Web 2.0 im Sprachunterricht – Angebot, Anwendungsbeispiele, Didaktik

Christian Thomas

Was sind Prosumenten? Im Zusammenhang mit dem Gebrauch der Social Media bezeichnet der Begriff Nutzer, die sowohl produzieren als auch konsumieren. Auf den Sprachunterricht angewandt bedeutet das: die Lernenden kollaborieren, um die eigenen Unterrichtsmaterialien im Web zu erstellen, zu veröffentlichen und zu verwenden. *Web 2.0* steht für interaktive Anwendungen im Internet, die ein kollaboratives Handeln und Lernen ermöglichen.

Ich möchte im Folgenden eine kleine Auswahl des im Internet erhältlichen kostenlosen *Web 2.0* Angebots vorstellen. Es handelt sich um Plattformen und Programme, die wir im letzten Sommer im Goethe Lehrerfortbildungsseminar "Web 2.0 im Unterricht" in Berlin (geleitet von Angelika Braun und Antje Rüger) kennengelernt haben. Davon lassen sich viele ohne größeren Arbeitsaufwand in den Unterricht einbauen. Die Links zu den genannten Anwendungen sind in am Ende dieses Beitrags in einer Liste aufgeführt.

Zunächst zum Umgang mit Bildern und Texten, teilweise in Kombination mit Audio und Video. *FiveCardFlickr* ist ein leicht bedienbares Programm für das Erstellen von Bildsequenzen und zugehörigen Texten. Per Generator werden fünf Fotos präsentiert, von denen man eines auswählt. Das wiederholt sich fünfmal, sodass eine Bildsequenz von fünf Fotos entsteht. Nun kann unter der Bildsequenz ein Text (die Story) mit Titel und Autornamen verfasst werden. Bild und Text werden online gespeichert und ein automatischer Permalink generiert. Im Seminar haben wir die Links mit kurzer Beschreibung unter unseren persönlichen Rubriken in einer Moodle Datenbank abgelegt. Die weitere Aufgabe bestand darin, in *FiveCardFlickr* "verbesserte" Versionen der Stories der anderen Teilnehmer zu schreiben—durch Vornahme von drei Veränderungen am Text. *FiveCardFlickr* erstellt automatisch unter den Bildern eine Linkliste (*other texts*) für die Textvarianten. Neben rein inhaltlich orientierten "Interpretationen" (wie auf der Webseite empfohlen) bieten sich für das Schreiben natürlich auch gezielt sprachdidaktisch motivierte Aufgabenstellungen an, z. B.: "Schreiben Sie zu den Bildern ein Märchen." Als Basis für die Evaluation könnten beispielsweise zuvor eingeführte Merkmale von Textsorten und Sprachregistern dienen.

Eine weitere Web-Plattform zum Schreiben im Zusammenhang mit Bildern bietet *Picmeleo*. Mit der Anwendung kann man eigene Bilder hochladen und mit Sprechblasen versehen. Als Inhalt eignen sich Dialogsegmente, Fragen, oder auch die Darstellung von Wortschatz. Wie bei *FiveCardFlickr* ist auch bei *Picmeleo* ein Herunterladen oder Editieren der Bilder nicht möglich. Im Seminar haben wir Links zu den Bildern, bzw. Embedded Codes in die Moodle Datenbank eingefügt. Wenn die Lernenden Texte dazu schreiben sollen, bietet sich die Einbettung in ein Moodle Forum an.

Bei *Fotobabble* nimmt man zu hochgeladenen eigenen Bildern oder Dia-Shows über die Record-Funktion Audio auf. Auch hier kann man Verlinken und Einbetten, aber nicht herunterladen. Im Gegensatz zu den anderen bisher zu Bild und Text genannten Programmen wird auch eine Benutzer-Registrierung verlangt.

Zur schnellen Bearbeitung von Bildern, beispielsweise für die Verwendung in *Picmeleo* oder *Fotobabble* eignet sich das kostenlose Bildbearbeitungsprogramm *Xnview,* mit dem man die Bilder "verrätseln" kann, d. h. Bild-Ausschnitte generieren, Bilder unscharf machen, in Mosaiksteinchen zerlegen, einen Teil des Bildes "zerwirbeln", einen Textrahmen einfügen und auch zusammengefügte Bilder als einzelnes Bild speichern. Im Moodle Forum könnten dann zu den Rätselbildern Fragen gestellt und Antworten geschrieben werden. *XnView* kennt über 400 Bildformate und kann diese auch konvertieren.

