



THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

DIE NUTZUNG VON KI-TOOLS IM FREMDSPRACHEN-UNTERRICHT

TOMÁŠ GODIŠ¹

¹ Pedagogická fakulta, Trnavská univerzita v Trnave, Priemyselná 4, 918 43 Trnava, tomasgodis@gmail.com

Abstract

The ongoing digitalisation of the education sector has fundamentally transformed teaching and learning processes – not only in foreign language education. Owing to the development of artificial intelligence (AI), new perspectives for personalised, adaptive, and interactive learning have emerged. Consequently, a central task of didactics is to systematically explore the potential of AI in teaching and to convey its practical applications to educators. This paper analyses the role of modern AI-supported applications – particularly ChatGPT – in foreign language teaching and compares their didactic potential with that of traditional language learning programs. Through selected examples, it demonstrates how AI provides individualised learner support, generates complex feedback, and simulates authentic communicative situations. Particular attention is given to the comparison of feedback structures between conventional online exercise platforms and AI-based systems. While traditional programs are largely limited to statistical correctness checks, ChatGPT offers qualitative feedback that explains error sources and promotes adaptive learning strategies. An empirical study conducted among 380 students and 12 teachers in Slovakia reveals an overall positive attitude toward digital media in foreign language instruction. The majority of respondents, who expressed their views on AI in teaching through questionnaires and pedagogical interviews, consider its use motivating and helpful, particularly for understanding new content. Nevertheless, challenges remain in the areas of technical infrastructure, time resources, and media-pedagogical competence. The study concludes that AI represents a valuable instrument for the individualisation of teaching, but does not replace the teacher. A reflective and methodologically grounded integration of AI technologies can foster foreign language acquisition by making learning processes more differentiated, interactive, and practice-oriented.

Keywords

artificial intelligence, foreign language teaching, digital media, ChatGPT, personalised learning, educational technology

Einführung

„Wir glauben, dass Maschinen nicht denken können. Aber worin besteht der Unterschied zwischen dem, was das Gehirn tut, und dem, was eine Maschine tut?“

Alan Turing

Digitalisierung ist ein Prozess, der bereits seit der Erfindung der ersten Computertechnologie kontinuierlich voranschreitet – in vielen Bereichen jedoch häufig zu langsam und ohne klare Systematik. Dennoch erfolgen heute zahlreiche menschliche Aktivitäten digital, unabhängig davon, ob es sich um Arbeitsprozesse, das Gesundheitswesen, Freizeitgestaltung oder Bildungsaktivitäten handelt. Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht (im Vergleich zu einem Unterricht ohne deren Nutzung) ermöglicht einen stärker individualisierten, autonomen, praxisnahen, motivierenden und insgesamt effektiveren Lernprozess.

Da sich die Technologie rasant weiterentwickelt, stehen sowohl die Pädagogen als auch die Lernenden vor einer ständig wachsenden Auswahl an leistungsfähigeren digitalen Lehr- und Lernwerkzeugen. Diese schnelle Entwicklung stellt Bildungseinrichtungen – ebenso wie die Lernenden – vor große Herausforderungen, insbesondere im Hinblick auf hohe Investitionen in neue Technologien, Softwarelizenzen und technisches Equipment. Kostenaufwand ist also ein wesentlicher Hemmfaktor für die Digitalisierung im Bildungswesen.

Der Fokus des vorliegenden Beitrags liegt auf den neuesten Möglichkeiten moderner Computertechnologien. Ausgewählte digitale Werkzeuge werden näher vorgestellt und ihr Einsatz anhand konkreter Beispiele veranschaulicht.



