VERANSTALTER KROATISCHER DEUTSCHLEHRERVERBAND
Mitglied des Internationalen Deutschlehrerverbandes seit 1995

4. internationale Zagreber Konferenz

EUROPA-MITTELEUROPA-MITTELMEERRAUM.
MEHRSPRACHIGKEIT ALS VORAUSSETZUNG
KULTURELLE MCHFALT UND INTEGRATION IN EUROPA

AKADEMIE FÜR LEHRERAUSBILDUNG DER UNIVERSITÄT ZAGREB

KONFERENZLEITUNG
Ljerka T. Bilićučić
Siegfried Gehmann
Jasenka Kosanović
Ana Petravić
Nada Petrović
Angelina Puović
Neda Roglić
Jadranka Slopek
Michael Schroen
INHALT

VORWORT Ljerka Tomljenović-Biškupić, Kroatischer Deutschlehrerverband ........................................ 5

PLENARVORTRÄGE ........................................................................................................ 7

Zrinski Govecki-Bernardi ................................................................. MEHRSPRACHIGKEIT - EUROPAISCHER INTEGRATION UND TRADITION, ZUR SPRACHENPOLITIK DEUTSCH IN KROATIEN
Els Oksaar ........................................................................................................... 11
MEHRSPRACHIGKEIT UND KULTURKONTAKT IM EUROPAISCHEN INTEGRATIONSPROZESS
Hans Dieter Erlinger ......................................................................................... 17
KANONFRAGEN FÜR DIE MEDIENERZIEHUNG IM DEUTSCHUNTERRICHT

SEKTION 2 .................................................. 35

Maja Andel ........................................................................................................... 36
EINFLUSS DER FRÜHEN MEHRSPRACHIGKEIT AUF SPÄTERES FREMDSPRACHENLEARNEN
Brigita Bosnar-Valković ..................................................................................... 40
BILINGUALES UNTERRICHT ALS FORDERUNG NACH MEHRSPRACHIGKEIT
Gorana Karić ........................................................................................................ 46
WEGE ZUR MEHRSPRACHIGKEIT
Nevenka Blažević .............................................................................................. 50
MEHRSPRACHIGKEIT IM TOURISMUS
Ljubica Kordić ..................................................................................................... 57
DEUTSCHUNTERRICHT IM MEHRSPRACHIGEN MILIEU DER STADT OSJIEK (HISTORISCHER ANSATZ)
Herta Orešić ........................................................................................................ 66
ZWEI FREMDSPRACHEN IM GRUNDSCHULCURRICULUM
Spasenija Moro .................................................................................................. 72
DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE IM FACH LEBENSMITTEL-TECHNOLOGIE - EIN LEHRBUCH FÜR STUDENTINNEN ALS BEITRAG ZUR MEHRSPRACHIGKEIT
ZUSAMMENFASSUNG SEKTION 1 - Michael Schrenz ............................................. 77

SEKTION 2 ........................................................................................................... 80

Danja Omerčić ..................................................................................................... 81
Danko Baković .....................................................................................................
Zvonko Miljković ............................................................................................... 81
VIRTUELLES LERNEN UND LEHREN - WO SIND DIE GRENZEN MULTIMEDIALE LERNUMGEBUNG?
Laura Schmidt Baković ...................................................................................... 91
GAMESHOW IN DER KLASSE
BEARBEITEN DER HAUSLEKTURE IN FORM VON GAMESHOW
Vesna Štimluk ......................................................................................................... 95
Nadica Hrapček
VIRTUELLES UNTERRICHT - LERNEN AM WEB
VIRTUELLES LERNEN UND LEHREN - WO SIND DIE GRENZEN MULTIMEDIALER LERNUMGEBUNG?

ZUSAMMENFASSUNG

Die Autoren befassen sich mit Trends, Möglichkeiten und Problemen des virtuellen Lernens und Lehrens. Die Entwicklung neuer Technologien, die die verschiedenen Unterrichtsformen ermöglichen, hat das Bildungskonzept weltweit verändert. Heute gewinnt die Möglichkeit des Lernens und Lehrens in einer multimediaalen Lernumgebung zunehmende Bedeutung.

