

Hans-Jürgen Krumm und Paul R. Portmann-Tselikas (Hrsg.)

Theorie und Praxis

Österreichische Beiträge
zu Deutsch als Fremdsprache

9/2005

Schwerpunkt: Innovationen –
Neue Wege im Deutschunterricht

Plenarvorträge der XIII. Internationalen Tagung
der Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer,
Graz 2005

veröffentlicht in Zusammenarbeit
mit der Österreich-Kooperation

StudienVerlag

Innsbruck
Wien
Bozen

Inhaltsverzeichnis

Hans-Jürgen Krumm/Paul R. Portmann-Tselikas

Vorwort der Herausgeber _____ 9

Schwerpunkt

Innovationen – Neue Wege im Deutschunterricht

Plenarvorträge auf der XIII. Internationalen Tagung der

Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer Graz 1.–6. August 2005

Renate A. Schulz, University of Arizona

**Zweitsprachenlehren und -lernen: Ein Überblick über den Stand
gegenwärtiger Theorie(n), Forschung und pädagogischer Wirklichkeit** __ 11

Hans Barkowski, Friedrich-Schiller-Universität Jena

Processability – Words & Rules – Konnektionismus:

**Drei Modellierungen der Sprachverarbeitung und ihre Bedeutung
für das Lernen und Lehren von Fremdsprachen** _____ 27

Claudia Riemer, Universität Bielefeld

**DaF-Lernende – alles Exoten? Motivationsforschung
und Deutsch als Fremdsprache** _____ 43

Gerard Westhoff, Universität Utrecht

Die Multi-Merkmal-Hypothese.

Charakteristiken effektiver Sprachlernaufgaben _____ 59

Ursula Hirschfeld, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg

Aussprachestandards im Deutschen:

**Aktuelle Forschungsergebnisse und Konsequenzen
für Deutsch als Fremdsprache** _____ 73

Rainer Bohn, Friedrich-Schiller-Universität Jena

Surfen? Da bin ich nicht für, weil ich will lieber joggen.

**Entwicklungen im Gegenwartsdeutsch und wie wir
im DaF-Unterricht damit umgehen sollten** _____ 83

Tomáš Káňa, Masaryk-Universität Brunn

Korpuslinguistik –

eine übersehene Herausforderung für den Deutschunterricht? _____ 99

Vida Jesenšek, Universität Maribor
Phraseologie in der Fremdsprache Deutsch _____ 117

Jörg Roche, Ludwig-Maximilians-Universität München
**Worum geht's bei den neuen Medien im Spracherwerb wirklich?
Klartext zu einem fehlbewerteten Thema jenseits von
notorischer Skepsis und naiver Euphorie** _____ 131

Dietmar Rösler, Justus-Liebig-Universität Gießen
**Zwischen Lehrwerk und Online-Sprachbad.
Zur Neubestimmung von Funktion und Gestalt
von Lehrmaterialien im Anfängerunterricht** _____ 143

Roland Fischer, Johannes-Kepler-Universität Linz
**Die Autonomie ist tot – es lebe die Autonomie.
Plädoyer für einen (kleinen?) Paradigmenwechsel** _____ 155

Ingelore Oomen-Welke, Pädagogische Hochschule Freiburg
**DaZ im Spannungsfeld mehrerer Sprachen:
Integration durch Deutschlernen oder
Deutschlernen durch Integration?** _____ 165

Sabine Schmölder-Eibinger, Karl-Franzens-Universität Graz
Textkompetenz und schulisches Lernen in der Zweitsprache _____ 179

Claus Altmayer, Universität Leipzig
Braucht die Landeskunde eine kulturwissenschaftliche Basis? _____ 193

Swantje Ehlers, Justus-Liebig-Universität Gießen
Zu den Zeiten, als das Wünschen noch geholfen hat _____ 207

Robert Saxer, Universität Klagenfurt
Die Sprache als Medium von Kultur und Gegenkultur in Österreich _____ 219

Beitrag

Antonella Nardi, Universität Modena
**Kommunikation, Interaktion und soziale Kompetenzen
im gruppenzentrierten DaF-Unterricht** _____ 231

