

# **Neue Medien im Fremdsprachenunterricht**

**Andreas Gramm**

*SS 2002*

# ***Inhalt***

	<b>Seite</b>
<b><i>1. Einsatzmöglichkeiten des Computers im Fremdsprachenunterricht</i></b>	<b>1</b>
<b><i>2. Internationale Schülerkontakte: E-Mail-Partnerschaften</i></b>	<b>1</b>
<b><i>3. Das Internet als Informationsquelle für die Landeskunde</i></b>	<b>3</b>
<b><i>4. Konventionelle Übungen in Sprachlernprogrammen</i></b>	<b>3</b>
<b><i>5. Das Abwägen von Aufwand und Nutzen</i></b>	<b>9</b>
<b><i>Literatur</i></b>	<b>10</b>

## **1. Einsatzmöglichkeiten des Computers im Fremdsprachenunterricht**

Thema der vorliegenden Arbeit ist es zu untersuchen in wie weit und unter welchen Bedingungen der Computer im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden kann.

Das Ziel des Fremdsprachenunterrichts in moderner Didaktik ist es, den Schülern Wortschatzwissen, sprachliche Strukturen sowie situativ-kulturelles Hintergrundwissen zu vermitteln, das sie befähigt, eine Alltagssituation in der Fremdsprache angemessen zu bewältigen.<sup>1</sup>

Möglichkeiten zum Erreichen dieser Ziele unter Einsatz von Computern bieten sich vor allem in drei Bereichen: dem interkulturellen Lernen in einer Email-Partnerschaft, der Internet-Recherche für den Landeskundeunterricht sowie dem Üben von Wortschatzwissen und sprachliche Strukturen mit Sprachlernprogrammen.

## **2. Internationale Schülerkontakte: E-Mail-Partnerschaften**

Sowohl manche schulischen Computereinsatzmodelle als auch der Fremdsprachenunterricht leiden unter dem Syndrom des „Schwimmenlernens im Trockenen“<sup>2</sup>. Hier wird nun die Fremdsprache in einer realistischen Kommunikationssituation benutzt, um ein Informationsbedürfnis eines realen Kommunikationspartners zu befriedigen.<sup>3</sup>

Es ist zwischen langfristigen und Themen- bzw. Projektgebunden kurzfristigen Partnerschaften zu unterscheiden. Nach bisher gemachten Erfahrungen sind wesentliche Faktoren für eine erfolgreiche E-mail-Partnerschaft, dass konkrete Themen- und Projektvorschläge vorliegen, Koordinatoren beider Seiten telefonisch in Kontakt sind und die Schüler nach Sprachkenntnissen und ggf. Interessen vermittelt werden<sup>4</sup>. Ferner sollten die Texte ein Gemisch aus ausgearbeiteten den Anforderungen des Unterrichts entsprechenden und kürzeren informellen privaten Nachrichten darstellen. Es wurde die Erfahrung gemacht, dass Schüler bei Mißverständnissen eher nach fragen, wenn auch ein informeller

---

<sup>1</sup> vgl. Pannek, S. 30

<sup>2</sup> vgl. LeBaron / Teichmann, S. 43

<sup>3</sup> vgl. Donath, S.55

<sup>4</sup> nach Donath, S.55

Kontakt besteht. Nicht jeder Fehler sollte korrigiert werden, es gilt die Devise Kommunikation dominiert Perfektion<sup>5</sup>.

Was bringt eine Email-Partnerschaft? Man könnte doch auch einen Briefwechsel anregen. Eine Email-Partnerschaft erlaubt jedoch eine Geschwindigkeit im Gedankenaustausch, die der Form eines Dialoges nahekommt. Durch die reale Situation entsteht oft eine Aktualität, die ebenfalls motivierend wirkt. So wird in dem Bericht eines Lehrers eine Situation zur Zeit des Golfkriegs beschrieben. Durch den authentischen Bezug wurde die Motivation, sich mit einem fremdsprachlichen Text auseinanderzusetzen, stark erhöht. Es läßt sich leicht nachvollziehen, daß Schüler mehr interessiert, was amerikanische Jugendliche über einen aktuellen Krieg in den ihr Land verwickelt ist denken, als was einer fiktiven Person in einem didaktischen Text widerfährt.

