

<u>EINFÜHRUNG IN DAS COMPUTER GESTÜTZTE FREMDSPRACHENLERNEN</u>	4
<u>E-LEARNING-KURSE FÜR LEHRER</u>	6
<u>MATERIALIEN / AKTIVITÄTEN IM COMPUTER GESTÜTZTEN SPRACHUNTERRICHT</u>	8
ADVENTURE GAMES (ABENTEUERSPIELE).	8
BLOGS (WEB LOGS)	8
CHATTEN	9
CLOZE-ÜBUNGEN	11
KREUZWORTRÄTSEL	11
DRILLÜBUNGEN	11
ELEKTRONISCHE WÖRTERBÜCHER	11
ELEKTRONISCHE PORTFOLIOS	12
ANTWORTEN FINDEN	12
SATZTEILE/SÄTZE ORDNET	13
GRAMMATIK	13
HOTWORDS	14
HÖRVERSTÄNDNISÜBUNGEN	15
WÖRTER, SÄTZE ODER BILDER VERBINDEN	15
MULTIPLE CHOICE	15
PODCASTS	16
ROLLENSPIELE / MUD AND MOO.	16
RSS	17
SIMULATIONEN	18
UNTERTITEL	19
TANDEM	20
TASK BASED LEARNING (AUFGABEN ORIENTIERTES LERNEN)	20
VODCAST	21
VOKABELTRAINING	21
VOICEMAIL	22
WEBCAMS	23
WEBQUESTS	23
<u>DAS KONVERTIEREN ANALOGER MATERIALIEN IN DIGITALE</u>	25
URHEBERRECHTE	25
URHEBERRECHTSSCHUTZ ERHALTEN UND DURCHSETZEN	26
URHEBERRECHTSVERMERKE	27
DIE AUSSCHLIEßLICHEN RECHTE DES URHEBERRECHTSINHABERS	27
FAIR USE (ANGEMESSENE NUTZUNG) UND FAIR DEALING (ANGEMESSENER UMGANG)	28
DAS HERSTELLEN VON TONKOPIEN ODER TONAUFNAHMEN	29
DAS KOPIEREN VON VHS AUF DVD	31
DAS KOPIEREN VON VHS- UND ANDEREN VIDEOAUFZEICHNUNGEN AUF EINEN COMPUTER	32
VHS INTERNET TAUGLICH MACHEN, Z.B. ALS WMV-DATEIEN	32
<u>FREMDSPRACHENUNTERRICHT MIT HÖRBEHINDERTEN</u>	34

MEHR ÜBER GEHÖRLOSE UND HÖRGESCHÄDIGTE SCHÜLER ERFAHREN:	34
TIPPS ZUM UNTERRICHTEN VON GEHÖRLOSEN MITTELS AUDIO-VISUELLER MATERIALIEN	34
UNTERTITELUNG VON AUDIO-VISUELLEN MATERIALIEN	35
FORSCHUNG:	35
<u>SEHBEHINDERTE LERNENDE UND DIE ZUGÄNGLICHKEIT VON MATERIALIEN</u>	36
VORTEILE DER INTERNETZUGÄNGLICHKEIT	36
HILFSMITTEL FÜR NUTZER	37
ZU DEN BEFÄHIGENDEN TECHNIKEN GEHÖREN:	37
UNTERSTÜTZENDE TECHNIKEN	37
ALLGEMEINE HINWEISE UND RICHTLINIEN FÜR DAS ERSTELLEN VON ZUGÄNGLICHEN WEBSITES	38
STRUKTUR ARTICLE STRUCTURE	38
TEXT	38
LINKS	39
FARBE	39
TABELLEN	39
BESCHRIFTUNG: [BESCHRIFTUNGSTEXT]	40
LAYOUT-TABELLEN	40
BILDER	40
STYLE UND MARKUP	41
ÜBERPRÜFUNG DER ZUGÄNGLICHKEIT VON WEBSITES	41
STANDARDS UND RICHTLINIEN	42
RESSOURCEN FÜR ANWENDER	42
RESSOURCEN FÜR DESIGNER	42
PRÜFPROGRAMME FÜR WEBZUGÄNGLICHKEIT	43
<u>EIGENE CALL-ÜBUNGEN ERSTELLEN</u>	44
EIN MULTIPLE-CHOICE-QUIZ	45
EIN QUIZ-PROGRAMM	46
SCHÜTTELSATZÜBUNGEN	47
KREUZWORTRÄTSEL	48
ZUORDNUNGSÜBUNG (DRAG UND DROP)	49
LÜCKENTEXT ODER CLOZE-ÜBUNG	51
<u>DAS ERSTELLEN EIGENER PAPIER BASIERTER ÜBUNGEN</u>	52
EINIGE BEISPIELE AUS DEM WEB-PROJECT	53
BOARD GAME GENERATOR (SPIELEGENERATOR)	53
CROSSWORD MAKER (KREUZWORTGENERATOR)	53
WORD SEARCH (WORTSUCHE)	53
FILL IN THE BLANK (LÜCKENTEXTE)	53
MAKE YOUR OWN FLASHCARDS (EIGENE FLASHCARDS ERSTELLEN)	53
LABEL THE PICTURES (BILDER BESCHRIFTEN)	54
MATCHING EXERCISE GENERATOR (GENERATOR FÜR ZUORDNUNGSÜBUNGEN)	54
MULTIPLE CHOICE	54
MISSING WORDS (FEHLENDE WÖRTER)	54
SPLIT WORDS (WORTHÄLFTEN)	54
FRAMEWORK (RAHMEN)	54



Leonardo da Vinci
Language competences



SCRAMBLED SENTENCES (DURCHEINANDERGEWÜRFELTE SÄTZE)	55
WORD SPIRAL (WORTSPIRALE)	55
LINES	55

COMPUTER-ASSISTED LANGUAGE LEARNING IM RAHMEN VON TASK-BASED LEARNING **56**

EIN AUFGABEN BASIERTES BEISPIEL “DER VERDRAHTETE STECKER”	59
MATERIALLISTE:	60
UNTERRICHTSSKIZZE	60

Einführung in das Computer gestützte Fremdsprachenlernen

CALL (Computer Assisted Language Learning) wird oftmals als eine Sprachlehrmethode angesehen, was jedoch in Wirklichkeit nicht zutrifft. Beim herkömmlichen CALL wurde oft behauptet, die Methodik basiere auf einem behaviouristischen Ansatz, bei dem der Computer die Eingaben des Lerners überprüfte und eine Rückmeldung (Belohnung?) gab oder zu einer geeigneten Aktivität oder Übung übergang. Beim modernen CALL liegt der Schwerpunkt auf Kommunikation und Aufgaben.

Die Rolle des Computers bei CALL hat sich gewandelt von der Abfolge „Eingabe – Überprüfung – Rückmeldung“ hin zum Management von Kommunikation, Text, Audio und Video. Nicht jeder ist sich der Tatsache bewusst, dass ein DVD-Player eigentlich ein Computer ist. Die Heimelektronikgeräte der Zukunft werden Video, Fernsehen, Audio, Telefon, Grafik, Text und Internet integrieren und zu einer Einheit verschmelzen, was im Jahre 2007 bei den neueren Generationen von „Mobiltelefonen / Kommunikationsgeräten“ deutlich wird.



Wie setzen wir CALL zum Unterrichten der beispielsweise weniger gelehrt Sprachen ein? Ausgangsbasis sollte nicht sein, dass Schüler an Computern sitzen um eine Fremdsprache zu lernen. Ausgangsbasis sollte vielmehr sein, dass Schüler eine Fremdsprache erlernen und im Verlauf dieses Prozesses gelegentlich an Computern sitzen¹.

Wenn man beabsichtigt CALL einzusetzen, ist es wichtig zu verstehen, wie eine Sprache gelernt wird; Sprachenlernen ist ein kognitiver Prozess, d. h. das Ergebnis der Verarbeitung von Sprachaufnahme durch den Schüler. Was gelernt wird ist hauptsächlich Ergebnis dieses Prozesses und nicht nur von Erklärungen, Regeln und Fragen, die von einem Lehrer oder Computer gegeben werden. Auf der Grundlage des vorhandenen Wissens über das behandelte Thema, die Sprache und den Spracherwerb verarbeitet der Schüler das Aufgenommene und ordnet es in sein vorhandenes Sprachsystem ein. Sprachwissen wird durch den Schüler nicht nur einfach gespeichert, sondern vielmehr konstruiert².

Die größten Bedenken im Zusammenhang mit CALL und Fern-/Onlineunterricht galten von jeher dem sozialen Aspekt. Es wurde angenommen, dass es der durch Computer verbundenen Gemeinschaft an

¹ Hvad venter vi på? - om it i fremmedsprogundervisningen p. 15

² Hvad venter vi på? - om it i fremmedsprogundervisningen p. 44

sozialen Beziehungen fehle. Verschiedene Präsentationen bei EUROCALL-Kongressen³ haben jedoch gezeigt, dass Fernunterrichtsklassen, die Audiokonferenzen einbezogen, tatsächlich einen starken Gemeinschaftssinn entwickelten. (z. B. „The Loneliness of the Long-Distance Teacher: The Role of Social Presence in the Online Classroom.“ von Tammelin Maija von der Helsinki School Economics, Helsinki, Finnland, sowie die Präsentation „Fostering (pro)active language learning through MOO“ von Lesley Shield, Open University, Milton Keynes, Vereinigtes Königreich).

CALL bietet dem Sprachenlehrer wie dem Lernenden eine Reihe von Aktivitäten, die wenn sie sorgsam als Teil des pädagogischen Raumes geplant sind, für den Sprachenlernenden hilfreich sind. Die folgende alfabetisch geordnete Liste enthält solche beispielhaften Aktivitäten.

³ <http://www.eurocall-languages.org/> a European language teachers' organisation dealing with ICT and language teaching

E-Learning-Kurse für Lehrer

CALL (Computer Assisted Language Learning) ist eine hervorragende Möglichkeit, den Fremdsprachenunterricht verbindlicher und lebhafter zu gestalten, aber es verlangt von den Sprachlehrern, dass sie sich Computerkenntnisse aneignen. Beim CALICO-Symposium, das 1993 auf dem Campus des College of William and Mary in Williamsburg stattfand, sagte der Kanzler in seiner Begrüßungsansprache: “Computer werden Lehrer nie ersetzen, aber Lehrer, die Computer benutzen werden die ersetzen, die es nicht tun.”

Nachfolgend finden Sie einige der zahlreichen Einrichtungen, die Lehrern in ihrem Bemühen, sich Computerkenntnisse anzueignen, Hilfe anbieten:

ECDL-F Ltd. (European Computer Driving Licence Foundation) ist die Organisation, die eine Reihe von verschiedenen Zertifizierungsprogrammen für alle Computerinteressierten entwickelt und anbietet.

Eines der grundlegenden und wichtigsten Zertifizierungsprogramme ist ECDL/ICDL. Es ist der Kurs, der die Hauptaspekte der Informatik abdeckt und der sich auf den Aufbau von IT-Grundfertigkeiten sowie die Sicherheit bei ihrer Anwendung in verschiedenen Softwareumgebungen konzentriert.

ECDL-F ist die Organisation, die allen Bedürfnissen Rechnung trägt. Als Anfänger wählen Sie einen Kurs auf der Grundstufe (Equalskills oder e-Citizen). Wenn Sie Ihre Fertigkeiten verbessern wollen, werfen Sie einen Blick auf die Liste der anspruchsvolleren und/oder spezielleren Kurse (ECDL Advanced, ECDL for Computer Aided Design (ECDL CAD), ECDL Certified Training Professionals (ECDL CTP)). Wenn bei Ihnen selbst oder einem Bekannten eine Beeinträchtigung vorliegt, gehen Sie auf die Website von ECDL <http://www.ecdl.com/main/index.php> und lesen Sie die Informationen über ECDL für Behinderte (ECDL PD).

Eine weitere empfehlenswerte Möglichkeit, Informatikfertigkeiten zu erwerben oder zu verbessern sowie nützliche Informationen zur Benutzung von Informationstechnik im Klassenzimmer stellt ein Besuch der Website <http://www.languages-ict.org.uk> dar. Hier finden Sie Informationen und Ratschläge wie Sie Desktop Publishing, digitales Audio, Digitalkamera, digitales Video, E-Mail-Kommunikation, Multimedia, PowerPoint, Excel und weitere Computertechnik in Ihren Fremdsprachenunterricht einbauen können.

www.ict4lt.org/en/index.htm bietet 4 Module, die auf verschiedene Bedürfnisse von Sprachlehrern ausgerichtet sind, die in Ihrem Sprachunterricht mit Computertechnik arbeiten wollen oder es bereits tun.

Das erste Modul, das sich auf die Kenntnisse und Fertigkeiten des Anfängerniveaus konzentriert, gibt seinen Nutzern eine Einführung in die neuen Technologien, ihre Vorteile beim Lernen und Unterrichten von Sprachen, die Computer-Hardware und Software, mit der der Lehrer vertraut sein muss, Textwerkzeuge und deren Gebrauch, das Internet und CALL (Computer Assisted Language Learning).

Modul 2 (fortgeschrittene Anfänger) bietet Informationen zur CALL-Methodik (Benutzung von Multimedia, WWW-Ressourcen online und offline) und die Einführung von Konkordanz-Programmen im modernen Fremdsprachenunterricht.

Für die fortgeschrittenen Sprachlehrer gibt es das Modul 3. Es behandelt Abspekte wie z.B. Software-Design für CALL, Erstellen einer WWW-Seite, Technik der menschlichen Sprache und eröffnet die Möglichkeit, bestimmte Managementfähigkeiten zu entwickeln, die zur Leitung eines Multimedia-Zentrums erforderlich sind.

Modul 4 – Computer Aided Assessment (CAA, Computer gestützte Bewertung) – ist sowohl eine Herausforderung als auch eine großartige Möglichkeit, das Leben des Lehrers interessanter und leichter zu gestalten.

Wenn Sie sich für Fortbildungsmöglichkeiten für Lehrer und Ausbilder für europäische Sprachen als zweite oder Fremdsprache interessieren, ist www.solki.iyu.fi/talent Ihre Anlaufstelle. Das Modul, das von Fachleuten aus elf europäischen Universitäten entwickelt worden ist, liefert das Grundwissen und Anleitung zu Informationstechnik und Sprachenlernen sowie Ratschläge, wie man Computertechnik in den Prozess des Fremdsprachenunterrichts einbaut.

<http://www.well.ac.uk> ist bekannt als eine hervorragende Quelle für diejenigen Sprachlehrer, die gerne mehr über das World Wide Web erfahren und seine Vorteile in den Prozess des Sprachelernens und –Lehrens einbringen möchten

Ein Besuch der Website des LANCELOT-Projekts <http://www.lancelotschool.com> ist ebenfalls zu empfehlen. LANCELOT School GmbH (LANguage learning by CERTified Live Online Teachers) ist ein virtuelles Studienzentrum für Sprachlehrer und ist Teil des EU-geförderten Projekts, das seinen Namen trägt.

Die Schule hat sich zum Ziel gesetzt, das Sprachenlernen in virtuellen Klassenzimmern professioneller und revolutionärer zu gestalten. Die drei wichtigsten Dienstleistungen, die sie hierzu anbietet sind:

Ausbildungszentrum – Europäisches Zertifikat für live online Sprachlehrer ab 9/2007
Rekrutierungszentrum
Anbieter für Technologie für das virtuelle Klassenzimmer

Des Weiteren fördert die LANCELOT School GmbH die Erweiterung eines Online-Wissenspools, wo Lehrer ihre Techniken, Quellen und Fachwissen austauschen können.

Materialien / Aktivitäten im Computer gestützten Sprachunterricht

Adventure games (Abenteuerspiele).

Adventure Games Adventure games sind computergesteuerte Rollenspiele, bei denen der Anwender mit einer Situation konfrontiert wird, mit der er sich auseinandersetzen muss. Der Anwender muss entscheiden, was er tun will, und das Ergebnis als Text, Sprache (Spracherkennungs-Software) oder durch das Anklicken von Optionen eingeben. Auf der Grundlage der Eingabe verzweigt das Computerprogramm zu sich daraus ergebenden Situationen bzw. gibt eine Rückmeldung.

Adventure games können sehr unterhaltsam sein, wenn sie für Sprachenlernende erstellt worden sind, leider sind jedoch nur sehr wenige für die seltener gelehrteten Sprachen programmiert worden. Ein unterhaltsames portugiesisches Beispiel, [Uma Aventura na União Europeia](http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm), von Teresa Pacheco, einer Lehrerin der ESES - Escola Superior de Educação de Santarém, findet sich hier: <http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm>

Wenn Sie selbst eigene Adventure Games erstellen wollen, sollten Sie die Quandary Software (Shareware) ausprobieren: <http://www.halfbakedsoftware.com/>

Blogs (weB LOGS)

Der Begriff **Blog** leitet sich ab von **Weblog** und bezeichnet eine Website, die regelmäßig mit neuen Beiträgen aktualisiert wird. Diese sind in umgekehrter chronologischer Reihenfolge angeordnet, so dass der neueste Beitrag immer an der ersten Stelle des Blogs steht. Die Nutzer von Blogs werden **Blogger** genannt, das Schreiben in Blogs heißt **Bloggen**.

Blogs haben eine Reihe von typischen Eigenschaften, die das Veröffentlichen im Internet äußerst effektiv und vielseitig machen.

Blogs werden kostenfrei betrieben von Weblog-Anbietern wie z.B. www.blogger.com, www.blog.de, <http://int.blog.com> usw. Man erstellt einen Blog in wenigen Schritten, indem man den Anweisungen des Anbieters folgt und entscheidet, ob einer oder mehrere schreibberechtigt sein sollen.

Jeder Blog kann verschiedene Kategorien enthalten, die durch einen einfachen Mausklick geöffnet werden können.

Jeder Beitrag trägt einen Titel und einen Zeitstempel, so dass der Leser sich ein Bild machen kann, worum es sich handelt und wann genau er gesendet wurde. Er wird auch automatisch archiviert. Das Auffinden wird ermöglicht durch die Suchfunktion oder das Durchsuchen des Kalenders, der ein weiteres häufiges Merkmal von Blogs ist.

Das Veröffentlichen ist einfach, da Blogs Masken vorgeben, die von dem Blogger keinerlei technische Fertigkeiten erfordern. Durch Anklicken des Wortes ‘Comment/Kommentar’ unterhalb des Beitrags kann der Leser seine Meinung hierzu in eine weitere Maske eingeben.

In Blogs sind nicht nur Textdateien möglich, sie können praktisch alle Arten von Daten enthalten, wie z. B. Hyperlinks, Grafik, Präsentationen, Tabellen und – was sie besonders interessant für Sprachlehrer macht – Audio- und Videodateien.

Falls die RSS-Funktion verfügbar ist, kann der Leser einen Blog abonnieren, d.h. er erhält automatisch Nachricht, wenn eine Veränderung eingetreten ist.

Wenn der Blog über eine Permalink-Funktion verfügt, so kann die permanente URL, die zu dem bestimmten Eintrag führt, der sich nicht mehr auf der Hauptseite sondern im Archiv befindet, als Favorit gespeichert werden.

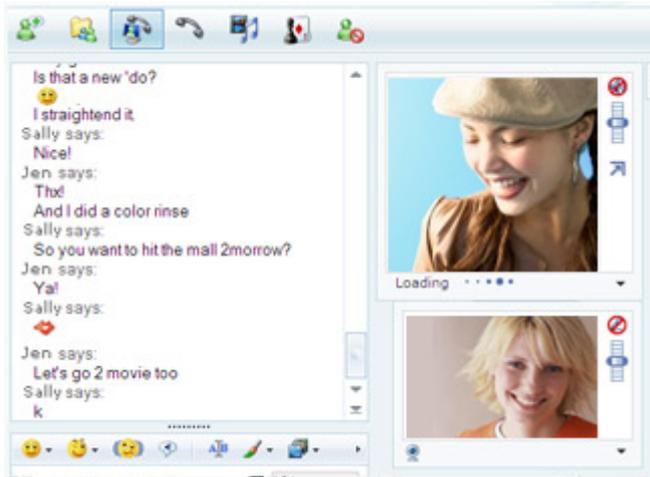
Alle diese Eigenschaften zeigen den Nutzen von Blogs im Bereich des Fremdsprachenunterrichts als ein Medium, welches Lese-, Schreib- und Kommunikationsfertigkeiten fördert.

