

Content Creation als didaktischer Ansatz zur Förderung kommunikativer Handlungs- und Medienkompetenz im DaF-Unterricht im Senegal

Dr Aliou Amadou NIANE

Université Gaston BERGER de Saint-Louis/Sénégal

Département de Langues Étrangères Appliquées

aliou.niane@yahoo.de

Abstract: Die Digitalisierung stellt den Fremdsprachenunterricht vor neue Herausforderungen. Im senegalesischen DaF-Unterricht dominieren jedoch weiterhin lehrerzentrierte Lernformen. Die Studie untersucht das Potenzial von Content Creation zur Förderung kommunikativer Handlungskompetenz, Medienkompetenz, Motivation und Agentivität. Grundlage ist ein Mixed-Methods-Design mit 100 Lernenden und 10 Lehrkräften aus Dakar, Saint-Louis und Thiès. Die Daten wurden durch Fragebögen, Interviews und Beobachtungen erhoben. Die Ergebnisse zeigen positive Tendenzen hinsichtlich Sprachproduktion, Medienkompetenz, Motivation und Kooperation. Content Creation erweist sich somit als geeigneter Ansatz für einen handlungsorientierten und multimodalen DaF-Unterricht im Senegal.

Schlüsselwörter: Content Creation; Deutsch als Fremdsprache; Handlungskompetenz; Medienkompetenz; Motivation; Lernendenagentivität

Abstract: Digital transformation creates new challenges for foreign language education. However, DaF teaching in Senegal remains largely teacher-centered. This study examines the potential of Content Creation to promote communicative competence, media competence, motivation, and learner agency. Based on a mixed-methods design with 100 learners and 10 teachers from Dakar, Saint-Louis, and Thiès, data were collected through questionnaires, interviews, and observations. The findings indicate positive effects on language production, media competence, motivation, and collaboration. Content Creation therefore represents a promising approach for action-oriented and multimodal DaF teaching in Senegal.

Keywords: Content Creation; German as a Foreign Language; communicative competence; media competence; motivation; learner agency

Einleitung

Die Digitalisierung verändert die Art und Weise, wie Menschen kommunizieren, lernen und Wissen austauschen. Damit entstehen auch neue Anforderungen für den Fremdsprachenunterricht. Der moderne Sprachunterricht beschränkt sich nicht auf die Vermittlung sprachlicher Kenntnisse, sondern zielt darauf ab, Lernende zur angemessenen Verwendung der Sprache in unterschiedlichen sozialen, kulturellen und digitalen Situationen zu befähigen. Die Förderung kommunikativer Handlungskompetenz gehört deshalb zu den zentralen Aufgaben des Fremdsprachenunterrichts (Canale & Swain, 1980). Auch der Gemeinsame europäische Referenzrahmen für Sprachen betont die Bedeutung von sprachlichem Handeln, Interaktion und selbstständigem Lernen (Europarat, 2020).

Content Creation bietet neue Möglichkeiten, diese Ziele umzusetzen. Durch die Erstellung digitaler Produkte wie Videos, Podcasts, Blogs oder Präsentationen werden Lernende zu aktiven Gestaltern ihrer Lernprozesse. Sie recherchieren Informationen, entwickeln Inhalte, arbeiten zusammen und nutzen die Fremdsprache in konkreten Handlungssituationen. Dadurch werden sprachliche, mediale und kreative Kompetenzen miteinander verbunden (Ferrari, 2013; Kress, 2010; Redecker, 2017). Lernen wird somit nicht nur als Aufnahme von Wissen verstanden, sondern als aktiver Prozess des Produzierens und Handelns.

Im DaF-Unterricht im Senegal eröffnet dieser Ansatz neue didaktische Perspektiven. Gleichzeitig zeigt die Unterrichtspraxis, dass viele Lernsettings weiterhin durch lehrerzentrierte Methoden und eine starke Orientierung am Lehrwerk geprägt sind. Der Einsatz digitaler Medien und produktionsorientierter Aufgaben bleibt häufig begrenzt. Daraus ergibt sich eine

Herausforderung zwischen den Anforderungen eines kompetenzorientierten Fremdsprachenunterrichts und den bestehenden Bedingungen des Unterrichtsalltags.

Internationale Forschungsarbeiten weisen darauf hin, dass digitale und produktionsorientierte Lernformen Motivation, Beteiligung und Kompetenzentwicklung unterstützen können (Mayer, 2009; Jenkins et al., 2009; Redecker, 2017). Für den senegalesischen DaF-Kontext liegen jedoch bisher nur wenige empirische Untersuchungen vor, die den Einsatz von Content Creation und dessen Einfluss auf die Entwicklung sprachlicher und medialer Kompetenzen analysieren.

Die vorliegende Studie untersucht daher Content Creation als didaktischen Ansatz im DaF-Unterricht im Senegal. Sie analysiert, inwiefern die Erstellung digitaler Inhalte zur Entwicklung kommunikativer Handlungskompetenz und Medienkompetenz beiträgt und welche Auswirkungen sie auf Motivation, Beteiligung und Lernenden-Agentivität hat.

Inwiefern fördert Content Creation die kommunikative Handlungskompetenz der Lernenden ? Welchen Einfluss hat dieser Ansatz auf Medienkompetenz, Motivation und Lernendenagentivität ? Welche didaktischen und institutionellen Bedingungen unterstützen seine erfolgreiche Umsetzung im DaF-Unterricht im Senegal ?