Dieser Artikel adressiert die Vorteile, als auch die Nachteile des Lernens und Lehrens in multimediaaler Lernumgebung. Computernetzwerke, das web-basierte Lernen und Lehren, Multimedia und Anwendungsmöglichkeiten von interaktiver Software im Unterricht, computergestützter Unterricht, das Internet als Quelle von Unterrichtsmaterialien sind die Schwerpunkte, die in diesem Artikel behandelt werden.

Das Thema Fußball wurde als ein konkretes Beispiel gewählt, um zu zeigen, wie man sein eigenes Lernmaterial, das den Lernenden im Internet zur Verfügung gestellt werden kann, herstellt und wie man dieses Material verwendet.

Schlüsselwörter: virtuelles Lernen, Computernetzwerk, Fußball

EINFÜHRUNG

Es gibt fast niemanden, der den Ausdruck *virtuelle Realität* (virtual reality) nicht gekannt hat. In diesem Ausdruck bedeutet das Wort *virtuell* *fast wirklich, fast genau so wie*. Aber im Ausdruck *virtuelles Lernen* hat das Wort ein bisschen an seiner Bedeutung verloren. Nämlich,


**WOZU DIENEN NEUE TECHNOLOGIEN IN DER SCHULE UND WIE HAT SICH DEMGEMÄSS DAS KONZEPT DER SCHULE GEÄNDERT?**

Ohne Kenntnis, oder noch präziser, ohne Kenntnisweiterung gebe es keinen Vorsprung. Um dieser Entwicklung folgen zu können, muss man den Schritt mit den neuesten wissenschaftlichen und folglich mit den neuesten technologischen Ergebnissen halten.

Woran handelt es sich eigentlich? Wo liegt heute in den meisten Fällen der Lernprozess aus? Es gibt ein Klassenzimmer, einen Lehrer oder eine Lehrerin, ein Lehrwerk, eine Tafel, und in einigen Fällen noch einen Kassetten- oder einen Videorecorder.


Wenn man sie nicht memoriert, ist das ja kein großes Problem. Man greift nur nach den Datenbanken, man surfet im Internet, man verbindet sich mit Menschen, Institutionen, man braucht sein Zuhause überhaupt nicht zu verlassen, um Lebensmitteln zu kaufen, um Möbel zu kaufen, ... Das bedeutet natürlich nicht, dass man in der Schule nichts zu lernen braucht. Akademisches Wissen bleibt für immer die elementare Basis für weiteres Lernen. Das Internet hat manches beim Informationsaustausch verändert. Die On-Line-Forschung ist heutzutage ein unvermeidlicher Weg, wie man Informationen sammeln kann, und wie man die neuesten Ergebnisse in allen wissenschaftlichen Bereichen lernen kann, da das Internet Aktualität und Verfügbarkeit von Informationen bietet (Huber, 1999).

Es handelt sich also darum, dass man den Schülern zusätzlich auch die neuen Wege des Kenntniswerbs darstellen sollte, um ihnen Einblick in den Umfang von Möglichkeiten, die dadurch entstehen, zu ermöglichen. Man sollte die Schüler dazu befähigen, die Kenntnisse, die sie in der Schule erworben haben, praktisch und erfolgreich in der wahren Welt anwenden zu können.


Die Lerninstitutionen und Fremdsprachendidaktik müssen sich verändern, um den Forderungen der modernen „Wissensgesellschaft“ besser zu entsprechen. Der didaktische Nutzen solcher Medien wie Video oder Internet hängt wesentlich davon ab, mit welchen Zielsetzungen und unter welchen Bedingungen sie im Lernprozess eingesetzt werden (Keres, 1998).

Die Anwendung neuer Technologien im Unterricht ist unvermeidlich. In diesem Zusammenhang soll das neue Kurskum solche Methoden und solche Quellen umfassen, die es dem Lernenden ermöglichen, alle Inhalte gemäß den neuen Wissensschaftsergebnissen,
und demgemäß neuen Zielen des Unterrichts, zu meistern. Man soll auch die Lernenden motivieren, das Lernmaterial allein zu finden.


