

KAPITEL V

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLAG

A. Die Schlussfolgerungen

Nach den Untersuchungsergebnissen fallen die Schlussfolgerungen folgendermassen aus:

1. Der Prozess der Erstellung des Interaktivmediums mithilfe der Software „*Swish Max*“ zum Lernen der deutschen Grammatik zum Thema „Relativsatz“. In diesem Prozess wurde die Phasen des ADDIE-Modells erklärt. Es gibt folgende Phasen: (1) Analyse (eine Umfrage machen und die Lehre analysieren), (2) Design/ Konzeption (Erklärungen über Relativsatz), (3) *Development/* Entwicklung (die Materialien mit der *Swish Max Software* entwickeln), (4) Implementation/ Umsetzung (die Expertin entscheidet, ob dieses Medium ist valid oder nicht), und (5) Evaluation (Abhängig von der Bewertung der Expertin wird das Interaktivmediums entweder verbessert oder nicht).
2. Das Ergebnis der Erstellung des Interaktivmediums mithilfe der Software „*Swish Max*“ zum Lernen der deutschen Grammatik zum Thema „Relativsatz“.
 - a. In dieser Untersuchung wurden 43 *Slides* mit animierte um Text, Bild, Ton zu erstellt.
 - b. Dieser Animierte Text benutzt Tonen.
 - c. Die Animierten Texte mit dem Thema „Relativsatz“ wurden von einem Design experten evaluiert. Danach wird die Evaluation der animierten Texte korrigiert.

- d. Das Interaktivmediums benotet : 9 Kategorien, die Note ist das Interaktivmediums 94.44 (sehr gut). Bassierend auf der Meinungen, dass das Interaktivmediums sehr interessant ist und das Ziel wird deutlich.

B. Die Vorschlage

Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerungen in dieser Untersuchung werden die folgenden Vorschläge gemacht:

1. Die Allgemeinen Leser können das Interaktivmediums mit *Swish Max* als Referenzquelle für weitere Untersuchungen verwenden und um Deutsch leichter zu Verstehen.
2. In der Zukunft können andere Erstellungsuntersuchungen im Deutschprogramm durchgeführt werden.