Ausgehend von diesen Forschungsfragen wird angenommen, dass Content Creation die sprachlichen und medialen Kompetenzen der Lernenden positiv beeinflusst. Zudem wird erwartet, dass die aktive Erstellung digitaler Inhalte ihre Motivation, Beteiligung und Lernendenagentivität stärkt.

Um die Forschungsfragen zu beantworten, wurde ein Mixed-Methods-Design gewählt, das quantitative und qualitative Daten miteinander verbindet. Die Datenerhebung erfolgte mithilfe von Fragebögen, leitfadengestützten Interviews und Unterrichtsbeobachtungen. Anschließend wurden die Ergebnisse im Rahmen einer methodischen Triangulation zusammengeführt und ausgewertet.

Der Beitrag ist folgendermaßen aufgebaut: Zunächst werden die theoretischen Grundlagen von Content Creation im DaF-Unterricht dargestellt. Anschließend werden Forschungsdesign und Methodik erläutert. Danach werden die Ergebnisse präsentiert und diskutiert. Abschließend werden die wichtigsten Erkenntnisse und didaktischen Perspektiven zusammengefasst.

1. Theoretische Grundlagen der Content Creation im DaF-Unterricht

1.1 Content Creation und multimodales Lernen

Die Digitalisierung verändert die Kommunikation und das Lernen. Deshalb gewinnt Content Creation auch im DaF-Unterricht zunehmend an Bedeutung. Darunter versteht man die selbstständige Erstellung von digitalen Inhalten wie Videos, Podcasts oder multimedialer Präsentationen durch Lernende. Im Mittelpunkt steht nicht nur die Aufnahme von Informationen, sondern auch die aktive Gestaltung eigener Inhalte. Die Lernenden entwickeln, bearbeiten und präsentieren digitale Produkte und verwenden dabei die Fremdsprache in verschiedenen Handlungssituationen.

Content Creation kann mit dem Konzept des multimodalen Lernens verbunden werden. Dabei werden unterschiedliche Ausdrucksformen wie Text, Bild, Ton und Video miteinander kombiniert. Nach Mayer (2009) kann die Verbindung sprachlicher und visueller Informationen

den Lernprozess unterstützen. Kress (2010) zeigt, dass moderne Kommunikation zunehmend durch das Zusammenspiel verschiedener Ausdrucksformen geprägt ist. Für den DaF-Unterricht eröffnet diese Verbindung neue Möglichkeiten, Sprache mit digitalen Medien zu verknüpfen. Content Creation unterstützt zudem Formen partizipativen Lernens, bei denen Lernende aktiv Inhalte gestalten und mit anderen teilen (Jenkins et al., 2009).

1.2 Kommunikative Handlungskompetenz und Medienkompetenz

Der Gemeinsame europäische Referenzrahmen für Sprachen (Europarat, 2020) beschreibt Sprachenlernen als die Fähigkeit, in unterschiedlichen Situationen erfolgreich zu kommunizieren. Auch Canale und Swain (1980) verdeutlichen, dass kommunikative Kompetenz nicht nur grammatische Kenntnisse umfasst, sondern auch den angemessenen Gebrauch von Sprache in sozialen Situationen.

Content Creation entspricht diesem Verständnis von Sprachlernen. Lernende recherchieren Informationen, erstellen digitale Inhalte und gestalten ihre Kommunikation für bestimmte Zielgruppen. Dadurch werden sprachliche und mediale Lernprozesse miteinander verbunden (Redecker 2017).

1.3 Content Creation, Motivation und Agentivität

Content Creation kann auch aus einer motivationalen Perspektive betrachtet werden. Die Selbstbestimmungstheorie von Deci und Ryan (2000) geht davon aus, dass Motivation durch die Grundbedürfnisse nach Autonomie, Kompetenz und sozialer Zugehörigkeit beeinflusst wird. Digitale Produktionsaufgaben können Lernformen ermöglichen, bei denen diese Aspekte eine wichtige Rolle spielen. Auch individuelle und kontextuelle Faktoren beeinflussen die Sprachlernmotivation wesentlich (Dörnyei & Ushioda, 2021).

Bandura (1997) zeigt, dass eigene Erfahrungen wichtig für das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten sind. Auch die Agentivität der Lernenden spielt eine wichtige Rolle, weil sie ihren Lernprozess aktiv mitgestalten können (van Lier, 2008). In gemeinsamen Projekten treffen die Lernenden eigene Entscheidungen, übernehmen Verantwortung und arbeiten zusammen. Diese Sichtweise entspricht auch dem sozialkonstruktivistischen Ansatz von Vygotsky (1978), nach dem Lernen vor allem durch Austausch und Zusammenarbeit mit anderen entsteht.

Content Creation bietet somit einen theoretischen Rahmen, um sprachliche, mediale und soziale Lernprozesse gemeinsam zu betrachten. Die vorliegende Studie untersucht vor diesem Hintergrund den Zusammenhang zwischen digitalen Produktionsaufgaben und der Entwicklung der kommunikativen Handlungskompetenz, der Medienkompetenz, der Motivation und der Agentivität von DaF-Lernenden im Senegal.

2. Methodisches Vorgehen

2.1 Forschungsdesign

Das Forschungsdesign verbindet quantitative und qualitative Methoden, um verschiedene Datenquellen zu nutzen und die Ergebnisse umfassender zu betrachten (Creswell & Plano Clark, 2018). Ziel ist es, das didaktische Potenzial von Content Creation im DaF-Unterricht im Senegal aus unterschiedlichen Perspektiven zu untersuchen.