Als Fremdsprachenlehrer könnten Sie einen Klassen-Blog einrichten, der es Ihnen ermöglicht

- Ihren Schülern Lesetexte bereit zu stellen
- zusätzliches Material in Form von Audio- oder Videoclips, Bildern, Diagrammen usw. anzubieten
- den Klassen Internet-Ressourcen in Form von nützlichen Links verfügbar zu machen
- Anweisungen und Aufgaben zu geben
- die Schüler das Schreiben (für einen Leserkreis) üben zu lassen
- Rückmeldung zu geben
- zu Diskussionen herauszufordern
- zur gegenseitigen Beurteilung und Unterstützung innerhalb der Lerngruppe zu ermuntern
- Projektarbeit zu machen und die Schüler ihren Fortschritt dokumentieren zu lassen
- zu experimentieren um noch weitere Anwendungen für Blogs zu finden...

Chatten

Chat-Zentren können ein lohnenswertes Erlebnis für den Sprachenlernenden sein. Der Anwender trifft andere Lernende online und kann mit diesen mittels Wort oder Schrift kommunizieren. Es ist leicht, einen Chat-Server einzurichten, aber schwierig, Teilnehmer zu gewinnen. Man fühlt sich halt schon sehr einsam, wenn man der einzige Besucher in einem Chatroom ist.:-) Die Hauptprobleme bei Chats sind der Mangel an Inhalt und die Schwierigkeiten, Chats in den seltener gelehrt Sprachen zu organisieren. Wenn die Chats jedoch an Aufgaben und geeignete Lerngruppen (Alters- oder Interessengruppen usw.) gebunden sind, können sie zu echter Kommunikation führen und, wenn sie durch Zusatzaufgaben ergänzt werden, zum Sprachenlernen.



Eines der meist genutzten Chatprogramme ist der Microsoft Messenger. Download und weitere Informationen auf der Website <http://get.live.com/messenger/overview> . Der Microsoft Messenger enthält viele nützliche Funktionen wie:

- Anrufe von Computer zu Computer
- Video-Unterhaltungen
- Freigabe von Ordnern
- Adressbuch

Eine weitere Plattform für Online-Chats ist Skype www.skype.com bei dem die Funktion Skypecasts es dem Nutzer erlaubt, an Online-Chats mit bis zu 100 Personen teilzunehmen. Skype hat ein Verzeichnis, mit dessen Hilfe man Sprachlern-Chats ausfindig machen oder selbst einrichten kann. Weitere Informationen über Skypecasts findet man hier: <http://www.skype.com/download/features/skypecasts/>



Friends Abroad ist ein Dienst, der Fremdsprachenlernenden dabei behilflich ist, andere Lernende zum Chatten zu finden: <http://www.friendsabroad.com/>

Cloze-Übungen

Cloze-Übungen sind Lückentexten ähnlich. Diese Übung kann leicht innerhalb weniger Minuten mit Hilfe der Software “Hot Potatoes”⁴ erstellt werden.

Kommentieren/Korrigieren von elektronischen Texten/Aufsätzen/Übungen

Wenn ein Schüler einen Text in elektronischer Form vorgelegt hat, ist es keine gute Vorgehensweise, ihn einfach auszudrucken und mit altmodischer roter Tinte zu kommentieren. Es macht sich viel besser, wenn der Lehrer mit Hilfe von Textverarbeitungs- oder anderen entsprechenden Programmen seine Vorschläge in den Text einfügt. Ein Beispiel für ein Programm zum Kommentieren von Texten findet man unter <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm> Das Programm lässt sich an verschiedene Sprachen anpassen.

Kreuzworträtsel

Kreuzworträtsel erfreuen sich bei Schülern großer Beliebtheit, und wenn sie mit den Vokabeln erstellt wurden, mit denen die Schüler gerade arbeiten, so stellen sie ein gutes Werkzeug für Folgeübungen dar. Eine solche Übung kann leicht und in wenigen Minuten mit der Software “Hot Potatoes”⁵ erstellt werden.

Mit Hot Potatoes können Schüler sogar Übungen für einander erstellen.

Drillübungen

Drills werden oft als “Drill-and-Kill”-Übungen bezeichnet. Ein Computer kann all das leisten, was die altmodischen Sprachlabors konnten, nach dem Muster: “Er hat ein Auto”, Antwort “Nein, er hat zwei Autos”. “Er hat einen Computer”, “Nein, er hat zwei Computer” ... Die Eingabe des Anwenders kann entweder schriftlich über die Tastatur oder mittels Sprache über das Computer-Mikrofon erfolgen.

Elektronische Wörterbücher

Elektronische Wörterbücher sind für die Lernenden seltener gelehrter Sprachen sehr hilfreich. Durch das Internet sind verschiedene Beispiele von Wörterbüchern verfügbar, sei es als Freeware

⁴ A software which is free when used for online exercises: www.halfbaked.com

⁵ A software which is free when used for online exercises: www.halfbaked.com

oder Shareware. Schauen Sie einmal nach bei <http://www.dictionaries.com> oder, noch besser, durchsuchen Sie das Internet mit Hilfe von Google (es erscheinen häufig neue).

Elektronische Portfolios

Ein elektronisches Portfolio, auch bekannt als E-Portfolio, E-Folio, oder digitales Portfolio, kann eine einfache Sammlung von Arbeiten auf einer Diskette oder, in einer fortschrittlicheren Version, eine Website sein, wo ein Schüler ausgewählte Arbeiten präsentiert. Einige Arbeiten können noch unvollständig sein und somit den Fortschritt des Lernprozesses anzeigen.

In der Pädagogik bezeichnet Portfolio eine persönliche Sammlung von Informationen, die den Lernfortschritt einer Person beschreiben und dokumentieren. Es gibt eine Vielfalt von Portfolios von Lerntagebüchern bis hin zu ausgedehnten Sammlungen von Leistungsnachweisen. Portfolios werden für viele verschiedene Zwecke benutzt wie z. B. zur Anerkennung von früheren Leistungen, Stellensuche, beruflichen Weiterbildung, Zertifizierung von Fertigkeiten.

Der pädagogische Grundgedanke dabei ist, dass der Schüler sich seines Lernverhaltens bewusst wird, was ihm dabei hilft, die richtigen Arbeitsweisen auszuwählen und dadurch sein Lernen zu verbessern. Portfolios können auch zur Beurteilung von Schülern verwendet werden. Hier finden Sie einen Artikel von Tim Caudery zur Bewertung von Portfolios:

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/spr11/caudery.html>

Blogs (siehe unter der Überschrift "Blogs") können auch als Portfolios dienen.

Es gibt sogar kostenlose Software, die als Grundlage für elektronische Portfolios dienen kann, z.B. OSP <http://www.osportfolio.org/> und Confolio: <http://www.confolio.org/wiki/Introduction/Main>

Eine Sammlung von Portfolio-Vorlagen kann bei <http://www.coe.iup.edu/pttut/Portfolios.html> heruntergeladen werden.

Auch die Kursmanagement-Software Moodle <http://moodle.org/> kann für Portfolios genutzt werden.

Lückentext

Der Anwender arbeitet mit einem Text, bei dem einige Wörter fehlen. Um die Aufgabe zu lösen, muss er passende Wörter finden. Dies ist eine Übungsform, die leicht und in wenigen Minuten mit der Software "Hot Potatoes" ⁶ erstellt werden kann.

Antworten finden

⁶ A software which is free when used for online exercises: www.halfbaked.com

Der Schüler erhält eine Frage und sucht die Antwort in Dokumenten-, Video- oder Audiodateien unter Verwendung von Internet, CD-ROM, DVD oder ähnlichen Speichermedien. Die Antworten können dann dem Lehrer/der Klasse auf verschiedene Weise vorgestellt werden.

Satzteile/Sätze ordnen

Bei dieser Übung wird ein Satz oder eine Geschichte zerstückelt und der Anwender muss die Teile ordnen, um den Satz oder die Geschichte wieder herzustellen. Solche Übungen können leicht mit der Software "Hot Potatoes" erstellt werden.

Grammatik

Es gibt nur wenige Grammatikprogramme für die seltener gelehrten Sprachen und oftmals handelt es sich nur um Übertragungen von lehrbuchtypischen Übungen auf den Computer - mit ähnlich geringem Erfolg. Es existiert gegenwärtig jedoch eine empfehlenswerte Grammatik-Webseite: die VISL-Seite <http://visl.hum.sdu.dk/visl/>. VISL steht für "Visual Interactive Syntax Learning". Es handelt sich hierbei um ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt am Institut für Sprache und Kommunikation ([ISK](#)), Süddänische Universität ([SDU](#)) - Odense Campus. Seit September 1996 beschäftigen sich Lehrende und Studenten des ISK damit, Internet gestützte Grammatik-Tools für Bildung und Forschung zu entwickeln und einzuführen.

Zu Beginn des Projekts waren vier Sprachen, Deutsch, Englisch, Französisch und Portugiesisch vertreten. Zwischenzeitlich haben sich viele weitere Sprachen dem Projekt angeschlossen - wie die steigende Zahl der Einträge in der Sprachenliste beweist.

Von der VISL-Seite stehen Ihnen die folgenden "Tools" zur Verfügung:

Grammatikalische Analysen (voranalysierte Sätze und automatisches Maschinenparsing)
Spiele & Quizzes (Abprüfen von Wortarten und anderen Grammatikthemen)
Corpus-Suche (Zugang zum BNC und anderen Sprach-Corpora)
Maschinenübersetzung

Wenn Sie eine der VISL-Sprachen von der Eingangsseite aus aufrufen, werden Sie gefragt "Welches VISL-Tool möchten Sie benutzen?" Innerhalb einer jeden Sprache finden sie verschiedene Optionen aus denen Sie wählen können. In der unten stehenden Tabelle geben wir einen Überblick über das, was derzeit für jede Sprache verfügbar ist.

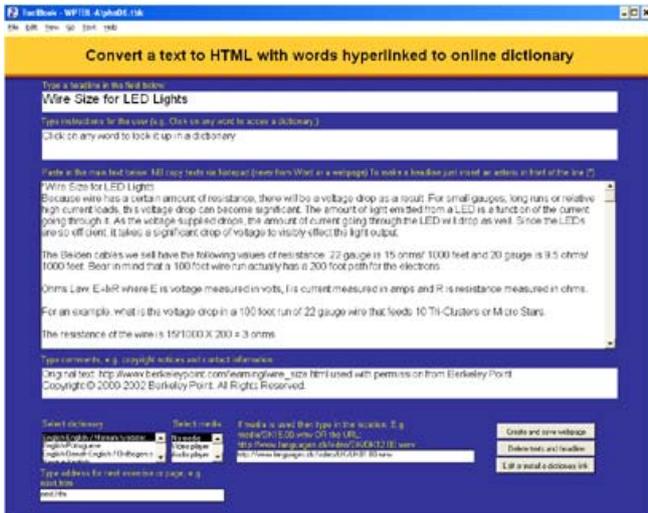
	VISL Tools					
Sprachen	Voranaly- sierte Sätze	Automatische Analysen	Spiele	Quizzes	Corpus-Suche	Maschinen- Übersetzung
Arabisch	X	-	-	-	-	-
Bosnisch	X	-	X	-	-	-
Dänisch	X	X	X	-	X	X
Niederländisch	X	-	-	-	-	-
Englisch	X	X	X	X	X	-
Esperanto	X	X	X	-	-	-
Finnisch	X	-	X	-	-	-
Französisch	X	X	X	-	-	-
Deutsch	X	X	X	-	X	-
Altgriechisch	X	-	X	-	-	-
Neugriechisch	X	-	X	-	-	-
Italiänisch	X	X	X	-	-	-
Japanisch	X	-	-	-	-	-
Japanese Roma-Ji	X	-	X	-	-	-
Lateinisch	X	-	X	-	-	-
Lettisch	X	-	X	-	-	-
Norwegisch (bokmal)	X	-	X	-	-	-
Norwegisch (nynorsk)	X	-	-	-	-	-
Portugiesisch	X	X	X	-	X	X
Russisch	X	-	-	-	-	-
Spanisch	X	X	X	-	X	-
Schwedisch	X	-	X	-	-	-

Hotwords

Dies ist eigentlich keine Übung oder Aktivität, aber dennoch für den Sprachenlernenden sehr nützlich. In einem Text enthaltene wichtige Wörter und kulturelle Anmerkungen können mit passenden Erklärungen und Übersetzungen verknüpft werden. Hotwords können mit den meisten Textverarbeitungsprogrammen erstellt werden.

Eine Hotword-Anwendung sind Webseiten, bei denen alle Wörter einzeln mit Online-Wörterbüchern verknüpft sind. Um solche Webseiten zu erstellen, kann man den Web Page Text Blender verwenden. Dieses Programm kann jeden Text in ein HTML-Dokument umwandeln, bei dem alle Wörter automatisch mit einem Online-Wörterbuch verknüpft sind, d.h. die Schüler müssen nur ein Wort anklicken, um Hilfe zu erhalten.

Um einen Text umzuwandeln, muss man nur eine Überschrift und eine kurze Anweisung für den Endnutzer eintippen, den Text in das Fenster einfügen und dann "Create Webpage" anklicken. Das Programm ist erhältlich von <http://www.languages.dk/materials.htm>



Hörverständnisübungen

Bei dieser Aktivität ersetzt der Computer den Kassettenrecorder. Die Aktivität wird oft mit anderen Aktivitäten wie Multiple Choice kombiniert, um zu überprüfen ob der Schüler den Inhalt verstanden hat.

Wörter, Sätze oder Bilder verbinden

Diese Aktivität kann für verschiedene Zwecke sehr nützlich sein, auch für das Vokabeltraining, bei dem der Schüler Wörter mit den zugehörigen Bildern verbindet. Solche Übungen können leicht und in wenigen Minuten mit der Software "Hot Potatoes"⁷ erstellt werden.

Multiple Choice

Dieser Übungstyp erweist sich als sehr nützlich um ohne großen Zeitaufwand zu kontrollieren, ob ein Schüler den Inhalt von Informationen verstanden hat, die durch Sprache, Schrift, Video usw. dargeboten werden. Solche Übungen können leicht mit der Software "Hot Potatoes" erstellt werden.

⁷ A software which is free when used for online exercises: www.halfbaked.com

Podcasts

Podcasting ist eine Methode um Multimediadateien im Internet unter Verwendung der Formate "RSS" oder "Atom syndication" zu verbreiten. Es ermöglicht dem Nutzer, diese Dateien auf jedem PC oder mobilen Gerät wie dem iPod von Apple (<http://www.apple.com>), abzuspielen. Wenn Sie ein Podcast erstellen, sind Sie der Podcaster. Es gibt weitere Möglichkeiten, Multimedia im Internet zu verbreiten, aber das Podcasting hat besondere Eigenschaften. Ein davon ist die "Syndizierung", was bedeutet, dass man eine Seite, die Podcasts erstellt, abonnieren kann und automatisch benachrichtigt wird, wenn ein neues Podcast verfügbar ist.

Eine weitere nützliche Eigenschaft von Podcasts ist, dass sie mit offenen Standards wie MPEG3 arbeiten, das bedeutet, man kann sie auf vielen Gerätetypen abspielen. Es gibt sowohl freie als auch kommerzielle Software mit der man Podcasts erstellen und abspielen kann, so dass Sie Wahl haben, wie Sie die Technik in Ihrer Unterrichtsumgebung einsetzen wollen.

Bei dem Vorstoß der Multimedia bewegen wir uns weg von der reinen Audiotechnologie hin zum Video, das Vodcasting genannt wird. Es ist geringfügig komplizierter zu erstellen als ein Podcast, aber immer noch nicht zu schwierig.

Viele benutzen bereits Podcasts und Vodcasts in ihrer Unterrichtsumgebung. Auf Grund des Multimediaaspekts finden sie selbstverständlich Anwendung in CALL. Unter Verwendung eines einfachen MP3-Players, mit dem man auch aufzeichnen kann, wie z.B. dem iPod mit einem Griffin iTalk-Mikrofon, kann man seine Schüler einfach ihre eigene Sprache aufzeichnen und als digitale Audiodatei abgeben lassen, sei es zum Zwecke der Bewertung oder für eine Gruppenarbeit mit anderen Schülern.

Die BBC produziert zwei "podcasts" speziell für Gälisch-Lernende auf:
http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/an_litir_bheag/index.shtml und
http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/litir/index.shtml. Es handelt sich hierbei um MP3-Downloads der Radioprogramme plus einem PDF-Skript der Sendung mit Anmerkungen und Kommentaren.

Links zu und Artikel über Podcasts finden Sie auf der POOLS-Website www.languages.dk oder im POOLS- BLOG: <http://www.weblogs.uhi.ac.uk/pools/?p=59>

Siehe auch: <http://en.wikipedia.org/wiki/Podcasting>

Rollenspiele / MUD and MOO.

Über das Internet ist es möglich, sich an Rollenspielen mit Teilnehmern aus der ganzen Welt zu beteiligen. Diese Aktivität wird auch MUD (Multi User Dungeons) genannt. In einigen Fällen sind diese Spiele speziell für das Sprachenlernen und den Gebrauch im Unterricht erstellt worden. Weitere Informationen finden Sie hier: <http://moo.du.org> und www.du.org

Beispiele für MUDs in verschiedenen Sprachen findet man unter diesen Adressen:
<http://moolist.yeahaw.com/edu.html> und
<http://home.gno-fn.org/whs1/education/subjects/langmoos.html>

Auszug aus Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/RSS>

Simulationen

Elektronische oder Online-Simulationen unterscheiden sich von Rollenspielen dadurch, dass die durchzuführenden Aktivitäten in einer Simulation echt und nicht nur gespielt sind. Die Tools für elektronische Simulationen können einfache E-Mails, SMS-Mitteilungen, Chatboards usw. sein. Der Vorteil einer elektronischen Simulation ist die Möglichkeit, Teilnehmer aus verschiedenen Ländern zu haben. Der Nachteil bei anspruchsvolleren Simulationen ist das oftmals das hohe Niveau der erforderlichen Computerfertigkeiten.

Ein Beispiel: Strike ist ein Beispiel für eine Simulation, die sich für Schüler der mittleren oder fortgeschrittenen Stufe eignet. Bei der Strike-Simulation übernehmen die Schüler individuelle "Rollen". Die Simulation spielt in der Maschinenfabrik ADAMENT wo ein Interessenkonflikt zu einem Streik führt.

Das Szenario: Einer der Elektriker, der immer verspätet zur Arbeit erscheint, wird nach einem Streit mit dem Vorarbeiter entlassen. Der Betriebsobmann beruft eine Versammlung ein, bei der die

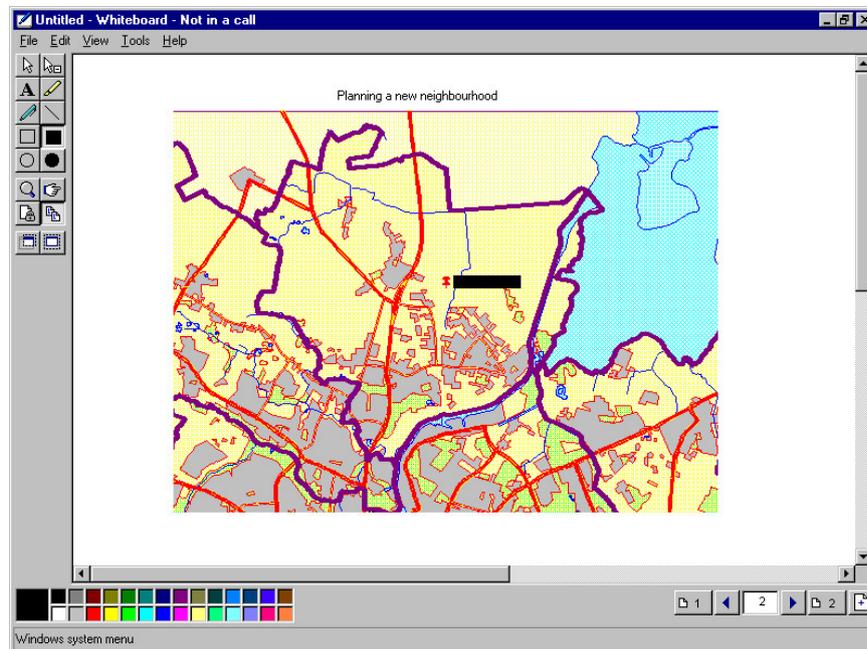


Arbeitnehmer den Streik beschließen. Sie behaupten, die Maschinenfabrik sei ein Ausbeuterbetrieb aus dem 19. Jahrhundert mit sehr schlechten Arbeitsbedingungen. Sie behaupten weiterhin, dass der Elektriker vom Vorarbeiter auf Grund der vielen Konflikte in der Maschinenfabrik schikaniert worden sei. Keine der Parteien ist bereit, auch nur ein bisschen nachzugeben. ADAMENT wird jedoch durch einen Kunden unter Druck gesetzt, der eine bestimmte Lieferung dringend benötigt. Der Kunde droht, den Auftrag anderweitig zu vergeben...

