

**ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ  
ОЛИЙ ВА ЎРТА МАХСУС ТАЪЛИМ ВАЗИРЛИГИ**

**ОЛИЙ ТАЪЛИМ ТИЗИМИ ПЕДАГОГ ВА РАЎБАР КАДРЛАРИНИ ҚАЙТА  
ТАЙЁРЛАШ ВА УЛАРНИНГ МАЛАКАСИНИ ОШИРИШНИ ТАШКИЛ ЭТИШ  
БОШ ИЛМИЙ - МЕТОДИК МАРКАЗИ**

**ЎзДЖТУ ҳузуридаги чет тилларни ўқитишнинг  
ИННОВАЦИЯВИЙ МЕТОДИКАЛАРИНИ РИВОЖЛАНТИРИШ  
РЕСПУБЛИКА ИЛМИЙ-АМАЛИЙ МАРКАЗИ**

**ФИЛОЛОГИЯ ВА ТИЛЛАРНИ ЎҚИТИШ: НЕМИС ТИЛИ**

**“ХОРИЖИЙ ТИЛЛАРНИ ЎҚИТИШДА  
АХБОРОТ-КОММУНИКАЦИЯ  
ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ”**

**модулибўйича  
Ў Қ У В – У С Л У Б И Й М А Ж М У А**

**Тошкент – 2016**

**Ўқув-услубий мажмуа Олий ва ўрта махсус таълим вазирлигининг 2016 йил 6 апрелдаги 137-сонли буйруғи билан тасдиқланган ўқув режа ва дастур асосида тайёрланди.**

**Тузувчи: Л.Т. Холияров - ЎзДЖТУ Немис тили назарияси ва амалиёти кафедраси доценти, ф.ф.н.**

**Такризчилар: Симон Кретчмер-Германия, Майнц университети  
Ю.Н.Исмоилов - ЎзДЖТУ Немис тили назарияси ва амалиёти кафедраси доценти, ф.ф.н.**

*Ўқув - услубий мажмуа ЎзДЖТУ хузуридаги РИАИМ Кенгашининг 2016 йил \_\_\_\_\_ даги \_\_\_\_\_-сонли қарори билан нашрга тавсия қилинган.*

## МУНДАРИЖА

<b>I</b>	<b>ИШЧИ ДАСТУРИ.....</b>	<b>4</b>
<b>II.</b>	<b>МОДУЛНИ ЎҚИТИШДА ФОЙДАЛАНИЛАДИГАН ИНТЕРФАОЛ ТАЪЛИМ МЕТОДЛАРИ.....</b>	<b>11</b>
<b>III.</b>	<b>НАЗАРИЙ МАТЕРИАЛЛАР.....</b>	<b>21</b>
<b>IV.</b>	<b>АМАЛИЙ МАШҒУЛОТ УЧУН МАТЕРИАЛЛАР.....</b>	<b>27</b>
<b>V.</b>	<b>КЕЙСЛАР БАНКИ.....</b>	<b>39</b>
<b>VI.</b>	<b>МУСТАҚИЛ ТАЪЛИМ МАВЗУЛАРИ .....</b>	<b>43</b>
<b>VII.</b>	<b>ГЛОССАРИЙ.....</b>	<b>44</b>
<b>VIII.</b>	<b>АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ.....</b>	<b>47</b>

# 1. ИШЧИ ДАСТУР

## Кириш

Замонавий талаблар асосида қайта тайёрлаш ва малака ошириш жараёнларининг мазмунини такомиллаштириш ҳамда олий таълим муассасалари педагог кадрларининг касбий компетентлигини мунтазам ошириб боришга қаратилган мазкур ишчи ўқув дастури Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2015 йил 12 июндаги “Олий таълим муассасаларининг раҳбар ва педагог кадрларини қайта тайёрлаш ва малакасини ошириш тизимини янада такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида” ги ПФ-4732-сон Фармонидаги устувор йўналишлар мазмунидан келиб чиққан ҳолда яратилган. Ўз мазмунига кўра ишчи дастур олий таълимнинг илғор таълим технологиялари ва педагогик маҳорат, таълим жараёнларида ахборот-коммуникация технологияларини қўллаш ва қарор қабул қилиш асослари, ўқув жараёнини ташкил этишнинг замонавий услублари бўйича сўнгги ютуқлар, педагогнинг касбий компетентлиги ва креативлиги, глобал Интернет тармоғи, мультимедиа тизимлари ва масофадан ўқитиш усулларини ўзлаштириш бўйича билим, кўникма ва малакаларини шакллантиришни назарда тутди.

Бугунги кунда мультимедиа технологиялари инсон фаолиятида, яъни бизнес, таълим, тиббиёт, харбий ва бошқа соҳаларда кенг қўлланилиб келинмоқда. Бу фаолият йўналишларида мультимедиа маҳсулотларини яратиш учун кенг кўламдаги дастурий воситалар мавжуд. Уларнинг айримлари мультимедианинг алоҳида компонентлари билан ишлашга мўлжалланган.

Қайта тайёрлаш ва малака ошириш йўналишининг ўзига хос хусусиятлари ҳамда долзарб масалаларидан келиб чиққан ҳолда дастурда тингловчиларнинг махсус фанлар доирасидаги билим, кўникма, малака ҳамда компетенцияларига қўйиладиган талаблар ўзгартирилиши мумкин.

## Модулнинг мақсади ва вазифалари

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” **модулининг мақсади:** педагог кадрларни қайта тайёрлаш ва малака ошириш курси тингловчиларида таълимда интернет ресурслари ва улардан ўқув жараёнида фойдаланиш қоидалари ва технологиялари тўғрисида тасаввурга эга бўлиш, дастурий ва техник воситалари ҳақида маълумот бериш, мультимедиали ўқув иловаларини яратиш усуллари ва технологиялари ҳақида билимга эга бўлишидан иборат.

**Модулининг вазифалари:** Мультимедиа воситаларидан фойдаланишни билиш; видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар ҳақида умумий билимларга эга бўлиш; электрон таълим ресурслари ҳақида тушунча бериш; мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали ўқув иловаларини ишлаб чиқишни билиш; муаллифлик дастурий таъминотларидан фойдаланган ҳолда электрон таълим ресурсларини яратиш; масофали ўқитишнинг назарий ва дидактик асосларини

билиш; масофавий таълим жараёнини амалга ошириш босқичлари; LMS тизимларининг асосий функциялари; Оммавий онлайн очик курслар (Coursera, edX, Khan Academy, MIT Open Course Ware) ҳақида билимга эга бўлиш.

### **Модул бўйича тингловчиларнинг билими, кўникмаси, малакаси ва компетенцияларига қўйиладиган талаблар**

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” курсини ўзлаштириш жараёнида амалга ошириладиган масалалар доирасида:

#### **Тингловчи:**

- замонавий ахборот-коммуникация техникаси ва технологияларини билиши;
- интернет ресурслари ва улардан фойдаланишни;
- мультимедиали ҳужжатлар яратишга мўлжалланган дастурий воситалар билан ишлашни билиши керак;
- график ва видео редакторлар билан ишлашни билиши керак;
- ўқув-тарбия жараёнининг ахборот-методик таъминотини, электрон ўқув материаллар базасининг тузилмаси ва таркибини амалиётда қўллаш олиши;
- замонавий ахборот-коммуникация технологияларини амалиётда қўллаш кўникмалари **билимларга** эга бўлиши лозим.

#### **Тингловчи:**

- мультимедиа воситаларидан фойдаланишни билиш;
- интернет ресурслари ва улардан фойдаланишни;
- мультимедиали ҳужжатлар яратишга мўлжалланган дастурий воситалар билан ишлашни;
- ўқув-тарбия жараёнининг ахборот-методик таъминотини, электрон ўқув материаллар базасининг тузилмаси ва таркибини амалиётда қўллаш олиши;
- видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар билан ишлаш;
- ўз касбий фаолият соҳаларида мультимедиа воситаларидан фойдаланиш;
- видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар билан ишлаш;
- мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали ўқув иловаларини ишлаб чиқишни билиш;
- муаллифлик дастурий таъминотларидан фойдаланган ҳолда электрон таълим ресурсларини яратиш каби мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали маҳсулотларни ишлаб чиқиш **кўникма ва малакаларини** эгаллаши лозим.

#### **Тингловчи:**

- мультимедиа воситаларидан фойдалана олиш;
- видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар ҳақида умумий билимларга эга бўлиш;
- мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиали ўқув иловаларини ишлаб чиқишни билиш;

- муаллифлик дастурий таъминотларидан фойдаланган ҳолда электрон таълим ресурсларини ярата олиш **компетенцияларни** эгаллаши лозим.

### **Модулни ташкил этиш ва ўтказиш бўйича тавсиялар**

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” курси маъруза ва амалий машғулот шаклида олиб борилади.

Курсни ўқитиш жараёнида таълимнинг замонавий методлари, ахборот-коммуникация технологиялари қўлланилиши назарда тутилган:

- маъруза дарсларида замонавий компьютер технологиялари ёрдамида презентацион ва электрон-дидактик технологиялардан;

- ўтказиладиган амалий машғулотларда техник воситалардан, экспресс-сўровлар, тест сўровлари, аклий ҳужум, гуруҳли фикрлаш, кичик гуруҳлар билан ишлаш, коллоквиум ўтказиш, ва бошқа интерактив таълим усуллари қўллаш назарда тутилади.

### **Модулнинг ўқув режадаги бошқа модуллар билан боғлиқлиги ва узвийлиги**

“Хорижий тилларни ўқитишда ахборот-коммуникация технологиялари” модули мазмуни ўқув режадаги “Электрон педагогика ва педагогнинг шахсий, касбий ахборот майдонини лойиҳалаш” ўқув модули билан узвий боғланган ҳолда педагогларнинг меъёрий - ҳуқуқий ҳужжатлар бўйича касбий педагогик тайёргарлик даражасини орттиришга хизмат қилади.

### **Модулнинг олий таълимдаги ўрни**

Модулни ўзлаштириш орқали тингловчилар мультимедиа воситаларидан фойдаланишни, видео, аудио, график, гиперматнли маълумотлар билан ишлаш кўникмасига эга бўлиши, мультимедиа технологияларидан фойдаланган ҳолда мультимедиа махсулотларни ишлаб чиқа олиш каби касбий компетентликка эга бўладилар.

### **Модул бўйича соатлар тақсимооти**

№	Модул мавзулари	Тингловчининг ўқув юклармаси, соат				
		Ҳаммаси	Аудитория ўқув юклармаси			Мустақил таълим
			Жами	жумладан		
				Назай	Амалий машғулот	
1.	Die Bedeutung der IT bei der Vermittlung der Sprachkompetenzen	2	2	2	-	-

2.	Die Verwendung der Computerprogramme in der Sprachvermittlung	6	4	2	2	2
3.	Das Sprachenlernen mit Hilfe von Mobilbeilage	6	4	-	4	2
	<b>Жами:</b>	<b>14</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>4</b>

## **DER INHALT DES THEORITISCHEN UNTERRICHTS**

### **Vorlesung 1. Die Bedeutung der IT bei der Vermittlung der Sprachkompetenzen**

Den Begriff Medien trifft man in unterschiedlichen Disziplinen, und entsprechend unterschiedlich sind die Vorstellungen, die mit ihm einhergehen. Ein Linguist versteht unter einem Medium zunächst die gesprochene oder geschriebene Substanz, die in der Sprache vorkommt; durch das Medium wird also die physikalische Vermittlung der Botschaft realisiert. In einem weitgefassten Medienbegriff kann eine Brille ein Medium sein, wenn man Medien als kompensatorische Mittel für körperliche Beschränktheiten auffasst. In den Kommunikationswissenschaften wird Medien zumeist auf die technischen Mittel bezogen, die dazu beitragen, Botschaften an ein potentiell unbegrenztes Publikum zu vermitteln, der Fokus liegt hier traditionell auf der Beschäftigung mit Massenmedien.

### **Vorlesung 2. Die Verwendung der Computerprogramme in der Sprachvermittlung**

Der bestmögliche Einsatz des Computers bietet sich in der Sprachverarbeitungs-Phase. Für das Üben im kontextfreien Raum werden verschiedene Übungstypen unterschieden. Die ersten Sprachlernprogramme basierten auf Wortschatz-Dateien. Daneben gibt es heute Grammatik-Übungen, Aufgaben zur Textarbeit. Lückentext-Aufgaben entsprechen am ehesten der realen Situation, wenn jemand in einer Konversation mit einem Muttersprachler einige Wörter nicht versteht und deren Bedeutung aus dem Kontext abzuleiten versucht.

Verschiedene Programmkategorien lassen sich unterscheiden. Die angebotenen Übungsprogramme sind entweder Schulbuch-begleitend oder für selbstständiges Lehrbuch unabhängiges Lernen. Es gibt reine Vokabeltrainer und Grammatiktrainer sowie integrierte Lösungen.

## **DER INHALT DES PRAKTISCHEN UNTERRICHTS**

### **Der praktische Unterricht 1. Die Verwendung der Computerprogramme in der Sprachvermittlung**

Probleme stellt immer wieder die eingeschränkte Korrektheit der Programme dar. Obwohl viele Programme für den häuslichen Gebrauch konzipiert wurden, wird schon bei Übungen mit geringer Antwortvarianz schnell die Hilfe des Lehrers notwendig. Um effektiv und lernförderlich zu reagieren, müßte das Programm also in der Lage sein, jede

mögliche Antwort des Schülers vorherzusehen und einem neuen adäquaten Impuls zuzuordnen. Oft werden Antworten als falsch abgewiesen, die in einer freien Konversation durchaus akzeptabel wären, eine Zurechtweisung durch die Sprachlernanwendung wirkt hier kontraproduktiv.

Der Einsatz von Übungssoftware bietet die Chance zur Binnendifferenzierung, da der Lehrer sich dann den Schülern zuwenden kann, die Probleme haben. Ein Problem ist hierbei aber der hohe Einzelplatzbedarf. Ist eine adäquate Ausstattung nicht vorhanden, so können Aufgaben aber immer noch mit der gesamten Gruppe gelöst und z.B. mit einem mit Beamer oder einem Interactive Whiteboard vorgeführt werden.

