



© georgerudy, stock.adobe.com

»DAS MACHT EINFACH VIEL MEHR SPASS«

Kommunikation mit digitalen Medien als Motivationsfaktor

Der Beitrag beschreibt einen praxisorientierten Unterrichtsverlauf im Fremdsprachenunterricht über das lebensnahe Thema »Jugendsprache«. Mit dem Einsatz von verschiedenen digitalen Medien sollen authentische Kommunikationsanlässe angeregt und gleichzeitig die Motivation für den Austausch in der Fremdsprache gesteigert werden.

VON SONJA HEINRICH UND RASMUS SAM DIGE PEDERSEN

Schlagwörter: digitale Medien, Jugendliche, Motivation, authentische Kommunikation

Es ist nicht immer einfach, Schüler und Schülerinnen im Fremdsprachenunterricht zur Kommunikation in der Fremdsprache anzuregen. Dies gilt insbesondere für die Sekundarstufe I und hier vor allem für die 7.–9. Klasse, wo sich die Pubertät bemerkbar macht. Hinzu kommt, dass Deutsch in Dänemark erst ab der 5. Klasse unterrichtet wird, die Schüler und Schülerinnen in der 7.–9. Klasse also noch nicht über ausreichende Sprachkenntnisse verfügen, um sich angemessen über die Themen austauschen zu können, für die sie sich interessieren. Wenn sie also weniger über Inhalte motiviert werden können,

dann müssen andere Motivationsfaktoren stärker in die Unterrichtsplanung einbezogen werden. Der Einsatz digitaler Medien kann hierbei eine gute Option darstellen.

Mit der Nutzung von digitalen Medien im Unterricht lassen sich viele abwechslungsreiche Kommunikationsmöglichkeiten schaffen. Zugleich fühlen sich Schüler und Schülerinnen durch digitale Medien im Unterricht oft mehr angesprochen als von gedruckten Lernmaterialien, da sie digitale Medien auch in ihrer Freizeit verwenden. Aus diesem Grund stellen insbesondere Web 2.0-Anwen-

dungen und die Einbeziehung des Internets in den Deutschunterricht eine gute Möglichkeit dar, die Lebenswelt der Jugendlichen einzubeziehen und → authentische Kommunikationsanlässe zu schaffen. Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren in ihrem gewohnten Medium miteinander, fühlen sich dadurch in den Unterricht einbezogen und sind motivierter. Deci und Ryan beschreiben diese Art von motivierten Verhaltensweisen als intrinsische/innere Lernmotivation (Deci/Ryan 1993, 223). Wenn die Schüler und Schülerinnen erleben, dass sie eine Handlung im Unterricht frei auswählen bzw. mitbestimmen können, werden extrinsisch (von außen) motivierte Handlungen durch Integrationsprozesse in selbstbestimmte Handlungen überführt und damit die intrinsische/innere Motivation aktiviert (Deci/Ryan 1993, 227–228).

Digitale Medien haben zusätzlich den Vorteil, dass sie orts- und oft zeitunabhängig eingesetzt werden können. Sie sind somit flexibel und können auch außerhalb der Schule sowie im Online-Unterricht genutzt werden. In unserer Unterrichtseinheit haben wir untersucht, inwiefern eine Motivationssteigerung durch die Nutzung digitaler Medien stattfindet. Unsere Ergebnisse wollen wir anhand der 21st Century Skills, auch 4 K-Modell des Lernens genannt, diskutieren. Die 4 K-Skills (Fertigkeiten) stellen hierbei Kompetenzen (Kollaboration, Kommunikation, Kreativität und kritisches Denken) dar, welche für Lernende im 21. Jahrhundert als bedeutend angesehen werden (Stierwald 2019).

