

Computer Assisted Language Learning

(Computerunterstütztes Fremdsprachenlernen)

CALL (Computer Assisted Language Learning) wird häufig als eine Methode des Fremdsprachenunterrichts angesehen, was jedoch nicht immer zutreffend ist. Beim herkömmlichen CALL basierte die Methodik auf einem Ansatz, der sich auf „programmiertes Lernen“ stützte, bei dem der Computer die Eingaben des Lerners überprüfte und eine Rückmeldung gab oder zu einer geeigneten Aktivität oder Übung übergang. Beim modernen CALL liegt der Schwerpunkt auf Kommunikation und Aufgaben.

Die Rolle des Computers bei CALL hat sich gewandelt von der Abfolge „Eingabe – Überprüfung – Rückmeldung“ hin zum Management von Kommunikation, Text, Audio und Video. Nicht jeder ist sich der Tatsache bewusst, dass ein DVD-Player eigentlich ein Computer ist. Die Heimelektronikgeräte der Zukunft werden Video, Fernsehen, Audio, Telefon, Grafik, Text und Internet integrieren und zu einer Einheit verschmelzen, was bereits im Jahre 2003 am Beispiel „Mobiltelefone / Kommunikationsgeräte“ deutlich wird.



Wie setzen wir CALL zum Unterrichten der weniger gelehrt Sprachen ein? Ausgangsbasis sollte nicht sein, dass Schüler an Computern sitzen um eine Fremdsprache zu lernen. Ausgangsbasis sollte vielmehr sein, dass Schüler eine Fremdsprache erlernen und im Verlauf dieses Prozesses gelegentlich an Computern sitzen¹.

Wenn man beabsichtigt CALL einzusetzen, ist es wichtig zu verstehen, wie eine Sprache gelernt wird; Sprachenlernen ist ein kognitiver Prozess, d. h. das Ergebnis der Verarbeitung von Sprachaufnahme durch den Schüler. Was gelernt wird ist hauptsächlich Ergebnis dieses Prozesses und nicht nur von Erklärungen, Regeln und Fragen, die von einem Lehrer oder Computer gegeben werden. Auf der Grundlage des vorhandenen Wissens über das behandelte Thema, die Sprache und den Spracherwerb verarbeitet der Schüler das Aufgenommene und ordnet es in sein vorhandenes Sprachsystem ein. Sprachwissen wird durch den Schüler nicht nur einfach gespeichert, sondern vielmehr konstruiert².

Die größten Bedenken im Zusammenhang mit CALL und Fernunterricht galten von jeher dem sozialen Aspekt. Es wurde angenommen, dass es der durch Computer verbundenen Gemeinschaft

¹ Hvad venter vi på? - om it i fremmedsprogundervisningen p. 15

² Hvad venter vi på? - om it i fremmedsprogundervisningen p. 44

an sozialen Beziehungen fehle. Verschiedene Präsentationen bei EUROCALL-Kongressen³ haben jedoch gezeigt, dass Fernunterrichtsklassen, die Audiokonferenzen einbezogen, tatsächlich einen starken Gemeinschaftssinn entwickelten. (z. B. „The Loneliness of the Long-Distance Teacher: The Role of Social Presence in the Online Classroom.“ von Tammelin Maija von der Helsinki School of Economics, Helsinki, Finnland, sowie die Präsentation „Fostering (pro)active language learning through MOO“ von Lesley Shield, Open University, Milton Keynes, Vereinigtes Königreich).

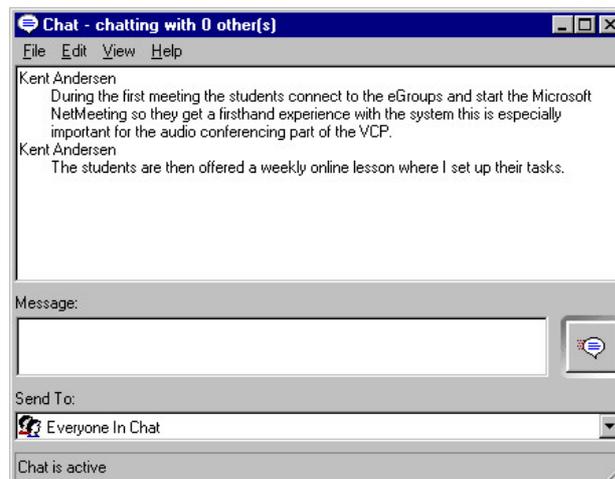
CALL bietet dem Sprachenlehrer wie dem Lernenden eine Reihe von Aktivitäten, die wenn sie sorgsam als Teil des pädagogischen Raumes geplant sind, für den Sprachenlernenden hilfreich sind. Die folgende Liste enthält solche beispielhafte Aktivitäten.

Adventure Games (Abenteuerspiele). Adventure games sind computergesteuerte Rollenspiele, bei denen der Anwender mit einer Situation konfrontiert wird, mit der er sich auseinandersetzen muss. Der Anwender muss entscheiden was er tun will und das Ergebnis als Text, Sprache (Spracherkennungs-Software) oder durch das Anklicken von Optionen eingeben. Auf der Grundlage der Eingabe verzweigt das Computerprogramm zu sich daraus ergebenden Situationen bzw. gibt eine Rückmeldung.

Adventure games können sehr unterhaltsam sein, wenn sie für Sprachenlernende erstellt worden sind, leider sind jedoch nur sehr wenige für die weniger gelehrtten Sprachen programmiert worden. Ein unterhaltsames portugiesisches Beispiel, [Uma Aventura na União Europeia](http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm), von Teresa Pacheco, einer Lehrerin der ESES - Escola Superior de Educação de Santarém, findet sich hier: <http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm>

Wenn Sie selbst eigene Adventure Games erstellen wollen, sollten Sie die Quandary software (Shareware) ausprobieren: <http://www.halfbakedsoftware.com/>

Online-Chat. Chatzentren können ein lohnenswertes Erlebnis für den Sprachenlernenden sein. Der Anwender trifft andere Lernende online und kann mit diesen mittels Wort oder Schrift kommunizieren. Es ist leicht, einen Chat-Server einzurichten, aber schwierig, Teilnehmer zu gewinnen. Man fühlt sich halt schon sehr einsam, wenn man der einzige Besucher in einem Chatroom ist.:-) Die Hauptprobleme bei Chats sind der Mangel an Inhalt und die Schwierigkeiten, Chats in den weniger gelehrtten Sprachen zu organisieren. Wenn die Chats jedoch an Aufgaben und geeignete Lerngruppen (Alters- oder Interessengruppen usw.) gebunden sind, können sie zu echter Kommunikation führen und, wenn sich nachbereitende Arbeit anschließt, zum Sprachenlernen.



³ <http://www.eurocall-languages.org/>: eine europäische Sprachlehrerorganisation, die sich mit ICT und

Cloze-Übungen. Cloze-Übungen sind eine besondere Form von Lückentexten.

Das Kommentieren/Korrigieren von elektronischen Texten/Aufsätzen/Übungen. Wenn ein Schüler einen Text in elektronischer Form eingereicht hat, ist es keine gute Vorgehensweise, ihn einfach auszudrucken und mit dem altmodischen Rotstift zu kommentieren. Es macht sich viel besser, wenn der Lehrer mit Hilfe von Textverarbeitungs- oder ähnlichen Programmen seine Vorschläge in den Text einfügt. Ein Beispiel für ein Programm zum Kommentieren von Texten findet sich unter <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm>. Das Programm lässt sich an verschiedene Sprachen anpassen.

Kreuzworträtsel. Kreuzworträtsel erfreuen sich bei Schülern großer Beliebtheit, und wenn sie mit den Vokabeln erstellt wurden, mit denen die Schüler gerade arbeiten, so eignen sie sich hervorragend als Folgeübungen. Eine solche Übung kann leicht und in wenigen Minuten mit der Software "Hot Potatoes"⁴ erstellt werden.

Mit Hot Potatoes können Schüler sogar Übungen für einander erstellen.

Drills. Ein Computer kann all das leisten, was die altmodischen Sprachlabors konnten; nach dem Muster: „Er hat ein Auto“, Antwort „Nein, er hat zwei Autos“. „Er hat einen Computer“, „Nein, er hat zwei Computer“ ... Die Eingabe des Anwenders kann entweder schriftlich über die Tastatur oder mündlich über das Computer-Mikrofon erfolgen.

Elektronische Wörterbücher. Elektronische Wörterbücher sind für die Lernenden weniger gelehrter Sprachen sehr hilfreich. Durch das Internet sind verschiedene Wörterbücher verfügbar, sei es als Freeware oder Shareware. Schauen Sie einmal nach bei <http://www.dictionaries.com>.

