



## **Englisch – multimedial und handlungsorientiert**

**Arbeitsgruppe Elektronische Medien**

Dr. Werner Mayer

Redaktion:

Axel Heckmann

Hans Hundsinger

Wilfried Muth

**Stand: Januar 1999**

**Bericht**

**B-99/01**

**a**



# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>3</b>
<b>Kommunikation im Betrieb auf Englisch - Einsatz eines integrierten Multimedia-Pakets (Dr. Werner Mayer) .....</b>	<b>5</b>
<b>1 Bericht.....</b>	<b>5</b>
1.1 Didaktischer Hintergrund: Lernziele und Lerninhalte .....	5
1.2 Methodik beim Einsatz von elektronischen Medien - Sozialformen .....	6
1.3 Die Lerngruppe .....	7
1.4 Der Lehrer .....	7
1.5 Einsatz elektronischer Medien .....	8
1.6 Ausblick.....	9
<b>2 Unterrichtsplanung für eine ausgewählte Unterrichtslektion.....</b>	<b>9</b>
2.1 Analyse der Rahmenbedingungen .....	9
2.2 Didaktische Analyse.....	10
2.3 Methodisch-mediale Analyse .....	12
2.4 Erfolgsicherung/ Erfolgskontrolle.....	14
<b>3 Unterrichtsablaufplan.....</b>	<b>14</b>
<b>4 Literatur und Anlage .....</b>	<b>15</b>



# Kommunikation im Betrieb auf Englisch - Einsatz eines integrierten Multimedia-Pakets (Dr. Werner Mayer)

## 1 Bericht

### 1.1 Didaktischer Hintergrund: Lernziele und Lerninhalte

Das Unterrichtsprojekt wurde an der Kaufmännischen Berufsschule bei den Einzelhandelskaufleuten im Fach Englisch als Wahlpflichtfach im Rahmen des E-Programms umgesetzt. Der Lehrplan (L-92/2458) betont für die obengenannte Zielgruppe, dass in einer Zeit zunehmender internationaler wirtschaftlicher Verflechtungen es immer wichtiger wird, dass man in allen Bereichen des beruflichen und privaten Lebens über fremdsprachliche Kenntnisse verfügen soll. Hierbei spielt Englisch als internationale Handels- und Verkehrssprache eine herausragende Rolle. Deshalb sollen die Schüler der Kaufmännischen Berufsschulen in die Lage versetzt werden, die englische Sprache der Situation angemessen als Mittel der Verständigung einzusetzen.

Die Schüler der Kaufmännischen Berufsschulen verfügen je nach Bildungsabschluss über sehr heterogene Vorkenntnisse. Dies gilt in erhöhtem Maße für das Fach Englisch und bedarf eines besonderen didaktischen Ansatzes (Binnendifferenzierung). Auch von Seiten der Wirtschaft wird die Forderung immer lauter, dass die Schüler der Kaufmännischen Berufsschule verstärkt mit Standardsituationen wie Telefonieren, Gesprächsführung, Übersetzen und Korrespondenz im englischen Sprachgebrauch in der Schule zu konfrontieren seien. Dabei ist auch von der Situation auszugehen, dass die Geschäfts- und Gesprächspartner häufig keine englischsprachigen Muttersprachler sind.

Laut Lehrplan sollten sich die Lerninhalte an den fremdsprachlich relevanten Situationen der Berufswirklichkeit der Auszubildenden orientieren, um damit den Schülern die handlungsorientierte Verwendung der Fremdsprache zu ermöglichen.

Die zu vermittelnden Fähigkeiten und Fertigkeiten sind in den vier Skills: hören, sprechen, lesen und schreiben angesiedelt und über die Bereiche Lautlehre, Wortschatz und Grammatik zu vermitteln.

Mit dem kombinierten Einsatz elektronischer Medien wie offline mit CBT-, Multimedia- und Textverarbeitungsprogramme sowie online im Internet lassen sich alle Richtziele (siehe oben) und Grobziele wie Aufbau und Organisation sowie Produkte und Dienstleistungen eines Betriebes beschreiben, Stellenbewerbung und Vorstellungsgespräch durchführen, Arbeitsmittel und Geschäftspartner kontaktieren sowie Begrüßen und Betreuen von Gästen und Geschäftspartnern simulieren. Ebenso lassen sich Geschäftsreisen mit Hotelbuchung, Verkehrsmittel, Reisedokumente, Sitten und Gebräuche virtuell in der Zielsprache erproben.