Wordle generiert zu hochgeladenen oder im Online-Editor erstellten Texten sogenannte "Wortwolken", die sich u. a. für das Brainstorming, die Vorentlastung oder auch für die Präsentation von Resultaten eignen. Man kann hochfrequente Wörter besonders groß erscheinen lassen oder andererseits ganz ausblenden. Die erstellten Wolken lassen sich herunterladen. Als Formate stehen PDF und JPG zur Verfügung.

Bild 1 – Wordle Wolke

Type-with-me ist eine Web-Plattform für die kollaborative Textverarbeitung. Bis zu 20 Personen können gleichzeitig an einem Text arbeiten. Die Teilnehmer schreiben jeweils in der eigenen Farbe. Man trägt zunächst eine Arbeitsanweisung ein und versendet den Link aus der URL an die anderen Teilnehmer. Man kann in einer Box im gleichen Fenster auch chatten, z. B. sich über den Schreibprozess austauschen. Der Text lässt sich in verschiedenen Formaten speichern und exportieren. Das Importieren von Texten ist ebenfalls möglich. Es bestehen keine Beschränkungen hinsichtlich des Speichers oder der Anzahl der Texte. So können auch längere Texte produziert werden, etwa wenn Teilnehmer für einzelne Abschnitte verantwortlich sind, die dann zusammengefügt werden.

Zu Vorentlastung, Brainstorming, oder der gemeinsamen Erarbeitung und Darstellung ganzer Themenbereiche eignen sich Mindmaps (Gedankenlandkarten) in Form von Baumdiagrammen. *Mind42* bietet die Möglichkeit, solche Karten online zu erstellen. Deren Bearbeitung ist allerdings auch nur online möglich. Als Komponenten lassen sich auch Videos einbetten. Einzelne Elemente, Äste und Knoten, sind löschbar. Mit *Mind42* können die Lernenden simultan arbeiten. Als Formate zum Herunterladen stehen XML, Rich Text und PDF zur Verfügung.

Ein Seminarmagazin haben wir mittels Blog (Weblog) mit *Posterous* zusammengestellt. Beiträge in Form von Text mit Bild-Anhang sendet man per E-Mail direkt an den Blog. Ein Login ist nicht erforderlich, weder bei der Versendung noch bei der Bearbeitung im Netz. Der E-Mail fügt man ein Tag (also ein Stichwort) bei. Das dient zur Einordnung des Beitrags im Blog. Es gibt natürlich viele Blog-Anbieter. Für Posterous spricht unter anderem die einfache Bedienbarkeit: wenig Navigation, sowie automatische Anzeige vieler Dateitypen.

Die Plattform *Voicethread* ist mittlerweile sehr beliebt. Mit dem Programm kann man Dia-Sequenzen (Bilder, Videos, Dokumente) erstellen und mit Stimme, Audiodateien, Text oder Bild kommentieren. Die Anwendung ist nur per Login nutzbar und bestimmte erweiterte Funktionen sind kostenpflichtig. Das folgende Anwendungsbeispiel stammt aus der zweiten Online-Phase des Seminars. Die meisten Teilnehmer befanden sich nicht mehr in Berlin, sondern waren über den ganzen Globus verstreut. Im Rahmen eines Wettbewerbs sollte ein Foto mit Fensteraussicht aus der eigenen Wohnung hochgeladen und in einem kurzen anonymen Kommentar beschrieben werden (Bild 2).

Bild 2 - Voicethread - geschriebener Kommentar

Die anderen Teilnehmer sollten Person und Ort erraten und ihre Vermutungen um das Bild im Zentrum herum platzieren (Bild 3).

Bild 3 - Voicethread - gesprochener Kommentar

Gewinner war, wer die meisten Fensterblickeigentümer und Orte erraten konnte. Wir kannten uns alle schon aus der Präsenzphase. Voraussetzung war jedoch, dass die Produzenten als solche zunächst unerkannt blieben. Die Ratenden dagegen waren durch ihre persönlichen Ikonen und Usernamen identifizierbar. Wie richtet man das ein?