Elektronische Mappen. Eine elektronische Mappe kann eine einfache Sammlung von Arbeiten auf Diskette sein, oder, in einer ausgefeilteren Version, eine Schüler-Webseite auf welcher der Schüler ausgewählte Arbeiten präsentiert. Sie können teilweise noch in Bearbeitung sein und widerspiegeln dann den Stand des Lernprozesses. Die pädagogische Absicht dahinter ist, dass der Schüler sich seines Lernstils bewusst wird, was ihm hilft die richtigen Wege zu wählen und dadurch den Lernerfolg zu steigern. Mappen können auch zur Bewertung von Schülern herangezogen werden. Lesen Sie hierzu den Artikel von Tim Caudery über die Bewertung von Mappen:

<http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr11/caudery.html>

Lückentext. Der Anwender arbeitet mit einem Text, bei dem einige Wörter ausgelassen wurden. Um die Aufgabe zu lösen, muss er die passenden Wörter finden. Dies ist eine Übungsform, die leicht und in wenigen Minuten mit der Software "Hot Potatoes"⁵ erstellt werden kann.

Antworten finden. Der Schüler erhält eine Frage und sucht die Antwort in Dokumenten-, Video- oder Audiodateien unter Verwendung von Internet, CD-ROM, DVD oder ähnlichen Speichermedien. Die Antworten können dann dem Lehrer/der Klasse auf verschiedene Weise vorgelegt werden.

Satzteile/Sätze ordnen. Bei dieser Übung wird ein Satz oder eine Geschichte zerstückelt und der Anwender muss die Teile ordnen und den Satz oder die Geschichte wieder herzustellen. Solche Übungen können leicht mit der Software "Hot Potatoes" erstellt werden.

Sprachunterricht befasst.

⁴ Eine Software, deren Benutzung für Online-Übungen kostenlos ist: www.halfbaked.com

⁵ Eine Software, deren Benutzung für Online-Übungen kostenlos ist: www.halfbaked.com

Grammatik. Es gibt nur wenige Grammatikprogramme für die weniger gelehrten Sprachen, und oftmals handelt es sich nur um Übertragungen von lehrbuchtypischen Übungen auf den Computer - mit ähnlich geringem Erfolg. Es existiert gegenwärtig jedoch eine empfehlenswerte Grammatik-Webseite: die VISL-Seite <http://visl.hum.sdu.dk/visl/>. VISL steht für "Visual Interactive Syntax Learning". Es handelt sich hierbei um ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt am Institut für Sprache und Kommunikation ([ISK](#)), Süddänische Universität ([SDU](#)) - Odense Campus. Seit September 1996 beschäftigen sich Lehrende und Studenten des ISK damit, Internetgestützte Grammatik-Tools für Bildung und Forschung zu entwickeln und einzuführen.

Zu Beginn des Projekts waren vier Sprachen, Deutsch, Englisch, Französisch und Portugiesisch vertreten. Zwischenzeitlich haben sich viele weitere Sprachen dem Projekt angeschlossen - wie die steigende Zahl der Einträge in der Sprachenliste beweist.

Auf der VISL-Seite stehen Ihnen die folgenden "Tools" zur Verfügung:

Grammatikalische Analysen (voranalyisierte Sätze und automatisches Maschinenparsing)
 Spiele & Quizzes (Abfragen von Wortarten und anderen Grammatikthemen)
 Corpus-Suche (Zugang zum BNC und anderen Sprach-Corpora)
 Maschinenübersetzung

Wenn Sie eine der VISL-Sprachen von der Eingangsseite aus aufrufen, werden Sie gefragt: "Welches VISL-Tool möchten Sie benutzen?" Innerhalb einer jeden Sprache finden Sie verschiedene Optionen, aus denen Sie wählen können. In der unten stehenden Tabelle geben wir einen Überblick über das, was derzeit für jede Sprache verfügbar ist.

	VISL Tools					
Sprachen	Voranaly- sierte Sätze	Automatische Analysen	Spiele	Quizzes	Corpus-Suche	Maschinen- Übersetzung
Altgriechisch	X	-	X	-	-	-
Arabisch	X	-	-	-	-	-
Bosnisch	X	-	X	-	-	-
Dänisch	X	X	X	-	X	X
Deutsch	X	X	X	-	X	-
Englisch	X	X	X	X	X	-
Esperanto	X	X	X	-	-	-
Finnisch	X	-	X	-	-	-
Französisch	X	X	X	-	-	-
Italienisch	X	X	X	-	-	-
Japanese Roma-Ji	X	-	X	-	-	-
Japanisch	X	-	-	-	-	-
Lateinisch	X	-	X	-	-	-
Lettisch	X	-	X	-	-	-

Neugriechisch	X	-	X	-	-	-
Niederländisch	X	-	-	-	-	-
Norwegisch (bokmal)	X	-	X	-	-	-
Norwegisch (nynorsk)	X	-	-	-	-	-
Portugiesisch	X	X	X	-	X	X
Russisch	X	-	-	-	-	-
Schwedisch	X	-	X	-	-	-
Spanisch	X	X	X	-	X	-

Hotwords. Dies ist eigentlich keine Übung oder Aktivität, aber dennoch sehr nützlich für den Sprachenlernenden. In einem Text enthaltene wichtige Wörter und kulturelle Anmerkungen können mit passenden Erklärungen und Übersetzungen verknüpft werden. Hotwords können mit den meisten Textverarbeitungsprogrammen wie Word oder Star Office erstellt werden.

Hörverständnisübungen. Bei dieser Aktivität ersetzt der Computer den Kassettenrekorder. Die Aktivität wird oft mit anderen Aktivitäten wie Multiple Choice kombiniert um zu überprüfen, ob der Schüler den Inhalt verstanden hat.

Wörter, Sätze oder Bilder verbinden. Diese Aktivität kann für verschiedene Zwecke sehr nützlich sein, auch für das Vokabeltraining, bei dem der Schüler Wörter mit den zugehörigen Bildern verbindet. Solche Übungen können leicht und in wenigen Minuten mit der Software "Hot Potatoes"⁶ erstellt werden.

Multiple Choice. Dieser Übungstyp erweist sich als sehr nützlich um ohne großen Zeitaufwand zu kontrollieren, ob ein Schüler den Inhalt von Informationen verstanden hat, die durch Sprache, Schrift, Video usw. dargeboten werden. Solche Übungen können leicht mit der Software "Hot Potatoes" erstellt werden.

Rollenspiele / MUD and MOO. Über das Internet ist es möglich, sich an Rollenspielen mit Teilnehmern aus der ganzen Welt zu beteiligen. Diese Aktivität wird auch MUD (Multi User Dungeons) genannt. In einigen Fällen sind diese Spiele speziell für das Fremdsprachenlernen und den Gebrauch im Unterricht erstellt worden. Weitere Informationen finden Sie hier:

<http://moo.du.org> und www.du.org .

Beispiele von MUDs für verschiedene Sprachen sind unter diesen Adressen zu finden:

<http://moolist.yeehaw.com/edu.html> und
<http://home.gno-fn.org/whs1/education/subjects/langmoos.html> .

Simulationen. Elektronische oder Online-Simulationen unterscheiden sich von Rollenspielen dadurch, dass die durchzuführenden Aktivitäten in einer Simulation echt und nicht nur gespielt sind. Die Tools für elektronische Simulationen können einfache E-Mails, SMS-Mitteilungen, Chatboards usw. sein. Der Vorteil einer elektronischen Simulation ist die Möglichkeit, Teilnehmer aus

⁶ Eine Software, deren Benutzung für Online-Übungen kostenlos ist: www.halfbaked.com

verschiedenen Ländern zu beteiligen. Der Nachteil bei anspruchsvolleren Simulationen ist das oftmals das hohe Niveau der erforderlichen Computerkenntnisse.

Ein Beispiel: Strike ist ein Beispiel für eine Simulation, die sich für Schüler der mittleren oder fortgeschrittenen Stufe eignet. Bei der Strike-Simulation übernehmen die Schüler individuelle "Rollen". Die Simulation spielt in der Maschinenfabrik ADAMENT, wo ein Interessenkonflikt zu einem Streik führt.