Die Studie folgt einem explorativen Fallstudienansatz mit methodischer Triangulation, da der Einsatz digitaler Produktionsformen in diesem Kontext bisher wenig erforscht ist. Im Mittelpunkt stehen die Entwicklung der kommunikativen Handlungskompetenz und der

Medienkompetenz sowie die Auswirkungen von Content Creation auf Motivation, Lernbeteiligung, psychosoziale Kompetenzen und Agentivität der Lernenden.

2.2 Stichprobe und Untersuchungskontext

An der Studie nahmen 100 Deutschlernende sowie 10 DaF-Lehrkräfte teil. Die Lernenden stammen aus Schulen in den Bildungsregionen Dakar, Saint-Louis und Thiès. Sie besuchen unterschiedliche Klassenstufen von der « 4^e- Klasse » am Collège bis zur « Terminale-Klasse » im Gymnasium. Dadurch konnten verschiedene Lernniveaus berücksichtigt werden.

Die beteiligten Lehrkräfte verfügen über Unterrichtserfahrung im Fach Deutsch als Fremdsprache. Sie wurden in die Untersuchung einbezogen, um ihre Erfahrungen sowie ihre Einschätzungen zu den Möglichkeiten und Herausforderungen von Content Creation im Unterricht zu erfassen.

Die Datenerhebung erfolgte im Rahmen regulärer Unterrichtsaktivitäten. Dabei erstellten die Lernenden digitale Produkte wie Videos, multimediale Präsentationen oder andere digitale Lerninhalte.

2.3 Datenerhebung und Erhebungsinstrumente

Für die Datenerhebung wurden drei Instrumente eingesetzt. Erstens wurde ein standardisierter Fragebogen mit einer fünfstufigen Likert-Skala verwendet. Er erfasste die Wahrnehmungen der Lernenden zu Motivation, Lernbeteiligung, Medienkompetenz und psychosozialen Kompetenzen.

Zweitens wurden leitfadengestützte Interviews mit den Lehrkräften durchgeführt. Sie dienten dazu, Erfahrungen, Einschätzungen und Herausforderungen bei der Umsetzung von Content Creation im Unterricht zu erfassen.

Drittens ergänzten Unterrichtsbeobachtungen sowie die Analyse der von den Lernenden erstellten digitalen Produkte die Datenerhebung. Dadurch konnten Lernprozesse, Interaktionen und konkrete Formen der digitalen Produktion dokumentiert werden.

Die Kombination dieser drei Datenquellen ermöglicht eine methodische Triangulation. Sie trägt dazu bei, die Ergebnisse aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten und ihre Aussagekraft zu erhöhen.

2.4 Datenauswertung

Die quantitativen Daten wurden mithilfe deskriptiver Statistik ausgewertet. Zur Beschreibung der Ergebnisse wurden Häufigkeiten, Prozentwerte und Mittelwerte berechnet. Die qualitativen Daten wurden nach der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) schrittweise kodiert und zu zentralen Kategorien zusammengefasst. Diese bezogen sich insbesondere auf Motivation und Aktivierung, Sprachproduktion und kommunikatives Handeln, Kooperation und Kreativität sowie Herausforderungen bei der Umsetzung. Die abschließende Interpretation erfolgte durch eine Triangulation der quantitativen und qualitativen Ergebnisse, um Übereinstimmungen und Ergänzungen zwischen den verschiedenen Datenquellen sichtbar zu machen. Die quantitative Auswertung erfolgte auf deskriptiver Ebene anhand von Häufigkeiten, Prozentwerten und Mittelwerten. Auf Standardabweichungen und inferenzstatistische Signifikanztests wurde verzichtet, da keine vollständig individualisierten

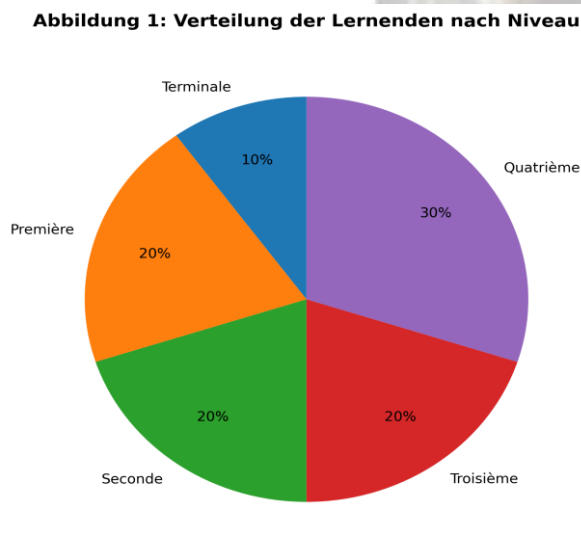
und eindeutig zuordenbaren Vorher-Nachher-Daten vorlagen. Die Ergebnisse sind daher als deskriptive Tendenzen und nicht als statistisch signifikante Effekte zu interpretieren.

3. Ergebnisse der Untersuchung

3.1 Beschreibung der Stichprobe

Die Untersuchung basiert auf den Daten von 100 Deutschlernenden und 10 DaF-Lehrkräften aus verschiedenen Schulen in den Bildungsregionen Dakar, Saint-Louis und Thiès. Die Lernenden besuchen unterschiedliche Klassenstufen von der 4^e Klasse bis zur Terminale. Dadurch konnten verschiedene Lernniveaus in die Untersuchung einbezogen werden.

Abbildung 1: Verteilung der Lernenden nach Niveau



Die Stichprobe ist heterogen und umfasst Lernende verschiedener Klassenstufen. Besonders stark vertreten sind die unteren und mittleren Klassen. Dadurch können Unterschiede in der Nutzung und Wahrnehmung von Content Creation auf verschiedenen Lernniveaus untersucht werden.

