

УДК 811:378

I.S. Stepanova, Vinnytsia, Ukraine
e-mail: fld_2004@rambler.ru

O.R. Jakovec, Vinnytsia, Ukraine
e-mail: ollinight@mail.ru

DER MULTIMEDIENGESTUEZTE FREMDSPRACHENUNTERRICHT ALS BEDIENUNG UND FORDERUNG DER GEGENWART

Анотація. Розглянуті проблеми інтенсифікації процесу вивчення іноземних мов з використанням мультимедійних та освітніх джерел інтернету. Автори описують переваги використання медійних джерел і їх критерії, показують повний спектр навичок мовлення, які можуть бути розвинуті при застосуванні Інтернет-джерел у викладанні іноземних мов. Визначені основні особливості комунікації з використанням засобів медіа на уроках іноземних мов, а також описані варіанти комбінування текстових вправ з аудіо- і відеоматеріалами. Надані рекомендації для самостійної роботи з онлайн-джерелами при вивченні іноземних мов. Названі загальні критерії навчальних матеріалів і наведена класифікація вправ і огляд навчальних програм, які можуть бути використані для самостійної роботи з медійними джерелами. Описана особлива роль гіпертексту і гіпермедіа, які відкривають нові можливості збору, обробки і комбінування інформації для її кращого сприйняття і засвоєння. Інтернет-джерела стають невід'ємною складовою розвиткумовної та міжкультурної компетенції осіб, що вивчають ту чи іншу іноземну мову. Дидактичний потенціал електронних інформаційних ресурсів є, без сумніву, значним. Він реалізується у змісті навчання, у створенні освітнього середовища, у моделюванні комунікативних ситуацій тощо. Функція викладача полягає в умінні прогнозувати і оцінювати ефект, який можуть давати технології на різних етапах навчання мови.

Ключові слова: іноземні мови, Інтернет-технології, освітні Інтернет-ресурси, профільний рівень, комунікативні навички, самостійне навчання, соціокультурна компетенція.

Annotation. Ways of intensification of foreign language teaching process by means of using multimedia and educative sources of the Internet have been considered. The authors describe advantages of using multimedia resources and the criteria of their effective use and show the whole spectrum of language skills that can be developed applying the Internet resources in foreign language teaching. The main peculiarities of communication using media in a foreign language classroom are determined as well as ways to combine text reading exercises with audio and video materials are described. The authors also give recommendations for self-study using online resources. The classification and criteria of teaching materials are considered and curricula that can be used for self-study using media are reviewed in the paper. The peculiar role of hypertext and hypermedia that provide new opportunities for gathering, processing and combining information for its better acquisition and learning is emphasized. The Internet resources are becoming an integral part of enhancing language and cross-cultural competences of foreign language learners. The didactic potential of electronic information resources is no doubt considerable. It is realized through the teaching materials content, through creating learning environment, modeling communicative situations etc. A challenging teacher's function is to skillfully forecast and evaluate the effect that can be produced by using technologies at different stages of language teaching. Teacher's role in the classroom not diminished at all, but it is being transformed essentially.

Key words: foreign languages, Internet technologies, educational Internet resources, profile level, communicative skills, self-study, sociocultural competence.

Der Computer und das Internet haben schon im Vielen den ganzen Ablauf des Fremdsprachenunterrichts verändert und werden die Zukunft des Sprachunterrichts bzw. die Vermittlung von Wissen und Fertigkeit im Allgemeinen in den nächsten Jahren noch weiter verändern; er wird aber in bestimmten Bereichen durch Computer- bzw. netzgestützte Abschnitte ergänzt und erweitert werden.

Die neuen Medien sind kein Allheilmittel, sie sind nicht die Büchse der Pandora, aus der nur Unheil kommt, sie sind aber auch nicht der endlich gefundene Nürnberger Trichter, der das Lernen zum Kinderspiel macht. Sie dürfen nicht zum Zweck werden, in dem Sinne, dass die technische Umsetzung im Vordergrund steht, und das methodische, didaktische Ziel aus dem Auge verloren geht.