Diesem Artikel liegt ein Unterrichtsverlauf zum Thema »Jugendsprache« zugrunde, den wir während des Corona-Lockdowns im Frühjahr 2020 in einer 8. Klasse als Online-Unterricht durchgeführt haben. In dieser Zeit war es eine besondere Herausforderung, die Lernmotivation der Schülerinnen und Schüler aufrechtzuerhalten und weiterhin abwechslungsreichen Unterricht zu gestalten, in dem die Lernenden selbst möglichst aktiv sein und miteinander in der Fremdsprache interagieren sollten. Wir haben deshalb dieses lebensnahe Thema gewählt und uns für den Einsatz einiger Web 2.0-Anwendungen entschieden, die die Lernenden bereits kannten, die sie also selbstständig einsetzen konnten. Der Unterrichtsverlauf stellt eine Vertiefung des Themas »Jung sein« dar. Das Thema »Jugendsprache« hat seinen Ausgangspunkt in einer digitalen Lernplattform, wo wir Inspiration für die Aufgaben gefunden haben.

Wenn man mit Jugendsprache arbeitet, muss man berücksichtigen, dass sich die Ausdrücke der Jugendsprache konstant ändern und dynamisch entwickeln. Wir betrachten Jugendsprache als eine

Brücke für interkulturelles Lernen, weil sie als Stil- und Variationskompetenz zur Standardsprache gilt (Neuland 2007, 53). Im Fremdspracherwerb der Schüler und Schülerinnen können wir auf ihre eigenkulturellen Erfahrungen mit Jugendsprache zurückgreifen, und sie mit der neuen fremdkulturellen Jugendsprache vergleichen. Damit unterstützen wir die Lernerorientierung sowie die Berücksichtigung autonomer Lernprozesse (Neuland 2007, 53–54).

Die Jugendsprache beeinflusst den Sprachwandel, und es ist wichtig, dass sie nicht als eine homogene Varietät betrachtet wird, weil sie eine Vielzahl von jugendlichen Sprechstilen mit jeweils lokalen Besonderheiten, aber auch gemeinsamen Konturen ist (Androutopoulos 2005, 173–174).

Die didaktische Relevanz des Themas bezieht sich darauf, dass die Schüler und Schülerinnen sich an der Zielsprache orientieren und sich mit Gleichaltrigen identifizieren (Wichmann 2016). In diesem Kontext ist die Arbeit mit dem deutschen Jugendmagazin *Bravo* sinnvoll, weil die Jugendlichen sich anhand dessen über authentische und für sie wiedererkennbare Themen austauschen. Auf die konkrete Arbeit mit *Bravo* kommen wir im nächsten Abschnitt näher zu sprechen.

Im Curriculum sind diese Lernbereiche im Fokus:

- Kultur und Gesellschaftsverhältnisse: Die Schüler und Schülerinnen beschäftigen sich mit verschiedenen Ausdrücken, die von Jugendlichen derzeit verwendet werden. Anhand von Text und Medien sollen die Lernenden ihr Hör- und Leseverstehen trainieren. Zusätzlich sollen sie etwas über jugendliche Lebensstile lernen.
- Mündliche Kommunikation: Die Schüler und Schülerinnen können die Bedeutung eines Jugendwortes erklären. Sie sollen die Bildung einfacher Sätze üben, indem sie einen Dialog schriftlich formulieren, und sie sollen in der Fremdsprache miteinander kommunizieren.
- Schriftliche Kommunikation: Die Schüler und Schülerinnen können einen Comic mit Jugendsprache produzieren.

Lernziel für die Schüler und Schülerinnen war:

- Du kannst Ausdrücke der deutschen Jugendsprache benutzen.
- Du kannst den Unterschied zwischen Jugendsprache und der formellen Sprache erkennen.
- Du kannst Jugendsprache in einem Text und einem Dialog verwenden.

ONLINE-UNTERRICHT MIT FREI ZUGÄNGLICHEN APPS

Für unsere Unterrichtseinheit waren verschiedene Lernziele angesetzt. Übergeordnet sollten die Lernenden ihr Hör- und Leseverstehen trainieren, die Bildung einfacher Sätze üben und sie sollten in der Fremdsprache miteinander kommunizieren. Über die zahlreichen sozialen Medien findet heutzutage Jugendsprache nicht nur mündlich, sondern auch schriftlich statt, weswegen Mündlichkeit und Schriftlichkeit in diesem Thema eng miteinander verknüpft sind. Zusätzlich sollten die Schülerinnen und Schüler etwas über unterschiedliche Sprachvariationen, hierunter das sogenannte Kiezdeutsch, erfahren und es mit ihrer eigenen Sprache und darin vorhandenen Sprachvariationen vergleichen. Die Lernenden sollten ebenfalls in Kontakt mit Aspekten jugendkultureller Lebensstile kommen.