1 Der Fremdsprachenunterricht und digitale Medien

Die Didaktiker haben schon in der zweiten Hälfte des 20. Jh. vermutet, dass der Einsatz digitaler Technologie den Bildungsprozess positiv ändern wird. Damals (im Jahr 1967) meinte McLuhan: „*Wahrscheinlich ist es die Schule, die am meisten von den neuen Medien profitieren wird. Der gesamte Bildungsprozess ist in den Wandel unserer Zeit eingebunden.*“ (McLuhan, 1967, 95). Es wurden auch die ersten Forschungen durchgeführt, mit dem Ziel, die Effektivität und Möglichkeiten der damaligen digitalen Medien (speziell) im Fremdsprachenunterricht zu demonstrieren. Einer der ersten Forschungen auf diesem Feld führte schon im Jahr 1969 Schiffler durch, der Effektivität audiovisueller Medien bei der Erlangung der Fertigkeit Hörverstehen näher untersucht hat. Anhand seiner Forschungsergebnisse konstatierte er, dass „*der Einsatz audiovisueller Technik im Fremdsprachenunterricht ausgezeichnete Ergebnisse im Hörverständnis und mündlichem Ausdruck bringen*“. (Schiffler, 1969, 68). Zu dieser Zeit wurde auch über den Ersatz des traditionellen Unterrichts durch Unterricht mit digitalen Medien diskutiert. Der deutsche Didaktiker von Hentig äußerte zu diesem Thema im Jahr 1985 die folgende Meinung: „*Medien eröffnen neue Zugänge zur Wirklichkeit und ermöglichen Lernprozesse, die über das traditionelle schulische Lernen hinausgehen*“ (von Hentig, 1985, 73). Hentig verstand die Medien als eine Erweiterung (bzw. Weiterentwicklung) traditioneller Unterrichtsformen und nicht als dessen Ersatz. Auch Rivers meinte, dass digitale Medien eine Ergänzung des traditionellen Lehr- und Lernmodells darstellen und nicht als dessen Ersatz verstanden werden sollen. Rivers bezeichnete digitale Medien als Mittel für Verbreitung natürlicher Sprachinhalte also solcher, die aus realem Umfeld kommen und von Muttersprachlern produziert wurden (verbreitet etwa durch Video- oder Audioaufnahmen) (vgl. Rivers, 1981, 145). Authentische Sprache aus realen Situationskontexten und ihre Vermittlung im Fremdsprachenunterricht wurde als einer der größten Vorteile digitaler Medien geschätzt.

Digitale Medien sind heute ein fester Bestandteil des Unterrichts geworden. Sie bieten einerseits dem Pädagogen ein breites Spektrum elektronischer Instrumente für die Gestaltung des effektiven und motivierenden Lehrprozesses, andererseits dem Lernenden breite Möglichkeiten bei der Erfassung des Lehrstoffs und seinen praktischen Einsatz in realen Lebenssituationen. Ein wichtiger Vorteil der digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht ist es, dass der Pädagoge individuelle Bildungsbedürfnisse sowie Interessen seiner Schüler besser reflektieren und den Unterricht personalisierter modellieren kann. Zu wichtigen Vorteilen des Einsatzes der Medien im Fremdsprachenunterricht gehört auch das Potenzial zum autonomen Unterricht. Der Lerner kann digitale Medien nutzen, um sich weiterzubilden und um die festgelegten Bildungsziele schneller zu erreichen.

Im heutigen Fremdsprachenunterricht werden diverse digitale Medien eingesetzt. Es sind vor allem die Audio- und Videotechnik (Radio, Video, Film, Clips), Präsentationstechnik (Interaktive Tafel, Beamer, 3D-Simulatoren), Computertechnik (Lernsoftware und dank Internet online Übungsportale sowie Webseiten mit Unterrichtsmaterial). Der Computer ist zum universellen digitalen Medium geworden, welches alle anderen elektronischen Mittel vereint. Digitale Technologie ermöglicht dem Pädagogen die authentische Sprache aus realen sprachlichen Kontexten eines fremden Landes ins Klassenzimmer holen und wirkliche Lebenssituationen zu simulieren. Der Lerner lernt so authentische Sprache (mit Besonderheiten), die er im Ausland auch real einsetzen kann. Viele digitale Medien gehören heute zum Standard im Unterricht. Sie als neu zu bezeichnen wäre also nicht mehr tragbar – auch aus diesem Grund werden sie als *Standardmedien* bezeichnet (Godiš, 2022, 15).

Neben Standardmedien gibt es auch sog. *neue Medien*. Ihre Definition gestaltet sich jedoch schwierig, weil sich die Technologie ständig weiterentwickelt, was ihr schnelles Altern verursacht. Cole meint: „*Es wird noch komplizierter, eine Definition zu finden, wenn man bedenkt, dass sich mit dem fortschreitenden technologischen Wandel die Bedeutung ständig verändert.*“ (Cole, 2022, 25). Um neue Medien im Kontext der Bildung genauer zu definieren, muss eine komplexe Typologie aller elektronischen Mitteln erfolgen. Am sinnvollsten erscheint hier die Typologie nach dem Faktor der zeitlichen Nutzung der Medien im Unterrichtsprozess – so werden folgende Typen digitaler Medien unterschieden:

- **alte Medien** – werden im Unterricht nicht mehr eingesetzt, weil sie durch innovativere oder modernere Technologien ersetzt wurden. Hier werden Medien wie Overhead-Projektor, Disketten, Platten, Audio-Video-Kassetten, elektronische Schreibmaschinen aber auch veraltete Computertechnologie (z. B. DOS-Programme) gezählt.
- **Standardmedien** – werden aktiv im Fremdsprachenunterricht eingesetzt und sind auch im Kurrikulum als empfohlene elektronische Mittel enthalten. Zu dieser Gruppe gehören Radio-, Videotechnik, interaktive Tafel, Videoclips, elektronische Spiele, Präsentationstechnik (Beamer und Computerprogramme wie



Presenter, PowerPoint ...), interaktive Übungsportale oder Online-Portale mit diversem Lehr- und Lernmaterial.

