

Sándor Jaszenovics (Pécs)

Handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht mit digitalen Medien

1. Einführung

„Die Digitalität ist unter uns. Sie ist es, die in allen Mitteilungen, in allen Zeichen unserer Gesellschaft herumspukt.“ Die Aussage Baudrillards (1988: 104) überrascht im 21. Jahrhundert keinen mehr und wird von vielen als trivial bewertet. Digitalisierungen findet man in fast allen Lebensbereichen. Digitale Geräte und ihre Anwendungen können sogar als Erweiterungen des menschlichen Gehirns und Gedächtnisses betrachtet werden und dienen als Hilfsmittel bei der Lösung zahlreicher Probleme. Das Phänomen des „*google effects*“ (Sparrow/Liu/Wegner 2011), auch als digitale Amnesie bekannt, bei dem man Suchmaschinen statt das eigene Gedächtnis nutzt, um sich Informationen zu verschaffen, wird immer mehr zur täglichen Routine.

Das Internet schafft auch Parallelwelten, in denen Aktivitäten aus der ‚Realität‘ wiederzufinden sind. So ist beispielsweise die Gemeinschaft der sozialen Netzwerke eine Abbildung der Gesellschaft, in der wir leben, die geschlossenen Gruppen innerhalb eines Netzwerks sind soziale Abgrenzungen in den Kategorien Unterhaltung, Wirtschaft und Bildung.

Die wichtigste Frage ist sicherlich, wie der Mehrwehrt der Digitalisierung unserer Welt im DaF-Unterricht am effektivsten genutzt werden kann, sodass dabei die *face to face* Kommunikation weiterhin relevant bleibt. Sollte die Existenz der Parallelwelt des Internets auch den Fremdsprachenunterricht beeinflussen? Es ist unumstritten, dass Lerner einer Fremdsprache heutzutage im Unterricht mit Aktivitäten und Arbeitsmaterialien konfrontiert werden, die vor wenigen Generationen noch absolut unvorstellbar waren (hierzu: Eickelmann 2010). Welche sind diese Veränderungen, die im digitalen Zeitalter in einer modernen Deutschstunde einem Fremdsprachenlehrer aus dem 20. Jahrhundert auf jeden Fall auffallen würden?

Der vorliegende Beitrag setzt sich zum Ziel, Möglichkeiten der Mediennutzung im DaF-Unterricht zu reflektieren und die nötigen Kompetenzen für die Arbeit mit neuen Technologien darzustellen. Es werden Potenziale von digitalen Medien dargestellt, wobei diese als Unterrichtsmedien verstanden werden, d. h. sie werden im Klassenzimmer in konkreten Unterrichtssituationen verwendet. Anhand von Lernszenarien wird darüber hinaus dargestellt, wie Leitprinzipien des modernen Fremdsprachenunterrichts wie Handlungsorientierung, Lernerorientierung und Prozessorientierung den Lehrprozess unterstützen, wenn digitale Medien zum Einsatz kommen.

2. Voraussetzungen für die Arbeit mit digitalen Werkzeugen im Fremdsprachenunterricht

Nach der kommunikativen Wende, noch vor dem Zeitalter der sozialen Medien und Web 2.0 spielten authentische Texte, Bilder, Filme eine zentrale Rolle. Sie tauchen auch heute noch im Kontext von authentischen Lernsituationen auf, wobei es die Aufgabe des Lehrenden ist, sie den Ansprüchen der Lerner entsprechend zu didaktisieren und mit Aufgaben zu versehen, die alle Fertigkeiten integriert fördern und entwickeln. Insbesondere beim kommunikativen Ansatz kann der wünschenswerte Lernprozess „learning without being taught“ (Papert 1980: 7) mit Hilfe digitaler Medien, beispielsweise sozialer Medien wie *Facebook* und *YouTube*, besonders gut umgesetzt werden. Nicht nur die für den Unterricht didaktisch aufbereiteten Medien aus dem World Wide Web fördern Fertigkeiten und Kompetenzen, sondern auch die Fülle von nicht didaktisierten Medieninhalten trägt zur Förderung von beispielsweise grammatischen Strukturen und Wortschatz bei. Für einen effektiven, mediengestützten Unterricht ist zum einen der Zugang zu den entsprechenden Medien und zum anderen die didaktische Kompetenz des Lehrenden von Bedeutung (Mandl 2009). Im postkommunikativen Fremdsprachenunterricht wird die Tendenz verfolgt, möglichst alle, also auch die im Alltag genutzten, Medien einzubeziehen. Von den Praktikern wird in diesem Zusammenhang unter anderem auf alltägliche, relevante Kommunikationskanäle (etwa die E-Mail) und Kommunikationsplattformen wie Diskussionsforen hingewiesen (weitere Beispiele bei Martin 2002: 91). Vor diesem Hintergrund ist es sinnvoll, das Internet und die digitalen Medien zum festen Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts zu machen.

Im Folgenden werden unter digitalen Medien vor allem Anwendungen und Werkzeuge verstanden, die online zugänglich sind und über unterschiedliche Funktionen verfügen. Auf Formen des digitalen Lernens wie *blended learning*, die Benutzung von Sprachlernsoftware und digitalen Wörterbüchern wird nicht eingegangen.