Eine Email-Partnerschaft ermöglicht interkulturelles Lernen, wie es von Kultusministerkonferenz wiederholt gefordert wurde, z.B. in der Empfehlung "Interkulturelle Bildung und Erziehung in der Schule" von 1996. Ziel ist es, „auf die größer gewordene kulturelle Vielfalt in der Bundesrepublik Deutschland angemessen zu reagieren und die heranwachsende Generation auf die Anforderungen einer erhöhten beruflichen Mobilität, der europäischen Integration und des Lebens in Einer Welt vorbereiten zu können“<sup>6</sup>. In diesem Zusammenhang wird auch die weltweite Vernetzung erwähnt.

Die interkulturelle Komponente zeigt sich auch in dem Bericht eines Lehrers, der einen Austausch über den Film „Schindlers Liste“ mit einer amerikanischen Partnerschule anregte. Die deutschen Schüler schrieben über ihre emotionalen Reaktionen, während die amerikanischen Lehrer mehr Bezüge zu historischem Wissen erwarteten und schließlich schlußfolgerten, daß den deutschen Schülern wenig darüber beigebracht wurde. Dieser Eindruck wurde dann durch spätere Texte widerlegt.

Letztlich werden nicht nur die Schüler werden motiviert, auch für die Lehrer kann das Unterhalten einer Email-Partnerschaft eine Bereicherung darstellen und einem „frustrierten burn-out Zustand“<sup>7</sup> vorbeugen.

Neben Zielen des Fremdsprachenunterrichts werden aber auch entsprechend der Forderungen zur ITG Computer-Kenntnisse im Fachunterricht integriert vermittelt. Die Schüler erleben hier, wie der Computer ein unverzichtbares

---

<sup>5</sup> Donath, S.56

<sup>6</sup> vgl. Kultusministerkonferenz

<sup>7</sup> Donath, S. 57

Werkzeug ist, das in den Händen von kreativen und kooperativen Schülern und Lehrern ein großes Potential entfaltet.<sup>8</sup>

### **3. Das Internet als Informationsquelle für die Landeskunde**

Einen weiteres Einsatzgebiet des Computers im Fremdsprachenunterricht stellen landeskundliche Informationen im Internet dar. Eine mögliche Aufgabenform wäre zum Beispiel, die Schüler aufzufordern, ein Linksammlung zu verschiedenen Themenblöcken wie Geschichte, Politik, Kultur, Literatur oder Touristenattraktionen zu erstellen. Sie gewinnen so einen Eindruck, welche Aspekte in dem Land eine wichtige Rolle spielen. Anschließend sollten sie die ihrer Meinung nach beste Seite inhaltlich vorstellen und erklären, warum ihnen gerade diese Seite gefällt. Ein Beispiel für eine solche Linkliste wäre das Projekt Irelinks<sup>9</sup>.

### **4. Konventionelle Übungen in Sprachlernprogrammen**

In der klassischen Fremdsprachendidaktik werden drei Phasen des Fremdsprachenunterrichts für das Erlernen von neuen Vokabeln und sprachliche Strukturen unterschieden: In der Phase der Sprachaufnahme werden die neuen Sprachmittel dem Lernenden präsentiert. In der Sprachverarbeitungs-Phase werden die Sprachmittel im kontextfreien Raum geübt um sie schließlich in der Phase der Sprachanwendung in einem situativen Kontext einzusetzen.

Der bestmögliche Einsatz des Computers bietet sich in der Sprachverarbeitungs-Phase. Für das Üben im kontextfreien Raum werden verschiedene Übungstypen unterschieden. Die ersten Sprachlernprogramme basierten auf Wortschatz-Dateien. Daneben gibt es heute Grammatik-Übungen, Aufgaben zur Textarbeit. Lückentext-Aufgaben entsprechen am ehesten der realen Situation, wenn jemand in einer Konversation mit einem Muttersprachler einige Wörter nicht versteht und deren Bedeutung aus dem Kontext abzuleiten versucht.

Es lassen sich verschiedene Anforderungen an Sprachlernprogramme formulieren. Wichtig sind hier vor allem eine einfache Installation, eine didaktisch übersichtliche Bildschirmgestaltung / Menüführung sowie eine stets vorhandene Ausstiegsmöglichkeiten. Die Auswahl der Übungen sollten sich individuell dem Lernstand anpassen lassen, Fehler sollten individuell erklärt werden (ein bloßer

---

<sup>8</sup> vgl. LeBaron / Teichmann, S. 49

<sup>9</sup> Gramm / Köppke / Rettig

String-Vergleich reicht hier nicht!), falsch bearbeitete Aufgaben sollten wiederholt werden. Weitere Vorteile bilden Audio-Komponenten oder die Möglichkeit das Produkt in einem Autorensystem durch den Lehrer eigenständig zu erweitern. Lobenswert ist es auch, wenn die Anwendungen die Möglichkeit der Animationen auch zum Erklären von z.B. Wortstellungsregeln verwenden.