- **neue Medien** – „sind solche, die sich im Prozess der Implementation in den Unterricht befinden und Grundlage neuer (moderner) Methoden und Vorgehensweisen werden“ (Godiš, 2022, 15). In diese Gruppe gehören die modernsten digitalen Medien – also neueste Computertechnologien und Computerzubehör sowie verschiedene Software – also Sprachlehr- und -lernprogramme, Kommunikationsprogramme, mobile Apps, Online-Übungsportale und auch Programme mit der Unterstützung durch die generative künstliche Intelligenz (KI).

Heute werden die ersten experimentalen Vorgehensweisen mit der künstlichen Intelligenz im Fremdsprachenunterricht getestet. So z. B. die Chatbots (von ChatGPT oder Talkpal), die fähig sind, mit einem Schüler ein Gespräch zu verschiedenen Themen zu führen. Es sind auch KI-Programme, dank welchen der Schüler lernt, grammatisch, orthographisch und stilistisch korrekt zu schreiben (z. B. Duden-Mentor, DeepL Write, ChatGPT und andere).

2 Künstliche Intelligenz – der altneue Begriff

Die Künstliche Intelligenz (KI) steht heute für Veränderung, Modernisierung oder Digitalisierung in den verschiedenen Bereichen der menschlichen Tätigkeit. Der Begriff an sich ist aber nicht neu. Schon im Jahre 1955 wurde er vom Wissenschaftler John McCarthy in Rahmen seines Projekts *Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence* eingesetzt. McCarthy gilt also als der Vater des Begriffes *Artificial Intelligence* (AI) und sein Projekt als Geburtsstunde der Forschung der künstlichen Intelligenz (McCarthy, 1955). Was versteht man aber unter dem Begriff *Artificial Intelligence* (Künstliche Intelligenz)? Das Fraunhofer Institut (FI, 2025) definiert KI als „ein Teilgebiet der Informatik, die menschliche kognitive Fähigkeiten imitiert, indem sie Informationen aus Eingabedaten erkennt und sortiert.“ Die Gesellschaft für Informatik e.V. definiert wiederum KI als „Sammelbegriff sehr unterschiedlicher Informatiksysteme, die menschliche Fähigkeiten wie logisches Denken, Lernen, Planen und Kreativität imitieren“ (Gesellschaft für Informatik, 2023). Lacks und Siepermann verstehen die künstliche Intelligenz „als ein Prozess der Erforschung intelligenten Problemlösungsverhaltens sowie die Erstellung intelligenter Computersysteme“. Sie betonen dabei, dass die Computer die Fähigkeit besitzen solche Aufgaben zu lösen, die normalerweise menschliche Intelligenz erfordern (Lacks/Siepermann, 2018). Alle präsentierten Definitionen deuten auf die Fähigkeit des Computersystems logisch zu denken. Im pädagogischen Sinne kann die KI jedoch als digitales System verstanden werden, das fähig ist die Lernprozesse durch datengestützte Analyse, adaptive Rückmeldungen und individualisierte Lerninhalte zu unterstützen mit dem Ziel, individuelles Lernen zu fördern und den Lehrkräften bei der Gestaltung von Unterricht zu helfen.

3 Sprachlehrprogramme und KI-Programme im Unterricht

Sprachlehr- und -lernprogramme ermöglichen im Fremdsprachenunterricht den Lehrstoff anschaulicher zu vermitteln, den Schülern authentische Sprache zu präsentieren, reale Sprachsituationen zu simulieren und die neu erlangten Kenntnisse praktisch einzuüben. Der Lehrer kann den Unterricht personalisierter gestalten als im Unterricht ohne ihren Einsatz – einige Sprachlehr- und -lernprogramme bieten nämlich die Möglichkeit an, ihren Inhalt nach individuellen Bedürfnissen des Lerners zu verarbeiten. Der Lerner kann selbst entscheiden welchen Lehrstoff er prioritär erlernen möchte, in welcher Form (Wahl des Übungstyps), wie lange und wie oft er konkrete Sprachstruktur einüben will. Er hat auch die Möglichkeit jederzeit auf die erarbeiteten Übungen zurückzugreifen. Ein wichtiger Teil der Sprachlehr- und -lernprogramme ist die Rückmeldung. Nach Bearbeitung der vorgegebenen Übungen erfolgt die Rückmeldung meist in der Form der Richtigkeitsprüfung und statistischer Zusammenfassung des Lernerfolgs. Oft handelt es sich um mehrstufige Rückmeldung – sie erfolgt nach jeder Antwort, Bearbeitung einer kompletten Übung und nach Bearbeitung der ganzen Lektion. Doch diese Rückmeldung ist nicht komplex, denn der Lerner erfährt eigentlich nicht, warum seine Antworten falsch sind. Diese Aufgabe übernimmt der reale Lehrer, der dem Lerner die falschen Antworten erklärt und den schwierigen Lehrstoff anhand Beispiele demonstriert.

