

Inhalt / Contents

Gudrun Ziegler (Fremd-)Sprachenlehrkräfte ausbilden in Europa: Themen, Herausforderungen, Empfehlungen	5
Michael Kelly Strategic issues for language teacher education in Europe	22
Mirjam Egli Cuenat Curriculums pour une éducation plurilingue et interculturelle, le projet suisse <i>Passepartout</i> et la formation des enseignants	43
Charles Max The development of initial teacher education focusing on multilingualisms: the innovative approach of Luxembourg	59
Miquel Strubell Problems and solutions for the mobility of language teachers in the European Union	79
Mirela Bardi Common Evaluation Frameworks for Language Teachers	100
Ildikó Lázár Teachers' beliefs about integrating the development of intercultural communicative competence in language teaching	113
Alícia Fuentes-Calle LINGUAPAX – Working for peace and linguistic diversity	128
Cornelia Brückner Internetbasiertes Lernen und Arbeiten im Fremdsprachenunterricht – Herausforderungen und Chancen	132
Ursula Stohler/Daniel Henseler Wer im Gedicht den Schlitten zieht Handlungsorientierte Aufgaben im universitären Unterricht von russischer Literatur	148

Impressum ForumSprache

Die Online-Zeitschrift für Fremdsprachenforschung und Fremdsprachenunterricht

Schriftleitung:

Prof. Dr. Friederike Klippel

Prof. Dr. Gudrun Ziegler

Herausgeber-Gremium:

Prof. Dr. Friederike Klippel

Prof. Dr. Gudrun Ziegler

Prof. Dr. Sabine Doff

Prof. Dr. Dietmar Rösler

im Hueber Verlag GmbH & Co. KG, Ismaning

Kontaktadresse:

forum-sprache@hueber.de

www.forum-sprache.de

Redaktion: Uwe Mäder

Gestaltung: Sarah-Vanessa Schäfer

Produktmanagement: Astrid Hansen

© Die Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.

ISSN 1868-0852

Artikel – ISBN 978-3-19-526100-5

aus Ausgabe 05 / 2011 ISBN 978-3-19-436100-3

3. Jahrgang, No 1, 2011

Die in den Beiträgen genannten Internet-Links waren zu den dort angegebenen Zeiten aktiv.
Verlag und Herausgeber können leider keine Garantie dafür geben, dass dies weiterhin der Fall ist.

Internetbasiertes Lernen und Arbeiten im Fremdsprachenunterricht – Herausforderungen und Chancen

Cornelia Brückner

Abstracts

Dieser Artikel gibt einen Überblick darüber, wie internetbasierte Technologien für den Fremdspracherwerb eingesetzt werden können. Die technischen Entwicklungen im Bereich der internetbasierten Kommunikation müssen sich im modernen Unterrichtsgeschehen spiegeln; sie stellen schon jetzt ein verändertes Anforderungsprofil an die Lernenden und beeinflussen ihre Kommunikationsgewohnheiten. Zu diesen Anforderungen gehören die Besonderheiten der Internetkommunikation als Mittel und Weg der sozialen Integration, die auch in einer Fremdsprache beherrscht werden müssen, ebenso wie die veränderten Arbeitsweisen, die durch das Internet hervorgebracht und zum Teil erst ermöglicht wurden. Digitale Medien sind aber auch Ressourcen und Mittel, um traditionelle Methoden zu verändern und effektiver zu gestalten. Neben dem Einsatz von den bereits relativ etablierten *wikis* geht es auch um die noch kaum im Fremdspracherwerb eingesetzten Kommunikationsformen im Microblogging und in Sozialen Netzwerken sowie um das Training pragmalinguistischer Kompetenzen mithilfe von virtuellen Systemen. Jedes verwendete Werkzeug bzw. Programm wird kurz beschrieben und die jeweiligen Besonderheiten der Kommunikationsform werden erklärt; dabei werden die rechtliche Situation und die Bewertungsmöglichkeiten erwähnt. Mögliche Aufgabenstellungen und Hinweise für den Ablauf im Fremdsprachenunterricht finden sich in jedem Abschnitt.

L'article donne un aperçu de la façon dont les technologies basées sur Internet peuvent faciliter l'acquisition des langues étrangères. L'enseignement d'aujourd'hui se doit de refléter les développements dans le domaine de la communication basée sur Internet. Ces processus ont déjà induit des changements sur le plan du profil des apprenants et influencé leurs habitudes de communication. Parmi les nouvelles exigences figurent les particularités de la communication Internet comme outils et pistes d'intégration sociale, qui doivent aussi être maîtrisées en langue étrangère. Ces nouvelles pratiques de communication, engendrés et rendus possibles par l'Internet ont modifié les modes de travail. Ainsi les méthodes traditionnelles sont revues et organisées de façon plus efficace grâce aux possibilités nouvelles.

Le présent travail discute des formes de communication encore peu utilisées dans le domaine de l'apprentissage des langues étrangères, comme les dispositifs de microblogue et les réseaux sociaux par exemple. L'entraînement des compétences pragmalinguistiques à l'aide de systèmes virtuels représente un autre domaine d'application. Ainsi, nous présentons les outils et programmes utilisés de façon détaillée en mettant en lumière les particularités respectives des formes de communication. Nous abordons également les dimensions légales de ces outils ainsi que les dispositifs éventuels d'évaluation. Chaque paragraphe prévoit les consignes et indications possibles pouvant guider la mise en place de cours de langues étrangères.

This paper provides an overview of how internet based technologies can be employed in foreign language acquisition. Technological developments in internet based communication ought to be considered in current curricula as these developments have changed the required competence profiles of students and influenced their communicative habits. These new requirements include internet communication as a ways and means

of social integration, which must also be mastered in a foreign language, as well as modified learning and communication patterns, which originated from or are made possible by the internet. In addition, digital media are tools and resources which can be used to modify traditional teaching methods. In addition to the use of wikis, which are already relatively well established, other methods exist which are rarely encountered in foreign language acquisition, such as the use of microblogging and social networks as communication aids as well as pragmalinguistic training in virtual systems. Each tool or program is described briefly in view of its characteristics as a form of communication as well as regarding legal questions and ways of evaluation. Possible task assignments for use in foreign language instruction are given in each section.

Cornelia Brückner
Hohenzollerndamm 21
10717 Berlin
E-Mail: brueckner.cornelia@gmail.com

1 Einleitung

Die Entwicklung des Internets hat in den letzten Jahren zur Durchdringung aller gesellschaftlichen Bereiche durch internetbasierte Technologien geführt. Zeitgemäße Vorstellungen von Lernen und Lehren müssen auf die technologischen Entwicklungen reagieren, besonders wenn sie sich auf so einer breiten Ebene, wie das beim Internet der Fall ist, erstrecken. Das Internet verändert nicht nur die Möglichkeiten, auf Wissen zuzugreifen und Informationen zu bearbeiten, es beeinflusst in wesentlichem Maße die Kommunikations- und Arbeitsformen unserer und der kommenden Generationen. Der Fremdsprachenunterricht muss diese Entwicklungen auf zwei Ebenen einbeziehen: Einerseits erzeugt das veränderte Kommunikationsverhalten neue Lernbedürfnisse. Schon jetzt vollzieht sich ein großer Teil der Alltagskommunikation über soziale Netzwerke, Microblogging, Kurznachrichten via Mobiltelefon und e-mails. So zeigt die aktuelle JIM-Studie 2010, dass etwa neun von zehn Jugendlichen Internet und Handy regelmäßig (zumindest mehrmals pro Woche) nutzen (JIM-Studie 2010: 28). Und laut dem Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM) waren schon im März 2010 30 Millionen Deutsche ab 14 Jahren Mitglied in mindestens einer Online Community (BITKOM-Presseinfo 2010). Fremdsprachenlerner sollten sich deshalb mit den Anforderungen dieser Kommunikationsmittel so früh wie möglich auch in der Zielsprache vertraut machen und in der Lage sein, Strategien der Fehlerkontrolle und Vermeidung sowie der Bedeutungsverhandlung zu entwickeln. Andererseits birgt das Internet auch ein großes Potential, um traditionelle Methoden der Lehre und des Lernens zu verändern und sie innovativ und kreativ zu gestalten. So ermöglichen das Internet und seine vernetzten Strukturen neue Organisationsformen der kollaborativen Arbeit, in der die Lernenden ihr Wissen als Mitglieder einer virtuellen Interessensgemeinschaft kommunizieren und konstruieren. Zudem werden die in traditionellen Lehrveranstaltungen festgelegten Kategorien von Ort und Zeit durch die Nutzung digitaler Medien flexibilisiert.

