.2019). 95-131
- Behmer, Stacy/ Schmidt, Denise/ Schmidt, Jane** (2006): Everyone Has a Story to Tell: Examining Digital Storytelling in the Classroom. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber/ D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2006--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 655-662). Orlando, Florida, USA. <https://www.learnlib.org/primary/p/22118/> (letzter Zugriff: 12.04.2020).
- Biesalski, Petra** (2009): Digital Storytelling „Mit Deutsch Kohle machen“ <http://www.anpenorge.no/sprakdag-UBO/pdf/Petra.pdf> (letzter Zugriff: 12.03.2020).
- Bohnsack, Ralf** (2008): *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in qualitative Methoden*. Opladen/ Farmington Hills: Verlag Barbara Budrich.
- Bran, Romana** (2010): Message in a bottle: Telling stories in a digital world. In. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2:2. 1790-1793.
- Brash, Bärbel/ Pfeil, Andrea** (2017): *Unterrichten mit digitalen Medien*, Band 9. Klett-Langenscheidt: München.
- Brendel, Nina/ Schrüfer, Gabriele/ Schwarz, Ingrid** (2018): *Globales Lernen im digitalen Zeitalter*. Waxmann, Münster, New York.
- Condy, Janet/ Chigona, Agnes/ Gachago Gachago/ Eunice Ivala** (2012): Preservice students' perceptions and experiences of digital storytelling in diverse classrooms. In: *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11:3. 278-285.
- De Berg, Anne** (2016): Students as producers and collaborators: exploring the use of padlets and videos in MFL teaching. In: C. Gorla, O. Speicher/ S. Stollhans (Hg): *Innovative language teaching and learning at university: enhancing participation and collaboration* (pp. 59-64). Dublin: <http://dx.doi.org/10.14705/rpnet.2016.000405> (letzter Zugriff: 12.04.2020).
- Ende, Karin** (2014): Motivation durch digitale Medien im Unterricht? Aber ja!. In: *Fremdsprache Deutsch*, 51. 42-46.
- Feick, Diana** (2014): Mehr als nur Apps – Mobiles Lernen im DaF-Unterricht. In: *Fremdsprache Deutsch*, 51. 14-18.
- Ferrari, Anusca** (2012): Digital competence in practice: An analysis of frameworks. Seville: JRC-IPTS. <ftp://ftp.jrc.es/pub/EURdoc/JRC68116.pdf> (letzter Zugriff: 15.04.2020).
- Flick, Uwe** (2011): *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Frazel, Midge** (2010): *Digital Storytelling Guide for Educators*. International Society for Technology in Education. <http://www.iste.org/images/excerpts/digsto-excerpt.pdf> (letzter Zugriff: 12.04.2020).
- Gräßer, Lars/ Friedrich Hagedorn** (2013): Nachhaltigkeit und Medien: Kompetenzvermittlung zwischen Medienökologie und Umweltbildung. In: Iwaniewicz, Peter (Hrsg.): *Bildung für nachhaltige Entwicklung*, Wien. 119-127.
- Green, Martha Robison** (2011): *Teaching the Writing Process Through Digital Storytelling in Pre-service Education*. Doctoral dissertation. Texas: Texas A&M University. <http://hdl.handle.net/1969.1/ETD-TAMU-2011-05-9416> (letzter Zugriff: 12.04.2020).
- Gregory, Kay/ Joyce, Steelman/ David, Caverly: Techtalk** (2009): Digital storytelling and developmental education. In: *Journal of Developmental Education*, 33:2. 42-43.
- Heinz, Susanne** (2016): Digital storytelling tasks im kompetenzorientierten Englischunterricht in der Sekundarstufe I: ein schulisch-universitäres Projektseminar. In G. Blell, C. Becker, A. Rösler

(Eds.), *Web 2.0 und komplexe Kompetenzaufgaben im Fremdsprachenunterricht*. Frankfurt a. M.: Peter Lang. 143-156