Verschiedene Programmkategorien lassen sich unterscheiden. Die angebotenen Übungsprogramme sind entweder Schulbuch-begleitend oder für selbstständiges Lehrbuch unabhängiges Lernen. Es gibt reine Vokabeltrainer und Grammatiktrainer sowie integrierte Lösungen.

Probleme stellt immer wieder die eingeschränkte Korrektheit der Programme dar. Obwohl viele Programme für den häuslichen Gebrauch konzipiert wurden, wird schon bei Übungen mit geringer Antwortvarianz schnell die Hilfe des Lehrers notwendig. Um effektiv und lernförderlich zu reagieren, müßte das Programm also in der Lage sein, jede mögliche Antwort des Schülers vorherzusehen und einem neuen adäquaten Impuls zuzuordnen.<sup>10</sup> Oft werden Antworten als falsch abgewiesen, die in einer freien Konversation durchaus akzeptabel wären, eine Zurechtweisung durch die Sprachlernanwendung wirkt hier kontraproduktiv.

Der Einsatz von Übungssoftware bietet die Chance zur Binnendifferenzierung, da der Lehrer sich dann den Schülern zuwenden kann, die Probleme haben. Ein Problem ist hierbei aber der hohe Einzelplatzbedarf. Ist eine adäquate Ausstattung nicht vorhanden, so können Aufgaben aber immer noch mit der gesamten Gruppe gelöst und z.B. mit einem mit Beamer oder einem Interactive Whiteboard vorgeführt werden.

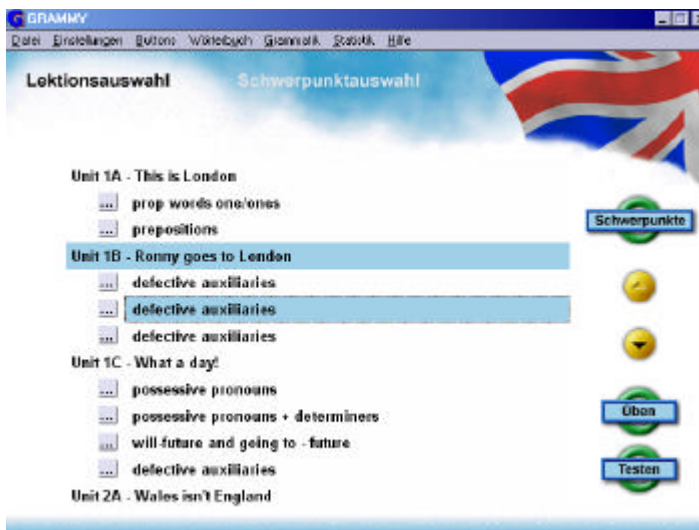
Im Folgenden werden 3 für den Spracherwerb konzipierte Softwareprodukte vorgestellt und auf deren Einsatzmöglichkeit im Unterricht hin untersucht. Es handelt sich hierbei um einen Schulbuch begleitenden Grammatiktrainer der Firma Klett, ein Lernabenteuer „Sherlock Holmes“ ebenfalls vom *Klett*-Verlag sowie die Sprachlernsoftware EZLanguage der Firma *IMSI*.

---

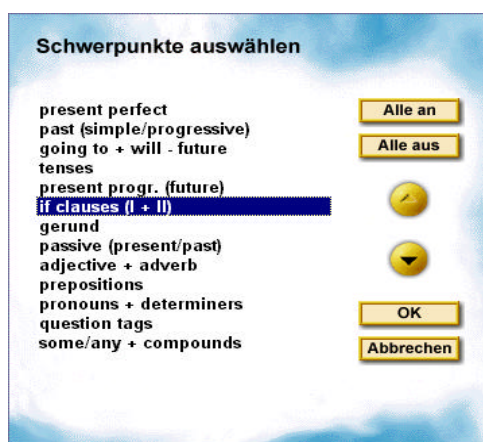
<sup>10</sup> vgl. Pannek, S. 3

## Der Greenline Grammy Grammatiktrainer

Der Greenline Grammy Grammatiktrainer gehört wohl zur Gruppe der klassischen Lernprogramme. Den Hauptbestandteil des Programms stellen 70 Übungen dar, die in einem Auswahlmenü zu den verschiedenen Lerneinheiten des Schulbuchs oder auch nach grammatikalischen Problemen sortiert zur