Beiträge der Österreich-Kooperation

Arnulf Knafl, Österreich-Kooperation Wien

Das Auslandslektorat – Kontinuität auf dem Prüfstand _____ 249

Barbara Siller, Universität Cork/Irland

Deutsch unterrichten in der Kulturhauptstadt 2005

Das Lektorat am University College Cork/Irland –

ein Erfahrungsbericht _____ 259

Harald Gröller, Universität Debrecen/Ungarn

Das Nachwirken von Vergangenheit:

Ein Beitrag zum Nationalismusproblem in (Ost-)Ungarn _____ 267

Worum geht's bei den neuen Medien im Spracherwerb wirklich?¹

Klartext zu einem fehlbewerteten Thema jenseits von notorischer Skepsis und naiver Euphorie

1. Gängige Bewertungen

Die Diskussion über den Einsatz von Medien im Fremdsprachenunterricht bestimmen bisher vor allem folgende Aspekte:

- Durch die Medien lässt sich die Motivation der Lerner erhöhen. Medien bieten Unterhaltung und Abwechslung.
- Medien bieten Unabhängigkeit von Zeit und Raum.
- Medien schaffen einen leichteren, schnelleren und kostengünstigeren Zugang zu Informationen. Mit ihnen lassen sich Informationsressourcen besser nutzen.
- Medien erleichtern die Kommunikation, zum Beispiel durch E-Mail-Projekte.
- Mit den Medien können Lerner eine weitere Schlüsselkompetenz und eine Methodenkompetenz erwerben.
- Durch die Medien wird der Lerner zum Manager seines eigenen Lernens.

Diese Aspekte enthalten teilweise richtige Beobachtungen und relevante Gründe, sie werden aber dem eigentlichen Potenzial der Medien in dieser kontextlosen Form nur ungenügend gerecht. Dieses lässt sich nur an Hand der Frage nach dem Mehrwert der Mediennutzung beantworten: Was können bestimmte Medien in einer bestimmten Situation besser als andere? Und sie ist daher von den jeweiligen Lehr- und Lernzielen und dem Lernkontext abhängig.

2. Warum herrscht eine so weitgehende Skepsis gegenüber den Medien?

Der häufig uneingeschränkten Euphorie über die Gebrauchsmöglichkeiten der Medien steht oft eine ebenso ausgeprägte Skepsis gegenüber. Sie nährt sich vor allem aus

- der Angst der Lehrerinnen und Lehrer vor der Technik und einer möglichen Blamage durch mangelnde Kompetenz im Umgang damit;
- einer Angst vor Arbeitsplatzverlust;
- den Einwänden: keine Zeit, keine Ausstattung, keine Lust;
- mangelndem Nachweis des Erfolgs der Medien.

Tatsächlich lässt die Evaluation des wirklichen Nutzens der Medien beim Spracherwerb sehr zu wünschen übrig (siehe Rösler 2004; ZIFU 9/2004). Zudem lässt das beabsichtigte Interesse der Lerner besonders bei kommerzieller Standard-Software recht schnell nach, da die Übungen schnell zur Routine und damit langweilig werden. Das liegt vor allem daran, dass diese Software sehr alten, überholt geglaubten behavioristischen Methoden zu einem zweiten Frühling verhelfen wollte. Das Vorgehen dieser Programme kann man mit Issing (1997) etwa folgendermaßen skizzieren:

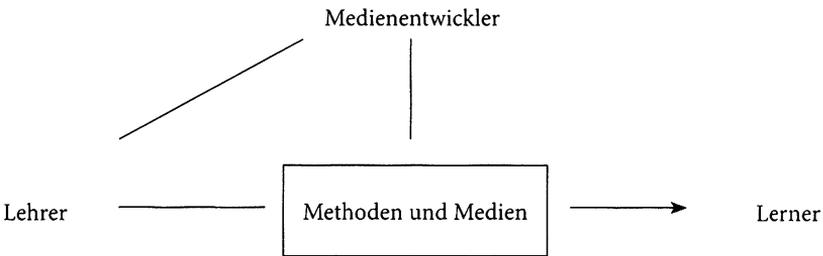


Abb. 1: Behavioristisches Modell der Medienentwicklung und Nutzung (siehe auch Roche 2005).