WAS Bietet DAS INTERNET DEM DAF-UNTERRICHT?

Das Internet bietet dem DaF-Unterricht drei Anwendungsbereiche:


Noch ein Aspekt der Kommunikation ist dabei wichtig, nämlich die Geschlechtslosigkeit. Dies kann als Vorteil der Kommunikation im Internet beschrieben werden, da dabei die Unterschiede zwischen dem Lehrenden, als einem der ex cathedra vorträgt und damit automatisch als überlegen erscheint, und den Lernenden, die sich als untergeordnet fühlen könnten, und die sich oft auch genauso fühlen, verschwindet.

Da die Entwicklung aller Wissensgebiete heutzutage sehr schnell ist, ist es nicht mehr möglich aktuell zu sein und den Schritt mit den neuesten Ergebnissen zu halten, ohne um die neuesten Informationen über ein bestimmtes Thema zu verfügen oder wenigstens zu wissen, wo man diese Informationen finden kann. Das Internet und andere Computersysteme haben neue Wege des Informationsaustauschs ermöglicht.

Noch ein weiterer Aspekt des Internets ist das Publizieren im Internet, eine weitere Form der Veröffentlichung von Lehrwerken (Borman & Gerdzen, 1998). Worin liegt der Unterschied zwischen einem herkömmlichen Lehrwerk (das auf Papier gedruckt wird) und einem Lehrwerk, das im Internet veröffentlicht wird? Vor allem kann das Internet als ein großes unendliches Lehrwerk betrachtet werden. Die im Internet veröffentlichten Bücher sind nur Teile einer riesengroßen Bibliothek, einer riesengroßen Datenbank. Die Wissenschaft entwickelt sich täglich. In nur einem Jahr sind manche Daten veraltet und was in einem Lehrwerk geschrieben steht, kann nur dann für längere Zeit gültig sein, handle es sich um generelle Dinge, die sich nicht ändern (ein Substanz wird immer ein Substanz sein).

Forschungsergebnisse haben einen undefinierten Gültigkeitsfrist. Sie sind so lange gültig, bis die neuen Ergebnisse sie außer Kraft setzen. In der heutigen Wissenschaft ist das eine Sache der Tage. Wer kann es sich leisten, zum Beispiel, ein Lehrwerk jedes Jahr, oder mehrmals in einem Jahr, zu veröffentlichen?


WO UND WIE KANN MAN VIRTUELL LERNEN?


Was ist das Schlimme dabei? Lehrerinnen und Lehrern kann die Suche nach den Unterrichtsmaterialien, die dazu geeignet wären, den Lernenden einen Zugang zum Internet zu erleichtern (Jecht, 1997), Schwierigkeiten bereiten.

Kooperation im Netz (also im Internet) kann auch durch verschiedene Projekte realisiert werden, innerhalb räumlich getrennter Gruppen. Virtuelle Forschungsarchive und Foren wissenschaftlicher Kommunikation (Koring, 1997) kann man auch im Internet finden und daran teilnehmen.

DIE VORTEILE UND DIE NACHTEILE DES ONLINE-LERNENS

Folgende Vorteile des virtuellen Lernens (des Online-Lernens) können erwähnt werden.

