

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САМАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра немецкой филологии

Интернет-обучение для студентов-германистов

*Учебное пособие по курсам
«Новые информационные технологии в филологии»
«Техника обработки филологической информации»
«Методика преподавания иностранного языка»*

Составители: Белякова О.В. и Дубинин С.И.

Самара
Издательство «Универс групп»
2006

*Печатается по решению Редакционно-издательского совета
Самарского государственного университета*

УДК 2/3 (399)
ББК 81.2 Нем

Рецензент

д.ф.н., проф. Е.Г. Вышкин (СГАСУ)

Интернет-обучение для студентов-германистов : учеб. пособие по курсам «Новые информационные технологии в филологии», «Техника обработки филологической информации» и «Методика преподавания иностранного языка» / сост. О.В. Белякова, С.И. Дубинин (на немецком языке). – Самара : Изд-во «Универс групп», 2006. – 36 с.

Методическое пособие представляет собой интегрированные рекомендации в основном к университетским курсам образовательной программы блока естественнонаучных дисциплин (разделы: дисциплины по выбору, региональный компонент), испытывающим дефицит учебной литературы. Они содержат краткие тексты по проблемам Интернет-обучения, указания для ознакомления студентов с современной методологией дистанционного обучения, использования, систематизации и обработки филологической информации и базами данных, а также ориентировано на формирование и совершенствование навыков работы с информационно-коммуникационной системой Интернет (дидактический аспект), с важнейшими источниками веб-информации по германистике.

Рекомендуется студентам 2 курса специальности «филология (специализация – зарубежная филология / немецкий язык и литература)», также студентам 4 курса по программе «Методика преподавания иностранного языка», при написании рефератов и курсовых работ по смежной тематике и студентам-слушателям дополнительной образовательной программы «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации» (завершающий этап).

УДК 2/3 (399)
ББК 81.2 Нем

Публикуется в авторской редакции
Компьютерная верстка, макет В.И. Никонов

Подписано в печать 15.09.06

Гарнитура Times New Roman. Формат 60x84/16. Бумага офсетная. Печать оперативная.

Усл.-печ. л. 2,25. Уч.-изд. л. 1,77. Тираж 100 экз. Заказ № 522

Издательство «Универс групп», 443011, Самара, ул. Академика Павлова, 1

Отпечатано ООО «Универс групп»

© Белякова О.В., Дубинин С.И., составление, 2006

© Самарский государственный университет, 2006

INHALT

СОДЕРЖАНИЕ

I. Einführung	5
II. Konzepte und Strategien im eLearning Prozess.....	8
III. Sozialformen für E-Learning: Didaktik	14
IV. Einzelarbeit und E-Learning	19
V. Partnerarbeit	21
VI. Ausblick	27
Literatur	28
Module (Beispiele, Hinweise).....	32
Notwendige WEB-Ressourcen und Datenbanken.....	34
Termini und Grundbegriffe	35

Интернет-обучение во всех своих многообразных формах уже давно вошло в практику обучения по многим вузовским специальностям, особенно естественнонаучным. Но не является здесь исключением и германистика.

Это коснулось не только освоения студентами-германистами новых технологий обработки электронных баз данных, с чем они познакомились еще в рамках школьной программы, но и самого процесса образования и оптимизации обучения иностранному языку через Интернет. В частности современное самообразование, ставшее популярным дистанционное обучение, столь важные для поддержания языковых навыков и контактов, уже невозможны без Интернета!

Однако теоретические споры о формах и содержании обучения через Интернет не утихают. Данное методическое пособие связано с тематикой курсов «Новые информационные технологии в филологии» и «Техника обработки филологической информации» и предназначено для студентов, интересующихся аспектами теории т. н. online-learning, оптимизации процесса обучения, активно работающих в Интернете, интересующихся методикой НИТ и нацеленных на самообразование.

Материалы каждого из пяти основных разделов сопровождаются сквозной системой вопросов для самоконтроля, а также кратким словником содержащихся в пособии терминов и понятий (включая англоязычные). Это необходимо для одновременного усвоения студентами словарного минимума по теме «Интернет-обучение и новые информационные технологии», а также смежными с ней дидактическими понятиями.

Текстовая часть пособия предназначена также для контролируемого или самостоятельного перевода, полемики по выборочным вопросам и обсуждения студентами проблем методики изучения иностранного языка. Возможно также написание рефератов по предложенной литературе.

В пособии составителями частично обобщен первый опыт сотрудничества кафедры немецкой филологии СамГУ с немецкими коллегами из института массмедийных средств (Hochschule für Medien, Штутгарт) и с нашим партнером – кафедрой немецкого языкознания университета Вюрцбурга (межвузовский договор 2003 г.), активно внедряющими образовательную программу „Elektronische Daten-verarbeitung (EDV) für Germanisten“.

Ждем Ваших мнений на сайте: <http://germanistik.ssu.samara.ru>

I. EINFÜHRUNG

Was ist Sprache?

Die Sprache ermöglicht die Verständigung der Menschen untereinander, sie dient der Vermittlung von Information, der Kommunikation. Das lässt sich in einem Modell darstellen: Von einem Sender (Sprecher, Schreiber, Zeichengeber, PC-Benutzer) gehen Äußerungen aus mit einer bestimmten Intention in einer bestimmten sprachlichen Form (Laute, Schrift, Gebärden). Solche Laute bzw. Lautkombinationen sind Träger von Bedeutungen, die einem gewissen Ausschnitt der realen Wirklichkeit zugeordnet sind (z. B. *Baum, Haus*) oder sich auf eine ideelle Wirklichkeit (z. B. *Wille, Struktur*) beziehen.

Wenn ein Empfänger (Hörer, Leser, PC-Benutzer) auf einen Sender ausgerichtet ist, wird er Äußerungen des Senders (Schallwellen, Laute, Schriftzeichen, PC-Infos), die von einem Medium (Kanal) übertragen werden, wahrnehmen und diese Signale ebendenselben Ausschnitt aus der Wirklichkeit bzw. ebendenselben Platz im System seiner Begriffe zuordnen. Das Ziel der Kommunikation, die Übermittlung von Nachrichten, ist erreicht, wenn die vom Kanal übertragenen Signale bei Sender und Empfänger als Zeichen den gleichen Inhalt repräsentieren. Der Zeichenvorrat (*Zeichen = Signal + zugeordnete Bedeutung*) bei Sender und Empfänger und das Zeichensystem müssen (wenigstens teilweise) gleich sein, d. h., sie müssen wenigstens teilweise die gleiche Sprache sprechen, um sich zu verstehen.

„Sprache“ tritt immer nur als Einzelsprache auf. „Sprachen“ (als Einzelsprachen) sind an bestimmte soziologisch zu definierende Gruppen (Nation, Gesellschaftsschicht, Bewohner bestimmter Landstriche bzw. Orte, Menschen bestimmter historischer Zeiten) gebunden. Sprachen werden im Sprechen in jeder Minute neu „geschaffen“. Was der Sprachwissenschaftler nur beobachten kann, ist das „Sprechen / Schreiben“ der Menschen. Das aus dem Sprechen / Schreiben zu analysierende, vom Sprachwissenschaftler zu beschreibende, allen Sprachteilhabern gemeinsame (alle reden in gewisser Weise anders, doch reden sie auch gleich, sonst würden sie sich nicht mehr verstehen!) System nennt man abstrahierend die Sprache. Der schöpferische Akt des täglichen wieder neu „Schaffens“ der Sprache im Reden bedingt die Veränderlichkeit jeder Sprache. Der historische Wandel gehört damit notwendig zu jeder gesprochenen Einzelsprache. Die Sprache eines Individuums nennt man *Ideolekt*, die einer Gruppe *Soziolekt*.

Die Wissenschaften von der Sprache sind sehr zahlreich. Eine davon ist die *Sprach- und Mediendidaktik*. Sie befasst sich mit der Übertragung sprachwissenschaftlicher Erkenntnisse und Techniken auf den Sprachunterricht.

Sprache, Situation und Rolle

Treffen sich zwei Personen, die auf dem Sportplatz als Freunde miteinander verkehren und deren Sprache in dieser Situation und Rolle wenig formell ist, am nächsten Tag in einer Prüfung in den Rollen „Prüfer“ und „Geprüfter“ wieder, dann ist mit der Situation auch deren Sprachverhalten ein anderes. Es wird unpersönlicher agiert, näher an der Standardsprache. Hält sich einer nicht an die für die Sprachsituation „Prüfung“ vorgesehenen Normen, sagt man, er sei „aus der Rolle gefallen“.

Faktoren, die Situation, Rolle und die davon abhängige Sprachform bestimmen, sind u. a. die Sprecherzahl, der Rang der Sprecher, der Grad ihrer Vorbereitetheit bzw. Vertrautheit mit der Situation und untereinander, der Öffentlichkeitsgrad und besonders das besprochene / behandelte Thema.

Neu zu bewältigende Situationen machen in der Regel Schwierigkeiten: Die Situation z. B. einer Gesprächsrunde verändert sich, wenn ein neues Mitglied teilnimmt; auch einer, der zum ersten Mal, wenn auch nur als Zeuge, vor Gericht geladen ist, braucht einige Zeit, bis er sich entsprechend ausdrückt und verhält: Ein Polizeibeamter, der öfter in dieser Rolle ist, weiß, wann und was er hier zu sprechen hat.