1. Die Seminarleiter loggen sich unter einem später für alle bestimmten Usernamen bei *Voicethread* ein und legen den Thread mit Titel "Fensterblick" an. Sie fügen nun ein Bild mit Kommentar als Beispiel für die anderen Teilnehmer ein. Dann laden sie diese Teilnehmer per E-mail ein und geben Usernamen und Passwort bekannt.

2. Die TN loggen sich zunächst mit dem allgemeinen Usernamen und Passwort ein und stellen nun anonym ihre eigenen Fotos mit Kommentaren in den Thread.

3. Dann loggen sie aus, und später mit ihrem persönlichen *Voicethread* Usernamen wieder ein. (Sie haben sich also vorher bei Voicethread persönlich registriert). Ihre Beiträge sind nun durch persönliche Ikonen und Usernamen gekennzeichnet.

4. Am Ende geben die "Fensterblicker" ihre Identität preis und die Sieger des Ratewettbewerbs werden ermittelt.

Obwohl der Wettbewerb über mehrere Wochen lief und die meisten von uns mit anderer Arbeit sehr beschäftigt waren, haben sich fast alle regelmäßig eingeloggt, um ihre Vermutungen zu den Bildern einzutragen. Dabei kamen sicherlich viele Motivationsfaktoren zum Tragen. Neben der Freude am Spiel und an der Kommunikation mit den neuen Freunden auch Neugier und der Reiz des Fremden. Als besonders interessant empfand ich, dass mir im Prozess des Erwägens, Zweifelns und Schließens die von mir bei der Beurteilung der Fotos eingebrachten "Vor"-Urteile in Bezug auf die Fremde—wie von selbst—bewusst wurden. Warum glaubte ich und wie sicher konnte ich z. B. sein, dass sich ein Balkon mit hell-blauen Gitterstäben und was im Hintergrund wie eine weiße Garage mit blauer Tür aussah—viel mehr war außer einigem Grün und einem leicht bewölkten blauen Himmel nicht zu sehen—, wie ich vermutete, in Tunesien befanden? Solche und ähnliche Überlegungen (zu Stereotypen, Fremd- und Eigenbildern) wären anhand von interkulturellen Fragestellungen gewinnbringend weiterzuverfolgen, oder, noch besser, man würde den *Voicethread* von vorneherein als Schritt in einen nach Gesichtspunkten interkultureller Didaktik konzipierten Unterricht integrieren.

Mit *Web 2.0* Plattformen wie *Voicethread* findet der angestrebte kulturelle Austausch auch dann noch statt, wenn sich die Lernenden nicht am gleichen Ort befinden. Handelt es sich um größere Distanzen und miteinander vernetzte Kurse, ist eine verstärkte Kooperation zwischen den Lehrkräften erforderlich. Eine besondere Seminareinheit war in Berlin dem Aufbau von Partnerschaften für zukünftige Projekte gewidmet. Momentan bereite ich in Fernkontakt mit einem Kollegen in Korea ein Unterrichtsprojekt vor, zum gegenseitigen Kennenlernen und Austausch zwischen deutschlernenden Studenten an der Acadia Universität in Nova Scotia und Studenten an der Universität von Seoul. Für die erste Phase ist u. a. ein *Voicethread* geplant, in dem sich die Studenten anhand von Videos, Bildern, etc., vorstellen. Später kommt es zu Skype Interviews. Die Resultate sollen dann im Präsensunterricht vorgestellt und im Web veröffentlicht werden.

Der "Fensterblick"-Wettbewerb des Goethe-Seminars war Teil einer nachbereitenden vierwöchigen Online-Phase, die zusammen mit einer gleichlangen vorangegangenen Online-Phase das zweiwöchige Seminar in Berlin zeitlich "einrahmte". Derartige Arrangements werfen auch die Frage nach möglichen Formen der Kursorganisation im Rahmen des Blended Learning auf. Wie kann man Präsenz- und Onlineunterricht effektiv miteinander verbinden? Im Seminar wurden einige gängige Szenarien vorgestellt und auf die einschlägige Literatur verwiesen, auf die ich im Folgenden kurz eingehe.