Die Lehrkraft kann zur Recherche von deutschen Jugendwörtern das Online Neologismenwörterbuch OWID (<https://www.owid.de/docs/neo/start.jsp>) nut-

zen. Inwiefern das Wörterbuch in den Unterricht miteingebaut werden sollte, sollte die Lehrkraft in Hinblick auf die jeweilige Schülergruppe individuell entscheiden.

Tabelle 1 zeigt unseren Unterrichtsverlauf mit Lektionsanzahl und -dauer sowie die dazugehörigen Lernziele, Aktivitäten, Sozialformen und Materialien im Überblick.

Zu Beginn der Unterrichtseinheit wurde im Plenum besprochen, wo die Lernenden schon einmal mit deutscher Jugendsprache in Kontakt gekommen sind. Hierzu bietet sich an, im Vorfeld mit der Klasse einen Film zu sehen (zum Beispiel »Fack ju Göhte«) oder Jugendmusik zu hören (zum Beispiel Peter Fox, Meero etc.), in denen Jugendsprache vorkommt. Man kann auch einen Text aus einer bekannten deutschen Jugendzeitschrift (*Bravo*, www.bravo.de) auswählen und mit den Jugendlichen im Vorfeld lesen. Das Jugendmagazin wird im späteren Teil der Unterrichtseinheit noch näher erklärt. Viele Jugendliche in Dänemark kommen zusätzlich mit deutscher

LEKTION / DAUER	LERNZIEL	AKTIVITÄT	SOZIALFORM	MATERIALIEN
1–2 / 90 MIN.	Die Schüler und Schülerinnen können Merkmale der Jugendsprache in Text und Medien finden	Brainstorming Wortschatzarbeit	Gruppenarbeit, Einzelarbeit und Plenum	Musik, z. B. Peter Fox und Meero Bravo, www.bravo.de YouTube, 100 Jugendwörter der Film »Fack ju Göhte« Podcast zu Schnecken-TÜV und Pornflakes – so spricht die Jugend heute Podcast 65
3 / 45 MIN.	Die Schüler und Schülerinnen sollen ein Brainstorming mit Jugendwörtern erstellen	Wortschatzarbeit	Gruppenarbeit, Einzelarbeit und Plenum	www.padlet.com https://www.mentimeter.com/ https://quizlet.com/latest https://kahoot.com/
4–5 / 90 MIN.	Die Schüler und Schülerinnen sollen das Lieblings-Jugendwort eines anderen Lernenden erraten	Interview als Audiodatei Erklärvideo SMS-Kette	Partnerarbeit	Handys und Computer
6–7 / 90 MIN.	Die Schüler und Schülerinnen sollen sich gegenseitig ihren Test und ihr Testergebnis vorstellen	Online-Test und Interview	Einzelarbeit und Partnerarbeit	https://www.bravo.de/ https://bravo-archiv.de/home.php
8–9 / 90 MIN.	<u>Abschlussprodukt</u> Die Schüler und Schülerinnen sollen ein kreatives Produkt mit den erlernten Jugendwörtern erstellen	Comics / Storyboards produzieren	Gruppenarbeit	https://www.pixton.com/ www.bookcreator.com

Tabelle 1: Übersicht über die Unterrichtseinheit

Jugendprache durch Videos von sogenannten »Influencern« auf dem freien Videokanal YouTube sowie durch das Computerspiel Minecraft in Kontakt.