### **Der praktische Unterricht 2. Das Sprachenlernen mit Hilfe von Mobilbeilage**

Für Lernzwecke eignet sich das Handy als allgegenwärtiger mobiler Multimedia-Computer, wegen

- der persönlichen und ständigen Verfügbarkeit,
- der aktiven Medienfunktionen für Video, Foto, Musik,
- den Anwendungen für die Alltagsorganisation wie Kalender, Wecker und Navigation,
- der hohen Speicherkapazität für vielfältige Darstellungsformen,
- des Zugangs zu einer vielfältigen persönlichen Kommunikation (SMS, MMS, Telefon),
- des Zugangs zum Internet mit dessen spezifischer Kommunikation und dessen Informations- und Medienarchiven.

Den Schüler/innen werden *Lernplätze* angeboten. In diesen mediengestützten Episoden des situierten Lernens werden Inhalte des Lehrplans von den Schüler/innen mit Hilfe des Handys medial bearbeitet.

### **Der praktische Unterricht 3. Das Sprachenlernen mit Hilfe von Mobilbeilage**

Für Lernzwecke eignet sich das Handy als allgegenwärtiger mobiler Multimedia-Computer, wegen

- der persönlichen und ständigen Verfügbarkeit,
- der aktiven Medienfunktionen für Video, Foto, Musik,
- den Anwendungen für die Alltagsorganisation wie Kalender, Wecker und Navigation,
- der hohen Speicherkapazität für vielfältige Darstellungsformen,
- des Zugangs zu einer vielfältigen persönlichen Kommunikation (SMS, MMS, Telefon),
- des Zugangs zum Internet mit dessen spezifischer Kommunikation und dessen Informations- und Medienarchiven.

Den Schüler/innen werden *Lernplätze* angeboten. In diesen mediengestützten Episoden des situierten Lernens werden Inhalte des Lehrplans von den Schüler/innen mit

## ЎҚИТИШ ШАКЛЛАРИ

Мазкур модул бўйича қуйидаги ўқитиш шаклларидан фойдаланилади:

- ноанъанавий ўқитиш (интерактив, гуруҳлар шаклда ишлаш, дебат);
- давра суҳбатлари (муҳокама этилаётган муаммо ва унинг ечими бўйича мантикий хулосалар чиқариш);
- баҳс ва мунозаралар (лойиҳалар ечими бўйича асосли далиллар тақдим қилиш, эшитиш ва муаммолар ечимини топиш қобилиятини ривожлантириш).

## БАҲОЛАШ МЕЗОНИ

№	Баҳолаш турлари	Максимал балл	Баллар
1	Кейс топшириқлари	2.5	1.0 балл
2	Портфолио		1.5 балл

## II. МОДУЛНИ ЎҚИТИШДА ФОЙДАЛАНИЛАДИГАН ИНТРЕФАОЛ ТАЪЛИМ МЕТОДЛАРИ

### 1. Fish-Bowl

Ein Fish-Bowl (wörtlich: „Fisch-Kugelglas“, frei übersetzt: Aquarium) ist ein Verfahren zum Austausch und zur Diskussion von Gruppenarbeitsergebnissen. Anders als im herkömmlichen Unterricht werden die Arbeitsergebnisse von Gruppen nicht nacheinander von ein oder zwei Gruppensprechern vor der Klasse vorgetragen, sondern der Vortrag und die Diskussion der Gruppenergebnisse erfolgen durch Gruppensprecher in einem Innenkreis, an der sich jederzeit auch die zuhörenden Schülerinnen und Schüler aus dem Außenkreis beteiligen können.

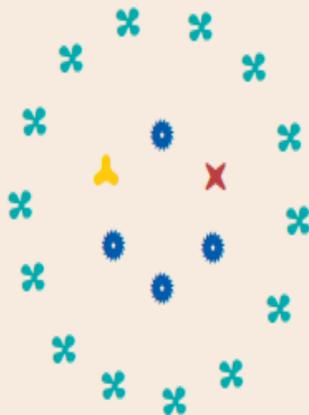
Der Lehrer/die Lehrerin oder ein Schüler/eine Schülerin leiten und moderieren die Diskussion.

Im Einzelnen wird wie folgt vorgegangen: In den Gruppen sollten die Ergebnisse der Arbeitsaufträge in Stichworten festgehalten werden. Nach Beendigung der Gruppenarbeit nehmen ein oder zwei Sprecher aus jeder Gruppe in einem inneren Sitzkreis in der Mitte des Raumes Platz. Ein Stuhl für den Moderator und ein zusätzlicher freier Stuhl werden in den Innenkreis gestellt. Die übrigen Schülerinnen und Schüler bilden den äußeren Sitzkreis. Die Gruppensprecher tragen nun die Diskussionsergebnisse aus ihren Gruppen vor. Es gibt keine strenge Abfolge der Beiträge. Wer zu Äußerungen eines Gruppensprechers etwas aus seiner Gruppe ergänzen möchte oder eine widersprüchliche Ansicht vortragen will, kann sich direkt an den Vorredner anschließen. Auch aus dem Zuhörerkreis können sich Schülerinnen und Schüler beteiligen. Wenn sie etwas zu der Diskussion im Innenkreis äußern möchten, setzen sie sich auf den leeren Stuhl und bringen ihren Redebeitrag vor. Anschließend gehen sie wieder in



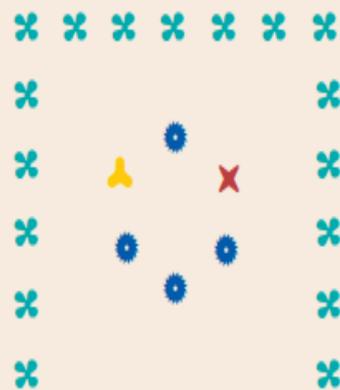
Fish-Bowl Sitzkreis = Sprecher der Gruppen = Moderator/-in = freier Stuhl = übrige Schüler/-innen So entsteht ein lebendiger Austausch der Diskussionsergebnisse aus den Gruppen im Innenkreis. Die Mitschülerinnen und -schüler im Außenkreis verfolgen die Diskussion, können aber auch selbst ergänzen oder Einwendungen vortragen.

## 1 Sitzkreis



- - Sprecher der Gruppen
- - Moderator/-in
- - freier Stuhl
- - übrige Schüler/-innen

## 2 Hufeisen-Form



## 2. Pro- und Contra-Debatte/Streitgespräch

Streiten im Unterricht? Das klingt nicht sehr fein, wo doch ansonsten der Streit möglichst vermieden werden sollte.

Im Politikunterricht kommen auch die politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Themen zur Sprache, die öffentlich sehr umstritten diskutiert werden. Da das offene Austragen widerstreitender Meinungen und Interessen zum Wesensbestandteil der Demokratie gehört - mit dem Ziel eines Ausgleichs der Interessen - sollte der Unterricht das Lernziel „Streiten lernen“ einüben und trainieren. Dabei können die Schülerinnen und Schüler lernen, ihre eigenen Interessen zu erkennen, sie zu artikulieren, gewaltfreie Formen der Auseinandersetzung zu praktizieren, sich dabei aber auch in Positionen anderer hineinzusetzen, Kompromisse zu schließen und diese zu akzeptieren.

Mit einer Pro- und Contra-Debatte oder einem Streitgespräch können unterschiedliche Standpunkte in einem Rollenspiel zum Ausdruck gebracht und dargestellt werden. Diskutiert wird über ein umstrittenes Thema oder eine Entscheidungsfrage. Der in der Sache oft harte, aber sachliche und faire Austausch der Argumente soll die Zuschauer von der eigenen Meinung überzeugen.

Wichtig ist die Einhaltung der Spielregeln (siehe Rückseite!).

## Spielregeln für ein Streitgespräch oder eine Pro- und Contra-Debatte

1. Zunächst müsst ihr euch mit dem **Thema**, dem Problem oder der Fragestellung vertraut machen. Führt in einer Abstimmung ein erstes Meinungsbild herbei: Wie steht ihr zu dem Problem oder der Frage?
2. Bildet nun **Gruppen** für die jeweiligen Positionen. Am besten ist es, wenn die Gruppen durch Los oder ein Zufallsprinzip gebildet werden (z.B. indem verschiedenfarbige Spielkarten gezogen werden). Es geht nämlich jetzt nicht um die eigene Meinung zu dem Problem, sondern darum, Begründungen für einen Standpunkt vorzutragen, in den man sich hineinversetzt.
3. Die Gruppen setzen sich nun anhand von Materialien vertiefend mit „ihren“ Positionen auseinander und erarbeiten sich **begründete Standpunkte**. Dabei sollten sie auch Argumente der gegnerischen Partei erkennen und überlegen, wie man sie widerlegen kann. Anschließend bestimmen sie Gruppensprecher\*innen (2 oder 3).
4. Für die Durchführung des Spiels wird eine geeignete **Sitzordnung** hergestellt: vorne sollen die Gesprächsleiter\*innen sitzen (dies können Schüler\*innen oder Lehrer\*innen sein), an zwei sich gegenüberstehenden Längstischen sitzen die „Parteien“, hinten die übrigen Schüler\*innen als Beobachter.
5. Die **Gesprächsleiter\*innen** eröffnen das Streitgespräch bzw. die Pro- und Contra-Debatte, begrüßen die Zuschauer\*innen, nennen das Thema, stellen die Gesprächsteilnehmer\*innen vor und erklären den Ablauf des Spiels. Anschließend halten die Gruppensprecher\*innen jeweils einen ca. dreiminütigen **Eingangsvortrag** (Statement). Danach erfolgt in **Rede und Gegenrede** der Austausch der Argumente und Gegenargumente (ca. 15-20 Minuten).
6. In der Auswertung des Spiels fördern die Gesprächsleiter\*innen die Beobachter\*innen auf, mitzuteilen, welche Argumente sie überzeugend fanden und welche nicht. Außerdem sollen sie ihren **Gesamteindruck** wiedergeben und sagen, was gut war und was ihnen nicht gefallen hat.
7. Zum Abschluss des Spiels wird noch einmal eine **Abstimmung über die Ausgangsfrage** durchgeführt. Das Ergebnis wird mit dem ersten Abstimmungsergebnis verglichen. Wenn es Unterschiede gibt, sollten die Ursachen dafür diskutiert werden.

### 3. Themen „verkörpern“ – ein Standbild bauen I

Wenn wir im Unterricht über Probleme, Erlebnisse oder Erfahrungen reden, die wir mit einem Thema oder einer sozialen Situation verbinden, so benutzen wir Wörter und Begriffe. Diese Bilder, die in den Köpfen entstehen, können sich sehr stark ähneln, sie können auch sehr unterschiedlich sein. Die Auseinandersetzung hierüber erfolgt über die Sprache, also verbal.

Eine Methode, die Sichtweise eines Problems oder eines Themas anders als durch Worte darzustellen, ist das **Standbild-Bauen**.

Ein **Standbild** ist eine mit Körpern von Personen einer Lerngruppe gestaltete Darstellung eines Problems, eines Themas oder einer sozialen Situation. Vor allem können Beziehungen von Personen zueinander sowie Haltungen, Einstellungen und Gefühle verbildlicht werden - und das alles ohne Worte.

Ein „**Regisseur**“ ( oder: „Bildhauer“, „Baumeister“) bildet und modelliert Schritt für Schritt aus den Körpern von Mitschülern und Mitschülerinnen ein Stand-Bild. Damit bringt der Erbauer durch ein „Körperbild“ zum Ausdruck, wie er das angesprochene Problem sieht und interpretiert. Die Spieler, die geformt werden, nehmen wie bewegliche Puppen die Haltungen - einschließlich der Mimik und Gestik - ein, die ihnen gegeben werden.

Die Mitschüler nehmen das Entstehen des Standbildes - ohne Worte - sinnlich wahr und können anschließend die Situation diskutieren und verändern, bzw. neu gestalten.

#### SO WIRD VORGEGANGEN:

1. Gemeinsam wird ein Thema festgelegt. Dieses ergibt sich meist aus dem aktuellen Unterrichtsthema und kann eine Fragestellung, eine eigene Erfahrung, eine bestimmte Meinung, ein Lösungsvorschlag etc. sein.

2. Es wird ein Regisseur bestimmt, der die Aufgabe übernimmt, nach seinen Vorstellungen ein Standbild zu erbauen.

3. Dazu wählt er sich nach und nach Mitschülerinnen und Mitschüler aus, die zu seinen Vorstellungen von seinem Bild passen (Aussehen, Größe, Kleidung, Geschlecht).

4. Diese stellt er in die von ihm gewünschte Position. Ohne Worte verdeutlicht er

ihnen, welche Körperhaltung, Gestik und Mimik sie annehmen sollen. Auch die Haltung der Personen zueinander wird gestaltet. Gegenstände aus dem Klassenzimmer können als Elemente einer Kulisse mit verwandt werden.

5. Die Mitspieler und die Zuschauer verhalten sich absolut passiv. Es wird nicht gesprochen.

6. Wenn das Standbild fertig geformt ist, erstarren die Mitspieler auf ein Zeichen des Erbauers für etwa eine halbe Minute in der ihnen zugewiesenen Haltung.

7. Die Zuschauer beobachten das Standbild und lassen es auf sich wirken.

8. Anschließend wird das Standbild besprochen. Zuerst beschreiben die Zuschauer das Bild und interpretieren es. Anschließend berichten die Mitspieler über ihre Empfindungen und Einschätzungen.

9. Schließlich wird der Baumeister nach seinen Absichten und Vorstellungen gefragt. Zu den Interpretationen der Mitschüler soll er Stellung nehmen.