Ausgehend von Schulmeisters allgemeinem *Blended Learning-Modell* (Schulmeister 2003, 177) haben Dietmar Rösler und Nicola Würffel vier didaktische Szenarien für den Fremdsprachenunterricht formuliert: Die ersten zwei betreffen einen computergestützten Präsenzunterricht. In "Szenario 1" wird der Präsenzunterricht durch im Web befindliche Materialien und geschlossene Übungen ergänzt. In "Szenario 2" kommen zusätzlich internetgestützte Kommunikationsmittel wie E-Mail und Lernplattformen zum Einsatz. Die Lernenden werden zur Onlinekommunikation mit Zielsprachlern angeregt. In "Szenario 3" alternieren Präsenz- und Onlineunterricht und es kommt z. B. zum virtuellen Austausch mit Partnergruppen, der im Unterricht vorbereitet wird. Zusätzlich beschreiben Rösler und Würffel ein imaginiertes viertes Szenario, in welchem kein Präsenzunterricht mehr stattfindet: Lehren und Lernen ereignen sich im Internet, wo ggf. auch Tutoren eingesetzt werden. Zum persönlichen Kontakt kommt es nur bei einer vorausgehenden "Lernberatung" oder bei der Begegnung im "Lernzentrum" (Rösler und Würffel 2010, 7).

Bei der Konzeption von Sprachkursen mit *Blended Learning* sind natürlich auch die allgemeinen Voraussetzungen der Zusammenarbeit zu beachten, z. B. Sprachniveau und Interessen der Teilnehmer, sowie der gemeinsame technische Mindeststandard. Für die Umsetzung von *Blended Learning*-Szenarien geben die Autoren folgende Ratschläge:

Was generell für den Einsatz von BL [Blended Learning] gilt, gilt auch für die Ausgestaltung von BL-Szenarien: Medien und Werkzeuge sollten erstens zielgerichtet aufgaben-, lerner- sowie kontextspezifisch eingesetzt werden. Und zweitens sollte es eine innere Kohärenz des BL-Szenarios geben, d.h. Inhalte, Aufgaben und unterstützende Medien und Werkzeuge sollten in sinnvoller Weise aufeinander bezogen verwendet werden.

(Rösler und Würffel 2010, 8)

Als nächstes möchte ich ein Filmprojekt beschreiben, für das wir im Seminar in Gruppenarbeit einen ganzen Tag gebraucht haben, das im Unterricht also über einen längeren Zeitraum laufen müsste. Benutzt wurden *Audacity*, ein kostenloses Programm zum Aufnehmen und Editieren von Audiosegmenten, eine Digitalkamera zum Filmen, und Windows Movie Maker (ebenfalls kostenlos) zum Zusammenschneiden von Videosequenzen und Integrieren des Tons. Die Aufgabe: Jede Gruppe sollte ein Gedicht auswählen und verfilmen. Zur Auswahl standen u. a. Gedichte von Jandl und Ringelnatz. Die Gedichtverfilmungen fanden wir alle besonders sinnvoll und spannend. Das Gedicht gibt eine Struktur vor, die—will man sich daran halten— bei der Verfilmung ein Wechselspiel von Phantasie und Reflektion erfordert. Nach der Auswahl des Gedichts sollte als Planungshilfe auf einer Papiervorlage ein sogenanntes Storyboard erstellt werden: eine kurze Skizze des Drehbuchs, in welcher u. a. die filmischen Sequenzen festgelegt werden. Die fertiggestellten Filme wurden dann im Plenum vorgeführt und besprochen. Die Filme bildeten also in der Evaluationsphase einen Sprechanlass. Die Kreationen wurden als Gedichtinterpretationen und nach filmischen Gesichtspunkten diskutiert. Man hätte die Präsentation auch als Filmfestival mit Jury gestalten können. Als Nachfolgeaufgaben empfehlen sich Schreibübungen wie Filmkritiken, Filmwerbungen, oder Interviews. Und gesammelt könnte man die Materialien als Grundlage für eine "Film-DVD" im Web publizieren.