KI-gestützte Programme wie ChatGPT oder Grok 3 bieten dem Schüler die Möglichkeit den Lehrinhalt in personalisierter Form zu vermitteln. Der Inhalt, die Übungsform oder Länge des Lehrmaterials sind frei vom Lerner bestimmbar. Anders als bei Sprachlehr- und -lernprogrammen, wo Übungen aus der Übungsbank automatisch gewählt werden, ist bei ChatGPT jede Übung einmalig – KI-gestütztes Programm verfügt nämlich keine Bank an Mustern oder Vorlagen. Wenn der Nutzer z. B. konkrete grammatische Übung lösen möchte, wird eine maßgeschneiderte Übung nach seinen aktuellen Bedürfnissen erstellt. Der Einsatz der KI-gestützter Programme ist so mit einem höheren Grad an personalisiertem Lernen verbunden.



Die Rückmeldung in Sprachlehr- und Lernprogrammen unterscheidet sich deutlich von jener in KI-gestützten Anwendungen. Eine KI liefert in der Regel komplexere Rückmeldungen und ergänzt diese stets um einen verbalen Kommentar. Der Lerner bekommt so neben statistischer Auswertung (Anzahl der Fehler und richtiger Antworten) auch eine Erklärung, worin sein Fehler besteht – er kann also gleich verstehen, warum seine Antwort falsch ist. Zusätzlich kann ihm der KI-Assistent den schwierigen Lehrstoff noch einmal erklären und anhand konkreter Beispiele demonstrieren. Der Lerner lernt durch Fehleranalyse eine bestimmte Sprachstruktur richtig zu verstehen.

In der Abbildung 1 wird ein Beispiel der Rückmeldung in dem Online-Portal Klett und im KI-Programm ChatGPT näher demonstriert. Die präsentierte Übung kommt aus dem Online-Übungsportal Klett und wurde ins ChatGPT übertragen, um die Rückmeldung bei beiden Programmen objektiv bewerten zu können. Die Übung besteht aus 10 Sätzen, und die Aufgabe der Schüler besteht darin richtige Präposition im Dativ und Akkusativ zu ergänzen. Die Rückmeldung beim Übungsportal Klett besteht aus einfacher Markierung richtiger (grüner Haken) und falscher (rotes Kreuz) Antwort. Das Portal bietet keine statistische Bewertung an. Falls der Schüler eine falsche Antwort angibt, wird ihm auch keine richtige Antwort präsentiert – er erfährt also nur, dass seine Antwort falsch ist. In diesem Fall kann nur ein realer Lehrer eine weitere Erklärung geben.

Die Rückmeldung bei ChatGPT ist viel komplexer. Der KI-Assistent präsentiert, falls der Lerner falsche Antwort angegeben hat, die korrekte Antwort und markiert den Fehler farblich. Der Fehler wird folglich wörtlich und anhand Beispiele erklärt. So gewinnt der Lerner einen viel breiteren Überblick über die Sprachstruktur und weiß auf welchem Niveau er den Lehrstoff beherrscht.

Abbildung 1: Rückmeldung bei ChatGPT und Online-Übungsportal Klett.de	
Übungsportal Klett	Rückmeldung
1) Was passt? Wähl die richtige Variante aus. ✗ a) Gestern war ich an einem Stadtfest in Hamburg. 2) Was passt? Wähl die richtige Variante aus. ✓ a) Ich weiss, dass Stefan ein Zimmer bestellt hat. 3) Was passt? Wähl die richtige Variante aus. ✗ a) Ich konnte jobben, weil ich das Geld brauche.	rotes Kreuz = falsche Antwort grüner Haken = richtige Antwort
ChatGPT	Rückmeldung
1. Gestern war ich an einem Stadtfest in Hamburg. 🔧 Korrektur: Gestern war ich auf einem Stadtfest in Hamburg. 🔴 Begründung: Bei Veranstaltungen wie „Fest“, „Party“, „Konzert“ verwendet man im Deutschen typischerweise die Präposition <u>„auf“</u> (nicht <u>„an“</u>). 2. Ich weiss, dass Stefan ein Zimmer bestellt hat. 🔧 Korrektur:	Markierung des Fehlers Präsentation der richtigen Antwort Begründung des Fehlers und Erklärung der falschen Antwort. Korrektur des orthografischen Fehlers



Ich weiß, dass Stefan ein Zimmer bestellt hat.