#### **4. Mind-Map**

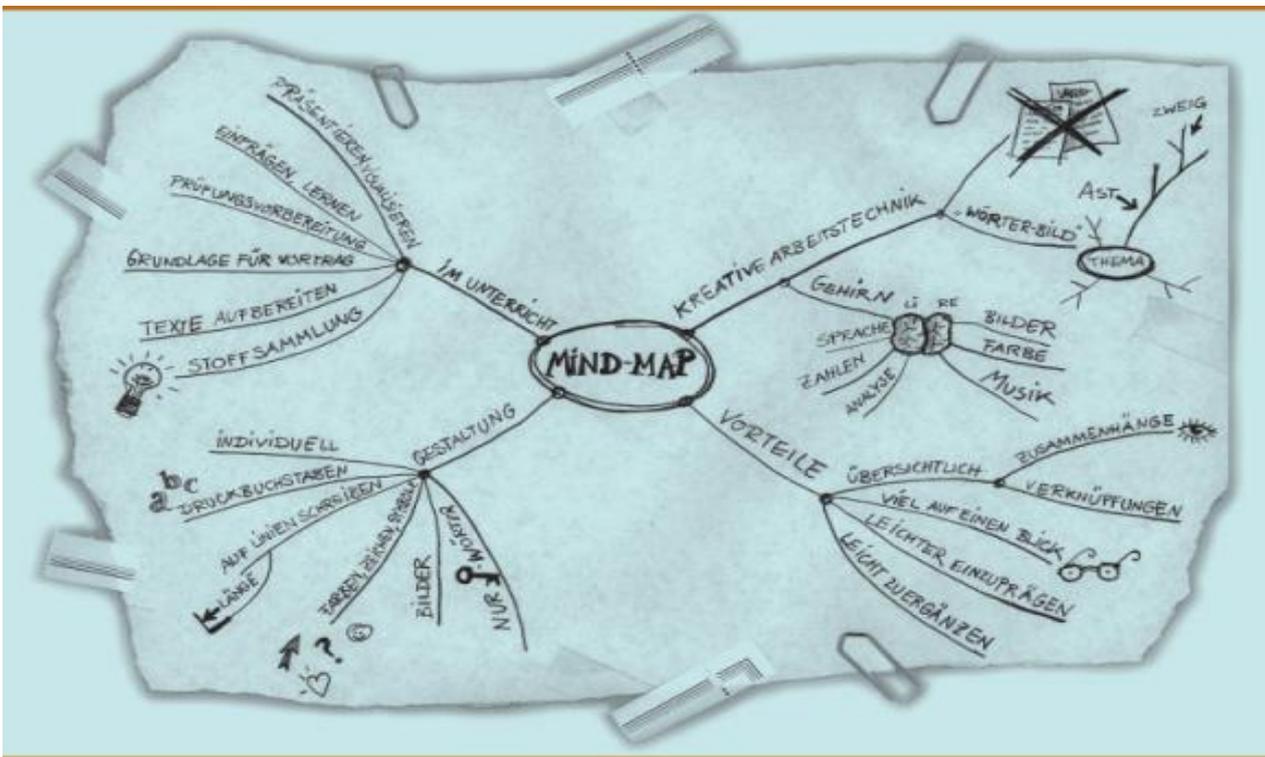
Schriftliche Texte sind eine der wichtigsten Arbeitsgrundlagen im Unterricht. Ob es sich um solche aus Büchern oder Arbeitsheften handelt oder um Texte, die man selbst geschrieben hat: es werden Wörter zu kürzeren oder längeren Sätzen oder Satzfolgen aneinander gereiht, die – hoffentlich – grammatikalischen Regeln und sachlogischen Inhaltsstrukturen folgen.

Im Unterricht spielen Texte eine unterschiedliche Rolle. Sie werden auf verschiedene Art und Weise bearbeitet, meistens zunächst einmal gelesen. Manchmal passiert es, dass man trotz der Lektüre des Lesestoffes noch keinen Überblick hat oder Zusammenhänge unklar sind.

Bei einem Vortrag eigener Texte, z. B. Referate, die man vor der Klasse halten muss, sind Texte als Grundlage meistens unentbehrlich. Oftmals hält der Vortragende umfangreiche schriftliche Aufzeichnungen in den Händen, die er vom Blatt abliest.

Und bei dem Aufschreiben eigener Gedanken, z. B. für eine Stoffsammlung, neigen viele dazu, Sätze oder Stichwörter zu formulieren und fortlaufend aufzuschreiben. Oft entsteht ein wenig übersichtlicher Schmierzettel, dessen Entzifferung im Nachhinein einige Mühe verursacht.

Eine „Mind-Map“ (wörtlich: Gedächtnis-Landkarte) ist eine Darstellungsform, die Texten und Gedanken eine übersichtliche Struktur geben kann. Auf einen Blick kann man die wichtigsten Begriffe und Zusammenhänge eines Themas erkennen. Mind-mapping ist eine kreative Arbeitstechnik, die der vernetzten Struktur unseres Gehirns entspricht. Mit ein wenig Übung kann sie auch Spaß bereiten.



## 5. Planungsbogen für die selbständige Arbeit

Arbeitsschritt: die eigenen und fremden Arbeitsergebnisse bewerten und über den Arbeitsprozess nachdenken

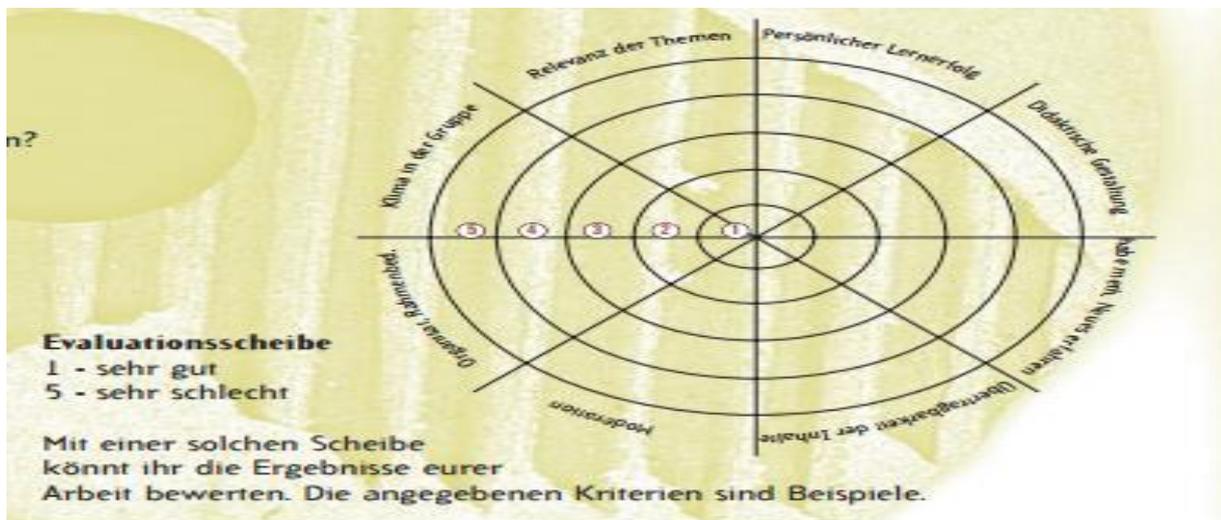
a) Leitfrage: nach welchen Kriterien bewerten wir die Arbeitsergebnisse, und wie können wir unsere Arbeit verbessern?

b) Arbeits- und Erschließungsfragen:

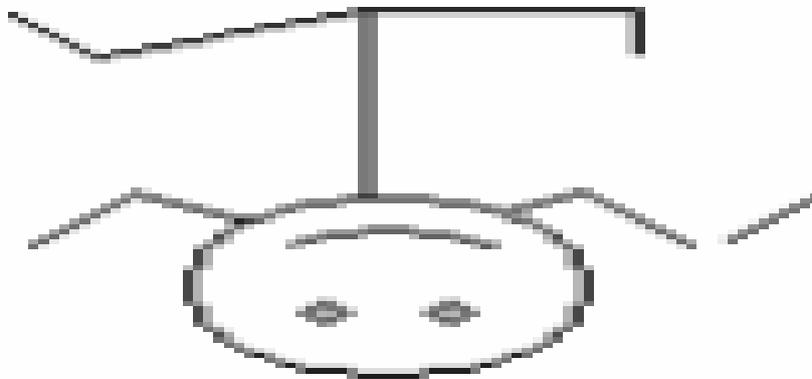
- Sind wir mit unseren Ergebnissen zufrieden?
- Welche Schwierigkeiten oder Reibungen sind aufgetaucht?
- Wie haben wir sie versucht zu lösen?
- Was müssen wir das nächste Mal anders oder besser machen?

c) **Methoden- und Arbeitstechniken, z. B.:**

- Kartenabfrage 1 Blitzlicht
- Unterrichtsgespräch
- Auswertungsbogen und Evaluationsscheibe



## 6. KOPFSTAND-MEHTODE



**Zeit 30 - 45 Minuten**

**Didaktischer Ort / Funktion**

- Denkblockaden aufheben
- Kreativität fördern
- Barrieren und Fehler, die einer Problemlösung bisher im Weg standen, erkennen •

Probleme / Aufgaben von verschiedenen Seiten beleuchten

- Festgefahrene Sichtweisen auflösen
- mit der Fremdsprache 'spielen'

**Verfahren / Methodische Organisation**

- Problemfrage in ihr Gegenteil verkehren
- In Gruppen: Ideensuche / Brainstorming; ca. 10 Minuten
- Zu jeder genannten Idee wird eine Gegenlösung gesucht, die bezogen auf die ursprüngliche Fragestellung zur Lösungsfindung führen soll
- Bewertung der Ideen und Entwicklung von Lösungsvorschlägen

**Tipps**

Es macht den Schülern unserer Erfahrung nach viel Spaß, selbst umkehrbare Themen zu finden.

## Beispiele für Kopfstand-Methode

### Kopfstand

#### Beispiel 1

Thema/Aufgabe: *Ich habe mich für eine Praktikumsstelle in Luzern beworben. Was muss ich tun, um diese Stelle zu bekommen?*

1. Umkehrungsideen	2. Gegenlösungen
Thema auf den Kopf gestellt: <i>Was muss ich tun, um diese Stelle <b>nicht</b> zu bekommen?</i>	
<i>- die Leute vom Betrieb werden mir schon Informationsmaterial zuschicken</i>	<i>- ich informiere mich im Internet über den Betrieb</i>
<i>- ich regle rechtzeitig meine Unterkunft</i>	<i>- ich gehe davon aus, dass der Betrieb eine Unterkunft für mich regelt</i>
-	-

#### 3. Bewertung / Lösungsvorschläge


#### Beispiel 2

Die Lieferung muss in 2 Tagen beim Kunden sein. 2 Mitarbeiter sind krank. Thema: Was muss ich tun, damit die Lieferung in 2 Tagen beim Kunden ist? Umkehrung: Was muss ich tun, damit die Lieferung **nicht** in 2 Tagen beim Kunden ist?

#### Beispiel 3

Der Kunde hat eine falsche Ware erhalten. Er ruft an und beschwert sich. Thema: Was muss ich tun, um den Kunden freundlich zu stimmen? Umkehrung: Was muss ich tun, um den Kunden so zu **verärgern**, dass wir ihn verlieren?

#### Beispiel 4

Es nehmen nur wenig Lehrer die Fortbildungsangebote unserer Institution wahr. Thema: Was muss ich tun, damit die Lehrer unsere Fortbildungsangebote wahrnehmen? Umkehrung: Was muss ich tun, damit die Lehrer unsere Fortbildungsangebote nicht wahrnehmen?

#### Beispiel 5

Ich möchte, dass dieses Seminar ein Erfolg wird. Thema: Was muss ich tun, damit dieses Seminar ein Erfolg wird? Umkehrung: Was muss ich tun, damit dieses Seminar ein Misserfolg wird?

## 7. Lernstationen/Stationenlernen

Lernstationen sind dem Zirkeltraining im Sport verwandt. Im Raum sind auf verschiedenen Tischen (Stationen) Informationen, Materialien und dazugehörige Aufgaben vom Lehrer vorbereitet. Jede Station bedeutet 1 Aufgabe. Die Schüler können die Reihenfolge des Durchlaufens der einzelnen Stationen selbst festlegen. Dabei gibt es

**'Pflicht'-Stationen**, die jeder bearbeiten muss (Vorgaben des Lehrplans) und **'Wahl'-Stationen** mit Materialien zum Üben, Spiele, aber auch weitergehende Materialien und Informationen.

**Zeit** nach der Einführung 40 Minuten oder mehr (je nach Anzahl und Intensität der Stationen)

### **Didaktischer Ort / Funktionen**

- ✓ (fremdsprachliche) Texte selbständig erarbeiten
- ✓ selbständig Wissen aneignen
- ✓ Arbeitsrhythmus selbst bestimmen
- ✓ Vernetzung von Teilgebieten erkennen
- ✓ sich von unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden herausfordern lassen
- ✓ selbstgesteuertes Lernen üben
- ✓ Kooperationsfähigkeit und Teamfähigkeit üben

### **Verfahren / Methodische Organisation**

#### Vorbereitung

- die an den Lernstationen ausgelegten Aufgaben klar definieren
- genaue Zeitvorgabe für die Bearbeitung machen
- geforderte Leistungen benennen
- Abgabetermine und geplante Leistungsüberprüfung bekannt geben
- alle Aufgabenblätter enthalten Infos, Empfehlungen, Hinweise auf Hilfsmittel, Sozialform etc.
- die Schüler führen ein 'Stationenbuch', in dem die einzelnen Stationen vermerkt sind

#### Durchführung

##### 1. Einführung

- bei einem Rundgang wird ein Überblick über die Lernstationen gegeben, dabei: Pflichtbereich und Wahlbereich abklären
- Leistungsbeurteilung klären

##### 2. Arbeit an den Lernstationen

- Schüler legen ihre Präferenzen fest und beginnen mit der Arbeit
- die Ergebnisse werden schriftlich im 'Stationenbuch' festgehalten

#### Auswertung

- Individuell: Lösungen müssen vorliegen
- im Plenum durch die Präsentationen bzw. ein Rundgespräch

# I. НАЗАРИЙ МАТЕРИАЛЛАР

## Vorlesung 1. Die Bedeutung der IT bei der Vermittlung der Sprachkompetenzen

### Inhalt:

- 1.1. Begriff Medien und neue Medien
- 1.2. Forderungen zur Entwicklung von Medienkompetenz
- 1.3. Medien und Methoden
- 1.4. DaF und die digitalen Medien

**Schlüsselwörter:** *Medium, Massenmedien, Medienkategorien, Primärmedien, Kommunikationswissenschaft, Sekundärmedien, Tertiärmedien, Medienkompetenz, Medienpädagogik, Konzept, digital, Medialisierung, Medienbotschaft.*

### 1.1. Begriff Medien und neue Medien

Den Begriff Medien trifft man in unterschiedlichen Disziplinen, und entsprechend unterschiedlich sind die Vorstellungen, die mit ihm einhergehen. Ein Linguist versteht unter einem Medium zunächst die gesprochene oder geschriebene Substanz, die in der Sprache vorkommt; durch das Medium wird also die physikalische Vermittlung der Botschaft realisiert. In einem weitgefassten Medienbegriff kann eine Brille ein Medium sein, wenn man Medien als kompensatorische Mittel für körperliche Beschränktheiten auffasst. In den Kommunikationswissenschaften wird Medien zumeist auf die technischen Mittel bezogen, die dazu beitragen, Botschaften an ein potentiell unbegrenztes Publikum zu vermitteln, der Fokus liegt hier traditionell auf der Beschäftigung mit Massenmedien<sup>1</sup>.