Der Einsatz von digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht unterliegt zwei Voraussetzungen. Erstens bedarf es einer digitalen Infrastruktur. Hierunter versteht man das Vorhandensein der benötigten Geräte, wie Computer, Laptops und Smartphones und eine stabile Internetverbindung. Hinzu kommen noch bestimmte Hintergrundprogramme wie *Flash Player*, *Java* u. a., die das einwandfreie Funktionieren von Tools gewährleisten. Der Einsatz von digitalen Tools als Unterrichtsmedium erfordert die Benutzung von Geräten im Unterrichtsgeschehen. Dies bedeutet, dass Lernende mit Hilfe von Computern oder anderen Endgeräten untereinander interagieren, Informationen miteinander und mit dem Lehrenden teilen oder sich Wissen aneignen und sich dabei der Oberfläche diverser digitaler Tools bedienen. Eine optimale infrastrukturelle Lösung für ein solches Lernszenario ist ein (Computer)raum, in dem jeder Lernende mit seinem eigenen

Computer, Laptop oder Tablet arbeiten kann. Damit bei synchron-kommunikativen Aufgaben, beispielsweise beim Einsatz von Feedbackwerkzeugen, die Ergebnisse für alle sichtbar werden, ist zudem ein interaktives Whiteboard oder ein Videobeamer erforderlich.

Die meisten Schulen verfügen nicht über einen speziell für den Fremdsprachenunterricht eingerichteten Raum. In diesem Fall kann das Konzept des „BYOD“ (*bring your own device*) Abhilfe schaffen. Nach diesem Ansatz (Feick 2015) nutzen die Lernenden ihre eigenen Geräte, typischerweise Smartphones, Tablets, gegebenenfalls auch ihre Laptops. Allerdings lässt dieser Ansatz auch einige Fragen offen: Verstößt man dadurch gegen die Regeln der Schule? Können wir von allen Lernenden erwarten, dass sie entsprechende Geräte besitzen und somit auch im schulischen Kontext nutzen? Sind diese Geräte nicht ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt?

Die zweite Voraussetzung, damit sich Lehren und Lernen mit digitalen Medien in der Praxis überhaupt vollziehen kann, liegt in der ausreichenden digitalen Kompetenz des Lehrenden. Der Begriff digitale Kompetenz ist äußerst komplex (zu allem: Jaszenovics 2011: 4 et seq.) und bedarf einer detaillierteren Erklärung. Man spricht von pädagogische IKT Kompetenz (Dringó-Horváth 2012) oder auch von mediendidaktischer Kompetenz, die Lehrperson sollte also in der Lage sein, lernförderliche Potenziale und Funktionen von Medienangeboten identifizieren und reflektieren zu können und für die Gestaltung zeitgemäßer Lern- und Arbeitsformen zu nutzen (Mayrberger 2014). Wenn man über den Einsatz digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht spricht, ist zunächst die Ebene der Hardware von Bedeutung. Hierzu gehören Unterrichtsmedien wie Computer, Laptops oder Tablets und alle peripheren Ergänzungsgeräte, etwa der USB-Stick, das interaktive Whiteboard, der Scanner etc. Der Lehrende sollte mit den Grundfunktionen dieser Geräte vertraut sein und sie richtig bedienen können.

Auf einer weiteren Ebene kommen das Internet und seine Anwendungen hinzu. Diese sind Online-Werkzeuge, die über eine Fülle unterschiedlicher Funktionen verfügen. Die Komplexität der Anwendungen erschwert zuweilen die Arbeit des Lehrenden. Er sollte in erster Linie fähig sein, die für den persönlichen Kontext relevantesten und effektivsten Werkzeuge auszuwählen und sie professionell bedienen zu können. Hierzu gehören wiederum die sozialen Netzwerke, E-Mail-Programme und Online-Ressourcen in Form von Websites. Diese sind für den privaten Alltag mittlerweile unentbehrlich, können aber auch im schulischen Kontext verwendet werden. Drittens ist es von Vorteil, wenn sich der Lehrende auch mit der gängigen Software, vor allem mit Webbrowsern und Medienplayern, auskennt. Erst diese ermöglichen die Produktion und Präsentation von digitalen Inhalten.

Die technischen Kompetenzen bilden zugleich die Basis für die digital-methodische Kompetenz. Der Lehrende kennt sich also so gut mit den Informations-

technologien aus, dass er selbstständig entscheiden kann, in welchem Lern- oder Lehrkontext der Einsatz relevant ist, zumindest einen Mehrwert zu herkömmlichem Medien darstellt oder gar unabdinglich ist. Die Verzahnung der oben beschriebenen Subkompetenzen, wie das Wissen über Geräte und Anwendungen, die für den Fremdsprachenunterricht vom Nutzen sind und die methodische Vielfalt des Lehrenden, ist demzufolge der Schlüssel zum effektiven Einsatz.

Durch die parallele Existenz des Zielsprachenlandes im Internet haben die Lernenden unbeschränkten Zugriff auf authentische Texte, Bilder, Audiodateien und Videos. Die Vielzahl von Medien ermöglicht es ihnen, diese wiederum auf Mikrooberflächen des Internets zu speichern, sie fortlaufend zu bearbeiten und mit ihrer Hilfe im Rahmen eines aktiven, handlungsorientierten Lernprozesses neue Lernprodukte entstehen zu lassen. Diese Lernprodukte können dann wiederum mit anderen Usern zu verschiedenen Zwecken geteilt werden. Dieses komplexe Lernarrangement ist mit herkömmlichen Medien nur in einer sehr langen Zeitspanne realisierbar. Die Beschaffung geeigneter Materialien war vor dem Internetzeitalter nicht nur kompliziert, sondern vor allem zeichnete sich der Lernprozess nicht gerade durch Handlungsbzw. Lernerorientierung aus. Eine digitale Kompetenz war nicht nötig, um fremdsprachliche Lernprozesse einzuleiten bzw. zu begleiten. Im Folgenden sollen einige Beispiele aufzeigen, was die Fusion konkret bedeutet.