Die Schüler werden gemäß ihren Rollen in zwei Hauptgruppen eingeteilt: Gruppe A - Arbeitgeber, Manager, Vorarbeiter etc., Gruppe B - der Betriebsobmann, der Elektriker, verschiedene Arbeiter. Jede Gruppe kann sich online verständigen um Treffen zwischen den beiden Gruppen vorzubereiten. Die Rolle des Lehrers/Leiters besteht darin, die Simulation "am Leben" zu erhalten, d. h. bei Bedarf kann er den Managern eine E-Mail ihres Kunden schicken, oder er schickt den Arbeitnehmern eine E-Mail von der Gewerkschaft in der mitgeteilt wird, dass der Streik

widerrechtlich ist und beendet werden muss. Die Simulation ist dann beendet, wenn zwischen beiden Seiten Einvernehmen hergestellt ist.

Stadtplanung: Eine weitere Online-Simulation nennt sich Town Planning (Stadtplanung). Bei dieser Simulation wird die Klasse in zwei Gruppen aufgeteilt. Die Schüler in Gruppe A sind Städteplaner, die die Aufgabe haben, einen Vorschlag zum Bau eines neuen Wohngebiets am Odense-Fjord zu unterbreiten. Gruppe B sind Umweltschützer, die das Gebiet lieber als ein Naturschutzgebiet bewahrt wissen wollen, andererseits aber einsehen müssen, dass es Bedarf für ein neues Wohngebiet gibt. Jede Gruppe hat ihre eigenen Online-Sitzungen mit dem Lehrer, in denen sie beginnen, ihre Vorschläge, die sie der anderen Gruppe machen wollen, vorzubereiten. Wenn sie fertig sind, laden sie die andere Gruppe zu einer Online-Konferenz ein. Während dieser Konferenz (die sich möglicherweise zu einer Konferenzserie entwickelt) verhandeln die Schüler und machen Vorschläge unter Verwendung von sowohl Online-Audio als auch einem elektronischen Whiteboard-System (Teil des kostenlosen Microsoft NetMeeting).



Untertitel

Untertitel sind ein sehr nützliches Werkzeug und dient mehr Zwecken, als man gemeinhin annimmt, also nicht nur etwa für gehörlose Schüler, die mit Video arbeiten. Untertitel dienen auch als zusätzliches Hilfsmittel für Sprachlernende, die in diesem Falle sowohl einen Kommentar anhören als auch die Worte mitlesen können.

Das Erstellen von Untertiteln ist überhaupt nicht kompliziert, und einige Tools sind sogar kostenlos. Ein Beispiel hierfür ist der Divxland Media Subtitled <http://www.divxland.org/>, der es dem Anwender ermöglicht, Untertitel für Videos anzufertigen. Die Untertitel können dann mit Hilfe eines "Filters" (ein kleines Programm, mit dem Ihr normaler Media Player die Untertitel einfügt/abspielt) wiedergegeben werden. Ein solcher Filter namens "VobSub" kann beispielsweise hier heruntergeladen werden:

<http://www.softpedia.com/get/Multimedia/Video/Codec-Packs-Video-Codecs/VobSub.shtml> . Es ist auch möglich, Untertitel dauerhaft in Videodateien, z.B. AVI-Dateien, einzubinden. Eine Anleitung dazu finden Sie hier: <http://www.divxland.org/permanentsubtitling.php>

Im Allgemeinen machen Schüler sehr gerne Untertitel für kurze Videos oder Auszüge aus Videos; es ist eine sehr dankbare Aufgabe ☺

Tandem

Am besten erlernen wir eine Fremdsprache durch Kommunikation mit einem Muttersprachler, der unsere Sprache lernen will. Bei dieser Lösung auf der Grundlage des Gebens und Nehmens sind Sie der Lehrer (Ihrer eigenen Sprache) UND der Lernende (einer Fremdsprache).

Um mehr über Tandem nachzulesen und Videos mit Beispielen anzusehen gehen Sie auf diese Website: http://www.languages.dk/methods/methods.html#Tandem_learning

Wenn Sie andere Tandempartner suchen, können sie das European Tandem Network unter dieser Adresse: <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/> oder hier: <http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/> besuchen. Die Website: <http://www.friendsabroad.com/> bietet auch einen guten Einstieg.

Hilfe und Hinweise zum Lernen als Tandempartner kann man hier finden:

<http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/email/help/helpeng01.html>

E-Mail-Tandems unterscheiden sich von Präsenztandems (oder Online-Audio-Tandems), weil ein E-Mail-Tandem sich zwangsläufig auf schriftliche Kommunikationsfertigkeiten beschränkt. Unter der folgenden Adresse gibt es Informationen zu E-Mail-Tandems:

<http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

Task based learning (Aufgaben orientiertes Lernen)

Task-based Learning kann sehr gut auf Online-Ressourcen zurückgreifen. Lesen Sie eine Kurzeinführung zum Task-based Learning in Michael Svendsen Pedersens Artikel "What does you have in your "Task" today?" <http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

Ein weiterer interessanter Artikel (auf Englisch) über Task-based Learning von Sprogforum, der das Ergebnis eines Fortbildungskurses für Lehrer ist, die erwachsene Einwanderer und Flüchtlinge in Dänisch in den Sprachzentren des Landes unterrichten, ist hier zu finden:

http://www.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr_nr20.html

Vodcast

Video-Podcast (gelegentlich abgekürzt zu Vidcast oder Vodcast) ist ein Ausdruck, der verwendet wird für den Online-Bezug von abrufbaren Videoinhalten mittels Atom- oder RSS-Anhängen. Es handelt sich um eine Entwicklung, die auf Video spezialisiert ist, die von dem im allgemeinen audio-basierten Podcast kommt und die Verbreitung von Videos bezeichnet, bei welcher der RSS-Feed als nichtlinearer Fernsehkanal verwendet wird, den der Verbraucher unter Verwendung eines PCs, Fernsehgeräts, einer Set-Top-Box, eines Mediacenters oder mobilen Multimediageräts abonnieren kann.

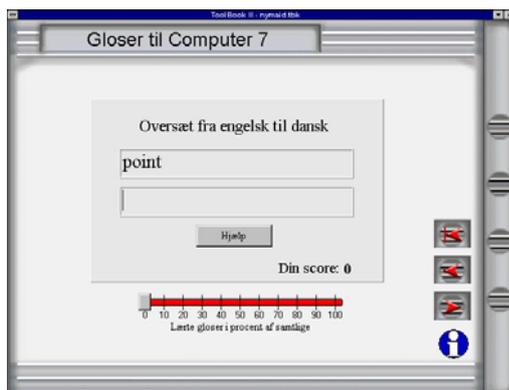
Von einem Webserver kann ein Video-Podcast als Datei oder Stream verbreitet werden. Beide Methoden haben ihre Vor- und Nachteile. Das vorherige Herunterladen kompletter Video-Podcasts gibt dem Nutzer die Möglichkeit, diese offline, beispielsweise auf einem portablen Mediaplayer abzuspielen. Streaming ermöglicht die Suche (das Überspringen von Teilen der Datei), ohne den ganzen Video-Podcast herunterzuladen, eine bessere Statistik und niedrigere Bandbreitenkosten für die Server. Nutzer müssen jedoch mit Pausen beim Abspielen rechnen, die durch geringe Übertragungsgeschwindigkeiten verursacht werden können.

Ein Podcast-Client kann mit einem separaten oder integrierten Player arbeiten. Ein Beispiel für letzteren ist iTunes, der den ungewöhnlichen Fall darstellt, das ein Webfeed-Aggregator zu einem Media-Player hinzugefügt wird und nicht umgekehrt.

Quelle: Wikipedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Vodcast>

Vokabeltraining

Dies ist einer der ältesten Übungstypen für Computer. Der Computer fragt nach einem Wort und der



Schüler muss mit einer richtigen Antwort reagieren. Die Schülereingabe kann schriftlich oder mündlich erfolgen. Diese Übung kann sehr nützlich sein, jedoch nur dann, wenn die zu übenden Wörter in einem Kontext stehen. Sie kann von großem Nutzen sein, wenn der Schüler die Wörter, die er üben möchte, aussuchen und seine eigenen Übungen erstellen kann und so ein persönliches Vokabelportfolio anlegt.

Voicemail

Voicemail (auch Voice Mail, V-Mail oder VMS, gelegentlich Messagebank) ist ein zentralisiertes System zum Management von telefonischen Nachrichten für eine große Gruppe von Nutzern. In ihrer einfachsten Form ahmt sie die Funktionen eines Anrufbeantworters nach, verwendet einen Standardtelefonapparat als Schnittstelle und benutzt ein zentralisiertes Computersystem anstelle von Zusatzgeräten am einzelnen Telefon. Voicemail-Systeme sind wesentlich höher entwickelt als Anrufbeantworter, denn sie können:

- viele Telefongespräche gleichzeitig annehmen,
- eingehende Mitteilungen in persönlichen Mailboxen speichern, zusammen mit der Telefonnummer des Nutzers,
- Nutzern ermöglichen, erhaltene Mitteilungen an eine andere Voice-Mailbox weiterzuleiten,
- Mitteilungen an die Voice-Mailboxen eines oder mehrerer Nutzer senden,
- einer weitergeleiteten Nachricht eine gesprochene Einleitung hinzufügen,
- gesprochene Mitteilungen für spätere Zustellung speichern,
- einen Telefon- oder Pagerdienst anrufen, um den Nutzer zu benachrichtigen, wenn eine Mitteilung in seiner Mailbox eingegangen ist,
- Anrufer zu einer anderen Telefonnummer weiterzuleiten, wenn sie persönliche Unterstützung benötigen,
- verschiedene Anrufer auf verschiedene Art begrüßen.

Voicemail-Mitteilungen werden auf Festplattenlaufwerken gespeichert, dem Medium das üblicherweise bei Computern zum Speichern von anderen Datenarten benutzt wird. Die Mitteilungen werden als echte menschliche Stimme digital aufgezeichnet, in ähnlicher Weise wie Musik auf einer CD gespeichert wird. Um Mitteilungen abzuhören, ruft der Nutzer von irgendeinem Telefon das System ein, loggt sich über Mehrfrequenzwahlverfahren (Sicherheitskontrolle) ein, und seine Mitteilungen können direkt abgerufen werden. Viele Nutzer können Mitteilungen gleichzeitig auf demselben Voicemail-System abrufen oder speichern.

Viele Voicemail-Systeme bieten auch eine automatische Vermittlungsstelle. Eine automatische Vermittlung ermöglicht jemandem, der die "Haupt"-Nummer einer Firma anruft, auf das Telefonverzeichnis zuzugreifen oder sich selbst weiter zu verbinden zu einer bestimmten Abteilung, einem internen Anschluss oder einer Hinweisansage in einer Mailbox usw.

Bis zur Jahrhundertwende (2000) war Voicemail eine allgegenwärtige Funktion bei Telefonsystemen für Firmen, Mobil- und Festnetzteilnehmer geworden. Voicemail besteht heute in Mobil- und Festnetzen in der ursprünglichen Form fort, vor allem als einfacher Anrufbeantworter. E-Mail ist zum vorherrschenden Mitteilungssystem geworden, E-Mail-Server sind sehr zuverlässig geworden und praktisch alle Büroangestellten wurden mit Multimedia-Desktop-PCs ausgestattet. Instant-Sprachmitteilung: Die nächste Entwicklung auf dem Gebiet der Mitteilungen bestand in der Einführung der Echtzeit-Textmitteilung anstelle des asynchronen Speicherns und Weiterleitens in eine Mailbox. Es begann mit dem Internet-Provider America Online (AOL) als ein öffentlicher kostenloser Text-"Chat"-Dienst für Kunden, wurde bald aber auch von Geschäftsleuten genutzt. Es verwendete zum ersten Mal das Konzept des Internet-Protokolls "Presence Management", d.h. die Fähigkeit, eine Geräteverbindung mit dem Internet festzustellen sowie den "Verfügbarkeits"-Status des Adressaten, um Mitteilungen in Echtzeit auszutauschen, sowie personalisierte "Freundeslisten", die es nur Ihren Bekannten erlauben, Ihren Status zu erkennen und einen Echtzeit-Austausch von

Mitteilungen mit Ihnen zu beginnen. Präsenz- und Direktkommunikation (Instant Messaging) hat sich inzwischen über kurze Textmitteilungen hinaus entwickelt und kann jetzt auch den Austausch von Dateien (Dokumente, Bilder) einbeziehen und erweitert jetzt sogar den Kontakt auf eine Sprachverbindung.

Auszüge aus Wikipedia

Webcams

Eine Webkamera (oder Webcam) ist eine Echtzeit-Kamera (gewöhnlich, wenngleich nicht immer, eine Videokamera) deren Bilder über das World Wide Web, Instant Messaging, oder eine Video-Anwendung am PC Video abgerufen werden können.

Web-taugliche Kameras arbeiten typischerweise mit einer Digitalkamera, die Bilder, sei es kontinuierlich oder in regelmäßigen Zeitabständen auf einen Webserver hochlädt. Dies wird erreicht durch den Anschluss der Kamera an den Computer oder durch entsprechende Hardware. Kameras für Videokonferenzen sind typischerweise kleine Kameras, die direkt an einen PC angeschlossen sind. Manchmal werden auch Analogkameras benutzt (oftmals der Typ, der auch für Videoüberwachung eingesetzt wird), die mit einer Videokarte und dann direkt oder indirekt mit dem Internet verbunden sind.



Auszüge aus Wikipedia

Webcams werden häufig bei Online-Chats über Microsoft Messenger, Skype oder ähnliche Online-Dienste verwendet.

WebQuests

Ein WebQuest ist eine Aktivität, bei welcher der Schüler Fragen beantwortet oder Informationen zusammenstellt, die er zum großen Teil im Web findet. WebQuests zielen weniger darauf ab, Informationen zu suchen, denn diese zu nutzen und zu analysieren. Dies bedeutet, dass der Lehrer bzw. Ersteller dem Schüler die erforderlichen Links vorgibt.

Die beste Informationsquelle zu WebQuests im Web ist: <http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>. Das WebQuest-Modell wurde Anfang 1995 an der San Diego State University von Bernie Dodge zusammen mit Tom March entwickelt und dann in Some Thoughts About WebQuests skizziert.

Die Hauptprobleme bei der Anwendung der WebQuest-Methode für die weniger unterrichteten Sprachen ist das (üblicherweise sehr hohe) sprachliche Niveau der Webseiten und außerdem ist für einige der Sprachen immer noch (2003) nur wenig Inhalt im Web verfügbar.

Zur Erstellung von WebQuests kann man InstantWebquest benutzen, eine Internet gestützte Software, mit der man innerhalb kurzer Zeit ein WebQuest zusammenstellen kann:
<http://instantprojects.org/webquest/main.php>

Weitere Informationen bei: <http://webquest.org/> und <http://bestwebquests.com/>, wo eine hervorragende Einführung in WebQuests und ein großes Archiv mit gebrauchsfertigen Materialien zu finden ist.

Das Konvertieren analoger Materialien in digitale

Urheberrechte

Dieses Kapitel soll nicht alle Aspekte des Urheberrechts abdecken sondern nur einen groben Überblick. geben.

Zunächst einmal ist das Kopieren von Materialien, die man besitzt (rechtmäßig erworbene Materialien), für den privaten Gebrauch jetzt generell gesetzlich erlaubt. Es kann jedoch Probleme mit Materialien für den schulischen Gebrauch geben, erscheint aber angemessen Sicherheitskopien zum Zwecke der Aufbewahrung herzustellen, um sich vor Verlust zu schützen.

Der Grundgedanke beim Urheberrecht besteht darin, sicherzustellen, dass der Urheber seinen Lohn für getane Arbeit erhält. Urheberrechte erlöschen nach einigen Jahren, wobei das Problem ist, dass diese Frist ständig geändert wird, z.B. 1998. Der "Sonny Bono Copyright Term Extension Act" verlängerte die Schutzfrist von nach Ableben des Urhebers plus 50 auf plus 70 Jahre. Für Arbeiten gegen Entgelt wurde sie von 75 auf 90 Jahre erhöht.

Es werden immer noch Urheberrechtsfälle untersucht. Einer der Pioniere, der die Gerichte herausfordert, ist Lawrence Lessig, der es zwar für angebracht hält, dass z. B. Disney Geld aus der Produktion von Schneewittchen verdienen muss, es aber für unverständlich erachtet, dass Disney auf Grund des Sonny Bono Acts von 1998 Jahrzehnte lang unter Schutz steht, ohne auch nur einen Cent dafür zu zahlen, dass seine Arbeit das Märchen der Gebrüder Grimm zur Grundlage hat.

Eine übliche Falle ist die Hintergrundmusik in Videos. Nur solche Musik, die mit einer Lizenz für den Gebrauch als Hintergrundmusik in Videos und Filmen gekauft wurde, darf für diesen Zweck benutzt werden. Sofern Sie also die Musik nicht selbst komponiert haben, vermeiden Sie Musik in Videos. Es ist jedoch legal, Videoaufzeichnungen zu machen, bei denen Musik Teil des natürlichen Hintergrunds ist und nicht beim Bearbeiten eingefügt wurde, z. B. in einer Diskothek. Vorsicht ist also geboten!

Auszüge aus Wikipedia über Urheberrechte: Das Urheberrecht ist eine Reihe von ausschließlichen Rechten, welche die Nutzung eines bestimmten Ausdrucks eines Gedankens oder eine Information schützen. Im weitesten Sinne ist es dem Wort nach das Recht, eine Originalarbeit zu kopieren. In den meisten Fällen sind diese Rechte befristet. Das Symbol für Urheberrecht (Copyright) ist ©; in einigen Rechtssprechungen ist auch die Schreibweise (c) oder (C) zulässig.

Das Urheberrechtsgesetz deckt nur die besondere Form oder Weise ab, in der Gedanken oder Informationen dargestellt sind, die "Form des materiellen Ausdrucks". Es ist nicht dazu geschaffen und beabsichtigt auch nicht, die eigentliche Idee, Konzepte, Fakten, Stile oder Techniken abzudecken, die in der geschützten Arbeit enthalten oder durch sie dargestellt sind. In manchen Rechtssprechungen lässt das Urheberrecht Raum für satirische oder interpretierende Arbeiten, welche selbst unter Urheberschutz gestellt werden können. Das Urheberrecht, welches beispielsweise für einen Micky-Maus-Cartoon existiert, verbietet unbefugten Dritten die Verbreitung von Kopien des Cartoons oder Bearbeitungen herzustellen, die Disneys besonderer Maus in Menschengestalt kopieren oder nachahmen, nicht aber das Herstellen von künstlerischen

Arbeiten im Zusammenhang mit Mäusen in Menschengestalt im allgemeinen, solange sie sich in ausreichendem Maße vom Original unterscheiden um nicht als Nachahmung zu gelten. Dort wo das Urheberrecht nicht greift, können andere Rechte wie das Marken- oder Patentrecht Einschränkungen hinsichtlich Nachbildung oder Verwendung bewirken.