Aus der Lernerperspektive sind solche Programme langweilig und nicht effizient. Der Lerner, das zu konditionierende Wesen. Als Teilkomponente komplexerer, auf die Vermittlung von Inhalten ausgerichteter Lehrverfahren können solche Automatisierungsverfahren aber dennoch eine effiziente Funktion erfüllen. Dann sind sie aber in entsprechende Sequenzen und sinnvolle Aufgaben eingebettet.

Auch Programme, die nach dem anderen Extrem lernpsychologischer Hypothesen, dem konstruktivistischen Lernen, entwickelt sind, erfüllen oft längst nicht die in sie gesetzten Erwartungen. Gerade beginnende und nicht an autonomes Lernen gewöhnte Lerner sind durch die Fülle der Möglichkeiten offener Lernumgebungen oft stark überfordert und scheitern an den postulierten Vorteilen der gewonnenen Selbstständigkeit. Autonomes Lernen setzt gute Kenntnisse und Fertigkeiten und Disziplin der Lerner voraus.

Als funktionierende Zwischenlösung haben sich daher Programme herausgestellt, die die Vorteile der Instruktion mit denen des autonomen Lernens kombinieren. Zu

diesen Programmen des moderaten Konstruktivismus (oder Instruktionismus der zweiten Generation) gehört unter anderem das moderat moderierte *Jetzt.de* der *Süddeutschen Zeitung* mit den Bearbeitungshinweisen im Portal des *Goethe Instituts* (vgl. www.jetzt.de).

3. Zwischen Euphorie und Frust

Vor einer Euphorie, die allein auf dem Mythos technischen Fortschrittes aufbaut, ist zu warnen. Gerade in der Lehre gilt es, kritisch zu prüfen, inwiefern neue Technologien inhaltlichen und didaktischen Erfordernissen gerecht werden und tatsächlich zu einer funktionalen Verbesserung beitragen. Kurzum, nach der euphorischen Anfangsphase geht es mittlerweile eigentlich längst um eine eher aufgeklärte Evaluation der Leistungen der neuen Medien in der Bildung und um eine Intensivierung der Bemühungen um eine Lehre, die das Potenzial der neuen Medien mediengerecht nutzt und dabei das Klicken der Hand tatsächlich in ein Klicken im Kopf umsetzt.

4. Funktionaler Mehrwert

Im Folgenden sollen die bereits genannten und weitere Möglichkeiten weniger unter technischen Gesichtspunkten, sondern vielmehr unter dem Aspekt des funktionalen Mehrwerts der neuen Medien betrachtet werden. Dazu gehören:

1. logistisch-administrative Aspekte
2. die Vermittlung komplexer Inhalte
3. Arbeitswerkzeuge
4. Lernwerkzeuge
5. die Koordinierung von Bild und Text zur Behaltenssteigerung
6. Aspekte der Lernforschung.

4.1 Logistisch-administrative Aspekte

In Bezug auf Aspekte der Lerner- und Klassenverwaltung bieten die neuen Medien den folgenden Lernmehrwert gegenüber traditionellen Verfahren und Medien:

- Möglichkeiten der Distanzüberbrückung allgemein. Die Vorstellung, elektronisches Lernen sei unabhängig von Raum und Zeit, ist nicht nur naiv, sondern beschreibt an sich noch keinen funktionalen Lernmehrwert. Für das Lernen entscheidend ist dagegen der Aspekt der Distanzüberbrückung. Für das Sprachenlernen ist dabei vor allem interessant, dass sich so immersionsartige Bedingungen

herstellen lassen. Die Zielkultur kann mit den Medien, zumindest bedingt, in den Unterricht und das Lernumfeld des Lerners integriert werden. Mit der Fernlehre können „ferne“ Lehrangebote zum Lerner gebracht werden, auch wenn die räumliche Distanz bestehen bleibt und sich diese auch in verschiedener Weise konzeptuell weiterhin bemerkbar macht.