- Holotescu, Carmen/ Gabriela, Grosseck/ Elena, Danciu** (2014): Educational digital stories in 140 characters: towards a typology of micro-blog storytelling in academic courses. In: *Procedia - Social and Behavioral Sciences 116*. 4301-4305.
- Hur, Jung Won/ Suh, Suhyun** (2012): Making learning active with interactive whiteboards, podcasts, and digital storytelling in ELL classrooms. In: *Computers in the Schools 29:4*. 320-338.
- Jung, Merle** (2016): Zur Entwicklung der curricularen Basiskompetenzen im Fremdsprachenunterricht. In: Tarvas, Mari/ Marten, Heiko/ Johanning/ Radzien, Antje (Hrsg.): *TRIANGULUM Germanistisches Jahrbuch 2015 für Estland, Lettland und Litauen Beiträge des 10. Nordisch-Baltischen Germanistiktreffen*. 163-172.
- Kocaman Karaoglu, Ashhan** (2016): Personal voices in higher education: A digital storytelling experience for preservice teachers. In: *Education and Information Technologies 21:5*. 1153-1168.
- Kopp, Michael/ Ebner, Martin/ Nagler, Walther/ Lackner, Elke** (2013): Technologie in der Hochschullehre. Rahmenbedingungen, Strukturen und Modelle. In: Ebner, Martin/ Sandra, Schön (Hrsg.): *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*. 1-10.
- Kuhn, Christina** (2011): Die Radieschen von unten ansehen - Digital Storytelling als handlungsorientierter Ansatz zur Förderung von Kommunikations- und Medienkompetenz im DaF-Unterricht. In: *Tagungsakten des 8. Brasilianischen Deutschlehrerkongresses/ Anais do VIII Congresso Brasileiro de Professores de Alemão*. <http://abrapa.org.br/hotsite/pdf/Arquivo08.pdf> (letzter Zugriff: 12.04.2020).
- Lamnek, Sigfried** (2005): *Qualitative Sozialforschung*. Weinheim: Beltz.
- Liu, Yu/ Zhou, Yu-Tong/ Lu, Hong/ Sun, Jing** (2014): A preliminary study on the application of storytelling among hospice care interest group. In: *International Journal of Nursing Sciences 1:1*. 1-4.
- Mayring, Philipp** (2007): *Qualitative Inhaltsanalyse, Grundlage und Techniken*. Weinheim: Beltz Verlag.
- Mäder, Roger** (2015): Digital Storytelling im Deutschunterricht, Digitales Geschichten erzählen mit Tablets. Institut Weiterbildung und Beratung-imedias. https://www.my-pad.ch/digital-storytelling-im-sprachunterricht_1/ (letzter Zugriff: 15.04.2020).
- McLellan, Hilary** (2007): Digital storytelling in higher education. In: *Journal of Computing in Higher Education 19:1*. 65-79.
- McNeil, Sara/ Bernard, Robin** (2012): An Assessment Framework and Tools for Digital Storytelling Projects. In: Paul, Resta (Hrsg.): *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2012*, Chesapeake. Texas, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). 1407-1410.
- Merriam, Sharen** (2013): *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco: Jossey-Bass Books.
- Morgan, Hani** (2014): Using digital story projects to help students improve in reading and writing. In: *Reading Improvement 51:1*. 20-26.
- Patton, Michel Quinn** (2006): *Qualitative research and evaluation methods*. California: Sage Publication.
- Pfeil, Andrea** (2015): Digitale und analoge Lernwelten im Deutsch als Fremdsprache Unterricht. In: *Fremdsprache Deutsch Digital 53*. 29-34.