Urheberrechtsgesetze sind in einigen Ländern durch internationale Übereinkünfte wie z.B. die Berner Konvention standardisiert und werden von internationalen Organisationen wie der Europäischen Union oder der Welthandelsorganisation von ihren Mitgliedsländern gefordert.

Urheberrechtsschutz erhalten und durchsetzen

Üblicherweise muss eine Arbeit Mindestanforderungen an Originalität erfüllen, um Anspruch auf Urheberrechtsschutz zu haben, wobei und dieser Schutz nach einer bestimmten Frist erlischt (in einigen Rechtssprechungen kann diese verlängert werden). Je nach Land sind verschiedene Prüfungen vorgeschrieben, wenngleich die Anforderungen niedrig sind; in Großbritannien muss z.B. ein bestimmtes Maß an "Fertigkeit, Originalität und Arbeit" eingebracht worden sein. Bereits ein geringfügiges Maß dieser Eigenschaften reicht jedoch aus, um festzustellen, ob ein bestimmter Fall von Nachahmung einen Übergriff auf das ursprüngliche Werk des Urhebers ist. In Australien ist vertritt man die Ansicht, dass ein einziges Wort noch keine schützenswerte Arbeit ausmachen kann.

In den Vereinigten Staaten tritt seit dem 1. März 1989 das Urheberrecht (nach Maßgabe der Berner Konvention) automatisch ein, wodurch es mehr als ein Eigentumsrecht erscheint. Somit braucht das Urheberrecht, analog zum Eigentum, nicht durch eine Eintragung bei irgendeiner staatlichen Stelle beantragt oder gewährt zu werden. Sobald eine Idee in eine materielle Form übergeführt worden ist, zum Beispiel durch Speicherung auf einem festen Medium (wie als Zeichnung, Notenblatt, Foto, Videoband oder Brief), ist der Urheberrechtsinhaber berechtigt, seine ausschließlichen Rechte geltend zu machen. Während ein Urheberrecht jedoch nicht amtlich eingetragen zu werden braucht, damit der Urheberrechtsinhaber seine ausschließlichen Rechte ausüben kann, hat die Eintragung von Arbeiten (wo die Gesetzgebung eine Eintragung vorsieht) ihre Vorteile; sie dient als Beweis des ersten Anscheins eines für ein bestehendes Urheberrecht und berechtigt den Urheberrechtsinhaber, gesetzlichen Schadensersatz und Anwaltskosten einzufordern (während in den USA beispielsweise die Eintragung nach einer Rechtsverletzung nur zu Forderungen von Ersatz für tatsächlich entstandene Schäden und entgangenem Gewinn berechtigt). Der ursprüngliche Urheberrechtsinhaber kann der Arbeitgeber des tatsächlichen Urhebers sein und nicht der Urheber selbst, wenn die Arbeit eine "Arbeit gegen Entgelt" ist. Dieses Prinzip, wiederum, ist weit verbreitet; im Englischen Recht sieht der Copyright Designs and Patents Act von 1988 vor, dass das Urheberrecht für eine geschützte Arbeit, welche von einem Arbeitnehmer während des Arbeitsverhältnisses hergestellt wurde, automatisch dem Arbeitgeber zufällt.

Urheberrechte werden im Allgemeinen vom Inhaber vor einem Zivilgericht eingeklagt, es gibt diesbezüglich aber auch Straftatbestände. Strafverfahren richten üblicherweise gegen schwere Fälschungsvergehen, sind derzeit jedoch an der Tagesordnung, da Urheberrechts-Interessengemeinschaften wie die RIAA immer mehr jene privaten Internetanwender ins Visier nehmen, die sich am File-Sharing beteiligen. Bislang werden diese Fälle jedoch üblicherweise außergerichtlich beigelegt, verbunden mit Zahlungsforderungen von mehreren tausend Dollar und

lediglich der Androhung, den File-Share-Teilnehmer zu verklagen, was in der Praxis zum Ruin vieler Beklagter führen würde, weswegen solche Fälle kaum die Zivilgerichte beschäftigen.

Man muss sich in jedem Falle im Klaren sein, dass das Nichtvorhandensein des Copyright-Symbols nicht bedeutet, dass die Arbeit nicht dem Urheberrecht unterliegt. Sobald die Arbeit aus der Originalität durch "geistige Arbeit" geschaffen wurde, erhält die betreffende Person unmittelbar das Urheberrecht hierfür.

Urheberrechtsvermerke

Die Verwendung des Urheberrechtsvermerks — bestehend aus dem Buchstaben C in einem Kreis (d.h. "©"), die Abkürzung "Copr." oder das Wort "Copyright", gefolgt von der Angabe des Jahres der Erstveröffentlichung der Arbeit und dem Namen des Urheberrechtsinhabers — war Teil der früheren Gesetzesvorschriften der Vereinigten Staaten. (Es sei darauf hingewiesen, dass der Buchstabe C in Klammern ("c") als Kennzeichen nie offiziell anerkannt war.) Aber seit 1976, als die USA ein neues Urheberrechtsgesetz verabschiedeten, das dem Beispiel der Berner Konvention folgte, ist der Urheberrechtsvermerk zur Beanspruchung des Urheberrechts freiwillig, da die Berner Konvention das Urheberrecht automatisch zugesteht.[8] Ein Urheberrechtsvermerk (unter Verwendung dieser Zeichen) hat in einigen Ländern jedoch Konsequenzen hinsichtlich der zuzubilligenden Schadenshöhe in einem Urheberrechtsverfahren.

Der Vermerk "Alle Rechte vorbehalten" war einst ein formal notwendiger Hinweis darauf, dass alle Rechte, die nach dem bestehenden Urheberrechtsgesetz zugestanden wurden, beim Urheberrechtsinhaber liegen und dass gegen eine Urheberrechtsverletzung gerichtlich vorgegangen werden kann. Es resultierte aus der Konvention von Buenos Aires aus dem Jahre 1910, die eine Feststellung des Rechtsvorbehalts forderte, um in allen Unterzeichnerstaaten dieser Konvention internationale Gültigkeit zu erlangen. Wenngleich wir uns an den Anblick gewöhnt haben, ist dieser Vermerk nun überflüssig, da jedes Land, das Mitglied der Konvention von Buenos Aires ist, gleichzeitig Mitglied der Berner Konvention ist, für die das Urheberrecht in allen Unterzeichnerstaaten ohne irgendwelche formalen Vermerke Gültigkeit hat.

Dieser Vermerk wird immer noch verwendet, sogar auf Dokumenten für die der ursprüngliche Urheber gar nicht alle Rechte nach dem Urheberrechtsgesetz innehat, wie z.B. Arbeiten, die unter einer Copyleft-Lizenz verbreitet werden. Dies ist jedoch nur eine gewohnheitsmäßig angewandte Floskel, die kaum rechtliche Auswirkungen hat.

Die ausschließlichen Rechte des Urheberrechtsinhabers

Dem Inhaber eines Urheberrechts fallen üblicherweise folgenden ausschließliche Rechte zu:

- Herstellung und Verkauf von Vervielfältigungen oder Reproduktionen der Arbeit (üblicherweise einschließlich elektronischer Kopien)
- Import und Export der Arbeit
- Herstellung von Bearbeitungen (Arbeiten, welche die Originalarbeit abändern)
- Aufführung oder Ausstellung der Arbeit in der Öffentlichkeit

-Verkauf oder Überlassung dieser Rechte an Dritte

Der Ausdruck "ausschließliches Recht" bedeutet, dass nur der Urheberrechtsinhaber von den Rechten freien Gebrauch machen kann, und anderen, die Nutzung der Arbeit ohne die Zustimmung des Urheberrechtsinhabers untersagt. Das Urheberrecht wird oft als "negatives Recht" bezeichnet, da es dazu dient, Menschen (z.B. Lesern, Zuschauern oder Zuhörern, vor allem auch Verlegern und zukünftigen Verlegern) etwas zu verbieten anstatt Menschen (z.B. Autoren) etwas zu gestatten. In dieser Hinsicht gleicht es dem nicht eingetragenen Geschmacksmuster im englischen und europäischen Recht. Die Rechte des Urheberrechtsinhabers gestatten ihm auch, sein Urheberrecht nicht über die gesamte Laufzeit zu nutzen. Das heißt, ein Urheber hat die Wahl, ob er sein Urheberrecht für einen Teil der Laufzeit, dann aber nicht für den Rest, oder anders herum, oder nur das eine oder das andere nutzen möchte.

Es gibt jedoch Kritik, die diese Aussage ablehnt, da sie auf einer philosophischen Interpretation des Urheberrechtsgesetzes als Einheit basiere und nicht allgemein geteilt werde. Es wird auch darüber debattiert, ob das Urheberrecht als Eigentumsrecht oder als moralisches Recht angesehen werden solle. Viele argumentieren damit, dass das Urheberrecht nicht nur existiert, um Dritte in der Veröffentlichung ihrer Ideen und Informationen einzuschränken und dass die Definition der Urheberrechts als ein rein negatives Recht inkompatibel ist mit der Zielsetzung der öffentlichen Politik, Urheber zu ermuntern, neue Arbeiten zu schaffen und den öffentlichen Bereich zu bereichern.

Das Recht der Bearbeitung einer Arbeit bedeutet, die Ausdrucksform der Arbeit zu verändern. Beispiele hierfür sind unter anderem die Bühnen- oder Filmbearbeitung eines Romans, die Übersetzung einer Kurzgeschichte oder das Schreiben eines neuen Arrangements eines Musikstückes.

Fair Use (angemessene Nutzung) und Fair Dealing (Angemessener Umgang)

Das Urheberrecht verbietet nicht jegliches Kopieren oder Reproduzieren. In den Vereinigten Staaten gestattet die Fair-Use-Doktrin, niedergelegt im Copyright Act (Urheberrechtsgesetz) von 1976 als 17 U.S.C. Section 107, in einem gewissen Rahmen das Kopieren und Verbreiten ohne Erlaubnis des Urheberrechtsinhabers oder Zahlung an ihn. Das Gesetz definiert "angemessene Nutzung" nicht genau, sondern nennt vier nicht-exklusive Faktoren, die bei einer Analyse der angemessenen Nutzung zu berücksichtigen sind. Diese Faktoren sind:

- Art und Zweck der Nutzung
- Art der geschützten Arbeit
- Menge und Anteil an der Gesamtarbeit, die übernommen wurden, und
- Auswirkung der Nutzung auf den potentiellen Markt für oder den Wert der geschützten Arbeit.

In Großbritannien und vielen anderen Commonwealth-Ländern ist ein ähnlicher Begriff mit dem angemessenen Umgang durch die Gerichte oder Gesetzgebung geschaffen worden. Der Begriff ist manchmal nicht klar definiert; in Kanada jedoch ist Kopieren für den privaten Bedarf seit 1999 per Gesetz ausdrücklich erlaubt. In Australien sind die Fair-Dealing-Ausnahmen nach dem Copyright Act von 1968 (Cth) eine begrenzte Anzahl von Umständen, unter denen geschütztes Material legal kopiert oder bearbeitet werden kann ohne die Zustimmung des Urheberrechtsinhabers. Fair-Dealing-Nutzungen sind Forschung und Studium, Rezension und Kritik, Berichterstattung und

berufliche Beratung (z.B. Rechtsberatung). Nach derzeitigem australischem Recht ist es immer noch eine Urheberrechtsverletzung, wenn man Material für den eigenen oder privaten Gebrauch ohne Zustimmung des Urheberrechtinhabers kopiert, vervielfältigt oder bearbeitet. Andere technische Ausnahmen von einer Rechtsverletzung, wie die vorübergehende Reproduktion einer Arbeit in Maschinen lesbarer Form, (z.B. in einem elektronischen Speichersystem) sind denkbar.

In the United States verbietet der AHRA (Audio Home Recording Act, niedergelegt in Section 10, 1992) das Vorgehen gegen Verbraucher, die nichtkommerzielle Aufzeichnungen von Musik als Gegenleistung für Abgaben auf sowohl Medien als auch Gerät einschließlich vorgeschriebener Kopierschutzeinrichtungen in Aufzeichnungsgeräten machen.

Artikel 1008. Untersagung der Klage gegen bestimmte Rechtsverletzungen

Keine Klage kann erhoben werden wegen des Vorwurfs einer Urheberrechtsverletzung auf der Grundlage von Herstellung, Einfuhr oder Verbreitung eines digitalen Tonaufnahmegerätes, eines digitalen Tonaufzeichnungsmediums, eines analogen Tonaufnahmegerätes oder eines analogen Tonaufnahmemediums, oder auf der Grundlage der nichtkommerziellen Verwendung eines solchen Gerätes oder Mediums durch einen Verbraucher zur Herstellung von digitalen oder analogen Musikaufzeichnungen.

Später erlassene Gesetze ergänzten das Urheberrechtsgesetz der USA in der Weise, dass für bestimmte Zwecke das Herstellen von 10 oder mehr Kopien als kommerziell ausgelegt wird, aber es gibt jedoch keine allgemeine Vorschrift, die ein solches Kopieren erlaubt. Tatsächlich wird das vollständige Kopieren einer Arbeit, oder in vielen Fällen, die Verwendung eines Teiles davon, für kommerzielle Zwecke nicht als angemessene Nutzung angesehen. Der "Digital Millennium Copyright Act" untersagt die Herstellung, Einfuhr oder Verbreitung von Geräten, deren Verwendungszweck oder einzige maßgebliche kommerzielle Verwendung darin besteht, einen von einem Urheberrechtinhaber eingebauten Zugangs- oder Kopierschutz zu umgehen. Ein Berufungsgericht hat die Ansicht vertreten, dass die angemessene Nutzung eine solche Verbreitung nicht rechtfertigt.

Es darf auf keinen Fall vergessen werden, dass Urheberrechtsregelungen von Land zu Land unterschiedlich sein können und es auch sind, selbst wenn beide Länder dieselbe Urheberrechtskonvention unterzeichnet haben. Es wäre sträflich anzunehmen, dass eine Handlung, die in dem einen Land gesetzlich erlaubt ist, zwangsläufig auch anderenorts gestattet ist.

Weitere Informationen über die Urheberrechte innerhalb der EU sind hier zu finden:

http://en.wikipedia.org/wiki/EU_Copyright_directive

Das Herstellen von Tonkopien oder Tonaufnahmen

Die meisten Soundkarten haben an der Computerrückseite vier 1/8"-Buchsen – zwei Ausgänge und zwei Eingänge. Einer der Eingänge ist mit dem Kürzel "Mic" oder einem Mikrofonsymbol gekennzeichnet. Diesen benutzen Sie bitte nicht!

Suchen Sie stattdessen den Audio-Eingang (Line-in). Überprüfen Sie die Kennzeichnungen an der Rückseite Ihrer Soundkarte um herauszufinden, welcher es ist – Sie finden dort entweder Symbole oder Beschriftungen, die Ihnen weiterhelfen. Wenn die Kennzeichnungen nicht eindeutig sind,

schauen Sie in Ihrem Handbuch nach. Vergewissern Sie Sich, dass der Stecker, den Sie in die Soundkarte stecken wollen, ein 1/8"-Stereo-Stecker ist.

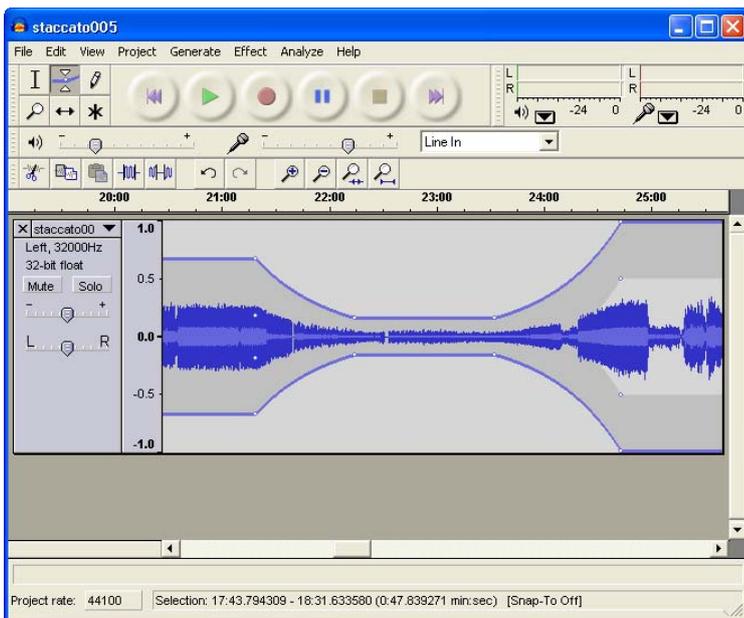
Als nächstes müssen Sie die Aufnahme/Bearbeitungs-Software starten. Die POOLS-Teams können hierfür Audacity empfehlen:

Audacity ist eine kostenlose, Open-Source-Sftware zum Aufnehmen und Bearbeiten von Tonaufzeichnungen. Sie ist erhältlich für Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux, und weitere Betriebssysteme.

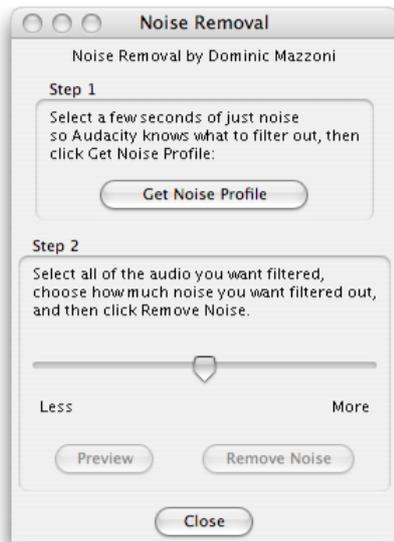
Die Software kann hier heruntergeladen werden: <http://audacity.sourceforge.net/>

Die Audacity-Software ermöglicht es Ihnen

- Töne live aufzuzeichnen,
- Bänder und Schallplatten in Digitalaufzeichnungen oder CDs umzuwandeln,
- Ogg-Vorbis, MP3- und WAV-Tondateien zu bearbeiten.
- Töne zu schneiden, kopieren, aneinander zu hängen und zu mischen,
- die Geschwindigkeit oder Tonhöhe einer Aufnahme zu ändern,
- und vieles mehr!



Nach der Aufnahme besteht die Möglichkeit, die Ergebnisse, z.B. mit Hilfe eines Rauschfilters, zu verbessern.



Die erzeugten Dateien können dann in verschiedene Datenformate übergeführt werden, z. B. MP3, die dann online verbreitet und als Podcast gesendet werden können.

Einer der größten Vorzüge: Audacity bietet eine ausgezeichnete Dokumentation und schrittweise Anleitungen unter <http://audacity.sourceforge.net/help/tutorials>

Das Kopieren von VHS auf DVD

Das einfachste Verfahren besteht darin, einen unabhängigen DVD-Recorder zu benutzen, den man an ein VHS-Abspielgerät anschließt.



Wenn das Ergebnis auf Grund von Rauschen oder minderwertigem Bandmaterial nicht zufriedenstellend ist, kann es mit Hilfe eines Video-Stabilisators verbessert werden, einem Gerät, das es in einigen Fällen auch ermöglicht, kopiergeschützte Bänder zu überspielen, ABER in vielen Ländern ist ein solches Verfahren illegal!



Video-Stabilisierer

Das Kopieren von VHS- und anderen Videoaufzeichnungen auf einen Computer

Um von einem Videogerät (und einigen älteren Kameras) zu kopieren, ist die Anschaffung von Hardware erforderlich. Es empfiehlt sich einen “Digital Video Converter” (Video-Digitalisierer) von Plextor anzuschaffen, der mit der kompletten Software zum Aufnehmen und Kopieren geliefert wird. Er wird über den USB-Anschluss mit dem Computer verbunden.



Der Digitalisierer wird über ein USB-Kabel an den Computer angeschlossen.