✦ **Begründung:** „weiß“ wird im Deutschen mit „ß“
geschrieben (nach langem Vokal „ei“). Ansonsten ist der Satz
korrekt.

Eine positive Besonderheit der Rückmeldung bei ChatGPT ist, dass nicht nur die Richtigkeit der aktuell geübten Sprachstrukturen korrigiert werden, sondern alle Fehler – also auch solche, die nicht mit dem Gegenstand des Lehrstoffes zusammenhängen. Im Beispielsatz 2 in der Abbildung 1 *Ich weiss, dass Stefan ein Zimmer bestellt hat* ist das Wort *weiss* orthographisch falsch geschrieben – mit einem Doppelkonsonant *ss* und nicht mit dem scharfen *ß*, was laut dem Rechtschreibwörterbuch Duden die richtige Schreibvariante ist (Duden, 2025). Dieser Fehler wird von ChatGPT erkannt, markiert und erklärt. Im Sprachlehrprogramm (Übungsportal Klett) wird dieser Fehler aber übersehen – der Schüler weiß also gar nicht, dass er einen orthographischen Fehler gemacht hat.

Eine komplexe Rückmeldung bei ChatGPT ist für den Schüler viel effektiver, denn er lernt die Sprache in ihrer komplexen Struktur und nicht nur ausgewählte Sprachstrukturen. Dank der Rückmeldung ist ChatGPT auch ein diagnostisches Mittel, das dem Schüler einen komplexen Überblick über seinen Sprachfortschritt bieten kann. So erfährt der Lerner welche Sprachstrukturen ihm Schwierigkeiten bereiten und was er nochmals wiederholen muss oder was er schon gut beherrscht. Dieses diagnostische Mittel kann auch für den Lehrer von großer Bedeutung sein, denn er kann dadurch Lernschwierigkeiten identifizieren und effektive Lehrstrategien für ihre Eliminierung durchführen.

Neben Programmen wie ChatGPT gibt es auch weitere KI-gestützte Programme, die für Fremdsprachenbildung entstanden sind – es sind z.B. Reverso, Quizlet, Duolingo, DeepL Write und viele andere.

Es gibt viele Bereiche der Fremdsprachenbildung, für welche sich KI-Programme gut eignen. Weil unser Augenmerk auf dem Programm Chat GPT liegt, werden in den nächsten Zeilen einige weitere Instrumente, die der Pädagoge im Fremdsprachenunterricht nutzen kann, näher präsentiert und anhand Beispiele demonstriert.

4 Produktive Sprachfertigkeiten Schreiben, Sprechen und ChatGPT

ChatGPT ermöglicht seinem Nutzer einen schriftlichen Text zu produzieren. Das Programm kann ihm verschiedene Textvorlagen zur Verfügung stellen, dank welchen er neben richtiger Grammatik auch typische Merkmale konkreter Textsorten (z. B. des Briefes, Vertrags, Berichtes, Zeitungsartikels, Steckbriefes, usw.) erlernt. Neben der morpho-syntaktischen, lexikalischen oder orthografischen Struktur des Textes wird auch seine stilistische Angemessenheit bewertet und korrigiert. Der Lerner lernt so einen Text für konkrete Sprachsituationen stilistisch richtig zu konstruieren (mit passender Ausdrucksweise, Wortwahl, Stilmitteln oder Stilfärbung).

ChatGPT kann den Text auch in verschiedene Sprachniveaus oder Funktionalstile transformieren. Dieses Instrument ist vor allem für den Lehrer von enormer Wichtigkeit, denn er kann schnell und problemlos interessante Lesetexte für das sprachliche Niveau seiner Schüler anpassen lassen. Aber auch Lerner können dieses Instrument gut nutzen z. B. bei Produktion von Präsentationen, Referaten oder schriftlicher Projektarbeit, wo die Sprache fachlich angemessen formuliert werden soll. In spezialisierten Fachbereichen, wo spezifische Schriftlichkeiten erlernt werden sollen (z. B. Bürodeutsch, Recht, Medizin, Journalistik, usw.) ist dieses Instrument auch sehr bedeutsam, weil die Lerner durch Vorlagen typische fachspezifische Textstrukturen erlernen können.

Der KI-Assistent kann in simulierten Sprachsituationen in die Rolle des Kommunikationspartners treten (z. B. bei E-Mail-Wechsel als Schreibpartner) und mit dem Lerner einen realen Schriftaustausch (z. B. Kommunikation zwischen Beamten und Bürgern) simulieren. Durch solche Simulation lernt der Lerner in verschiedenen Sprachsituationen angemessen schriftlich zu handeln.