1. Die am Internet gesammelte Informationen sind aktuell (obwohl nicht immer richtig und darin liegt die Gefahr des ausschließlich am Web durchgeführten Lernprozesses).
2. Diese Informationen sind augenblicklich zugänglich.
3. Man kann die gewünschten Web-Seiten herunterladen oder drucken.
5. Man kann die Erfahrungen aus verschiedenen Bereichen sammeln.
6. Wendet man die Inhalte, die dem Internet entnommen wurden, im Unterricht an, gewinnt man an Aktualität und Authentizität.
7. Der Unterricht, in dem das Internet als Lernhilfe verwendet wird, entspricht den neuen Forderungen, die vor die Schule, aber auch vor LehrerInnen gestellt wird - neue Medien verwenden und dadurch den Lernenden einen modernen Zugang zu Lernmaterialien anbieten.
8. Arbeiten mit dem Internet, dann gewinnt man sowohl an Ausbildung als auch an Lehrkompetenz.
9. Die Lernenden können an Internet-Projekten teilnehmen, und dadurch ihre Kreativität entwickeln.
10. Die Lernenden können ihre eigenen Internet-Projekte führen. Für den Fremdsprachenunterricht ist die Kommunikation durch Internet besonders wichtig, da die Lernenden dazu gezwungen werden können, in der betreffenden Sprache zu kommunizieren (z.B. Deutsch, English, usw.).
12. Eine nicht konventionelle Lernsituation, d.h. der Lernprozess, der nicht ausschließlich in einem Klassenraum abläuft, bietet den Lernenden, die nicht immer akademisch erfolgreich sind und die die Kommunikationsnomen, wie z.B. Gesichtsausdrücke, Deutung der nicht-verbalen Botschaften, usw. nicht beherrschen haben, eine ganz verschiedene Lernsituation an, in der sie gesichtslos und unbekannt nicht davor zu fürchten brauchen, eine dumme Frage zu stellen, oder eine Antwort auf die gestellte Frage nicht zu wissen, oder nicht angemessen im Lernprozess zu reagieren.

Die Nachteile des virtuellen Lernens können folgende werden:
2. Man darf das Internet nicht als das einzige Unterrichtsmittel verwenden - zu viel an Technik kann zu zu wenig an Fremdsprachenerwerb führen.
3. Obwohl man am Internet mit wirklich, lebendigen Leute kommunizieren kann, oft, wenn man durch das Internet surfet, begegnet man nur den Informationen an vielen Web-Seiten - die menschliche Komponente (die in einem Klassenraum immer anwesend ist) fehlt. Surfen am Internet ist deswegen eine gute Informationsquelle, aber die Rolle der Lehrkräfte ist unbestritten.
4. Vorsicht! Es gibt viele Daten, die man am Internet finden kann, die leider nicht richtig sind. Das ist der Fall, z.B. mit vielen Daten aus Medizin. Einer der Ärzte in Kroatien, Dr. Kurjak, sagt in seinem Interview über Telemedizin und über die virtuelle Poliklinik, die für die Insels an der kroatischen Adriaküste organisiert wurde, dass zwischen 80 und 90 Prozent der Informationen aus Medizin, die sich am Internet befinden (nach den amerikanischen Quellen), nicht verlässlich sind (Večernji list, 2001, S. 6), da sie nicht von den Fachleuten geschrieben wurden.

EIN KONKRETES BEISPIEL - DAS UNTERRICHTSTHEMA: FUSSBALL


Vor allem soll hier betont werden, dass virtuelles Lernen in diesem Beispiel als Hilfsmethode im Unterrichtszweck beschrieben wird. Das heisst, dass es nicht als eine Unterrichtsmethode dargestellt wird, die im Unterricht als das einzige verwendet wird, sondern dass man sie mit anderen Methoden kombinieren kann.

Das Material enthält sowohl die verschiedenen Wortschatzübungen als auch kurze Videoaufnahmen, die sich auf einige für Fußball cha-


Da das Internet auch die Kommunikation zwischen dem Lehrer und dem Lernenden ermöglicht, kann man von den Studenten verlangen, einige Aufgaben zu machen und sie dem Lehrer per E-Mail zu schicken, z. B. Essays, Antworten auf die Fragen, Wortschatzübung, usw. (Abb. 1, 2, 3).

Abb. 1

Beschreiben Sie eine Situation, in der das Foul durch folgende Stöße geahndet wird.
- gelbe Karte
- rote Karte

Abb. 2

Erklären Sie die folgenden Begriffe.
- die ballannahme:
- die ballgabe:
- der doppepass:
- die regelwidrigkeit:
- das sperren:
- das dribbling:
- der platzverweis:
- der anstoß:

Abb. 3. EIN BEISPIEL DER WORTSCHATZÜBUNG.

Wie lauten die Zusammensetzungen?