Der vorliegende Beitrag sieht internetbasiertes Lernen als Chance und Herausforderung für den Fremdsprachenunterricht. Auf der Basis von theoretischen Überlegungen werden konkrete Handlungsanweisungen entwickelt, die in Form von exakt beschriebenen Einsatzszenarien internetbasierte Lernangebote in den Fremdsprachenunterricht integrieren lassen.

2 Einsatzszenarien für den internetbasierten Fremdsprachenunterricht

Jeder Abschnitt liefert einen kurzen Überblick über die genutzte Technologie und beschreibt beispielhafte Einsatzszenarien in Bezug auf die didaktischen und methodischen Voraussetzungen und die Sprachkompetenz der Zielgruppe. Außerdem wird bei der Beschreibung der Einsatzszenarien auf eine Einteilung nach didaktischen Modellen zugegriffen, die ursprünglich von Einsiedler (Einsiedler 1981) zur Klassifizierung einzelner Lehrverfahren angewendet wurden. Es wird zwischen lehrerzentrierten, erarbeitenden und explorativen Modellen unterschieden. Entscheidend ist jeweils der Grad der Strukturierung. Während das lehrerzentrierte Modell einen hohen Grad an Strukturierung und Steuerung verlangt, ist die Grundlage des entdeckungsorientierten Modells die weitgehende Selbstständigkeit bzw. Autonomie der Lernenden auf dem Weg zu einem bestimmten Lernziel. Internetbasiertes Lernen ist nicht unbedingt mit einem hohen Grad an Lernerautonomie gleichzusetzen, da insbesondere webbasierte Trainings und tutorielle Programme oft nur ganz bestimmte Lernwege zulassen, die die Eigenständigkeit der Lernenden stark begrenzen. Auf der anderen Seite lassen sich die Erfolge des entdeckungsorientierten Modells häufig nur schwer dokumentieren. Auch ein Maximum an Selbststeuerungsmöglichkeiten garantiert keinen Lernerfolg, wie sich in zahlreichen Studien gezeigt hat (Njoo & de Jong 1993). Erfolgreiches selbst gesteuertes Lernen hängt auch von motivationalen und volitionalen Faktoren ab, die von den Lernenden kontrolliert werden müssen. Kognitive Lernstrategien helfen Informationen und neues Wissen besser zu verstehen und zu behalten. Dazu gehören Mnemotechniken ebenso wie Strategien zum besseren Verstehen und zur besseren Nutzung von Wissen,

die unabhängig vom Lernmedium (Text, Grafik, Bild oder multimedial) zum Erreichen des Lernziels genutzt werden. Bezogen auf den Fremdsprachenunterricht steht im Zentrum des entdeckungsorientierten Modells die Immersion und Konfrontation mit der Zielsprache. Zwischen dem lehrerzentrierten und dem entdeckungsorientierten Modell steht das erarbeitende Modell. Es hat einen mittleren Strukturierungsgrad und ist fast immer mit der Lösung einer bestimmten Aufgabenstellung verbunden. Innerhalb des Modells sind Graduierungen in Bezug auf die Eigenaktivität der Lernenden möglich. Die Lehrenden stehen nicht mehr im Mittelpunkt, der Unterrichtsablauf ist teils festgelegt, teils offen gestaltet. Einsatzszenarien, die einem erarbeitenden Modell zuzuordnen sind, sind gleichzeitig produktionsorientiert. Die Lernenden erarbeiten allein oder gemeinsam Beiträge, die anschließend präsentiert werden können. Die Lehrenden nehmen auf die Zielsetzung und die Auswertung Einfluss. Die methodische Herausforderung besteht in der richtigen Strukturierung und Begleitung der Arbeitsaufträge.

3 Die Arbeit mit dem Wiki

Begriffserklärung

Ein *Wiki* ist ein Hypertext-System, dessen Inhalt beständig erweitert, aktualisiert und organisiert wird. Meistens geschieht das durch eine Gruppe von Nutzern. Der Inhalt von *Wikis* wird durch ein Content-Management-System (eine sogenannte *Wiki-Software* oder *Wiki-Engine*) bereitgestellt. Um Artikel und Inhalte zu erstellen, wird eine einfache Auszeichnungssprache (engl: *Markup Language*) verwendet (Hanselmann 2010). Zunächst wurden *Wikis* eher dokumentativ zur Wissensorganisation in größeren Firmen eingesetzt. *Wikis* erleichtern das Zusammenstellen und Speichern von Informationen zu bestimmten schlagwortartig angeordneten Begriffen. Sie können als Glossar dienen oder hochkomplexe enzyklopädische Formen annehmen, die durch die Besonderheit der Hypertextstruktur zu eigenständigen Wissenslandschaften anwachsen können.

Nutzung

Mit dem Einsatz von *Wikis* im Unterricht verbinden sich eine Neubewertung des Autorenbegriffs und einige methodische Neuerungen im Zusammenhang mit Schreibaufgaben im Unterricht, da das Hypertext-System die Visualisierung des Schreibprozesses und kollaboratives Schreiben auf eine neue Art und Weise ermöglichen. Schreiben gilt als eine produktive Kompetenz im Fremdsprachenunterricht. In den 70er Jahren gab es eine Welle kommunikativer Methoden, die verstärkt in den Fremdsprachenunterricht Einzug hielten und die Entwicklung der Schreibfertigkeit in den Hintergrund drängten, da es als nicht-kommunikativ eingeordnet wurde. Dazu kamen die Vermutungen „dass allein die Erweiterung des sprachlichen Inventars die Entwicklung der Schreibfertigkeit fördere“ (Wolff & Legenhausen 1991: 371). Die Annahme, dass Strategien aus der Erstsprache automatisch in das Schreiben in der Zweitsprache transferiert werden könnten, war in der Fremdsprachendidaktik lange Zeit verbreitet. Zudem herrschte die Auffassung, dass „Schreiben eine zeitaufwendige Aktivität ist, die eher außerhalb des Unterrichtsgeschehens ihren Platz hat“ (Aßbeck 1993: 233). In den letzten Jahrzehnten hat sich diese Auffassung geändert, da sich auch die Sprachwissenschaft verstärkt mit Unterschieden und Gemeinsamkeiten gesprochener und geschriebener Sprache beschäftigt. Zudem hat die Lernpsychologie erkannt, dass „beim Schreiben das innere Sprechen der eigentlichen Verschriftlichung vorangeht und es daher mehr sprachliche Aktivitäten verlangt, als die Zeilen an der Oberfläche vermuten lassen“ (Roche 2008: 200). Außerdem hat die technische Entwicklung der letzten Jahre gezeigt, dass sich die Kommunikationsmittel und damit die Kommunikationsbedürfnisse geändert haben. Das Schreiben erfährt eine Aufwertung in der Alltagskommunikation: „the advent and popularity of e-mail, web-forums, Internet messenger services and text messaging has meant that there is now a huge increase in written communication“ (Scrivener 2007: 192).