Dank dem Sprachmodul ist es sogar möglich mit dem KI-Assistenten im Programm ChatGPT mündlich zu kommunizieren. Dabei können unterschiedliche reale Handlungssituationen mündlich simuliert werden (z. B. Gespräch zwischen dem Kunden und Verkäufer oder Arzt und seinem Patienten) Bei solcher Kommunikation wird der Schüler jedoch nicht immer korrigiert, aber nur dann, wenn er einen Fehler macht, der das Verständnis erschwert. Dieses Instrument eignet sich für die Rollenspiele also „*didaktisch inszenierte Interaktionsformen, bei denen die Lernenden bestimmte Rollen übernehmen und in simulierten Situationen sprachlich handeln sollen*“ (Piepho, 1981, 56). Auch bei solchen simulierten Gesprächen kann der Lerner den Kommunikationsverlauf nach



seinen Bedürfnissen einstellen – er bestimmt Tempo des Gesprächs, Thema, Form, sprachliches Niveau. Es muss aber betont werden, dass das Sprachmodul von ChatGPT nur begrenzt zugänglich ist und erfordert eine gute technische Ausstattung (z. B. einen modernen Computer, Kopfhörer, Kamera, Mikrofon und eine stabile Internetverbindung). Gerade die Simulation von mündlichen Gesprächen kann jedoch für den Lerner motivierend sein, denn es werden Sprachsituationen eingeübt, die er in der Zukunft auch real erleben kann.

5 Die Erstellung des Lehr- und Lernmaterials

Der Pädagoge verfügt dank Computertechnologie und Internet über unendliche Quellen von Lehr- und Lernmaterial – Internetseiten, Übungsportale, Programme (bzw. Apps) mit Übungsmaterialien zu praktisch allen Sprachstrukturen. Auch Lehrvideos (z. B. bei Youtube) oder Sprachlernspiele (Wordwall, Kahoot! und viele Weitere) sind heute beliebte elektronische Instrumente im Fremdsprachenunterricht.

Weil jedoch der Unterricht heute in maximaler Weise schülerorientiert sein muss, darf der Lehrer nicht nur ein Konsument von verschiedenen Lehrinhalten im Internet sein, sondern auch ihr aktiver Produzent. Jeder Schüler hat nämlich individuelle Bedürfnisse, die im höchstmöglichen Maße reflektiert werden müssen. Der Pädagoge hat verschiedene Möglichkeiten dazu – z. B. durch Vorbereitung vom maßgeschneiderten Lehr- und Lernmaterial. Es gibt verschiedene Programme, die zur Erstellung von personalisiertem Lehr- und Lernmaterial genutzt werden können, z. B. Wordwall, Suchsel, Übungsblätter selbst gemacht von Goethe, Kahoot! und viele andere. Diese Programme bieten meist bestimmte Vorlagen an, wo der Lehrer einfach nur den Lehrinhalt einfügt und es wird automatisch eine konkrete Übung oder Lehrmaterial erzeugt. Der Nachteil ist, dass der Lehrer mit vorgegebenen Vorlagen arbeiten muss und den Inhalt der Form (der Vorlage) anpassen muss.

Im Chat GPT kann der Lehrer Übungen in einer selbst entworfenen Form produzieren – also ist nicht nach vorgegebenen Übungsvorlagen. Er kann so die Form dem Inhalt anpassen und nicht umgekehrt. Das Programm erstellt nach der Eingabe des Lehrinhalts und der Übungsform die Übung sekundenschnell. Der Lehrer kann diese Übung danach noch zusätzlich anpassen oder verändern (Sätze hinzufügen oder Fehler korrigieren). ChatGPT ermöglicht Übungen für virtuelle Übungsportale aber auch einfach zum Ausdrucken generieren.