Derart umfangreiche Aktivitäten und Abläufe ließen sich auch als Webquest organisieren. Im Seminar haben wir gelernt, dass z. B. Rollenspiele typische Bestandteile von Webquests sind. Denn Webquests sind mehr als bloße Internetrecherchen. In der Anleitung zum *Webquest Wizard* wird "Webquest" definiert als "eine computer- und mediengestützte Unterrichtseinheit, die als solche im Internet auf einer Website zu finden ist und welche als Medium und Unterrichtsmaterial das Internet benutzt". Das heißt, die Lernenden forschen im Internet und präsentieren die Ergebnisse auf einer Website. Die Bearbeitungsdauer von Webquests ist länger als die von Internetrecherchen, weil die gefundenen Informationen nicht lediglich gesammelt und aufgeschrieben, sondern auch verarbeitet werden. Rollenspiele und Diskussionen können sowohl Teil der Arbeitsphase als auch der Ergebnispräsentation sein. Einige für Webquests typische Aufgaben: Entscheidungen treffen und begründen, z. B. für eine Partei bei der nächsten Wahl; Diskussionen zu kontroversen Themen vorbereiten; Rätsel oder Detektivgeschichten lösen; journalistische Reportagen erstellen; Reisen planen.

Ein organisatorische Platform findet man im Web. Mit dem *Webquest Wizard* kann man online Webquests erstellen, veröffentlichen und der breiteren Webquest Community zugänglich machen. Die Struktur ist vorgebeben; die Sektionen in der Menüleiste orientieren sich bewusst an einem etablierten Schema (Bernie Dodge, 1995).

- Einführung - Hier wird das Thema in ansprechender Weise vorgestellt.

- Aufgaben - Hier wird die Aufgabenstellung formuliert. Mit dem Wizard kann man auch Lückentexte und Multiple-Choice-Aufgaben generieren.

- Prozess - Hier wird die Organisation erklärt: Arbeitsschritte, Sozialformen, Gruppen- und Rollenverteilung, etc.

- Ressourcen - Hier finden sich u. a. Hyperlinks zu relevanten Informationsquellen im Internet.

- Evaluation - Kritische Reflexion und Bewertung. Hier kann man auch Angaben zu den Bewertungskriterien für Arbeit und Ergebnisse machen. Der Wizard stellt einen Bewertungsbogen zur Verfügung.

- Abschluss - Hier werden die Ergebnisse präsentiert.

Die oben aufgeführte Webquest-Definition sieht hauptsächlich das Internet "als Medium und Unterrichtsmaterial" vor. Betrachtet man die veröffentlichten Webquests, trifft man allerdings häufig auf eine freiere Handhabung. Als Intention ist wohl auch immer Folgendes gedacht, wie es eine Lehrkraft in der Rubrik "Abschluss" als Teil des Fazits formulierte: "Ich hoffe, es hat euch Spaß gemacht und ihr habt vieles gelernt."

Literatur und Links

Dodge, Bernie. 1995. “WebQuests: a technique for Internet-based learning”. *Distance Educator 1, 2* (1995): 10-13.

Rösler, Dietmar und Würffel, Nicola. "Blended Learning im Fremdsprachenunterricht". *Fremdsprache Deutsch* 42 (2010): 5-12.

Schulmeister, Rolf. *Lernplattformen für das virtuelle Lernen: Evaluation und Didaktik*. München: Oldenbourg, 2003.

Bilder, Text (mit und ohne Audio/Video)

FiveCardFlickr Foto Stories

Picmeleo Bilder mit Sprechblasen

Xnview Fotos "verrätseln"

Fotobabble eigene Fotos/Dia Shows mit Ton versehen

Photovisi Fotocollagen nach vorgeg. Designs

Posterous Blog – besonders einfache Nutzung

Mind42 "Mindmaps" (auch mit Video)

Wordle "Wortwolken"

TypeWithMe kollaborativ Texte schreiben

Glogster interaktive Poster

Voicethread Dia Shows mit Bildern, Dokumenten, Audio und Video

Audio und Video

Audacity Aufnehmen u. Schneiden v. Audio

Hoerspielbox Musik u. Geräusche (Gema-frei)

Lyrikline Gedichte

Teachsam Druckvorlagen u. a. für Storyboards

Movie Maker Filme/Bild. Seq. (mit Ton) schneiden

Podspot Podcasts mit Bildern anlegen

Deutsche Welle Podcasts für DaF (mit Materialien)

Webquests
Webquestsammlung

Sprachenquestsammlung

Webquest Wizard eigene Webquests erstellen und veröffentlichen