Schriftverkehr lässt sich als Anfrage und Angebot, Bestellung und Auftragsbestätigung mit einem Textverarbeitungsprogramm mit integrierter Rechtschreibprüfung üben.

Da das Lernen von Fremdsprachen in einem Land, in dem die Fremdsprache nicht gesprochen wird, immer schon etwas Künstliches war, sind in diesem Lernbereich schon früher die verschiedensten Medien erprobt worden (Sprachlabor, Video, Kassettenrecorder, Bildplatte, Foliensätze und Printmedien aller Art). Hier bietet die Computeranimation einen optimalen Hintergrund, um einen Auslandscharakter mit seinen vielen Anforderungskombinationen zu simulieren wobei Multimedia lediglich die bereits bisher im Fremdsprachenunterricht genutzten Medien in einem System mit direktem Zugriff vernetzt.

Außer den inhaltlichen Aspekten bietet der Einsatz kombinierter elektronischer Medien noch die Möglichkeit, den Schülern das eigenständige Planen von Lerninhalten nahezubringen was für eine lebenslange Weiter- und Fortbildung zunehmend wichtiger wird. Insbesondere in offenen Multimediaanwendungen oder gar bei der Informationssuche im Internet ist das Strukturieren der eigenen Lernintention besonders wichtig, um dem "Lost in Cyberspace-Effekt" vorzubeugen, was bedeutet, dass man während des Lernvorgangs bzw. Informationsbeschaffungsvorgangs vergisst, was man eigentlich lernen bzw. suchen wollte.

Die Klassische Sprachvermittlungsdidaktik, welche über die drei Phasen: 1. Sprachaufnahme, 2. Sprachverarbeitung und 3. Sprachanwendung (jeweils untergliedert in mehrere Stufen) umgesetzt wird, wird beim Lernen mit Multimediaanwendungen "aufgeweicht" auf den Kopf gestellt, da fließende

Übergänge zwischen Präsentations-, Übungs- und Kommunikationsstufen stattfinden. Fremdsprachenlernen ähnelt mit Multimedia eher dem Lernen der Muttersprache.

Weiterhin machen sich die Schüler beim Lernen mit elektronischen Medien über das eigene Lernverhalten Gedanken, was der Effizienz ihrer Lernbemühungen langfristig besonders zuträglich ist. Auch wird die Angst vor dem Umgang mit dem Computer abgebaut und die Maschine als Mittel zum Zweck begriffen.

Computerkenntnisse werden beim Umgang mit fertigen Lernprogrammen kaum vermittelt, da sich die professionellen Programme einfach menügesteuert installieren lassen und über eine einfach zu handhabende Benutzeroberfläche verfügen.

Im Bereich "Vermittlung von Sprachstrukturen" wie Grammatik und Syntax ist es notwendig, die Zielgruppe Berufsschüler über konventionelle Medien wie Printware, Tafel und vor allem Buch in den Lernstoff einzuführen, da sämtliche im Schulversuch eingesetzten elektronischen Medien nur zur Vertiefung und Wiederholung dieser Strukturen konzipiert sind. Es wäre sicher denkbar, dass sich der der englischen Sprache nicht kundige Lerner autodidaktisch mit Hilfe der eingesetzten elektronischen Medien die Englische Sprache erschließen könnte, dafür müsste er jedoch über hochentwickelte Lernstrategien verfügen, deren Vermittlung nicht nur in tertiären, sondern auch in sekundären Schulsystemen zukünftig sicher eine bedeutende Rolle spielen wird. Die Fokussierung hierbei wird darauf zu richten sein, *wie die kognitive Verarbeitung von stark bedeutungstragenden, weniger bedeutungstragenden und irrelevanten Informationen sinnvoll gespeichert, selektioniert, neu strukturiert und im Gehirn bzw. auf technischen Speichermedien aktuell archiviert werden.* Auch das Umsetzen des Gelernten (als Transferphase) kann von elektronischen Medien nur eingeschränkt geleistet werden, da das Fremdsprachensprechen in der realen Situation viel komplexer ist als ein Programmierer für Simulationen vorausberechnen kann.

Ein ähnliches Problem besteht bei der Lernzielkontrolle (z.B. Klassenarbeiten) von Lerninhalten, die mit elektronischen Medien vermittelt werden, da sich die bisher gehandhabte Form der Lernzielkontrolle an der bisherigen Methodik der Inhaltsvermittlung orientierte. Deshalb sind neue Formen der Lernzielkontrollen für Lerninhalte, welche über elektronische Medien vermittelt werden, zu entwickeln.