6 Teilergebnisse der Untersuchung zu digitalen Medien im Unterricht

Im Rahmen unserer Untersuchung zum Einsatz digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht wurde ein Einstellungsfragebogen unter 380 Schülerinnen und Schülern im Alter von 15 bis 20 Jahren an verschiedenen weiterführenden Schulen in der Slowakei verteilt und elektronisch (durch Programm Forms) durchgeführt. Ergänzend dazu fanden Interviews mit 12 Deutschlehrern statt. Ziel der Erhebung war es, Meinungen zu verschiedenen Aspekten des Deutschunterrichts zu erfassen. Ein Aspekt war auch die Nutzung digitaler Medien und deren Integration im Deutschunterricht. Der Fragebogen umfasste insgesamt 25 Aussagen, zu denen die Lernenden mithilfe der Likert-Skala Stellung nahmen. Auf die Aussage „*Wir nutzen digitale Medien im Unterricht*“ antworteten 49 % positiv, 41,9 % negativ und 9,1 % konnten keine Angabe machen. Auf die Aussage „*Der Einsatz elektronischer Hilfsmittel im Deutschunterricht erleichtert mir das Verstehen neuer Inhalte*“ reagierten 52,4 % der Befragten zustimmend, 22,1 % lehnten die Aussage ab, und 25,5 % zeigten sich unentschieden. Eine ausgesprochen positive Haltung zeigte sich in Bezug auf den künftigen Einsatz digitaler Medien: 77,8 % der Schülerinnen und Schüler wünschten sich einen häufigeren Einsatz im Fremdsprachenunterricht, 13,9 % sprachen sich dagegen aus, während 8,3 % keine klare Präferenz Angaben. Aus den Ergebnissen des Einstellungsfragebogens lässt sich feststellen, dass die Mehrheit der Lernenden den digitalen Medien im Unterricht offen und positiv gegenübersteht und deren Einsatz für sinnvoll und motivierend hält.

Auch die Interviews mit den Lehrern ergaben aufschlussreiche Ergebnisse. Die befragten Lehrerinnen und Lehrer beantworteten mehrere Fragen zum allgemeinen Unterrichtsgeschehen, insbesondere zum Einsatz digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht. Auf die Frage „*Welche elektronischen Mittel nutzen Sie im Fremdsprachenunterricht?*“ nannten die Lehrpersonen vor allem CD-Player, Präsentationstechnik (z. B. Beamer, PowerPoint) sowie interaktive Übungsportale wie Kahoot!, Duolingo, Seduo und Lehrvideos auf YouTube. Eine Lehrerin mit 25 Jahren Berufserfahrung äußerte sich folgendermaßen: „*Da Deutsch nur zwei Stunden pro Woche unterrichtet wird, habe ich wenig Spielraum, neue Programme oder Technologien in den Unterricht zu integrieren. Deshalb greife ich auf bewährte, traditionelle Methoden zurück.*“ Zur Frage „*Wie schätzen Sie die Effektivität des Einsatzes digitaler Medien beim Erwerb sprachlicher Fertigkeiten ein?*“ antworteten die meisten Lehrkräfte, dass insbesondere die Fertigkeiten Hören und Schreiben durch digitale Medien effektiv gefördert werden können. Die Sprechkompetenz hingegen werde nur eingeschränkt oder gar nicht durch digitale Medien unterstützt. Eine Lehrkraft betonte jedoch: „*Alle Fertigkeiten können gut geübt werden. Beim Sprechen ist es zwar schwieriger, aber mit einer gelungenen Kombination geeigneter Programme kann man durchaus Sprechanlässe schaffen.*“



Hinsichtlich der Frage „Welche Probleme gibt es beim Einsatz digitaler Technologien in Ihrem Unterricht?“ nannten die Befragten insbesondere die unzureichende technische Infrastruktur, eine instabile Internetverbindung sowie die geringe Stundenzahl des Deutschunterrichts als zentrale Hindernisse. Einige Lehrkräfte gaben zudem an, dass sie über unzureichende medienbezogene Kompetenzen verfügten und es ihnen schwerfalle, diese mit didaktischen Anforderungen zu verbinden. Eine Lehrerin äußerte dazu: „Ich würde gerne mehr moderne Programme im Unterricht einsetzen, weil sie den Unterricht deutlich effektiver machen. Allerdings fehlen mir die nötigen Kenntnisse über viele dieser Programme. Ich habe so viel Arbeit in der Schule, dass mir einfach die Zeit fehlt, mich selbstständig einzuarbeiten.“

Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen deutlich, dass sowohl Schülerinnen und Schüler als auch Lehrkräfte den Einsatz digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht grundsätzlich befürworten. Während die Lernenden vor allem das unterstützende Potenzial für das Verstehen neuer Inhalte erkennen, sehen die Lehrkräfte insbesondere bei den rezeptiven Fertigkeiten Vorteile. Gleichzeitig machen die Rückmeldungen auch auf bestehende Herausforderungen aufmerksam – etwa in Bezug auf technische Ausstattung, zeitliche Ressourcen und medienpädagogische Kompetenzen. Diese Aspekte gilt es in künftigen Bildungsstrategien gezielt zu berücksichtigen, um digitale Medien nachhaltig und effektiv in den Unterricht zu integrieren.