Medien wie z.B. Bild, Ton, Text und Zahl werden als Basismedien bezeichnet. Das Problem einer genaueren Einordnung besteht darin, dass eher uneinheitlich zwischen Medientechnik und Medieninhalt, zwischen didaktischen und publizistischen Medien, zwischen visuellen und auditiven Medien etc. unterschieden [wird]. Dies kommt dadurch zustande, dass verschiedene (disziplinbezogene) Einteilungsgesichtspunkte herangezogen werden. Die wohl klassischste Unterscheidung erfolgt nach Technikeinsatz und resultiert in drei verschiedene Medienkategorien:

1. Primärmedien kommen bei Produktion und Empfang ohne Technik aus (z.B. alltägliche menschliche Kommunikation von Angesicht zu Angesicht, Theater). Dabei muss diese Kommunikation nicht direkt von Sender zu Empfänger erfolgen, auch die Übermittlung durch (menschliche) Boten ist denkbar.

2. Sekundärmedien benötigen (technische) Hilfsmittel im Verlauf ihrer Produktion oder der Übermittlung, verlangen jedoch keine zur Rezeption (z.B. Bücher, Zeitungen).

3. Tertiärmedien bedürfen sowohl bei der Produktion als auch bei der Rezeption technischer Hilfsmittel. Auch Kerres teilt Medien aus technischer Sicht ein, allerdings in Abhängigkeit der Zeit. Er unterscheidet in zeitabhängige kontinuierliche Medien (z.B.

<sup>1</sup> Krumm H-J Hrsg. u.a. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: 2. Halbband. DeGruyter Mouton Verlag. Berlin 2010. S. 1199.

Tonband oder Radio) und zeitunabhängige diskrete Medien (z.B. Bilder, Grafiken, Texte). Die Differenzierung erfolgt also nach dem Kriterium, ob das Medium „an eine Zeitachse gebunden“ ist und die Informationen nur zu einem bestimmten Zeitpunkt oder ständig angeboten werden.

## **1.2. Forderungen zur Entwicklung von Medienkompetenz**

Wie gezeigt, wird sowohl im Vorwort zum gymnasialen Bildungsgang als auch im Lehrplan für das Fach Englisch die Ausbildung von Medienkompetenz gefordert.

Die Aufgabe zur Vermittlung übernimmt die Medienpädagogik. Diese umfasst u.a. auch die Mediendidaktik, die beschreibt, wie Medien zum Erreichen der pädagogischen Ziele eingesetzt werden können. Da sich diese aber auf die Person der Lehrerin oder des Lehrers konzentriert, wird im Rahmen dieser Arbeit nicht genauer darauf eingegangen. Zunächst werde ich darlegen, wie sich die Inhalte und Ziele der Medienpädagogik im Laufe der Jahre entwickelt haben. Danach wird auf Grund von Studien gezeigt, warum der kompetente Umgang mit Medien wichtig ist. Abschließend werde ich verschiedene Konzepte zur Medienkompetenz analysieren und eine eigene Beschreibung formulieren.

Medienpädagogik im gesellschaftlichen und technischen Wandel Die Medienpädagogik kann – trotz ihrer kurzen Geschichte – auf viele unterschiedliche Ansätze und Zielsetzungen zurückblicken, welche schon immer bedingt waren durch die „jeweiligen politischen Gegebenheiten, erziehungswissenschaftlichen Strömungen und medientechnischen Entwicklungen“. Das ist auch der Grund, warum es keine absolute und feststehende Definition für diesen Begriff geben kann. Weiterhin lassen sich die verschiedenen medienpädagogischen Ansätze auch zeitlich nicht ganz klar von einander trennen, da sie teilweise parallel nebeneinander her existierten.<sup>2</sup>

Eine Weiterentwicklung findet immer auf Grund der gesellschaftlichen und technischen Veränderungen statt. Auch die Kritik aus anderen Ansätzen der Medienpädagogik führt zu einer Veränderung der Inhalte und Zielsetzungen.

Um das Konzept der heutigen Medienpädagogik nachvollziehen zu können, erachte ich es als notwendig, hier eine kurze geschichtliche Zusammenfassung vorzunehmen.

Als sich das Fernsehen als neues Medium immer weiter ausbreitete, war eine neue Form der Medienpädagogik gefordert, die nicht mehr allein auf das Bewahren abzielt. Vielmehr wurde Mitte der sechziger Jahre durch die kritisch-rezeptive Medienpädagogik versucht, die Fähigkeit zur sinnvollen Mediennutzung zu vermitteln, wobei sich diese Nutzung rein auf den konsumptiven Aspekt bezog. Diese emanzipatorisch- politische Medienpädagogik wollte also „durch mündiges, konfliktbereites Handeln zu medienbezogener Emanzipation führen“.

## **1.3. Medien und Methoden**

Seit der Erfindung des ersten Schallaufzeichnungsgerätes existiert die Möglichkeit, Fremdsprachenlernenden gesprochene Sprache sprechzeitunabhängig zur Verfügung zu stellen. Bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurden die ersten Aufnahmen für den

---

<sup>2</sup> Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning. Deutschland. 2008. S. 12-14.

Fremdsprachenunterricht produziert. Mit der Bereitstellung von sprachlichen Daten auf Tonträgern war es zum einen möglich, Lehrwerktexte auch akustisch zu realisieren und den Lernenden ein Sprachvorbild zu liefern. Erstmals konnte so theoretisch auch die gesprochene Sprache anhand von gespeichertem Material im Selbststudium erworben werden, außerdem war es möglich, muttersprachliche Sprachvorbilder und unterschiedliche Dialekte oder Soziolekte ins Klassenzimmer zu bringen, die eine einseitige Gewöhnung der Lernenden an das Sprachvorbild des Lehrers verhindern konnten.<sup>3</sup>

Lernende konnten diese Vorbilder imitieren, gleichzeitig war es mit Aufzeichnungsgeräten aber auch möglich, die Lernenden in ihren Versuchen, die Zielsprache auszusprechen, aufzunehmen, so dass Vergleiche zwischen Vorbild und Lernerrealisierung möglich waren, ein Verfahren, das vor allem im Sprachlabor intensiv genutzt wurde. Seit Aufkommen von Sprachlabor und audiolingualer Methode gehören Tonträger zum selbstverständlichen Bestandteil eines Lehrwerks. Geändert haben sich über die Jahre die Verwendungsweisen dieser Tonträger.<sup>4</sup>

Zu Kassetten, die entweder im Sprachlabor für Drillübungen verwendet wurden, oder die Lehrwerktexte medial mündlich realisierten, ist mit Beginn der Hörverstehensdidaktik eine weitere didaktische Einsatzmöglichkeit hinzugetreten: Akustisch realisierte Texte werden mit Hilfe bestimmter Aufgaben als zu verstehende Texte behandelt, die nicht Wort für Wort bearbeitet werden müssen.<sup>5</sup>

#### 1.4. DaF und die digitalen Medien

Sprachlabor und analoge Medienverbände sind Belege dafür, dass sich bereits im Verlauf des 20. Jahrhunderts eine zunehmende Medialisierung des Fremdsprachenlernens feststellen lässt. Im 21. Jahrhundert zeigt sich die zunehmende Medialisierung der Lebensverhältnisse, die auch Konsequenzen für das Fremdsprachenlernen hat, im Kontext der digitalen Medien unter anderem an den folgenden Tendenzen:

- ✓ Die klassischen Massenmedien erleiden einen Bedeutungsverlust, neue Leitmedien etablieren sich.
- ✓ Das klassische Sender-Empfänger-Verhältnis ist spätestens seit Web 2.0 durch den sogenannten *user generated content* austauschbar.
- ✓ Die Medienbotschaften erreichen einen immer größeren Anteil an der Konstruktion von Wirklichkeit, die Fiktionalitätsgrenze wird immer häufiger unkenntlich.
- ✓ In der Bildungsdebatte hat das Konzept der *multiliteracy* als Leitkonzept den traditionellen Schriftspracherwerb abgelöst.<sup>6</sup>

Diese veränderte gesellschaftliche Mediennutzung führt für die Fremdsprachendidaktik zu interessanten neuen Angeboten. Es kommt zunächst zu einem motivationalen Extraprofit beim Einsatz eines neu auftretenden Mediums, der wie schon beim analogen Medienverb

<sup>3</sup> Krumm H-J Hrsg. u.a. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: 2. Halbband. DeGruyter Mouton Verlag. Berlin 2010. S. 1201.

<sup>4</sup> Jürgens E, Petko D. Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Beltz Verlag, Deutschland 2014.S. 101.

<sup>5</sup> Krumm H-J Hrsg. u.a. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: 2. Halbband. DeGruyter Mouton Verlag. Berlin 2010. S. 1201 ff.

<sup>6</sup> Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning. Deutschland. 2008. S. 76-78.

und auch bei den digitalen Medien vorhanden ist, aber nur kurzfristig anhält:

„Der motivationale Anreiz durch die Medienverwendung im Unterricht hat sich zu allen Zeiten in dem Maße relativiert, in dem das Medium ohnehin Teil des Alltags wurde und damit nichts Außergewöhnliches mehr war“.

Deshalb muss in der fremdsprachendidaktischen Diskussion die Befassung mit der Funktionalität des Medieneinsatzes an erster Stelle stehen: Der Einsatz digitaler Medien ist dann sinnvoll, wenn er sinnvoll ist. Weder eine Überhöhung des Einsatzes digitaler Medien durch ein trivialisiertes Autonomiekonzept noch ein an den Lernerinteressen vorbei konzipierter Medieneinsatz helfen Lernenden beim Deutscherwerb. Man sollte also nicht aus dem Vorhandensein der Medien didaktische Konzepte für deren Anwendung entwerfen, sondern fragen, welchen Beitrag die Medien zur Lösung von Fragen leisten, die sich der Fremdsprachendidaktik generell stellen. Die Diskurshoheit liegt also bei der Didaktik, nicht bei den Bastlern von Anwendungen. Neue Ideen für den Medieneinsatz können das Lehren und Lernen von Fremdsprachen beflügeln, sie können aber auch didaktische Rückschritte bedeuten, wenn die Begeisterung für den Medieneinsatz die didaktische Reflexion und die Aufnahme der didaktischen Diskussion zum jeweiligen Gegenstand ausblendet.

### **Fragen:**

1. Was ist Medien?
2. Nennen Sie die Arten der Medien.
3. Wie verstehen Sie das Wort „Medienpädagogik“?
4. Wie kann man die digitalen Medien im DaF verwenden?
5. Was ist die Mediengestaltung?

### **Benützte Literatur:**

1. Jürgens E, Petko D. Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Beltz Verlag, Deutschland 2014
2. Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning. Deutschland. 2008.

## Vorlesung 2. Die Verwendung der Computerprogramme in der Sprachvermittlung

### Inhalt:

- 2.1. Einsatzmöglichkeiten des Computers im Fremdsprachenunterricht
- 2.2. Internationale Schülerkontakte: E-Mail-Partnerschaften
- 2.3. Das Internet als Informationsquelle für die Landeskunde
- 2.4. Konventionelle Übungen in Sprachlernprogrammen

**Schlüsselwörter:** *Email-Partnerschaft, Bildung, Zusammenhang, Themen- bzw. Projektgebunden, Internet, Informationsquelle, Einsatzgebiet, Computer, Fremdsprachenunterricht, Information, Sprachlernprogramm.*

### 2.1. Einsatzmöglichkeiten des Computers im Fremdsprachenunterricht

Thema der vorliegenden Arbeit ist es zu untersuchen in wie weit und unter welchen Bedingungen der Computer im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden kann.

Das Ziel des Fremdsprachenunterrichts in moderner Didaktik ist es, den Schülern Wortschatzwissen, sprachliche Strukturen sowie situativ-kulturelles Hintergrundwissen zu vermitteln, das sie befähigt, eine Alltagssituation in der Fremdsprache angemessen zu bewältigen.

Möglichkeiten zum Erreichen dieser Ziele unter Einsatz von Computern bieten sich vor allem in drei Bereichen: dem interkulturellen Lernen in einer Email- Partnerschaft, der Internet-Recherche für den Landeskundeunterricht sowie dem Üben von Wortschatzwissen und sprachliche Strukturen mit Sprachlernprogrammen.