Der digital kompetente Lehrer weiß, welche Funktionen von *digitalen Systemen* effektiv genutzt werden können. Unter (online verfügbaren) digitalen Systemen können E-Mail-Programme, Online-Foren, Suchmaschinen, dynamische Online-Lexika oder soziale Netzwerke wie *Facebook* oder andere geschlossene Online-Systeme verstanden werden, die von Usern gestaltet und erweitert werden können.

Da soziale Netzwerke den Alltag von Jugendlichen ohnehin erheblich mitbestimmen, können Mikro-Netzwerke, sprich geschlossene Lerngruppen innerhalb dieser Netzwerke, als Kommunikations- und Wissensvermittlungsplattform dienen. Ein typisches Anwendungsbeispiel hierfür ist, wenn der Lehrende einen lernerorientierten Ansatz verfolgt und in Form einer Umfrage beispielsweise unterrichtsrelevante Themeninteressen abrufen und durch die Lernenden individuell bewerten lässt. Dadurch, dass man die Interessen der Lernenden in den Mittelpunkt des Lernprozesses stellt, erzeugt man zusätzliche Motivation und animiert zum kritischen Denken. (Kergel/Heidkamp 2015).

Auch bei *Suche und Austausch von Informationen* sind digitale Medien hilfreich. Im Laufe der Verwirklichung eines Unterrichtsprojekts können relevante Inhalte in Form von Lesezeichen gespeichert und mit anderen Lernenden geteilt werden. In Bezug auf Inhaltsorientierung der Aufgabenstellung bedeutet dies, dass die Lernenden befähigt werden, neues Weltwissen (Grossenbacher/Sauer/Wolff 2012: 17) zu erwerben und idealerweise an andere Lernende weiterzugeben. In der Praxis kann der Lehrende zum Beispiel eine Rechercheaufgabe zum Thema

Bierbrauereien stellen, bei der die Lernenden Informationen in Form von Websites sammeln sollen. Die Lernenden können im Anschluss ihre Suchergebnisse auf der Oberfläche des Social Bookmarking-Programms speichern, aber auch die Ergebnisse ihrer Mitlernenden durch einen Klick auf ihren eigenen Account übertragen. Hierfür sind Systeme wie *Pearltrees* oder *Delicious* sehr gut geeignet.

Für die *Produktion und Präsentation von digitalen Inhalten* sind Online-Pinnwände (*Linoit, Padlet*) besonders nützlich. Diese haben den Vorteil, dass sie zum einen kollaboratives Arbeiten ermöglichen und damit die soziale Kompetenz der Lernenden fördern. Zum anderen erfolgt das Lernen auf multimedialer Ebene, das heißt die Lernenden werden auf mehreren Sinneskanälen (auditiv, visuell, teilweise auch haptisch) stimuliert (Sacher 2000: 98). Dies sind die Eigenschaften, die wohl den größten Unterschied zu Offline-Medien darstellen.

Um möglichst effektiv digitale Medien in den Fremdsprachenunterricht zu integrieren, sollten Lehrerkompetenzen auf allen drei Ebenen (*digitale Systeme/Suche und Austausch von Informationen/Produktion und Präsentation von Informationen*) vorhanden sein. Eine starke Trennung der drei Ebenen ist jedoch nicht möglich. Die Kategorien überlappen sich, denn es ist zum Beispiel auch in digitalen Systemen wie sozialen Netzwerken möglich, Informationen auszutauschen oder Medieninhalte zu produzieren. Die angeführten Tools sind auch exemplarisch gemeint und durch den dynamischen Charakter der einzelnen Anwendungen können immer wieder erweiterte Funktionen auftauchen. Auch Designs und Layouts verändern sich rasch bei manchen Tools.

Der Lehrende muss also in der Lage sein, aus der Fülle der Tools die geeignetsten auszuwählen und diese mit adäquaten Arbeitsaufträgen und Aufgaben zu kombinieren, wobei sprachliche Fertigkeiten und weitere Kompetenzen, etwa soziale Kompetenzen, geschult werden. Die beschriebene Entwicklung im Umgang mit Medien kann durchaus eine Herausforderung für den Fremdsprachenlehrer sein und eröffnet daher zusätzliche Fragestellungen:

Wird die digitale Kompetenz im universitären Bereich in Lehramtsstudiengängen angemessen gefördert? (siehe zu dieser Frage Dringó-Horváth 2012) Sind die Fremdsprachenlehrer ausreichend motiviert, mit neuen Medien zu arbeiten und wie kann man die Lust auf moderne Methoden gegebenenfalls steigern? Zu letzterem lässt sich allgemein bemerken: Es ist anzunehmen, dass nur die Lehrenden, in deren Alltag digitale Medien einen festen Platz haben, selbstsicher ihren eigenen Unterricht durch digitale Medien unterstützen werden. Die Diskrepanz in der Medienkompetenz zwischen Lehrenden und Lernenden darf also nicht allzu groß sein. Auch Experimentierfreude und Risikobereitschaft sollten den Fremdsprachenlehrer in Hinsicht auf die Benutzung von digitalen Medien prägen. In manchen Unterrichtssituationen ist die Unterstützung von Lehrenden durch technisch begabte Lernende positiv zu bewerten und kann die Funktion des Lehrenden als Lernbegleiter stärken.

Von ausschlaggebender Bedeutung ist jedoch die methodische Herangehensweise, die nicht nur möglichst komplex, sondern insbesondere auch kompetenzorientiert sein sollte. Der Lehrende muss möglichst zielorientiert seinen digitalen Unterricht planen, gründlich abwägen, welche Fertigkeiten im Mittelpunkt der Förderung stehen und mit welchen digitalen Tools sich eine große Bandbreite von Kompetenzen entwickeln lässt. In der Praxis kann eine auf dem ersten Blick einfache Aufgabenstellung wie das Dokumentieren des Schulalltags mit Hilfe einer Handykamera und die anschließende Veröffentlichung und Diskussion auf einem Videoportal wie *YouTube* eine ganze Fülle von Kompetenzen bedienen: neben der Förderung der allgemeinen Sprachkompetenz lernen die Lernenden ganz nebenbei auch Videobearbeitung, Verantwortungsbewusstsein bei der Veröffentlichung von Medieninhalten und effektive Kooperation innerhalb einer Lerngruppe.