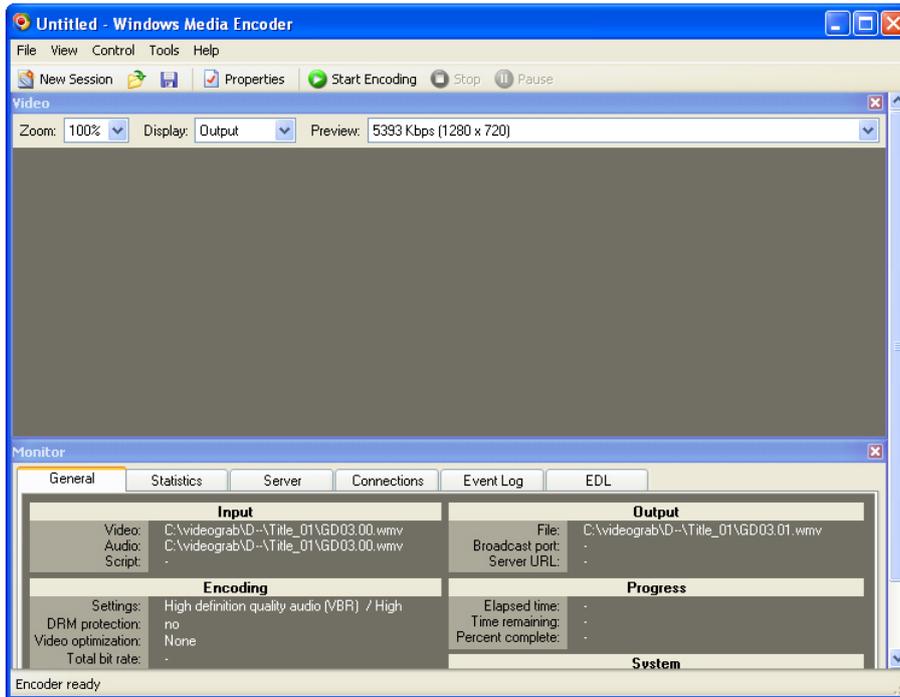
Der Plextor ConvertX “Digital Video Converter” hat Eingänge für Audio, Video sowie S-Video

VHS Internet tauglich machen, z.B. als WMV-Dateien

Zuallererst muss das Video in den Computer gelangen. Lesen Sie hierzu “Das Kopieren von VHS- und anderen Videoaufzeichnungen auf einen Computer”. Wenn das Video eingelesen worden ist, gibt es mehrere Möglichkeiten, es in ein Internet fähiges Format wie WMV zu bringen. Die meisten im Handel befindlichen Geräte (z.B. der Plextor ConvertX “Digital Video Converter”) werden komplett mit der erforderlichen Software zum Speichern als WMV-Dateien geliefert.

Eine weitere Option ist der kostenlose Microsoft Windows Media Encoder, der Ereignisse live aufzeichnen, senden und Videodateien umwandeln kann. Download und weitere Informationen über die Software von:

www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/encoder/default.aspx



Microsoft Media Encoder

Fremdsprachenunterricht mit Hörbehinderten

Mehr über gehörlose und hörgeschädigte Schüler erfahren:

SIGNALL ist ein länderübergreifendes Fremdsprachenkompetenz- und Übungsprojekt, welches das Bewusstsein über Kultur- und Zeichensprachen Gehörloser bei Organisationen, Arbeitgebern und Hörenden steigern will. Es zielt auf die Förderung der Verhaltensänderung und des Engagements von Organisationen, Arbeitgebern, Bildungsanstalten, Behörden und der Gesellschaft als Ganzes hinsichtlich der Weise, wie Gehörlose wahrgenommen und behandelt werden.

Zu den Teilnehmerländern gehören die Tschechische Republik, Finnland, Irland, Spanien und Großbritannien.

Das Informationspaket von SIGNALL möchte einen Mechanismus an die Hand geben, der Zeugnis ablegt von einer Veränderung in der Art und Weise wie die Gesellschaft allgemein sich gegenüber Gehörlosen verhält – nicht wie in der Vergangenheit durch Toleranz, sondern durch soziale Integration, Aufnahme und Verständnis.

Die Erzeugnisse umfassen ein Buch, eine Dokumentation auf DVD, ein CD-ROM und eine Website.

Weitere Informationen findet man bei www.signallproject.com

Gebärdensprache ist nicht international. Beispielsweise unterscheidet sich die Gebärdensprache Spaniens von der Costa Ricas, obwohl die gesprochene Sprache in beiden Ländern dieselbe ist. Demzufolge sehen sich Gehörlose, die international unterwegs sind, aufgefordert, das Lippenlesen und, sofern möglich, sogar das Aussprechen einer Fremdsprache zu erlernen.

Tatsächlich müssen Gehörlose ihre Ziele für einen Fremdsprachenunterricht festlegen: z.B. das Erlernen der Aussprache, des Spracherfassens, oder des Lesens/Schreibens. Des Weiteren müssen sie mit ihrem Lehrer besprechen, wie sie das Gelernt vorzutragen gedenken: z.B. mit Hilfe der Stimme, des Fingeralphabets, einer Mischung aus Fingeralphabet und Gebärdensprache oder "Cued Speech"⁸.

Unabhängig davon, wie sehr gehörlose Schüler sich in eine Fremdsprache vertiefen möchten, sind audio-visuelle Materialien sehr hilfreich ganz gleich ob die Ziele des Fremdsprachenlernens nur rezeptiv oder auch produktiv sind.

Tipps zum Unterrichten von Gehörlosen mittels audio-visueller Materialien

- Machen Sie sich die Vielfalt von Hörhilfen (z.B. Verstärkern) beim Ansehen fremdsprachlicher Fernsehsendungen oder Filmen zu Nutze.

⁸ Cued speech = Visuelle Darstellung von Lauten

- Setzen Sie mehr Lese/Schreibaktivitäten ein, zum Beispiel mit transkribierten Hörkassetten oder Computer gestützter Lernsoftware.
- Setzen Sie, wenn immer möglich, Videoclips oder Filme mit Untertiteln in der Fremdsprache ein.

Untertitelung von audio-visuellen Materialien

Die Entscheidung für eine Untertitelung von audio-visuellen Materialien zum Fremdsprachenlernen zieht weitere Entscheidungen nach sich, zum Beispiel:

- Sollte man vollständige Transkriptionen des gesprochenen fremdsprachlichen Texts anbieten, oder nur das Wesentliche?
- Sollte man die fremdsprachlichen Transkriptionen mit oder ohne Übersetzung in die Muttersprache des Lernenden anbieten?
- Sollte man Schwachstellen im gesprochenen Original beim Untertiteln beseitigen oder am (möglicherweise sprachlich fehlerhaften Original) festhalten?

Forschung:

- Ein länderübergreifendes Fremdsprachenkompetenz- und Übungsprojekt, welches das Bewusstsein über Kultur- und Zeichensprachen Gehörloser bei Organisationen, Arbeitgebern und Hörenden steigern will.
<http://www.signallproject.com>
- Ein Graduiertenprojekt, das untersucht wie Kinder Informationen über Untertitel verstehen und aufnehmen.
http://www.ndcs.org.uk/news_media/news/subtitling_for.html
- Educational subtitling for deaf children (Untertitelung in der Unterweisung gehörloser Kinder) Damper, R. I., Baker, R. G., Lambourne, A. D., Downton, A. C., King, R. W. und Newell, A. F. (1984). In Proceedings of Second International Conference on Rehabilitation Engineering, pp. 304-305.
- Teaching English to Deaf Learners in China (Englischunterricht bei gehörlosen Lernenden in China).
<http://www.eslcafe.com/forums/teacher/viewtopic.php?t=1056>
- Creating an Online English Course for Deaf (Das Erstellen eines Online-Englischkurses für Gehörlose) von Elina McCambridge emccambr@sun3.oulu.fi . Veröffentlichung erster Ergebnisse voraussichtlich Frühjahr 2007.
- Eine englische Link-Liste zu Foren und Forschungseinrichtungen, die den Bedürfnissen Gehörloser Rechnung tragen.
<http://www.deafblind.com/deafness.html>

Sehbehinderte Lernende und die Zugänglichkeit von Materialien

Bei der Entwicklung von audiovisuellen Materialien zur Benutzung durch sehbehinderte Lernende ist es notwendig, umzudenken. Videomaterial muss beispielsweise durch Begleitkommentar (Off-Text) mit zusätzlichen Informationen ergänzt werden, z.B. "der Mann verlässt den Raum" plus allgemeine Beschreibungen.

Der folgende Artikel basiert hauptsächlich auf Artikel aus der frei nutzbaren Enzyklopädie Wikipedia.

Internetzuganglichkeit bezieht sich auf das Verfahren, Internetseiten für Menschen zugänglich zu machen, die eine Vielfalt von Software und Geräten benutzen, und zwar nicht nur Standard-Browser. Dies ist von besonderer Bedeutung für Menschen mit Behinderungen wie zum Beispiel einer Sehschwäche. Um Zugang zum Web zu haben, benötigen manche Anwender besondere Software oder Geräte zusätzlich zu einem Standard-Browser oder besonders entwickelten Browser. Die Konzeption der Zugänglichkeit ist eine Unterkategorie der guten Konzeption für Benutzerfreundlichkeit.

Zugänglichkeit ist das Verfahren, Websites leichter navigierbar und lesbar zu machen. Sie dient dem Zweck, Menschen mit Behinderungen zu unterstützen, kann aber auch für alle Leser hilfreich sein. Artikel, welche die folgenden Richtlinien einhalten, sind leichter zu lesen und zu bearbeiten.

Vorteile der Internetzuganglichkeit

Die Konzeption von Websites unter dem Aspekt der Zugänglichkeit kann oft die Benutzerfreundlichkeit für alle Anwender steigern. Ein gutes Konzept kann auch leichteren Zugang für automatisch ablaufende Programme gestatten, die Website-Inhalte auslesen, wie zum Beispiel Suchmaschinen.

Den Menschen Zugänglichkeit auf ihre bevorzugte Weise zu verschaffen, ist ein wichtiger Aspekt der Zugänglichkeit. Die kann ebenfalls für alle Nutzer von Vorteil sein, nicht nur für diejenigen mit einer Behinderung: zum Beispiel wollen manche Anwender die Textgröße anpassen, weil sie ein sehr kleines Display auf einem Mobiltelefon benutzen oder sie müssen ihren Computer über die Tastatur steuern, weil sie keine Maus haben oder nicht gerne damit arbeiten. Suchmaschinen können im Allgemeinen nicht viel mit Grafiken anfangen.

Hyperlinks, die nur durch einen Mausklick aktiviert werden können, sind nicht zu benutzen von jemandem, der nur eine Tastatur oder einen Screenreader zur Kommunikation mit dem Computer benutzen kann. Informationen, die nur als Audioformat gegeben werden, sind für Gehörlose nicht zugänglich, und wenn sie nur im Grafikformat dargestellt werden sind sie für Blinde nicht sichtbar.

Das Konzipieren von Seiten unter Berücksichtigung der Internetzuganglichkeit ist erforderlich, um allen Nutzern den Zugang zu ermöglichen.

Eine Reihe von Richtlinien und zwei Webportale für Leute, welche die Lesefertigkeit verbessern möchten, sind peepo.com und peepo.co.uk mit erweiterter Grafik, einzigartiger Schrifteinstellung und verbesserter Interaktionsmöglichkeit (erfordert Browser mit SVG-Unterstützung).

Hilfsmittel für Nutzer

Die meisten Menschen greifen über einen Browser mit Hilfe eines Computers zu. Andere Zugangswege sind ein PDA (Personal Digital Assistant) oder ein Mobiltelefon. Suchmaschinen, die Internetinhalte über einen Webcrawler durchsuchen, sind ebenfalls gebräuchlich.

Eine breite Palette von Techniken und Technologien sind verfügbar, um den Zugriff für Menschen mit Behinderungen, aber auch für Nutzer allgemein zu erleichtern. Diese können in zwei (nicht-exklusive) Klassen eingeteilt werden: befähigende Techniken, die eine schwerere Behinderung wie z.B. Blindheit umgehen und unterstützende Techniken für geringere Beeinträchtigungen.

Zu den befähigenden Techniken gehören:

-Sprach- oder Stimmbrowser, die Textinhalte laut vorlesen.

-Spracherkennungssoftware, die gesprochene Computerbefehle annehmen oder Diktierendes in grammatikalisch richtigen Text umwandeln kann.

-Das Braille-Terminal, bestehend aus einer sich aktualisierenden Braille-Anzeige, die den Text als Braille-Zeichen ausgibt (gewöhnlich durch Stifte die durch Löcher in einer glatten Fläche hervortreten) und einer Braille-Tastatur (entweder mit der konventionellen "QWERTZ"-Anordnung oder einer speziell für Blindenschrift).



Unterstützende Techniken

Zusätzlich zu den ausgesprochenen Internet-Hilfsmitteln ist eine große Anzahl von unterstützenden Techniken erhältlich, die bei Computernutzung behilflich sind. Diese Techniken können in

einzigartiger Weise Menschen mit Behinderungen helfen, das Internet zu nutzen. Hier einige Beispiele:

Spracherkennungs-Software, die nützlich sein kann für diejenigen, die Schwierigkeiten haben eine Maus oder Tastatur zu bedienen.

Vergrößerungs-Software, welche die Bildschirmanzeige vergrößert und Nutzern mit einer Sehschwäche das Lesen erleichtert.

Tastaturaufsätze, mit denen Menschen mit motorischen Schwierigkeiten leichter und genauer Tippen können.

Bildschirmleser-Software, die mit synthetischer Sprache entweder ausgewählte Element dessen vorliest, was gerade auf dem Monitor angezeigt wird (hilfreich für Nutzer mit Lese- oder Lernschwäche), oder alles vorliest, was auf dem PC vor sich geht (für blinde und sehbehinderte Nutzer).

Übersetzungssoftware, die das Lesen von Websites in Fremdsprachen ermöglicht, vor allem für jene, bei denen eine Lernschwäche diagnostiziert wurde.

Allgemeine Hinweise und Richtlinien für das Erstellen von zugänglichen Websites

(Quelle: Wikipedia accessibility guidelines <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Accessibility>)

Struktur Article structure

Vermeiden Sie, wenn möglich, fließende Tabellen, da hierdurch die Standardansicht von Seiten zerstört wird. Wenn Sie ein fließendes Inhaltsverzeichnis verwenden müssen, platzieren Sie es aus Gründen der Konsistenz unterhalb der Einleitung. Benutzer von Bildschirmlesern erwarten, dass das Inhaltsverzeichnis auf den einleitenden Text folgt; sie werden auch jeden Text zwischen dem Inhaltsverzeichnis und der ersten Überschrift übergehen.

Überschriften sollten aussagekräftig und sinnvoll angeordnet sein (Siehe auch — Verweise — Weitere Lektüre — Externe Links).

Vermeiden Sie Titel mit Wörtern, die auf der Seite Funktionen beschreiben, wie "Suche" oder "Gehe zu".

Links zur Begriffsklärung sollten als erste Elemente auf der Seite stehen, noch vor irgendwelchen Illustrationen oder Infoboxen. Ein reiner Textbrowser oder Bildschirmleser stellt die Seite der Reihe nach dar, ansonsten wird der Link zwischen der Illustration und der Einleitung gelesen.

Text

Trennen Sie niemals eine Zeile, wenn es nicht unbedingt nötig ist, denn Zeile für Zeile ist der einfachste Weg, mit einem Bildschirmleser zu arbeiten.

Rechtschreib- und Grammatikfehler können die akustische Wiedergabe eines Text gewaltig beeinflussen ("initative" statt "initiative"), wodurch es schwieriger wird, den Text zu lesen. Übertragen Sie alle Texte in eine nicht-lateinisch Schriftart. Bildschirmleser ohne Unicode-Unterstützung lesen ein Zeichen das nicht Lateinisch-1 zugehört, als Fragezeichen, und selbst für die neueste Version von JAWS, dem beliebtesten Bildschirmleser, sind Unicode-Zeichen noch sehr schwer lesbar.

Benutzen Sie keine Techniken zum Aufrufen von Informationen, die manuelle Eingaben erfordern wie z. B. "Tooltips" oder "Hovertext".

Links

Setzen Sie nicht zu viele Links. Bildschirmleser platzieren jeden Link in eine eigene Zeile. Erstellen Sie gute Linkbeschreibungen, besonders für externe Links. (Vermeiden Sie "Hier klicken!" oder "hier" als Links)

Vermeiden Sie Links in Überschriften von Abschnitten, sofern der Linktext nicht der einzige Text im Titel ist. Bildschirmleser halten beim Lesen der Überschrift an, wenn sie auf einen Link stoßen, und wenn der Link der erste Teil der Überschrift ist, lesen sie nur den Linktext. Zum Beispiel wird eine Überschrift "Die Simpsons" als "Die" gelesen und eine Überschrift "Hacker in der Popkultur" wird als "Hacker" gelesen.

Verwenden Sie so wenig Code wie möglich, damit der text im Edit-Fenster leichter zu lesen ist (zum Beispiel: Verwenden Sie nicht `[[clock|clocks]]` wenn `[[clock]]s` auch funktioniert).

Farbe

Achten Sie darauf, dass Farbe nicht als einziger Träger wichtiger Informationen verwendet wird. Benutzen Sie insbesondere keinen farbigen Text, wenn sein Status nicht auch noch durch andere Merkmale wie zum Beispiel Kursivdruck oder Verweise auf Fußnoten gekennzeichnet ist. Im anderen Falle können Blinde oder Leser ohne Farbbildschirm diese Information nicht erhalten. Viele Wikipedia-Nutzer sind ganz oder teilweise farbenblind. Stellen Sie sicher, dass die benutzen Farbkombinationen (Infoboxen, Navigationsboxen, Schaubilder usw.) einen entsprechenden Kontrast aufweisen. Benutzen Sie einen Farbschemengenerator zur Auswahl der Farben und Tools zur Simulation von Farbfehlsichtigkeit (colorfilter.wickline.org oder vischeck.com) um das Ergebnis zu überprüfen.

Websites können von ihren Entwicklern online überprüft werden mittels AccessColor, das die HTML-Quelle und die verbundenen Cascading Style Sheets analysiert, und dann Farbkontrast und Helligkeit zwischen Text und Hintergrundfarben so berechnet, dass sie WCAG 1.0 entsprechen. Der geeignete Farbkontrast für Menschen mit Sehschwächen einschließlich Farblindheit können mit dem Colour Contrast Analyser getestet werden, der die Algorithmen vom W3C benutzt.

Tabellen

Bildschirmleser und andere Webbrowserhilfen benutzen besondere Tabellen-Tags, um den Anwendern zu helfen, die enthaltenen Daten zu erschließen.

Beschriftung (|+)

Eine Beschriftung ist der Titel einer Tabelle, der ihre Eigenschaft beschreibt.

Zusammenfassung (summary="...")

Die Zusammenfassung kann eine längere Beschreibung des Zwecks und der Struktur einer Tabelle für nicht-visuelle Browser enthalten.

Zeilen- u. Spaltenbezeichnungen (Header) (!)

Wie eine Beschriftung helfen diese die Informationen für die Nutzer in einer logischen Struktur darzustellen. Sie können zuerst die Header vorlesen lassen und dann die zugehörigen Daten.

Sprechende Browser könnten die Daten z. B. in folgender Reihenfolge vorlesen:

Beschriftung: [Beschriftungstext]

Zusammenfassung: [Text der Zusammenfassung]

[Spalten-Header 1]: [Zeilen-Header 1], [Spalten-Header 2]: [Zelle 1,2], [Spalten-Header 3]: [Zelle 1,3]

[Spalten-Header 1]: [Zeilen-Header 2], [Spalten-Header 2]: [Zelle 2,2], [Spalten-Header 3]: [Zelle 2,3]

Layout-Tabellen

Bei manchen Navigationen, Serien und Infoboxen werden Tabellen benutzt.

Vermeiden Sie Tabellen, die lediglich Layoutzwecken dienen. Die beste Alternative ist es, <div>-Blocks und Style-Attribute von HTML zu verwenden, weil sie Flexibilität ermöglichen.

Für einfache Layouts können Tabellen eine Option sein. Besonders wenn der einzige Zweck der Tabelle darin besteht, einen Fließeffekt zu erreichen, align="right" usw. will funktionieren bei einigen Browsern, die CSS überhaupt nicht unterstützen. Das ist eine langatmige Annäherung an <div> plus CSS, und nicht das Design, das als (geschachteltes) "Table Layout" bekannt ist.