Die neuen Medien sollen abhängig vom Lernziel je nach ihren Möglichkeiten eingesetzt werden. Dabei

werden die Fantasie und Ideenreichtum bei den Unterrichtenden verlangt. Nicht das Programm oder Präsentation sind wichtig und für den Lernerfolg ausschlaggebend, sondern das, was im Unterricht daraus gemacht wird. Dies sollte die Grundmaxime des pädagogischen Arbeitens mit den neuen Medien bleiben.

Gerhard von der Handt zieht zur Rolle der neuen Medien im Sprachunterricht folgendes Fazit: «Neue Medien könne eine Teil aus dem Unterricht in Selbstlernphase verlagern und ermöglichen Individualisierung und Selbststeuerung des Lernens, d.h. quantitatives Argument wird in qualitatives Argument verwandelt. Nur so lässt sich das ausgefaltete Ziel Sprache überhaupt erreichen» [5, S. 11].

Die Kommunikation mit neuen Medien wird vorwiegend von jüngeren Menschen genutzt, sie gilt als modern, effektiv, dynamisch. Sie erfordert gewisse Kompetenzen, die nicht im traditionellen Unterricht

trainiert werden: Gebrauch der Schriftsprache, schnelle Reaktion in Chat, Beherrschung der Abkuerzungen und Emoticons bei der Kommunikation per SMS, E-Mail oder Instant Messaging. Tippfehler oder sprachliche Mängel werden dagegen toleriert. Besonderheiten der Kommunikation mit neuen Medien im Fremdsprachenunterricht sind:

- Die Kommunikation dient weniger der linealen Vermittlung von Lerninhalten als der nichtlinealen Begleitung und Organisation von individuellen und kollaborativen Lernprozessen.
- Die Dynamik der physischen Kommunikationselemente (äussere Erscheinung, Auftreten, Sprechgeschwindigkeit etc.) ist nicht vorhanden.
- Die Kommunikation mit neuen Medien ist weitgehend textbasiert, wobei manchmal der Text die gesprochene Sprache weitergibt.

Lernen mit neuen Medien bietet zahlreiche Vorteile. Multimedia ermöglicht es, textbasierte Übungen mit Audio- und Videosequenzen zu kombinieren; der schnelle Zugriff auf Informationen und Hilfsysteme (Grammatik, Wortliste) ist gewährleistet. Lerninhalte können individualisiert werden; verschiedene Tests ermöglichen jederzeit die Evaluation der Lernenden. Schliesslich garantiert das Internet den Zugriff auf aktuelle Materialien mit einer fast uneingeschränkten Vielfalt von Themen und eine grosse Variationsbreite von Übungen. Daher bieten die zahlreichen Verlage für die neueste Lehtwerkgeneration eine begleitende CD-ROM mit Lernsoftware sowie Zusatzmaterial zum Lehrwerk oder auch lehrwerksübergreifend auf ihren Internetseiten an. Zur Ergänzung des Unterrichts kann in einem ersten Schritt auf diese Quellen zurückgegriffen werden.

Vor dem Einsatz von Lernsoftware bzw. Online-Übungen im Unterricht oder auch vor deren Empfehlung als begleitendes Selbststudium für Lernende soll eine genaue Prüfung und Bewertung stehen. In der Literatur liegen zahlreiche Kriterienkataloge zur Evaluation von Lernsoftware in ganz unterschiedlicher Qualität vor. Die möglichkeit allgemeingültigen Kriterien zur qualitativen Bewertung von Lernsoftware sehen folgenderweise aus:

- Einsatz im Unterricht mit einem PC/Notebook und Beamer (Frontalsituation);
- Einsatz im Selbststudium der Lernenden ohne Betreuung;
- Einsatz im EDV-Raum und gemeinsame Bearbeitung durch die Lernenden.