Bedingt durch die Möglichkeit der Binnendifferenzierung, d.h. unterschiedliche Schüler bearbeiten zur selben Zeit unterschiedliche Lernprogramme mit individueller Lerngeschwindigkeit und individuellem Schwierigkeitslevel, ist es unter Vorbehalt der oben genannten Aspekte möglich, effizienter den Stoff zu vermitteln.

Die Akzeptanz der elektronischen Medien ist noch ungebrochen und die Zielgruppe arbeitet motivierter wie im konventionellen Unterricht, was der Kombination von Education und Entertainment (Edutainment) zuzuschreiben ist.

Zusammengefasst lässt sich feststellen, dass sich außer dem Einführen und Erarbeiten neuer Sprachstrukturen und der Lernzielkontrolle, sämtliche Lernziele der oben genannten Zielgruppe mit elektronischen Medien umsetzen lassen.

## 1.2 Methodik beim Einsatz von elektronischen Medien - Sozialformen

Die äußeren Gegebenheiten beim Einsatz elektronischer Medien spielen bei der Umsetzung im Unterricht eine wesentliche Rolle. So sind im vorliegenden Unterrichtsmodell die Computerräume mit lediglich zwölf Arbeitsplätzen ausgestattet, wobei die Lerngruppe beim Modellversuch 18 Schüler umfasste. So müssen zwangsläufig sechs Arbeitsplätze (wenn alle Rechner funktionieren) doppelt besetzt werden, oder eine Gruppe wird separat parallel traditionell beschult. Bei der doppelten Besetzung eines Computerarbeitsplatzes gibt es die Möglichkeit, dass man den Schülern die Auswahl ihres Partners überlässt oder der Lehrer die Auswahl vornimmt. Es hat sich herauskristallisiert, dass es am sinnvollsten ist, wenn der Lehrer die Einteilung vornimmt, jedoch bestimmte Präferenzen der Schüler mit berücksichtigt.

So zeigte es sich, dass Mädchen zusammen an einen Rechner kommen sollten, damit die Jungs gleich gar nicht unter den Zwang stehen, sich als "Computerprofis" profilieren zu müssen. Weiterhin muss eine klar umrissene Aufgabenteilung für beide Schüler vom Lehrer vorgeben werden, d.h. für jeden Schüler wird eine Datei eröffnet, in der seine persönlichen Ergebnisse abgespeichert werden. Weiterhin wird Partnerarbeit von Sitzung zu Sitzung mit Einzelarbeit abgewechselt, so kann der Schüler dann in Einzelarbeit in seiner Datei weiter lernen.

Die beiden Schüler eines Lerntandems sollten bei Drill- and Practice-Programmen, wie etwa dem Grammatikprogramm in etwa gleich fortgeschritten sein, um zu verhindern, dass der bessere Schüler die Tastatur beschlagnahmt und sich der schwächere geistig ausklinkt. Eine Ausnahme für dieses Vorgehen bietet die Bearbeitung von Simulationen (z.B. das Programm "Wirtschaftsenglisch multimedial") da hier arbeitsteilig vorgegangen werden kann und sich der schwächere Schüler auf Programminhalte spezialisieren kann und der stärkere Schüler auf Sprachstrukturen. Beim Bearbeiten der Aufgabenstellungen erfolgt so ein Austausch zwischen beiden "Spezialisten", was außer einer Stärkung des Selbstwertgefühls des schwächeren Schülers auch einem Verständnis für den anderen Aufgabenbereich mit sich bringt.

Bestimmte Schüler bevorzugen es, einzeln am Computer zu lernen, andere bevorzugen die Partnerarbeit. Diese Präferenzen sind, wie es sich zeigte, vordergründig. Dahinter steht eher die "Beliebtheit" bei den Mitschülern. Dies bietet dem Lehrer die Chance, einzelne Schüler über die angeordnete Partnerarbeit in die Klassengemeinschaft zu integrieren, da beim Computerlernen oftmals Kompetenzen gefordert sind, über die sich die eher "unbeliebten" Schüler im konventionellen Unterricht bisher nicht profilieren konnten.

Der Lernerfolg hat sich beim Lernen von Fakten beim Einzellernen stabiler eingestellt als beim Partnerlernen, komplexe Aufgaben (bearbeiten von Simulationen) werden von den Partnerlernern wiederum effizienter gelöst und die Lerninhalte werden auf höheren Lernzielstufen realisiert, da die Lerninhalte für die Lösungen zu diskutieren und zu reorganisieren sind.