Die Struktur von *Wikis* ermöglicht es, dass die Fertigkeit Schreiben auf eine neuartige Weise im Unterricht praktiziert werden kann. Die Funktionen eines *Wikis* lassen es zu, sämtliche Einträge in einem *Wiki*-Beitrag nachzuvollziehen, zuzuordnen und eröffnen so neue Möglichkeiten im Bereich der Bewertung und der Visibilität von Schreibprozessen. Im Vergleich dazu waren die Möglichkeiten mit traditionellen Methoden darauf beschränkt, am Ende einer Schreibe Arbeit Korrekturen entweder durch die Lehrenden oder durch andere Lernende durchführen zu lassen, was bei Letzteren zwar die Korrektur- und Lesefähigkeit verbessert, aber den entscheidenden Nachteil aufweist, dass sich eigentlich nur der/die Verfasser/in für die Schreibe Arbeit zuständig fühlt. Auch die Möglichkeit kollaborative Schreibprozesse per Email oder anhand eines Masterdokuments durchzuführen, musste an der Langwierigkeit der Austauschprozesse meistens scheitern. *Wiki*-Beiträge ermöglichen eine Kollaboration auf mehreren Ebenen: auf der Planungsebene, auf der Schreibe Ebene und auf der Korrektur Ebene. Außerdem wird davon ausgegangen, dass kollaboratives Schreiben bei allen Beteiligten das Gefühl erzeugt, für die Erstellung des Texts mitverantwortlich zu sein¹.

Einsatzszenarien mit *wikis*

Didaktisches Modell: erarbeitend

Methode: kollaboratives Arbeiten und Lernen

Kompetenzstufe: B2 –C2

Kurzbeschreibung: Begleitend zu einer Leseaufgabe wird ein *Wiki* als Glossar bzw. Enzyklopädie erstellt. Dieses Projekt eignet sich zum Beispiel für den Roman *Am kürzeren Ende der Sonnenallee* (in der Version der *Easy Reader* für Deutschlerner). Für das Textverständnis müssen die Lernenden über eine Reihe von Kenntnissen über das Leben der DDR in den 70er Jahren verfügen. Diese Kenntnisse können themenbezogen (so zum Beispiel: *Presse in der DDR, typische Produkte aus Ostdeutschland, die Mauer etc.*) in Gruppenarbeit als *Wiki* Seite gesammelt werden. In einem offenen Ablauf werden mithilfe von Zusatzmaterial (Dokumentationen, Filme etc.) die Seiten in Gruppenarbeit erstellt und anschließend im Unterricht präsentiert. Außerdem sollte es eine Phase geben, in der die Beiträge aller Gruppen von den Teilnehmern kommentiert werden können. Das Schreiben eines Kommentars kann verpflichtend sein.

Bei einem stufenförmigen Ablauf kann die Bearbeitung in zwei Teilen erfolgen. Nach einer ersten inhaltlichen Prüfung und Kommentierung durch die Lehrkraft wird der Gruppenbeitrag weiter bearbeitet, dieses Mal mit dem Schwerpunkt auf Form und Stil. Diese Entwürfe werden dann von den anderen Teilnehmern und der Lehrkraft korrigiert und kommentiert.

Die vollständigen *Wiki* Einträge dienen als Basis für die weitere Bearbeitung des Romans.

Abb. 1: Einsatzszenarien mit *Wikis*

Was sollte beachtet werden

Neben einer Einführung in Gebrauch und Besonderheiten einer Schreibe Aufgabe, die mithilfe eines *Wikis* erstellt wird, muss hier über den Grad der Veröffentlichung und des Zugangs gesprochen werden. Die Teilnehmer sollten sich im Klaren darüber sein, dass die Lehrpersonen den Schreibprozess jederzeit einsehen können und somit die Möglichkeit besteht, Korrekturen und Änderungen nachzuverfolgen. Innerhalb einer Arbeitsgruppe sollte je nach Art und Umfang der Aufgabenstellung festgelegt werden, wie eine Bearbeitung des Textes erfolgt. Es empfiehlt sich innerhalb einer Gruppe einen Moderator zu benennen (das kann wochenweise im Rotationsprinzip geschehen), der die Bearbeitung der Texte koordiniert und evtl. auftretende Diskussionen leitet und klärt.

¹ "It is hypothesized that such collaboration can create a sense of co-ownership of the text and lead to more extensive revisions of language as well as content and structure." (Arnold et al. 2009: 117)

Die Lehrenden müssen außerdem bestimmen, ob und wann Textkorrekturen durch sie selbst erfolgen. Eine Bewertung kann einzeln oder als Gruppenleistung erfolgen. Neben den standardisierten Bewertungskriterien für Schreibkompetenz (Kohärenz und Kohäsion, Ausdruckfähigkeit, sprachliche Korrektheit etc.) können auch Themenbearbeitung und Gestaltung eine Rolle spielen.

4 Microblogging und Soziale Netzwerke im Fremdsprachenunterricht

Die interaktive und dynamische Natur des Internets lässt neue Möglichkeiten für den Fremdspracherwerb entstehen, da es partizipatorisch, authentisch und unmittelbar ist. Außerdem hat das Internet das relativ neue Konzept einer aktiven *community* hervorgebracht. Von all den neuartigen Möglichkeiten, die *web 2.0 tools* bereits für den Sprachunterricht bedeuten, ist das Microblogging noch kaum erforscht und wurde bisher auch wenig von den Lehrenden im Fremdsprachenunterricht eingesetzt. Microblogging gehört zu den *web 2.0* Technologien, die hauptsächlich zum Austausch von Informationen eingesetzt werden. Die Kommunikation via Microblogging ist sowohl asynchron als auch synchron². Beide Formen können im Erst- und Zweitspracherwerb sehr gut in den Unterricht integriert werden. Sotillo (2006) hat festgestellt, dass die Integration von asynchronen und synchronen Kommunikationsformen im Unterricht die Qualität der sprachlichen Äußerungen sowohl in der Schriftsprache als auch in der gesprochenen Sprache verbessert. „Anecdotal and experimental data seem to support claims that both synchronous and asynchronous exchanges, in first- and second-language student populations, encourage interaction and help improve the quality of written and spoken discourse“ (Sotillo 2006: 84). Sotillo sieht in asynchronen Kommunikationsformen einen leichten Vorteil, denn „asynchronous discussions in particular allow language learners more time to plan their writing, edit their spelling, grammar, and punctuation when paying attention to form, and make longer contributions than students composing synchronously“ (Sotillo 2006: 106). Auf der anderen Seite hat sich gezeigt, dass synchrone Kommunikationsformen die Zahl der sprachlichen Äußerungen steigern, da sie unmittelbare Anreize schaffen, die die Lernenden zu einer Teilnahme an der Kommunikation auffordern. Wie Tudini (2003) herausstellt, ermöglichen synchrone Kommunikationsformen einen authentischen und relevanten Sprechanlass. „Chatting with NS (=native speakers, die Verfasserin) in a chat room where only the target language is spoken provides an authentic and purposeful cross-cultural experience which is otherwise limited to the language teacher, members of the local community or other learners“ (Tudini 2003: 157).