Zwei Menschen, die sich nur von einer Rolle (z.B. Schüler – Lehrer) her kennen, müssen ihre Rollen neu definieren, wenn sie sich außerhalb des gewohnten Rahmens, z. B. auf einer Demonstration, im Theater begegnen. Die veränderte Situation bedingt ein Gespräch, das von dem in der bisherigen Rollenverteilung in aller Regel abweicht.

[nach: Atlas *Deutsche Sprache* / Hrsg. W.König. München, 2001. S. 11, 133]

Medienkultur und Sprachkultur

Die moderne „Informationsrevolution“ ist durch das Internet zustande gekommen, und das Internet kann unterschiedlich bewertet werden, was, wie wir alle wissen, auch tatsächlich der Fall ist. Und dann kommt man oft zu Wort mit vier negativen Argumenten:

1. Die Gesellschaft zerfällt wegen des Internets.
2. Die neue PC-Technik ist gefährlich, vor allem für Kinder.
3. Die neue Technik zerstört unsere Kultur.
4. Sie ist eine elitäre Technik.

Dem setzt man aber oft entgegen:

1. Der Zugang zum Internet erweitert unseren Horizont.
2. Das Internet bringt die Kulturen zusammen.
3. Es trägt zur Verbesserung z. B. der medizinischen Versorgung bei.
4. Es hilft, den Stress in unserem Leben zu reduzieren.

Dieses ist für uns deshalb interessant, weil das Unbehagen an den neuen Medien bzw. die Debatte darüber für die Autoren des Lehrwerks so weit

verbreitet ist, dass sie meinen, dieses Material auch für den Fremdsprachenunterricht verwenden zu können. An dieser fiktiven Debatte können wir eine Diskussion nachvollziehen, die seit einiger Zeit in der Öffentlichkeit teilweise geradezu heftig wogt.

Es ist darunter immer öfter zu hören:

- Die Kunst der Konversation und des Schreibens ist nun tot.
- Die Kommunikation, sowohl zu Hause als auch auf dem Arbeitsplatz, wird immer unpersönlicher.
- Wir sprechen nur noch, wenn es notwendig ist, und nicht mehr, wenn wir unsere Bewusstseinsinhalte mit jemandem teilen wollen.

Auf diese Weise meint man zu belegen, warum und wie „unsere Kultur“ durch das Internet „zerstört“ wird, und er bezieht sich dabei in erster Linie auf die „Sprachkultur“ [...]

Heute erleben wir wiederum einen revolutionären Wandel! Wir verlassen die Gutenberg-Galaxis, um ins digitale Zeitalter einzutreten. Die so genannten „neuen Medien“ treten an die Seite des Buches / Lehrbuches, und schon mehrfach ist die Befürchtung geäußert worden, dass auch das Buch von den „neuen Medien“ verdrängt werde.

Ein Medium in diesem Sinn ist „Einrichtung, organisatorischer und technischer Apparat für die Vermittlung von Meinungen, Informationen, Kulturgütern“ (Duden 2000). Bücher dienen und dienen dazu, sprachliche Meinungen und Informationen, Sprachkunstwerke und andere sprachliche Kulturgüter zu tradieren und zu archivieren und somit für die Nachwelt zu erhalten. Deshalb sind gerade das Buch, aber auch andere gedruckte Medien ebenfalls Resultate und Träger von Sprachkultur...

[Nach: N.R.Wolf. *Zerstört die Medienkultur die Sprachkultur?* // Аспекты становления и функционирования западногерманских языков / Ред. С.И.Дубинин. Самара: СамГУ, 2003. – С.144-145]

Fragen und Aufgaben zur Selbstkontrolle:

- 1. Welche Rolle spielt das Internet in der Sprachkommunikation?**
- 2. Zerstört das Internet wirklich die Sprachkultur?**
- 3. Wie war Ihre erste Begegnung mit dem Internet?**
- 4. Wobei hilft Ihnen das Internet im Spracherwerb?**
- 5. Finden Sie in den Texten Grundbegriffe zum Thema „Kommunikation“.**

II. KONZEPTE UND STRATEGIEN IM ELEARNING PROZESS

Definition von eLearning. Was ist eLearning?

E-Learning ist nicht die Übertragung von Vorlesungen und Lehrmaterial ins Internet, sondern eine völlig neue Qualität der Lehre und des Lernens.

Das Lernen mit neuen, interaktiven Medien hat eine neue Diskussion über Didaktik ausgelöst. Dabei werden „alte“ Erkenntnisse der Pädagogik durch konstruktivistische Konzepte und die Ergebnisse der Hirnforschung bestätigt und erweitert. Zusammengefasst wird dabei der Lernprozess als aktiver Vorgang der Konstruktion von Wissen aufgefasst, bei dem Lerner aufgrund von Vorerfahrungen, Interessen und emotionalen Befindlichkeiten ihre stets eigenen „kognitiven Karten“ aufbauen.

Die Konsequenz daraus ist, die Eigenaktivität, die Möglichkeit zur Exploration und zur kollaborativen Zusammenarbeit von Lernern zu fördern und ihnen authentische Erfahrungen mit den Lerninhalten zu ermöglichen.

Das e-Learning Competence Center bündelt und fördert die e-Learning-Aktivitäten z. B. an der *Hochschule der Medien Stuttgart*. Es unterstützt auch Dozenten bei der Realisierung und Optimierung der virtuellen Lehre. Es pflegt Kontakte zu Forschungseinrichtungen und industriellen Partnern und koordiniert die Forschungsprojekte zum Thema „Lernen mit neuen Medien an der Hochschule“. Fortbildungsveranstaltungen, Vorträge und Informationsmaterial gehören ebenso zu den Leistungen wie die individuelle Beratung.

[Aus: Dr. Frank Thissen // <http://www.hdm-stuttgart.de/e-learning/>]

eLearning (auch: E-Lerning, Online-Lernen, oder Web-based Teaching, d. h. WBT) kennzeichnet die Verschmelzung von Ausbildung bzw. Spracherwerb und Internet, wobei Angebot und Vermittlung von Wissensinhalten unter Einsatz von moderner Technologie (v. a. Computern) realisiert wird. Die Lernumgebungen basieren weitestgehend auf den Diensten des Internet (WWW, eMail, Runet etc.) als primäre Modi für Kommunikation und Präsentation.

Studierende und Dozierende können dabei räumlich und / oder zeitlich getrennt sein, wobei die Kommunikation zwischen beiden synchron (Chat) und / oder asynchron (eMail, Bulletinboard, etc.) ablaufen kann. Damit sollen Lernprozesse angestoßen, geleitet und maximal unterstützt werden.

Hauptbestandteile solcher Online-Lernumgebungen sind:

- ⇒ Inhalte in Form von Texten, Bildern, Animationen, Audio, Video, etc.
- ⇒ Kommunikationstools wie Email, Bulletinboard, Chat, etc.

Eigenschaften und Vorteile:

- ⇒ Der Zugang zu Kursinhalten ist zeitlich und räumlich nicht beschränkt;
- ⇒ Dynamische und aktuelle Inhalte sind erreichbar;
- ⇒ Die Inhalte können beliebig vernetzt werden: Interaktion mit Lehrern und anderen Studierenden sind möglich;
- ⇒ Erweiterungsfähig;
- ⇒ Verfolgung von Performance und Lernergebnissen;
- ⇒ Anpassung an individuellen Lernstil und Lerngeschwindigkeit;
- ⇒ Auf Benutzerseite kann standardisierte Hardware und Software eingesetzt werden (normalerweise genügt Browser plus stabiler Internetanschluss).

Didaktik. Welche Lernziele verlangen welches eLearning?

Hier unten finden Sie ein Raster, welches verschiedene mögliche Ziele des Dozierenden und des Lernenden auflistet und gangbare Lösungen aus dem Bereich des eLearnings anbietet.

Lernmöglichkeiten

Ziele	Vorschläge	Vorteile	Nachteile
Veröffentlichen Sie Skripte, Aufgaben, Kursbeschriebe etc. auf dem Internet	Verwenden Sie eine Website. Alternative: Verwenden Sie Ihre Word- und Power Point-Dateien	Machen Sie Ihr Material von jedem Computer mit Internetverbindung zugänglich. Immer die aktuellste Version online verfügbar. Sie müssen sich nicht mehr um's Kopieren kümmern	Bei der Verwendung von Kurs-tools werden Sie bei der Gestaltung der Oberfläche oft eingeschränkt. Auf einer öffentlichen Website (ohne Kurstool !) hat aber jeder Zugang zu Ihren Dokumenten.
Literaturstudium	Benutzen Sie Klassen – Mailinglisten, um neues Material als Attachment zu verteilen.	Sie müssen das Material nicht mehr selbst kopieren.	Manche Studierende lesen nicht regelmässig ihre Mails.