Multimedia ist aber keine einfache, sondern eine vieldeutige Begriffsbildung. Man kann sie als Kombinationen von Dateien verstehen, die Daten unterschiedlicher Medienarten in sich vereinigen, d.h. Daten in Form von geschriebenen Texten, stehenden Bildern, bewegter Bildern und Ton. Martial und Ladenthin haben hingewiesen, dass beim Lernen mit Multimedia Auge und Ohr als Sinneskanäle ausgesprochen werden. Im Multimedia vereinigen sich die Eigenschaften von Textmedien (Buch, Textblatt), Bildern, auditiven Medien

(Schaltplatte, Tonband, Tonkassette) und audiovisuelle Medien (Film, Video, Tondiareihe) zu einem einzigen Medium. Bei der Arbeit mit multimedialer Information im Computer eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten der Nutzung [3, S. 114].

Neben den Medien, die oben schon beschrieben sind, wie Buch, Text, Tafel, Overheadprojektor, Foto, Film, Fernsehen oder Radio, stehen heutzutage dem Lehrenden noch andere Arten der Übermittlung zur Verfügung, wie Internet, Online-Kommunikation oder Virtual Reality. Durch dieses breite Spektrum an verschiedensten Vermittlungsmöglichkeiten ergibt sich ein Multimedialer Unterricht, eben auch genau im Hinblick auf die Kombination mehrerer Medientypen. Der Computer wurde zu einem zentralen Thema, sei es der Wissenschaft, bzw. Technik, sei es in der Schule bzw. Universität. Ohne Computer könnten wir uns das heutige Arbeiten nicht mehr vorstellen. Es beginnt mit der Arbeit vom Schreiben diverser Texte – was die Schreibmaschine oder das Handschriftliche ersetzt hat- oder auch unterschiedlicher Arbeit mit verschiedenen Programmen. Die digitale Speicherung bedeutet die ausgezeichnete Aufeinanderabstimmung, Bearbeitung und Anordnung von multimedialen Informationen. Laut Capra ermöglicht die Multimedialität des Computers vereinfacht ein mehrkanaliges Lernen und ist somit für das Fremdsprachenlernen eine ideale Hilfe (2, S.19).

Der Computer und seine Anwendungsbereiche fanden sogar Einzug in den Lehrplan, in Form von Informatikunterricht, der mittlerweile fixer Bestandteil des Lehrplans geworden ist, bis hin zum Einsatz von Sprachlaboratorien und anderen Trainingsprogrammen. Sprachlaboratorien sind speziell für den Fremdsprachenunterricht eine sehr gute und weit verbreitete Form der Sprachenvermittlung. Doch der Computer und das Internet ist heutzutage gar nicht mehr so zu den «neuen» Medien zu zählen, da er ohnehin schon zum Alltag gehört und in Beruf oder Schule unverzichtbar ist.

Die Vielfalt der Einsatzmöglichkeiten und Kombinationen wird immer grösser, was zum Grossteil mit der Einführung des Computers zu tun hat. Sei Beginn der 90 er Jahre wurde der computerunterstützte Unterricht (CUU) bzw. das computerunterstützte Lernen (CUL) im Unterricht eingeführt. Jedoch fand dies zur damaligen Zeit noch nie die Anerkennung, die es eigentlich haben sollte, da die Handhabung der Computersysteme doch ziemlich schwer war und vor allem der CUU nicht so leicht mit dem traditionellen Unterricht zu vereinbaren schien. Doch erkannten Sprachlernforscher und Didaktiker sehr schnell, die gute Verwendbarkeit des Computers und seiner diversen Programme, wodurch diese Art der Vermittlung zwar zu Beginn erstmal nur an Hochschulen, Universitäten und vor allem auch zur beruflichen Weiterbildung verwendet wurde. Im Laufe der Zeit wurden diese Programme und medialen Übungen ausgebaut und mehr und mehr in die Schulen gebracht, um auch dort den Lernenden eine

Multimediale Ausbildung und Weiterbildung bieten zu können.