Im Folgenden werden die Ergebnisse in drei Bereichen dargestellt: der Motivation und Lernbeteiligung, der Entwicklung der kommunikativen Handlungs- und Medienkompetenz sowie den psychosozialen Auswirkungen von Content Creation.

3.2 Auswirkungen von Content Creation auf Motivation und Lernbeteiligung

Ein zentrales Ziel der Studie war es zu untersuchen, welchen Einfluss Content Creation auf die Motivation und die Lernbeteiligung der Lernenden hat. Die deskriptiven Ergebnisse weisen auf eine positive Entwicklung der Lernmotivation zwischen der Vorher- und der Nachher-Erhebung hin. Im folgenden Abschnitt werden die Ergebnisse des Vor- und Nachtests dargestellt und erläutert.

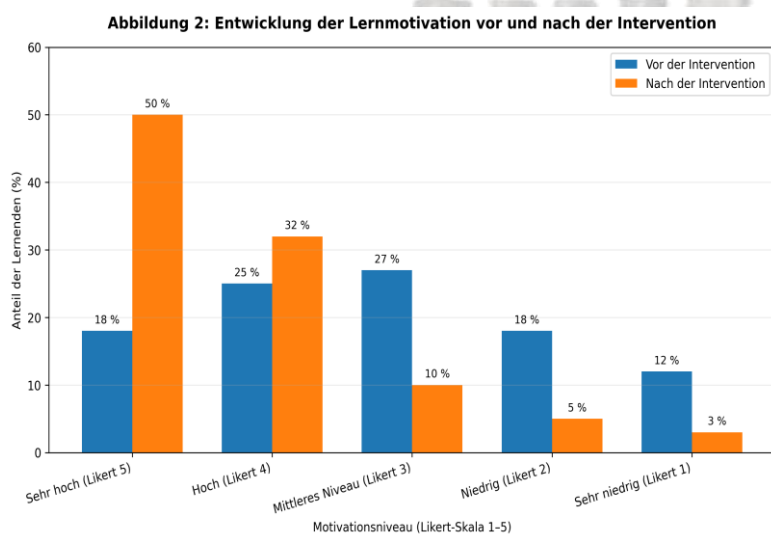


Abbildung 2. Entwicklung der Lernmotivation vor und nach der Content Creation-Intervention

Abbildung 2 zeigt eine positive Entwicklung der Lernmotivation nach der Durchführung der Content Creation-Aktivitäten. Der Anteil hoch motivierter Lernender (Likert-Werte 4–5) steigt von 43 % auf 82 %, während die gering motivierten Lernenden von 30 % auf 8 % zurückgehen. Diese Veränderungen sind als positive deskriptive Tendenzen zu verstehen ; ein statistisch signifikanter Interventionseffekt kann daraus nicht abgeleitet werden. Diese Ergebnisse zeigen, dass produktionsorientierte digitale Lernformen die aktive Beteiligung der Lernenden fördern können. Durch die Erstellung eigener digitaler Medienprodukte übernehmen die Lernenden mehr Verantwortung für ihren Lernprozess. Gleichzeitig verwenden sie die deutsche Sprache in authentischen Kommunikationssituationen. Dieses Ergebnis lässt sich mit der Selbstbestimmungstheorie von Deci und Ryan (2000) erklären. Content Creation fördert Autonomie, das Erleben von Kompetenz und die Zusammenarbeit mit anderen Lernenden.

Ergänzend zur motivationalen Entwicklung wird im Folgenden die allgemeine Wahrnehmung von Content Creation durch die Lernenden betrachtet.

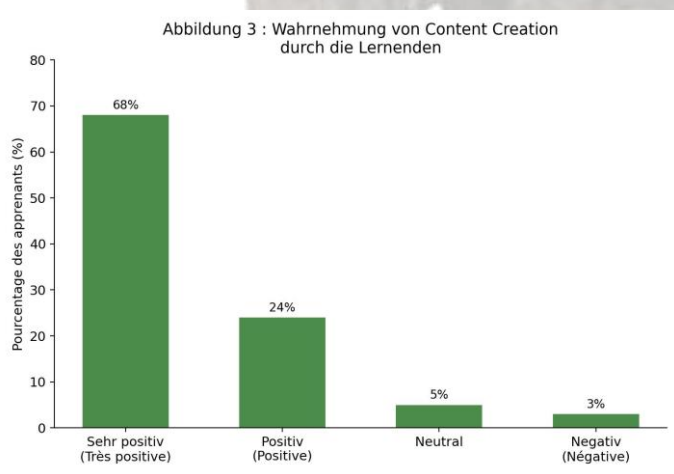


Abbildung 3. Wahrnehmung von Content Creation durch die Lernenden nach der Intervention

Abbildung 2 zeigt eine hohe Akzeptanz des Content-Creation-Ansatzes: 92 % der Lernenden bewerten die Methode positiv oder sehr positiv.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Lernenden digitale Produktionsaufgaben als motivierend und sinnvoll erleben. Durch die Erstellung eigener Videos, Präsentationen oder anderer digitaler Medienprodukte nutzen sie die deutsche Sprache aktiv als Kommunikationsmittel und nicht nur als Lerngegenstand. Dadurch steigt ihre Beteiligung am Unterricht, und der Unterricht erhält einen stärkeren Bezug zu ihrer Lebenswelt.

Im nächsten Abschnitt wird untersucht, welche kommunikativen und medialen Kompetenzen durch Content -Creation gefördert werden.

