

1 EINFÜHRUNG

E-Learning ist der Oberbegriff für Lernszenarien, in denen digitale Medien den Lernprozess unterstützen. „Die elektronisch arrangierten digitalen Lernmedien präsentieren den Lernenden die Lerninhalte multimedial und ermöglichen ihnen deren interaktive Bearbeitung, sei es in vorgegebenen Instruktionsstrukturen oder in Netzstrukturen für selbst gesteuertes Lernen. Die virtuellen Lernräume, in denen die digitalen Lernmedien angeboten und bearbeitet werden, sind gleichwohl reale Lernräume im Internet, in die nur Online eingetreten und mit anderen Lernenden und den Lehrenden asynchron oder synchron kommuniziert und kooperativ oder partizipativ gelernt werden kann“ (Arnold et al., 2011: 18). Ziel dieses Kapitels ist, Sie mit den verschiedenen Szenarien von E-Learning vertraut zu machen, brauchbares Online-Werkzeug (Tools) vorzustellen und Sie in die Prinzipien der Aufgabenstellung in E-Learning-Szenarien einzuführen.

1.1 WAS IST E-LEARNING?

Viele Fremdsprachenlehrkräfte setzen in ihrem Unterricht bereits einzelne E-Learning-Elemente ein. Z.B. wenn Kleingruppen den Arbeitsauftrag haben, im Internet zu recherchieren, welche Sehenswürdigkeiten in Paris, London, Berlin, ... für Jugendliche interessant sind, und in einem Blog ihre Ergebnisse vorstellen. Die virtuellen Lernräume sind in diesem Fall die Webseite der Stadt und der Weblog. Ein E-Learning-Element setzen Lehrkräfte auch ein, wenn sie die Lernenden interaktive Online-Übungen zum Lehrbuch bearbeiten lassen oder Lernsoftware im Unterricht einsetzen. In diesen *unterrichtsbegleitenden E-Learning-Szenarien* wird in der Regel nicht online, sondern „face-to-face“ kommuniziert (vgl. dazu auch Centrum für integrative Lehr-/Lernkonzepte, 2007: 1f.). Unter „face-to-face“ wird die „direkte Interaktion bzw. Kommunikation von Angesicht zu Angesicht“ verstanden (Arnold et al., 2011: 403).

In komplexeren E-Learning-Szenarien werden auf *Lernplattformen im Internet* neben der Informationsaufnahme und -verarbeitung auch kommunikative und/oder kooperative Aufgaben gestellt, die eine vielfältige Interaktion zwischen Lernenden und den Lerninhalten, den einzelnen Lernenden untereinander sowie zwischen Lernenden und Lehrkräften erfordern. Die digitalen Medien (vom Computer am heimischen Schreibtisch bis hin zu mobilen Endgeräten wie

Smartphone oder Tablet) haben die Funktion, dieses interagierende Lernen auf der technischen Ebene zu ermöglichen. Die eingesetzten Webseiten oder Software und die Aufgabenstellung haben die Funktion, das interaktive Lernen auf der didaktischen Ebene anzuleiten und zu unterstützen. So wenig wie Tafel, Kreide und Lehrbuch alleine noch einen guten Unterricht ausmachen, so wenig garantieren Computer, (Lern-)Software und Webseiten durch ihre bloße Präsenz Lernfortschritte. Der Erfolg von E-Learning bemisst sich unserer Erfahrung nach letztendlich in der von den Lehrkräften fachlich und didaktisch gut durchdachten Gestaltung des gesamten Lehr-/Lernszenarios und durch die (medien-)kompetente Nutzung aufseiten der Lernenden. Dazu gehören – mit Blick auf die Zielgruppe und ihre Bedürfnisse – die Auswahl von geeigneten Online-Lernmaterialien und (Lern-)Software, eine durchdachte Aufgabenstellung (vgl. dazu 1.5), den Lernprozess unterstützende (Online-)Aktivitäten mit Freiraum für informelles Lernen und Agieren sowie die Förderung des Praxistransfers, im Sinne einer sicheren Anwendung des Gelernten und der Möglichkeit einer individuellen Weiterentwicklung. Entscheidend für den Lernerfolg ist aber auch eine gute Betreuung der Lernenden während des E-Learning-Szenarios: an schwierigen Stellen des Lernprozesses zu motivieren, Rückmeldung zu geben, Verbesserungsvorschläge zu machen, das Lernergebnis als Fachmann/Fachfrau zu bewerten, Lösungsvorschläge der Lernenden aufzugreifen und in die Lernentwicklung zu integrieren. Es ist in heutigen Bildungskontexten fast schon eine Binsenweisheit, dass „dann am besten gelernt [wird], wenn nicht nur die vermittelten Kompetenzen nachvollziehend erworben werden, sondern die Lernenden auch eigenständig und kooperativ ihre Kompetenzen entwickeln und an Ergebnissen präsentieren, wovon wiederum die Lehrenden und auch andere Interessierte lernen können“ (Arnold et al., 2011: 20). E-Learning ist also kein Ersatz für das Face-to-face-Lernen im klassischen Präsenzunterricht, sondern eröffnet Kanäle, die die selbstorganisierte Auseinandersetzung mit Lerninhalten unterstützen. Eine weitere Befürchtung vieler Lehrkräfte und Eltern ist, dass durch E-Learning Kinder und Jugendliche noch länger am Computer sitzen, als sie es ohnehin schon tun. Diese Befürchtung ist angesichts der Medienberichte über Computer-Sucht und zunehmender Haltungsschäden (durch langes statisches Sitzen) ernst zu nehmen. Allerdings gab es diese Probleme auch schon vor dem Einzug des Personal Computers. Sie hängen vielmehr mit der bewegungsarmen Lehr- und Lernkultur bzw. mit dem unkontrollierten Umgang mit Medien zusammen. Durch eine bewegungsfördernde Umgebung in