Danach sollten die Lernenden in der kostenlosen App »Padlet« (www.padlet.com) arbeiten. Sie sollten hierbei gemeinsam ein Padlet mit Jugendwörtern erstellen, um ihr Vorwissen zu aktivieren und schriftlich festzuhalten. Padlet ist eine Art digitale Tafel/Pinnwand, auf welcher man Notizen, Fotos, Videos, Links und Sprachaufnahmen ablegen kann.

Es gibt zusätzlich sehr schöne verschiedene Präsentationsmöglichkeiten, wie z. B. Leinwand, Zeitreihe, Regal und Landkarte. In Padlet können Lernenden gleichzeitig miteinander arbeiten und Text sowie Bilder, Videos etc. teilen.

Eine Alternative zu »Padlet« ist »Mentimeter« (<https://www.mentimeter.com/>). In »Mentimeter« kann man interaktive Abstimmungen, Präsentationen und Brainstormings machen. Im Vergleich zu Padlet ist die App in der Anwendung mit Lernenden allerdings ein bisschen kompliziert und unübersichtlich, weil es sehr viele Wahlmöglichkeiten gibt.

Hier ein Beispiel einer kurzen in Mentimeter erstellten Umfrage zur App »Book Creator«, das später im Text näher erläutert wird (Abb. 1).

Für die weitere Wortschatzarbeit zum Thema haben wir die freie App »Quizlet« (<https://quizlet.com/latest>) benutzt. Als Lehrkräfte haben wir das Quizlet mit Jugendwörtern erstellt. Quizlet eignet sich gut für Wortschatzübungen, weil verschiedene sprachliche Kompetenzen wie Hören, Lesen und Schreiben bei den Lernenden aktiviert werden. Zusätzlich können sie ihrer eigenen Lernprogression folgen. In der App kann man selbst ein Quiz erstellen, man kann aber auch in der Suchfunktion nach einem bereits vorhandenen und bereitgestellten Quiz suchen. Quizlet lässt sich mit der kostenlosen

App »Kahoot« (<https://kahoot.com/>) vergleichen, wo es ähnliche Möglichkeiten gibt.

Mit der Zusatzfunktion »Quizlet live« kann man online individuell oder in Gruppen spielen. Die Gruppenarbeit bietet den Vorteil, dass man zusammenarbeiten muss, um die richtigen Wörter zu finden. Die Schülerinnen und Schüler helfen sich dabei gegenseitig und die Kompetenzen Kommunikation und Kollaboration werden aktiviert (Abb. 2).



Abb. 2: Kollaboration mit digitalen Medien © Monkey Business, adobe.stock.com

Im weiteren Verlauf sollten die Lernenden das Lieblings-Jugendwort eines anderen Lernenden erraten, wobei ebenfalls die mündlichen Kompetenzen trainiert werden sollten. Die Schülerinnen und Schüler sollten dabei eine Art Interview machen, indem sie die andere Person über deren Jugendwort befragen, um es dann zu erraten. Es kann von Vorteil sein, wenn die Lernenden ihr Interview als Audiodatei aufnehmen, oder nach dem Interview ein kurzes Video über das Lieblingswort des anderen erstellen. So bekommt man als Lehrkraft eine Sprachprobe der Lernenden, auf die man später zurückkommen und Feedback geben kann.

Als Möglichkeit zur Differenzierung gab es einen Lückentext, welcher als Hilfestellung für das Interview und das darauffolgende Video genutzt werden konnte. Hier ein Beispiel eines Schülers:

Welches Jugendwort hast du gewählt?

Ich habe _____ gewählt.
Was bedeutet _____?
_____ bedeutet _____.

Welches Jugendwort hast du gewählt?

Ich habe das Wort Snackosaurus gewählt.
Was bedeutet Snackosaurus?
Snackosaurus bedeutet, dass eine Person sehr viel isst.



Abb. 1: Mentimeter Umfrage

Als Zusatzaufgabe kann man eine SMS-Kette mit den Lernenden durchführen. Hierbei formuliert eine Person einen Satz mit einem Jugendwort und schickt diesen als SMS zu der jeweiligen nächsten Person in der Kette. Als Lehrkraft bietet es sich an, eine Reihenfolge für die Kette festzulegen. Bei geübten Lernenden kann man in einer SMS-Kette eine Geschichte mit Jugendwörtern starten und weiterzählen/weiterdichten.