Grob können die medialen Übungen wie folgt eingeteilt werden:

- Übungsprogramme zur Vermittlung von Wissen und Fertigkeiten in Form von Wiederholung und Festigkeit des Stoffes und Inhaltes. Diese Übungsprogramme werden vor allem im Mathematik- bzw. im Sprachunterricht eingesetzt.

- Spiele, wobei es auch um die Wissensvermittlung geht aber mehr auf spielerische Art in Form von Texten, Erzählungen, Bildern oder Comicdarstellungen zu Themen wie Kunst, Kultur, Religion, Politik oder auch im landeskundlichen Bereich. Diese spielerischen Elemente können zur Lernmotivation und zur Steigerung der Lernfreude beitragen und vermitteln somit bei Lernenden eine angenehmere Art des Lernens.

- Simulationen und Experimente, wobei es mehr um die praktische Anwendung von bereits gelerntem Wissen geht und um die Ausarbeitung von gewissen Aufgabenstellungen sowie das Aufzeigen von diversen Situationen, die auf dem Computer leichter darzustellen sind.

Bei Handfil ist eine genauere Übersicht der verschiedenen Lernprogramme zu finden [3, S. 52-54]:

- Trainings- und Übungsprogramme sind Ueberbleibsel aus der Blütezeit des Behaviorismus und werden zur Vermittlung von Fertigkeiten z.B. als Vokabeltrainer, Rechentrainer oder Maschinentrainer eingesetzt.

- Tutorielle Lernprogramme bilden heute die am meisten verbreitete didaktische Programmform verfügbarer Lernsoftware. Die Wissensaneignung erfolgt in der Regel in einer Abwechslung zwischen Informationsangebot und anschliessender Aufgabe und Ueberprüfung des Gelernten.

- Problemlösungs-Programme eignen sich hervorragend, um ein bedeutungsvolles, induktives und motiviertes Lernen einzuleiten.

- Simulationsprogramme ermöglichen durch die hypothesengeleitete Veränderung von Parametern entdeckendes und forschendes Lernen in vielen Wissensdomänen.

- Lernspiele fordern von Lernenden Geschicklichkeit, oft Schnelligkeit, Konzentration, vor allem jedoch Strategieentwicklung und sie motivieren durch fiktionale Inhalte, attraktive Präsentationsformen und dramaturgische Elemente sowie durch interessante Spielziele.

Daneben gibt es noch diverse andere Programme, Hypertext bzw. Hypermedia oder auch kognitive Medien, die es ermöglichen, die Informationen aus einem Hypermedia- oder Datenbankprogramm zu sammeln und individuell neu zu verknüpfen. Auch diverse Lehrbuchautoren bieten immer mehr computerunterstütztes Material zu den, in den Lehrwerken angebotenen Übungen und

Aufgabenstellungen. Es finden sich diverse CD-ROMs bzw. Disketten mit Enzyklopedien, Vokabellisten oder auch Aufstellungen von Regeln zur Grammatik oder Aussprache. Es finden sich auch im Internet unterschiedliche Programme, mit denen Lehrende Übungen selbst erstellen können und individuell auf Inhalte und Stoffgebiete, sowie auf die Bedürfnisse der Lernenden eingegangen werden kann. Individualität und Interaktivität sind die beiden Stichworte bei dem CUU, da den Lernern auf der einen Seite selbstständiges und individuelles Lernen geboten wird und auf der anderen Seite interaktiv gearbeitet werden kann. Diese Interaktivität zeigt sich auf zwei Arten, einerseits werden vereinfachte Computerrückmeldungen auf diverse Lernaktivitäten geboten, andererseits wird es den Lernenden ermöglicht, innerhalb des vorgegebenen Kontextes seine und individuelle Vorgehensweise zu finden.