Beschränken Sie den Zugang zu sensitivem Stoff.	Mit einem Kurs-tool	Schützen Sie Ihr Kursmaterial mit Passwort. Erlauben Sie nur einer Gruppe von Personen Zugang zu Ihren Daten.	Sie müssen den Studierenden Zugangsart und Passwort mitteilen. Bei Kurs-tools braucht jeder User ein Login und Passwort.
Studierende präsentieren ihre Projektarbeiten online.	Kurstool	Publizieren bildet Ansporn etwas mehr zu leisten. Stand der Arbeit kann jederzeit ein-gesehen werden.	Gefahr, dass zuviel Arbeit auf die Gestaltung der Website verwendet wird.
Stellen Sie Farbbilder zur Analyse und Bewertung bereit.	Bildverarbeitungsprogramm, Scanner oder Digital-kamera	Materialschnitte, Gewebeproben und s. w. in Farbe. Mit der Zeit kann man so eine schöne Datenbank mit Beispielen anlegen.	Wenn eine hohe Auflösung gefragt ist, wird die Datei recht gross.
Beleben Sie Ihren Stoff: Audio, Video, Animation und Simulation	Macromedia Flash Streaming Media Java	Intuitives Lernen wird gefördert. Interaktion belebt den Lernprozess. Es werden mehrere Sinne gleichzeitig angesprochen – gut für das Gedächtnis.	Der Aufwand steigt exponentiell mit an. Technisches Wissen gefragt. Gefahr, dass die Didaktik unter die Räder kommt.

Kommunikation

Ziele	Vorschläge	Vorteile	Nachteile
Führen Sie online Diskussionen durch.	Die meisten Kurs-tools bieten intern Foren an.	Asynchrone Kommunikation mit allen Studierenden zu-gleich. Ermutigung zu geschriebener Interaktion ausserhalb des Seminarzimmers zwischen allen Beteiligten. Eine gut geführte online Diskussion (in versch. Themen auf-gliederte) gene-riert gerade eine Wissensdaten-bank.	Der Dozieren-de kann leicht den Überblick verlieren, wenn eine rege Dis-kussion geführt wird.
eMail an die gesamte Gruppe verwenden.	Kurstools bieten interne Mail- und Kalenderfunktionen an.	Sie können alle Studierenden gleich-zeitig erreichen.	Nicht alle Stu-dierenden sehen sich re-gelmässig eMails an !
Halten Sie eine Gruppenkonferenz in Realtime ab.	Viele Kurstools bieten Chatroom und Whiteboard an.	Anstelle einrer extra Anreise wegen eines Treffens. Halten Sie OnlineBera-tungen ab. Günstiger als norma-les Telephonieren!	Sie benötigen Soundkarte und Headset. Für ein Bild braucht es Webcam (meist nicht nötig!).

Quiz

Ziele	Vorschläge	Vorteile	Nachteile
Lassen Sie Studierende Selbsttests und Quizzes vor Examen durchführen.	Kurstools enthalten meist ein Quizfeature Offline Quiz Builder	Multiple Choice Fragen und Formulare ausfüllen via Web. Generieren Sie Formulare online und erhalten Sie Resultate via eMail. Online Selbsttest für Studierende. Sie können auch gerade automatischen Feedback geben (nicht nur richtig und falsch). Kurstools können viele Antworten auf gängige Fragentypen gerade bewerten. Studierende können einen Quiz mehrere Male für sich machen.	Bei Online Quiz Builder können die Fragen nachträglich nicht mehr angepasst werden. Gute Multiple Choice Fragen sind aufwändig. Komplexe Sachverhalte können nur ungenügend getestet werden.
Sie können Feedback von Ihren Studierenden sammeln.	<u>Webmart.de</u> (Viele nützliche Tools)	Mit wenigen Mauseklicks und ein wenig technischem Wissen, erzeugen Sie Ihre eigene Online-Umfrage. Sie bekommen Feedback via eMail. Studierende können das Formular online ausfüllen.	Hier können Sie keinen automatischen Kommentar vorsehen. Sie können das online erzeugte Formular später nicht problemlos anpassen.

Integration der verschiedenen Tools in Ihren Kurs

Ziele	Vorschläge	Vorteile	Nachteile
Integration der verschiedenen Tools in Ihren Kurs	Mit einem guten Kurstool können Sie alle Ihre Aktivitäten koordinieren und integrieren.	Machen Sie Ihren Stoff online verfügbar, stellen Sie Dokumente bereit. Kündigen Sie Aufgaben und Termine an. Berechnen und erfassen Sie Noten. Kommunizieren Sie mit Ihren Studierenden. Führen Sie Prüfungen durch. Ermöglichen Sie Selbsttests.	Kurstools lassen Ihnen nicht die vollständige Freiheit bei der Gestaltung ihrer Website.

Informationen zum Thema eLearning

Ziele	Vorschläge	Vorteile	Nachteile
Erfahren Sie mehr über eLearning	Tauschen Sie Erfahrungen und mehr Ideen aus.	Holen Sie sich die Infos, welche Sie benötigen, um loslegen zu können!!!	Zeit! Sie brauchen einfach etwas Zeit und Geduld ;-)

Sehr wichtig sind dabei auch die Erfahrungen des Goethe-Instituts (München): www.goethe.de

Fragen und Aufgaben zur Selbstkontrolle:

1. Übersetzen Sie die vermerkten Textfragmente.
2. Finden Sie in den Texten und kommentieren Sie Grundbegriffe zum Thema „E-Learning“. Welche englische Termini kennen Sie schon?
3. Formulieren Sie kurz eigene Argumente für das E-Learning.
4. Welche Möglichkeiten bietet auch das Runet für die Germanisten?
5. Diskutieren Sie anhand der angegebenen Raster (4 Punkte!) über die Möglichkeiten beim E-Learning im Deutschunterricht.
6. Was sind s. g. Kommunikationstools ?

III. SOZIALFORMEN FÜR E-LEARNING: DIDAKTIK

Man lernt ja immer in sozialer Umgebung. Nicht wahr? Sozialformen sind ein zentraler Strukturaspekt didaktisch-methodischen Handelns, der in der traditionellen, auf personal vermittelte Lernprozesse bezogenen Didaktik ausführlich diskutiert wird. Wir stellen somit zwischen diesem allgemein-didaktischen Konzept und dem E-Learning systematische Bezüge her.

Welchen Erkenntnisgewinn erbringt aber die hier vorgeschlagene Berücksichtigung von Sozialformen als Dimension didaktisch-methodischen Handelns beim aktiven E-Learning?

Also. Die dargestellte Systematik stellt eine Heuristik dar, die Weiterbildungsverantwortliche und Lernende beim Planen medial vermittelter Lernprozesse unterstützen kann. Wir haben einen Versuch unternommen, Sozialformen für E-Learning-Prozesse so zu kategorisieren, dass didaktische Entscheidungen leichter und gezielter getroffen werden können.

Die verschiedenen Szenarios bilden dabei ein s. g. Portfolio, aus dem bestimmte Elemente mit Blick auf deren mediendidaktischen und sozialpsychologischen Besonderheiten ausgewählt und miteinander kombiniert werden können. Dabei lassen sich auch Sozialformen rein personalen Lernens berücksichtigen sowie personales und mediales Lernen miteinander integrieren. Die in vielen modernen Marketing-Materialien oftmals stark vereinfachte Darstellung, E-Learning beschränke sich nur auf individuelles Lernen mit multimedialen Lernprogrammen, greift das didaktische Potential der neuen Medien nur sehr einseitig auf.

Die Formen des Lernens mit elektronischen Medien sind, wie dargestellt, weit innovativer und breitgefächerter möglich. Unsere Übersicht öffnet dabei den Blick für die große Vielfalt methodischer Gestaltungsmöglichkeiten von E-Learning.

Der differenzierte Blick auf einzelne Sozialformen konkretisiert diese in ihrer jeweiligen grundlegenden Charakteristik. Das Lernergebnis beinhaltet dabei immer nicht nur die Erreichung von inhaltlichen Lernzielen, sondern auch solche Fertigkeiten, die erst in Interaktion mit anderen Lernenden und Lehrenden entstehen.

Dazu nun etwas unsere theoretischen Ausführungen...

Didaktische Defizite von E-Learning-Designs

Mit Lehr- und Lernprozessen, die sich in großem Maße auf elektronische Medien (E-Learning) stützen, werden vor allem in der beruflichen Bildung (auch in der Germanistik!) hohe Erwartungen verbunden.

Unser E-Learning soll aber vor allem:

⇒ Wissens- und Spracherwerb effektivieren,

⇒ die Reise- und Ausfallzeiten reduzieren,

⇒ die Lernenden stärker motivieren als andere Formen des integrativen Lernens,

⇒ örtliche und zeitliche Begrenzungen überwinden

⇒ und vieles andere mehr. Ihre Initiative ist notwendig !

Doch die inzwischen vorliegenden Erfahrungen vieler Betriebe, Hochschulen und Unis sowie die Ergebnisse aktueller Forschung relativieren diese hochgesteckten Erwartungen erheblich:

⇒ die Annahme, die neusten Medien führten quasi automatisch zu einer Steigerung von Motivation, Lerneffektivität und Effizienz lässt sich nicht bestätigen,

⇒ die erwarteten Kosteneinsparungspotenziale lassen sich oft genug nicht realisieren bzw. erfordern zunächst erhebliche Umstrukturierungen und Aufwendungen,

⇒ die geforderte Integration von E-Learning und s. g. Präsenzseminaren steht vielfach noch aus.

Eine Ursache für die nicht erfüllten Erwartungen mag darin liegen, dass in vielen bestehenden E-Learning-Projekten immer noch die mediale Komponente überbetont wird, während das Insgesamt der methodisch-didaktischen Konzeption zu wenig Beachtung findet.

Zahlreiche Autoren arbeiten an Ansätzen zu didaktischen Entwürfen für E-Learning. Doch weisen diese methodischen Theorien – obwohl sie in sich durchaus konsistent und durchdacht sind – leider nur wenig gegenseitigen Bezug auf, so dass eine einheitliche Didaktik für netzbasierte Lehr- / Lernprozesse augenblicklich nicht zu erkennen ist.