Das Programm EZLanguage der Firma *IMSI* läuft ohne Installation direkt von der CD, es gibt keine Probleme. Die Benutzerführung erfolgt intuitiv, es können verschiedene Themengebiete unterschieden werden.<sup>7</sup>

Das Programm bietet touristische Informationen zu England, ein Wörterbuch Deutsch -> Englisch mit englischer Sprachausgabe, sowie zwei Arten von Sprachübungen. Das Lernen erfolgt durch eine Präsentation der Sprachelemente und späteres Abfragen in einer Art Memory. Es wird unter dem Lernen von einzelnen Worten und ganzen Sätzen unterschieden. Diese Sätze werden aber nur als ganze Phrasen betrachtet und deren Aufbau wird nicht thematisiert. Die Präsentation erfolgt über Bilder mit wahlweise den englischen, deutschen oder je beiden Begriffen sowie einer englischen Sprachausgabe. Sätze werden als Paare deutsch – englisch vorgestellt.

### 2. 2. Internationale Schülerkontakte: E-Mail-Partnerschaften

Eine Email-Partnerschaft ermöglicht interkulturelles Lernen, wie es von Kultusministerkonferenz wiederholt gefordert wurde, z.B. in der Empfehlung "Interkulturelle Bildung und Erziehung in der Schule". Ziel ist es, „auf die größer gewordene kulturelle Vielfalt in der Bundesrepublik Deutschland angemessen zu reagieren

<sup>7</sup> Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning. Deutschland. 2008. S. 60-63.

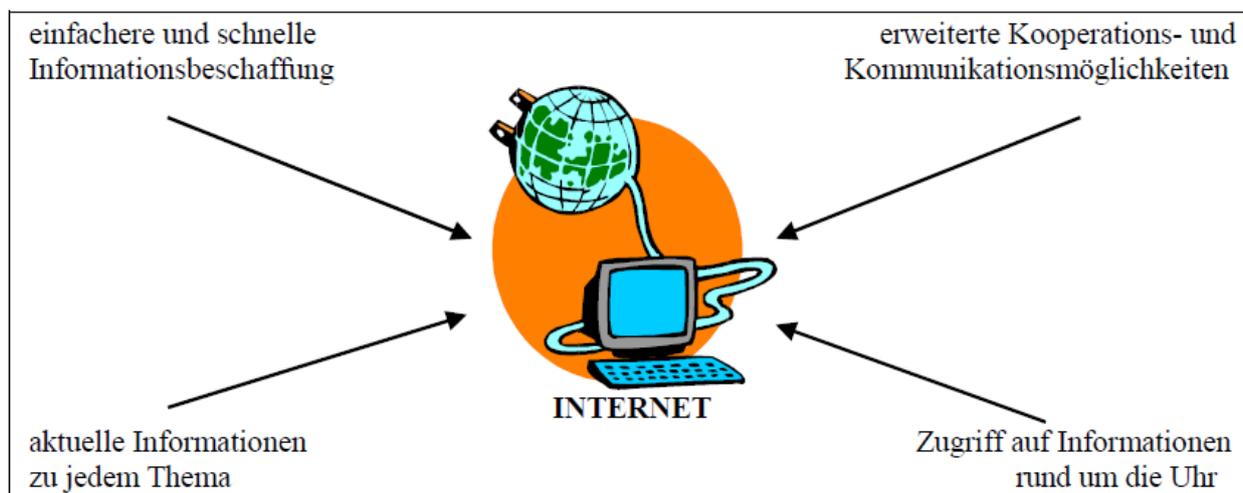
und die heranwachsende Generation auf die Anforderungen einer erhöhten beruflichen Mobilität, der europäischen Integration und des Lebens in Einer Welt vorbereiten zu können“. In diesem Zusammenhang wird auch die weltweite Vernetzung erwähnt.

Es ist zwischen langfristigen und Themen- bzw. Projektgebunden kurzfristigen Partnerschaften zu unterscheiden. Nach bisher gemachten Erfahrungen sind wesentliche Faktoren für eine erfolgreiche E-mail-Partnerschaft, dass konkrete Themen- und Projektvorschläge vorliegen, Koordinatoren beider Seiten telefonisch in Kontakt sind und die Schüler nach Sprachkenntnissen und ggf. Interessen vermittelt werden. Ferner sollten die Texte ein Gemisch aus ausgearbeiteten den Anforderungen des Unterrichts entsprechenden und kürzeren informellen privaten Nachrichten darstellen.<sup>8</sup> Es wurde die Erfahrung gemacht, dass Schüler bei Mißverständnissen eher nachfragen, wenn auch ein informeller Kontakt besteht. Nicht jeder Fehler sollte korrigiert werden, es gilt die Devise Kommunikation dominiert Perfektion.

### 2.3. Das Internet als Informationsquelle für die Landeskunde

Was das Internet und seine Informationsressourcen von allen anderen Medien grundsätzlich unterscheidet, sind Umfang, Inhalt und Struktur der Informationen, auf die man rund um die Uhr einen relativ unkomplizierten und bequemen Zugriff hat.

So bedeutet das Internet:



Eine besondere Qualität von Informationsangeboten im World Wide Web ist die kontinuierlich aktualisierte Telepräsenz. Etwas über das deutsche Parlament zu lesen, ist ein anderes Erlebnis, als den WWW-Server des Bundestags zu erkunden und dort „unmittelbar“ kopräsent zu sein. Informationen im Web sind strukturbedingt durch Verknüpfungen, die sogenannten Links, in einen informationellen Kontext eingebettet, der in der Regel Aufschluss über die Entstehungsbedingungen und Hintergründe von Wissensrepräsentationen gibt und dadurch den Eindruck von Dynamik und interaktiver Nachvollziehbarkeit vermittelt. Besondere Einsatzmöglichkeiten (aber nicht nur) ergeben sich hier für den Fachsprachenunterricht (z.B. Wirtschaftsdeutsch, Deutsch für Juristen).

<sup>8</sup> Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning, Deutschland. 2008. S. 148.

Lehrwerke für den Fachsprachenunterricht wie Wirtschaftsdeutsch beinhalten viele Texte aus dem Alltag von weltbekannten Firmen.

Ein weiteres Einsatzgebiet des Computers im Fremdsprachenunterricht stellen landeskundliche Informationen im Internet dar. Eine mögliche Aufgabenform wäre zum Beispiel, die Schüler aufzufordern, eine Linksammlung zu verschiedenen Themenblöcken wie Geschichte, Politik, Kultur, Literatur oder Touristenattraktionen zu erstellen. Sie gewinnen so einen Eindruck, welche Aspekte in dem Land eine wichtige Rolle spielen. Anschließend sollten sie die ihrer Meinung nach beste Seite inhaltlich vorstellen und erklären, warum ihnen gerade diese Seite gefällt. Ein Beispiel für eine solche Linkliste wäre das Projekt Irelinks.<sup>9</sup>

## **2.4. Konventionelle Übungen in Sprachlernprogrammen**

In der klassischen Fremdsprachendidaktik werden drei Phasen des Fremdsprachenunterrichts für das Erlernen von neuen Vokabeln und sprachliche Strukturen unterschieden: In der Phase der Sprachaufnahme werden die neuen Sprachmittel dem Lernenden präsentiert. In der Sprachverarbeitungs-Phase werden die Sprachmittel im kontextfreien Raum geübt um sie schließlich in der Phase der Sprachanwendung in einem situativen Kontext einzusetzen.

Der bestmögliche Einsatz des Computers bietet sich in der Sprachverarbeitungs-Phase. Für das Üben im kontextfreien Raum werden verschiedene Übungstypen unterschieden. Die ersten Sprachlernprogramme basierten auf Wortschatz-Dateien. Daneben gibt es heute Grammatik-Übungen, Aufgaben zur Textarbeit. Lückentext-Aufgaben entsprechen am ehesten der realen Situation, wenn jemand in einer Konversation mit einem Muttersprachler einige Wörter nicht versteht und deren Bedeutung aus dem Kontext abzuleiten versucht.

Es lassen sich verschiedene Anforderungen an Sprachlernprogramme formulieren. Wichtig sind hier vor allem eine einfache Installation, eine didaktisch übersichtliche Bildschirmgestaltung / Menüführung sowie eine stets vorhandene Ausstiegsmöglichkeiten. Die Auswahl der Übungen sollte sich individuell dem Lernstand anpassen lassen, Fehler sollten individuell erklärt werden, falsch bearbeitete Aufgaben sollten wiederholt werden.

### **Fragen:**

1. Wie knüpft kann man E-Mail-Patnerschaft mit internationalen Schülerkontakten?
2. Wie recherchiert man die didaktischen Materialien für Landeskunde im Internet?
3. Waruf müssen wir achten, wann wir das Internet benutzen?

Was ist die konventiellen Übungen in Sprachprogrammen?

### **Benützte Literatur:**

1. Jürgens E, Petko D. Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit

---

<sup>9</sup> Jürgens E, Petko D. Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Beltz Verlag, Deutschland 2014. S. 76.

digitalen Medien. Beltz Verlag, Deutschland 2014

2. Krumm H-J Hrsg. u.a. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: 2. Halbband. DeGruyter Mouton Verlag, Berlin 2010.

3. Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning, Deutschland. 2008.

## IV. АМАЛИЙ МАШҶУЛОТ МАТЕРИАЛЛАРИ

### Der praktische Unterricht 1

**Ziel der Arbeit:** Die Bestimmung der Medienkompetenz beim Teilnehmer und die Vorstellung des Sprachlernprogramms den Teilnehmern.

**Die Lösung des Problems:** Die Analyse der Sprachlernprogramme.

**Muster:**

Lina und Leo: Deutsch als Fremdsprache für Anfänger München: Goethe-Institut, Digital Publishing, 1997 ( <a href="http://www.goethe.de">www.goethe.de</a> ). ISBN: 3-930947-49- 8 Preis: 50,11 EUR	Einsatz?	Niveau?	Was wird vermittelt?	Medien?	Empfehlung
	Selbstlerner, Unterricht	Anfänger	Hörverstehen, Leseverstehen, mündlicher Ausdruck, Grammatik, Wortschatz, Aussprache, Phonetik, sachlichinhaltliche Kompetenz (Landeskunde)	Videsequenzen, Hörsequenzen	***

Wird der Computer als Unterrichtsgegenstand verwendet, so hält er als Lerngegenstand Einzug in das Klassenzimmer. Der Computer selbst wird zum zentralen Thema des Unterrichts, in dem das Lernen für bzw. über den Computer als technisches Gerät im Mittelpunkt steht. Man könnte sagen, die Schüler lernen „Computer“. Verdeutlicht wird dies, wenn man den Computer im didaktischen Dreieck platziert.

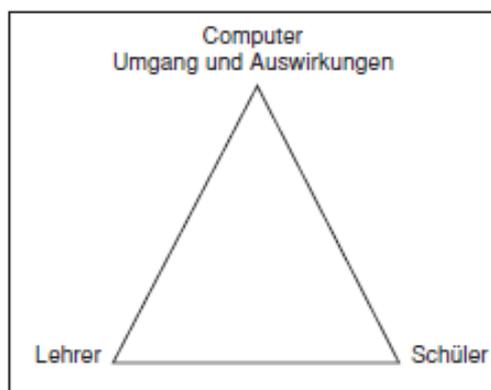


Abbildung 1. Der Computer als Unterrichtsgegenstand im didaktischen Dreieck

Wie aus Abbildung 1 bereits ersichtlich, nennt Hagemann prinzipiell zwei verschiedene Möglichkeiten, den Computer im Unterricht zu thematisieren:

Zum einen kann der Umgang mit dem Computer im Vordergrund stehen, zum anderen können die gesellschaftlichen Auswirkungen des Computers behandelt werden. Unter Umgang mit dem Computer versteht er hierbei sowohl eine Art allgemeinen Wissens, als auch das Wissen um die korrekte Anwendung bzw. Bedienung eines Computers.<sup>10</sup>

**Besprechen Sie die Ergebnisse im Plenum.**

<sup>10</sup> Jürgens E, Petko D. Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Beltz Verlag, Deutschland 2014. S. 34-35.

## Lehrwerke für Anfänger und Fortgeschrittene

Interaktive	Einsatz?	Niveau?	Was wird vermittelt?	Medien?	Empfehlung
<b>Strokes:</b> <b>Deutsch 100 + 101</b> Linz: STROKES Language Research, 2000 <a href="http://www.strokes.at">www.strokes.at</a> ISBN: 3-902032-23-5 Preis: 149 EUR (Doppelpack)	Selbstlerner, Unterricht	Anfänger und Fortgeschrittene	Hörverstehen, Leseverstehen, Grammatik, Übersetzung, Wortschatz, Aussprache (sog. GrammatikÜbersetzungsmethode)	Hörsequenzen, keinerlei Bildmaterial	**
<b>Sprachreise:</b> <b>Sprachkurs Deutsch 1, Sprachkurs Deutsch 2</b> (getestet wurde Version 4, Version 5 ist bereits auf dem Markt) München: Digital Publishing, 2001f. <a href="http://www.digitalpublishing.de">www.digitalpublishing.de</a> Preis jeweils: 49,99 EUR (Version 5) (Ergänzungsprogramme vgl. ausführliche Evaluation)	Selbstlerner, Unterricht	Anfänger und Fortgeschrittene	Hörverstehen, Leseverstehen, mündlicher Ausdruck, Grammatik, Wortschatz, Aussprache, Phonetik, sachlichinhaltliche Kompetenz (Landeskunde)	Videosequenzen, Hörsequenzen, Kommunikation in deutscher Sprache mit einer elektronischen „Video-Tutorin“	***

**Besprechen Sie den Inhalt dieses Programms „Lehrwerke für Anfänger und Fortgeschrittene“ in der Gruppe.**

<b>Lehrwerk für Anfänger und Fortgeschrittene</b> ***	<b>Interaktive Sprachreise: Sprachkurs Deutsch 1, Sprachkurs Deutsch 2</b> (getestet wurde Version 4, Version 5 ist bereits auf dem Markt) München: Digital Publishing, 2001f. <a href="http://www.digitalpublishing.de">www.digitalpublishing.de</a> Preis jeweils: 49,99 EUR (Version 5)
<b>Systemvoraussetzungen</b>	Windows 95/ 98/ 2000, Windows ME oder NT 4.0 Pentium mindestens 32 MHz Auflösung 800 x 600, 256 Farben Windows-kompatible Soundkarte Mikrofon (gratis beiliegend in Stufe 1 und 2) fakultativ: Internetanschluss
<b>Allgemeine Beschreibung</b> (Verlagsangaben)	Lehrwerk für Deutsch als Fremdsprache Extraversionen für verschiedene Muttersprachen Sprachkurs 1: - „Der systematische Sprachkurs für Anfänger und Wiedereinsteiger vermittelt