3.3 Entwicklung kommunikativer Handlungskompetenz und Medienkompetenz

Ein weiterer Schwerpunkt der Untersuchung betrifft die Frage, welchen Beitrag Content Creation zur Entwicklung sprachlicher und digitaler Kompetenzen leistet.

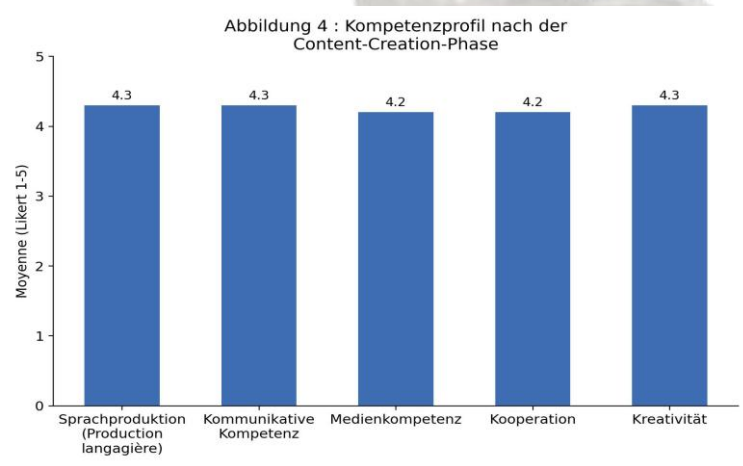


Abbildung 4. Entwicklung kommunikativer und medialer Kompetenzen nach der Content-Creation-Phase

Abbildung 4 zeigt insgesamt positive deskriptive Mittelwerte in den untersuchten Kompetenzbereichen. Besonders hoch werden Engagement ($M = 4,4$), Kreativität ($M = 4,3$), kommunikative Kompetenz ($M = 4,3$), Kooperation ($M = 4,2$) und Medienkompetenz ($M = 4,2$) bewertet.

Die Ergebnisse zeigen, dass Content Creation verschiedene Kompetenzdimensionen miteinander verbindet. Die Lernenden recherchieren Informationen, gestalten Inhalte und nutzen digitale Werkzeuge, wodurch sprachliche Handlungskompetenz und Medienkompetenz gleichzeitig gefördert werden. Dies entspricht dem handlungsorientierten Ansatz des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens für Sprachen (Europarat, 2020).

Neben sprachlichen und medialen Kompetenzen werden im nächsten Schritt auch die psychosozialen Auswirkungen von Content Creation betrachtet.

3.4 Psychosoziale Kompetenzen und Agentivität

Neben sprachlichen und digitalen Kompetenzen wurde untersucht, ob Content Creation zur Entwicklung psychosozialer Kompetenzen beiträgt.

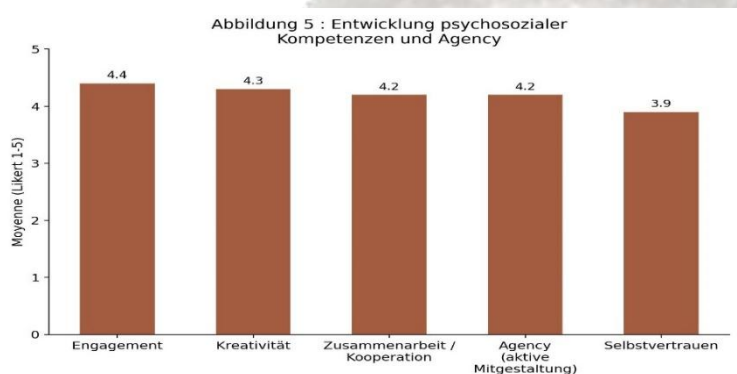


Abbildung 5. Wahrnehmung psychosozialer Kompetenzen und Agentivität der Lernenden

Abbildung 5 verdeutlicht den Beitrag von Content Creation zur Entwicklung psychosozialer Kompetenzen. Die höchsten Werte zeigen sich bei Engagement ($M = 4,4$), Kreativität ($M = 4,3$) und Zusammenarbeit ($M = 4,2$), während das Selbstvertrauen mit $M = 3,9$ ebenfalls positiv bewertet wird.

Die Ergebnisse weisen darauf hin, dass die Lernenden durch Planung, Gestaltung und Präsentation eigener Produkte mehr Verantwortung für ihren Lernprozess übernehmen. Dadurch werden Agentivität und Selbstwirksamkeit gestärkt. Gleichzeitig bestätigen die kooperativen Arbeitsprozesse die Bedeutung sozialer Interaktion für Lernprozesse im Sinne von Vygotsky (1978).

Die quantitativen Ergebnisse werden anschließend durch qualitative Daten aus Interviews und Beobachtungen vertieft.

3.5 Qualitative Ergebnisse aus Interviews und Beobachtungen

Die qualitative Analyse nach Mayring (2015) führte zur Identifikation von drei zentralen Kategorien. Die Ergebnisse basieren auf den Interviews mit den zehn beteiligten DaF-Lehrkräften und werden durch Unterrichtsbeobachtungen ergänzt.

Zu Kategorie 1 : Wahrgenommene Aktivierung und Motivationssteigerung

Die zehn Lehrkräfte berichten, dass die Lernenden während der Content Creation-Phasen aktiver am Unterricht teilnahmen. Eine Lehrkraft erklärt : „Die Lernenden waren während der Projektarbeit deutlich aktiver als im traditionellen Unterricht.“ Diese Beobachtung ergänzt die quantitativen Ergebnisse zur Motivation und zeigt, dass digitale Produktionsaufgaben die Lernenden aktiver machen können.