Leider gelingt es andererseits auch der allgemeindidaktischen Diskussion und Theoriebildung noch kaum, sich für die innovativen Impulse zu öffnen, die gegenwärtig von den „Neuen Medien“ ausgehen.

Wie ein „geteiltes Gehirn“, so scheint es, arbeiten Erziehungswissenschaftler und Vertreter zahlreicher anderer Wissenschaften, die sich mit E-Learning befassen auf der einen Seite, und die Vertreter der traditionellen Didaktik auf der anderen Seite. So fehlen insbesondere theoretische Konzepte für die Integration der beiden „Welten“: personal vermitteltes Lernen und medial vermitteltes Lernen.

Wir unternehmen den Versuch, an einem Strukturaspekt des didaktischen Prozesses systematisch Bezüge zwischen allgemeindidaktischen Konzepten und dem Feld des E-Learning herzustellen: den Sozialformen !

Diesem wichtigen Aspekt kommt gerade bei mediengestützten Lernangeboten besondere Bedeutung zu. Denn von dem sorgfältig erwogenen Einsatz der Sozialformen hängt wesentlich die Qualität des Kommunikationsprozesses ab! Während jedoch Sozialformen als Strukturaspekt des „klassischen“ Präsenzlernens fester Bestandteil der Theoriebildung wie der didakti-

schen Planung ist, bleiben sie in der Diskussion zum E-Learning bisher weitgehend unberücksichtigt.

Wir legen dabei eine Konzeption aus der traditionellen, auf schulisches Lernen bezogenen Methodik sowie deren Adaption für die Erwachsenenbildung zugrunde.

Wir erwägen auch dabei deren Konsequenzen und Einsatzmöglichkeiten für E-Learning und entwickeln eine Systematik für den Einsatz von Sozialformen und Lernszenarien beim E-Learning in der u. a. germanistischen Ausbildung.

Sozialformen als Dimension methodisch-didaktischen Handelns

Wenn Lernende an einem Thema arbeiten, lernen sie überwiegend in Interaktion mit anderen. Mit der Wahl bestimmter Sozialformen des Lehrens und Lernens werden wesentliche Vorentscheidungen über die Interaktions- und Kooperationsstruktur innerhalb einer Lerngruppe getroffen.

Dies gilt auch dort, wo das Lernen sich auf elektronische Medien stützt, sei es, dass das Medium ein reines Additiv beim personalen Vermitteln darstellt, sei es dass erst durch das Medium selbst neue Interaktions- und Kommunikationsstrukturen entstehen.

Sozialformen sind auch ein Aspekt des methodischen Handelns: Sie regeln die Beziehungsstruktur des Lerngeschehens !

In der Regel werden vier verschiedene Möglichkeiten unterschieden, in welchen sozialen Formen Lehren und Lernen stattfindet. Es sind nämlich:

- Einzelarbeit,
- Partnerarbeit (Paararbeit),
- Gruppenarbeit
- Plenum (auch: Plenararbeit, Frontalunterricht).

Nach der längst verbreiteten Meinung zeichnen sich diese Sozialformen durch eine äußere, raumlich-personal-differenzierende (z.B. architektonische Gestaltung, Sitzordnung) und eine innere, die Kommunikations- und Interaktionsstruktur Seite (z.B. Gesprächsform) regelnde Seite aus. Die äußeren Vorgaben prägen zwar die innere Seite, legen sie jedoch nicht fest.

Für die Weiterbildung macht es Sinn, die bereits für die Schulpädagogik beschriebenen vier Sozialformen um eine fünfte Form zu erweitern: die s.g. „Großgruppe“. Man bezieht sich auf die in der Schule übliche Klassengröße von ca 20 bis max. 30 Lernende. In der Erwachsenenbildung sind jedoch Gruppengrößen bis zu mehreren hundert Teilnehmern möglich (!).

Das ist kein „Frontalunterricht“ mehr im üblichen Sinne, sondern in solchen Gruppen kann sich eine durchaus eigene Dynamik entfalten, die durch innovative methodische Ansätze wie „Open Space“, oder „Zukunftskonferenz“ gezielt genutzt werden.

Szenarios von Sozialformen für E-Learning

Lehr- und Lernprozesse, die mittel E-Learning realisiert werden, unterliegen grundsätzlich ebenfalls der oben aufgeführten didaktischen Systematik. Auch beim E-Learning lassen sich Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum und Großgruppe unterscheiden.

Letzteres Phänomen kommt in der Diskussion um virtuelle Learning Communities erneut und sogar in bedeutungsvollerem Maße zum Tragen (s. u.).

In Erweiterung zur klassischen Interpretation, die noch vor dem Hintergrund rein seminaristischer Bildungsprozesse erfolgte, verlangen Überlegungen um Sozialformen beim E-Learning eine weitere Dimension:

Reines mediales Lernen ist didaktisch weder sinnvoll, noch wird damit E-Learning als Methode im Präsenzseminar berücksichtigt.

Die Breite der fünf Sozialformen-Grundschemata einerseits sowie das Spektrum personaler und medialer Kommunikation andererseits formt so ein Portfolio verschiedener Szenarios von Sozialformen:

Szenarios			
Sozialformen	personale Kommunikation. E-Learning als Seminar-Methode	Kombinationen personaler und medialer Kommunikation	Mediale Interaktion und Kommunikation
Einzelarbeit	Mediale Einzelarbeit	Mediale Einzelarbeit in Lernzentrum, Lerninsel, usw.	Tele-Tutoring
Partnerarbeit	Partnerarbeit am Computer		Tandem-Lernen
Gruppenarbeit	Gruppenlernen am Computer		Computer Supported Collaborative Learning
Plenum	Computer-Präsentationen	Televorlesung, Telekonferenz	Virtual Classroom
Großgruppe	Multimedia-Show		Learning Communities

personale Kommunikation mediale Kommunikation

Medienverschiedenheit

Bedeutung physischer Anwesenheit schwindet

Abbildung 1: Szenarios von Sozialformen für E-Learning.

Fragen und Aufgaben zur Selbstkontrolle:

- 1. Übersetzen Sie die vermerkten Textfragmente.**
- 2. Finden Sie in den Texten und kommentieren Sie Grundbegriffe zu den Themen „Sprachdidaktik“ und „soziale Aspekte im Sprachunterricht“.**
- 3. Was ist das „klassische“ Präsenzlernen ?**
- 4. Kommentieren Sie ausführlich die Abbildung 1.**
- 5. Kommentieren Sie den Begriff „Plenararbeit“.**
- 6. Wie verstehen Sie unter dem Terminus „mediales Lernen“?**



IV. EINZELARBEIT UND E-LEARNING

Einzelarbeit gilt als die „klassische Form“ von Lernaktivitäten mittels elektronischer Medien, da sie sich heute produktionstechnisch und organisatorisch relativ einfach realisieren lässt. Auch im PC-Pool.

Der Lernende bearbeitet individuell und selbständig eine vorgegebene oder selbst gewählte Aufgabe. Dabei steuert er Lernmenge, Lerntempo und Lernwege auf der Basis seiner eigenen Interessen und Vorlieben.

Die Motivation für den Lernprozess, Vorerfahrungen und konkrete Erwartungen an den Anwendungsbereich beeinflussen ebenfalls sein Vorgehen. Einzelarbeit ist besonders dann wichtig,

- wenn es um die Aneignung eines Stoffes geht,
- wo neue Lerninhalte strukturiert und geistig geordnet werden müssen, wenn originelle Problemlösungen gefunden werden sollen,
- oder dort, wo eine intensive, konzentrierte Beschäftigung mit einem Problem vorliegt.

Individualarbeit hat eine besondere Bedeutung als Methode zum Einstieg in selbstorganisiertes Lernen, blendet jedoch soziale Kompetenzen aus.

Einzelarbeit kann daher auch am Anfang dem Lerner helfen, ungestört von anderen Lernenden einen eigenen, persönlichen Arbeitsstil zu finden.

Mediale Einzelarbeit

Bei selbstorganisierten, rechnerunterstützten Lernprozessen hat der Lerner keinerlei physischen oder virtuellen Kontakt mit anderen Personen, sondern führt seinen Lernprozess alleine und ausschließlich am Lernmedium aus. Der Computer ist hierbei jedoch weniger als Ersatz für den Lehrenden zu sehen. Vielmehr trägt der Lernende selbst die Verantwortung und Kontrolle über seinen eigenen Lernverlauf.

Aufgabe des Lehrenden bleibt es, durch ein didaktisch gut durchdachtes Design des Lernmaterials potentielle Fragen oder Problemphasen des Lerners aufzufangen.

Mediale Einzelarbeit im Lernzentrum, auf der „Lerninsel“, usw.

Werden mehrere, verschiedene mediale (Selbst-)Lernangebote zentral zugänglich gemacht und organisiert, kann ein pädagogisch qualifizierter Betreuer den Lernenden bei seinem individuellen Lernprozess unterstützen.