Schule und Beruf sowie durch gezielten methodisch-didaktischen Einsatz digitaler Medien kann ein Bewusstsein für die Stärken und Schwächen genutzter Medien geschaffen werden. Die Möglichkeit des direkten Kontakts mit Mimik, Gestik, Berührung und Bewegung ist einfach unschlagbar und sollte von den Lernenden im Präsenzunterricht auch so erlebt werden. Online-Vorlesungen und Treffen in virtuellen Klassenzimmern sind nach unserer Definition keine Präsenzveranstaltungen, sondern synchrone E-Learning-Szenarien (vgl. Arnold et al., 2011: 18). Die Stärke des Online-Lernformats wiederum ist, dass Lernende mitbestimmen können, über welche Kanäle, in welchem Zeitraum und an welchem Ort sie Lerninhalte am besten aufnehmen und verarbeiten. Diese Möglichkeit der Mitbestimmung „Wie lerne ich was am besten?“ fördert nicht nur die Entwicklung von Lernstrategien, sondern unterstützt auch das expansiv begründete Lernen. Von expansiv begründetem Lernen spricht man, wenn Lernende „ein eigenständiges und auch weitergehendes Interesse an der Überwindung der Lerndiskrepanz“ haben (Arnold et al., 2011: 20).

1.2 WELCHE E-LEARNING-SZENARIEN GIBT ES?

Soziale Netzwerke (am beliebtesten ist zurzeit – Stand 2014 – Facebook) werden inzwischen von der Mehrheit der Jugendlichen und jungen Erwachsenen genutzt. Chat/Instant Messaging liegen laut Arnold et al. (2011: 23) auf Platz zwei, gefolgt von Communities, wie YouTube, Wikis, Online-Spielen und Weblogs. Ziel dieser *informellen Internetnutzung* ist die individuelle Kommunikation mit Freunden und Fremden, die Partizipation und der Austausch von selbst erstellten oder gefundenen Dateien.

In *formellen E-Learning-Angeboten* werden Materialien, die den Unterricht begleiten, am häufigsten angeboten und von den Lernenden genutzt. Oft eingesetzt werden auch interaktive Online-Übungen und Möglichkeiten zum Selbst-Test (vgl. Arnold et al., 2011: 23). Das gilt sowohl für Hochschulen wie auch für Schulen.

Lernen hat also in unserer Lernkultur sowohl von Anbieter- als auch von Nutzerseite immer noch viel mit Rezipieren und Testschreiben zu tun. Obwohl die Online-Kommunikation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen im privaten Bereich nicht mehr wegzudenken ist, fällt es unserer Erfahrung nach jungen Lernenden schwer, zu konkreten Lernthemen miteinander online zu sprechen

und/oder zusammenzuarbeiten. Die Angst, etwas vermeintlich Dummes zu sagen und unter Dauerbeobachtung durch die (bewertende) Lehrkraft zu stehen, mag ein Grund für die Zurückhaltung sein. Im Fremdsprachenunterricht kommt noch eine weitere Hürde dazu: Wie sage ich es in der Zielsprache? Um Lernende an eine ungezwungene Kommunikation und Kooperation in Online-Lernkontexten heranzuführen, muss der Weg zunächst im Präsenzunterricht geebnet werden.