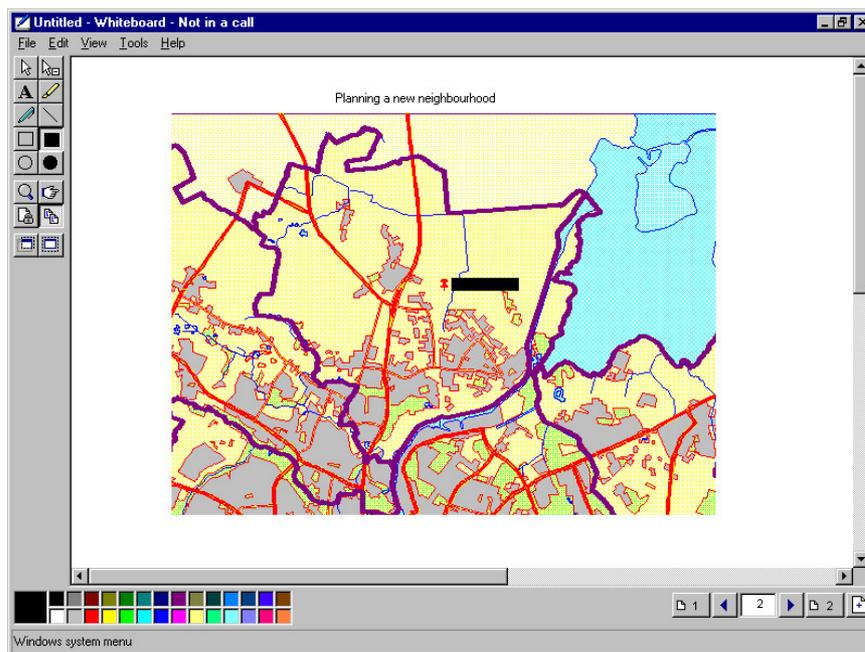
Das Szenario: Einer der Elektriker, der immer verspätet zur Arbeit erscheint, wird nach einem Streit mit dem Vorarbeiter entlassen. Der Betriebsobmann beruft eine Versammlung ein, bei der die Arbeitnehmer den Streik beschließen. Sie behaupten, die Maschinenfabrik sei ein Ausbeuterbetrieb aus dem 19. Jahrhundert mit sehr schlechten Arbeitsbedingungen.



Sie behaupten weiterhin, dass der Elektriker vom Vorarbeiter auf Grund der vielen Konflikte in der Maschinenfabrik schikaniert worden sei. Keine der Parteien ist bereit, auch nur ein bisschen nachzugeben. ADAMENT wird jedoch durch einen Kunden unter Druck gesetzt, der eine bestimmte Lieferung dringend benötigt. Der Kunde droht, den Auftrag anderweitig zu vergeben...

Die Schüler werden gemäß ihren Rollen in zwei Hauptgruppen eingeteilt: Gruppe A - Arbeitgeber, Manager, Vorarbeiter etc., Gruppe B - der Betriebsobmann, der Elektriker, verschiedene Arbeiter. Jede Gruppe kann sich online verständigen um Treffen zwischen den beiden Gruppen vorzubereiten. Die Rolle des Lehrers/Leiters besteht darin, die Simulation "am Leben" zu erhalten, d. h. bei Bedarf kann er den Managern eine E-Mail ihres Kunden schicken, oder er schickt den Arbeitnehmern eine E-Mail von der Gewerkschaft in der mitgeteilt wird, dass der Streik widerrechtlich ist und beendet werden muss. Die Simulation ist dann beendet, wenn zwischen beiden Seiten Einvernehmen hergestellt ist.

Stadtplanung: Eine weitere Online-Simulation nennt sich Town Planning (Stadtplanung). Bei dieser Simulation wird die Klasse in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Schüler in Gruppe A sind Städteplaner, die die Aufgabe haben, einen Vorschlag zum Bau eines neuen Wohngebiets am Odense-Fjord zu unterbreiten. Gruppe B sind Umweltschützer, die das Gebiet lieber als ein Naturschutzgebiet bewahrt wissen wollen, andererseits aber einsehen müssen, dass es Bedarf für ein neues Wohngebiet gibt. Jede Gruppe hat ihre eigenen Online-Sitzungen mit dem Lehrer, in denen sie beginnen, ihre Vorschläge, die sie der anderen Gruppe machen wollen, vorzubereiten. Wenn sie fertig sind, laden sie die andere Gruppe zu einer Online-Konferenz ein. Während dieser Konferenz (die sich möglicherweise zu einer Konferenzserie entwickelt) verhandeln die Schüler und machen Vorschläge unter Verwendung von sowohl Online-Audio als auch einem elektronischen Whiteboard-System (Bestandteil des kostenlosen Microsoft-Netmeeting).



Tandem. Am besten erlernen wir eine Fremdsprache durch Kommunikation mit einem Muttersprachler, der unsere Sprache lernen will. Bei dieser Lösung auf der Grundlage des Gebens und Nehmens sind Sie der Lehrer (Ihrer eigenen Sprache) UND der Lernende (einer Fremdsprache). Hilfe und Tipps zum Lernen als Tandempartner finden sich hier:

<http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/email/help/helpeng01.html>

E-Mail-Tandems unterscheiden sich von Präsenztandems (oder Online-Audio-Tandems), weil ein E-Mail-Tandem sich zwangsläufig auf schriftliche Kommunikationsfertigkeiten beschränkt. Unter der folgenden Adresse gibt es Informationen zu E-Mail-Tandems:

<http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

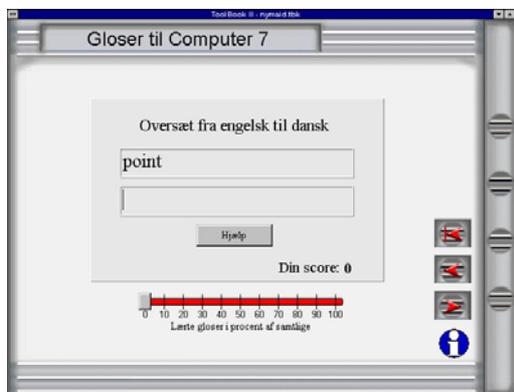
Task-based learning (Aufgabenorientiertes Lernen): Task-based Learning kann sehr gut auf Online-Ressourcen zurückgreifen. Lesen Sie eine Kurzeinführung zum Task-based Learning in Michael Svendsen Pedersens Artikel "What does you have in your "Task" today?"

<http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

Ein weiterer interessanter Artikel (auf Englisch) über Task-based Learning von Sprogforum, der das Ergebnis eines Fortbildungskurses für Lehrer ist, die erwachsene Einwanderer und Flüchtlinge in Dänisch in den Sprachzentren des Landes unterrichten, ist hier zu finden:

http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr_nr20.html

Vokabeltraining. Dies ist einer der ältesten Übungstypen für Computer. Der Computer fragt nach einem Wort und der Schüler muss mit einer richtigen Antwort reagieren. Die Schülereingabe kann schriftlich oder mündlich erfolgen. Diese Übung kann sehr nützlich sein, jedoch nur dann, wenn die zu übenden Wörter in einem Kontext stehen. Sie kann von großem Nutzen sein, wenn der Schüler die Wörter, die er üben möchte, aussuchen und seine eigenen Übungen erstellen kann und so einen



persönlichen Vokabelordner anlegt. Ein ausgefeilter Vokabeltrainer (unter Windows), der es erlaubt, persönliche Vokabelordner anzulegen, kann hier kostenlos heruntergeladen werden: www.languages.dk/methods/voc. Das Programm hat einen Editor zum Erstellen neuer Übungen.

WebQuests. Ein WebQuest ist eine Aktivität, bei welcher der Schüler Fragen beantwortet oder Informationen zusammenstellt, die er zum großen Teil im Web findet. WebQuests zielen weniger darauf ab, Informationen zu suchen, denn diese zu nutzen und zu analysieren. Dies bedeutet, dass der Lehrer bzw. Ersteller dem Schüler die erforderlichen Links vorgibt.

Die beste Informationsquelle zu WebQuests im Web ist: <http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>.

Das WebQuest-Modell wurde Anfang 1995 an der San Diego State University von [Bernie Dodge](#) zusammen mit [Tom March](#) entwickelt und dann in [Some Thoughts About WebQuests](#) skizziert.

Die Hauptprobleme bei der Anwendung der WebQuest-Methode für die weniger unterrichteten Sprachen ist das (üblicherweise sehr hohe) sprachliche Niveau der Webseiten und außerdem ist für einige der Sprachen immer noch (2003) nur wenig Inhalt im Web verfügbar.

CALL-Übungen selber machen.

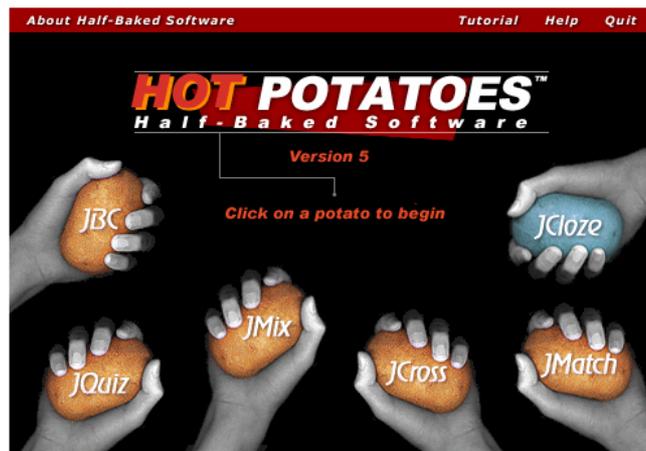
Wenn Sie mit einer Textverarbeitung umgehen können und wenn Sie wissen, wie man seine Arbeit an verschiedenen Stellen der Festplatte, oder noch besser, im Internet ablegt, denn haben Sie alle nötigen Grundkenntnisse um CALL-Übungen zu erstellen.