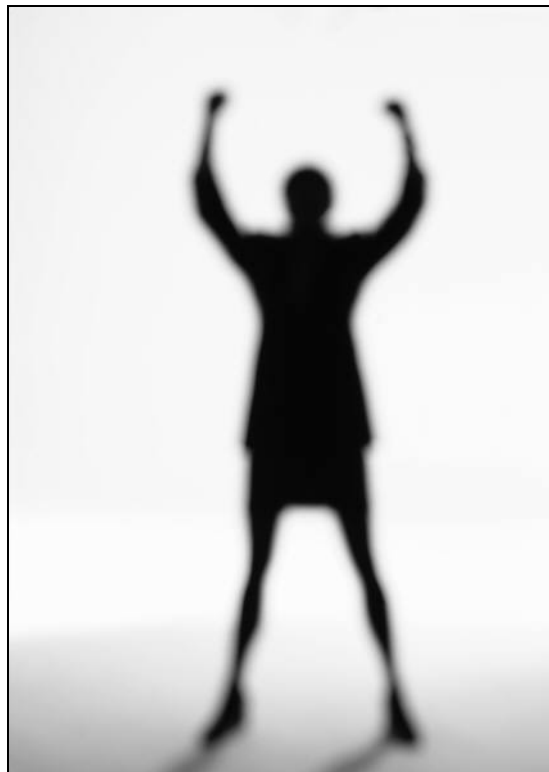
Die unmittelbare Präsenz erlaubt es, bei Problemsituationen unkompliziert Hilfestellung zu geben.

Während in Schulen solche Lösungen „Lerninseln“ oder „Medienecken“ genannt werden, spricht man im Bereich der beruflichen und betriebsinternen Weiterbildung von „Lernbereichen“, „Lernzentren“ und „Lernstudios“.

Kommunikation zwischen den Teilnehmern ist zwar prinzipiell möglich, findet aber eher zufällig statt.

Fragen und Aufgaben zur Selbstkontrolle:

- 1. Übersetzen Sie die vermerkten Textfragmente. Bestimmen Sie die Begriffe „mediale Arbeit“, „Lernaktivität“.**
- 2. Welche Rolle spielt der Betreuer? Was macht er?**
- 3. Wer trägt die Kontrolle über den Lehrverlauf?**
- 4. Wie erklären Sie den Begriff „Lerninsel“? Bezeichnen Sie es anders!**
- 5. Haben Sie Erfahrung mit genannten Methoden?**
- 6. Haben Sie gute Erfahrungen in der Einzelarbeit?**



V. PARTNERARBEIT

Partnerarbeit verbindet die Vorteile von Einzelarbeit (Schutz des Einzelnen, Individualisierung) und Gruppenarbeit (gegenseitige Anregung, kommunikative Begegnung). Trotz der Öffnung der Lernenden nach außen bleibt die soziale Distanz klein und für die Einzelnen genügend Freiheit zur persönlichen Entfaltung.

Lernpartner können in der Regel schnell und unproblematisch zusammenarbeiten, da die Zeit für Aufbau und Klärung von Beziehungen kurz ist. Ein Lernpaar entwickelt schnell eine gewisse Vertrautheit („ein Wir-Gefühl“). Für viele Fälle bietet sich Partnerarbeit somit als Alternative zur Gruppenarbeit an.

Partnerarbeit am Computer

Partnerschaftliches Lernen am Computer lässt sich im einfachsten Fall durch die Zuordnung von PC-Lernpartnern realisieren, d. h. zwei Lerner unterstützen sich gegenseitig beim Lernprozess mit einem gemeinsamen Lernthema bzw. an der selben Lernsoftware. Weiß der Autor im vorhinein um den Sachverhalt, dass zwei Personen die Lernsoftware gemeinsam bearbeiten werden, kann er das didaktische Design so gestalten, dass er mal den einen und mal den anderen auffordert, Aufgaben zu erfüllen.

So sind auch Wettbewerbselemente denkbar und Situationen, in denen konkurrierend (z. B. in der Übersetzung) gehandelt wird. Diese Form der konkurrierenden Partnerarbeit steht im Gegensatz zur kooperierenden Partnerarbeit, die vor allem bei künstlerischen Übungen oder kreativen Ideenfindungsprozessen Anwendung findet.

Tandem-Lernen

Bekanntestes Beispiel für partnerschaftliches Lernen beim E-Learning ist das Sprachenlernen im Tandem. Jeweils zwei verschiedensprachige Fremdsprachen-Lerner sind sich gegenseitig Lehrender und Lerner. Ähnlich der s. g. klassischen „Brieffreundschaft“ kommunizieren die Lernpartner vorwiegend textbasiert, hier jedoch schneller und flexibler via E-Mail und Chat.

Eine weitere Variante ist das reziproke Paarlernen. Nachdem jeder Lerner den selben Textabschnitt gelesen hat, werden hier durch gegenseitiges, wechselseitiges Befragen Unklarheiten geklärt, unterschiedliche Auffassungen verglichen und es wird auf andere Interpretationen hingewiesen.

Gruppenarbeit und E-Learning

Einer der Grundgedanken des E-Learning besteht darin, verschiedene Lehr- / Lernprozesse so zu arrangieren, dass die Nachteile von individuellem und

isoliertem Selbstlernen durch die Vorteile anderer Sozialformen, z. B. der Gruppenarbeit, kompensiert werden.

Das Lernen in Gruppen wird häufig anregender empfunden als die Selbstbeschäftigung mit einem Einzelmedium.

Dies hat mehrere Gründe:

⇒ Viele sozialpsychologische Untersuchungen belegen den Gruppenvorteil hinsichtlich Kreativität und Qualität von Problemlösungen. Durch das Einbringen verschiedener Ansichten, anderer Vorkenntnisse, weiterer Ideen, usw. wird Konformität verhindert.

⇒ Aktives Lernen in Gruppen geschieht durch Argumentieren und Diskutieren. Jeder Lerner muss hierbei sein Wissen verständlich strukturieren, organisieren und vorbringen. Das eigene Wissen wird geklärt und stabilisiert. Gleichzeitig muss er aber auch sein Wissen explizit machen, er zeigt seine Verständnisschwierigkeiten, unterschiedliche Interpretationen und Einschätzungen. Das eigene Wissen wird so immer wieder überprüft, ergänzt und verändert.

⇒ Gruppen bieten ein adäquates Feld für Lernen am Modell und Lernen durch Beobachtung. Nicht nur die primären Lerninhalte, sondern auch Methoden- und Arbeitstechniken werden so vermittelt.

⇒ Gruppenarbeit fördert Lernmotivation und Durchhaltevermögen. Die von einer guten Lerngruppe ausgehende soziale Unterstützung trägt hierzu bei. Oft sind Lerner die besten Motivatoren für andere Lerner.

Durch den Einsatz von Computern bzw. Telekommunikationsnetzen erweitert sich das Feld der Szenarios gruppenorientierten Lernens. So können Computer im traditionellen Präsenzseminar als Medium für kooperatives Lernen eingesetzt werden oder individuelles, multimediales Lernen wird durch soziale kooperative Phasen unterstützt.

Gruppenlernen am Computer

Ähnlich dem Szenario "Partnerarbeit am Computer" kann dieses Modell auch für mehrere Personen angewandt werden, als einfache Form kollaborativen Gruppenlernens am Computer.

Denkbar sind z. B. gemeinsame Informationssuche in Datenbanken, Erarbeiten von Texten, Bildern. Einige Lernsoftwareprogramme (z. B. die Kinder-Lern-CD-ROM "*Sesamstraße*") haben dieses Prinzip in ihrer Programmstruktur bereits berücksichtigt, in dem Aufgaben und Interaktionen des Programms auf mehrere, physisch anwesende Personen abgestimmt sind.

Plenum und E-Learning

Das Plenum ist eine ökonomische Sozialform und ermöglicht gleiche und rasche Information an alle Beteiligten. Es kommt den Lerngewohnheiten vieler

Teilnehmer entgegen und ist der geeignete Rahmen um etwas zu erzählen, zu demonstrieren, zu üben, darzustellen, usw.

Arbeitsergebnisse, egal ob sie durch Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit erzielt wurden, werden einer breiteren Öffentlichkeit, nämlich der gesamten Lerngruppe, zugänglich gemacht.

Bei Darstellungen durch den Lehrenden birgt das Plenum die Gefahr einer monologischen Ein-Weg-Kommunikation und bedeutet oft weitgehende Passivität für die Lernenden. Lerngeschwindigkeit, Schwierigkeitsgrad und Stoffmenge können dem Einzelnen nicht angepasst werden, da alle Teilnehmer gleichberechtigt behandelt werden (müssen). Auch ist es den Teilnehmern nur bedingt möglich, individuelle Kenntnisse und Vorlieben einzubringen.

Die Sozialform Plenum als solche darf aber deswegen nicht negativ bewertet werden. Didaktisch ungünstig ist lediglich ein methodisches Übergewicht mit wenig Abwechslung im gesamten Lehr- / Lernprozess.

Wenn das Plenum wohlüberlegt mit anderen Sozialformen kombiniert wird, kann es auch hier durchaus kurzweilig und sehr spannend werden.

Computer-Präsentationen

Spätestens mit Einzug von Datenprojektoren (Beamer) in die Seminarräume hat der Computer seine Rolle als Demonstrationsmedium im Präsenzseminar behauptet. Zwar führte die gefällige Handhabung moderner Präsentationssoftware zu mehr Farbe im Seminar, aber gleichzeitig leider auch zu vielfach wenig didaktisch durchdachten „Powerpoint-Folienschlachten“, die auf die Lernenden mehr ermüdend denn aktivierend wirken.

Das eigentliche mediendidaktische Potential spielen solche Computer-Präsentationen erst z. B. mit dem Einsatz von Simulationen sowie bei interaktiven und hypermedialen Darstellungsformen aus.