Durch den Einsatz von dieser Art von Programmen wird das aktive und selbstständige Lernen gefördert und mit didaktisierten Materialien unterstützt. Das Lernen wird individueller und ermöglicht die eigene Auswahl und Bestimmung des Tempos, diverser Inhalte und auch der Schwierigkeitsgrade von Aufgaben und Übungen. Der Lernende hat grössere Freiheiten und dies ermöglicht so die Entfaltung eigener Lernstrategien mit individueller Lernkontrolle und Ueberprüfung. Durch die höhere Realitätsnähe und Anschaulichkeit wird der Lernerfolg gesteigert und der Lernende hat zusätzlich die Möglichkeit, komplexe Zusammenhänge zu verstehen. Es können Simulationen verwendet werden und «durch die Kreation eigener Daten wird die Bildung mentaler Modelle als Grundlage fuer flexible und dynamische Denkopoperationen stark gefördert [2, S. 81]». Darüber hinaus ist die Lernmotivation bei dieser Art von Lernprogrammen sehr gross, indem der Lernende selbst in den Lernprozess einbezogen wird und somit zur Gestaltung beiträgt. Dies steigert die Motivation beim Lernenden und hat demnach einen sehr grossen Erfolg in der Transfer- und Einübungsphase im Unterricht.

Eine multimediale Lernsoftware kann grundsätzlich zwei Arten von Bewusstmachung bieten: zum einen Informationen, die der Lerner nach Bedarf abrufen kann, und solche, die das Programm an definierten Stellen vorsieht. Die Software macht lediglich ein Angebot, das der Lerner seinem Lernstand gemäss annehmen oder ignorieren kann. Solche Angebote sind z.B. integrierte Nachschlagewerke (Wörterbuch, Grammatik, Ausspracheregeln, landeskundliche Register etc.) oder programmseitige Erläuterungen, die nicht nur die Funktionsweise einer Übung oder Aktivität erklären, sondern auch ihren didaktischen Hintergrund erläutern (wann und warum ist eine Übung/Aktivität sinnvoll) [1, S.14].

Der Computer bietet darüber hinaus einen direkten Zugang zum Internet, wo diverse mediale Programme zu finden sind, natürlich auch für den Fremdsprachenunterricht. Es bietet eine sehr gute

Verwertung und zwar in Form von fremdsprachigen Datennetzen, die von den Schülern genutzt werden können. Darin finden sich nach Fächern und Alterstufen bzw. Klassen gegliederte Inhalte, Stoffgebiete und diverse Übungen, Aufgaben bzw. Fertigkeiten, auf die im Unterricht oder auch von zu Hause aus zugegriffen werden kann. Sprachlabors gibt es schon seit den 60er bzw. 70er Jahren in Form von Tonbändern, wobei der Lehrer eine Konsole besass, womit die Übungen gesteuert wurden und somit der Lerner eigentlich keinen Einfluss auf das Geschehen nehmen konnte. Später wurden diese Sprachlabors erweitert und jeder Schüler bekam auch ein eigenes Tondband-bzw. Tonkassettengerät, um individueller und selbstständiger arbeiten zu können. In diesem Sinne wurden Sprachlabors weiter entwickelt und modernisiert. Die auditive Medienausstattung wurde um weitere Medien ergänzt, die nun in die Gestaltung des Sprachunterrichts einbezogen werden können und somit zu einem multimedialen Unterricht gemacht werden. Natürlich durch die Entwicklung des Computers wurde dieser sofort in den Sprachlabors eingesetzt und eigens dafür Computeraufnahme an den Schulen eingeräumt. Der Computer ermöglicht somit noch besser die Übermittlung der Sprache und vor allem von Ausspracheregeln und Grammatik. Somit wurde das Sprachlabor digitalisiert und modernisiert, was den Lernenden aber auch den Lehrenden eine ganz neue und andere Möglichkeit der Vermittlung der Sprache und Aufnahmemöglichkeiten bietet. Neben Vokabelnübungen, Aussprachetrainings und Stilübungen gibt es auch Übungen zur Rechtschreibung, Grammatik bis hin zu Computersimulationen. Doch auch hier wurde teilweise veraltete und überholte Programme einfach in die neuen Medien hineingefügt und somit als etwas Neues und Besseres verkauft. Demnach sollte hier auch gut aufgepasst werden, welche Arten ihre Verwertung finden. Rüschoff sieht den Computer und das Internet für den Fremdsprachenunterricht als grosses Innovationspotential. Er verweist darauf, dass «fremdsprachliche und interkulturell ausgerichtete Kommunikationskompetenzen im Zuge des zumindestens virtuellen Zusammenwachsens der Welt im Sinne des viel zitierten «global village» eine Schlüsselstellung für das Leben und Arbeiten in der Wissensgesellschaft zukommt».