Es gibt viele Autorenprogramme, die einen einfachen Weg der Übungserstellung versprechen. Viele von ihnen sind jedoch schwierig zu erlernen und anzuwenden (im Widerspruch zu dem, was auf der Verpackung steht!). Viele Autorenprogramme sind teuer und manche verlangen sogar noch eine Lizenzgebühr für jeden Nutzer. Ein Grund zu verzweifeln besteht dennoch nicht: Es gibt auch eine

kostenlose, leicht zu bedienende Software. Wir empfehlen Ihnen, die kostenlose⁷ Software “Hot Potatoes“, von “Half Baked Software”. Sie können “Hot Potatoes” von <http://www.halfbakedsoftware.com> herunterladen oder die Hot-Potatoes-Homepage <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/> besuchen.

Wenn Sie das Programm installiert haben, sollten Sie sich kostenlos registrieren lassen. Nach der Registrierung erhalten Sie ein Passwort, das Sie benötigen, wenn Sie beginnen Ihre Übungen zu erstellen.

Hot Potatoes bietet Ihnen sechs verschiedene Übungstypen. Von der Begrüßungsseite aus klicken Sie auf den Typ, den Sie wünschen:



Die Benutzung von Hot Potatoes erlernt man am besten, wenn man das Online-Tutorial durcharbeitet, denn so erschließt man sich wirklich die sechs Typen von Übungen, die mit dem Programm erstellt werden können.

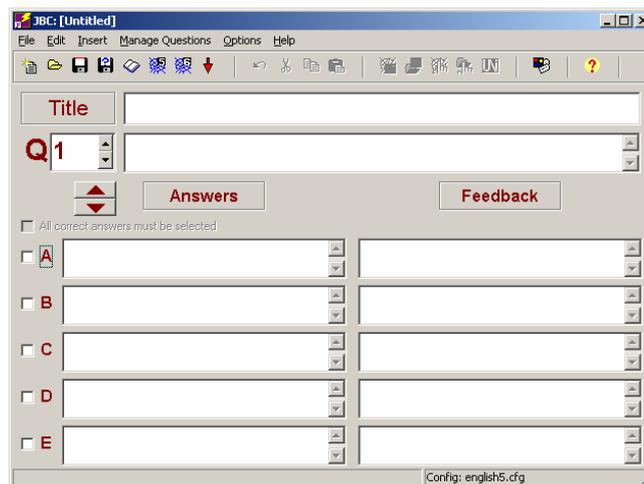
Hot Potatoes kann an jede Sprache angepasst bzw. in jede Sprache übertragen werden. Somit können auch alle Anweisungen und Rückmeldungen in der Zielsprache gegeben werden.

Wenn Sie ausprobieren möchten, was andere Lehrer mit Hilfe von Hot Potatoes bereits erstellt haben, können Sie diese Web-Adresse besuchen, wo Sie mit viele verschiedenen Sprachen wie z. B. Arabisch, Deutsch, Finnisch, Französisch, Englisch, Indonesisch, Jerseyisch , Italienisch, Maori, und Schwedisch finden.

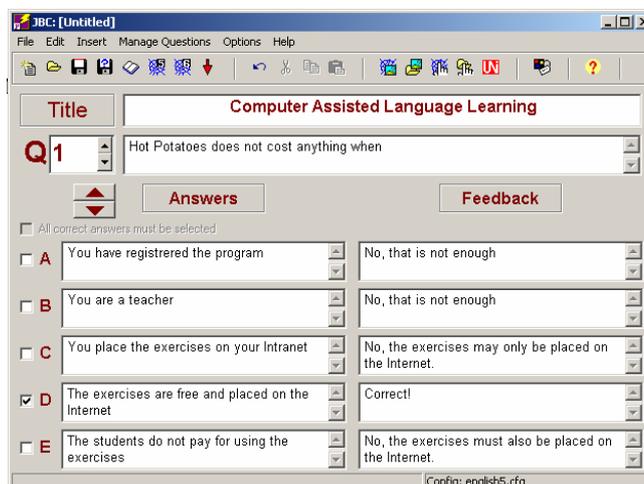
Nachstehend geben wir einen sehr einfach gehaltenen Überblick über die Typen von Übungen, die Sie mit Hot Potatoes erzeugen können.

JBC hilft Ihnen, ein Multiple-Choice-Quiz zu machen. In dem Quiz können Sie beliebig viele Fragen mit jeweils bis zu fünf Antworten stellen.

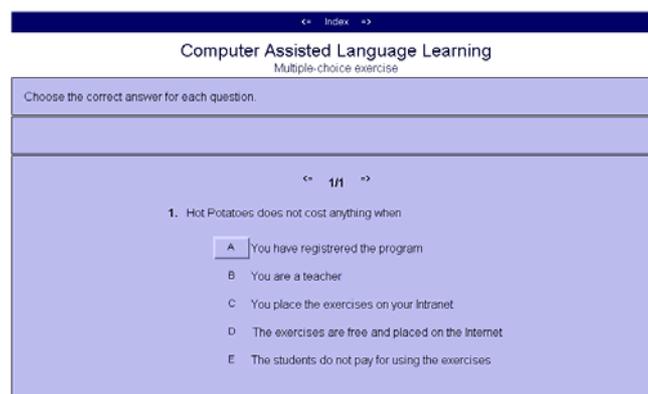
⁷ Kostenlos nur dann, wenn Sie die von Ihnen erstellten Übungen zur kostenlosen Nutzung ins Internet stellen



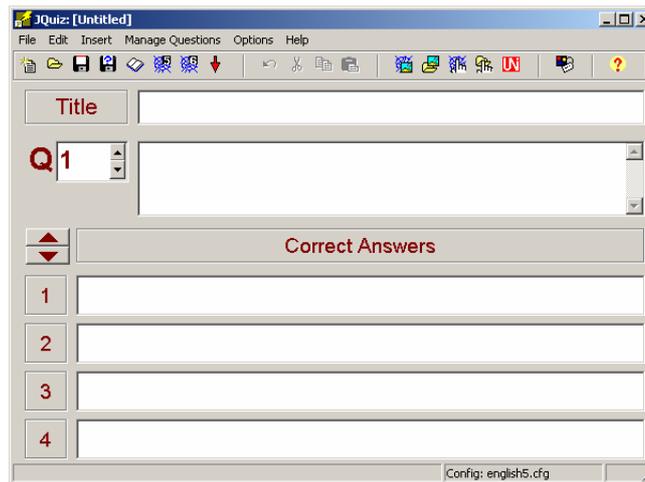
Sie geben einfach die Anzahl der Auswahlantworten ein. Für jede davon müssen Sie eine Rückmeldung auswählen und entscheiden, ob sie richtig ist. Wenn mehr als eine Antwort richtig ist, können Sie festlegen ob der Schüler alle richtigen Antworten anklicken muss.



Die entstandenen Übungen sehen dann so aus:



JQuiz ist das Quiz-Programm, das Ihnen die Möglichkeit gibt, Fragen zu stellen und Antworten vorzusehen. Es stellt höhere Ansprüche an Sie, denn Sie müssen alle Antworten vorhersehen, die ein Schüler schreiben könnte. Anderenfalls erhält er möglicherweise bei einer richtigen Antwort eine Fehlermeldung!

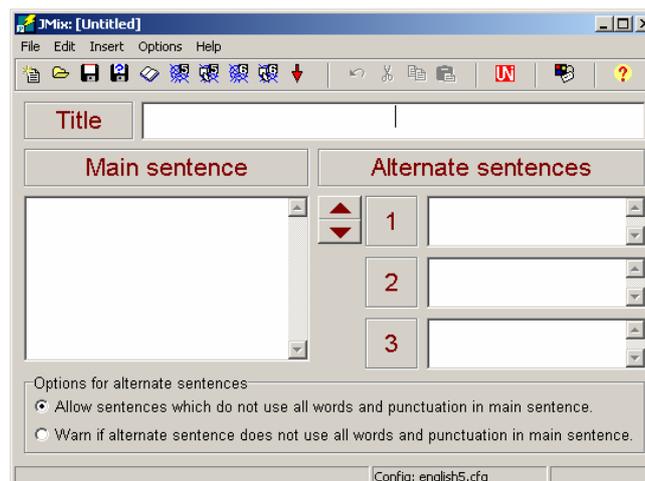


Nachdem Sie der Übung einen Titel gegeben und die Frage gestellt haben, tippen Sie bis zu vier richtige Antworten ein. Das Ergebnis sieht dann so aus:

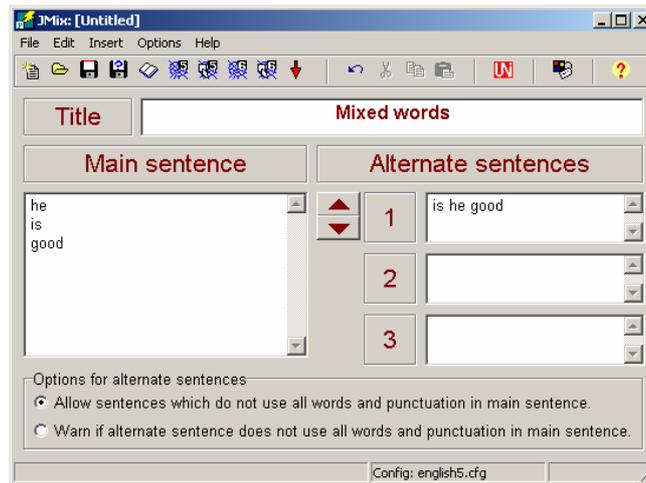


Der Schüler kann einen Hinweis anfordern und erhält dann den nächsten richtigen Buchstaben.