	<p>einen universellen Grundwortschatz und behandelt alle grundlegenden grammatischen Strukturen“</p> <p>Sprachkurs 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Für Fortgeschrittene</li> <li>- baut auf dem Sprachkurs 1 auf</li> <li>- „mehr als 3000 Übungen und 450 vollvertonte Übungsseiten</li> </ul>
<b>Inhalt</b>	<p><u>Deutsch 1:</u> Das Programm bietet drei Lernerprofile an. Profil 1 beinhaltet einen kompletten Anfängerkurs, bei dem der Lernende nach vorgeschalteten Ausspracheübungen und nützlichen Grundlagen (Zahlen, Wochentagen etc.) einer vom Programm vorgegebenen „Reise“ durch 10 deutsche Städte (= 10 Kapitel) folgt. Die Kapitel sind immer gleich aufgebaut: drei bis vier Fotodialoge, mehrere Übungen (vielfältige Übungstypen, alle Fertigkeiten werden intensiv geübt, Grammatiktafeln mit Erklärungen in der Muttersprache) und ein abschließender Test. Pluspunkt: Der Lernende erhält eine Menge landeskundlicher Kurzinformationen in Text und Bild (Architektur, Geschichte, Persönlichkeiten etc.). Dabei werden nach und nach nützliches Alltagsvokabular sowie die Grundstufengrammatik eingeführt.</p> <p>Profil 2 bietet sich für fortgeschrittenere Lerner an. Nach einem Einstufungstest stellt das Programm den Stärken und Schwächen des Lerners entsprechend automatisch immer wieder neue Übungen (Grammatik, Vokabular) zusammen.</p> <p>In Profil 3 kann sich der Lernende aus den drei Modulen Fertigkeiten, Themen und Grammatik (die alle die gleichen Übungen enthalten, jedoch nach unterschiedlichen Kriterien zusammengestellt) seinen eigenen Lernweg nach Bedürfnissen und Interessen à la carte zusammenstellen oder auf der Landkarte an den 10 Stationen der Städtereise Halt machen.</p>
<b>Benutzerfreundlichkeit</b>	<p>Die Installation der Programme erfolgt automatisch. Da das Programm sehr komplexe Funktionen enthält, steht dem Benutzer ein ausführliches Begleitheft in der Muttersprache zur Verfügung, das vor bzw. bei der Arbeit durchgelesen werden muss. Das Heft ist klar gestaltet und gewährleistet eine sichere Führung des Benutzers durch das Programm. Man muss also zu Anfang etwas Zeit investieren, um alle Funktionen des Programms zu verstehen und anwenden zu können, dies ist jedoch allemal lohnend.</p> <p>Überdies steht dem Benutzer in der Person der sympathischen elektronischen „Video-Tutorin“ Bianca in allen Programmteilen eine Lehrerin, Begleiterin und Assistentin zur Verfügung.</p>
<b>Interaktivität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Programme stellen sich auf unterschiedliche Lernerprofile ein: Sie können als durchgehender Kurs oder als (vom Programm oder vom Lerner selbst gesteuerter) Baukasten benutzt werden.</li> <li>- Die elektronische „Video-Tutorin“ Bianca ist Lehrerin, Begleiterin und Helferin des Lernenden: sie erklärt alle Schritte und Übungen der Programme in deutscher Sprache, wobei man sie gleichzeitig sprechen hört und das Schriftbild sieht; man kann eine Übersetzung des Schriftbildes sowie des gesprochenen Textes jederzeit anklicken.</li> <li>- Alle Übungen können nach ihrer Bearbeitung gehört, die eigene Aussprache kann aufgenommen und auditiv mit dem Modell verglichen werden.</li> </ul>
<b>Medienmöglichkeiten</b>	<p>Die beiden Programme nutzen die ganze Palette der Audio-, Foto- und Videomöglichkeiten sowie alle Arten von Verknüpfung der Programmmodule untereinander. Die Fotos besitzen unserer Ansicht nach eine große ästhetische Qualität.</p> <p>Digital Publishing bietet einen Webmate Internet-Service an: Betreuung durch einen Tutor, spezielles Webmagazin, Fremdsprachendiplom von Digital Publishing. Der Service ist allerdings nur zwei Wochen lang kostenlos.</p>
Einsatz für <b>Selbstlerner</b> möglich?	<p>Das Programm eignet sich aufgrund der differenzierten Korrekturfunktionen für Selbstlerner jeden Niveaus. Einschränkung: Für Totalanfänger erscheint uns der selbstständige Einstieg etwas schwierig, da das Programm minimale Grundkenntnisse voraussetzt bzw. der Totalanfänger mit gewissen Fragen und</p>

	Problemen allein gelassen wird (z.B. systematische Darstellung der Zahlen).
<b>Sonstige Bemerkungen</b>	Im Hinblick auf Interaktivität und Medienmöglichkeiten stellt das Programm einen großen Fortschritt gegenüber den Möglichkeiten eines Lehrwerks auf Papier dar. Für einen vollständigen Sprachkurs sollte auf jeden Fall noch das Modul „Interaktive Sprachreise: Vokabeltrainer Deutsch“ dazugekauft werden. Ebenso gibt es einen extra Grammatiktrainer und einen Kommunikationstrainer.
<b>Allgemeine Beschreibung</b> (Verlagsangaben)	- über 3000 Übungen - Grammatikglossar

### **Fragen:**

1. Welche Medienmöglichkeiten gibt es?
2. Welche Systemvoraussetzungen hat das Programm „Lehrwerk für Anfänger und Fortgeschrittene“?
3. Begründen Sie die Vorteile der Sprachlernprogramme im DaF-Unterricht?

### **Benützte Literatur:**

1. Jürgens E, Petko D. Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Beltz Verlag, Deutschland 2014
2. Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning. Deutschland. 2008.

## Der praktische Unterricht 2

**Ziel der Arbeit:** Entwicklung der Kompetenz der Teilnehmer zum gegebenen Thema.

**Die Lösung des Problems:** Füllen Sie die Tabelle mit passenden Begriffen zum Thema „Der Einsatz des Handys im Fremdsprachenunterricht“ aus.

**Muster:**



### Didaktik des mobilen Lernens / Unterrichtsgestaltung:

#### Lehrergeleiteter Unterricht mit mediengestützten Episoden

Der Lehrer führt die Schüler/innen entlang einer Lernstraße, die sich an den Lernzielen orientiert.

Den Schüler/innen werden *Lern*plätze angeboten. In diesen mediengestützten Episoden des situierten Lernens werden Inhalte des Lehrplans von den Schüler/innen mit Hilfe des Handys medial bearbeitet.

	Green			Purple			Orange	
			Green	Purple	Orange			
	Red		Red	Red	Light Green		Light Green	
			Dark Blue	Yellow	Light Blue			
	Dark Blue			Yellow			Light Blue	

**Besprechen Sie anschliessend die Ergebnisse im Plenum.**

**Handyeinsatz - Was steckt drin?**



**Die multimediale Funktionsvielfalt des Handys**

Für Lernzwecke eignet sich das Handy als allgegenwärtiger mobiler Multimedia-Computer, wegen

- der persönlichen und ständigen Verfügbarkeit,
- der aktiven Medienfunktionen für Video, Foto, Musik,
- den Anwendungen für die Alltagsorganisation wie Kalender, Wecker und

Navigation,

- der hohen Speicherkapazität für vielfältige Darstellungsformen,
- des Zugangs zu einer vielfältigen persönlichen Kommunikation (SMS, MMS, Telefon),
- des Zugangs zum Internet mit dessen spezifischer Kommunikation und dessen Informations- und Medienarchiven.<sup>11</sup>

## **Die Didaktik des mobilen Lernens**

### **Diana Laurillard: Conversational Framework**

Das folgende Schema der Interpretationsstrukturen des Unterrichts von Diana Laurillard (2007; S. 171) zeigt diese **Öffnung der Schule, die mit dem Handy gelingt**.

Die Schule gewinnt im Sinne des *Conversational Framework* über die Schüler (*Learner*) den Anschluss zu deren Erfahrungswelt (*The world of Experience*). Dazu gehören Unterrichts- und Alltagsstrategien wie

- Ziele zu setzen (*Learner's goal*), zu handeln (*Actions*),
- Rückmeldungen (*Feedback*) und
- Überprüfungen (*Revision*).

## **Eckpunkte des Mobilen Lernens: Wie?**

### **Die Strukturmerkmale des mobilen Lernens**

- mit dem Handy informelles Lernen in die Schule integrieren
- mit dem Handy Episoden situierten Lernens schaffen
- mit dem Handy Lern- und Medienkontexte generieren
- mit dem Handy *Kommunikationsbrücken* schaffen
- mit dem Handy die Schülerinnen und Schüler als Experten ihres Alltagslebens in der Schule individuell aktiv werden lassen
- mit dem Handy sensible Entwicklungs- und Lernkontexte schaffen

---

<sup>11</sup> Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning. Deutschland. 2008. S. 91-95.



### **Schule für mobiles Lernen öffnen - Methoden für den Unterricht**

- Bewusstsein bei Fachkräften schaffen
- technische Innovationen zur (Medien-)bildung nutzen
- Teamteaching / Tandempartner in Bildungsprozessen
- praxisbezogene Fortbildungsmodule
- Experte für ausgesuchte Anwendungen werden

#### **Fragen:**

1. Welche Funktion hat das Handy?
2. Wie kann man das Handy im Unterricht einsetzen?
3. Haben Sie mit Hilfe des Handys eine Fremdsprache gelernt?

#### **Benützte Literatur:**

1. Jürgens E, Petko D. Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Beltz Verlag, Deutschland 2014
2. Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning. Deutschland. 2008.

## Der praktische Unterricht 3

**Ziel der Arbeit: Offline** тингловчиларнинг Profile deutsch Version 2.0 дастури орқали CEFR талаблари бўйича вфқегкш мавзу бўйича билим ва кўникмаларини ривожлантириш.

**Die Lösung des Problems:** Suchen Sie das bestimmte Wort Offline und Online und besprechen Sie im Plenum die Vorteile und Nachteile Offline und Online.

**Muster:**



### In den e-Wörterbüchern nachschlagen

In der Standardansicht gibt es zwei Suchmöglichkeiten: für das schnelle und komfortable Nachschlagen die Schnellsuche und für komplexere Suchanfragen die Profisuche. Zum Nachschlagen von Wörtern in anderen Anwendungen dient die Pop-up-Suche, mit der sich die Einträge direkt neben dem nachgeschlagenen Wort anzeigen lassen. Allerdings steht die Pop-up-Suche nur für Bücher zur Verfügung, die speziell für *Langenscheidt e-Wörterbücher* bearbeitet wurden. Bücher aus der Reihe *PC-Bibliothek* sowie selbst angelegte Benutzerwörterbücher können nur in der Standardansicht durchsucht werden.

### Die Schnellsuche

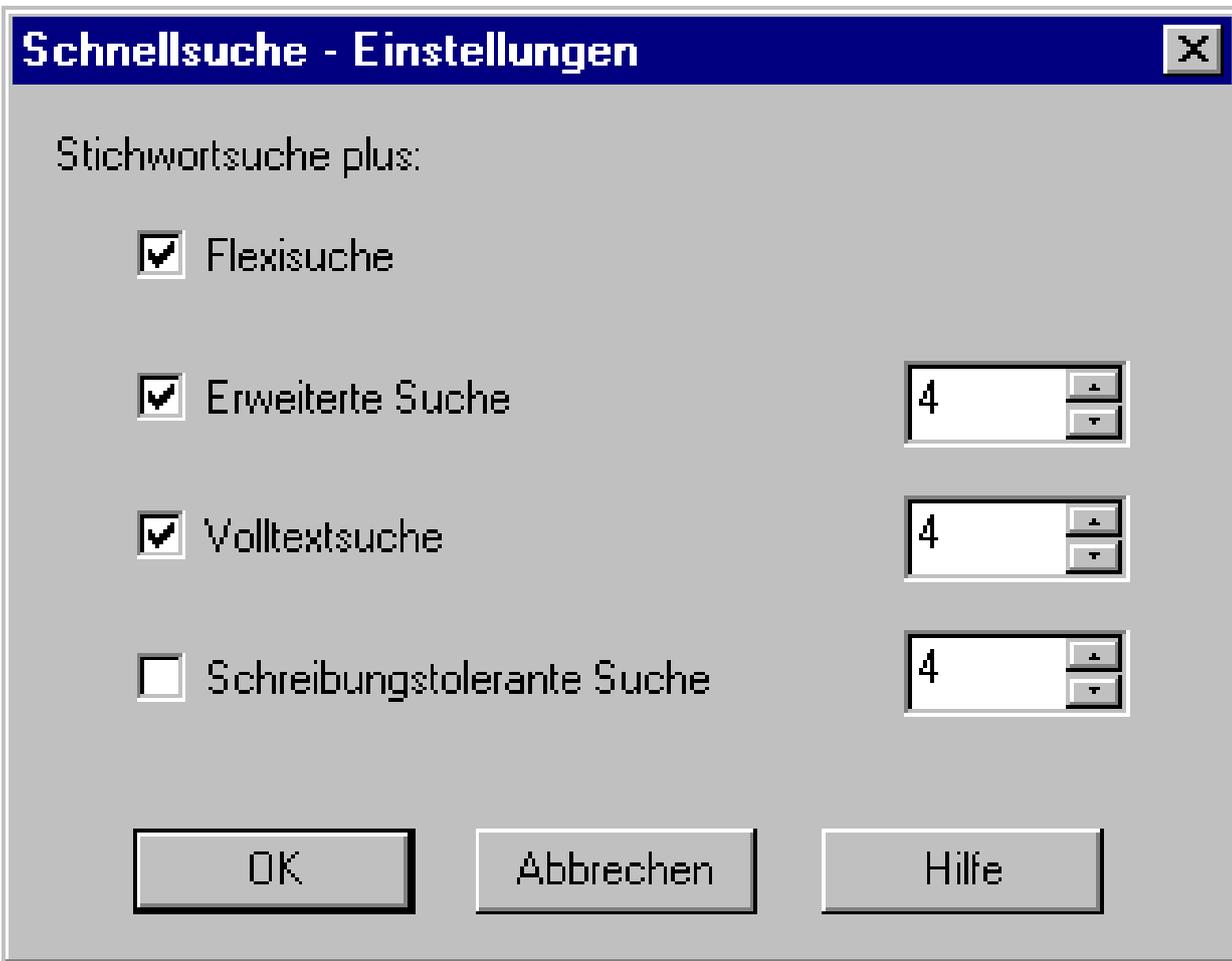
Bei der Schnellsuche werden mehrere intelligente Suchmethoden miteinander kombiniert; dennoch ist sie denkbar einfach zu bedienen: Sie müssen nur das gesuchte Wort

eingeben. Auch wenn es sich dabei um eine flektierte Form handeln sollte oder das Suchwort gar nicht als Stichwort, sondern nur im Volltext vorkommt, ja selbst wenn Sie sich bei der Eingabe vertippen sollten, haben Sie gute Chancen, einen passenden Eintrag zu finden.