Microblogging am Beispiel von twitter

Begriffserklärung

Beim Microblogging veröffentlichen die Nutzer Kurznachrichten, die meist weniger als 200 Zeichen lang sind. Die einzelnen Kurznachrichten sind entweder nur für einen definierten Kreis von Adressaten oder öffentlich zugänglich und werden chronologisch dargestellt. Um die Nachrichten abzurufen oder zu schreiben, gibt es verschiedene Möglichkeiten über *Instant messaging*, Email oder Direktzugang zur Microblogging-Seite.

Twitter (<http://www.twitter.com>) ist einer der am weitesten verbreiteten Microblogging Anbieter. Die Nutzer (*twitterers*) schreiben textbasierte Kurznachrichten (*tweets*), die von den Mitgliedern der *community* (*followers*) gelesen und gegebenenfalls beantwortet oder kommentiert werden. Es gibt bisher nur wenige Studien, die sich mit dem Einsatz von *twitter* im Unterricht beschäftigen (Rheingold 2008; Parry 2008), aber bereits in diesen Studien hat sich gezeigt, dass *twitter* ein hohes Maß an Interaktivität hervorbringt. Es kann daher sowohl für sprachliche als auch interkulturelle

² Die Begriffe *asynchron* und *synchron* beziehen sich auf den zeitlichen Ablauf der Kommunikation. *Asynchron* bedeutet, dass die Kommunikationspartner zeitversetzt kommunizieren. In *synchronen* Kommunikationsformen erfolgen Antworten und Reaktionen unmittelbar nach dem Erhalt einer Nachricht oder Information.

Projekte eingesetzt werden. Es ist ein praktisches Werkzeug, um die Lernenden dazu zu motivieren, die Fremdsprache auch außerhalb des Unterrichts zu benutzen. Wenn die Lernenden ihre Statusmeldungen aktualisieren, verfassen sie eine schriftliche Äußerung in der Zielsprache, sie erhalten durch die anderen Mitglieder relevante, kontextgebundene Informationen und treten in eine aktive Kommunikation mit gleichgesinnten Lernern, der Lehrperson und Muttersprachlern.

Nutzung

Microblogging kann im Sinne einer synchronen oder asynchronen Kommunikationsform genutzt werden. Die Beschränkung auf eine kurze Äußerung ist eine gute Basis für eine funktionierende Online-Kommunikation, bei der *community*-Mitglieder direkt auf einen Beitrag antworten, was in etwa den Abläufen in einem Gruppengespräch ähnelt. Die Kurznachrichten geben meist in Form einer Art Statusmeldung eine Information darüber, was der oder die Verfasser/in gerade macht. Adressaten können darauf sofort oder zeitversetzt antworten. Der hybride Kommunikationscharakter einer Microblogging Plattform erlaubt es den Lernenden, die Kommunikationsform an ihre Bedürfnisse anzupassen. So können sie ihre Antwort auf eine Kurznachricht erst planen und bearbeiten, bevor sie versendet wird. Oder sie können unmittelbar auf Nachrichten reagieren und so die Kommunikationspartner in eine synchrone Kommunikation einbinden.

Einsatzszenarien mit *twitter*

Didaktisches Modell: entdeckungsorientiert

Methode: freies Schreiben über sich selbst, freie Kommunikation

Kompetenzstufe: A2 – B1

Kurzbeschreibung: Die erste Aufgabenstellung sollte die Erstellung eines *twitter* Kontos sein (das Konto beinhaltet ein kurzes Profil mit einer visuellen Repräsentation des/der Nutzers/in). Der Nachrichtenaustausch findet dann anschließend innerhalb einer *community* statt, dazu müssen sich alle Lernenden als *follower* bei den anderen Teilnehmern einschreiben – diese geschlossene Gruppe bildet zunächst die *community* (auch die Lehrenden sollten mit einem Konto vertreten sein). Die Kommunikation innerhalb der *community* ist nur in der Zielsprache erlaubt. Die Arbeitsanweisung der Lehrenden sollte eine Aussage darüber enthalten, wie viele *tweets* pro Woche mindestens gesendet werden sollen und welcher Art diese sind (beispielsweise 3 *tweets* pro Woche: 2 persönliche *tweets* und ein Antwort-*tweet*). Um den Einstieg in die Benutzung von *twitter* zu erleichtern, kann der Lehrer/ die Lehrerin per *tweet* Fragen stellen und auf weitere Quellen verweisen. Diese Verweise sollten allerdings nicht obligatorischer Natur sein. Die Lernenden haben ansonsten freie Themenwahl. Die Lehrenden liefern lediglich einmal wöchentlich eine Zwischenbilanz. Nach dieser ersten Phase kann dann eine zweite Phase folgen, in der Muttersprachler in die *community* eingeladen werden. Alle Lernenden sollten sich als *follower* für die Muttersprachler einschreiben. Ob die Lernenden die Aufgabe haben, Nachrichten an die Muttersprachler zu senden oder nicht, hängt von den Lehrenden ab. In den folgenden Wochen kann mit allen Mitgliedern frei kommuniziert werden.

Abb. 2: Einsatzszenarien mit *twitter*

Was sollte beachtet werden

Der wichtigste Einwand beim Einsatz von *twitter* im Fremdsprachenunterricht ist die Frage nach dem Umgang mit dem Internetjargon. Der Internetjargon ist eine oftmals verkürzte nicht-standardisierte Schreib- und Ausdrucksweise, die beim Schreiben mit digitalen Medien vor allem in den jüngeren Generationen verbreitet ist und zum Teil erheblich von den Standardschreibweisen der Zielsprache abweicht. Kommunizieren die Teilnehmer untereinander, muss abgesprochen werden, in welchem Umfang

Netjargon toleriert wird. Die Problematik kann auch kreativ in den Unterricht eingebunden werden, indem Internetjargon thematisiert wird und vielleicht auch in speziellen Aufgabenstellungen von den Teilnehmern entschlüsselt oder selbst erstellt wird, schließlich ist es ein Teil der Sprachregister der Zielsprache. Wenn Muttersprachler in das Einsatzszenario integriert werden, ist die Frage, ob man jene dazu anhält, keinen Internetjargon zu benutzen.

Die Lehrenden sollten genau festlegen, wie viele Beiträge von jedem Teilnehmer geschrieben werden sollten und in welcher Form (Antwort oder eigenes Thema) und wie mit Korrekturen umgegangen wird (soll überhaupt korrigiert werden? wenn ja, wann und wie?). Es ist außerdem darauf zu achten, dass ein respektvoller Kontakt unter den Teilnehmern gepflegt wird, das Thema „Netiquette“ (= angemessenes, höfliches Verhalten im Netz) sollte zumindest angesprochen werden. Auch sollte der Grad der Veröffentlichung vor Beginn der Übung thematisiert werden. Auch bei *twitter* können Konten nur für bestimmte Mitglieder zugänglich gemacht werden.

Social-Networking

Begriffserklärung

Soziale Netzwerke oder Netzgemeinschaften sind als Portale zu verstehen, die ihren Nutzern die Möglichkeit geben, ein eigenes Profil zu erstellen und mit anderen Nutzern über Nachrichten und Statusmeldungen in Kontakt zu bleiben. Die Funktionen eines Sozialen Netzwerks finden sich auch in den Teilnehmerbereichen von Lernplattformen wieder, allerdings ist eine Netzgemeinschaft offen und, wenn überhaupt, nur geografisch oder thematisch eingeschränkt. Der Vorteil von Netzgemeinschaften für den Fremdsprachenunterricht besteht darin, dass sie den Nutzern erlauben, mit anderen Nutzern in der Zielsprache Kontakt aufzunehmen und zu kommunizieren. Der Austausch in der Zielsprache kann außerhalb des Unterrichts stattfinden und sogar langfristige Kontakte zwischen den Nutzern/Lernern ergeben, die sie dazu motivieren, selbstständig und unterrichtsunabhängig weiter zu lernen³.