Virtual Classroom

Werden alle Lehr- und Lernprozesse, wie man sie von konventionellen Präsenzseminaren kennt, medial abgebildet, spricht man vom „Virtual Classroom“. Virtuelle Seminare und s.g. virtuelle Universitäten bauen auf diesem Konzept auf.

Man verweist darauf, dass mit Hilfe der Telekommunikations- bzw. Kooperationsmöglichkeiten sogar ein intensiverer Gedankenaustausch und eine engere Zusammenarbeit zwischen den Studierenden untereinander und zu den Dozenten angeregt wird, als diese üblicherweise in der (Massen-) Universität der Fall ist.

Großgruppen beim E-Learning: Learning Communities

Die Geschichte dieser Sozialform beginnt im Prinzip bereits im 19. Jahrhundert, wo die Mitglieder der entstehenden Vereine und Genossenschaften gegenseitig über das Medium Papier („Vereinsblätter“) ihre Tipps und praktische Erfahrungen ausgetauscht haben.

Ende des 20. Jahrhunderts waren es amerikanische Universitäten, wo erstmals informelle studentische Lerngruppen in „Learning Communities“ Wissen und Meinungen über kleinere elektronische Netzwerke („Newsgroups“) vermittelt haben.

Diese Art der Sozialform Großgruppe erlebt in der Form von *Learning Communities* (synonym: Virtual Community, Online Community, Community) eine neue, eigene Bedeutung. Mit einer Community wird mehr verbunden als eine private Gemeinschaft. Zwar ist nach wie vor der gegenseitige Austausch von Informationen und Meinungen und die Idee des gegenseitigen Helfens wesentlicher Bestandteil, in der Verbindung mit den beim E-Learning verwendeten Medien und technologischen Anwendungen entstehen jedoch wesenseigene Besonderheiten.

Es sind vor allem:

⇒ Die Zugehörigkeit zu einer Community ist unabhängig vom Standort des Mitglieds. Über herkömmliche Kommunikationswege war dies bislang gar nicht oder nur bedingt möglich. Communities sind damit sowohl in der Anzahl als auch in der gesellschaftlichen Breite der Teilnehmer unbegrenzt.

⇒ Community-Mitglieder können sich untereinander sowohl synchron als auch asynchron austauschen, ohne dass dabei dem Einzelnen Informationen vorenthalten bleiben. Communities geben ihren Mitgliedern damit rund um die Uhr eine Plattform, ihre Beiträge beizusteuern oder Informationen abzurufen.

⇒ Nicht mehr die physische Präsenz der Gruppenmitglieder oder soziale Dimensionen wie Funktion und Status lassen ein Gruppenbewusstsein entstehen, sondern mindestens irgendeine beliebige Gemeinsamkeit verbindet die Personen untereinander. Und sie gibt ihnen das zu Grunde liegende Zugehörigkeitsgefühl. Man hat dieses Prinzip der sozialen Bewusstseinsfindung von Großgruppen in der Theorie der sozialen Identifikation aus sozialpsychologischer Perspektive erklärt.

Learning Communities werden entweder vom Lehrenden bewusst konstruiert oder entstehen spontan aus einer für die Lernenden offensichtlichen Defizitsituation heraus. Die Rolle des Lehrenden wandelt sich daher entscheidend. Er ist nicht mehr derjenige, der durch bewusstes didaktisches Handeln einen Lehr- / Lernprozess kontrolliert, sondern lediglich der Organisator, der die Rahmenfaktoren prägt und notwendige Werkzeuge zur Verfügung stellt.

Dieser Versuch von indirektem, mittelbarem bildnerischen Handeln ist in der Pädagogik nichts Unbekanntes ! Im Pädagogikverständnis gilt das Lernen an

Materialien als ein wesentliches Prinzip, und man verweist darauf, dass (didaktisch gestaltetes) Spielzeug schon in der Kindererziehung letztlich nach demselben methodischen Muster wirkt.

Würde sich ein Lehrender in eine Community einbringen, hätte das die gleiche didaktische Wirkung, als wenn z. B. der Vater in der Puppenküche seiner Tochter aktiv wird.

Learning Communities zeichnen sich durch folgende didaktische Prinzipien aus:

⇒ Zentrales Merkmal ist aktives, wechselseitiges Lernen. Alle Beteiligten sind gleichberechtigt an Themen- und Inhaltsplanung, Definition von Interaktionsregeln, am Kommunikationsprozess und an der gegenseitigen Bewertung des Lernfortschritts beteiligt. Das Einbringen von Beiträgen erfolgt uneigennützig. Diese Arbeitsweise geschieht nicht direkt organisiert und oft unbewusst. Natürlich sind die Teilnehmer nicht gezwungen, immer eigene Beiträge zu diesem Prozess beizusteuern. Analog der Kommunikationstheorie muss auch hier Nicht-Kommunizieren, d. h. nur passives „Konsumieren“ von Inhalten, als eine Form von Interaktion betrachtet und damit als Bestandteil von Learning Communities verstanden werden.

⇒ Durch das Einbringen von individuellen Erfahrungen, Meinungen, Beispielen, usw. wird fallbasiertes Lernen als sozialformtypische Norm etabliert. Wichtiges Interesse aller Beteiligten ist erfahrungsbezogenes Lernen und der Transfer in andere, eigene Disziplinen und die eigene (Berufs-)Praxis. Das Wissen ist letztlich im Lernnetzwerk gespeichert: nicht Wissensbesitz, sondern die Weitergabe und Weiterentwicklung in der Learning Community werden „honoriert“.

⇒ Neben fachlichen Kenntnissen werden hohe soziale Kompetenzen, wie Team- und Kooperationsfähigkeit, gefordert und gefördert! Darin entwickelt sich ein ausgeprägtes Gemeinschaftsgefühl. Das Lernen ist fest eingebunden in kollaborative und kooperative Lernprozesse.

Learning Communities in E-Learning-Designs werden häufig durch offene Diskussionsforen realisiert. Bei sehr großen Teilnehmerzahlen, z. B. in Konzernen und supranationalen Organisationen, kommen Fernseh- und Radiogerät zum Einsatz. Diese einfach zu bedienenden und allgemein bekannten Medien werden zum Wissensaustausch z. B. dann genutzt, wenn grundlegende Lernmaterialien in Form von betriebsinternen Veröffentlichungen verteilt werden.

Die hier aufgeführte Systematik stellt eine erste Kategorisierung unterschiedlicher Sozialformen dar.

Damit die methodische Großform E-Learning auch hinsichtlich ihrer sozialen Kommunikations- und Interaktionsstrukturen präzise zu beschreiben, stößt jedoch an Grenzen und Widersprüche, da virtuelle Lernprozesse letztlich anderen Bedingungen unterliegen als rein personale.

Fragen und Aufgaben zur Selbstkontrolle:

- 1. Übersetzen Sie die vermerkten Textfragmente.**
- 2. Welche Besonderheiten hat die Partnerarbeit am Computer?**
- 3. Was erwartet man von einer Community?**
- 4. Welche Rolle spielt der Lehrende bei der Community?**
- 5. Wie kann eine Community strukturiert und organisiert werden, falls die Zahl der Teilnehmer extrem groß ist? Diskutieren Sie darüber!**
- 6. Halten Sie die Konkurrenz in der Arbeit in den Seminaren für wichtig?**
- 7. Gibt es an Ihrer Hochschule wirklich nutzbare „betriebsinterne Veröffentlichungen“ (z. B. Dokumente, Tests auf der Web-Seite)?**



VI. AUSBLICK

Im Zusammenhang mit modernen, teilnehmeraktivierenden und tendenziell zur Selbststeuerung befähigenden methodisch-didaktischen Konzeptionen erhalten Methoden eine umfassendere, über die unmittelbare Lernsituation hinausweisende Funktion.

Methoden sind heute also nicht mehr nur Werkzeuge des Lehrens, sondern sie werden zu Werkzeugen des Lernens.

Somit haben diese Methoden eine propädeutische Funktion. Durch die Erfahrung methodisch angeleiteten Handelns in organisierten Lernsituationen werden die Lernenden hingeführt zu eigenem methodischem Handeln in Arbeitsprozessen und beim selbstorganisierten Lernen.

Der Einsatz von Sozialformen und Szenarien in E-Learning-Prozessen sollte daher immer auch daraufhin reflektiert werden, welche übergreifende Qualifikation, welche methodische Kompetenz (z. B. für den Absolventen!) dadurch entwickelt werden kann.

So wird z. B. die Fähigkeit, im Team mit anderen unter Nutzung moderner Informationstechnologie zusammenarbeiten zu können, zu einer unabdingbaren und erfolgsentscheidenden Schlüsselqualifikation jedes Lehrers und Dolmetschers.

Durch den Einsatz der Sozialform „Gruppenarbeit“ beim E-Learning werden die Lernenden somit auch hingeführt zu Formen und Methoden der computerunterstützten und mehr ungezwungenen Kooperation mit anderen.

Macht also aktiver mit !!!