Beispiel: eine Linie, auf der sich das Tor befindet ➔ ➔ die Torlinie
1. der Kreis, der sich in der Mitte des Spielfeldes befindet ➔ ➔
2. eine Fahne, die sich in jeder Ecke des Spielfeldes befindet ➔ ➔
3. die von dem Torwart mit Hilfe einer Faust durchgeführte Abwehr ➔ ➔
4. eine Linie, die den Mittelkreis und auch das Spielfeld halbiert ➔ ➔
5. ein Ball, der mit dem Kopf gespielt wird ➔ ➔
6. ein Spieler, der einen anderen Spieler ersetzt ➔ ➔
7. ein Platz, auf dem Fußball gespielt wird ➔ ➔

Der Lehrer soll also neue Rollen übernehmen, wie z.B. die Rolle des Mentors. Er/sie soll die Lernmaterialien ausarbeiten und den Studenten bei ihrer Anwendung helfen. Die Studenten können auch Tests am Web schreiben und der Lehrer/die Lehrerin kann die Tests bewerten und die Ergebnisse den Studenten über das Web schicken. Der Lehrer/die Lehrerin kann durch E-Mail viele von den Lernenden gestellte Fragen beantworten; er/sie kann aber die Lernenden dazu motivieren, dass sie gegenseitig ihre Fragen beantworten und dass sie auch gegenseitig die Antworten bewerten.

SCHLUSSFOLGERUNG

LITERATUR


Laura Schmidt Raković
TEXTILFACHSCHULE, MARIBOR

GAMESHOW IN DER KLASSE
BEARBEITEN DER HAUSLEKTÜRE IN FORM VON GAMESHOW

Bei der Deutscherherrtagung hier in Zagreb möchte ich innerhalb der Sektion 2 ein praktisches Beispiel geben, wie Literatur (Hauslektüre) in der Klasse in Form eines Gameshows bearbeitet werden kann.

Die heutigen Lerner haben durch Kabelfernsehen die Möglichkeit, sich die verschiedensten deutschsprachigen Sender anzusehen. Gameshows und Talkshows sind bei Mittelschülern sehr beliebt, so dass ich als Deutschlehrerin an einer Fachmittelschule versucht habe, einige Deutschstunden nach dem Prinzip dieser Shows zu gestalten.

Im Folgenden möchte ich den Teilnehmern das Thema, die Vorgehensweise in der Klasse und die Ziele eines solchen Spiels beschreiben.

(Nach dieser kurzen Darstellung wird in der Sektion in Gruppen die bereits vorgetragene Bearbeitungsweise erprobt, indem wir gemeinsam ein solches Spiel zu erarbeiten versuchen. Die Grundlage muss nicht unbedingt ein längerer literarischer Text sein, das Prinzip des Spiels kann auch bei Landeskunde oder einem kurzen Text sehr gut angewendet werden.

Dabei denke ich, werden die Teilnehmer auch eigene Ideen hinzufügen, so dass am Ende jede Gruppe kurz den anderen Teilnehmern vorstellt, wie sie das Spiel gestaltet hat.)


Wichtig fand ich, den Schülern die Möglichkeit zu bieten, innerhalb des Fremdsprachenunterrichts ihre bisherigen Fremdsprachenkenntnisse in erster Linie selbstständig zu benutzen. Ziel war die Erweiterung ihres Wortschatzes und die Förderung ihrer mündlichen Ausdrucksfähigkeit. Die Spielform (Gameshow) war als Motivation gedacht, wo bei die mündliche Ausdrucksfähigkeit automatisch auf spielerische Weise gefördert werden kann.
VERLAUF

EINFÜHRUNG
Die Schüler erhielten am Ende dieser ersten Stunde die Bücher, und haben zu Hause selbstständig das Buch zu Ende gelesen.
2. Stunde
Es wurden unbekannten Wörter, Redewendungen, etc. durchdiskutiert.
Als Hausaufgabe erhielten die Schüler die Aufgabe, bezogen auf den Inhalt des Werks Fragen zu erarbeiten, samt Antworten. (Je Frage 3 Antworten, von welchen nur eine die richtige ist. Die so vorgezeichneten Fragen brachten sie in die nächste Schulstunde mit.)
3. Stunde
Das eigentliche Ziel unserer Arbeit war, das Werk gemeinsam durchzudiskutieren, und uns auf solche Weise auf das Spiel vorzubereiten. Die von zu Hause mitgebrachten Fragen und Antworten habe ich als Lehrer bis zur nächsten Stunde korrigiert und auf Klassenscheibe kopiert.