Zu Kategorie 2 : Sprachliches Handeln und kooperative Lernprozesse

Die Lernenden erklären, dass die Erstellung digitaler Inhalte sie dazu motivierte, häufiger Deutsch zu verwenden. Ein Lernender äußert : „Durch die Erstellung des Videos musste ich mehr Deutsch sprechen und neue Wörter benutzen.“ Die Ergebnisse zeigen, dass Content-Creation Sprachhandlungen in konkreten Situationen ermöglicht. Die zehn Lehrkräfte

bestätigen zudem eine stärkere sprachliche Beteiligung und Zusammenarbeit während der Produktionsphasen.

Zu Kategorie 3 : Bedingungen und Herausforderungen der Implementierung

Die Interviews mit den zehn Lehrkräften zeigen auch bestimmte Einschränkungen. Eine Lehrkraft betont : „Die größte Schwierigkeit bleibt der Zugang zu technischen Ressourcen und die verfügbare Unterrichtszeit.“ Damit werden technische Ausstattung, Unterrichtszeit und Fortbildung als wichtige Bedingungen für die Umsetzung deutlich.

Die qualitativen Ergebnisse ergänzen die quantitativen Befunde. Während die Lernendendaten positive Entwicklungen bei Motivation und Kompetenzwahrnehmung zeigen, verdeutlichen die Aussagen der Lehrkräfte die Bedingungen und Herausforderungen der Umsetzung.

3.6. Triangulation der quantitativen und qualitativen Ergebnisse

Die Triangulation der quantitativen und qualitativen Daten zeigt ein einheitliches Gesamtbild. Die Ergebnisse aus Fragebögen, Interviews, Unterrichtsbeobachtungen und Lernprodukten stimmen weitgehend überein. Die Interviews mit den zehn beteiligten DaF-Lehrkräften ergänzen dabei die Perspektive der Lernenden und machen insbesondere die Bedingungen und Herausforderungen der Umsetzung sichtbar. Sie zeigen, dass Content Creation die Motivation sowie die kommunikative Handlungskompetenz und die Medienkompetenz der Lernenden fördert.

Die Perspektiven der Lernenden und Lehrkräfte ergänzen sich dabei. Während die Lernenden vor allem positive Erfahrungen mit den Aktivitäten berichten, zeigen die Lehrkräfte auch die Bedingungen und Schwierigkeiten der Umsetzung. Die Unterrichtsbeobachtungen und Lernprodukte ergänzen diese Ergebnisse.

Insgesamt bestätigt die Triangulation das didaktische Potenzial von Content Creation für einen lernendenzentrierten und kompetenzorientierten DaF-Unterricht im Senegal.

4. Diskussion

Die Diskussion der Ergebnisse erfolgt unter vier zentralen Perspektiven. Zunächst wird die Entwicklung der sprachlichen und medialen Kompetenzen durch Content Creation betrachtet (4.1). Anschließend werden die Auswirkungen auf Motivation, Agentivität und die aktive Rolle der Lernenden analysiert (4.2). Danach werden die didaktischen Chancen und Herausforderungen dieses Ansatzes im senegalesischen DaF-Kontext diskutiert (4.3). Abschließend wird mit Geocaching ein konkretes Beispiel für die praktische Umsetzung eines Content-Creation-Projekts vorgestellt (4.4).

4.1 Kompetenzentwicklung durch Content Creation

Die Untersuchung zeigt, dass Content Creation nicht nur die Erstellung von digitalen Inhalten ermöglicht, sondern auch die kommunikative Handlungskompetenz und die Medienkompetenz der Lernenden fördert. Während der Projektphasen verwendeten die Lernenden die deutsche Sprache häufiger. Dadurch entstanden authentische Situationen für sprachliches Handeln, in denen Deutsch nicht nur als Lerngegenstand, sondern als Mittel zur Kommunikation und zur Vermittlung von eigenen Ideen verwendet wurde.

Diese Ergebnisse bestätigen die Grundideen der handlungsorientierten Fremdsprachendidaktik. Sprache wird besonders gut gelernt, wenn Lernende sie in konkreten Situationen anwenden und zur Lösung von Aufgaben nutzen (Europarat, 2020 ; Ellis, 2003).

Content Creation schafft solche Lerngelegenheiten, indem die Lernenden eigene Inhalte planen, erstellen und präsentieren. Dabei verwenden sie Deutsch aktiv, treffen eigene sprachliche Entscheidungen und gestalten ihren Lernprozess selbstständig. So können sie ihre sprachlichen Fähigkeiten und ihre Lernendenagentivität weiterentwickeln.

Gleichzeitig fördert Content Creation die Medienkompetenz. Die Lernenden lernen, Informationen zu suchen, Inhalte zu strukturieren und verschiedene Ausdrucksformen wie Text, Bild und Ton miteinander zu verbinden. Dies entspricht den Ansätzen von Mayer (2009) und Kress (2010) zur Bedeutung multimodaler Lernprozesse sowie dem Verständnis digitaler Kompetenz nach Redecker (2017), bei dem digitale Medien kreativ und bewusst genutzt werden.

Aus didaktischer Sicht ist besonders wichtig, dass die Lernenden Deutsch für ein konkretes Produkt verwenden. Dies kann die sprachliche Aufgabe sinnvoller und interessanter machen, weil die Lernenden ein sichtbares oder konkretes Ergebnis erreichen wollen. Gleichzeitig zeigt die Studie, dass digitale Produktion allein nicht automatisch zu einem Kompetenzzuwachs führt. Wichtig sind klare Aufgaben, sprachliche Unterstützung und Möglichkeiten zur Zusammenarbeit. Content Creation sollte daher nicht das eigentliche Ziel sein, sondern ein Mittel, um sprachliches und kompetenzorientiertes Lernen zu fördern.