- Portabilität. Die Distanzüberbrückung ist zudem mobil. Lernprogramme lassen sich transportieren und sind damit „auf Bestellung“ verfügbar. Es wird allgemein vermutet, dass dies quantitative und qualitative Effekte zeigt (Lernbereitschaft).
- Flexibilität. Neuere Programme basieren auf flexiblen Lernplattformen, die ständige Aktualisierung und Erweiterung ermöglichen. Zumindest in Hinsicht auf landeskundliche Kenntnisse, die durch Aktualität eine bessere Anbindung an die Zielkultur erlauben, liegen die funktionalen Effekte auf der Hand.
- Diversifizierung des Lernens. So lassen sich medial Möglichkeiten verschiedener Lernwege realisieren, die aus logistischen und administrativen Gründen im traditionellen Sprachunterricht so nicht zu realisieren sind, zumindest nicht in großen Klassenverbänden. Allerdings verlangt die Diversifizierung meist einen erheblichen Preis für die Ausarbeitung der Materialien (als Beispiel für ein virtuelles Klassenzimmer mit interaktiver Tafel mit dezentralen Zugängen sowie synchronen Schrift-, Audio- und Videokommunikationskanälen vgl. die Lernplattform *basix*: www.basix-gmbh.de).
- Kommunikationserleichterung und -differenzierung. Über E-Mail, Chats, Foren und neuerdings auch interaktive Tafeln (virtuelle Klassenzimmer) lassen sich Lerner technisch leicht und kostengünstig zusammen bringen (siehe *Tandem* Vermittlung der *Ruhr-Universität Bochum*: www.slf.ruhr-uni-bochum.de) und im Prinzip alle Kommunikationsmöglichkeiten der Präsenzkommunikation realisieren. Damit sind die technischen und administrativen Grundlagen für offene Lernplattformen geschaffen, die durch selbstständiges und interaktives Lernen höhere Nachhaltigkeit bewirken wollen.
- Einfache Lerner- und Hausaufgabenverwaltung. Neuere Lernprogramme wie etwa *uni-deutsch.de* bieten einfach zu steuernde Möglichkeiten der Klassenverwaltung wie die automatische Archivierung von Hausaufgaben und -korrekturen und Ähnliches und setzen dadurch Lehrkapazitäten für wirksamere Tätigkeiten der Lehrkräfte frei (als Beispiel siehe z.B. www.uni-deutsch.de).

4.2 Komplexere Inhalte

Mittels der neuen Medien lassen sich (bei entsprechenden Vorbereitungsarbeiten) komplexe Inhalte darstellen. So lassen sich für bestimmte Lernergruppen interessante Inhalte vermitteln, ohne dass die Lehrkraft in allen Bereichen kompetent sein muss.

Für viele Lerner (die mit Fachwissen) wird dadurch auch die Einstiegsschwelle in die Fachsprachen erheblich vereinfacht und der Fremdsprachenerwerb beschleunigt. Die Inhalte können sowohl fachlich und fachsprachlich komplex als auch kindgerecht und spielerisch sein. Wie wissenschaftliche Forschung und ihre digitalen Werkzeuge in einem offenen Sprachlernprogramm fach- und fachsprachendidaktisch aufbereitet werden können, zeigt am anschaulichsten das Fach- und Berufssprachenmodul von *uni-deutsch.de* (Demo unter www.uni-deutsch.de). Hier gibt es studienbegleitende und berufsvorbereitende Module unter anderem zu den Themen Betriebswirtschaft, Jura, Medizin, Bio-Wissenschaften, Nano-Wissenschaften, Psycholinguistik und Ingenieurwissenschaften. Wie umfangreichere Inhalte für Kinder spielerisch aufbereitet werden können, illustriert das aufwändig produzierte, allerdings geschlossene Lernprogramm *grenzenlos*. Die drei CD-ROMs können kostenlos von der *BMW-Group* über www.grenzenlos-life.de bezogen werden. Unter dieser Adresse befinden sich auch deutsch- und englischsprachige Demos sowie ein betreutes Forum für Lehrkräfte und Schüler.

4.3 Arbeitswerkzeuge

Zur Vermittlung komplexer Inhalte, und gerade solcher, die medienadäquat sind, gehören zunehmend auch digitale Werkzeuge. Im Sinne konstruktivistischen und nach Seymour Papert vor allem konstruktionistischen Lernens eignen sich die elektronischen Medien daher besonders als:

- Arbeitswerkzeuge
- zur Erreichung einer allgemeinen Medienkompetenz als einer wesentlichen Schlüsselqualifikation.