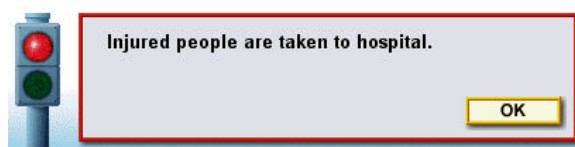
Verfügung gestellt werden. Die Aufgaben lassen sich in Übungs- oder Testform mit anschließender Auswertung der Ergebnisse bearbeiten.



Es wird eine Statistik über sämtliche Übungs- und Testergebnisse geführt. Zusätzlich wird ein Wörterbuch angeboten, das zu den in den Übungstexten auftauchenden englischen Vokabeln die korrekte Aussprache per Sprachausgabe sowie eine Deutsche Übersetzung liefert. Als dritte Komponente wurde ein grammatikalisches Regelwerk entwickelt,

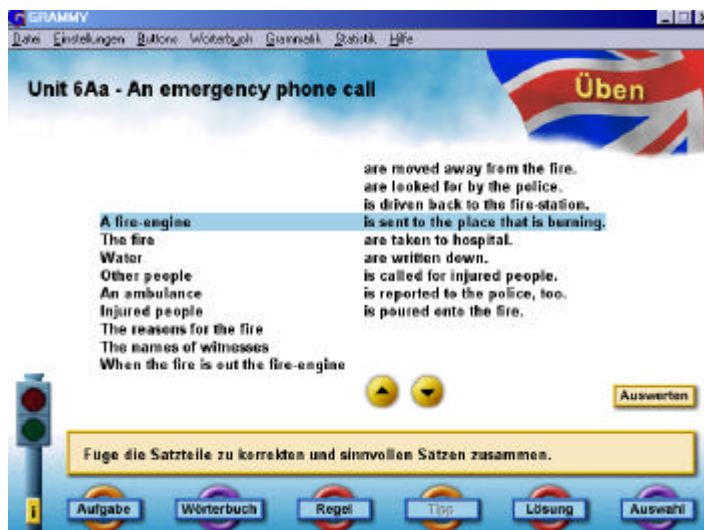
in dem der Lernende Regeln zu verschiedenen grammatikalische Phänomene nachvollziehen kann. Es läßt sich jedoch keine logische Struktur nachvollziehen, nach der das Regelwerk aufgebaut ist.

Das Programm zeigt eine übersichtliche Benutzerführung. So können Wörter aus dem Text einer Übung direkt im Wörterbuch nachgeschlagen werden.



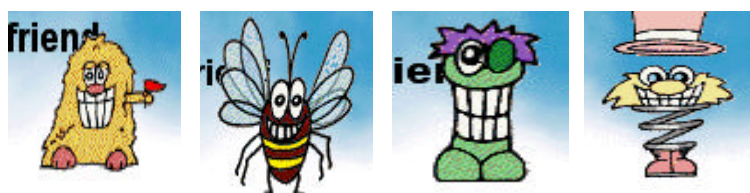
Bei Fehlern wird häufig eine Verknüpfung zu der anzuwendenden Regel angeboten. In der Aufgabenauswahl können Übungen zu bestimmten Schwerpunkten ausgewählt werden. Positiv fällt weiterhin an der untersuchten Software auf, dass sie einfach zu installieren ist. Das Programm erkennt teilweise Fehler mit geringer Abweichung, so gibt es Rückmeldungen wie „Look at it again carefully and correct it!“ im Gegensatz zu „Sorry, that’s not correct.“.

Ein Schwachpunkt ist allerdings, daß beide Sprachen inkonsequent durchmischt werden, was Arbeitsanweisungen und Erklärungen betrifft. Ferner wird kein Schwierigkeitsgrad für die verschiedenen Aufgaben angegeben, eine einfache



Binnendifferenzierung, wie sie sich mit dem Computer so gut realisieren ließe wird also nicht unterstützt. Obwohl das Layout an sich zunächst recht ansprechend wirkt, sind die Übungen selbst aber wenig motivierend gestaltet. Es überwiegen klassische Lückentext-Aufgaben überwiegen mit 55 Stück zu 15 Aufgaben anderer Form. Leider erfolgt die Auswahl der Übungen nur nach grammatikalischem Problem. Auch hier zeigt sich wiederum, daß kein Versuch unternommen wurde, durch inhaltlich interessante Themen den Benutzer zu motivieren. Die einzige Animation (vorbeilaufende Figuren) ist zwar recht niedlich, aber für eine 7. Klasse bestimmt

nicht  
gerecht.  
außerdem  
schnell



alters  
Sie wird  
sehr  
langweilig,

läßt sich jedoch abstellen.