JMix dient dazu, Übungen mit durcheinander gewürfelten Sätzen zu erstellen, welche sich sehr gut für Fremdsprachenanfänger eignen. Dem Schüler wird eine Anzahl von Wörtern vorgegeben, die er in die richtige Reihenfolge bringen muss.



Zum Erstellen einer solchen Übung müssen Sie einen Satz in das Fenster "Main sentence" eingeben, wobei jedoch zu beachten ist, dass bei "Main sentence" nach jedem Wort die Eingabetaste gedrückt werden muss. Sie können auch alternative richtige Sätze eingeben, z. B. die Wörter „er ist gut“ sollten auch als „ist er gut“ akzeptiert werden.

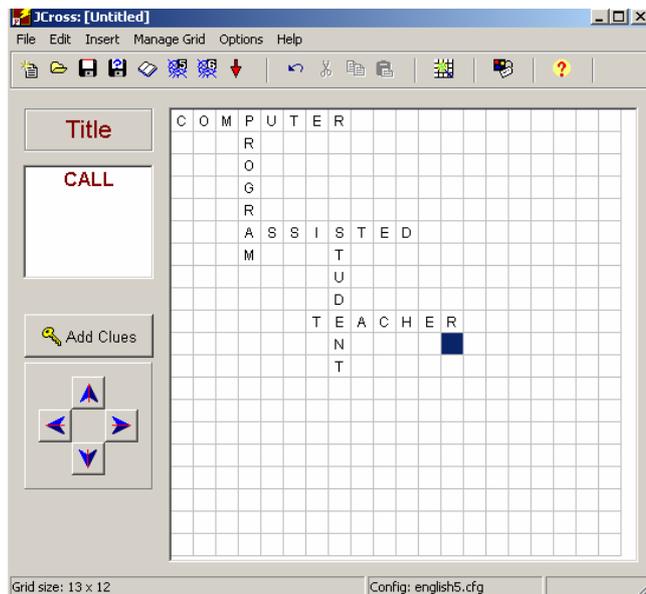


Die erstellte Übung könnte etwa so aussehen:

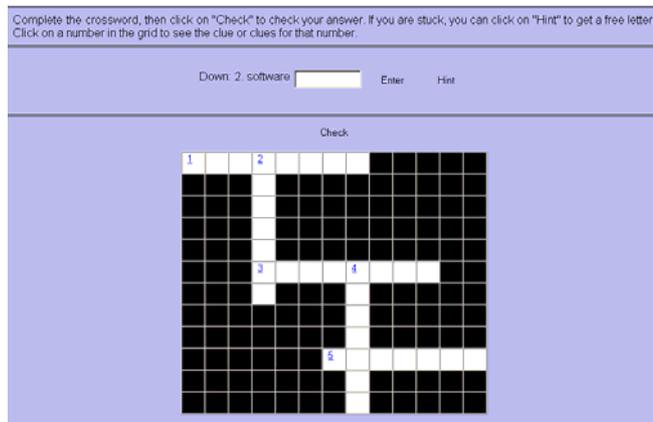


Der Übende zieht die Wörter mit der Maus in die richtige Reihenfolge.

JCross dient zum Erzeugen von Kreuzworträtseln, die eine sehr dankbare Übung für Anfänger darstellen. Mit Hilfe von Hot Potatoes ist es überdies eine leicht zu erstellende Übung. Sie tippen einfach die Wörter so ein, wie Sie sie haben möchten und fügen danach die Hinweise hinzu.

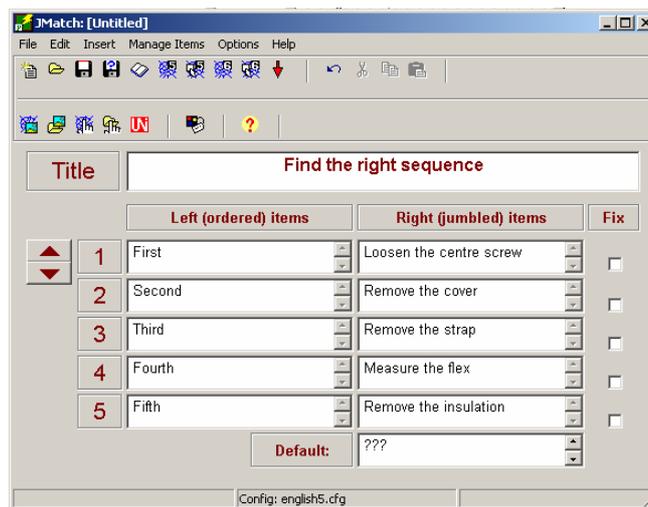


Das Ergebnis von zwei Minuten Arbeit kann dann etwa so aussehen:

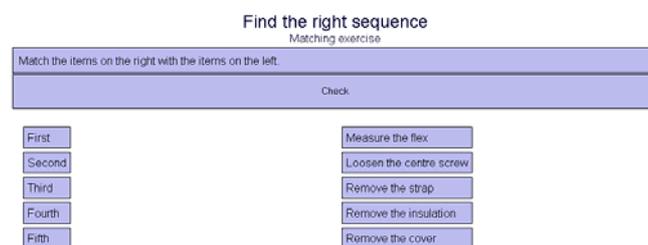


JMatch ist eine Zuordnungsübung, welche eine weitere sehr gute Übung für Schüler aller Stufen darstellt. Sie können bis zu fünf Items mit ihnen jeweils zuzuordnenden Items verwenden. Items können Wörter oder Bilder sein, so dass Sie leicht einen Vokabeltrainer auf der Grundlage von Bildern erzeugen können!

In diesem Beispiel haben wir eine Sequenz von fünf Anweisungen zur Verdrahtung eines Steckers verwendet.

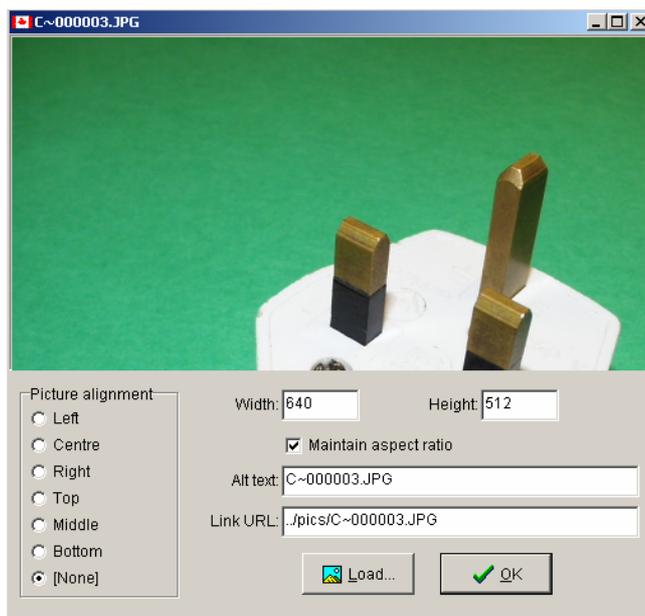


Dem Schüler werden fünf Items angezeigt, die er dann mit der Maus an die richtige Stelle ziehen muss:

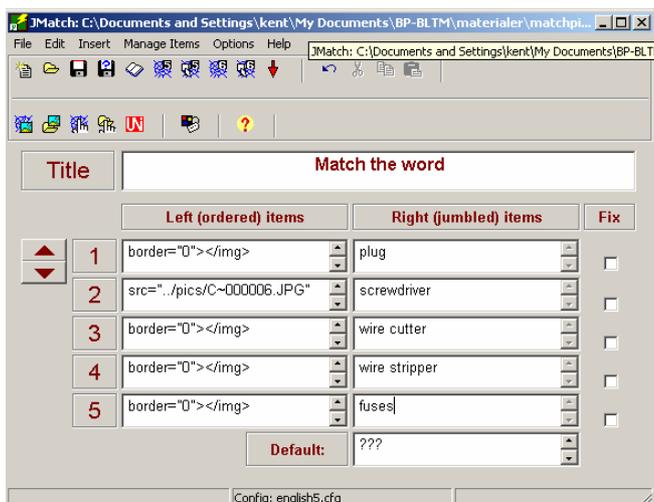


Das Einfügen von Bildern gestaltet sich ein bisschen schwieriger. Zuerst müssen Sie die Bilder in demselben Ordner ablegen wie die zu erstellenden Übungen. Dann müssen Sie sie anstelle von Text einfügen. Wählen Sie dazu „Insert“ aus der oberen Menüleiste und dann „Picture from local file“.