Medienadäquate Texte sind Texte und Materialien, die an ein bestimmtes (authentisches) Medium gebunden sind beziehungsweise sich für dieses Medium besonders gut eignen. Längere Schrifttexte eignen sich zum Beispiel besser für Druckmedien als in eingescannter Form für elektronische. Die elektronische Netzliteraturgattung *Hyperfiction* dagegen bedarf der gestalterischen Möglichkeiten offener elektronischer Plattformen. Sie lässt sich mittels gedruckter Texte nur beschränkt realisieren. Es gibt eine Fülle elektronischer Textgattungen von der E-Mail bis zur *Hyperfiction*, die unseren Kommunikationsalltag bestimmen und für deren Verwendung es auch einer grundsätzlichen Medienkompetenz bedarf.

Das kann man an einem Beispiel aus der Traumwelt Kaliforniens illustrieren, und zwar an dem für Spielzwecke konzipierten Hollywood Theatrix, das ursprünglich mit Sprachunterricht nichts zu tun haben sollte. Es ist ein Programm für Teenager und erlaubt ihnen (und denen, die es nochmals kurz werden wollen), mit den

zur Verfügung stehenden Werkzeugen eigene Drehbücher zu schreiben und zu verfilmen.

Die Teenager können verschiedene Szenen und Charaktere wählen und bei deren Definition auf eine Reihe von Hilfen zurückgreifen, die auch sehr gut für das Sprachenlernen nutzbar gemacht werden können: Figurenbeschreibungen, Skriptvorgaben und Drehbuchversatzstücke. Die für den Spracherwerb so eminent wichtige bildliche und lautliche Parallelinformation wird gleich mitgeliefert. Obwohl es sich auch hierbei um ein geschlossenes Medium (CD ROM) handelt, erlaubt das werkzeugartige Design des Programms vielfältige kreative Produktionen der Lerner. Für Lerner des Englischen bietet sich so eine Fülle authentischer Werkzeuge im Sinne der konstruktionistischen (schaffenden) Theorie entdeckenden Lernens. Durch die Hilfsmittel wird gleichzeitig Orientierung geboten und die Navigation erleichtert. Das Programm entspricht also (allerdings unbeabsichtigt) dem Ansatz des moderaten Konstruktivismus. Den Ansatz konstruktivistischen Mediendesigns kann man nach Issing (1997) etwa folgendermaßen darstellen:

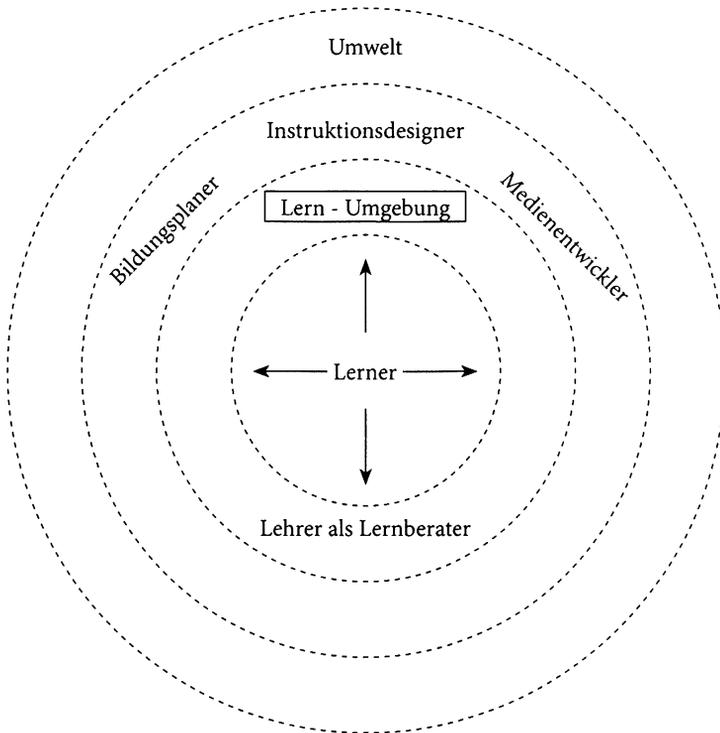


Abb. 2: Modell des konstruktivistischen Mediendesigns nach Issing (1997).