Die Schnellsuche verbindet je nach Einstellung bis zu fünf verschiedene Suchmethoden, die automatisch ineinander greifen:

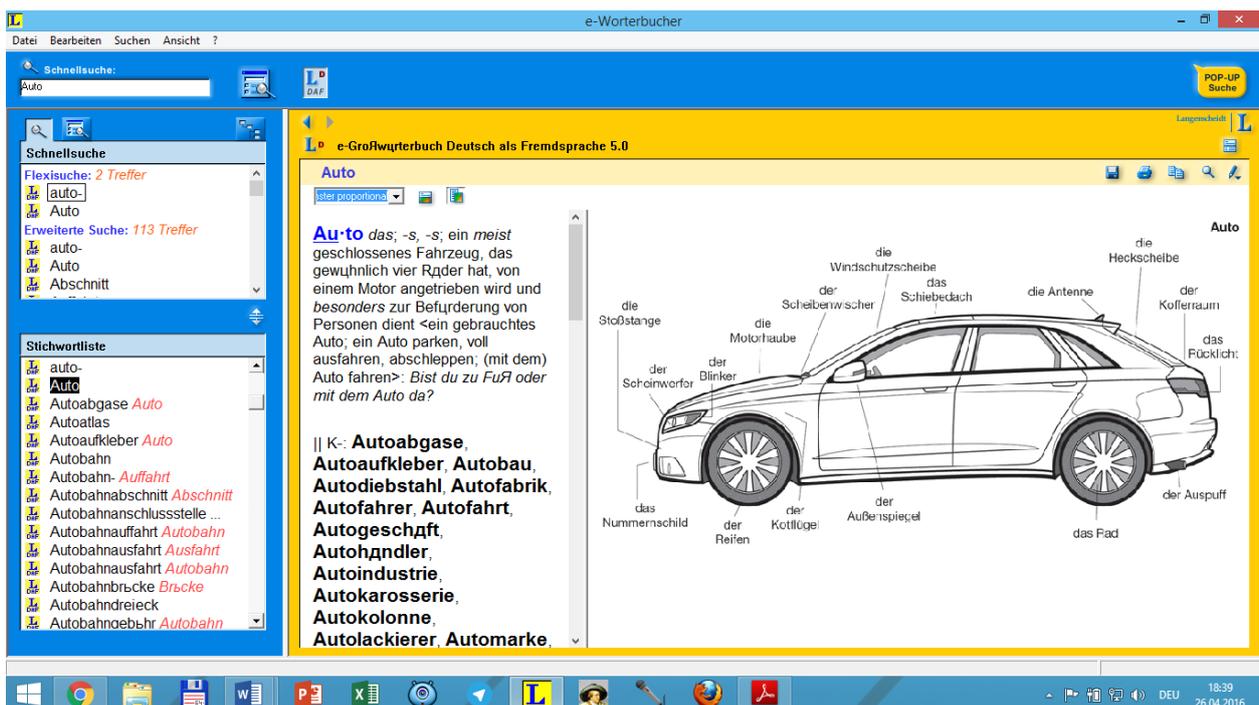
- ❖ **Inkrementelle Suche in der Stichwortliste:** Dabei sind alle Stichwörter aus allen Büchern im Suchbereich alphabetisch sortiert. Inkrementell bedeutet, dass die Markierung in der Liste sofort auf jeden eingegebenen Buchstaben reagiert und jeweils zum alphabetisch ersten passenden Stichwort in der Liste bewegt wird. Je nach Suchbegriff genügt oft schon die Eingabe einiger weniger Buchstaben, um das passende Stichwort in der Liste zu finden. Bei der Suche nach *Lappalie* beispielweise genügt schon die Eingabe von **lap**, damit das Wort in der Stichwortliste sichtbar wird.
- ❖ Die **Flexisuche** versucht bei dafür speziell eingerichteten *e*-Wörterbüchern, flektierte Wortformen (z. B. »gegangen« oder »ging«) zu erkennen und auf ihre Grundform zurückzuführen. Komposita werden nach Möglichkeit in ihre Bestandteile zerlegt; bei »Apfelblüte« beispielsweise werden die Stichwörter *Apfel* und *Blüte* angeboten.
- ❖ Die **erweiterte Suche** berücksichtigt neben den Hauptstichwörtern auch die sogenannten Nebenchwörter: Dies sind z. B. die nicht an erster Position stehenden Wörter bei Mehrwort-Einträgen, z. B. »Osten« beim Stichwort *Nahe(r) Osten* oder »bladder« beim englischen Stichwort *gall bladder*.
- ❖ Bei der **Volltextsuche** wird neben den Stichwörtern auch der gesamte Wörterbuchtext durchsucht. Auf diese Weise werden auch Wörter gefunden, die gar nicht als Stichwort im Wörterbuch aufgeführt sind.
- ❖ Bei der **schreibungstoleranten Suche** wird versucht, ein Stichwort auch dann zu finden, wenn es nicht korrekt geschrieben wurde. Das ist nicht nur bei Tippfehlern hilfreich, sondern auch dann, wenn man sich bei der Schreibweise eines Worts nicht ganz sicher ist.

Abgesehen vom Suchen in der Stichwortliste können alle Suchmethoden nach Bedarf zugeschaltet oder weggelassen werden. Dies geschieht in den **Schnellsuche-Einstellungen**, die Sie mit einem Klick auf das Lupensymbol  über dem Eingabefeld öffnen.



Hier werden die Einstellungen für die Schnellsuche angepasst. Änderungen wirken sich sofort auf das aktuelle Suchergebnis aus.

Informationen zum genauen Vorgehen bei der Schnellsuche finden Sie in den folgenden Abschnitten.

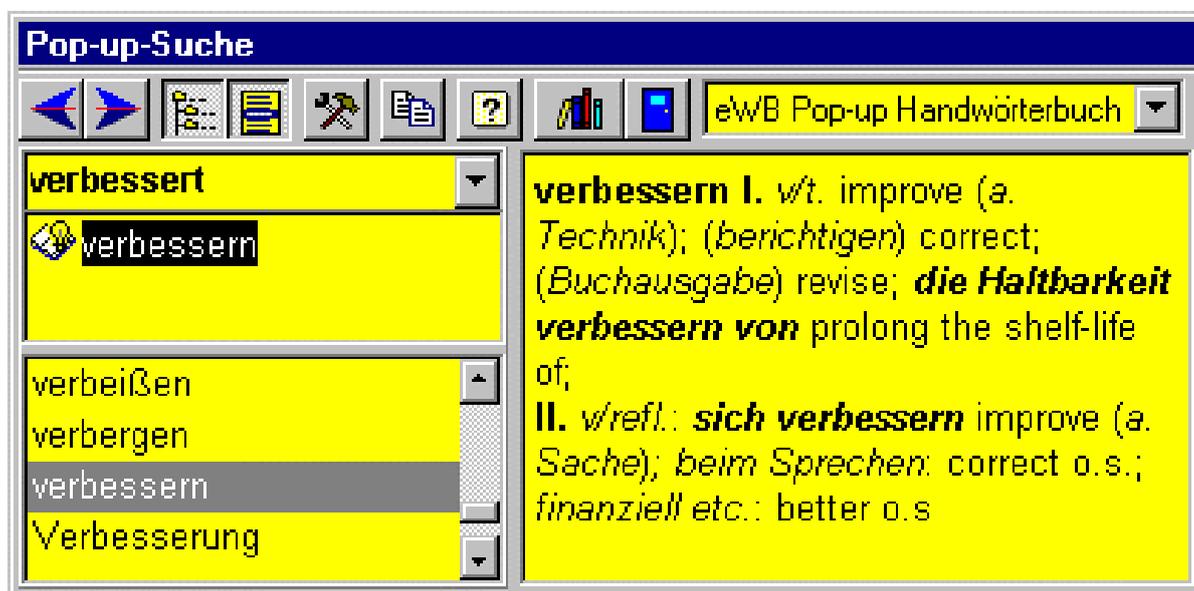


## Nachschlagen im Listenfenster

Das Listenfenster erlaubt den Zugriff auf das gesamte Wörterbuch. Hier können Sie selbst ein Wort eintippen, um es nachzuschlagen, oder in der alphabetischen Stichwortliste blättern. Außerdem haben Sie hier Zugriff auf die Liste der zuletzt geöffneten Einträge und können den Text eines Eintrags kopieren, um ihn in einer anderen Anwendung einzufügen.

Folgende Themen werden in diesem Abschnitt behandelt:

- Listenfenster öffnen und schließen
- Listenfenster von einer Sprechblase aus öffnen
- Im Listenfenster nachschlagen
- Einen der zuletzt ausgewählten Einträge erneut anzeigen
- Einen Eintrag kopieren
- Hinweise zur Anpassung des Listenfensters



Das Listenfenster der Pop-up-Suche

## Das Listenfenster öffnen und schließen

Das Listenfenster kann auch dann geöffnet werden, wenn sich die Pop-up-Funktion gerade im Ruhemodus befindet. Folgende Befehle stehen zum Öffnen des Listenfensters zur Verfügung:

- ❖ Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Langenscheidt-Symbol .
- ❖ Drücken Sie die ROLLEN-Taste. (Haben Sie im Einstellungen-Menü eine andere Aktivierungstaste definiert, müssen Sie diese drücken.)
- ❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Langenscheidt-Symbol, um das Menü zu öffnen, und wählen Sie dort den Befehl **Listenfenster**.

Um das Listenfenster wieder zu schließen, klicken Sie außerhalb des Listenfensters, oder drücken Sie die ESC-Taste.

### ***Das Listenfenster von einer Sprechblase aus öffnen***

Wenn Sie ein Wort mit der Pop-up-Funktion nachgeschlagen haben und die Sprechblase geöffnet ist, können Sie den entsprechenden Wörterbucheintrag sofort im Listenfenster anzeigen, indem Sie die STRG-Taste oder die von Ihnen gewählte Aktivierungstaste (Standardeinstellung: ROLLEN-Taste) betätigen.

### ***Im Listenfenster nachschlagen***

In der Standardeinstellung ist das Listenfenster folgendermaßen aufgeteilt: Auf der linken Seite befindet sich das Eingabefeld für das Suchwort, darunter sind das Ergebnisfenster und die alphabetische Stichwortliste angeordnet. Der Wörterbucheintrag zum gesuchten Wort erscheint rechts im Eintragsfenster.

Wollen Sie die Stichwortliste aus- oder wieder einblenden, klicken Sie auf das Symbol  in der Werkzeugleiste; zum Aus- und Einblenden des Ergebnisfensters dient die Schaltfläche .

### **Um ein Suchwort aus der Stichwortliste auszuwählen, gehen Sie folgendermaßen vor:**

1. Öffnen Sie das Listenfenster (z. B. mit einem linken Mausklick auf das Langenscheidt-Symbol , und stellen Sie sicher, dass die Stichwortliste angezeigt wird.
2. Setzen Sie die Einfügemarke in die Stichwortliste, und blättern Sie dann in der Liste. Sie können dazu die Maus mit gedrückter linker Maustaste in der Stichwortliste nach oben bzw. nach unten ziehen, die Bildlaufleiste verwenden oder die Bewegungstasten NACH OBEN bzw. NACH UNTEN einsetzen.

### **Fragen:**

1. Welche Arten der Onlineübersetzungssites kennen Sie?
2. Wie kann man das Wort und den Satz Offline übersetzen?
3. Nennen Sie deutsche und usbekische e-Wörterbücher ?
4. Welche Vorteile und Nachteile hat Offline und Online Wörterbücher?
5. Kann man offline Wörterbücher anderes Wörterbuch hinzufügen?

### **Benützte Literatur:**

1. Jürgens E, Petko D. Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Beltz Verlag, Deutschland 2014
2. Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning. Deutschland. 2008.

## V. КЕЙСЛАР БАНКИ

### Aufgabe 1.

#### Im Plenum

1. Konfrontation mit dem Fall: Was ist passiert?
2. Verständnisfragen klären

#### In Gruppen

3. Beschaffung und Auswertung von Informationen: Welche Informationen brauchen wir? Woher bekommen wir sie? Welche Lösungen sind denkbar? Hier ist im Fremdsprachenunterricht der Ort für die Frage: Welche sprachlichen Mittel brauchen wir zum Lösen des Falles und für die Präsentation unserer Ergebnisse im Plenum?

4. Entscheidungsfindung:– Wir treffen eine Entscheidung: Welche Folgen hat sie? **Im**

#### **Plenum**

5. Präsentation und Diskussion der Ergebnisse: Unsere Entscheidung – eure Entscheidung: Pro- und Contra.

6. Praxisvergleich (falls möglich): Unsere Entscheidung – tatsächliche Entscheidung

#### **Tipps**

Im Sachunterricht wird empfohlen, den Fall möglichst offen zu gestalten, damit die Lernenden vor eine Situation gestellt werden, die es notwendig macht, sich zunächst weitere Informationen zu beschaffen, um das Problem zu lösen.