- Robin, Bernard** (2006): The educational uses of digital storytelling. In: Crawford, Caroline (Hrsg.): *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006* Chesapeake, Florida, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). 709-716.
- Robin, Bernard** (2008): Digitalstorytelling: a powerful technology tool for the 21st Century classroom. In: *Theory into Practice* 47:3. 220-228.
- Robin, Bernard** (2020): *The Educational Uses of Digital Storytelling Website*. University of Houston College of Education. <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu> (letzter Zugriff: 15.04.2020).
- Rösler, Dietmar/ Würffel, Nicola** (2017): *Lernmaterialien und Medien*. Deutsch Lehren Lernen 5. München: Ernst Klett Sprachen.
- Sadik, Alaa** (2008): Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. In: *Education Technology Research Development* 56:4. 487-506.
- Seyhan Yücel, Mukadder** (2015): Einstellungen von Lehramtskandidaten zum Curriculum in der Deutschlehrerausbildung. In: *GFL-journal* 3. 50-79.
- Stiftinger, Anna/ Krupinska, Matylda/ Studeny, Susanne/ Loucky-Reisner, Birgitta** (2018): Digitale Kompetenz – Handlungsdimensionen für Lernende und Lehrende. *learn forever - Querschnittsaufgaben in der Basisbildung*, http://learnforever.at/files/Dateien/Medienkompetenz%202018_lfe_Handlungsdimensionen_fuer_digitale_Kompetenz_2018.pdf (letzter Zugriff: 15.04.2020).
- Sylvester, Ruth/ Greenidge, Wendy** (2009): Digital storytelling: Extending the potential for struggling writers. In: *The Reading Teacher* 63:4. 284-295.
- Uslu, Zeki** (2008): Deutschlehrerausbildung in der Türkei: Neustrukturierung und Curriculumrevision. In: *Info DaF* 35: 4. 401–411.
- Xin, Joy** (2014): Digital Stories in Writing Instruction for Middle School Students With Autism. *Studies in Literature and Language*, 9(1), 1-10. Available from: <http://www.cscanada.net/index.php/sll/article/view/5180> DOI: <http://dx.doi.org/10.3968/5180> (letzter Zugriff: 15.04.2020).
- Xu, Yan/ Hyungsung, Park/ Youngkyun, Baek** (2011): A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. In: *Educational Technology and Society* 14: 4, (2011). 181-191.
- Witte, Arnd** (2009): "Schule im Wandel" – Ein Fortbildungskurs zu neuen Kompetenzen für Lehrkräfte im Bereich Deutsch als Fremdsprache, <http://lernplattform.goethe.de/course/view.php?id=12> (letzter Zugriff: 20.04.2020).
- Yang, Ya-Ting/ Wu, Wan-Chi** (2012): Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking and learning motivation: A year-long experimental study. In: *Computers & Education* 59. 339-352.
- Yıldırım, Ali/ Simşek, Hasan** (2006): *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Anhang 1: Fragebogen

1. Hatten Sie, individuell oder als Gruppe, Sorgen oder Zweifel **bei den Vorbereitungen** für *digital storytelling*? Wenn ja, welche? Können Sie diese bitte erklären?
2. Gab es **während der Bearbeitung** von *digital storytelling* Schwierigkeiten oder Hindernisse? Wenn ja, können sie diese Hindernisse mit ihren Wörtern bitte erklären?
3. Wie haben Sie sich **nach der Anwendung** von *digital storytelling* eingeschätzt? Können Sie bitte Ihre Erfahrungen dazu erklären?
4. Was für einen individuellen Beitrag hat Ihnen diese Anwendung verschafft? Können Sie bitte Ihre Gedanken dazu erklären?
5. Sollte Ihrer Meinung nach *digital storytelling* in der Deutschlehrausbildung einen Platz einnehmen? Wenn ja, wie und warum? Bitte erörtern Sie Ihre Ansichten dazu!
6. Würden Sie als zukünftige Deutschlehrerin/zukünftiger Deutschlehrer *digital storytelling* im Unterricht einsetzen oder verwenden? Ja/Nein? Warum?
7. Hat Ihrer Meinung nach *digital storytelling* einen positiven Einfluss auf die Entwicklung der Fertigkeiten im Bereich DaF? Bitte erwähnen Sie Ihre Meinungen dazu!
8. Was für Vor- und Nachteile haben Ihrer Meinung nach *digital storytelling*?
9. Bitte kreuzen Sie zutreffendes an:

Digital storytelling	Ja	Nein	teilweise
Fördert das Selbstlernen			
Ist von großer Bedeutung ein soziales Thema anzusprechen			
Fördert die Zusammenarbeit			
Entwickelt die Kreativität			
Trägt zur Entwicklung der kommunikativen Kompetenz			
Trägt zum nachhaltigem Lernen			
Fördert das kritische Denken			
Entwickelt den kulturellen Blickwinkel			