4.4 Lernwerkzeuge

Zu den bekanntesten Lernwerkzeugen, die Hilfsmittel für selbstständiges (Weiter-) Lernen sein können, gehören im Bereich Deutsch als Fremdsprache:

- digitale Wörterbücher wie das *Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache* der Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften, das in *uni-deutsch.de*, integriert ist (für Englisch und Französisch *Leo* der Ludwig-Maximilians-Universität München),
- Online Grammatiken, zum Beispiel *grammies* des Instituts für Deutsche Sprache
- Übungsprogramme für Hausaufgaben,
- Textkorrekturprogramme und Thesauri und Ähnliches der kommerziellen Textverarbeitungsprogramme wie *Word*,
- elektronische Sprachlernassistenten wie der *elektronische Assistent* in *uni-deutsch.de* mit hinterlegter intelligenter Lernergrammatik und didaktisierten Rückmeldeoptionen,
- in (weiter) Zukunft die elektronische Spracherkennung,
- die elektronische Modulation mehrsprachiger semantischer Netze (siehe Dissertation von Petra Plieger, Ludwig-Maximilians-Universität München, München 2005 und die Beschreibung in Roche 2005).

4.5 Bild und Text

Animation, statische Illustration oder kompletter Verzicht auf Illustrationen, das ist die Frage, die sich im Unterricht oder bei der Erstellung von Lehrmaterial häufig stellt. Wo liegen die Stärken der einzelnen Visualisierungsformen?

Statische Bilder

Sie wirken sich besonders positiv als Orientierungshilfe, zur Verständlichmachung komplexer Inhalte, bei der Aufmerksamkeitsfokussierung und zur Behaltensförderung aus. Sie sind insofern hilfreich, als sie Vorwissen aktivieren und zur Entlastung des Arbeitsspeichers beitragen. Prozessinformationen können sie dagegen nur bedingt abbilden, zum Beispiel durch Pfeile, da ihnen die zeitliche Komponente fehlt. Sie sind auch da vorzuziehen, wo die Komplexität der Aufgabe eine schrittweise Verarbeitung durch die Lerner erfordert. Dynamische Wissenspräsentationen könnten hier zu einer Überforderung der Aufmerksamkeitskapazitäten führen oder zu einer nur oberflächlichen Verarbeitung verleiten. Eine scheinbar problemlose Verständlichkeit der Lerninhalte mit Animationen führt nicht notwendigerweise zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit den Inhalten.

Dynamische Bilder

Dynamische Bilder eignen sich zur Darstellung sequenzieller oder kausaler Sachverhalte, aber nur solange dies nicht zu einer Reizüberflutung oder Ablenkung führt. Bewegungen, Farbänderungen und Ähnliches lenken automatisch die Aufmerksamkeit auf sich. An der falschen Stelle eingesetzt nehmen sie daher wichtige Aufmerksamkeitsressourcen von anderen essenziellen Verarbeitungsaufgaben weg. Auch muss die Präsentationsgeschwindigkeit der Verarbeitungsgeschwindigkeit angepasst sein. Eine schnelle Abfolge von Informationseinheiten verlangt zusätzliche Ressourcen und kann daher die Verarbeitung der eigentlichen Aufgabe sogar erschweren, zum Beispiel wenn sich der Lerner gerade auf eine andere Aufgabe konzentrieren muss. Es ist daher grundsätzlich ratsam, bei Animationen Steuerungsmechanismen zur Verfügung zu stellen, die auf die Lernbedürfnisse flexibel reagieren können. Animationen sind tendenziell auch dann eher effizient, wenn die Lerner über das nötige Vorwissen zur Verankerung der neuen Information verfügen. Bei anderen Lernern wird die präsentierte Information dagegen eher oberflächlich interpretiert und schafft damit zwar den subjektiven Eindruck, das Material gut verstanden zu haben, verhindert damit aber in Wirklichkeit ein tieferes Einsteigen in die Materie. Die scheinbar leichte Verständlichkeit, die durch multimediale Animationen häufig suggeriert wird, verhindert damit geradezu richtiges Verstehen. Relativ ungeeignet sind Animationen auch, wenn es um die Verarbeitung von Detailinformationen geht. Hier eignen sich eher statische Bilder oder gegebenenfalls auch bildlose Präsentationen.