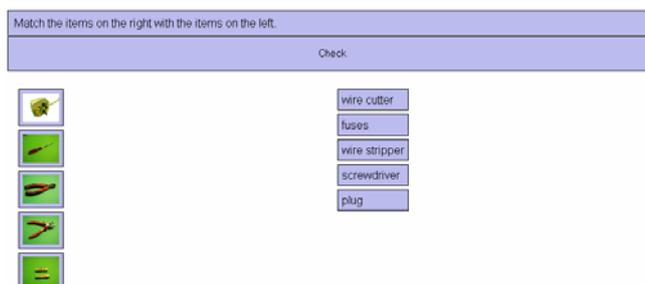
Dann wählen Sie das Bild aus und legen die Größe des Bildes fest. Die Größe sollte für alle Bilder die gleiche sein, z. B. Breite 50 Pixel (100 oder 50 Pixel ist gewöhnlich eine gute Wahl):



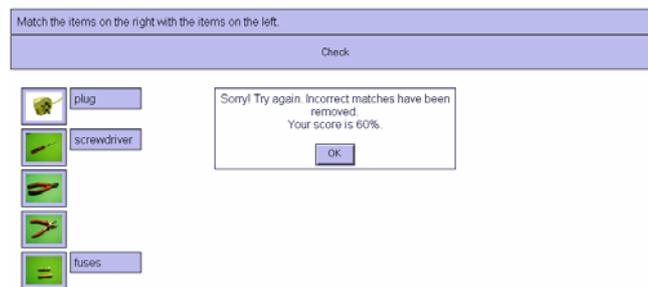
Das Programm erzeugt dann automatisch den HTML-Code und zeigt ihn in dem Item-Kästchen an:



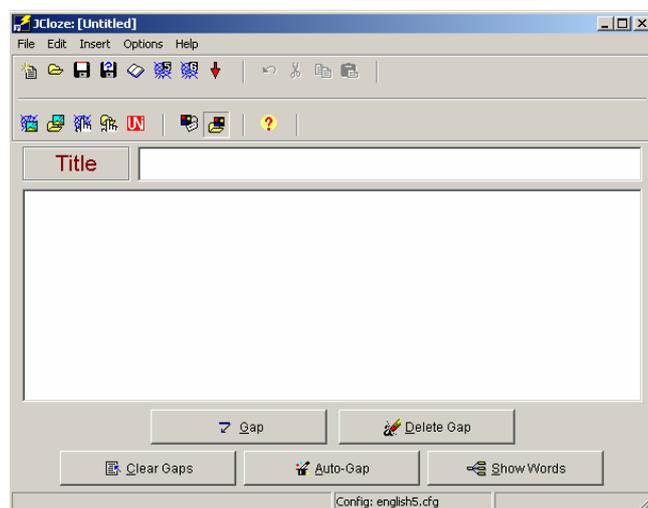
Die fertige Übung kann dann beispielsweise so aussehen:



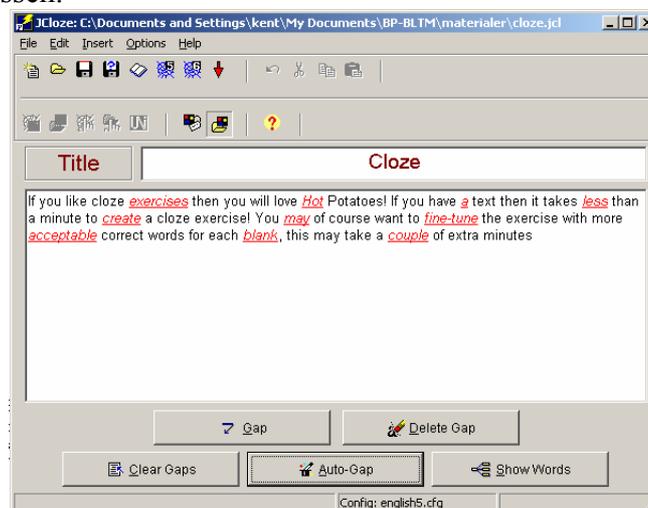
Der Schüler muss dann den Text zum richtigen Bild ziehen. In diesem Beispiel hat der Schüler einige Fehler gemacht:



JCloze ist für Cloze-Tests: Wenn Sie Cloze-Tests mögen, dann werden Sie von Hot Potatoes begeistert sein! Wenn Sie einen Text haben, dauert die Erstellung eines Cloze-Tests nicht einmal eine Minute! Unter Umständen werden Sie natürlich der Übung mit besser geeigneten richtigen Wörtern für jede Lücke den letzten Schliff geben, was dann ein paar zusätzliche Minuten in Anspruch nimmt...



Zuerst geben Sie Ihrer Übung einen Titel und sind dann in der Lage, den Text einzukopieren. Danach klicken Sie auf "Clear Gaps", um versteckte Informationen, die manche Textverarbeitungen erzeugen, zu entfernen. Jetzt brauchen Sie nur noch auf "Auto-Gap" zu klicken und z. B. jedes fünfte Wort entfernen lassen.



So ergeben 30 Sekunden Lehrerarbeit viele Minuten Arbeit, an der sich die Schüler „erfreuen“ können.



Computer-Assisted Language Learning im Rahmen von Task-Based Learning.

In Ergänzung des anderen Kapitels über Task-Based Learning (TBL), das eine Lernsequenz beschreibt, die vorrangig auf der Theorie des TBL basiert, sind wir der Ansicht, dass die TBL-Methode weiter entwickelt werden könnte und dass Sequenzen von Computer-Assisted Language Learning (CALL) der TBL-Methode eine weitere Dimension hinzufügen könnten. Unser Ziel ist es hier, eine Lernsequenz darzustellen, bei der Multimedia-Aufgaben in den Rahmen des TBL eingebaut sind. Zunächst jedoch ein paar Worte über die zu Grunde liegende Theorie.

Wozu Task Based Learning?

Die TBL-Methodik hat während der letzten zehn Jahre viele überzeugte Anhänger gefunden. Die Methodik kann als ein vollständiger Paradigmenwechsel innerhalb der Welt des Fremdsprachenlehrens bezeichnet werden, ein Wechsel weg von dem behavioristischen PPP-Paradigma (Präsentieren, Praktizieren, Produzieren) hin zu einem lernerzentrierten Ansatz - dem TBL-Paradigma. Bei der PPP-Methode ist das Ziel, eine bestimmte Form oder Struktur zu *präsentieren*, dann die Lernenden diese Form *praktizieren* und danach eine Reihe von Sätzen innerhalb dieser speziellen Form *produzieren* zu lassen. Mit diesem Ansatz wird das Lehren von Sprachen in erster Linie zu einem sehr geschlossenen und starren Prozess, bei dem der Lehrer die ständige Kontrolle hat über das, womit die Schüler arbeiten, was sie sagen und tun. Hier arbeitet der Lehrer innerhalb eines Rahmens, in dem Antworten der Lernenden als richtig oder falsch in Bezug auf die gelehrte Form beurteilt werden, d. h. wenn die Antworten der Lernenden nicht mit dem übereinstimmen, was vom Lehrer präsentiert wurde, werden sie als falsch eingeordnet, obwohl es sich um einen *richtigen* englischen Satz handelte, bei dem nur eine Form oder ein Wort falsch verwendet wurde.