Die beschriebenen Aufgaben bieten den Schülerinnen und Schülern verschiedenartige Kommunikations- und → Interaktionsmöglichkeiten. Sie können aktiv zur Mitgestaltung der einzelnen Aufgaben beitragen und haben demnach einen hohen Grad an Selbstbestimmung, welcher nach Deci / Ryan motiviert (Deci/Ryan 1993, 228).

AUTHENTISCHE LERNMITTEL

Um die Jugendsprache in einem authentischen Zusammenhang zu erleben, haben die Schüler und Schülerinnen mit der Online-Ausgabe des Jugendmagazins *Bravo* gearbeitet (<https://www.bravo.de/>). Das Jugendmagazin *Bravo* gibt es in Deutschland seit den 1950er Jahren. Es galt lange Zeit in Deutschland als das Leitmedium für Jugendliche und war damit ein wichtiger Bestandteil der deutschen Jugendkultur. Heute ist *Bravo*, durch das Auftreten der Neuen Medien, nur noch ein Medium unter vielen Anderen. Die Online-Ausgabe des Jugendmagazines wird aber weiterhin genutzt und beinhaltet Themen der jeweils aktuellen jugendlichen Lebensstile. Bei der Arbeit mit *Bravo* im Schulkontext sollte die Lehrkraft im Vorfeld prüfen, ob der Inhalt mit der länderspezifischen Kultur konform ist.

Im Unterricht durften die Schüler und Schülerinnen sich zunächst frei mit dem Online-Magazin beschäftigen. Danach bekamen die Schüler und Schülerinnen den Arbeitsauftrag, einen Online-Test in der *Bravo* durchzuführen. Es werden Tests zu jugendnahen Themen wie Freundschaft, Liebe, Mode, Schule, Zukunft usw. angeboten. Die Lernenden sollten sich danach gegenseitig ihr Testergebnis vorstellen. Im Unterricht zeigte sich deutlich, dass die Schüler und Schülerinnen sich gut im Online-Magazin zurechtfinden und sich von den Themen angesprochen fühlen. Die Testergebnisse regten zu lebendigen Diskussionen noch über den Unterricht hinaus an. Wir nutzten nachfolgend Google Analyse, um eine Schülerumfrage zur Arbeit mit der Online-Ausgabe *Bravo* durchzuführen. Hier ein paar unkorrigierte Aussagen:

Google Analyse – Online-Magazin Bravo

Ihr solltet in dem Online-Magazin *Bravo* einen Test machen. Wie war das?

- Es war einfach und schnell.
- Ich finde es schön, dass man auch Neues ausprobieren kann
- Der war lustig, und interessante.
- Es war ein großartiger Test für die Klasse und es hat Spaß gemacht.

Wie fandest du die Arbeit mit dem Online-Magazin *Bravo*?

- Ich denke, es ist eine gute Website mit guten Inhalten. Sehr unterhaltsam und Spaß Magazin.
- Ich denke, es ist gut, weil man etwas anderes macht.
- Es ist also keine Arbeit, weil es Spaß macht.

ABSCHLUSSPRODUKT

Als Abschlussprodukt sollten die Lernenden einen Comic mit Jugendwörtern in der kostenlosen App »Pixton« (<https://www.pixton.com/>) erstellen (Abb. 3). Die Comics wurden anschließend in der Klasse ausgestellt und vorgetragen.

Unsere Praxisbeispiele und die Schülerumfrage zeigen, dass die Verwendung der digitalen Medien sinnvoll ist, um die Selbstbestimmung der Lernenden zu steigern. Die intrinsische Motivation beinhaltet Neugier und Exploration, die wir mit kreativen Apps wie Pixton und Book Creator unterstützen können.

EVALUIERUNG DES THEMAS

»JUGENDSPRACHE«

Als abschließende Evaluierung wollten wir erfahren, wie den Lernenden die Unterrichtseinheit gefallen hat. Wir haben deshalb eine qualitative Schülerumfrage in Google Analyse durchgeführt.