Die populärsten Sozialen Netzwerke für Jugendliche sind ohne Zweifel *Facebook* und die VZ-Netzwerke wie *schülerVZ* oder *studiVZ* (JIM Studie 2010: 44); allerdings gibt es eine Vielzahl weiterer Portale, von denen sich viele bestimmten Themen widmen oder geografisch begrenzt sind (so zum Beispiel <http://www.netzathleten.de> – ein soziales Netzwerk für Sportler oder <http://www.nachbarn.de> – ein Nachbarschaftsnetzwerk). Oft werden die Netzwerke genutzt, um einen bereits bestehenden Freundeskreis auch im Internet abzubilden und durch neue Freundschaften (die sowohl durch die Netzgemeinschaft als auch außerhalb entstehen können) zu erweitern. Hinzu kommt, dass thematische Netzwerke helfen können, mit Menschen in Kontakt zu treten, die die gleichen Interessen teilen.

Nutzung

Die Basis der Sozialen Netzwerke sind die persönlichen Profile. Das persönliche Profil eines/einer Nutzer/in besteht aus einer Art Website, die verschiedene Informationen enthält. Die Nutzer erstellen eine mehr oder weniger ausführliche Selbstdarstellung - im eigentlichen Sinne eine Identität – mit der sie innerhalb der Netzgemeinschaft agieren. Meist werden neben den demografischen Angaben (Alter, Wohnort etc.) auch persönliche Informationen über Hobbies und Interessen gegeben sowie eine kurze Auskunft darüber, was der/die Nutzer/in gerade macht. Textbasierte Informationen werden dabei durch Fotos und Videos ergänzt. Allerdings können sich Profile nicht nur auf Personen beziehen, so kann ein Profil auch für ein Thema, Ereignis oder eine organisierte Gruppe existieren.

3 Ein Vorläufer dieser Art der Kontaktaufnahme mit anderen Lernern oder Muttersprachlern der Zielsprache war lange Zeit die Brieffreundschaft mit einem/einer ausländischen Briefpartner/in. Das traf besonders für Schüler im Alter von 13 -16 Jahren zu. Obwohl Art und Umfang des Kontaktes sicher schwer zu vergleichen sind, gibt es Parallelen, was die Zielstellung eines solchen Austausches unter Gleichaltrigen betrifft.

Die Profile können auf vielfältige Art miteinander verbunden werden, die häufigste Verbindung ist die der „Freundschaft“. Ein/e Nutzer/in kann einen andere/n Nutzer/in als „Freund/in“ in seine Freundesliste aufnehmen, die dann an einer zentralen Stelle im persönlichen Profil erscheint. Nutzer können aber auch einer Themenseite oder einem Ereignis als „Freunde“ beitreten. Die Zugehörigkeit zu diesen Gruppen und Seiten wird ebenfalls auf der Profilseite aufgelistet. Zur Identitätserstellung gehört auch ein Kommunikationsbereich, der für andere Nutzer einsehbar ist und die Nachrichten zeigt, die von anderen Nutzern eingegangen sind. In der Regel bestimmen die Nutzer, welche Informationen über sie öffentlich zugänglich sein sollen und welche Informationen nur für einen bestimmten Kreis einsehbar sind. Die Kommunikationsformen in einem Sozialen Netzwerk variieren. Zusätzlich zur öffentlichen Nachrichtenfunktion können private Nachrichten verschickt werden, oder es wird ein Chatprogramm genutzt.

Die Gründe für den Einsatz und die Nutzung Sozialer Netzwerke im Fremdsprachenunterricht sind recht vielfältig. Einerseits ergeben sich diese aus den Kommunikationsmustern der sogenannten *digital natives* (Prensky 2008), für die Soziale Netzwerke bereits eine Selbstverständlichkeit sind. So besuchen 71 Prozent der Jugendlichen mehrmals pro Woche eine entsprechende Plattform (JIM-Studie 2010: 43). Deshalb liegt es nahe, die Kommunikationsmittel dieser Generation auch im Fremdsprachenunterricht zu nutzen. Auf diese Weise wird im Fremdsprachenunterricht eine für diese Zielgruppe relevante und authentische Kommunikationsform nachvollzogen und eingeübt. Außerdem ist es absehbar, dass Soziale Netzwerke zukünftig eine wichtige Rolle im Arbeitsleben spielen können. Schon jetzt gibt es Soziale Netzwerke, die sich auf berufliche Kontexte spezialisiert haben und es Arbeitnehmern und Arbeitgebern ermöglichen, Informationen zu finden und Kontakte herzustellen. Dazu ist es notwendig, frühzeitig einen verantwortungsvollen Umgang mit und innerhalb der Sozialen Netzwerke zu erlernen, denn gerade im Bereich des persönlichen Datenschutzes bestehen noch erhebliche Defizite in der Generation der *digital natives*, die diese Portale am häufigsten nutzt. Sich sprachlich korrekt und sicher auch in einer Fremdsprache innerhalb eines sozialen Netzwerkes zu bewegen, ist somit auch Teil des Lernziels bei der Integration von internetbasiertem Lernen und Arbeiten.

Die Anwendung der Fertigkeiten Lesen und Schreiben im Kontext von internetbasierten Aufgaben im Fremdsprachenunterricht unterscheidet sich wesentlich von der Art, wie diese Fähigkeiten außerhalb des Internets genutzt werden. Die Lernziele beim internetbasiertem Lernen und Arbeiten können daher nur bedingt mit den traditionellen Lernzielen für die Fähigkeiten Lesen und Schreiben übereinstimmen. So ist zum Beispiel der Schreibstil in einem Sozialen Netzwerk oder bei *twitter* nicht mit den Anforderungen für das Schreiben eines Essays zu vergleichen. Genauso liest man die Nachrichten in einem sozialen Netzwerk anders als beispielsweise Zeitungsmeldungen. Die Kommunikationsakte innerhalb eines Sozialen Netzwerkes dienen auch nicht immer dem reinen Informationsaustausch, sondern sie sind oft nur Gesten, um die sozialen Bindungen zu erhalten und Gruppenzugehörigkeiten zu markieren.

Einsatzszenarien mit Sozialen Netzwerken

Didaktisches Modell: lehrerzentriert im zweiten Teil explorativ

Methode: freies Schreiben über die eigene Person

Kompetenzstufe: A1/2 – A2/1

Kurzbeschreibung: Ein Kurzzeitprojekt zur Integration von Sozialen Netzwerken in den Unterricht könnte zum Beispiel die Erstellung eines Profils sein. Damit können Themen wie Hobbies, persönliche Vorlieben, Personenbeschreibung, die in der Kompetenzstufe A1-A2 beherrscht und geübt werden müssen, in einen Arbeitsauftrag eingebunden werden. Idealerweise kann das in kleineren Einzelaufgaben zu jedem Thema geschehen, die zunächst schriftlich in Form eines Arbeitsblattes vorliegen, damit Korrekturen vorgenommen werden können. Später können dann die „richtigen“ Profile im Sozialen Netzwerk erstellt werden und die Schüler erhalten dann den Auftrag, die Profile der Anderen anzuschauen und zu kommentieren. Wenn eine Zusammenarbeit mit einem anderen Kurs auf der gleichen Kompetenzstufe besteht, können diese ebenfalls in den zweiten Teil der Aufgabe eingebunden werden.