3. Wandel im Medieneinsatz durch Digitalität. Medien im kommunikativen Ansatz früher und heute

Neue Medien im Fremdsprachenunterricht erfüllen zahlreiche Funktionen: an erster Stelle steht die Unabhängigkeit von Zeit und Raum, sie schaffen darüber hinaus auch Zugang zu multimedialen Informationen und erleichtern die Kommunikation des Zielsprachenlandes. Sie sind ein unschlagbares Mittel zur Aneignung fremdsprachlicher Medienkompetenz, wobei der Lernende zum „Manager seines eigenen Lernens“ wird (Roche 2012: 11).

Das Internet ist hierbei ein Metamedium, das den Umgang mit herkömmlichen Medien verändert und sowohl dem Lehrenden, als auch dem Lernenden eine andere Herangehensweise für die Arbeit bietet. „Meta“ steht dabei für die Eigenschaft des Internets, allerlei Medientypen, also insbesondere textbasierte, auditive, visuelle und audiovisuelle, auf einer Oberfläche zu vereinen. Diese Eigenschaft verändert und erleichtert den Einsatz von Medien im kommunikativen Unterricht, wobei Medien vor allem im Sinne der Authentizität zum Einsatz kommen. Diese Medien sind nicht speziell für den Fremdsprachenunterricht aufbereitet und passen sich nicht unbedingt dem Sprachniveau des Lernalters an. Musikvideos und diverse Videoclips hat man früher aus Fernsehsendungen aufgezeichnet und in Form von Videokassetten in den Unterricht eingebracht (das Ziel dabei war, das Zielsprachenland ins Klassenzimmer zu holen). Heute bieten Videoportale wie *YouTube*, *Vimeo* oder *Clipfish* eine weite Bandbreite von Videos, die passend zu jeder Lehrwerkslektion ausgewählt und online angeschaut werden können. Auch Radiosendungen muss man heutzutage nicht mehr im Zielsprachenland aufzeichnen. Die Websites der Radiosender bieten in ihren RSS-Feeds Podcasts an, die man kostenlos herunterladen und mit anderen Endgeräten, wie MP3-Playern oder auch Smartphones, anhören kann. Weiterhin kann man im Internet sehr einfach authentische und aktuelle Zeitungsartikel finden. Lehrende und Lernende sind heute nicht notwendigerweise darauf angewiesen, Printversionen zu kaufen, um mit diesen im Unterricht zu arbeiten.

Die Lehrer- und Lerneraktivitäten werden in der digitalen Unterrichtspraxis also in vielerlei Hinsicht durch die starke Präsenz neuer Alltagsmedien geprägt. Die Fertigkeit des Sprechens wurde im herkömmlichen Fremdsprachenunterricht oftmals ohne die aktive Nutzung von Medien geübt. Visueller und audiovisueller Input diente zwar als Gesprächsanlass, digitale Medien hatten aber keine tragende Rolle bei der Förderung der Sprechfertigkeit. Durch die Vielfalt von im Netz auffindbaren Podcasts (Audiodateien zum Mitnehmen) eröffnet sich eine neue Möglichkeit für Lernende, eigene Episoden im Unterricht zu produzieren, sie aufzuzeichnen anschließend zu speichern und zu veröffentlichen. Mit Anwendungen wie *Spreaker* können Lernende Audiodateien erstellen, sie mit Soundeffekten versehen und die entstandenen Lernprodukte mit anderen teilen und anschließend kommentieren. Diese lebensechte Lernsituation nach dem Prinzip „doing what you have learned“ (Viebrock 2009) ist eines der praktischen Beispiele, wie Handlungsorientierung verwirklicht wird.

Bei Schreibübungen im kommunikativen Fremdsprachenunterricht ist der Kommunikationsakt oft nicht authentisch. Die Lernenden haben abgesehen vom Lehrenden und den Mitschülern meistens keinen richtigen Adressaten. Die Funktion des Lehrenden beschränkt sich häufig nur auf die Korrektur von inhaltlichen, grammatischen bzw. stilistischen Fehlern. Der Lernende erwartet keine Reaktion auf sein Schreibprodukt. Im Fremdsprachenunterricht mit digitalen Medien kann die Authentizität von Schreibaufgaben erhöht oder sogar maximiert werden, indem die entstandenen Texte im virtuellen Raum veröffentlicht und von realen Personen rezipiert werden.

Web 2.0 eröffnet dementsprechend die Möglichkeit für neue Aufgabentypen in der Schreibdidaktik. Beim kollaborativen Schreiben arbeiten mehrere Autoren, oftmals sogar synchron, an einem Text (Ballweg 2008). Tools wie *Primarypad* ermöglichen diese Art von Mehrautorenprojekte. Die Verwirklichung ohne digitale Werkzeuge, also offline und nur mit Hilfe von Printmedien ist hingegen weit aus schwieriger realisierbar.