Um jedoch bei der Verwendung von Tabellen für Layoutzwecke Zugangsbarrieren zu vermeiden, verwenden Sie keine Beschriftungen, Zeilen- oder Spalten-Header und kein Zusammenfassungsattribute. Diese strukturellen Tabellenelemente sollten nur für Datentabellen benutzt werden. Verwenden Sie keine Strukturelemente für Darstellungszwecke, verwenden Sie Style-Sheets.

Bilder

Bilder sollten eine Beschriftung enthalten, entweder unter Verwendung der eingebauten Imagesyntax oder einer sekundären Textzeile. Die Beschriftung sollte knapp die Inhalte des Bildes beschreiben.

Nach Möglichkeit sollten alle Diagramme oder Illustrationen eine Textentsprechung haben oder gut beschrieben sein, so dass Nutzer, die das Bild nicht sehen können, sich eine gewisse Vorstellung machen können.

Detaillierte Bildbeschreibungen, wenn sie nicht für einen Artikel geeignet sind, sollten auf der Bildbeschreibungsseite platziert werden, mit einem Hinweis, der zu einer detaillierteren Beschreibung führt.

Style und Markup

Vermeiden Sie inline CSS style= Attribute wo ein gewöhnlicher Class, z.B. class="wikitable" möglich ist.

Vermeiden Sie inline CSS wenn einfaches Markup denselben effekt für mehrere Browser hat, z.B. align="right".

Testen Sie inline CSS-Effekte mit deaktiviertem CSS. Inline CSS wird von einigen Browsern, Median und XHTML-Versionen nicht unterstützt.

Benutzen Sie keine tags oder inline CSS um mit Schriftgrößen zu spielen. Falls unumgänglich, benutzen Sie <small> oder <big>, die auch von Lynx in gewissem Maß (sogar geschachtelt) unterstützt werden.

Benutzen Sie kein tags um die Vordergrundfarben zu manipulieren, wenn Sie nicht auch das herkömmliche bgcolor= markup zum Festlegen der Hintergrundfarbe verwenden. Verwenden Sie lieber einfache, logische Style-Tags wie , <code>, oder für semantische Unterschiede.

Inline CSS ist ideal für dekorative Zwecke, einschließlich dekorativer Farben, aber mischen Sie es nicht mit herkömmlichem Markup: Alte Browser erkennen das herkömmliche Markup und ignorieren das CSS.

Logische Style-Tags mit CSS zu verbinden ist eine gute Idee (Combining logical style tags with CSS colors is a good idea (natürlich abhängig von den Farben für Browser, die CSS unterstützen).

Benutzen Sie nicht die physikalischen Style-Tags <u>, <i>, or , sondern lieber Wiki markup " or "" , oder logische Style-Tags.

Lassen Sie vor allem gesunden Menschenverstand walten: ein abgelehntes <u> könnte durchaus in Ordnung sein, wenn es etwas wie einen nicht klickbaren Link bezeichnet.

Überprüfung der Zugänglichkeit von Websites

Eine wachsende Anzahl von Organisationen, Gesellschaften und Beratern bieten Überprüfungen der Zugänglichkeit von Websites an. Diese Überprüfungen, eine Art von Systemtest, stellen die Zugänglichkeitsprobleme innerhalb einer Website fest und geben Rat und Anleitung zud den Schritten, die zur Lösung der Probleme unternommen werden müssen.

Eine Reihe von Methoden wird verwendet um Websites auf Zugänglichkeit zu überprüfen:

Es gibt automatisierte Tools, die einige der vorhandenen Probleme feststellen können. Sachkundige technische Revisoren mit Fachwissen in Webdesigntechniken und Zugänglichkeit, können eine repräsentative Auswahl von Seiten durchsehen und auf der Grundlage ihrer Erkenntnisse ausführliche Rückmeldung und Rat geben.

Das Testen durch Anwender, gerne von technischen Experten übersehen, umfasst Aufgabenstellungen, welche gewöhnliche Nutzer auf der Website ausführen sollen und das Bewerten der Probleme, auf die diese Anwender beim Versuch der Lösung der Aufgaben stoßen.

Jede dieser Methoden hat ihre Stärken und Schwächen:

Automatisierte Tools können viele Seiten in relativ kurzer Zeit durcharbeiten, aber nur einige der Zugänglichkeitsprobleme feststellen, die in der Website stecken können.

Die Bewertung durch technische Experten stellt viele der vorhandenen Probleme fest, ist aber zeitaufwändig und viele Websites sind zu umfangreich, als dass eine Person jede Seite durchsehen könnte.

Das Testen durch Anwender kombiniert Elemente des Testens der Benutzbarkeit und der Zugänglichkeit, die sonst übersehen werden könnten, muss aber sachgerecht eingesetzt werden um zu vermeiden, dass Designentscheidungen auf der Grundlage der Vorlieben eines Nutzers getroffen werden.

Im Idealfalle sollte zur Beurteilung der Zugänglichkeit einer Website eine Kombination der Methoden verwendet werden.

Standards und Richtlinien

Die Hauptseite der W3C's Web Accessibility Initiative (WAI) <http://www.w3.org/WAI/>

WCAG Overview <http://www.w3.org/WAI/intro/wcag.php>

Die W3C's WAI Web Content Accessibility Guidelines 1.0, <http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/>

Ressourcen für Anwender

American Foundation for the Blind – Internetzugänglichkeit:

<http://www.afb.org/Section.asp?SectionID=57&TopicID=167>

Royal National Institute of the Blind: Technologie:

http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib001974.hcsp

My Web My Way der BBC: <http://www.bbc.co.uk/accessibility/>

Ressourcen für Designer

Accessibility101 – UK Web Accessibility FAQ:

<http://www.accessibility101.org.uk/web-accessibility-facts.htm>

Accessibility Advice von The National Library for the Blind (NLB):

http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page_id=371#content

Accessibility at Web Design Reference – Eine umfangreiche Online-Quelle zu Webdesign und Entwicklung

<http://www.d.umn.edu/itss/support/Training/Online/webdesign/accessibility.html>

National Disability Authority (Irland) – Barrierefreiheit in der Informationstechnologie

<http://www.nda.ie/cntmgmtnew.nsf/0/34774EDB9EDC2A1E80256F8600431030?OpenDocument>

RNIB Web Access Centre

http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib008789.hcsp

Why W3C Compliant? The Importance of Valid Web Codes von Mihaela Lica

<http://www.pamil-visions.com/W3C-compliance.php>

Unified Web Evaluation Methodology

<http://www.wabcluster.org/uwem1/>

Just Ask: Integrating Accessibility Throughout Design von Shawn Lawton Henry

<http://www.uiaccess.com/accessucd/overview.html>

Section 508 Training Kurse (kostenlos!)

<http://www.section508.gov/index.cfm?FuseAction=Content&ID=5>

Prüfprogramme für Webzugänglichkeit

W3C's Datenbank für Tools zur Bewertung der Webzugänglichkeit – Anfang 2006 wiederbelebt und regelmäßig aktualisiert: <http://www.w3.org/WAI/ER/tools/Overview.html>

Eigene CALL-Übungen erstellen

Wenn Sie mit einer Textverarbeitung umgehen können und wissen, wie man seine Arbeit an verschiedenen Stellen der Festplatte, oder noch besser, im Internet ablegt, dann haben Sie alle nötigen Grundkenntnisse um CALL-Übungen zu erstellen.

Es gibt viele Autorenprogramme, die einen einfachen Weg der Übungserstellung versprechen. Viele von ihnen sind jedoch schwierig zu erlernen und anzuwenden (im Widerspruch zu dem, was auf der Verpackung steht!). Viele Autorenprogramme sind teuer und manche verlangen sogar noch eine Lizenzgebühr für jeden einzelnen Endnutzer. Ein Grund zu verzweifeln besteht dennoch nicht: Es gibt auch eine kostenlose, leicht zu bedienende Software. Wir empfehlen Ihnen, die kostenlose⁹ Software "Hot Potatoes", von "Half Baked Software". Sie können "Hot Potatoes" von <http://www.halfbakedsoftware.com> herunterladen oder die Hot-Potatoes-Homepage <http://web.uvic.ca/> besuchen.

Wenn Sie das Programm installiert haben, sollten Sie sich kostenlos registrieren lassen. Nach der Registrierung erhalten Sie ein Passwort, das Sie benötigen, wenn Sie mit dem Erstellen Ihrer Übungen beinhen wollen.

Hot Potatoes bietet Ihnen eine große Auswahl an Übungstypen. Von der Begrüßungsseite aus klicken Sie auf den Typ, den Sie wünschen:



Die Benutzung von Hot Potatoes erlernt man am besten, indem man das Online-Tutorial durcharbeitet, denn so erschließt man sich wirklich die verschiedenen Typen von Übungen, die mit dem Programm erstellt werden können.

Hot Potatoes kann an jede Sprache angepasst bzw. in jede Sprache übertragen werden. Somit können auch alle Anweisungen und Rückmeldungen in der Zielsprache gegeben werden.

Wenn Sie ausprobieren möchten, was andere Lehrer mit Hilfe von Hot Potatoes bereits erstellt haben, können Sie diese Website besuchen: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.htm>. Hier können Sie mit vielen verschiedenen Sprachen arbeiten können, wie z. B. Arabisch, Deutsch, Englisch, Finnisch,

⁹ Free, but only if the exercises you make are placed on the Internet without any charge from the end user

Französisch, Galicisch, Lateinisch, Indonesisch, Italienisch, Jerseyisch, Portugiesisch, Salisch, Spanisch und Schwedisch.

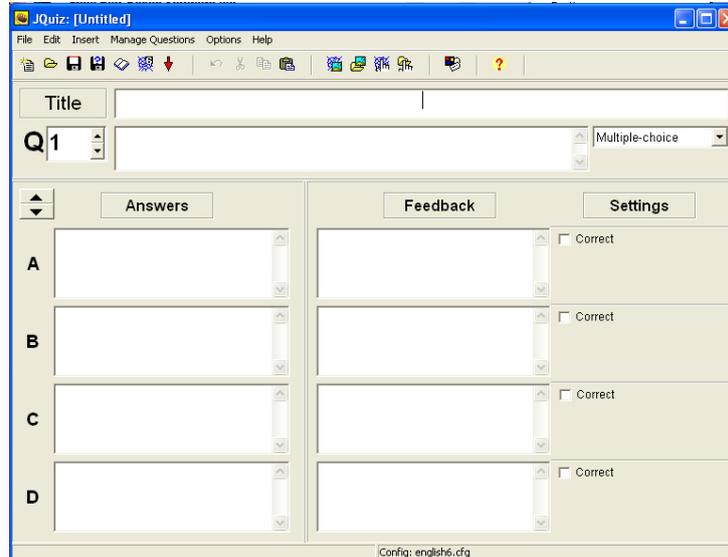
Ein Beispiel von Materialien, die von diesen Links verfügbar sind, sind "Video on Demand Resources" der Ashcombe School, UK:

http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/modlang/shared/vod_sp.htm Die Seite bot Mitte 2006 insgesamt 35 Französische, 23 Deutsche, 16 Spanische und 8 Italienische Videos kostenlos an. Zu jedem Video gibt es mit "Hot Potatoes" erstellte Übungen. Die Videos befassen sich mit Themen wie: Ich selbst, Familie u. Freunde, Freizeit/Unterhaltung, Taschengeld, örtliche Umgebung, Mein Haus, meine Wohnung, Leben zu Hause, Alltag, Bildung, Schulfächer, Reise und Fortbewegung, Ferien und Tourismus, Essen und Trinken, Einkauf und Dienstleistungen, gesund Leben, Arbeit, Beruf und Zukunftspläne.

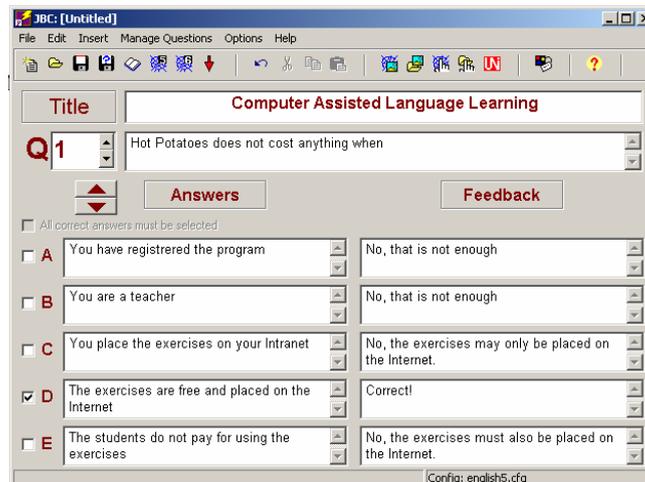
Nachstehend geben wir einen sehr einfach gehaltenen Überblick über die Typen von Übungen, die Sie mit Hot Potatoes erzeugen können.

Ein Multiple-Choice-Quiz

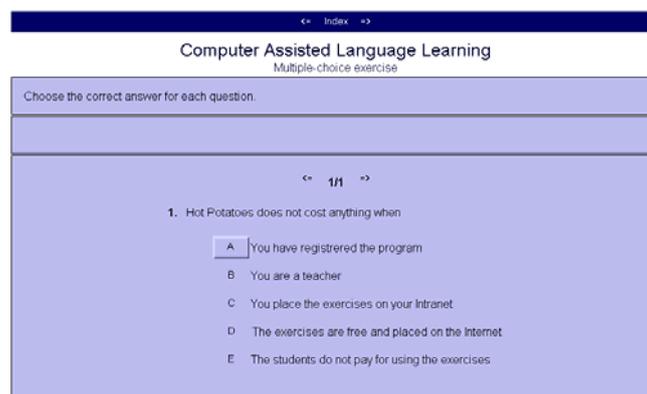
JBC dient zum Erstellen von Multiple-Choice-Fragen. In dem Quiz können Sie beliebig viele Fragen mit jeweils bis zu fünf Antworten stellen.



Sie geben einfach die Anzahl der Auswahlantworten ein. Für jede davon müssen Sie eine Rückmeldung auswählen und entscheiden, ob sie richtig ist. Wenn mehr als eine Antwort richtig ist, können Sie festlegen, ob der Schüler alle richtigen Antworten anklicken muss.

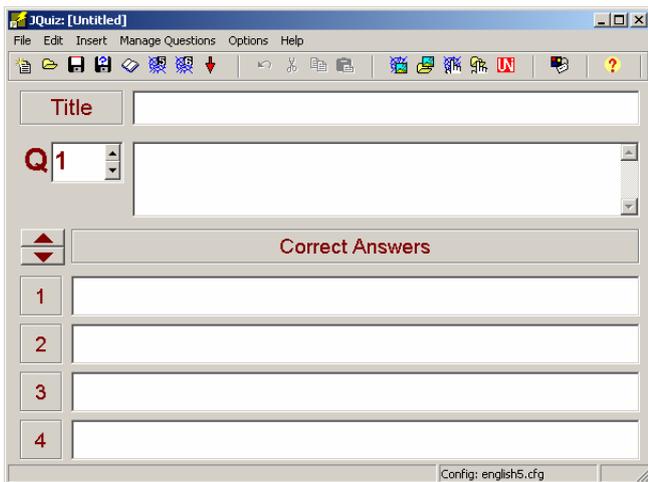


Die entstandenen Übungen sehen dann so aus:

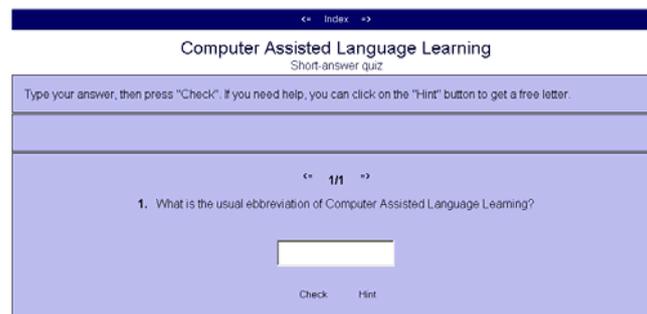


Ein Quiz-Programm

JQuiz ist das Quiz-Programm, das Ihnen die Möglichkeit gibt, Fragen zu stellen und Antworten vorzusehen. Es stellt höhere Ansprüche an Sie, denn Sie müssen alle Antworten vorhersehen, die ein Schüler schreiben könnte. Anderenfalls erhält er möglicherweise bei einer richtigen Antwort eine Fehlermeldung!



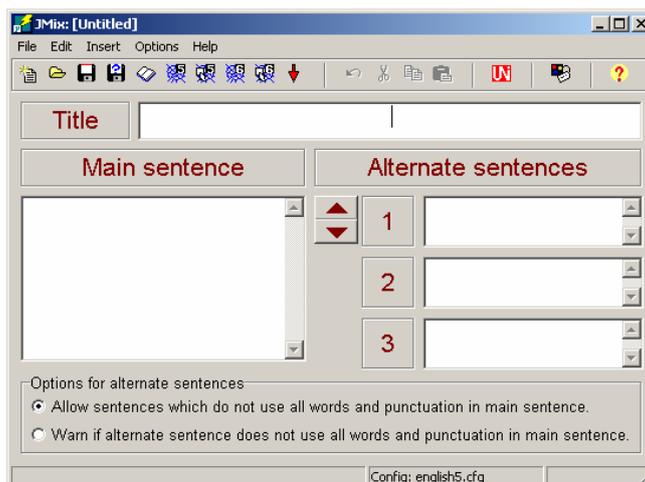
Nachdem Sie der Übung einen Titel gegeben und die Frage gestellt haben, tippen Sie bis zu vier richtige Antworten ein. Das Ergebnis sieht dann so aus:



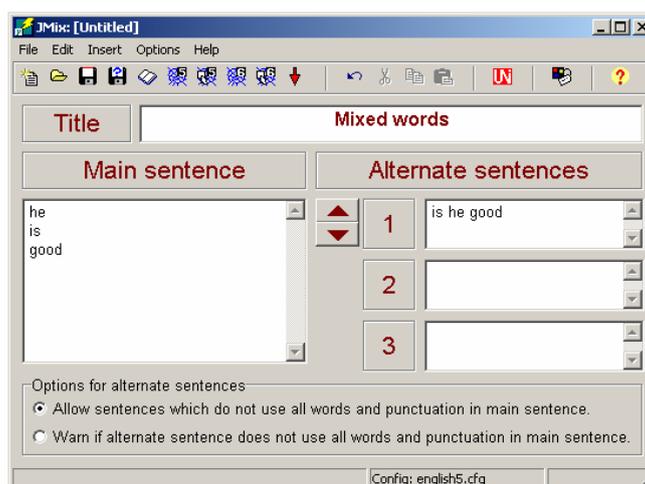
Der Schüler kann einen Hinweis anfordern und erhält dann den nächsten richtigen Buchstaben.

Schüttelsatzübungen

JMix dient dazu, Übungen mit durcheinander gewürfelten Sätzen zu erstellen, welche sich sehr gut für Fremdsprachenanfänger eignen. Dem Schüler wird eine Anzahl von Wörtern vorgegeben, die er in die richtige Reihenfolge bringen muss.



Zum Erstellen einer solchen Übung müssen Sie einen Satz in das Fenster “Main sentence” eingeben, wobei jedoch zu beachten ist, dass bei “Main sentence” nach jedem Wort die Eingabetaste gedrückt werden muss. Sie können auch alternative richtige Sätze eingeben, z. B. die Wörter „er ist gut” sollten auch als „ist er gut” akzeptiert werden”.