SPIELVERLAUFS
Wie beim Spiel „Wer wird Millionär“ haben wir einen Moderator. (Diese Rolle kann entweder der Lehrer, oder sogar einer der Schüler übernehmen.)
Die anderen Schüler sind die Spieler. Der Moderator hat alle Fragen und Antworten, stellt die Frage, und gibt die möglichen Antworten dazu. (Die Antworten sind auf einer Folie vorgegeben und werden an die Tafel projiziert)
Einige Beispiele der Fragen und Antworten:
1. Wo spielt die Geschichte?
   a) Auf einem Parkplatz.
   b) Auf einem Golfplatz.
   o) Auf einem Spielplatz.
   (Die Antworten können Wörter (zusammengesetzte Namen) beinhalten, wie oben, die irgendwie ähnlich, aber doch sehr verschieden sind. Es ist Teil der Verwirrung des Ziels Wortschatzerweiterung. Bei der Antwortgabe hat der Schüler, der sich am schnellsten meldet, den Vorrang. Er muss aber auch die Bedeutung der anderen Wörter erklären können, z.B. mit einem Satz. (Auf einem Spielplatz spielen Kinder, da ist auch eine Schaukel...)
   2. Ist Herr Müller über das Golf Spielen begeistert?
      a) Ja, er ist ganz hingerissen.
      b) Ja, er ist sehr gerissen.
      c) Nein, er ist nicht gerade begeistert.
      (Einen der Erklärungen der falschen Antworten, die die Spieler geben: Ich bin von Michael Schumacher ganz hingerissen, er gefällt mir sehr. Gerissen ist der Fuchs in vielen Märchen. Ich habe gestern ein ganz gerisses Kleid gesehen.)
   3. Warum nahm Herr Müller die Einladung an?
      a) Weil er gerade Urlaub machen wollte.
      b) Weil er gerade nichts zu tun hatte.
      c) Weil er etwas für sich tun wollte.
      (Erklärung: Ich tue etwas für mich, indem ich jeden Tag Rad fahre.)
   4. Wer fand die Leiche?
      a) Die anderen Golfspieler.
      b) Der Manager.
      c) Der Mann, der den Golfplatz sauber machte.
      (Erklärung: Der Manager ist der Leiter eines Unternehmens.)
   5. Wie muss sich Herr Müller beim Golfspielen verhalten?
      a) In der linken Hand hält er den Schläger, Beine zusammen und Pitsch!
      b) Leicht die Knie angewinkelt, Schläger fest im Doppelgriff, Drehung, Schwung - Pitsch!
      c) Er muss nichts tun.
      (Bei der richtigen Antwort muss der Schüler auch zeigen, was er beschrieben hat.)
Das Spiel geht weiter, die nächste Frage wird gestellt, derjenige Schüler, der an der Reihe war, darf so lange spielen, bis er keinen Fehler macht. (bis zu einer falschen Antwort). Dann wird wieder nach dem Prinzip wer ist der schnellste der nächsten Spieler ausgewählt.

ZIELE

1. WORTSCHATZERWEITERUNG, MÜNDLICHER AUSDRUCK
Durch die gegebenen Antworten, durch die Erklärung der Bedeutung der gegebenen Antworten wurde die mündliche Ausdrucksfähigkeit gefördert.
2. KENNENLERNEN DER DEUTSCHEN JUGENDLITERATUR
Förderung vom selbständigen Lesen (Nutzung der bereits gelernten Sprachmittel, Nutzung von Wörterbüchern, wenn notwendig.)
SCHLUSSFOLGERUNG