Auch bei der Wortschatzvermittlung und beim Vokabellernen bieten digitale Tools neue Möglichkeiten für Lehrende und Lernende. Bei gängigen Wortschatzvermittlungsmethoden spielen einerseits die Lehrperson mit unterschiedlichen Erklärungsverfahren und andererseits visuelle Medien als Veranschaulichungsmaterialien eine tragende Rolle. Durch die Benutzung von Anwendungen wie *Quizlet* – einem multifunktionalen und multimedialen Wortschatzlerntool – geschieht der Erwerb von neuen Vokabeln auf spielerische Weise auf der Oberfläche eines sozialen Mediums, bei dem kostenlos das Wiederholen oder Einüben des neuen Wortschatzes (oder auch fester Grammatikstrukturen) möglich ist (Reisenleutner 2015). Alle Funktionen des Mediums Lehrender/Mensch, die Visualität und der auditive Charakter vereinen sich beim Einsatz des Tools. Merkmale der Gamification,

das heißt die Implementierung von Spielelementen in Nicht-Spiel-Kontexte durch Spielmechanismen, Punkte und Belohnungssysteme (Deterding et al. 2011) erweitern den Zusatzwert des Mediums und fungieren als zusätzlicher Motivationsfaktor bei den Benutzern. Für das Vokabeltraining on the move, also die Möglichkeit der Beschäftigung mit dem neuen Wortschatz auch außerhalb des Unterrichts, ist beispielsweise die *Quizlet*-App eine sehr nützliche Anwendung.

4. Der Einsatz konkreter Werkzeuge am Beispiel eines Lernszenarios

Im Folgenden werden Lernszenarien vorgestellt, bei denen digitale Medien im Mittelpunkt stehen. Sie fungieren als Mittel, durch welche die Merkmale des handlungsorientierten Lernens unterstützt und verstärkt werden. Handlungsorientierung im Fremdsprachenunterricht bedeutet, dass die Lernenden genügend Gelegenheit zu einem aktiven Sprachgebrauch erhalten, der sich durch unterschiedliche Interaktionsarten auszeichnet. Die Interaktionen, in denen die Beteiligten in erster Linie sprachlich agieren sollen, können zwischen dem Lehrenden und den Lernenden oder zwischen den Lernenden untereinander stattfinden. Wenn man dabei den Kommunikationskanal im Internet verortet, kann man eine schriftsprachliche „Inputoptimierung“ erreichen.

Handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht ermöglicht es den Schülern und Schülerinnen, im Rahmen authentischer, das heißt unmittelbar realer oder lebenssecht akzeptierbarer Situationen inhaltlich engagiert sowie ziel- und partnerorientiert zu kommunizieren, um auf diese Weise fremdsprachliche Handlungskompetenzen zu entwickeln. (Lütge 2010: 98)

Als konkretes Beispiel hierfür soll an dieser Stelle nur die geschlossene Lernergruppe im größten und populärsten sozialen Netzwerk *Facebook* herhalten. *Facebook* wird bekanntlich im Leben der jugendlichen Lerner als Raum für Selbstdarstellung, Kommunikation und als offener sozialer Ort der eigenen, individuellen Interessen verstanden. Als Lehrender hat man aber die Möglichkeit, diese Funktionen zu nutzen und zu erweitern, um den fremdsprachlichen Input zu erhöhen. Die Benutzung von *Facebook* als Lernplattform wird oft kritisch betrachtet. Als Gegenargumente werden Faktoren des Datenschutzes und die gesetzliche Regelung für die Benutzung ab 13 Jahren genannt. In der ungarischen Schulpraxis ist die Benutzung aber sehr verbreitet und die meisten Lehrenden nutzen das Netzwerk für die Kommunikation mit ihren Lernenden. Zu weiteren Potenzialen von *Facebook* für den Unterricht vgl. Planinc/Di Angelo 2010. Die unten angeführten Beispiele beziehen sich auf die gymnasiale Unterrichtspraxis, also auf Lernende zwischen 14 und 19 Jahren.

Die Versammlung in einer privaten, geheimen *Facebook*-Gruppe eröffnet sowohl Lehrenden als auch Lernenden zahlreiche neue Möglichkeiten. So wird beispielsweise die Fähigkeit der Lernenden, in authentischen Situationen sprachlich

zu handeln, durch die hohe Interaktion innerhalb der Gruppe gefördert. Die Interaktion in der Gruppe kann auch dabei helfen, die Angst vor der Kommunikation in authentischen Situationen zu verringern. Die Lernenden gewöhnen sich schrittweise an alltägliche Interaktionsarten und werden sich möglicherweise motivierter auf anderen fremdsprachlichen Plattformen aktiv einbringen. Die folgende Tabelle stellt Beispiele für Aktivitäten auf beiden Seiten dar, die Reaktionen in der Zielsprache erfordern:

| Lehrender | Lernender |
|---|---|
| postet Aufgaben | postet eigene Lernprodukte |
| postet Tafelbilder | postet Inhalte, die er/sie persönlich interessant findet (Musikvideos, Websites etc.) |
| postet Bilder und Videos über die Arbeit im Unterricht | postet Vokabelsets von <i>Quizlet</i> |
| postet relevante, aktuelle Inhalte in Form von Artikeln, Bildern, Videos etc. | postet Fragen an andere Lernende |
| stellt unterrichtsrelevante Fragen / Umfragen | beantwortet Fragen anderer Lernender |
| postet Bewertungen und Kommentare zu Lernprodukten | postet Fragen an die Lehrenden |
| erinnert Schüler an Events außerhalb des Klassenzimmers | informiert sich über fremdsprachliche Events |
| erinnert Schüler an Aufgaben verlinkt fremdsprachliche Inhalte | postet Kommentare zu Lernprodukten anderer Lerner |

Tabelle 1: Beispiele für Aktivitäten in der Fremdsprache in sozialen Netzwerken

Durch die Benutzung des sozialen Lernnetzwerks werden die Lernenden demnach mit einer Situation konfrontiert, die für ihre eigene Lebenswelt von Bedeutung ist. Zudem wird ihnen ganz nebenbei die Funktionsvielfalt des Mediums bewusst. Für den Lehrenden bedeutet dies zwar einen zusätzlichen Arbeitsaufwand (Administratorentätigkeit im sozialen Netzwerk auch außerhalb des Schulunterrichts), dem stehen aber die oben beschriebenen Vorteile (Inputoptimierung, Förderung der authentischen Sprachanwendung etc.) gegenüber.