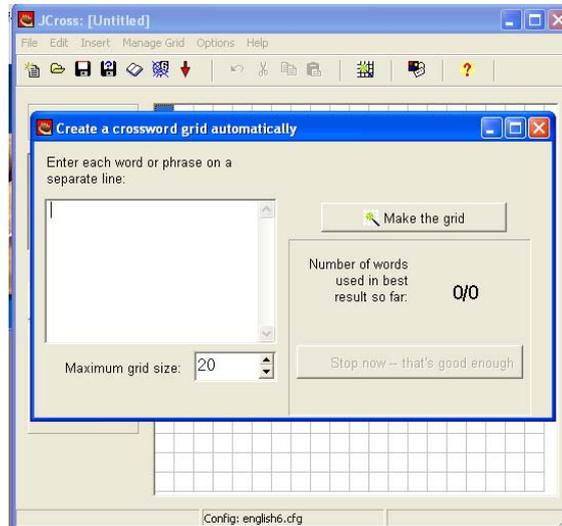
Die erstellte Übung könnte etwa so aussehen:



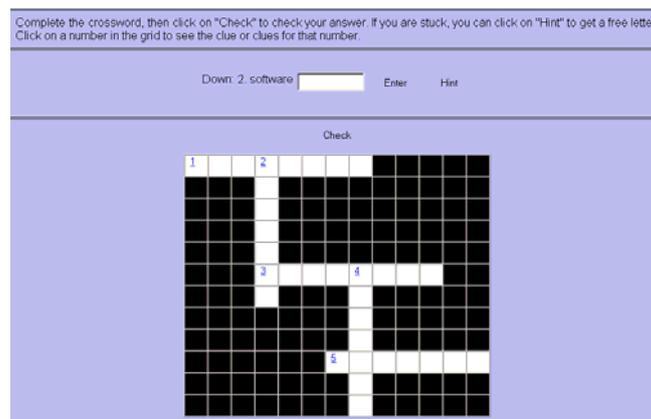
Der Übende zieht die Wörter mit der Maus in die richtige Reihenfolge.

Kreuzworträtsel

JCross dient zum Erzeugen von Kreuzworträtseln, die eine sehr dankbare Übung für Anfänger darstellen. Mit Hilfe von Hot Potatoes ist es überdies eine leicht zu erstellende Übung. Sie tippen einfach die gewünschten Wörter ein und lassen sich das Raster vom Programm erstellen.



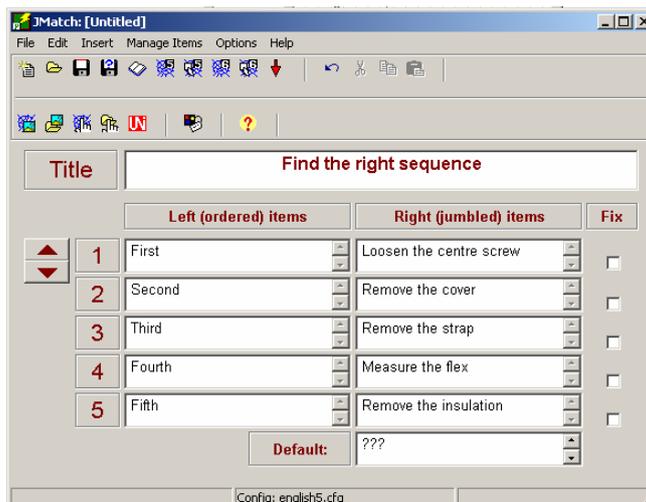
Das Ergebnis von zwei Minuten Arbeit kann dann etwa so aussehen:



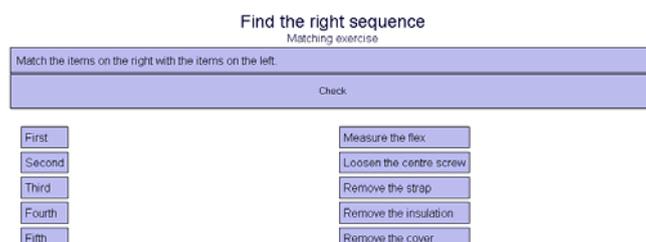
Zuordnungsübung (Drag und Drop)

JMatch ist eine Zuordnungsübung, welche eine weitere sehr gute Übung für Schüler aller Stufen darstellt. Sie können bis zu fünf Items mit ihnen jeweils zuzuordnenden Items verwenden. Items können Wörter ODER Bilder sein, so dass Sie leicht einen Vokabeltrainer auf der Grundlage von Bildern erzeugen können!

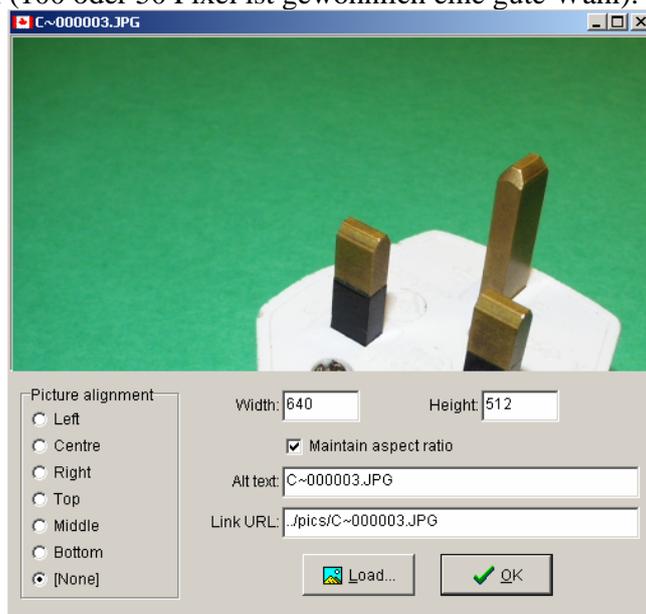
In diesem Beispiel haben wir eine Sequenz von fünf Anweisungen zur Verdrahtung eines Steckers verwendet.



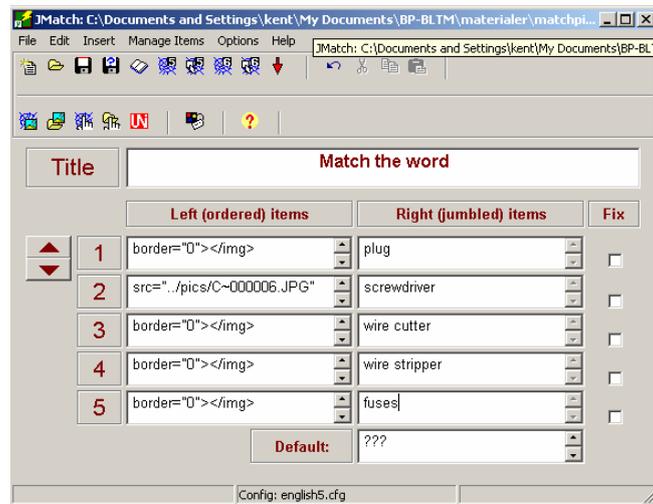
Dem Schüler werden fünf Items angezeigt, die er dann mit der Maus an die richtige Stelle ziehen muss:



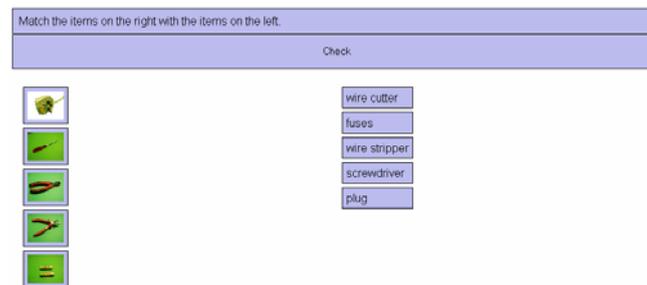
Das Einfügen von Bildern gestaltet sich ein bisschen schwieriger. Zuerst müssen Sie die Bilder in demselben Ordner ablegen wie die zu erstellenden Übungen. Dann müssen Sie sie anstelle von Text einfügen. Hierzu wählen Sie in der oberen Menüleiste "Einfügen" und dann "Grafik aus Datei". Dann wählen Sie das Bild aus und legen die Größe des Bildes fest. Die Größe sollte für alle Bilder die gleiche sein, z. B. Breite 50 Pixel (100 oder 50 Pixel ist gewöhnlich eine gute Wahl):



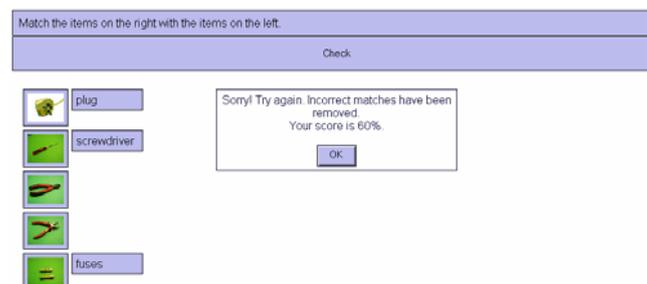
Das Programm erzeugt dann automatisch den HTML-Code und zeigt ihn in dem Item-Kästchen an:



Die fertige Übung kann dann beispielsweise so aussehen:

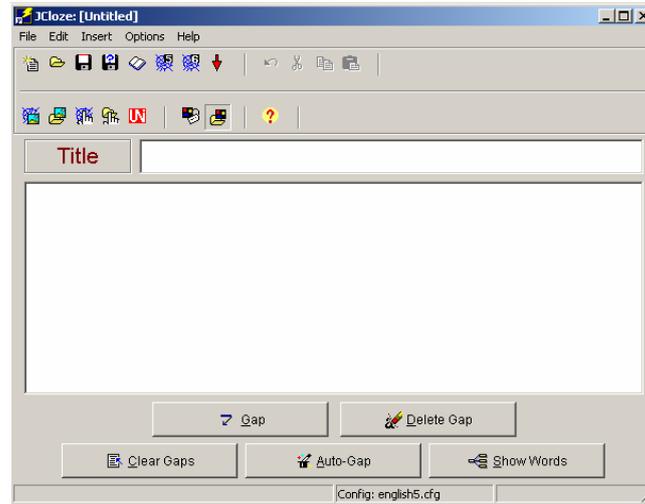


Der Schüler muss dann den Text zum richtigen Bild ziehen. In diesem Beispiel hat der Schüler einige Fehler gemacht:

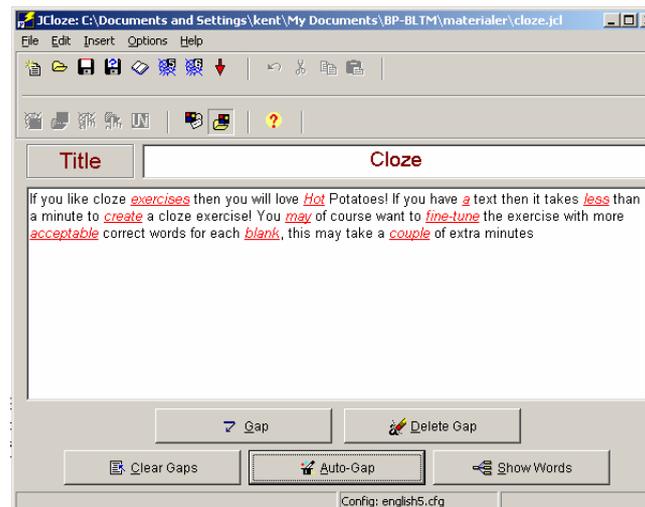


Lückentext oder Cloze-Übung

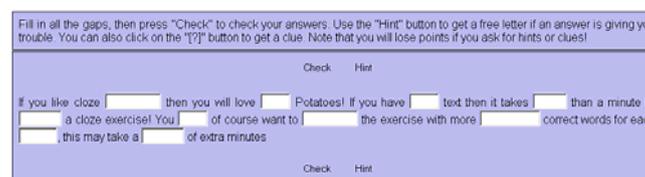
JCloze ist für Cloze-Tests: Wenn Sie Cloze-Tests mögen, dann werden Sie von Hot Potatoes begeistert sein! Wenn Sie einen Text haben, dauert die Erstellung eines Cloze-Tests nicht einmal eine Minute! Unter Umständen werden Sie natürlich der Übung mit besser geeigneten richtigen Wörtern für jede Lücke den letzten Schliff geben, was dann ein paar zusätzliche Minuten in Anspruch nimmt...



Zuerst geben Sie Ihrer Übung einen Titel und sind dann in der Lage, den Text einzukopieren. Danach klicken Sie auf “Lücken entfernen”, um versteckte Informationen, die manche Textverarbeitungen erzeugen, zu entfernen. Jetzt brauchen Sie nur noch auf “Lücken automatisch” zu klicken und z. B. jedes fünfte Wort entfernen lassen.



So ergeben 30 Sekunden Lehrerarbeit viele Minuten Arbeit, an der sich die Schüler „erfreuen“ können.



Das Erstellen eigener Papier basierter Übungen

Es gibt verschiedene Tools für Lehrer, die Papier basierte Übungen erstellen wollen, so können z.B. viele der mit Hot Potatoes erzeugten Online-Übungstypen auch ausgedruckt werden (etwa Kreuzworträtsel).

Eine weitere Reihe von Übungen sind unter <http://www.thelanguagemenu.com> zu finden. Einige der hier befindlichen Tools können kostenlos genutzt und auch eine Woche lang kostenlos getestet werden, wenn man die erweiterten Funktionen/Tools einmal ausprobieren möchte.

Einige Beispiele aus dem Web-Projekt

Gehen Sie auf die Projekt-Website <http://www.thelanguagemenu.com> und laden Sie die folgenden Übungstypen herunter und arbeiten Sie sie durch:

Board game generator (Spielegenerator)

Sie haben die Auswahl zwischen drei Größen, können Bilder aus der Clipart-Galerie hinzufügen oder Ihre eigenen Texte, Fragen oder Grammatikübungen schreiben und Ihre Schüler im Spiel mit ihren Vokabeln oder ihrer Grammatik arbeiten lassen. Sie können auch Ihre eigenen Flashcard-Fragen für die Spiele entwerfen, laminieren und zusammen benutzen.

Der Bingo Maker kennt drei Möglichkeiten, Ihr Bingobrett zu erstellen: entweder mit Bildern, mit Bildern und Wörtern gemischt oder nur mit Wörtern. Sie können die Größe Ihres Bingobretts Ihren Bedürfnissen anpassen. Die Clipart-Galerie bietet hunderte von Möglichkeiten für dieses Tool. Wählen Sie gezielt aus oder nach dem Zufallsprinzip. Erstellen Sie einfach eine PDF-Datei und drucken Sie sie aus. Mit der Schaltfläche "Erneuern" können Sie die Bilder binnen Sekunden ändern.

Crossword maker (Kreuzwortgenerator)

Erstellen Sie zwei Arten von Kreuzworträtseln im Handumdrehen. Kreuzworträtsel sind eine einfache Möglichkeit, Vokabeln zu üben. Verwenden sie die Vokabeln aus der Clipart-Galerie und erstellen Sie zweisprachige Kreuzworträtsel in verschiedenen Kategorien.

Word search (Wortsuche)

Geben Sie einfach die Wörter, mit oder ohne Lösungshinweise, ein, die versteckt werden sollen. Das Tool erstellt ein druckfertiges Arbeitsblatt mit Antworten. Verwenden Sie es zusammen mit der mehrsprachigen Clipart-Galerie.

Fill in the blank (Lückentexte)

Machen Sie Ihre eigenen Arbeitsblätter. Sind Sie in Eile? Benutzen Sie die Datenbank und wählen Sie aus hunderten von Sätzen aus.

Make your own flashcards (Eigene Flashcards erstellen)

Fügen Sie nur einen Satz hinzu, der auf der Flashcard stehen soll, erzeugen Sie ein PDF-Dokument und drucken Sie es aus. Zum häufigeren Gebrauch machen Sie das Material durch Laminieren haltbarer. Verwenden Sie dieses Tool um Diskussionsthemen für Ihre Klassen, zweisprachige Wort-Drills oder Informationskarten zu erstellen. Sie können auch ein Bild aus der Clipart-Galerie wählen, Ihren eigenen Text hinzufügen und dann ausdrucken.

Label the pictures (Bilder beschriften)

Funktioniert mit Bildern, mit oder ohne Hinweisen und/oder Antworten. Ideal auch für zweisprachigen Einsatz. Wählen Sie einfach die Muttersprache aus und lassen Sie die Schüler die Vokabeln in der Zielsprache schreiben.

Matching exercise generator (Generator für Zuordnungsübungen)

Erstellen Sie mit diesem Generator Ihre eigenen Arbeitsblätter mit Bildern, fügen Sie Ihren Text hinzu oder auch ein Wort und lassen Sie Ihre Schüler die Bilder dem Text zuordnen.

Multiple choice

Machen Sie Ihr Multiple-Choice-Arbeitsblatt ganz schnell mit dem Worksheet Generator. Schreiben Sie Ihre Frage auf, Sie einige Alternativantworten vor und erstellen Sie ein PDF-Dokument. Es dauert nur eine Minute. Ist zu verwenden für Vokabel-Drills, zweisprachige Übungen, Erklärungen, Frage-Antwort-Arbeitsbögen usw.

Missing words (Fehlende Wörter)

Geben Sie einen Text in den Missing Words Generator, wählen Sie aus, in welchem Abstand Wörter ausgelassen werden sollen, wählen Sie eine Schriftgröße, drucken Sie Ihre PDF-Datei und fertig ist das Arbeitsblatt. Es enthält einen Text mit fehlenden Wörtern und eine kurze Wortliste, aus der das fehlende Wort eingesetzt werden kann.

Split words (Worthälften)

Teilen Sie Ihre Wörter in zwei Teile und lassen Sie sie von Ihren Schülern, mit oder ohne Hinweise, zusammensetzen. Eignet sich hervorragend zum Üben von Suffixen und Präfixen, oder einfach zur Wortschatzarbeit. Schreiben Sie das Wort in zwei Teilen, fügen Sie, falls erwünscht, einen Hinweis hinzu und drucken Sie Ihre PDF-Datei aus. Einfach zu erstellen.

Framework (Rahmen)

Wählen Sie dieses Tool, wenn Ihre Schüler Wörter in einen Rahmen eintragen sollen. Verwenden Sie Bilder oder Wörter aus der Clipart-Galerie oder schreiben Sie die Wörter selbst. Kann auch für zweisprachige Arbeitsblätter zum Übersetzen der "Hinweis"-Wörter. Kann normal oder mit schwarzem Hintergrund erstellt werden. Ausdrucken der Antworten ist ebenfalls möglich.

Scrambled sentences (Durcheinandergewürfelte Sätze)

Schreiben Sie einen Satz und drucken Sie ein PDF-Dokument. Der Generator schüttelt den Satz durcheinander und Sie haben ein fertiges Arbeitsblatt, mit dem die Schüler Satzstellung üben können. Leichter geht's nicht.

Word spiral (Wortspirale)

Die Wortspirale funktioniert genauso wie ein Kreuzworträtsel, nur dass das Programm die Kästchen als Spirale anordnet. Man kann auch eine Spirale machen, bei der der erste und der letzte Buchstabe miteinander verflochten sind. Auch für den zweisprachigen Gebrauch geeignet.

Lines

Ein Tool zum Erstellen von schriftlichen Übungen für die Schüler. Verwenden Sie eigene Wörter, wählen Sie Wörter oder Bilder aus der Clipart-Galerie und lassen Sie Ihre Schüler erklären, wofür diese Dinge gebraucht werden, wie man sie benutzt, einen Satz über das Wort schreiben oder Synonyme für das Wort hinzufügen. Schnell und einfach für alle Stufen.

Alle obigen Ressourcen findet man unter: <http://www.thelanguagemenu.com>

Computer-Assisted Language Learning im Rahmen von Task-Based Learning

Wozu Task Based Learning?

Die TBL-Methodik hat während der letzten zehn Jahre viele überzeugte Anhänger gefunden. Die Methodik kann als ein vollständiger Paradigmenwechsel innerhalb der Welt des Fremdsprachenlehrens bezeichnet werden, ein Wechsel weg von dem behavioristischen PPP-Paradigma (Präsentieren, Praktizieren, Produzieren) hin zu einem lernerzentrierten Ansatz - dem TBL-Paradigma. Bei der PPP-Methode ist das Ziel, eine bestimmte Form oder Struktur zu präsentieren, dann die Lernenden diese Form praktizieren und danach eine Reihe von Sätzen innerhalb dieser speziellen Form produzieren zu lassen. Mit diesem Ansatz wird das Lehren von Sprachen in erster Linie zu einem sehr geschlossenen und starren Prozess, bei dem der Lehrer die ständige Kontrolle hat über das, womit die Schüler arbeiten, was sie sagen und tun. Hier arbeitet der Lehrer innerhalb eines Rahmens, in dem Antworten der Lernenden als richtig oder falsch in Bezug auf die gelehrt Form beurteilt werden, d. h. wenn die Antworten der Lernenden nicht mit dem übereinstimmen, was vom Lehrer präsentiert wurde, werden sie als falsch eingeordnet, obwohl es sich um einen richtigen englischen Satz handelte, bei dem nur eine Form oder ein Wort falsch verwendet wurde.