Die Aufgabenstellung, Profile in einer anderen Sprache zu erstellen und diese innerhalb eines Sozialen Netzwerkes zu präsentieren, kann in verschiedenen Formen ausgeführt werden. Diese Aufgabe kann Teil eines längerfristigen Projekts sein, bei dem die Lernenden später in Kontakt mit Muttersprachlern gebracht werden können. Das Prinzip für diese erste Stufe besteht aber zunächst darin, die Funktionen eines Sozialen Netzwerkes in der Zielsprache auszuführen und intern als Kontaktplattform zu nutzen. Zum Schutz der persönlichen Daten und um den Zugriff fremder Personen zu verhindern, sollten die Profile durch Passwörter ausreichend geschützt werden. Ergänzend zu dieser Aufgabenstellung können die Lernenden die Profile von Muttersprachlern ansehen und dabei wichtige Informationen über die Kultur und den Sprachgebrauch der Zielsprache erfahren.

Abb. 3a: Einsatzszenarien mit Sozialen Netzwerken - Eigene Profile erstellen

Didaktisches Modell: lehrerzentriert bis explorativ

Methode: freies Schreiben über eine fiktive Person

Kompetenzstufe: A1/2 – A2/1

Kurzbeschreibung: Um zu verhindern, dass die Lernenden unter einander in eine Art Popularitätskonkurrenz treten und um ggf. die üblichen persönlichen Kommentare abzuschwächen, können alternative Identitäten erstellt werden. Die Lernenden werden aufgefordert, ein Profil für eine Person zu erstellen, die zum Kultur- und Sprachkreis der Zielsprache gehört. Mit der Annahme einer anderen Identität wird gleichzeitig ein wichtiger Perspektivwechsel vollzogen, der die Lernenden in die Situation versetzt, zumindest gedanklich Mitglied eines anderen Kulturkreises zu sein.

Abb. 3b: Einsatzszenarien mit Sozialen Netzwerken - Profile für alternative Identitäten erstellen

Didaktisches Modell: erarbeitend

Methode: kollaboratives Lernen und Arbeiten

Kompetenzstufe: A2 – B2

Kurzbeschreibung: Die Aufgabenstellung ist ähnlich wie im vorherigen Beispiel. Die Lernenden müssen ein Profil für eine imaginäre Person erstellen, die ein/e Muttersprachler/in ihrer Zielsprache ist. Allerdings geschieht das in dieser Aufgabenstellung innerhalb einer Gruppe von 2-3 Personen. Die Tatsache, dass das Profil hier in Gruppenarbeit erstellt wird, unterstützt reflexive Prozesse über Sprachgebrauch und Kultur in der Zielsprache.

Abb. 3c: Einsatzszenarien mit Sozialen Netzwerken - Gruppenprofile erstellen

Didaktisches Modell: erarbeitend bis explorativ

Methode: verschiedene Methoden der Globalen Simulation

Kompetenzstufe: B1 – C2

Kurzbeschreibung: Die Methode der *Simulation Globale* wurde in den 70er Jahren in Frankreich von Francis Debyser und Jean-Marc Caré entwickelt. Im Mittelpunkt der Simulation steht eine Art parallele Welt, die im Klassenzimmer geschaffen wird. Alle Lernenden nehmen dabei eine neue, fiktive Identität an und simulieren das Leben im Land der Zielsprache. Es gibt verschiedene Themen, um diese Methode umzusetzen. So kann ein Haus oder eine Insel der Rahmen für die *simulation globale* sein. Die Lernenden entwickeln innerhalb dieses Rahmens Identitäten und müssen Aufgaben bzw. Konflikte lösen. Im Rahmen einer *simulation globale* kann die Nutzung des Sozialen Netzwerks ein Teil der fiktiven Welt sein, in der sich die Lernenden bewegen. So wäre es vorstellbar, dass sich die Teilnehmer jeweils ein Profil erstellen, das zu ihrer Identität während der Simulation passt. So kann die Simulation auch über den Unterricht hinaus bestehen. Das Soziale Netzwerk ist dann einfach ein Teil der Simulation und einige Aufgabenstellungen können mithilfe des Sozialen Netzwerks gelöst werden.

Abb. 3d: Einsatzszenarien mit Sozialen Netzwerken - Globale Simulation

Was sollte beachtet werden

Auch hier stellt sich die Frage nach dem Umgang mit Internetjargon. Wie auch beim Einsatzszenario mit *twitter* empfiehlt es sich, das Thema vorab zu besprechen und Kriterien bzw. Limits festzulegen. Eine große Gefahr beim Einsatz von Sozialen Netzwerken ist auch der Umgang mit sozialen Hierarchien. Um zu verhindern, dass Popularitätswettbewerbe entstehen, ist das Verwenden von alternativen Identitäten oder Gruppenidentitäten ratsam. Datenschutzprobleme können entstehen, wenn es sich um offene Soziale Netzwerke handelt und ebenso ist zu klären, inwieweit das interne Netzwerk für die Arbeit innerhalb der Gruppe von Außenkontakten geschützt wird bzw. wie damit umgegangen werden soll.

Für die Bewertung muss wiederum genau festgelegt sein, wie viele und welche Beiträge geschrieben werden sollen und ob und wie Fehler korrigiert werden.

5 Virtuelle Systeme und Multiplayer Online Spiele

Begriffserklärung

Virtuelle Systeme (oder Welten) wie *Second Life* und *multiplayer online* Spiele gehören zum Imperium der Unterhaltungsindustrie und sind Teil eines rasant wachsenden Marktes. Dass hinter den Simulationen auch ein Potential für Bildungs- und Trainingszwecke steckt, wurde erst vor wenigen Jahren erkannt. Seitdem gibt es immer neue Entwürfe zur Implementierung von virtuellen Welten und Online-Spielen (zum Beispiel

serious games und *digital-game-based-learning*) in verschiedene Lehr- und Lernkontexte. Bereits Prensky (2001) hat sich mit dem enormen Interesse an Computer- bzw. Onlinespielen auseinandergesetzt und gefordert, die Bindungskraft dieser Spiele für Bildungszwecke zu nutzen.

Virtuelle Welten sind die Weiterentwicklung von textbasierten *multi user domains*, wie sie noch in den 80er und 90er Jahren existierten. Hier bewegen sich die Nutzer mithilfe von textbasierten Informationen und Anweisungen in einer themenzentrierten, hochkomplexen, virtuellen Welt, die sich meist an Abenteuer- und Rollenspielumgebungen anlehnt (Jörissen & Marotzki 2009). Heutige *multi user virtual environments* basieren zumeist auf elaborierten graphischen Umgebungen und erlauben Nutzern aus aller Welt, in einem dynamischen, virtuellen System miteinander zu kommunizieren und zu interagieren. Die bekanntesten aktiven, virtuellen Systeme sind *Second Life*, *There* und *Active World* sowie Online-Spiele wie *World of Warcraft* oder *Everquest*. Virtuelle Systeme werden von einer großen Bandbreite sozialer Gruppen für ihre jeweiligen Zwecke genutzt. So finden sich neben den typischen Nutzerprofilen, die *Second Life* als Unterhaltungsmedium nutzen, auch Wissenschaftler und Hochschulen, die das System für Bildungs- und Forschungszwecke einsetzen.