Digitale Medien sind multimedial und erlauben multimodales Lernen. Wie bereits dargestellt, bietet das Internet den Lernenden eine Vielfalt authentischer Medien, die über mehrere Sinnesmodalitäten vermittelt werden. Diese Eigenschaft trägt mit dazu bei, dass offene Lernsituationen entstehen und die Lernenden zu eigenen Lösungswegen befähigt werden. Dies geschieht auch dadurch, dass die Lernenden an eigene Erfahrungen und Interessen anknüpfen können. Der Prozess zeichnet sich also durch Personalisierung aus, wobei der Lehrer

zur Begleitperson, zum Lerncoach, zum Lernbegleiter und Tutor wird (Zavrl 2016: 57). Im Rahmen des Lernprozesses entsteht ein Ergebnis, ein sogenanntes Handlungsprodukt, das den anderen Lernenden vorgestellt und im Anschluss gemeinsam ausgewertet bzw. reflektiert werden kann. Wenn die Lernenden zu der Kompetenz befähigt werden, entsprechende digitale Tools auszuwählen und mit diesen professionell umzugehen, dann können folgende Lernprodukte entstehen: Videos, Podcasts, komplexe Seiten in sozialen Netzwerken, Online-Poster, Quizze, Vokabelsets, Bildbeschriftungen, Karteikarten, Mindmaps, Cartoons und Textarrangements. In der nachstehenden Tabelle werden die Tools und die jeweiligen Lernprodukte anhand von Medientypen kategorisiert. Die Kategorisierung kann jedoch nicht präzise sein, denn die angeführten Werkzeuge sind medial zu komplex, die Grenzen sind nicht klar und ihre verschiedenen Eigenschaften stellen sich deutlicher im konkreten Einsatz heraus. (siehe Tabelle 2)

| Medientyp | Tool | Lernprodukt |
|--------------|---|-----------------------------|
| visuell | Popplet (www.popplet.com) | Kollaborative Mindmap |
| | Notegraphy (www.notegraphy.com) | Textarrangement |
| auditiv | Spreaker (www.spreaker.com) | Podcast |
| | Voki (www.voki.com) | Text-to-Speech-Produkt |
| audiovisuell | Windows Fotostory/ YouTube (youtube.com) | Fotostory/ Video |
| | Quizlet (www.quizlet.com) | Audiovisuelles Vokabelset |
| multimedial | Padlet (www.padlet.com) | Multimediales Online-Poster |
| | Tumblr (www.tumblr.com) | Blog-Seite |

Tabelle 2: Digitale Tools und Lernprodukte

Die hier angeführten digitalen Werkzeuge bieten den Lernenden die realistische Möglichkeit, die entstandenen Handlungsprodukte einem breiten Publikum vorzustellen, da sie eben auch soziale Medien sind. Dadurch wird der produktorientierte Charakter des Lernens gewährleistet, wobei auch Aktivitäten wie Bewertung und Reflexion eine zentrale Rolle spielen. Mit der Integration der vorgestellten Tools lernt man zudem prozessorientiert, wobei insbesondere das gemeinsame Tun im Mittelpunkt des Lernprozesses steht.

Popplet ist dabei ein kollaboratives Werkzeug, mit dessen Hilfe multimediale Mindmaps erstellt werden können, bei denen auch Bilder, Videos etc. eingefügt und vernetzt bearbeitet werden können;

mit *Notegraphy* erstellen Lernende kreative Textarrangements, wobei sie sich vorgefertigter Templates bedienen;

Spreaker dient wiederum der Erstellung von Audiodateien, die in anderen sozialen Netzwerken geteilt und dadurch auch von anderen Usern rezipiert respektive evaluiert werden können;

bei *Voki* werden geschriebene Texte live von muttersprachlichen Computerstimmen vorgelesen und auf witzige Art visualisiert;

mit *Windows Fotostory* werden statische Bilderfolgen zu dynamischen Bildarrangements entwickelt, die dann bei Videoportalen wie YouTube veröffentlicht werden können;

Padlet, also eine Oberfläche zur Erstellung von Online-Postern, erlaubt beispielsweise kollaboratives Lernen und ermöglicht den Lernenden Entscheidungen zu treffen und sie durch andere Lerner überprüfen zu lassen;

Tumblr schließlich ermöglicht, persönliche Blog-Seiten mit multimedialen Inhalten kreativ zu gestalten und sich dadurch mit anderen Bloggern austauschen zu können.

Lernen und Lehren mit digitalen Medien kann vor diesem Hintergrund als ganzheitlicher Prozess verstanden werden. Lernende eignen sich Wissen selbstständig an. Der Lehrende hat dabei die Funktion des Koordinators und benutzt seine methodisch-digitale Kompetenz aktiv mit dem Ziel, den Lernenden die nötigen Kompetenzen wie sprachliche, soziale und Medienkompetenz zu vermitteln. Das Internet und seine Medien begleiten demzufolge diesen Prozess und fordern Lernende zu authentischen sprachlichen Handlungen heraus.