Man mag sich nun fragen, warum es wichtig ist, über die PPP-Methode Bescheid zu wissen. Im Vergleich der beiden Methoden können wir die vielen Vorteile des TBL herausstellen. Grundsätzlich ist es eine Glaubensfrage, und wenn Sie an TBL glauben, dann glauben Sie auch an die Vorstellung, dass Sprachenlernen ein natürlicher und nicht lenkbarer Prozess ist. Peter Skehan, der an der Thames Valley University in London lehrt, sagt hierzu:

Der Unterricht bestimmt nicht, auf welche Weise sich die Sprache des Lernenden entwickelt und kann dies auch gar nicht. Die Prozesse nach denen der Lernende verfährt, sind „natürliche“ Prozesse. Lehrer und Lernende können

nicht einfach ‚aussuchen‘ was gelernt werden soll. Der Lehrplan ist bei dem Lernenden weitgehend ‚eingebaut‘.⁸

Viele Bücher und Artikel sind sowohl über die TBL- als auch die PPP-Methode geschrieben worden. Der Autor vieler Fachbücher, Michael Lewis, sagt über die PPP-Methode:

Ein Paradigma, das Präsentieren - Praktizieren - Produzieren (PPP) zur Grundlage hat oder ihm nur entfernt ähnelt, ist völlig unbefriedigend, da es entweder am Wesen der Sprache oder dem Wesen des Lernens vorbeigeht. Tatsache ist, dass das PPP-Paradigma Unsinn ist und schon immer war.⁹

Es gibt viele weitere Argumente von verschiedenen Wissenschaftlern und Sprachenlehrern gegen den Einsatz der PPP-Methode. Einige der stärksten stammen von Peter Skehan, der beispielsweise schreibt:

die PPP-Methode ermöglicht es dem Lehrer, das Verhalten in der Klasse zu dirigieren, d. h. eine ordnende Autorität einzusetzen, d. h. durch den Einsatz der gebündelten den Schülern zu zeigen, wer das Sagen hat.

ein Glaube, dass Lernende das Unterrichts in der Reihenfolge lernen, in der es unterrichtet wird¹⁰

PPP hat dazu gedient, die bequeme Position von Lehrern und denen, die Lehrer ausbilden, fortbestehenzulassen³

Ein weiterer Grund die PPP-Methode beizubehalten ist, dass sie möglicherweise die weltweit am meisten benutzte Methodik der letzten fünfzig Jahre war, und immer noch von vielen Fremdsprachenlehrern und Lehrbuchautoren angewandt wird.

Wenden wir uns nun einigen Argumenten für TBL zu. Wie der Name der Methode bereits andeutet, basiert die Methodik auf der Anwendung verschiedener Aufgaben um Leben, Spontaneität und Individualität – kurzum handelndes Lernen in das Klassenraum zu bringen. Das Ziel bei der TBL-Methode ist, dass jeder Lernende durch die Bearbeitung verschiedener Aufgaben, vorrangig mit anderen Lernenden, einen individuellen Lernprozess durchmacht. Die wichtigste Aufgabe für den Lehrer besteht darin, das Unterrichtsmaterial, die Aufgaben, bereitzustellen und dazu beizutragen, eine entspannte Atmosphäre im Klassenraum zu schaffen.

Eine TBL-Sequenz könnte zum Beispiel darin bestehen, einen Zeitplan für eine Woche aufzustellen.

⁸ Jane and Dave Willis, Hrsg. , Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), S. 19

⁹ Jane and Dave Willis, Hrsg. , Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), S. 17

¹⁰ *ibid*, S. 17

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Morgen					
Mittag					
Nachmittag					
Abend					

Einführende schriftliche und mündliche Aufgaben könnten leicht mit der Einführung der Wochentage, der Tageszeiten und sonstigen wichtigen Ausdrücken usw. gegeben werden. Die einführenden Aufgaben geben dem Lernenden eine Grundausrüstung an Wörtern und Ausdrücken, die er nach Belieben verwenden kann, ehe er zu anderen Aufgaben übergeht. In diesem Falle könnte auf die einführenden Fragen eine Aufgabe folgen, bei welcher der Lernende den Zeitplan in Übereinstimmung mit seinen Lebensgewohnheiten ausfüllen muss. Dieser Zeitplan bildet dann die Grundlage für eine mündliche Aufgabe, bei der zwei Lernende sich gegenseitig Fragen zum Zeitplan stellen, z. B. „Was machst du am Dienstagnachmittag?“.

Der Lehrer soll bei einer Aufgabe nicht in die Kommunikation zwischen zwei Lernenden eingreifen, außer wenn sie eine Frage stellen oder sich eine natürliche Situation für einen Lehrerkommentar ergibt. Der Lehrer muss zuhören und beobachten und sich mit Kommentaren zur Sprache und Schwerpunkten solange zurückhalten, bis alle Lernenden im Klassenraum die Aufgaben durchgearbeitet haben. Dies ist eine sehr wichtige Phase. Hier muss der Lehrer als Katalysator für einen sprachlichen Lernschwerpunkt wirken mit dem Ziel, die Lernenden ihrer Lernfähigkeiten und verschiedener Schwierigkeiten der Sprache bewusst zu machen – ein Prozess der Bewusstseinsbildung oder Klärung, der auf den unterschiedlichen Beobachtungen und Fragen aller Lernenden basiert. Dadurch wird dem Lehrer eindeutig eine völlig neue Rolle zugewiesen, bei der er eine Lernsequenz nicht vorausplanen kann. Michael Lewis äußert sich zum Fremdsprachenlernen und TBL wie folgt:

Sprache wird nur dann erfolgreich erworben, wenn sie zum spontanen, persönlichen Gebrauch mit anderen Menschen verfügbar ist¹¹

der Lehrer hilft den Schülern, ihre Wahrnehmungen von Ähnlichkeit und Unterschiedlichkeit deutlich zu machenhilft ihnen dabei, diese Wahrnehmungen zu korrigieren, zu erklären und zu vertiefen¹²

die vorrangige Rolle des Lehrers besteht in der Auswahl der Materialien und Aufgaben sowie der Schaffung einer geeigneten Atmosphäre¹³

¹¹ Jane und Dave Willis, Hrsg., Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 13

¹² *ibid* p.15

¹³ *ibid* p. 15

Dabei ist es äußerst wichtig, dass der Prozess der Bewusstseinsbildung, ein Prozess, der entweder am Ende einer jeden Einzelaufgabe oder der gesamten Aufgabensequenz liegen sollte, nicht übergangen wird. Genau an dieser Stelle kann der Lernende Fragen stellen oder verschiedene Anmerkungen zur Arbeit mit den Aufgaben machen. Genau an dieser Stelle muss der Lehrer den Schülern helfen, ihre eigene Arbeit mit der Sprache, die der einzelne Lernende in den Aufgaben benutzt hat, zu reflektieren. Der Lehrer muss überwachen und sprachliche Fehler korrigieren sowie die Aufmerksamkeit auf sprachliche Schwierigkeiten lenken. Was an dieser Stelle keinesfalls vergessen werden darf ist, dass der Erklärungsprozess auf den Beobachtungen und Reflexionen der Lernenden aufbauen muss.

Eine weitere wichtige Aufgabe für den Lehrer ist es, wenn die Aufgaben ihren Zweck erfüllen sollen, richtig zu beschreiben, wie eine Aufgabe zu bearbeiten ist. Wenn dies nicht genau und detailliert geschieht, könnte es sein, dass Lernende mehr Energie darauf verwenden, zu überlegen, wie die Aufgabe gedacht war, als auf die Sprachlernaktivität selbst. Dies ist besonders bei Anfängern oder Lernenden, die mit der TBL-Methode nicht vertraut sind, zu beobachten.

Es ist nicht schwierig, TBL bei Anfängern einzusetzen, man muss sich jedoch im klaren sein, dass es erforderlich ist, Anfängern viele Beispiele der neuen Sprache durch verschiedene Medien, einschließlich Text, Bild und Ton zu vermitteln, solange diese Beispiele verständlich sind. Ganz entscheidend ist, dass die Aufgaben nicht zu schwierig sind und eine einfache Struktur haben. Darüber hinaus sollte der Schwerpunkt auf Dingen und Themen liegen, die Lernanfängern vertraut sind und die sie einordnen können. Jane Willis hat eine praktische Prioritätenliste für Lehrer zusammengestellt. Sie enthält folgende Punkte:

- eine entspannte, angstfreie Atmosphäre im Klassenraum schaffen;
- viel Sprache, deren ungefähren Sinn die Lernenden erfassen können, auf sie einwirken lassen,;
- aufbauen auf dem, was sie bereits wissen, ohne Perfektion zu erwarten;
- sie anfangs nicht zum Sprechen zwingen, wenn sie sich scheuen;
- ihren Lernfortschritt zu loben und ihr Selbstvertrauen allgemein zu steigern.¹⁴

Jane Willis hat ein eigenes Buch geschrieben über Task Based Learning und sie verwendet Begriffe wie “pre-task, task cycle and language focus”.¹⁵ In dem Kapitel über Task Based Learning ist Jane Willis’ Modell detailliert beschrieben.

Im folgenden Beispiel stellen wir eine Lernsequenz vor, bei der wir versuchen, die Ideen von TBL mit denen von CALL zu kombinieren. Die CALL-Übungen fungieren als einführende Aufgaben, deren Ziel es ist, das Vokabular für die folgenden mündlichen und schriftlichen Aufgaben aufzubauen.

Ein Beispiel:

“Das Verdrahten eines Steckers”

¹⁴ Jane Willis, A Framework for Task-Based Learning (Malaysia: Longman, 2000), p. 118

¹⁵ *ibid.*, p. 52



In dieser Unterrichtseinheit wird Computer-Assisted Language Learning dazu verwendet, den Schülern ein Vokabular zu vermitteln, das auf Fachausdrücken basiert. Gleichzeitig erlernen die Schüler den Umgang mit Anweisungen. Das Erteilen und Entgegennehmen von Anweisungen sind wichtige Fertigkeiten im Bereich der beruflichen Bildung. Die im folgenden skizzierte Unterrichtseinheit kann für die meisten Schüler ohne Rücksicht auf ihre Fachrichtung verwendet werden, da viele der Anweisungen in verschiedenen Berufsfeldern benutzt werden können.