Wichtig ist immer, Bilder, ob bewegt oder statisch, mit Bedacht einzusetzen und mit den anstehenden Aufgaben, wie der Textverarbeitung, zu koordinieren (ausführlicher Roche 2005).

Als Zeichensystem werden auch Bilder vor dem Hintergrund kultureller Wahrnehmungsmuster interpretiert. Ihre Wahrnehmung ist keinesfalls kulturfrei. In Unterrichtsmaterialien werden Bilder, Grafiken, Karikaturen und andere Arten der Visualisierung meist zu illustrativen Zwecken eingesetzt, die wenig Rücksicht auf die Wahrnehmung der Nutzer nehmen. Auch das didaktische Potenzial der Visualisierungen wird nur in seltenen Fällen genutzt, am ehesten vielleicht bei der Darstellung grammatischer Regeln. Die Autoren und Lehrwerksproduzenten gehen von der Annahme aus, dass Bilder an sich eine verständliche Sprache sprechen, so wie die Musik, und dass es genügt, Zeichnungen oder Fotos von den Gegenständen der fremden Kultur abzubilden, um deren Bedeutung zu vermitteln. In Wirklichkeit kann es aber durch leichtfertig verwendete Illustrationen auf Grund unvermittelter kulturspezifischer visueller Codes zu Kommunikationsproblemen kommen (ausführlicher Macfadyen/Roche 2004).

4.6 Forschung

Es ist ein alter Wunsch der Sprachlehrforscher und eine dringende Notwendigkeit, mehr empirische Lern- und Lehrforschung zu betreiben. Diese scheitert meist jedoch an dem enormen Aufwand und der Schwierigkeit der Beobachtung authentischen Lern- und Lehrverhaltens sowie der Komplexität der Einflussfaktoren. Die offenen Medien bieten hier jedoch neue und faszinierende Möglichkeiten als unauffällige, aber effiziente und sehr ergiebige Forschungswerkzeuge (siehe unter anderem ZIFU 9.1/2004; die Ausführungen in Rösler 2004). Beim Vortrag wurden zur Illustration die signifikanten Ergebnisse einer Pilot-Untersuchung zum geschlechtsspezifischen Lernerverhalten im Umgang mit der CD ROM *grenzenlos* dargestellt.

5. Zusammenfassung

- Medien tragen in vielfacher Hinsicht zur Qualitätssteigerung des Fremdsprachenunterrichts bei.
- Beim Medieneinsatz geht es um die stetige Verbesserung des Sprachenlernens und -lehrens, und da sind die Medien tatsächlich einer der wichtigsten Verbündeten der Lehrerinnen und Lehrer.
- Es kann daher gar nicht die Frage sein, ob, sondern wie Medien genutzt werden.
- Das hängt im Einzelnen von den Lernzielen ab. Elektronische Medien in der Lehre sind kein Glaubensbekenntnis. Es sollte das Prinzip gelten, elektronische Medien dort einzusetzen, wo sie tatsächlich Vorteile gegenüber traditionellen Medien bringen. Das ist nicht überall der Fall und wird auch nie überall der Fall sein. Angemessener sind meist modulare Verfahren aus einem Medienmix.
- Mediennutzung hat es schon immer beim Fremdsprachenlernen gegeben. Wenn es neue Medien gibt, sollten diese auch selbstverständlich genutzt werden, wenn sie sich dafür anbieten.
- Auch die Debatte um das Blended Learning hat daher etwas Aufgesetztes.
- Lernen ergibt sich nicht einfach dadurch, dass man die Lerner massiven Datenmengen oder verschriftlichten Vorlesungen aussetzt. Viel stärker als bisher müsste die Technologie interaktiv und nicht-linear eingesetzt werden, das heißt den Lernern nicht nur erlauben zu rezipieren, sondern sie auch befähigen, kreativ und intelligent vorzugehen.
- In die medialen Module des Unterrichts einzuschließen sind vor allem solche Inhalte, Textsorten und Quellen, die bereits in elektronischer Form vorliegen. Es sollte nicht so sehr darum gehen, traditionelle Kommunikations- und Unterrichtsformen elektronisch zu ersetzen, sondern die zunehmend die Alltagskommunikation bestimmenden e-Medien und e-Werkzeuge auch authentisch im Unterricht

abzubilden und einzusetzen. Das schließt die modernen e-Kommunikationsformen ein.