5. Konkrete Verwirklichung der Handlungsorientierung durch digitale Medien

Das Thema „Jugendliche in Deutschland und Ungarn“ wird in der 10. Klasse des Gymnasiums bearbeitet. Damit das Thema angemessen eingeführt, das vorhandene Wissen aktiviert und der interkulturelle Ansatz verfolgt werden kann, wird ein Mini-Projekt mit der Integration von digitalen Medien durchgeführt. Im ersten Schritt werden im Plenum Begriffe gesammelt, mit deren Hilfe in Ungarn lebende Jugendliche beschrieben werden können. Die so entstandene Mindmap wird den Lernenden in digitaler Form in einer geschlossenen Lernergruppe zur Verfügung gestellt. Jeder Lerner hat also uneingeschränkten Zugriff auf die Grundlage für alle weiteren Aktivitäten. Das Nachrichten-Feed in der geschlossenen Lernergruppe archiviert also Arbeitsaufträge, die nötigen Materialien dazu, die entstandenen Lernprodukte und die Kommunikation unter den Mitgliedern der Gruppe. So wird der Lernprozess archiviert und Lernfortschritte können verfolgt werden. Es entsteht ein sogenanntes soziales Lernportfolio.

Im weiteren Verlauf erstellen Lernende mit Hilfe des Tools *Padlet* in Dreiergruppen ein Online-Poster. Sie suchen Bilder, die die gesammelten Begriffe in der Mindmap reflektieren und konkrete Beispiele für die einzelnen Kategorien darstellen. Auf diese Weise entsteht eine kollaborative Collage, die persönliche Meinungen und Interessen der Lernenden widerspiegelt. Im Prozess werden unterschiedliche Kompetenzen geschult, die die Grundlage des handlungsorientierten Lernens bilden. Einerseits formulieren Lernende Suchbefehle in der Zielsprache, wobei die Suchergebnisse aus visuellen Medien bestehen, die die eigene Mikrokultur beschreiben. Durch die spätere kritische Auseinandersetzung mit ihnen werden wiederum Unterschiede und Ähnlichkeiten im Vergleich zur Kultur des Zielsprachenlandes erkannt.

Die Selbstdarstellung durch verschiedene Medien in sozialen Netzwerken ist für Schüler von heute selbstverständlich. Eigene, mit Filtern versehene Fotos, die oftmals durch kleine Texte und Überschriften ergänzt werden, sind Mittel der Kommunikation, sie drücken Gefühle aus und können nicht selten auch als kleine Kunstwerke verstanden werden. Längere Texte erscheinen eher selten in diesem Kontext. Das Potenzial, Texte mit verschiedenen Designs zu versehen, ist in der Anwendung *Notegraphy* verborgen. Das Online-Werkzeug ist benutzerfreundlich und bietet sehr viele vorgefertigte Designs, mit denen man eigens geschriebene Texte ausschmücken kann.

Bei der Präsentation und Besprechung der Online-Collagen im Plenum wird der nötige Wortschatz für die anschließende Schreibaufgabe gesammelt. Die Lernenden formulieren nach diesem Schritt Texte mit dem Titel „Wie sind wir Jugendlichen?“. Die entstandenen Schreibprodukte werden mit Hilfe des Tools *Notegraphy* mit individuellen Designs versehen und dann veröffentlicht. *Notegraphy* funktioniert auch als soziales Medium, wobei die Texte für registrierte Benutzer zur Verfügung gestellt werden können. Sie haben dabei die Möglichkeit, die Inhalte durch ein Bewertungssystem zu evaluieren und zudem Kommentare zu verfassen. Die Lernenden werden auf diese Möglichkeit aufmerksam gemacht und können, nachdem sie die fertigen Texte in der geschlossenen *Facebook*-Gruppe gepostet haben, die Lernprodukte ihrer Mitschüler bewerten und kommentieren. Bei dem beschriebenen Lernszenario steht sicherlich die Handlungsorientierung im Mittelpunkt, zumal die Lernenden nicht nur für den persönlichen Lebensbereich relevante Lernprodukte schaffen, sondern dabei auch partneradäquat untereinander kommunizieren und digitale Kompetenzen praktizieren. Die erlernten Kompetenzen lassen sich zudem auch im Privat- und späteren Berufsleben anwenden. Im Ergebnis kann der Lehrende durch ein komplexes Lernszenario mit der Integration von digitalen Medien mit dazu beitragen, dass die Grenze zwischen Klassenraum und realer Welt ein gutes Stück weit aufgehoben wird.

6. Zusammenfassung

Bei der Arbeit mit digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht müssen komplexe Voraussetzungen erfüllt werden, damit sich ein effektiver Lernprozess auf der Kompetenz- und Sprachebene vollziehen kann. Grundlegend ist das Vorhandensein einer digitalen Infrastruktur, aber auch die persönliche digitale Kompetenz des Lehrenden, die sich gleich aus mehreren Subkomponenten zusammensetzt. Der Lehrende muss fähig sein, die technischen Geräte einwandfrei bedienen zu können, zugleich muss er die Funktion der Programme und Anwendungen kennen. Er muss zudem Kenntnisse im Bereich „Digitale Systeme“ haben, weiterhin muss er wissen, wie er innerhalb des Mediums solche Informationen suchen und austauschen kann, mit denen er weitere Medieninhalte

produzieren und präsentieren kann. Ein digital kompetenter Lehrer konfrontiert Lernende mit Aufgaben, die sich auf diese Bereiche der Digitalität beziehen, sodass diese in der Fremdsprache digital handeln können. Auf diese Weise entsteht ein handlungsorientierter Lernprozess, bei dem auch Kompetenzen entwickelt werden, die im außerschulischen Leben von ausschlaggebender Bedeutung sind. Die rasche Veränderung im Umgang mit Medien, also das konzentrierte Vorhandensein von digitalen Inhalten und Tools auf einer Oberfläche, erschwert die Arbeit eines modernen Fremdsprachenlehrers.