Abb. 3: Schülercomic in Pixton

*Google Analyse – Schülerperspektive***Welche Jugendwörter hast du gelernt?**

- Ich habe die Jugendwörter Handys, Alpha-Kevin, rumoxidieren, Bambus gelernt.
- Ich habe die Jugendwörter Alpha-Kevin, screenitus und snickersfabrik gelernt.
- Ich habe die Jugendwörter Spacko, Hipster-shit, Yolo, Babo, Swag und Smombie gelernt.
- Ich habe die Jugendwörter alpha-kevin, Discoopumper, salamiparty und mehr gelernt.

Wie findest du das Thema über die Jugendsprache und warum?

- Die Thema Jugendsprache, ist gut und spass. Du lernst sehr.
- Ich finde das Thema interessant, weil ich bin jung.
- Ich finde das Thema lustig und interessant, weil wir können in Beziehung setze nach Jugendwörter.
- Ich finde das Thema witziges weil das Thema ist andersartig.

Wie findest du den Deutschunterricht, wenn du z. B. mit Apps wie Quizlet, Pixton und Kahoot arbeiten?

- Ich finde den Deutschunterricht macht spaß, weil die Apps die Schüler mehr mit den Unterricht engagieren und es ist eine gute Abwechslung von den normalen Unterricht.
- Ich finde den Deutschunterricht mit Quizlet und Kahoot ist witziger, aber Pixton ist nicht witziger.
- Ich finde den Deutschunterricht Gut, weil das eine lustige Art zu arbeiten ist
- Ich finde den Deutschunterricht mehr lustig, weil der ist mehr unterhaltsam.

Unsere Schülerumfrage zeigt, dass die Schüler und Schülerinnen das Thema mochten, weil sie sich mit dem Thema identifizieren konnten. In der Umfrage wird auch deutlich, dass den Lernenden die Arbeit mit den unterschiedlichen digitalen Medien Spaß gemacht hat. Die Kommunikationsmedien kennen sie größtenteils aus ihrem Alltag, weswegen sie sich miteinbezogen und motiviert fühlten (Deci/Ryan 1993).

UNTERRICHT MIT DIGITALEN MEDIEN UND DIE 4 K'S

Wir finden es sinnvoll, im Fremdsprachenunterricht die Arbeit mit den vier K-Skills (Kollaboration, Kommunikation, Kreativität und kritisches Denken) zu berücksichtigen (Mihajlovic 2020), weil sie notwendige Kompetenzen im 21. Jahrhundert sind. Es geht darum, sich in einer immer komplexer werdenden Welt zurechtzufinden (Stierwald,

2019). Für uns waren in unserer Unterrichtseinheit neben der Motivation auch die Kommunikation und Zusammenarbeit sehr wichtig. Nach Stierwald ist es ausschlaggebend, dass die Schüler und Schülerinnen für eine positive Zusammenarbeit und Kommunikation miteinander vernetzt sind (Stierwald 2019). Hier eignen sich digitale Medien insbesondere, da diese das Hauptkommunikationsmittel der Schüler und Schülerinnen in deren Freizeit sind und damit eine Brücke zur realen Welt bauen.

PRÄSENZ- VS. ONLINE-UNTERRICHT

Die in diesem Artikel beschriebenen Apps lassen sich selbstverständlich auch im Präsenz-Unterricht anwenden. Apps wie Pixton and Book Creator eignen sich sehr gut als Präsentationswerkzeuge. Im Präsenz-Unterricht können die Lernenden ihre erstellten Comics etc. vor der Klasse präsentieren und/oder in der Klasse/Schule ausstellen.

Für die Lehrkraft hingegen kann es arbeitsintensiv und herausfordernd sein, sich mit stetig verändernden Medien auseinanderzusetzen, und es kann durchaus passieren, dass die Schüler und Schülerinnen im digitalen Raum als sogenannte »digital natives« schneller navigieren können. Wir haben jedoch die Erfahrung gemacht, dass man als Lehrkraft die digitalen Kenntnisse der Schüler und Schülerinnen aktiv in die Unterrichtsgestaltung einbeziehen und dadurch die Eigenmotivation der Lernenden stärken kann.