Die elektronischen Unterrichtsmaterialien sind auf zwei Niveaus verfügbar, für Anfänger und Fortgeschrittene. Durch den Einsatz der Multimedia-Materialien ergibt sich die Möglichkeit, verschiedene Lernniveaus in derselben Klasse nebeneinander zu unterrichten.

Materialliste:

- a. Stecker; am besten eignen sich britische Stecker, da sie "komplizierter" sind, andere können jedoch auch benutzt werden.
- b. Kabel
- c. Schraubendreher
- d. Seitenschneider
- e. Abisolierzangen (falls nicht vorhanden, können Seitenschneider benutzt werden)

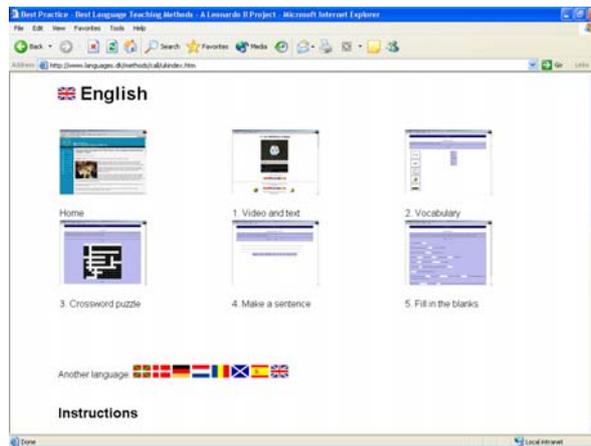
Unterrichtsskizze

1. Die Schüler erhalten eine Einführung zu den CALL-Materialien, in diesem Falle eine webgestützte Anwendung mit Video und Text, an die sich Übungen anschließen. Zusätzlich steht noch eine Übersetzung der Ausdrücke und Wendungen zur Verfügung:

<http://www.languages.dk/methods/call/index.htm>



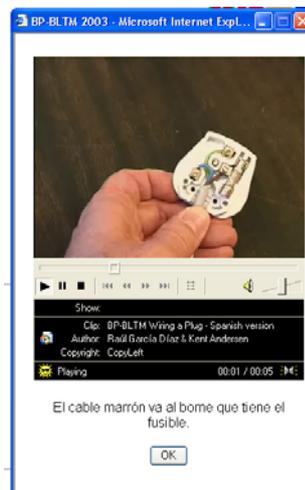
2. Die Schüler arbeiten das webbasierte Multimedia-Material durch, indem sie folgende Aktivitäten durchführen:



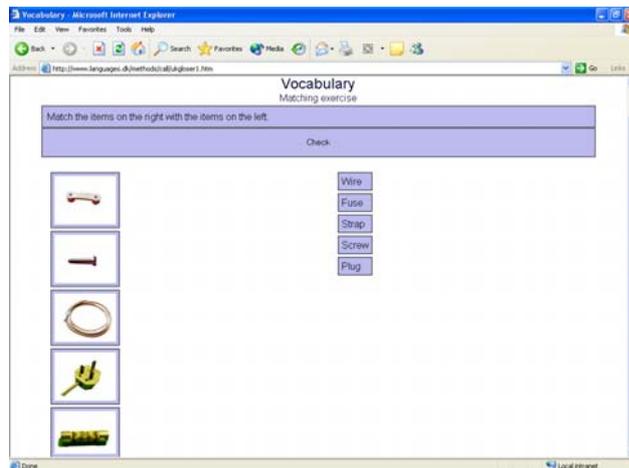
a. Schauen Sie sich das Video mit den Anweisungen zum Verdrahten eines Britischen Steckers an.



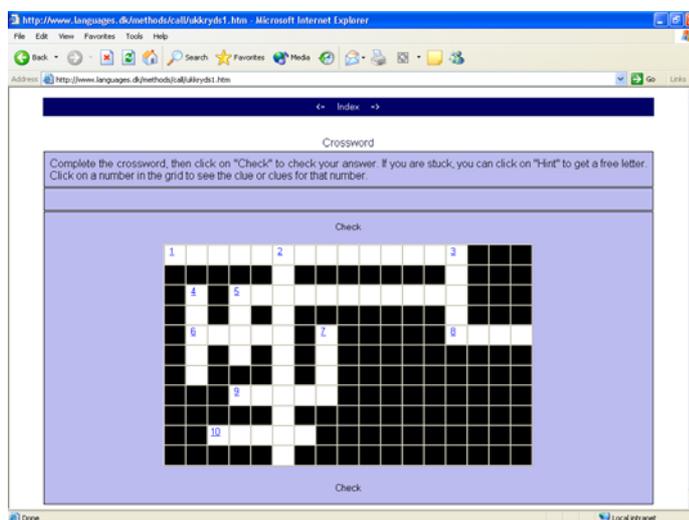
Lesen Sie mit während der Text vom Video zu hören ist.



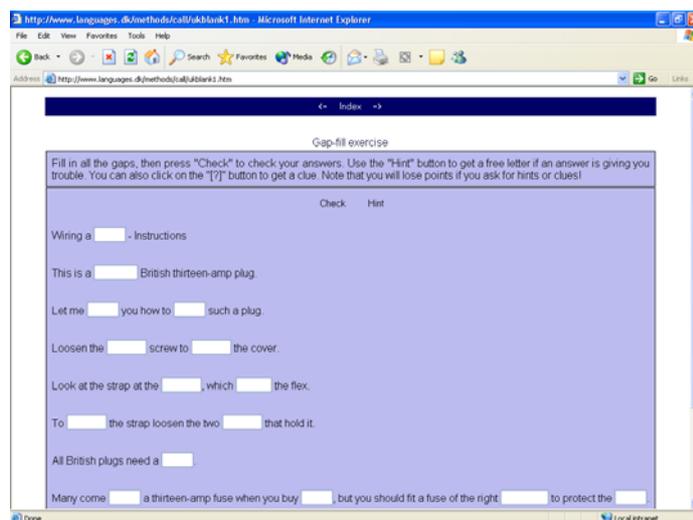
b. Sie haben die Möglichkeit zu überprüfen, ob Sie den Inhalt verstanden haben, indem Sie auf eine Flagge (mit der Übersetzung) klicken.



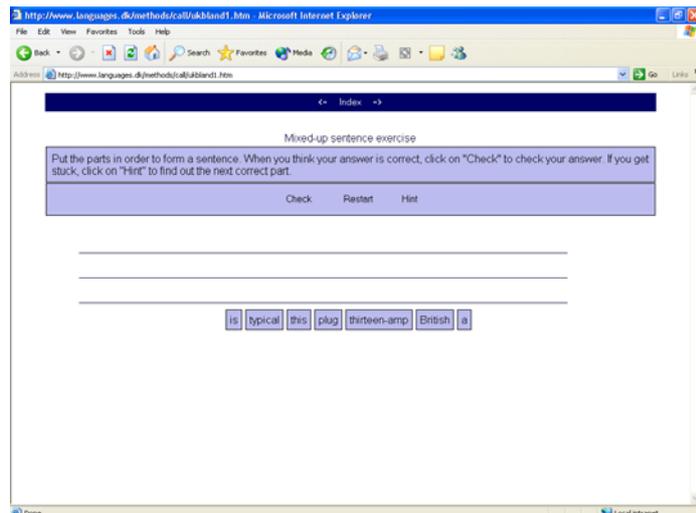
Ziehen Sie Wörter an die richtige Stelle neben den Gegenständen um die Fachausdrücke zu lernen.



c. Lösen Sie das Kreuzworträtsel mit dem Fachvokabular.



d. Setzen Sie die fehlenden Wörter aus dem Text des Videos ein.



e. Bilden Sie Anweisungen, indem Sie Wörter in die richtige Reihenfolge bringen.

3. Wenn die Schüler die Arbeit an den Computern beendet haben – wohlgemerkt nicht alle zur selben Zeit - erhalten Sie eine Textversion derselben Anweisungen. Die Texte können heruntergeladen werden bei <http://www.languages.dk/methods/materials.html>

4. Die Schüler arbeiten paarweise. Schüler A gibt Schüler B Anweisungen, wie man einen britischen Stecker verdrahtet. Schüler B kann Schüler A bei der Sprache helfen, darf aber nichts tun, was Schüler A ihm nicht angegeben hat. Der Text kann unterstützend benutzt werden, die Schüler sollten jedoch versuchen darauf zu verzichten.



5. Die Schüler tauschen die Rollen und beginnen von vorne.

Ende der einführenden Aufgabe.