4.2 Motivation, Agentivität und aktive Lernendenrolle

Die Ergebnisse zeigen, dass Content Creation-Aktivitäten die Motivation und die aktive Teilnahme der Lernenden fördern können. Besonders deutlich wird eine Veränderung der Lernendenrolle: Die Lernenden sind nicht mehr nur Empfänger von Wissen. Sie erstellen auch eigene Inhalte. Dadurch übernehmen sie mehr Verantwortung für ihren Lernprozess und erkennen ihre eigenen Fähigkeiten besser. Diese Entwicklung kann mit der Selbstbestimmungstheorie von Deci und Ryan (2000) erklärt werden.

Auch die qualitativen Daten zeigen, dass die Lernenden aktiver am Unterricht teilnehmen. Sie übernehmen mehr Verantwortung für ihre Aufgaben und können eigene Entscheidungen treffen. Die Lehrkräfte bestätigen diese Beobachtung. Sie berichten, dass die Lernenden während der Projektarbeit aktiver mitarbeiteten. Dies passt auch zu den Ergebnissen zur Motivation. Wenn die Lernenden eigene Inhalte erstellen, sind sie stärker am Lernprozess beteiligt. Sie erhalten nicht nur eine Aufgabe, sondern können ihre Arbeit selbst planen und mitgestalten.

Dabei zeigt sich ein Unterschied zum traditionellen Unterricht. Dort bestimmt die Lehrkraft häufig die Aufgaben, Inhalte und Vorgehensweisen. Bei Content Creation-Aktivitäten können die Lernenden dagegen einen Teil dieser Entscheidungen selbst treffen. Sie planen ihre Inhalte, wählen die Form der Darstellung und arbeiten gemeinsam an einem digitalen Produkt. Dadurch können Selbstständigkeit und Verantwortungsbewusstsein gefördert werden.

Die Ergebnisse müssen jedoch vorsichtig betrachtet werden. Eine höhere Motivation während einer projektorientierten Unterrichtsphase bedeutet nicht automatisch, dass die Lernmotivation langfristig steigt. Die vorliegenden Daten zeigen vor allem eine positive Entwicklung während des untersuchten Zeitraums. Um langfristige Wirkungen festzustellen, sind weitere Untersuchungen über einen längeren Zeitraum notwendig.

4.3 Didaktische Chancen und Herausforderungen im senegalesischen Kontext

Für den senegalesischen DaF-Unterricht bietet die Arbeit mit eigenen digitalen Inhalten neue Möglichkeiten. Der Unterricht kann stärker auf die Lernenden ausgerichtet werden und mehr Raum für Kommunikation, Zusammenarbeit und Kreativität bieten. Die Umsetzung ist jedoch nicht immer einfach. Zu den wichtigsten Herausforderungen gehören eine begrenzte technische Ausstattung und fehlende Fortbildungsangebote für Lehrkräfte. Der Einsatz von digitalen Aktivitäten erfordert daher nicht nur eine methodische Anpassung, sondern auch Unterstützung durch die Schulleitung und eine gute Vorbereitung der Lehrkräfte.

Die Interviews mit den zehn DaF-Lehrkräften machen diese Bedingungen deutlich. Ihre Aussagen ergänzen die positiven Erfahrungen der Lernenden. Während die Lernenden vor allem die motivierenden und kommunikativen Aspekte hervorheben, weisen die Lehrkräfte auf die praktischen Bedingungen des Unterrichts hin. Dazu gehören fehlende Geräte, wenig Unterrichtszeit und fehlende Fortbildungen. Digitale Methoden können deshalb nicht einfach übernommen werden. Sie müssen an die Bedürfnisse des jeweiligen Unterrichts angepasst werden. Auch die Rolle der Lehrkraft verändert sich. Sie unterstützt die Lernenden stärker und begleitet sie während des Lernprozesses. Sie bereitet passende Aufgaben vor, hilft bei Fragen und unterstützt die Lernenden bei organisatorischen Problemen. Dafür braucht sie neben fachlichen auch methodische und digitale Kompetenzen.

Insgesamt zeigt sich, dass erfolgreiche digitale Lernaktivitäten von mehreren Faktoren abhängen. Neben der Beteiligung der Lernenden sind auch die technischen und schulischen Rahmenbedingungen sowie die Kompetenzen der Lehrkräfte wichtig. Die Perspektive der zehn Lehrkräfte hilft dabei, diese Bedingungen in die Bewertung des Ansatzes einzubeziehen.

Die quantitativen Ergebnisse sind jedoch vorsichtig zu interpretieren, da die Auswertung deskriptiv erfolgte. Weitere Untersuchungen mit Vorher-Nachher-Daten und statistischen Tests könnten die beobachteten Entwicklungen genauer überprüfen.

4.4. Beispiel einer didaktischen Umsetzung: Geocaching als Content Creation-Projekt

Unterrichtssequenz A2+/ B1 Niveau. Dauer: 2 Stunden: „Auf digitaler Schatzsuche: Geocaching als digitales Lernprojekt im DaF-Unterricht im Senegal“

Im Rahmen des Content Creation-Ansatzes wurde eine Unterrichtssequenz entwickelt, in der die Lernenden eine digitale Geocaching-Tour zu ausgewählten Orten ihrer Umgebung gestalten. Am Beispiel „Entdecke Saint-Louis auf Deutsch“ erstellen sie eigene digitale Lerninhalte (Texte, Audios, Videos, QR-Codes und Rätsel), die anschließend von anderen Gruppen genutzt werden.