Literatur:

1. Arenholz Berndt. Neue Medien im DAZ-Unterricht // Handreichung Deutsch als Zweitsprache. Berlin, Senatsverwaltung fuer Schule, Jugend und Sport, 2001 S.95-128.
2. Engel Gabi; Klein Michael. Eine neue Lernwelt: das Netz als Medium zur Unterstützung des Lernens. Gueterloh: Verlag Bertelsmann Stiftung, 2009.
3. Hadfiel Jill. Classroom Dynamics. Oxford, Oxford University Press, 2006.
4. Rüschoff Berndt; Wolf Dieter. Fremdsprachenlernen in der modernen Wissensgesellschaft. Zun Einsatz der neuen Technologien in der Schule und im Unterricht. Ismaning, Hueber, 2009.
5. Von der Handt, Gerd. Neue Medien für das Sprachlernen. <http://die-bonn-de/espid/dokumente/doc-2002/handt02-01.pdf>

Jedoch stellt das Internet auch eine grosse Gefahr dar, da darin viele falsche bzw. nur halbbrichtige Informationen und Übungen zu finden sind. Ausserdem ist es ein Problem, dass die Individualität und Eigenständigkeit beim Lernenden sehr unterschiedlich ist und somit zum einen der Fortschritt beim Lernen schwer zu überprüfen ist, zum anderen die Interessen der Schüler anders sind. Somit sollte Lehrend immer einen gewissen Überblick über das Lerngeschehen haben und Lernziele, Inhalte und Methoden vorgeben, die die Überprüfbarkeit und dennoch die Individualität bewahren.

Die meisten Lernenden können auf Grund ihrer Erfahrung folgende These bestätigen: Lernen ist sehr oft eine anstrengende Aktivität, die wenig Spass macht. Die Inhalte sind häufig fiktiv, enthaltene authentische Quellen nicht selten veraltet. Traditionelle Auffassung vom Unterricht lässt sich mit solchen Begriffen wie Wissensvermittlung, Wissenstransport, Lehrbuch und Lernprozess erklären. Die Ziele des heutigen Sprachunterrichts und die Möglichkeiten, sie zu realisieren, lassen sich folgendermassen veranschaulichen:

Fremdsprachenunterricht → Erwerb von Sprachkönnen → offene Unterrichtssituationen → reale Schreib- und Sprechanlässe (echte Kommunikationspartner) → selbstständige Bearbeitung von Themen und Aufgabenstellungen anhand authentischer Materialien → der kurze Weg: das Internet.

Das Internet bedeutet eine einfache und schnelle Informationsbeschaffung, erweiterte Kooperations- und Kommunikationsmöglichkeiten, aktuelle Informationen zu jedem Thema, der Zugriff auf Informationen um die Uhr. Ob es um den Austausch nationaler Besonderheiten geht, um eine Diskussion oder eine Debatte, Schüler tendieren immer dazu, aus der Begrenztheit ihres Klassenzimmers auszubrechen. Sie erhalten Informationen und Perspektiven im direkten Gedankenaustausch mit Gleichaltrigen anderer Nationen und erweitern so ihre sprachliche Kompetenz bezüglich der linguistischen, semantischen und der Beziehungsebene sowie ihren kulturellen Horizont. Der Computer ist ein Medium unter vielen anderen, mit dem sich in bestimmten Lernsituationen individueller, gezielter, schneller, umfassender und damit möglicherweise effektiver lernen lässt.