Aber: Je offener oder komplexer ein Fall, desto mehr Zeit wird zur Entscheidungsfindung benötigt und desto mehr tritt der Lernprozess gegenüber dem Produkt in den Vordergrund.

Ob das im Fremdsprachenunterricht möglich oder gewünscht ist, muss der einzelne Lehrer entscheiden.

Erfahrungen zeigen, dass für den Einsatz dieser Methode im Fremdsprachenunterricht gebundenere Fälle zu empfehlen sind. Für das Finden realistischer, praxis- und berufsrelevanter Fälle ist die Zusammenarbeit mit dem Fachkollegen zu empfehlen. Der Gebrauch der Muttersprache bzw. der Fremdsprache sollte vorher festgelegt werden.

## Beispiele für 'Fallbeispiele'

### Beispiel 1

Telefax-Deckblatt			
An:	Von:	Faxnummer:	Datum:
<input type="checkbox"/> DRINGEND <input type="checkbox"/> ZUR ERLEDIGUNG <input type="checkbox"/> ZUR STELLUNGNAHME <input type="checkbox"/> ZUR KENNTNIS <input type="checkbox"/> MIT DANK ZURÜCK			
Bemerkungen/Kommentare:			
Bitte übernehmen Sie am Mittwoch, den 10.2. ab unserem Werk Lyon 440 Säcke chemicals hamless 22.300 kg für Fa. DUGUSSA, Frankfurt, Hanauer Straße 14-18 Spätester Anliefertermin: 11.2. 15: Uhr Mit freundlichen Grüßen Gez. Pechin, Lyon			

**Beispiel 2.** Auf einer Baustelle einer internationalen Baugesellschaft hatten drei Mitarbeiter in den letzten 2 Monaten ernsthafte Unfälle.

**Beispiel 3.** Frau Meier im Sekretariat erhält folgenden Auftrag von der **Chefin:**

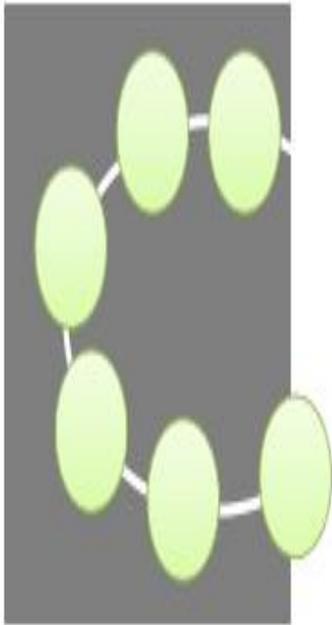
Frau Meier:  
Bitte meine Teilnahme am FmF-Kongress im Juli regeln.  
Mein Mann kommt mit!  
Danke!  
Doris Müller

## **Didaktik des mobilen Lernens / Unterrichtsgestaltung: Lehrer geleiteter Unterricht mit mediengestützten Episoden**

Der Lehrer führt die Schüler/innen entlang einer Lernstraße, die sich an den Lernzielen orientiert.

Den Schüler/innen werden *Lern*plätze angeboten. In diesen mediengestützten Episoden des situierten Lernens werden Inhalte des Lehrplans von den Schüler/innen mit Hilfe des Handys medial bearbeitet.

## **Lernziele**



**Handygestützte Episoden des situierten Lernens**



Lehrergeleiteter Unterricht als Lernstraße

**Beispiel: Durchführung an der Universität**

<b>Universität</b>	Universität für Weltsprachen
<b>Lehrplan</b>	Deutsch
<b>Thema</b>	Umwelt
<b>Zeit</b>	4 Stunden
<b>Teilnehmer</b>	12 Studenten
<b>Ausstattung</b>	Computer mit Internetzugang, Klassenzimmer mit Whiteboard, zehn Projekthandys und weitere Studentenhandys

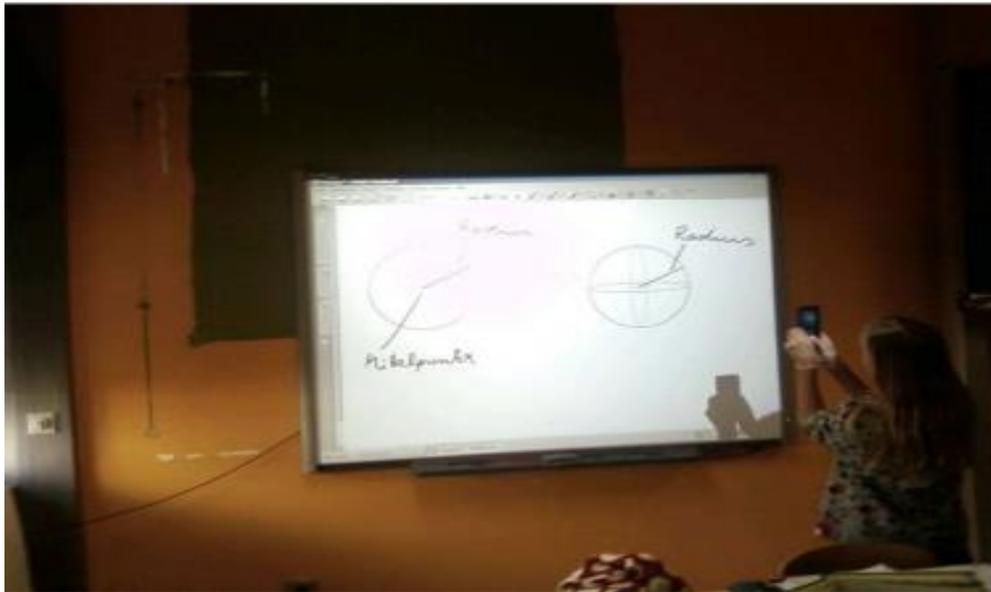
**Lernszenario 1**

**Lernziele:**

- ❖ Basiswissen zu Kreis und Kugel

- ❖ Unterschiede benennen können
- ❖ Definition von Mittelpunkt, Radius / Kugel
- ❖ Erster Einsatz des Handys
- ❖ Tafelbild für Regelheft fotografieren

### **Kreis + Kugel: Mathe-Regeln im Handy speichern**



### **Eckpunkte einer Didaktik des mobilen Lernens**

#### **Ziel des Handy-Einsatzes:**

- ❖ typische Medienkultur der Kinder und Jugendlichen in die Lernformen der Schule zu integrieren
- ❖ außerhalb der Schule erworbene Kompetenz im Umgang mit den vernetzten digitalen Medien integrieren
- ❖ Medienkonvergenz nutzen
- ❖ Lernerfolg in der Schule mit neuen Lernformen fördern
- ❖ neue Lernformen für Schülerinnen und Schüler mit Distanz zur Schule erreichen

## VI. МУСТАҚИЛ ТАЪЛИМ МАВЗУЛАРИ

### Мустақил ишни ташкил этишнинг шакли ва мазмуни

Тингловчи мустақил ишни қуйидаги шакллардан фойдаланиб тайёрлаши тавсия этилади:

- модул мавзуларини ўқув ва илмий адабиётлар, меъёрий хужжатлардан фойдаланиш асосида ўрганиш;
- тарқатма материаллар бўйича маърузалар қисмини ўзлаштириш;
- автоматлаштирилган ўргатувчи ва назорат қилувчи дастурлар билан ишлаш;
- махсус адабиётлар бўйича модул бўлимлари ёки мавзулари устида ишлаш;
- амалий машғулотларда берилган топшириқларни бажариш.

### Die Themen zum Portfolio

1. Die Bedeutung der IT bei der Vermittlung der Sprachkompetenzen
2. Die Verwendung der Computerprogramme in der Sprachvermittlung
3. Die Verwendung des Computers bei der Beurteilung der Sprachkenntnisse
4. Die Technologie der Erstellung der didaktischen Sprachmaterialien
5. Die Textarbeit mit Computertechnologie (GER)
6. Elektronische Portfolien in den Medien
7. Die Verwendung der elektronischen Ressource für Hörverstehen (mit Audio- und Videomaterialien)
8. Die Aussprachevermittlung mit Hilfe IT
9. Videoprogramme und Sites im Sprachunterricht
10. Die Integration der Direkt- und Distanzausbildung
11. Recherche von Sprachmaterialien im Internet
12. Off-line und On-line als Sprachenlernquelle
13. Off-line und On-line Übersetzer und Wörterbücher
14. On-line Diskurs in den Fremdsprachen
15. Das Sprachenlernen mit Hilfe von Mobilbeilage

## VII. ГЛОССАРИЙ

Термин	Ўзбек тилидаги шарҳи	Немис тилидаги шарҳи
<b>Das Multimedia</b>	англ. Multimedia сўзидан олинган бўлиб, кўп муҳитлилик маъносини англатади ва матн, тасвир, аудио ва видео маълумотлардан иборат компьютер технологиялари тўплами хисобланади. Мультимедиа технологияларини махсус аппарат ва дастурий воситалар ташкил этади	<b>Multimedia</b> ( <i>das</i> ); -(s); <i>nur Sg</i> ; das gleichzeitige Verwenden und Zusammenwirken mehrerer Medien (1) in einer Veranstaltung oder in einem Computer (z. B. Musik, Grafiken, Filme)
<b>Das Bildungsverfahren</b>	Белгиланган вазифа бўйича таълим берувчи ва таълим олувчининг бир бири билан боғлиқ фаолиятини тартиблашган усули.	die Art und Weise, wie etwas gemacht wird = <i>Bildungsmethode</i>
<b>Die Bewertung</b>	таълим тизимида ўқувчиларнинг билимни ўзлаштириш ахлоқи ёки маълум ютуққа эришиш даражасига қараб қўйиладиган балл	Die Punkte fuer die Auswertung von den Lernenden angeeigneten Kenntnissen
<b>Die Animation</b>	Мультипликация, англ. Animation, лотинча Multiplicatio сўз бўлиб, кўпайтириш маъносини англатади. Анимация - мультимедиа технологияси бўлиб, тасвирлар кетма-кетлиги натижасида ҳаракат ҳосил қилинади. Ҳаракат имитацияси 16 кадрдан ортиқ бўлган ҳолда ҳосил бўлади	<b>ani·mie·ren</b> ; <i>animierte, hat animiert</i> ; [Vt] <b>jemanden zu etwas animieren</b> durch sein Verhalten bewirken, dass jemand etwas (ebenfalls) tut □ jemanden zu etwas verleiten: <i>jemanden dazu animieren, Alkohol zu trinken</i>
<b>Die EDV</b>	Мультимедиа компонентлари билан ишлашга мўлжалланган катта хотирага эга компьютер аппарат воситалари: CD-ROM, TV-тюнер ва график тасвирлар билан ишловчи қурилмалар, видеотасвирлар билан ишловчи қурилмалар, овоз платалари, акустик тизимлар, ва бошқ	<b>EDV</b> <i>die</i> ; -; <i>nur Sg</i> ; <i>Abk für elektronische Datenverarbeitung</i>

<p><b>Das System</b></p>	<p>англ. Multimedia system сўзидан олинган болиб, матн, тасвир ва аудио маълумотларни қайта ишловчи тизимлар</p>	<p><b>System</b> <i>das</i>; -s, -e etwas, das man als eine Einheit sehen kann und das aus verschiedenen Teilen besteht, die miteinander zusammenhängen &lt;ein biologisches, ökologisches, kompliziertes System&gt;</p>
<p><b>Die Innovation</b></p>	<p>Янгиланишни, ўзгаришни амалга жорий қилиш, киритиш жараёни ва фаолияти</p>	<p><i>geschr</i>; etwas ganz Neues oder eine Reform</p>
<p><b>Die Methode</b></p>	<p>Грекча сўз бўлиб, йўл, ахлоқ, усул деганидир. Табият ва ижтимоий ҳаёт ходисаларини билишни тадқиқ қилиш усули</p>	<p>Die Art und Weise, in der man etwas tut, <i>besonders</i> um sein Ziel zu erreichen = Verfahren</p>
<p><b>Das Projekt</b></p>	<p>Лойиха иши; аниқ мақсад вазифа сифатида белгиланади; лойихани кичик гуруҳларда бажариш этаплари белгиланади, ўқувчига мустақил харакит қилиш имконини беради, ва охириги натижа тақдим этилиши ва муҳокама қилинишини назарда тутади.</p>	<p><b>Pro·jekt</b> <i>das</i>; -(e)s, -e; eine Arbeit, die genau geplant werden muss und ziemlich lange dauert &lt;ein Projekt initiieren, entwerfen, verwirklichen, in Angriff nehmen&gt;</p>

## VIII. АДАБИЁТЛАР РЎЙХАТИ

### Махсус адабиётлар

1. Jürgens E, Petko D. Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Beltz Verlag, Deutschland 2014
2. Kerres M. Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. 4., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Oldenbourg Verlag. München 2013.
3. Krumm H-J Hrsg. u.a. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: 2. Halbband. De Gruyter Mouton Verlag. Berlin 2010.
4. Roche J. Handbuch Mediendidaktik Fremdsprachen. Heuber Verlag, Ismaning. Deutschland. 2008.  
Гордеева И.В. Мультимедиа технология, Новосибирск СГГА, 2010, – 158 с.
5. Докторова Е.А. Мультимедиа технологии: Конспект лекций. Часть 2: – Ульяновск : УлГТУ, 2010. – 74 с.
6. Казанцев О.В. Методы и средства мультимедиа. Конспект лекций. Москва, 2010.

### Интернет ресурслари

1. [www.deutsch-lernen.com](http://www.deutsch-lernen.com)
2. [www.deutschakademie.de/online-deutschkurs](http://www.deutschakademie.de/online-deutschkurs)
3. [www.goethe.de](http://www.goethe.de)
4. [www.deutsch-lernen-online.net](http://www.deutsch-lernen-online.net)
5. [www.deutschtraining.org](http://www.deutschtraining.org)