Eine Herausforderung bei der Online-Arbeit kann die Nutzung von Übersetzungsprogrammen wie Google Translate sein. Wir haben während unserer Unterrichtseinheit die Erfahrung gemacht, dass es sinnvoll ist, sehr deutlich zu formulieren, worauf man als Lehrkraft Wert legt. Wir gaben den Lernenden das Feedback, dass es uns nicht auf lange komplizierte Sätze ankommt, welche sie auf ihrer Lernstufe noch nicht allein beherrschen können, sondern dass wir lieber kurze Sätze mit Fehlern sehen, die die Lernenden selbst, oder mithilfe eines Wörterbuches, geschrieben haben.

Abschließend können wir zusammenfassen, dass die Arbeit mit digitalen Medien im Deutschunterricht die Motivation der Schüler und Schülerinnen sowie deren Kommunikation und Zusammenarbeit steigert. Wir müssen uns als Lehrkräfte der technologischen Entwicklung und dem Alltag der Lernenden stellen, um uns im Unterricht nicht zu weit von ihrem Alltagsleben wegzubewegen, und um sie ausreichend auf ihr zukünftiges Leben und Arbeitsleben vorzubereiten.

LITERATUR

- Androusoopoulos, Jannis (2005). und jetzt gehe ich chillen: Jugend- und Szenesprachen als lexikalische Erneuerungsquellen des Standards. In: Eichinger, Ludwig / Kallmeyer, Werner (Red.), *Standardvariation: Wie viel Variation verträgt die deutsche Sprache?* Berlin, De Gruyter, 171–206. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110193985.171/html>
- Deci, Edward L. / Ryan, Richard M. (1993), Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. In: *Zeitschrift für Pädagogik* 39, 223–238. https://www.pedocs.de/volltexte/2017/11173/pdf/ZfPaed_1993_2_Deci_Ryan_Die_Selbstbestimmungstheorie_der_Motivation.pdf
- Mihajlovic, Dejan (2017), Bildung von morgen heute schon denken: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken – mehr als Buzzwords. In: *Schule Allgemein*. Online: <https://mihajlovicfreiburg.com/2017/04/18/kommunikation-kollaboration-kreativitaet-und-kritisches-denken-mehr-als-buzzwords/>.
- Neuland, Eva (2009), Jugendsprachen als Brücken interkulturellen Lernens im DaF-Unterricht. In: Reeg, Ulrike / Gallo, Pasquale, *Schnittstelle Interkulturalität: Beiträge zur Didaktik Deutsch als Fremdsprache* (Bd. 1). Münster, Waxmann 47–64. https://books.google.dk/books?hl=da&lr=&id=-6iBtPe88S0C&oi=fnd&pg=PA47&dq=eva+neuland+jugendsprache+unterricht&ots=7f5Kg89Ybl&sig=V8XBHC017nIgtJoJauEfv63g_pQ&redir_esc=y#v=onepage&q=eva%20neuland%20jugendsprache%20unterricht&f=false
- Stierwald, Laura Andrea (2019), 21st Century Skills – Was die Lernenden von heute wirklich brauchen. In: *Deutschdidaktik – Didaktik der deutschen Sprache und Literatur*. Online: <https://deutschdidaktik.uni-halle.de/2019/09/21st-century-skills-was-die-lernenden-von-heute-wirklich-brauchen/>.
- Wichmann, Martin (2016), Integriertes Sprach- und Kulturlernen am Beispiel von Jugendsprache im DaF-Unterricht. In: Feldmeier, Alexis / Eichstaedt, Annett, *Lernkulturen – Schriftsprache in DaZ – Grammatik – Sprachliche Anforderungen in den Fächern* (Bd. 94). Universitätsverlag Göttingen, 7–23. <https://d-nb.info/1154361268>