Schlussfolgerung

Der Einsatz von künstlicher Intelligenz im Deutschunterricht eröffnet neue didaktische Perspektiven und individualisierte Lernwege. KI-gestützte Tools können Lernende gezielt fördern, indem sie personalisiertes Feedback geben und unterschiedliche Kompetenzen ansprechen. Gleichzeitig erfordert ihre Integration eine kritische Medienkompetenz sowohl bei Pädagogen als auch bei Schülern. Um das Potenzial dieser Technologien voll auszuschöpfen, ist eine didaktisch reflektierte Auswahl und ein sinnvoller Methodeneinsatz entscheidend. KI kann zwar den Unterricht bereichern, sie ersetzt jedoch nicht den Pädagogen und sein didaktisches Feingefühl, was auch auf die Erfahrung aus unserer Untersuchung zurückgeführt werden kann. Wir identifizieren uns mit der Meinung Handkes, dass „Künstliche Intelligenz kein Ersatz für Lehrende ist, sondern ein Werkzeug, das den Unterricht bereichern und individualisieren kann.“ (Handke, 2020). Eine ausgewogene Verbindung von Menschen und digitalem Medium trägt so zur Qualität des Fremdsprachenlernens bei.

Acknowledgement: Dieser Beitrag wurde durch die Agentur für Kultur- und Bildungsförderung des Ministeriums für Bildung, Forschung, Entwicklung und Jugend der Slowakischen Republik im Rahmen des Projekts KEGA 015TTU-4/2024 mit dem Titel Die Umsetzung der Flipped-Classroom-Methode in der Hochschulbildung gefördert.

Literatur

- COTE, Joe. 2022. *What Is New Media?*. Southern New Hampshire University. [2025-06-18]. Available online: <https://www.snhu.edu/about-us/newsroom/2022/09/what-is-new-media>
- DUDEN ONLINE. 2025. „wissen“ Bibliographisches Institut. [2025-06-18]. Available online: https://www.duden.de/rechtschreibung/weisz_zu_wissen
- FRAUNHOFER-INSTITUT FÜR KOGNITIVE SYSTEME 2025, *Künstliche Intelligenz*. [2025-06-18]. Available online: <https://www.iks.fraunhofer.de/de/themen/kuenstliche-intelligenz.html>.
- GESELLSCHAFT FÜR INFORMATIK 2023. *Künstliche Intelligenz in der Bildung*. Berlin GFI-Verlag [2025-06-18]. Available online: https://gi.de/fileadmin/GI/Hauptseite/Service/Publicationen/GI_Positionspapier_KI_in_der_Bildung_2023-07-2.pdf
- GODIŠ, Tomáš. 2022. *Sprachlehr- und -lernprogramme im Fremdsprachenunterricht*. University of Trnava. Trnava. ISBN: 978-80-568-0540-4
- HANDKE, Jürgen. 2020. *Künstliche Intelligenz in der Hochschullehre – Chancen und Herausforderungen*. Vortrag auf der Learntec 2020, Karlsruhe, 28. Januar 2020. [2025-06-18]. Available online: <https://www.youtube.com/watch?v=xJUzH7rG2h4>.
- ChatGPT. 2025. *ChatGPT online application*. [2025-06-18]. Available online: <https://chatgpt.com>.
- KLETT. 2025. *Online-Übungen*. Klett-Verlag, München, [2025-06-18] Available online: <https://onlinecvicenia.vydavatelstvoklett.sk>.
- LACKES Richard, SIEPERMANN Markus. 2018. *Gabler Lexikon*, [2025-06-18]. Available online: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/kuenstliche-intelligenz-ki-40285/version-263673>



McCARTHY, John. McCarthy *Projekt* 1956. 2025 [2025-06-18]. Available online: <https://home.dartmouth.edu/about/artificial-intelligence-ai-coined-dartmouth>

McLUHAN, Marshall. 1967. *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. New York: Bantam Books, s. 95.

PIEPHO, Hans-Eberhard. 1974. *Kommunikative Kompetenz als übergeordnetes Lernziel im Englischunterricht*. Frankfurt am Main: Frankonius-Verlag. ISBN: 3-87962-026-1.

RIVERS, Wilga 1966. Comprehension and Production in Interactive Language Teaching. In: *Modern Language Journal* 50(4) s. 160–167.

RIVERS, Wilga. 1981. *Teaching Foreign-Language Skills*. University of Chicago Press. Chicago.

SCHIFFLER, Ludger. 1969. *Zur Problematik des audiovisuellen Französischunterrichts. Eine experimentelle Untersuchung über die Auswirkungen eines audiovisuellen Sprachkurses auf die Leistungen der Schüler im Hörverstehen und im mündlichen Ausdruck*. doctoral dissertation. Berlin: FU Berlin.

VON HENTIG, Hartmut. 1985. *Bildung – Ein Essay*. München: Hanser Verlag.