Nutzung

Virtuelle Systeme können für bestimmte Bereiche des Fremdsprachenerwerbs, die sich kaum oder schwer im Unterricht umsetzen lassen, besonders wertvoll sein. Einer dieser Bereiche, der oft in diesem Zusammenhang angeführt wird, ist die Förderung kommunikativer bzw. pragmatischer Kompetenz in der Fremdsprache. Basierend auf den zentralen Prämissen der Pragmatik hat sich im englischsprachigen Raum der Bereich der *interlanguage pragmatics* entwickelt, der sich explizit mit der Entwicklung und dem Einsatz von kommunikativen Strategien im Hinblick auf soziokulturelle Kontexte bei Fremdsprachenlernern beschäftigt (Kasper & Schmidt 1996).

Die Beherrschung kontextangemessener sprachlicher Äußerungen und Interpretationen ist eine komplexe Anforderung an die Fremdsprachenlerner, die hier nicht nur über ein ausreichendes Vokabular und grammatische Kenntnisse der Fremdsprache verfügen müssen, sondern auch den sozialen (kollektiven und individuellen) Kontext berücksichtigen müssen. Bedeutung wird in einer Sprache auf verschiedene Art und Weise – das heißt sprachlich und nicht-sprachlich – kommuniziert und interpretiert. Tatsächlich ist es sehr schwierig, pragmatische Kompetenzen im Unterricht zu vermitteln. Die Gründe dafür können sehr vielfältig sein, unter anderem liegt es in dieser noch jungen Disziplin an einem Mangel an Kursmaterial, den wenigen Erkenntnissen zu methodischen Umsetzungen und den Schwierigkeiten, pragmatische Kompetenzen zu beurteilen und zu bewerten. Computerbasierte Kommunikation und Virtuelle Systeme gewinnen im Fremdsprachenerwerb besonders auch im Hinblick auf pragmatische Kompetenzen zunehmend an Bedeutung und haben bereits einige beachtliche Ergebnisse erzielt. So fanden Belz und Vyatkina (Belz & Vyatkina 2005) in ihrer Studie, die sie mit englischsprachigen und deutschen Studenten durchführten, heraus, dass computerbasierte Kommunikation im Verbund mit korpusbasiertem Lernen zu einer höheren sprachlichen Akkuratheit beim Einsatz von Modalpartikeln im Deutschen führte. Hinzu kommt, dass computerbasierte Kommunikation die Konzentration auf die sprachlichen Formen pragmatischer Kompetenz bei Fremdsprachenlernen besonders fördert, da sie non-verbale Ausdrucksformen nahezu ausschließt (Ware & Kramersch 2005).

Virtuelle Systeme unterscheiden sich zum Teil erheblich voneinander. So verfolgen soziale Virtuelle Systeme wie *Second Life* einen anderen Zweck als reine Online-Spielgemeinschaften und weisen daher auch zum Teil besondere pragmlinguistische Merkmale auf. Der Eintritt in eine Online-Spielgemeinschaft oder in ein Virtuelles System stellt Fremdsprachenlernen eine Umgebung zur Verfügung, in der sie mit authentischen Sprechansätzen in unterschiedlichen sozialen Situationen konfrontiert werden. Das ist eine ideale Ausgangssituation für die Sensibilisierung und für das Einüben pragmatischer Kompetenzen. Im Fremdsprachenerwerb gibt es bisher nur wenige Projekte, die

den Einsatz von Virtuellen System und Online-Spielen dokumentieren, dafür ist die Verbindung zwischen der Vermittlung pragmatischer Kompetenz und dem Einsatz Virtueller Systeme noch entschieden zu jung. Dass dieser Bereich allerdings großes Potential aufweist, beweisen Projekte wie *Croquelandia*, das leider nur zu Forschungszwecken eingerichtet wurde und nach der Fertigstellung des Projekts nicht mehr zugänglich ist. *Croquelandia* wurde als *Synthetic Immersive Environment* (SIE) konzipiert und von Julie Sykes (2008) an der *University of New Mexico* aufgebaut und begleitet. Im Mittelpunkt des Projekts stand die Verbesserung pragmatischer Kompetenzen bei der Formulierung von Bitten und Entschuldigungen auf Spanisch für Lerner mit Englisch als Muttersprache. Der Forschungsbericht von Sykes (2008) hat gezeigt, dass sich die pragmatischen Kompetenzen der Lerner zumindest leicht verbessert haben. Während sich die Strategien der Lerner, eine Bitte auf Spanisch zu formulieren, sich auch weiterhin an den ausgangssprachlichen Mustern orientierten, konnten zumindest bei der Formulierung von Entschuldigungen erhebliche Verbesserungen festgestellt werden. Die Ergebnisse sind hier zweifelsohne hinter den Erwartungen zurück geblieben; Sykes führt dafür unter anderem einen Mangel an impliziten Feedbacks innerhalb des virtuellen Systems an. Außerdem scheint die Auswahl der Aufgaben eine Rolle gespielt zu haben (es waren zu wenige Wahlmöglichkeiten vorhanden). Dennoch konnte die Studie zeigen, dass die Lernenden eine gesteigerte Aufmerksamkeit für die richtige Formulierung von Bitten und Entschuldigungen auf Spanisch entwickelten.

Vergleichbar ist auch die Studie von Soares (2010), die sich mit dem *Multiplayer-Online* Spiel *World of Warcraft* beschäftigt. Sie kommt zu dem Schluss, dass die virtuelle Welt des Spiels eine wertvolle Umgebung für die Sozialisation und Entwicklung von pragmatischer Kompetenz in der Fremdsprache darstellt. SIEs, virtuelle Welten und *Multiplayer-Online*-Spiele haben also möglicherweise ein hohes Potential bei der Entwicklung von pragmatischen und interkulturellen Kompetenzen, aber es fehlt leider noch an Einsatzszenarien, die dieses Potential wirklich ausschöpfen können.

Was sollte beachtet werden:

Werden SIEs für den Fremdsprachenunterricht benutzt, muss man ganz klar die Frage nach Aufwand und Nutzen stellen. Bisher gibt es kaum Projekte, die fertige SIEs zur Verfügung stellen und eine solche Umgebung selbst zu programmieren ist für individuelle Bildungseinrichtungen nicht möglich. Auch beim Einsatz von *Second Life* oder *World of Warcraft* gibt es viele Bedenken. Wird das Projekt nicht in einem separaten, geschlossenen Abschnitt dieser Virtuellen Systeme durchgeführt, bestehen rechtliche Bedenken zu Datenschutz und Zugang bzw. Kontakt zu anderen Personen oder Institutionen, die nicht zum Teilnehmerkreis gehören.