1.2.1 E-Learning-Szenario 1: Unterrichtsbegleitende Materialien und Interaktion mit der Software

Im Fremdsprachenunterricht spielen das Training der Fertigkeiten (Hörverstehen, Leseverstehen, Sprechen, Schreiben) und die Beherrschung der Strukturen eine große Rolle. Im Unterricht werden sie in der Regel miteinander kombiniert und handlungsorientiert (im Sinne einer sprachlichen und interkulturellen Bewältigung einer authentischen Situation) aufgebaut.

Wie kann E-Learning die fremdsprachliche Kompetenz unterstützen? Die meisten Verlage bieten inzwischen, kostenfrei zu den Lehrwerken, interaktive Online-Übungen und ergänzende Texte zum Hör- und Leseverstehen an. Durch Ankreuz-/Auswahlaufgaben wird allerdings lediglich träges Wissen abgefragt (vgl. Arnold et al., 2001: 23). Erfolgreich bearbeitete Online-Übungen sagen nichts darüber aus, ob der/die Lernende Wortschatz und Strukturen selbstständig und in neuen Kontexten anwenden kann. Selbst bestimmen zu können, wie oft man einen Text hört, und so das Verstehen in Ruhe zu trainieren, ist ein großes Plus, das durch das vielfältige Audio- und Video-Angebot im Internet immer interessanter wird. Es heißt aber noch nicht, dass das Hörverstehen auch in authentischen Situationen klappt.

An diesem Punkt ist die Lehrkraft gefragt: Mit welcher Zielsetzung werden ergänzende Online-Übungen in Auftrag gegeben? Wie werden die Lernergebnisse in Bezug auf authentische Sprachsituationen weiterverarbeitet? Weiterführende offene Aufgaben, in denen es z.B. um die Reflexion oder Diskussion zum Gehörten/Gelesenen oder um einen Perspektivenwechsel (Rollenspiel) geht, bringen das durch die Online-Übung aktivierte träge Wissen im Präsenzunterricht ins Laufen. Interaktive Online-Übungen zu Strukturen und Wortschatz können durch sog. „Marktplatzübungen“ (vgl. Online-Schnitzeljagd in Kapitel 2.5.2) wiederaufgenommen und in neue Anwendungsszenarien eingebettet werden.

1.2.2 E-Learning-Szenario 2: Kommunikative Aufgaben

Es wurde oben bereits erwähnt, dass junge Lernende in ihrer Freizeit zwar ungezwungen und gerne im Internet kommunizieren, in formellen Lernkontexten aber häufig Probleme damit haben. Ein unvorbereitetes „Schreibt ins Forum“ oder „Chattet zu ...“ in der Fremdsprache wäre für die eigentlich internetaffinen Lernenden eine Überforderung. Schrittweises Einüben der fremdsprachigen Kommunikation im Netz könnte so aussehen:

Schritt 1 – Spielerische Sprechaktivitäten im Präsenzunterricht: Es wird deutlich unterschieden, bei welchen Aktivitäten Fehler nicht relevant sind (es zählt das Sich-Verständigen-Können) und bei welchen die Fehler korrigiert bzw. nachbesprochen werden. Ein positives Verhältnis zu notwendigen Fehlern beim Sprechen ist Voraussetzung für ungezwungene und fließende Kommunikation in der Fremdsprache.

Schritt 2 – Das Forum als Sprechtraining: Redemittel und angefangene Sätze geben den Lernenden in der Forenkommunikation Sicherheit. Sie sollten in jedem Forum entsprechend der Aufgabenstellung zur Verfügung gestellt werden. Sobald sich die Lernenden sicherer fühlen, sollten sie ermutigt werden, unter verschiedenen Möglichkeiten zu wählen und die Satzanfänge selbst zu gestalten. Das „Sprechen“ im Forum hat unserer Erfahrung nach positive Auswirkungen auf das freie mündliche Sprechen.

Schritt 3 – Muttersprachliche Forenbeiträge im Unterricht: Muttersprachliche Forenbeiträge in der Zielsprache zu lernerorientierten Themen sollten immer wieder in den Unterricht integriert werden. So werden Lernende auch mit verwendeten sprachlichen Abkürzungen/Varianten und den Ausdrucksmöglichkeiten für Emotionen vertraut. Eine in Partnerarbeit und mit sprachlicher Unterstützung durch die Lehrkraft vorbereitete Antwort kann ins Netz gestellt werden und so ggf. eine echte Kommunikationssituation in der Fremdsprache entstehen.

1.2.3 E-Learning-Szenario 3: Kooperative Aufgaben

Gute Zusammenarbeit im Netz setzt eine sichere und klare Kommunikation voraus. Vor dem Szenario 3 sollte daher das Szenario 2 ausgiebig eingeübt worden sein. Zum anderen müssen Lernende zunächst im Präsenzunterricht mit effektivem kooperativen Lernen und Arbeiten vertraut gemacht werden: So ist erfolgreiche