Als Fazit läßt sich feststellen, daß die untersuchte Software ein reines Arbeitswerkzeug ist, das durchaus hilfreich sein kann für jemanden, der damit leben kann, sich durch trockene Grammatikübungen durchzubeißen. Vor allem Jugendliche werden jedoch sehr schnell den Spaß an der Arbeit verlieren.

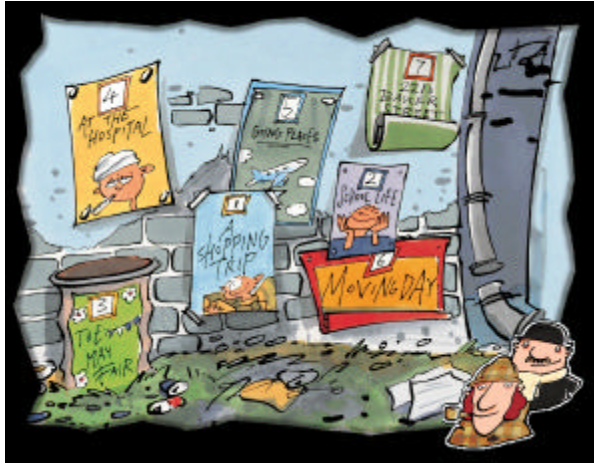
### Sherlock Holmes

Im Sprachlern-Programm Sherlock Holmes, ebenfalls vom *Klett*-Verlag, sind die verschiedenen Übungen in eine übergeordnete Story eingebunden. Im Vorspann erfährt der Benutzer, dass die Tochter eines reichen Fabrikbesitzers





entführt wurde. Er wird aufgefordert, Holmes und Watson durch das Sammeln von Hinweisen bei der Lösung des Falls zu unterstützen. Pro erfolgreich gelöste Aufgabe erhält man nun einen Hinweis, je mehr Hinweise man sammelt, desto genauer läßt sich der Aufenthaltsort der gekidnappten Tochter bestimmen.



Die Installation erfolgt einfach und ohne Probleme. Durch das Programm wird über ansprechende Menüs im Comic-Stil navigiert. Die Auswahl der Übungen erfolgt nach verschiedenen Themenbereich wie Reisen, Krankenhaus, Schule, Umzug, Einkaufen und Rummel.

Die Grundzüge der Navigation durch das Programm werden im Vorspann erklärt: Ein Klick auf die Figur Holmes öffnet ein Untermenü zur Navigation, ein Klick auf die Figur Watson liefert Hinweise zu den sprachlichen Strukturen, die in der aktuellen Aufgabe geübt werden.

Das Programm ist graphisch anspruchsvoll im Comic-Stil gestaltet, was vor allem die jugendliche Zielgruppe ansprechen soll. Die Übungen sind sehr abwechslungsreich gestaltet und teilweise realistischen Situationen nachempfunden, wie z.B. eine Aufgabe, in der während eines Telefonats in einer Arztpraxis Notizen bezüglich Name, Adresse und Termin eines Patienten genommen werden sollen. Oft enthalten sie handlungsorientierte Komponenten.

Sehr motivierend wirken weiterhin Applaus nach erfolgreich gelöster Aufgabe, das Sammeln der Hinweise für die Lösung des Kriminalfalls sowie dass bei einigen Übungen gegen ein Zeitlimit oder gegen den eigenen Highscore gearbeitet wird. Ferner wird der Benutzer nach einiger Zeit zu einer kurzen Pause aufgefordert.





Leider ist auch hier bei den Aufgaben kein Schwierigkeitsgrad angegeben, der eine einfache Binnendifferenzierung ermöglichen würde. Schade ist auch, dass die einzelnen Aufgaben thematisch nicht in die Handlung des Kriminalfalls integriert wurden.