Fazit

Internetbasiertes Lernen und Arbeiten im Fremdsprachenunterricht steht, wie so viele Angebote die das Internet als Lernmedium nutzen, noch immer am Anfang. Dabei ist abzusehen, dass dieser Bereich sich zu einem integrativen Bestandteil der Fremdsprachendidaktik entwickeln wird. Die Möglichkeiten des internetbasierten Lernens werden den „traditionellen“ Unterricht nicht ersetzen, sie bereichern ihn vielmehr. Die vernetzten Strukturen, die Dokumentationsmöglichkeiten und die permanente Zugriffsmöglichkeiten des Internets sind die Voraussetzungen für eine Umgebung, die das Lernen und Lehren einer Fremdsprache verändert und auch über die Zeit des Unterrichts hinaus erweitert. Das zeigen die in dieser Arbeit vorgestellten und bereits relativ etablierten Einsatzszenarien mit *Wikis*, Sozialen Netzwerken und *twitter*. Während es der Einsatz von *twitter* und Sozialen Netzwerken erlaubt, in verschiedenen Abstufungen in einem relevanten und lebensnahen Kontext in einer Interessens- bzw. Lerngemeinschaft in der Zielsprache zu kommunizieren und authentische Sprechansätze zu schaffen, stehen *Wikis* für eine methodische Wandlung bei der Vermittlung der Fähigkeit Schreiben. Im Mittelpunkt steht hier die neuartige und problemlose Umsetzung von kollaborativen Schreibaufgaben und die Wandlung des Autorenbegriffs. Allgemein lässt

sich außerdem feststellen, dass die meisten internetbasierten Anwendungen schriftbasiert sind, was zwangsläufig eine Aufwertung und Neubewertung der Vermittlung der Fähigkeit Schreiben nach sich ziehen muss. Auch die Fragestellung, wie im institutionalisierten Fremdsprachenerwerb mit Internetjargon umzugehen ist, wird die Fremdsprachendidaktik in Zukunft beschäftigen. Die beständige Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten und die zunehmende Durchdringung des Alltags durch digitale und internetbasierte Anwendungen sind noch längst nicht abgeschlossen. Der Wandel der Kommunikationsgewohnheiten, die Bedeutung des Internets als Mittel und Weg der sozialen Integration und die veränderten Wahrnehmungsmuster und Arbeitsweisen, die durch das Internet hervorgebracht und zum Teil erst ermöglicht wurden, stehen für ein neues Anforderungsprofil, das auch beim Erlernen und für die Beherrschung einer Fremdsprache gilt. Dabei sind noch längst nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft. Die ersten Studien über den Einsatz von Virtuellen Systemen und Multi-Player Online Spielen zeigen, welches Potential in diesen Anwendungen steckt, die allein schon durch ihren hohen Grad an Involviertheit und die Bindungskraft durch die Gemeinschaft der Spieler bzw. Nutzer ein völlig neuartiges Anwendungsfeld in der Fremdsprachenvermittlung darstellen.

Besonders im Hinblick auf die Vermittlung von pragmatischen Kompetenzen werden computer- und internetbasierte Anwendungen im Fremdsprachenunterricht an Bedeutung gewinnen, denn sie bieten vielfältige Voraussetzungen für die Auseinandersetzung mit Aspekten der Pragmatik in der Zielsprache. Zu nennen wäre hier die Möglichkeit der Dokumentation von kommunikativem Verhalten sowie das Fehlen non-verbaler Ausdrucksmöglichkeiten, das die Fokussierung auf die rein sprachlichen Ausdrucksmittel fördert. Außerdem ist es der hybride Charakter zwischen asynchroner und synchroner Kommunikation einiger Anwendungen, der den Lernern die Voraussetzungen einer authentischen Gesprächssituation bietet, ihnen aber gleichzeitig einen geschützten Raum zur Verfügung stellt und eine leicht zeitversetzte Reaktion ermöglicht.

Die Voraussetzungen und Potentiale der Multimedia-Technologie und insbesondere der Entwicklungen im Bereich des internetbasierten Lernens führen zur Entstehung völlig neuer (virtueller und realer) Lernumgebungen, die ein Umdenken im Bereich der Lern- und Lehrszenarien erfordern. Ein Mehrwert des Einsatzes digitaler Informations-, Kommunikations- und Partizipationsmedien gegenüber anderen Unterrichtsmedien und Lernszenarien ergibt sich nur genau dann, wenn medienspezifische und didaktische Überlegungen miteinander verwoben werden und die innovativen Potentiale sowie die mediengerechten Anforderungen durch geeignete Aufgaben- und Arbeitsformen zielgerichtet im Handlungsraum Unterricht umgesetzt werden.

Bibliographie

- Arnold, N., Ducate, L. & Kost, C. (2009). Collaborative Writing in Wikis: Insights from Culture Projects in German Classes. In: *CALICO Monograph Series* 8, 115–144.
- Aßbeck, J. (1993). Lernen wie man fremdsprachig schreiben lernt: Der mühsame Weg zur Selbständigkeit. In: *Praxis Fremdsprachenunterricht* 40 (3), 229–237.
- Belz, J. & Vyatkina, N. (2005). Learner corpus analysis and the development of L2 pragmatic competence in networked intercultural language study: The case of German modal particles. In: *The Canadian Modern Language Review* 62 (1), 17–48.
- BITKOM Presseinformation http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM-Pressinfo_Communitys_14_03_2010.pdf (Zugriff am 08.02.2011)
- Einsiedler, W. (1981). *Lehrmethoden. Probleme und Erkenntnisse der Lehrmethodenforschung*. München: Urban & Schwarzenberg.
- Hanselmann, S. *Easy Wiki Hosting*, Scott Hanselman's blog, and Snagging Screens. <http://msdn.microsoft.com/en-us/magazine/cc700339.aspx> (Zugriff am 17.07.2010)
- JIM-Studie (2009). *Jugend, Information, (Multi-)Media*. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf10/JIM2010.pdf> (Zugriff am 08.02.2011)
- Jörissen, B. & Marotzki, W. (2009). *Medienbildung - eine Einführung. Theorie -Methoden - Analysen*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Kasper, G. & Schmidt, R. (1996). Developmental issues in interlanguage pragmatics. In: *Studies in Second Language Acquisition* 18, 149-169.
- Njoo, M. & de Jong T. (1993): Exploratory learning with a computer simulation for control theory: learning processes and instructional support. In: *Journal of Research in Science Teaching* 30 (8), 821–844.
- Parry, D. *Twitter for Academia -Thoughts on Emerging Media and Higher Education*. <http://academhack.outsidethetext.com/home/2008/twitter-for-academia/> (Zugriff am 17.07.2010.)
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2008): *Digital Natives, Digital Immigrants*. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (Zugriff am 27.04.2010.)
- Rheingold, H. (2008). *Smart mobs. The next social revolution*. Cambridge: Basic books.
- Roche, J. (2008). *Fremdspracherwerb, Fremdsprachendidaktik*. Tübingen: Francke.
- Scrivener, J. (2007). *Learning teaching. A guidebook for English language teachers*. Ismaning: Hueber.
- Skykes, J. M., Oskoz A. & Thorne S. (2008). *Web 2.0, Synthetic Immersive Environments, and Mobile Resources for Language Education*. http://language.la.psu.edu/~thorne/SykesOskozThorne_CALICO_08.pdf (Zugriff am 27.04.2010.)
- Soares Palmer, D. (2010). *Second Language Pragmatic Socialization in World of Warcraft*, Dissertation an der University of California. <http://linguistics.ucdavis.edu/pics-and-pdfs/DISSERTATION%20Soares.pdf> (Zugriff am 03.03. 2011)
- Sotillo, S. M. (2006). *Discourse Functions and Syntactic Complexity in Synchronous and Asynchronous Communication*. <http://ilt.msu.edu/vol4num1/sotillo/default.html> (Zugriff am 29.05.2010.)
- Tudini, V. (2003). Using Native Speakers in Chat. In: *Language Learning & Technology* 7 (3), 141–159. <http://ilt.msu.edu/vol7num3/tudini/default.html> (Zugriff am 29.05.2010.)
- Ware, P. & Kramersch, C. (2005). Toward an intercultural stance: Teaching German and English through telecollaboration. In: *The Modern Language Journal* 89 (2), 190-205.
- Wolff, D. & Legenhausen, L. (1991). Der Micro-Computer als Hilfsmittel beim Sprachenlernen: Schreiben als Gruppenaktivität. In: *Praxis des neusprachlichen Unterrichts* 38 (4), 346–456.