- Bei der Entwicklung von neuer Software ist nicht nur auf Eleganz und leichte Bedienbarkeit zu achten (und das schließt unterhaltende und spielerische Charakteristika durchaus ein). Im Mittelpunkt der Verwendung von Medien und der Entwicklung von Applikationen muss der Lernerfolg stehen. Hierzu ist eine wesentlich intensiviertere Medien- und Technologieforschung notwendig. Die Möglichkeiten der Technologie, durch Diversifikation auf individuelle Bedürfnisse der Lerner – zum Beispiel geschlechtsspezifische oder kulturspezifische Lernpräferenzen – einzugehen, sollten dabei stärker als bisher ausgenutzt werden.
- Darüber hinaus sollten auch die Medien selbst und die in ihnen vermittelten Inhalte nicht als absolut gegeben vorausgesetzt, sondern in die interkulturelle Vermittlung miteinbezogen werden. Das könnte zum Beispiel auch dadurch geschehen, dass man die Lerner selbst mit den Medien aktiv umgehen lässt.
- Die mediendidaktische Forschung ist unbedingt zu intensivieren. Wir wissen noch viel zu wenig über die tatsächlichen Lerneffekte der Medien.
- Ein ganz wichtiger Faktor ist dabei die Lehreraus- und -fortbildung. Die beste Technologie und Software nutzt im Unterricht wenig, wenn Lehrer nicht damit umgehen können oder gar Angst davor haben. Das ist aber heute noch weitgehend der Fall.
- Zu einem mediendidaktischen Konzept gehört unbedingt auch die laufende technische Betreuung und Beratung der Lehrkräfte. Das sollte eigentlich besonders für die Hochschulen gelten, die ja den Auftrag haben, neue Entwicklungen vorzubereiten und zu erforschen anstatt ihnen Jahrzehnte hinterherzulaufen. Amerikanische Universitäten haben so etwa vor 15 Jahren begonnen, die Bedeutung technischer Betreuung zu verstehen und daraufhin überall IT-Abteilungen eingerichtet. Hierfür sind massive langfristige Investitionen erforderlich.
- Diese Investitionen sind umfangreicher als die in die technische Ausstattung.
- Eine stärker medienorientierte Didaktik muss Auswirkungen haben auf die Infrastruktur von Unterrichtsräumen. Auch bei vielseitigem Einsatz der Technologie sollte sie der menschlichen Interaktion nicht im Wege stehen, wie das in vielen Computerlaboren heute noch der Regelfall ist. Sie muss, soweit das geht, transparent sein und die Lerner nicht der Maschine ausliefern, sondern ihnen Kommunikation in verschiedenen Sozialformen und Konstellationen ermöglichen. Die neuesten E-Lernplattformen wie die basix-Plattform, die aus didaktischen Gesichtspunkten entwickelt worden ist, können im Prinzip alle Sozialformen des Präsenzunterrichts medial vermittelt darstellen.

Anmerkung

- 1 Dieser Vortrag ist bei der IDT mittels einer Power Point Präsentation mit zahlreichen Folien und Animationen gehalten worden. Die verschriftlichte Fassung kann dies nur sehr verkürzt wiedergeben.

Literatur

- Issing, Ludwig (1997), „Instruktionsdesign für Multimedia“, in: Ludwig J. Issing J./ Paul Klimsa (Hrsg.), *Information und Lernen mit Multimedia*, Weinheim.
- Macfadyen, Leah/Roche, Jörg (Hrsg.) (2004), *Communicating in Cyberspace*, Hamburg.
- Rösler, Dietmar (2004), *E-Learning Fremdsprachen – eine kritische Einführung*, Tübingen.
- Roche, Jörg (2005), *Fremdsprachenerwerb und Fremdsprachendidaktik*, Tübingen.
- Roche, Jörg (2001), *Interkulturelle Sprachdidaktik*, Tübingen.
- Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, besonders die Ausgabe 9.1/2004 mit Animationen.

Lernprogramme

Uni-deutsch.de: www.uni-deutsch.de und www.deutsch-uni.com

Grenzenlos CD-ROMs (BMW): www.grenzenlos-life.de