Phase	Inhalt und Aktivitäten	Didaktische Zielsetzung
1. Einstieg und Einführung	Die Lernenden lernen das Konzept Geocaching kennen, analysieren Beispiele und sammeln Ideen zu interessanten Orten in ihrer Umgebung	Aktivierung des Vorwissens, Motivation und Einführung des thematischen Wortschatzes (Orientierung, Reisen, Kultur)
2. Planung und Recherche	Gruppen wählen Orte (z. B. Faidherbe-Brücke, Altstadt, Fischerviertel), recherchieren Informationen und planen ihre digitale Schatzsuche.	Förderung von Kooperation, Selbstständigkeit und Agentivität durch eigenständige Entscheidungen.

3. Sprachliche Gestaltung	Die Lernenden verfassen Beschreibungen, entwickeln Rätsel, formulieren Hinweise und bereiten Audio- oder Videobeiträge auf Deutsch vor.	Entwicklung kommunikativer Handlungskompetenz durch authentische Sprachhandlungen.
4. Digitale Produktion (Content Creation)	Die Gruppen erstellen digitale Materialien mithilfe von Karten, QR-Codes, Bildern, Audios oder Videos.	Förderung von Medienkompetenz und multimodaler Gestaltungskompetenz.
5. Durchführung der Geocaching-Aktivität	Die Lernenden erkunden die Stationen, lösen Aufgaben und kommunizieren auf Deutsch miteinander.	Verbindung von Sprache, Bewegung, Problemlösung und kooperativem Lernen.
6. Präsentation und Reflexion	Die Gruppen stellen ihre Produkte vor und reflektieren den Lernprozess.	Förderung von Selbstwirksamkeit, Reflexionsfähigkeit und Lernbewusstsein.

Kommentar

Geocaching ergänzt den DaF-Unterricht durch die Verbindung von Content Creation, Gamification und Lernen im Freien. Die Lernenden erstellen eigene digitale Inhalte und nutzen die deutsche Sprache in authentischen Kommunikationssituationen. Dabei entwickeln sie zugleich ihre Medienkompetenz.

Der Ansatz fördert die kommunikative Handlungskompetenz sowie Motivation, Zusammenarbeit und Eigenverantwortung. Geocaching bietet damit eine praxisnahe Möglichkeit, den DaF-Unterricht im Senegal handlungsorientiert, lernendenzentriert und kompetenzorientiert zu gestalten.

Schlussfolgerung

Die vorliegende Studie untersuchte das didaktische Potenzial von Content Creation im DaF-Unterricht im Senegal. Ziel war es zu analysieren, wie digitale Produktionsaufgaben die kommunikative Handlungskompetenz, die Medienkompetenz, die Motivation und die Agentivität der Lernenden fördern können.

Die Ergebnisse der Mixed-Methods-Untersuchung weisen darauf hin, dass Content Creation die Lernenden stärker in sprachliche, kreative und kooperative Lernprozesse einbinden kann. Die quantitativen Daten weisen auf eine höhere Motivation und eine positive Entwicklung der Kompetenzen hin. Die qualitativen Daten bestätigen eine aktivere Beteiligung, eine häufigere Nutzung der deutschen Sprache und eine größere Eigenverantwortung der Lernenden.

Die Studie macht außerdem deutlich, dass der Lernerfolg nicht allein vom Einsatz digitaler Werkzeuge abhängt. Entscheidend ist ihre didaktisch sinnvolle Einbindung in handlungsorientierte Lernprozesse. Dadurch wird Deutsch als Mittel authentischer Kommunikation erlebt und sprachliches Lernen mit Medienkompetenz verbunden.

Für den DaF-Unterricht im Senegal ergeben sich daraus wichtige Konsequenzen. Produktionsorientierte Aufgaben sollten regelmäßig in den Unterricht integriert werden. Gleichzeitig benötigen Lehrkräfte geeignete Fortbildungen sowie eine minimale technische Ausstattung, um digitale Lernprozesse erfolgreich zu gestalten.

Insgesamt zeigt die Studie, dass Content Creation ein geeigneter Ansatz ist, um den DaF-Unterricht im Senegal lernendenzentrierter, kompetenzorientierter und zukunftsorientierter zu gestalten. Auf der axiologischen Ebene trägt dieser Ansatz zur Förderung von Verantwortung, Zusammenarbeit, Kreativität und kultureller Offenheit bei. Auf der praxeologischen Ebene ermöglicht er den Lernenden, Sprache in konkreten Handlungssituationen anzuwenden und eigene digitale Produkte zu gestalten. Damit eröffnet Content Creation eine ganzheitliche Bildungsperspektive, in der sprachliche, mediale, soziale und persönliche Kompetenzen miteinander verbunden werden. Weitere Untersuchungen mit größeren Stichproben und in anderen Bildungskontexten können diese Ergebnisse ergänzen und weiterentwickeln.

Literaturverzeichnis

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). *Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing*. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2021). *Teaching and researching motivation* (3rd ed.). Routledge.
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford University Press.
- Europarat. (2020). *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: Lernen, lehren, beurteilen – Begleitband*. Klett.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. Publications Office of the European Union.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken* (12. Aufl.). Beltz.
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
- Van Lier, L. (2008). Agency in the classroom. In J. P. Lantolf & M. E. Poehner (Eds.), *Sociocultural theory and the teaching of second languages* (pp. 163–186). Equinox.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.