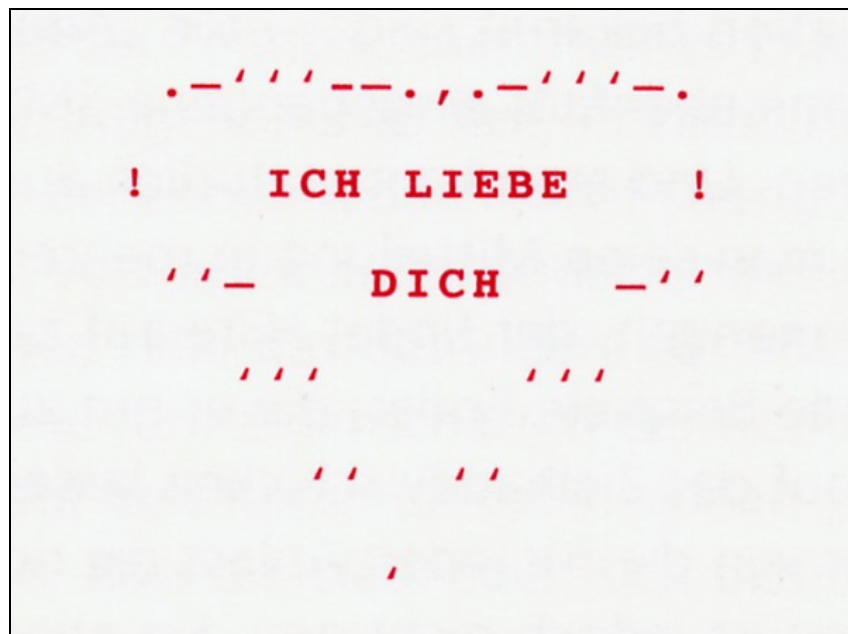


Bild A. Ein modernes SMS-Brief.

LITERATUR

Primärliteratur:

- Арнольд И.В. Основы научных исследований в лингвистике. М., 1991
- Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику. М., 2001.
- Дейт К. Введение в системы баз данных. М., 2001.
- Дзюбенко А.А. Новые информационные технологии в образовании. М., 2000.
- Зубов А.В., Зубова И.И. Информационные технологии в лингвистике. М., 2004.
- Интернет. Энциклопедия / Под ред. Л.Мелиховой. СПб., 2001.
- Машинная обработка текстов и квантитативные методы в современной германистике / Сост. С.Е.Вадяев. Самара: СамГУ, 2005.
- Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XXIV. Компьютерная лингвистика. М., 1989.
- Панков И.П., Захаров В.П. Информационно-поисковые системы // Прикладное языкознание. СПб., 1996. – С. 76-93.
- Потапова Р.К. Новые информационные технологии и лингвистика. М., 2004.
- Kürschner W. Taschenbuch Linguistik: ein Studienbegleiter für Germanisten. Berlin: Schmidt, 1994.
- Lexikon der germanistischen Linguistik / Hrsg. v. H.P.Althaus, H.Henne und H.E.Wiegand. Tübingen, 1980.

Sekundärliteratur:

- Нелюбин Л.Л. Компьютерная лингвистика и машинный перевод. М., 1991.
- Рождественский Ю.В. Техника, культура, язык. М., 1993.
- Эпштейн В.Л. Введение в гипертекст и гипертекстовые системы. Томск, 1998. // www.ce.cctpu.edu.ru/msclub/systems/epstn.htm.
- Astleitner, Hermann; Schinagl, Wolfgang (2000): High-level Telelernen und Wissensmanagement. Grundpfeiler virtueller Ausbildung. Frankfurt a. M.: Lang.
- Ballin, Dieter; Brater, Michael (1996): Handlungsorientiert lernen mit Multimedia. Lernarrangements planen, entwickeln und einsetzen. Nürnberg: BW Bildung und Wissen Verlag und Software GmbH.
- Brammerts, Helmut (1996): Leitfaden für das Sprachenlernen im Tandem. In: Brammerts, Helmut; Little, David (Hrsg.): Leitfaden für das Sprachenlernen im Tandem über das Internet. Bochum: Brockmeyer. S. 1 – 14.
- Breuer, Jens (2000): Selbstgesteuertes Lernen, kooperatives Lernen und komplexe Lehr-/Lernmethoden – Analyse der Formen im 'herkömmlichen'

Präsenzlernen sowie deren Unterstützung durch das Internet. In: Esser, Friedrich Hubert; Twardy, Martin; Wilbers, Karl (Hrsg.): e-Learning in der Berufsbildung. Markt Schwaben: Eusl. S. 85 – 171.

Bruhn, Johannes (2001): E-Learning: Von der Revolution zu Evolution. In: Extra-Look. Newsletter der HVB-Akademie. 2001.

Dichanz, Horst; Ernst, Annette (2002): E-Learning – begriffliche, psychologische und didaktische Überlegungen. In: Scheffer, Ute; Hesse, Friedrich W. (Hrsg.): E-Learning. Die Revolution des Lernens gewinnbringend einsetzen. Stuttgart: Klett-Cotta. S. 43 – 66.

Dick, Egon (2000): Multimediale Lernprogramme und telematische Lernarrangements. Nürnberg: BW Bildung und Wissen Verlag und Software GmbH.

Diehl, Michael; Ziegler, Rene (2000): Informationsaustausch und Ideensammlung in Gruppen. In: Boos, Margarete; Jonas, Kai J.; Sassenberg, Kai (Hrsg.): Computervermittelte Kommunikation in Organisationen. Göttingen: Hogrefe. S. 89 – 102.

Dittler, Ulrich (Hrsg., 2002): E-Learning: Erfolgsfaktoren und Einsatzkonzepte mit interaktiven Medien. München: Oldenbourg.

Doring, Nicola (1997): Lernen mit dem Internet. In: Issing, Ludwig J.; Klimsa, Paul (Hrsg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz. S. 305 – 336.

Doring, Nicola (1999): Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen: Hogrefe.

Doring, Nicola (2001a): Öffentliches Geheimnis. Online-Tagebücher – ein paradoxer Trend im Internet. In: c't. magazin für computer technik. 2/2001. S. 88 – 93

Doring, Nicola (2001b): Virtuelle Gemeinschaften als Lerngemeinschaften!? Zwischen Utopie und Dystopie. In: DIE – Zeitschrift für Erwachsenenbildung. Ausgabe III/2001. Frankfurt a. M.: Deutsches Institut für Erwachsenenbildung.

Flehsig, Karl-Heinz (1996): Kleines Handbuch didaktischer Modelle. Eichenzell: Neuland.

Norbert M. (Hrsg.): Multimediale Lernumgebungen in der betrieblichen Weiterbildung. Gestaltung, Lernstrategien und Qualitätssicherung. Neuwied: Luchterhand. S. 165 – 265.

Gruber, Hans; Harteis, Christian; Hawelka, Birgit (2001): Neue Medien und die Veränderung von Kommunikation. In: DIE – Zeitschrift für Erwachsenenbildung 8(2001)1. Frankfurt a. M.: Deutsches Institut für Erwachsenenbildung. S. 20-22.

Grune, Christian (2000): Lernen in Computernetzen. Analyse didaktischer Konzepte für vernetzte Lernumgebungen. München: KoPad.

Issing, Ludwig J. (1998): Online studieren? Konzepte und Realisierungen auf dem Weg zu einer virtuellen Universität. In: Schwarzer, Ralf (Hrsg.): MultiMedia und TeleLearning. Lernen im Cyberspace. Frankfurt a. M.: Campus. S. 103 – 120.

Kamke-Martasek, Iva (2001): Allgemeine Didaktik des Computer integrierenden Unterrichts unter besonderer Berücksichtigung des sprachlichen und des mathematischen Unterrichts an der Sekundarstufe I. Frankfurt a. M.: Lang.

Kerres, Michael (2000): Entwicklungslinien und Perspektiven medien-didaktischer Forschung. Zu Information und Kommunikation beim medien-gestützten Lernen. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft.

Kerres, Michael (2001): Wege zur Implementation von mediengestützten Lernwelten. In: Personalführung 2/2001. S. 64 – 67

Knoop, Karl; Schwab, Martin (1994): Einführung in die Geschichte der Pädagogik. Pädagogen-Portraits aus vier Jahrhunderten.. Heidelberg: Quelle & Meyer.

Lukawetz, Gerhard (2001): Online-Communities als Demokratisierungs-agenten und Marketingparadigma. Erfahrung aus sieben Jahren Community-betrieb und Forschungsergebnisse. In: U.-D. Reips, B. Batinic, W. Bandilla, M. Bosnjak, L. Graf, K. Moser, A. Werner (Eds./Hrsg.), Current Internet science – trends, techniques, results. Aktuelle Online Forschung – Trends, Techniken, Ergebnisse. Online im WWW: http://dgof.de/tband99/pdfs/i_p/lukawetz.pdf.

Meder, Norbert (2000): Wissen und Bildung im Internet – in der Tiefe des semantischen Raumes. In: Marotzki, Winfried; Meister, Dorothee M.; Sander, Uwe (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internets. Opladen: Leske + Budrich. S. 33 – 58.

Meier, Christoph (2000): Videokonferenzen – Beobachtungen zu Struktur, Dynamik und Folgen einer neuen Kommunikationssituation. In: Boos, Margarete; Jonas, Kai J.; Sassenberg, Kai (Hrsg.): Computervermittelte Kommunikation in Organisationen. Göttingen: Hogrefe. S. 153 – 163.

Meyer, Hilpert (1987): Unterrichtsmethoden. 2 Bände. Frankfurt a. M.: Scriptor.

Müller, Ulrich (1998): Sozialformen. In: Grundlagen der Weiterbildung – Praxishilfen. Lose-Blatt-Sammlung, Systemstelle 7.40.12. Neuwied: Luchterhand.