Man mag sich nun fragen, warum es wichtig ist, über die PPP-Methode Bescheid zu wissen. Im Vergleich der beiden Methoden können wir die vielen Vorteile des TBL herausstellen. Grundsätzlich ist es eine Glaubensfrage, und wenn Sie an TBL glauben, dann glauben Sie auch an die Vorstellung, dass Sprachenlernen ein natürlicher und nicht lenkbarer Prozess ist. Peter Skehan, der an der Thames Valley University in London lehrt, sagt hierzu:

Der Unterricht bestimmt nicht, auf welche Weise sich die Sprache des Lernenden entwickelt und kann dies auch gar nicht. Die Prozesse nach denen der Lernende verfährt, sind „natürliche“ Prozesse. Lehrer und Lernende können nicht einfach ‚aussuchen‘ was gelernt werden soll. Der Lehrplan ist bei dem Lernenden weitgehend ‚eingebaut‘.¹⁰

Viele Bücher und Artikel sind sowohl über die TBL- als auch die PPP-Methode geschrieben worden. Der Autor vieler Fachbücher, Michael Lewis, sagt über die PPP-Methode:

Ein Paradigma, das Präsentieren - Praktizieren - Produzieren (PPP) zur Grundlage hat oder ihm nur entfernt ähnelt, ist völlig unbefriedigend, da es entweder am Wesen der Sprache oder dem Wesen des Lernens vorbeigeht. Tatsache ist, dass das PPP-Paradigma Unsinn ist und schon immer war.¹¹

Es gibt viele weitere Argumente von verschiedenen Wissenschaftlern und Sprachenlehrern gegen den Einsatz der PPP-Methode. Einige der stärksten stammen von Peter Skehan, der beispielsweise schreibt:

¹⁰ Jane and Dave Willis, eds. , Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 19

¹¹ Jane and Dave Willis, eds. , Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 17

die PPP-Methode ermöglicht es dem Lehrer, das Verhalten in der Klasse zu dirigieren, d. h. eine ordnende Autorität einzusetzen, d. h. durch den Einsatz der gebündelten den Schülern zu zeigen, wer das Sagen hat.

ein Glaube, dass Lernende das Unterrichte in der Reihenfolge lernen, in der es unterrichtet wird¹²

PPP hat dazu gedient, die bequeme Position von Lehrern und denen, die Lehrer ausbilden, fortbestehen zu lassen³

Ein weiterer Grund die PPP-Methode beizubehalten ist, dass sie möglicherweise die weltweit am meisten benutzte Methodik der letzten fünfzig Jahre war, und immer noch von vielen Fremdsprachenlehrern und Lehrbuchautoren angewandt wird.

Wenden wir uns nun einigen Argumenten für TBL zu. Wie der Name der Methode bereits andeutet, basiert die Methodik auf der Anwendung verschiedener Aufgaben um Leben, Spontaneität und Individualität – kurzum handelndes Lernen in das Klassenraum zu bringen. Das Ziel bei der TBL-Methode ist, dass jeder Lernende durch die Bearbeitung verschiedener Aufgaben, vorrangig mit anderen Lernenden, einen individuellen Lernprozess durchmacht. Die wichtigste Aufgabe für den Lehrer besteht darin, das Unterrichtsmaterial, die Aufgaben, bereitzustellen und dazu beizutragen, eine entspannte Atmosphäre im Klassenraum zu schaffen.

Eine TBL-Sequenz könnte zum Beispiel darin bestehen, einen Zeitplan für eine Woche aufzustellen.

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Morgen					
Mittag					
Nachmittag					
Abend					

Einführende schriftliche und mündliche Aufgaben könnten leicht mit der Einführung der Wochentage, der Tageszeiten und sonstigen wichtigen Ausdrücken usw. gegeben werden. Die einführenden Aufgaben geben dem Lernenden eine Grundausrüstung an Wörtern und Ausdrücken, die er nach Belieben verwenden kann, ehe er zu anderen Aufgaben übergeht. In diesem Falle könnte auf die einführenden Fragen eine Aufgabe folgen, bei welcher der Lernende den Zeitplan in Übereinstimmung mit seinen Lebensgewohnheiten ausfüllen muss. Dieser Zeitplan bildet dann die Grundlage für eine mündliche

¹² ibid, p. 17

Aufgabe, bei der zwei Lernende sich gegenseitig Fragen zum Zeitplan stellen, z. B. „Was machst du am Dienstagnachmittag?“.

Der Lehrer soll bei einer Aufgabe nicht in die Kommunikation zwischen zwei Lernenden eingreifen, außer wenn sie eine Frage stellen oder sich eine natürliche Situation für einen Lehrerkommentar ergibt. Der Lehrer muss zuhören und beobachten und sich mit Kommentaren zur Sprache und Schwerpunkten solange zurückhalten, bis alle Lernenden im Klassenraum die Aufgaben durchgearbeitet haben. Dies ist eine sehr wichtige Phase. Hier muss der Lehrer als Katalysator für einen sprachlichen Lernschwerpunkt wirken mit dem Ziel, die Lernenden ihrer Lernfähigkeiten und verschiedener Schwierigkeiten der Sprache bewusst zu machen – ein Prozess der Bewusstseinsbildung oder Klärung, der auf den unterschiedlichen Beobachtungen und Fragen aller Lernenden basiert. Dadurch wird dem Lehrer eindeutig eine völlig neue Rolle zugewiesen, bei der er eine Lernsequenz nicht vorausplanen kann. Michael Lewis äußert sich zum Fremdsprachenlernen und TBL wie folgt:

Sprache wird nur dann erfolgreich erworben, wenn sie zum spontanen, persönlichen Gebrauch mit anderen Menschen verfügbar ist ¹³

der Lehrer hilft den Schülern, ihre Wahrnehmungen von Ähnlichkeit und Unterschiedlichkeit deutlich zu machenhilft ihnen dabei, diese Wahrnehmungen zu korrigieren, zu erklären und zu vertiefen ¹⁴

die vorrangige Rolle des Lehrers besteht in der Auswahl der Materialien und Aufgaben sowie der Schaffung einer geeigneten Atmosphäre ¹⁵

Dabei ist es äußerst wichtig, dass der Prozess der Bewusstseinsbildung, ein Prozess, der entweder am Ende einer jeden Einzelaufgabe oder der gesamten Aufgabensequenz liegen sollte, nicht übergangen wird. Genau an dieser Stelle kann der Lernende Fragen stellen oder verschiedene Anmerkungen zur Arbeit mit den Aufgaben machen. Genau an dieser Stelle muss der Lehrer den Schülern helfen, ihre eigene Arbeit mit der Sprache, die der einzelne Lernende in den Aufgaben benutzt hat, zu reflektieren. Der Lehrer muss überwachen und sprachliche Fehler korrigieren sowie die Aufmerksamkeit auf sprachliche Schwierigkeiten lenken. Was an dieser Stelle keinesfalls vergessen werden darf ist, dass der Erklärungsprozess auf den Beobachtungen und Reflexionen der Lernenden aufbauen muss.

Eine weitere wichtige Aufgabe für den Lehrer ist es, wenn die Aufgaben ihren Zweck erfüllen sollen, richtig zu beschreiben, wie eine Aufgabe zu bearbeiten ist. Wenn dies nicht genau und detailliert geschieht, könnte es sein, dass Lernende mehr Energie darauf verwenden, zu überlegen, wie die Aufgabe gedacht war, als auf die Sprachlernaktivität selbst. Dies ist besonders bei Anfängern oder Lernenden, die mit der TBL-Methode nicht vertraut sind, zu beobachten.

Es ist nicht schwierig, TBL bei Anfängern einzusetzen, man muss sich jedoch im klaren sein, dass es erforderlich ist, Anfängern viele Beispiele der neuen Sprache durch verschiedene Medien, einschließlich Text, Bild und Ton zu vermitteln, solange diese Beispiele verständlich sind. Ganz entscheidend ist, dass die Aufgaben nicht zu schwierig sind und eine einfache Struktur haben.

¹³ Jane and Dave Willis, eds., Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 13

¹⁴ *ibid* p.15

¹⁵ *ibid* p. 15

Darüber hinaus sollte der Schwerpunkt auf Dingen und Themen liegen, die Lernanfängern vertraut sind und die sie einordnen können. Jane Willis hat eine praktische Prioritätenliste für Lehrer zusammengestellt. Sie enthält folgende Punkte:

- eine entspannte, angstfreie Atmosphäre im Klassenraum schaffen;
- viel Sprache, deren ungefähren Sinn die Lernenden erfassen können, auf sie einwirken lassen,
- aufbauen auf dem, was sie bereits wissen, ohne Perfektion zu erwarten;
- sie anfangs nicht zum Sprechen zwingen, wenn sie sich scheuen;
- ihren Lernfortschritt zu loben und ihr Selbstvertrauen allgemein zu steigern.¹⁶

Jane Willis hat ein eigenes Buch geschrieben über Task Based Learning und sie verwendet Begriffe wie “pre-task, task cycle and language focus”.¹⁷ In dem Kapitel über Task Based Learning ist Jane Willis’ Modell detailliert beschrieben.

Im folgenden Beispiel stellen wir eine Lernsequenz vor, bei der wir versuchen, die Ideen von TBL mit denen von CALL zu kombinieren. Die CALL-Übungen fungieren als einführende Aufgaben, deren Ziel es ist, das Vokabular für die folgenden mündlichen und schriftlichen Aufgaben aufzubauen.

Ein Aufgaben basiertes Beispiel “Der verdrahtete Stecker”



In dieser Unterrichtseinheit wird Computer-Assisted Language Learning dazu verwendet, den Schülern ein Vokabular zu vermitteln, das auf Fachausdrücken basiert. Gleichzeitig erlernen die Schüler den Umgang mit Anweisungen. Das Erteilen und Entgegennehmen von Anweisungen sind wichtige Fertigkeiten im Bereich der beruflichen Bildung.

Die Materialien und Videos für diese Unterrichtseinheit sind verfügbar in Baskisch, Dänisch, Deutsch, Englisch, Gälisch, Niederländisch, Rumänisch und Spanisch.

¹⁶ Jane Willis, A Framework for Task-Based Learning (Malaysia: Longman, 2000), p. 118

¹⁷ *ibid*, p. 52

Die im Folgenden skizzierte Unterrichtseinheit kann für die meisten Schüler ohne Rücksicht auf ihre Fachrichtung verwendet werden, da viele der Anweisungen in verschiedenen Berufsfeldern benutzt werden können.

Die elektronischen Unterrichtsmaterialien sind auf zwei Niveaus verfügbar, für Anfänger und Fortgeschrittene. Durch den Einsatz der Multimedia-Materialien ergibt sich die Möglichkeit, verschiedene Lernniveaus in derselben Klasse nebeneinander zu unterrichten.

Materialliste:

- a. Stecker; am besten eignen sich britische Stecker, da sie "komplizierter" sind, andere können jedoch auch benutzt werden.
- b. Kabel
- c. Schraubendreher
- d. Seitenschneider
- e. Abisolierzangen (falls nicht vorhanden, können Seitenschneider benutzt werden)

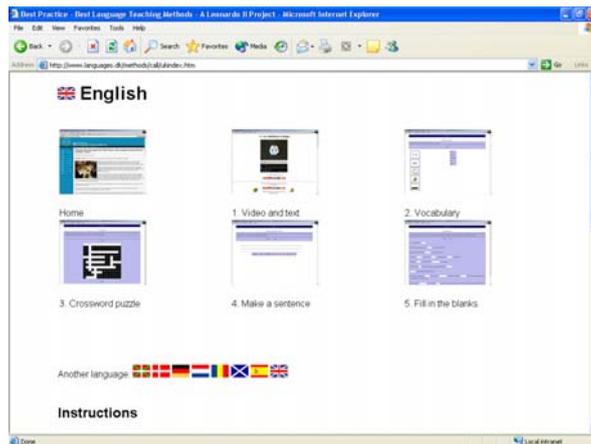
Unterrichtsskizze

1. Die Schüler erhalten eine Einführung zu den CALL-Materialien, in diesem Falle eine webgestützte Anwendung mit Video und Text, an die sich Übungen anschließen. Zusätzlich steht noch eine Übersetzung der Ausdrücke und Wendungen zur Verfügung:

<http://www.languages.dk/methods/call/index.htm>



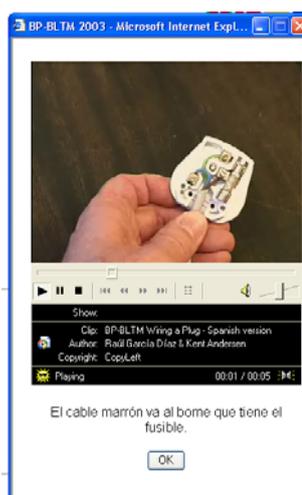
2. Die Schüler arbeiten das webbasierte Multimedia-Material durch, indem sie folgende Aktivitäten durchführen: :



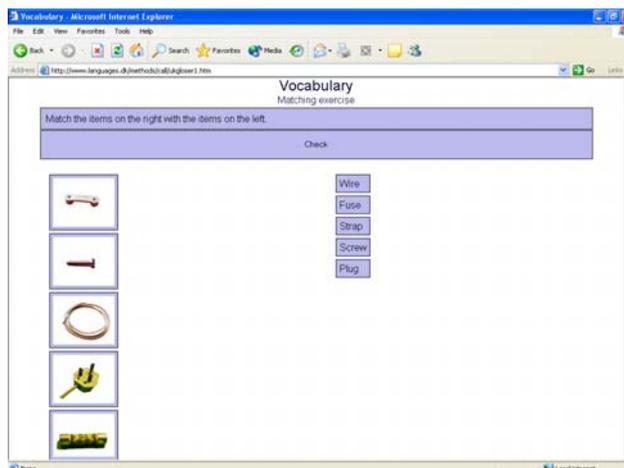
a. Schauen Sie sich das Video mit den Anweisungen zum Verdrahten eines britischen Steckers an.



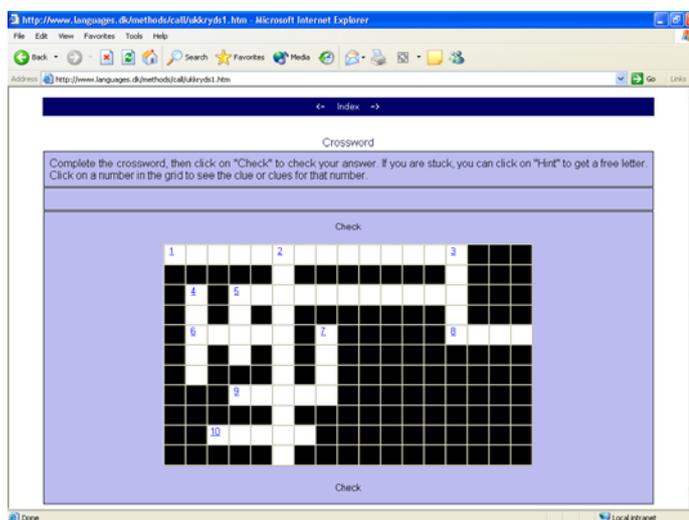
Lesen Sie still mit, während der Text vom Video zu hören ist.



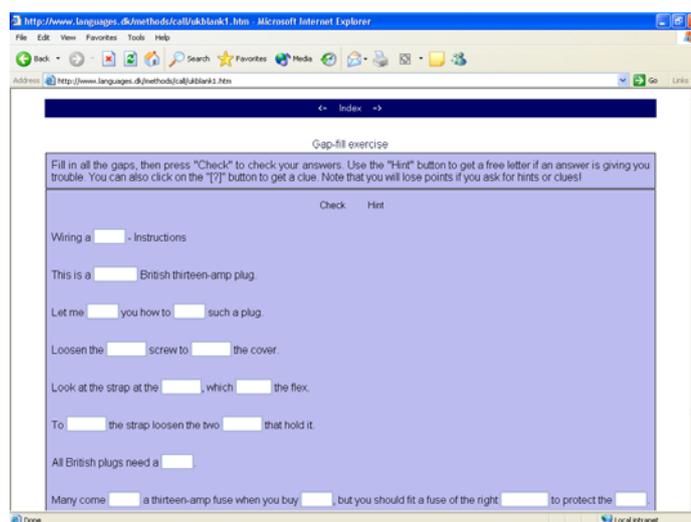
b. Sie haben die Möglichkeit zu überprüfen, ob Sie den Inhalt verstanden haben, indem Sie auf eine Flagge (mit der Übersetzung) klicken.



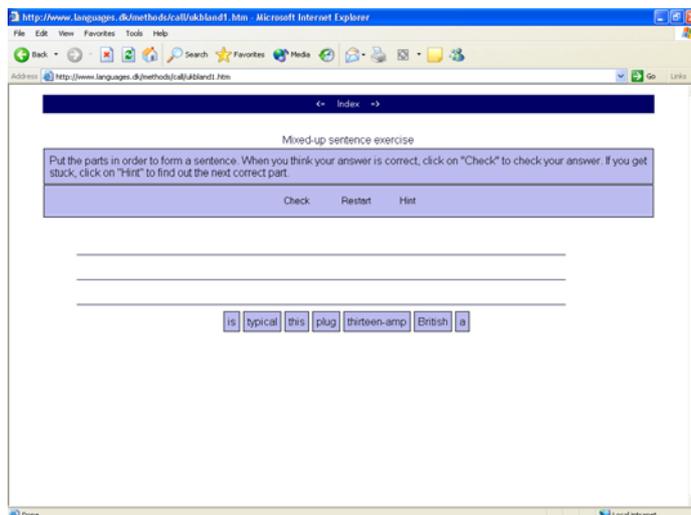
Ziehen Sie Wörter an die richtige Stelle neben den Gegenständen, um die Fachbegriffe zu lernen.



c. Lösen Sie das Kreuzwortscl mit dem Fachvokabular



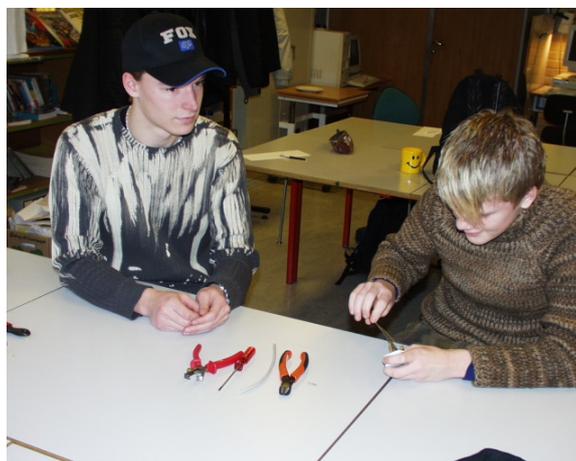
d. Setzen Sie die fehlenden Wörter aus dem Text des Videos ein.



e. Formulieren Sie Anweisungen, indem Sie die Wörter in die richtige Reihenfolge bringen.
f.

3. Wenn die Schüler die Arbeit an den Computern beendet haben – wohlgermerkt nicht alle zur selben Zeit - erhalten Sie eine Textversion derselben Anweisungen. Die Texte können heruntergeladen werden bei <http://www.languages.dk/methods/materials.html>

4. Die Schüler arbeiten paarweise. Schüler A gibt Schüler B Anweisungen, wie man einen britischen Stecker verdrahtet. Schüler B kann Schüler A bei der Sprache helfen, darf aber nichts tun, was Schüler A ihm nicht angegeben hat. Der Text kann unterstützend benutzt werden, die Schüler sollten jedoch versuchen darauf zu verzichten.



5. Die Schüler tauschen die Rollen und beginnen von vorne.

Ende der einführenden Aufgabe