Abschließend lässt sich sagen dass mit dem Programm Sherlock Holmes eine vor allem für eine jugendliche Zielgruppe sehr ansprechende Sprachlern-Anwendung mit sehr nützliche Übungen, die alle modernen didaktischen Ansprüche erfüllen, erstellt wurde.

### **EZLanguage**

Das Programm EZLanguage der Firma *IMSI* läuft ohne Installation direkt von der CD, es gibt keine Probleme. Die Benutzerführung erfolgt intuitiv, es können verschiedene Themengebiete unterschieden werden.

Das Programm bietet touristische Informationen zu England, ein Wörterbuch Deutsch -> Englisch mit englischer Sprachausgabe, sowie zwei Arten von Sprachübungen. Das Lernen Erfolgt durch eine Präsentation der Sprachelemente und späteres Abfragen in einer Art Memory. Es wird unter dem Lernen von einzelnen Worten und ganzen Sätzen unterschieden. Diese Sätze werden aber nur als ganze Phrasen betrachtet und deren Aufbau wird nicht thematisiert. Die Präsentation erfolgt über Bilder mit wahlweise den englischen, deutschen oder je beiden Begriffen sowie einer englischen Sprachausgabe. Sätze werden als Paare deutsch – englisch vorgestellt.





Lernprozess initiiert, oft ist die Antwort viel zu einfach zu erraten, teilweise ohne betrachten des Inhalts eindeutig, wenn Phrasen mit Lücken solchen ohne gegenübergestellt werden, oder Worte im englischen und deutschen fast identisch sind (z.B. Clown!).

Der Test erfolgt nun als Multiple Choice Aufgabe, in der aus 4 bzw. 6 englischen Begriffen der jeweils dem deutschen Begriff entsprechende richtige ausgewählt werden soll. Diese Art des Testens ist jedoch sehr unpädagogisch, es wird kaum ein



Für ein ernsthaftes Üben grammatikalischer und lexikalischer Strukturen der englischen Sprache wie in den Zielen des Englischunterrichts gefordert läßt sich mit diesem Produkt nicht realisieren.

### 5. Das Abwägen von Aufwand und Nutzen

Es müssen stets Aufwand und Nutzen gegeneinander abgewägt werden. Die Beispiele zeigen, dass nicht jede Software für den Einsatz in der Schule geeignet ist und qualitative Mindestanforderungen erfüllen. Es muß also eine überlegte Entscheidung sein, wann welche Produkte im Unterricht eingesetzt werden. Bei Preisen von ca. € 40,- pro Lizenz für die *Klett*-Produkte ist auch der Finanzielle Aspekt zu berücksichtigen.

Hilfe bei der Auswahl von Software und Anregungen zum Einsatz des Computers im Fremdsprachenunterricht bieten Zeitschriften der Fachdidaktik wie z.B. *LogIn*. Aber auch in Computerzeitschriften werden Lernsoftwareprodukte vorgestellt, so wurden in der *Computer-Bild* vom Dezember 1999 mehrere Produkte detailliert

getestet. An der Universität Marburg wurde von Christiane Wittek eine aktuellere Übersicht der erfolgreichsten Lernprogramme erstellt<sup>11</sup>.

Dort wo Computerprogramme helfen können Schüler zu motivieren und deren Lernprozess sinnvoll zu unterstützen, ist deren Einsatz jedoch bestimmt immer eine einzigartige Bereicherung für den Fremdsprachenunterricht.

### **Literatur**

**Donath, Reinhard.** „Goethe goes E-Mail“ in *Login 14* (1994) Heft 5/6 S.54-57

**Le Baron, John / Teichmann, Virginia.** „Internationale Schülerkontakte“

in *Login 12* (1992) Heft 5/6 S. 42-49

**Gramm, Andreas / Köpke, Kristoff / Rettig, Sascha.** „Irelinks“

<http://www.philologie.fu-berlin.de/links/irelinks/index.html>, 01.07.2002

**Pannek, Gertrud.** „Sprachenunterricht mit dem Computer?“

in *Login 9* (1989) Heft 2 S.29-34

**Kultusministerkonferenz.** "Beschuß der KMK zur europäischen Dimension

im Unterricht" vom 8. Juni 1978, Fassung vom 7. Dezember 1990, 2. Abschnitt

**Wittek, Christiane.** „Bestandsaufnahme Englische Lernprogramme“

<http://stud-www.uni-marburg.de/~Wittek/lernprogramme1.htm>, 22.05.2002

---

<sup>11</sup> Wittek