Müller, Ulrich; Iberer, Ulrich (2000): Lost in Cyberspace? Bildung: medial oder personal vermittelt?. In: In: Papenkort, Ulrich (Hrsg.): familie@bildung. Neue Medien in Familienbildungsstätten. Arbeits- und Orientierungshilfe. Köln: LAG-KEB-NRW. S. 52 – 59.

Müller, Ulrich; Papenkort, Ulrich (1997): Methoden der Weiterbildung – ein systematischer Überblick. In: Grundlagen der Weiterbildung – Praxishilfen. Lose-Blatt-Sammlung, Systemstelle 7.40.11. Neuwied: Luchterhand.

Owen, Harrison (2001): Open Space Technology – Ein Leitfaden für die Praxis. Stuttgart: Klett-Cotta.

Postman, Neil (1997): Keine Götter mehr. Das Ende der Erziehung. Aus dem Englischen von Angelika Friedrich. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

Reinmann-Rothmeier, Gabi (2001): Bildung mit digitalen Medien. Möglichkeiten und Grenzen für Lehren und Lernen. In: Schindler, Wolfgang; Bader, Roland; Eckmann, Bernhard (Hrsg.): Bildung in virtuellen Welten. Praxis und Theorie außerschulischer Bildung mit Internet und Computer. Frankfurt a. M.: Gemeinschaftswerk der Evang. Publizistik. S. 275 – 300.

Schulz, Wolfgang K. (Hrsg.) (1999): Aspekte und Probleme der didaktischen Wissensstrukturierung. Frankfurt a. M.: Lang

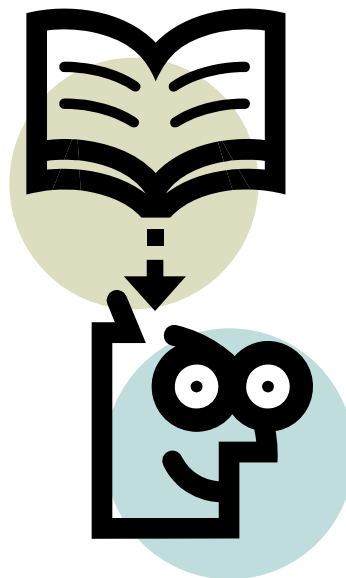
Steiner, Gerhard (2001): Lernen und Wissenserwerb. In: Krapp, Andreas; Weidenmann, Bernd (Hrsg.): Pädagogische Psychologie. Ein Lehrbuch. Weinheim: Beltz. S. 158 – 160.

Storrer A., Freese K. Wörterbücher im Internet. In: Deutsche Sprache. Zeitschrift für Theorie, Praxis, Dokumentation. Jahrgang 23. 1996, № 2.

Tajel, H; Turner, J. C. (1985): The social identity theory of intergroup behavior. In: Worchel, S.; Austin, W. G. (Hrsg.): Psychology of intergroup relations. Chicago: Nelson-Hall. S. 7 – 24.

Weidenmann, Bernd (1997): "Multimedia": Mehrere Medien, mehrere Codes, mehrere Sinneskanäle? In: Unterrichtswissenschaft, Heft 9, S. 196 – 206

zur Bonsen, Matthias (1996): Die Zukunftskonferenz. In: Grundlagen der Weiterbildung – Praxishilfen. Loseblattsammlung. Neuwied: Luchterhand. Systemstelle 7.30.10.2



MODULE (BEISPIELE, HINWEISE)

Einführung in die Textanalyse

a) Inhalte und Qualifikationsziele

Die Übung beginnt mit Distinktionsübungen an Hand von deutschen Originaltexten. Ziel ist das Erkennen von formalen Charakteristika verschiedener Textsorten aus allen Bereichen (Alltag, Recht, Wissenschaft, Religion, Literatur).

In eine zweiten Phase wird versucht, dies mit auch in Übersetzung zu wiederholen.

In der dritten Arbeitsphase werden typische Analyseformen vorgestellt. Dabei werden Standardtexte der Texttheorie in Auszügen gelesen und in Hinblick auf ihre Anwendbarkeit diskutiert.

In einer vierten Phase werden einzelne komplexe Texte (auch Mischformen von Wort und Bild) analysiert. Die Übung soll zu einem wissenschaftlich-reflektierten Umgang mit Texten fremder Kulturen und Gesellschaften anleiten.

Beispiele der Texte zum Bearbeiten und Analysieren bei: <http://www.bpb.de/>

Fußball – mehr als ein Spiel !

Inhalt

Fußball ist ein globales Phänomen. Nicht wahr? Weltweit wird das Spiel nach denselben Regeln gespielt und steht jenseits sozialer, politischer oder ökonomischer Schranken allen offen. England ist das Mutterland des modernen Fußballs. Dort entwickelte er sich Mitte des 19. Jahrhunderts rasch zu einem Massensport, der immer mehr Zuschauer anzog. Mit Fußball konnte schon früh Geld verdient werden, und heute ist der Profifußball ein Millionengeschäft, an dem Spieler, Vereine, Sponsoren und Medien beteiligt sind. Fußballereignisse lassen sich mit gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen verknüpfen, ein Beispiel ist der Gewinn der Weltmeisterschaft 1954 durch die deutsche Mannschaft in Bern. Die Geschichte des Fußballs, seine Fans, aber auch die sein Stellenwert für Politik, Wirtschaft und Medien sind Thema dieses Heftes. 2006 ist die WM in der BRD zu Gast!

Weltentwicklungsbericht 2006

Inhalt

Der Weltentwicklungsbericht 2006 belegt die ungleiche Verteilung von Möglichkeiten sowohl innerhalb der Länder als auch zwischen den Ländern und veranschaulicht die Mechanismen, mit denen Ungleichheit die Entwicklung beeinträchtigt. Der Bericht fordert ausdrücklich größere Chancengerechtigkeit. Innenpolitisch liefert der Weltentwicklungsbericht Argumente dafür, in die persönliche Entwicklung der Menschen zu investieren, den Zugang zu Recht,

Land und Infrastruktur zu erweitern und die Fairness der Märkte zu fördern. International gesehen befasst er sich mit dem Funktionieren globaler Märkte und ihrem Regelwerk. Größere Chancengerechtigkeit vermag Armut zu reduzieren, Wirtschaftswachstum zu steigern, Entwicklung voranzutreiben und den ärmsten Gruppen in unserer Gesellschaft bessere Handlungsmöglichkeiten zu eröffnen...

b) Lehrform

2 Stunden pro Übung mit Kurzreferaten und Abschlußtests.

c) Voraussetzungen für die Teilnahme

Gute Deutsch-Kenntnisse

d) Verwendbarkeit des Moduls

Das Modul ist als Pflichtmodul sowie im jeweiligen Nebenfachangebot verwendbar.

e) Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten

Erfolgreiche Teilnahme an der Übung und Bestehen des schriftlichen Abschlußtests.

f) Leistungspunkte und Noten

Es werden s. g. vier Leistungspunkte vergeben.

g) Häufigkeit des Angebots

Jedes zweite Semester.

h) Arbeitsaufwand

Der Arbeitsaufwand beträgt maximal ca. 120 Stunden für Übung, Vor- und Nachbereitung und Prüfungsvorbereitung.

i) Dauer

0,5 – 1 Semester.



NOTWENDIGE WEB-RESSOURSEN UND DATENBANKEN

- www.ids-mannheim.de (Cosmas I – II)
- www.bpb.de
- www.tei-c.org
- www.press-guide.de
- www.press-guide.com/zeitung.html
- www.ifa.de/b/dbdtpress.htm
- www.digitale-bibliothek.de
- www.goethe.de
- www.computerwelt.at
- www.iltec.de
- www.mh-hannover.de (digitale Bibliothek)
- www.ub.uni-freiburg.de
- www.bildungserver.de
- www.efiport.de
- www.alive.de (Webdesign)
- <http://info.ub.uni-frankfurt.de/> (Datenbanken)
- <http://dl.nw.ru/links/class/>
- <http://www.dl.uz/links/>
- <http://unatlib.org.ru/>
- www.curator.ru



TERMINI UND GRUNDBEGRIFFE

abrufen
agieren
ausblenden
Das Additiv
Der Arbeitsaufwand
Die Auflösung
Der Beamer
Der Betreuer
Die Daten
digital
Die Distinktionsübung
Die EDV
Die Effizienz
etablieren
sich einbringen in (Akk.)
Die Exploration
Das eLearning (E-Learning, Online-Lernen)
fallbasiert
Die Heuristik
Die Hirnforschung
hypermedial
Die Intention
Die Interaktio
interaktiv
kognitiv
kollaborativ
Die Konformität
konsistent
konventionell
Der Leistungspunkt
Die Lernumgebung(-en)
mediales Lernen
e. methodisch-didaktische Konzeption
Das / der Modul
Die Oberfläche
Die Plenararbeit
rechnerunterstützt
reziprok
Die (Präsentations-)Lernsoftware
Der Quiz
Die Simulation

Der Skript
Die Soundkarte
Die Sozialform
Die Tools (Kurstools)
Der Transfer
e. übergreifende Qualifikation
Der User
vernetzen (Akk.)
via (Akk.)

Attachment
Bulletinboard
Codes
Chatroom
Cyberspace
E-Learning Design
Feedback
Headset
Learning Community
Multiple Choice
Online
„Open Space“
PC-Pool
Performance
Powerpoint
Tutoring
Whiteboard