Dennoch, der zusätzliche Vorbereitungsaufwand lohnt sich gleich in mehrfacher Hinsicht: der Fremdsprachenunterricht wird um sehr authentische, lebensnahe Inhalte erweitert, Lernende und Lehrende bringen auf spielerische und kreative Weise gemeinsam etwas Neues zustande, das sie im virtuellen Raum anderen Usern zur Verfügung stellen können. Die vorgestellten Tools fungieren allesamt als soziale Medien, wodurch die Verbindung zwischen Lehrenden und Lernenden, zwischen Lernenden untereinander oder auch zu dritten Usern (möglicherweise aus dem Zielsprachenland), verstärkt wird. Nicht zuletzt herrscht Digitalität nicht nur unter jugendlichen Lernenden, ein vertiefter Umgang mit digitalen Medien kann im Ergebnis auch den persönlichen Lebensbereich der Lehrenden positiv bereichern.

Literaturverzeichnis

- Ballweg, Sandra (2008): Wann ist die nächste Sprechstunde? Betreuung und Beratung im Online Writing Lab. In: Zeitschrift für interkulturellen Fremdsprachenunterricht (ZIF), Heft 13/08, S. 1–18.
- Baudrillard, Jean (1988): Die Simulation. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion. Weinheim: Acta Humaniora, S. 154–162.
- Deterding, Sebastian/Dixon, Dan/Khaled, Rilla/Nacke, Lennart (2011): From Game Designing Elements to Gamefulness: Defining „Gamification“. Mind-Trek, Tampere. Online verfügbar unter: <https://dl.dropboxusercontent.com/u/220532/p9-deterding.pdf>
- Dringó-Horváth, Ida (2012): Oktatás-informatikai tartalmak a némettanárképzésben –intézményi körkép (Pädagogische IKT-Kenntnisse in der ungarischen Deutschlehrerausbildung). In: Modern Nyelvoktatás 2012/4. Budapest: Tinta Kiadó, S. 19–32.
- Eickelmann, Birgit (2010): Digitale Medien in Schule und Unterricht erfolgreich implementieren. Münster: Waxmann.
- Feick, Diana (2015): Mehr als nur Apps. Mobiles Lernen im DaF-Unterricht. In: Fremdsprache Deutsch, Nr. 53/15, Berlin: Erich Schmidt, S. 14–19.

- Grossenbacher Barbara/Sauer, Esther/Wolff, Dieter (2012): Inhaltsorientierung: Ein Grundkonzept des modernen Fremdsprachenunterrichts und seine Umsetzung im Französischlehrmittel *Mille feuilles*. In: *Babylonia*, Zeitschrift für Sprachunterricht und Sprachenlernen, Heft 01/12, S. 17–21.
- Jaszenovics, Sándor (2011): A Journey into a Digital “Frontierland”. Exploring EFL Teachers’ digital Competence. Pécs: Diplomarbeit an der Universität Pécs.
- Kergel, David/Heidkamp Birte (2015): Forschendes Lernen mit digitalen Medien. Ein Lehrbuch. Münster/New York: Waxmann.
- Mandl, Eva (2009): eLearning – Ja, aber ... Lehrende als Stolpersteine auf dem Weg in die virtuelle Zukunft. In: *ÖDaF – Mitteilungen*. Sonderheft zur IDT. S. 77–86.
- Martin, Jean-Paul (2002): Wissenscontainer: Online-Communities und kollektive Lernprozesse. In: Neveling, Christiane (Hg.): *Perspektiven für die zukünftige Fremdsprachendidaktik*. Tübingen: Gunter Narr, S. 89–102.
- Mayrberger, Kerstin (2014): Professionalität von Lehrkräften aus der Sicht der Mediendidaktik (und Medienpädagogik). Vortrag im Rahmen Professionalität von Lehrkräften: fachdidaktische Perspektiven des Zentralinstituts für didaktische Forschung und Lehre an der Universität Augsburg am 24.02.2014
- Papert, Seymour (1980): *Mindstorms. Children, Computers and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.
- Planinc, Rainer/Di Angelo, Monica (2010): Facebook im Unterricht, In G. Brandhofer, G. Futschek, P. Micheuz, A. Reiter, K. Schoder, editors, *Proceedings of 25 Jahre Schulinformatik in Österreich*, Melk, S. 296–304.
- Reisenleutner, Sandra (2015): Hybride Lernszenarien. In: *Fremdsprache Deutsch*, Nr. 53/15, Berlin: Erich Schmidt, S. 40–45.
- Roche, Jörg (2012): *Handbuch Mediendidaktik*. Ismaning: Hueber.
- Sacher, Werner (2000): Schule und Internet Informations- und Wissensmanagement als zeitgemäße Bildungsaufgabe. In: Sander, Uwe (Hg.): *Zum Bildungswert des Internet*. Opladen: Leske und Budrich, S. 97–115.
- Sparrow-Betsy/Liu, Jenny/Wegner, Daniel M. (2011): Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips. In: *Science*, Vol. 333 No. 6043, S. 776–778.
- Lütge, Christiane (2010): Stichwort Handlungsorientierung. In: Surkamp, Carola (Hg.): *Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik*. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Viebrock, Britta (2009): Unsere Besten. Handlungsorientierter Englischunterricht und was nach der Jahrtausendwende daraus geworden ist. In: Abendroth-Timmer, Dagmar et al. (Hg.): *Handlungsorientierung im Fokus. Impulse und Perspektiven für den Fremdsprachenunterricht im 21. Jahrhundert*. Frankfurt u. a.: Peter Lang, S. 41–54.
- Zavrl, Irena (2016): Personalisierung des Fremdsprachenlernens als besondere Lernoption. In: *CASALC Review*, 2015–2016, Band 5, Teilband 1, Brno, S. 52–62.