Die Hauptschwierigkeit beim Partnerlernen im Bereich des Fremdsprachenlernens ist, dass die Kommunikation zwischen den beiden Lernern in der Muttersprache läuft, d.h. die Intention des Multimedia-Programms, den Lernern die Lernumgebung der Zielsprache "vorzugaukeln", wird durch den in der Muttersprache sprechenden Mitschüler aufgeweicht.

### 1.3 Die Lerngruppe

Das Unterrichtsprojekt wurde an der Kaufmännischen Berufsschule bei den Einzelhandelskaufleuten im Fach Englisch als Wahlpflichtfach im Rahmen des E-Programms umgesetzt. Die Items des Fragebogens "Fragebogen vor dem PC-Einsatz" ergaben folgende Merkmale:

Die Klasse setzt sich aus 15 Mädchen und 3 Jungs zusammen. 12 der Schülerinnen haben Realschulabschluss 2 Schülerinnen mit Realschulabschluss haben bereits das Berufskolleg I abgeschlossen. Die anderen 6 Schülerinnen und Schüler haben Hauptschulabschluss. 10 haben nach eigenen Angaben gute Computerkenntnisse, 7 wenige und einer gar keine Computerkenntnisse. Bereits 3 Schüler haben mit Lernprogrammen (CBT) Erfahrungen gemacht, die anderen haben ihre Computererfahrungen bei der Textverarbeitung gesammelt. 8 Schülerinnen und Schüler besitzen zu Hause noch keinen Computer, weitere 8 besitzen einen Pentium mit CD-ROM Laufwerk und Soundkarte und 2 Schüler besitzen einen 80 386er. Das Alter der Schüler liegt zwischen 17 und 19 Jahren. Sie erwarten vom Computerlernen vor allem ein angenehmeres, leichteres und erfolgreicherer Lernen.

Die Rolle des Lehrers wird beim Computerlernen schwerpunktmäßig darin gesehen, dass er in das Thema einführt und bei Fragen und Unklarheiten hilft.

Die Fremdsprachenkenntnisse in Englisch entsprechen den Schulabschlüssen. Die 12 Schülerinnen mit Realschulabschluss sind im Bereich aller Sprachkompetenzen besser als die Schülerinnen und Schüler mit Hauptschulabschluss. Die Leistungsunterschiede sind gravierend und bedürfen unabhängig von der Medienwahl einer Binnendifferenzierung.

### 1.4 Der Lehrer

Lehrer, die elektronische Medien einsetzen, sollten über grundlegende Computerkenntnisse verfügen. Hierzu gehören die Grundlagen von der Benutzeroberfläche Windows und der Einblick in die Netzwerkumgebung. Weiterhin sollte er über fortgeschrittene Kenntnisse als Softwareanwender im Bereich Textverarbeitung und eben zahlreicher verschiedener Lernprogramme und Online-Programme (Internet-Browser) verfügen. Da die zeitgemäßen Computerräume alle vernetzt sind und die Schule in der Regel für die System- und Netzbetreuung einen Supervisor stellt, ist es nicht notwendig, dass der Lehrer, der elektronische Medien einsetzt, über das Installieren dieser Programme Bescheid weiß. Wichtig ist hierbei jedoch das Wissen wie er diese Programme aufruft und vor „Sabotage“ wie Viren etc. schützt.

In diesem Zusammenhang ist es von besonderer Bedeutung, dass sich der Lehrer mit seinen Fachkollegen kurzschließt, damit ein Konsens bei der Anschaffung von teuren Multimedia-Produkten und somit bei der Verwendung des Fachbudgets erzielt wird. Auch ist es erfolgreicher, wenn mehrere Kollegen gemeinsam das ordentliche Installieren der Programme beim Supervisor fordern.

Der Zeitaufwand beim Einsatz elektronischer Medien erhöht sich zum einen, dadurch dass Kontakte mit dem Supervisor aufgenommen und gepflegt werden müssen, damit die Programme ordentlich installiert werden. Zum anderen muss vor dem Unterricht die Lauffähigkeit des Programms getestet werden. Der größte Zeitaufwand benötigt das Erproben des Programms, da alle Programmvarianten vom Lehrer durchgearbeitet werden müssen, um vor unliebsamen Überraschungen einigermaßen sicher zu sein. Auch das Aussuchen des Programms und das Argumentieren der Anschaffung gegenüber der Schulleitung kann zeitaufwendig werden. Da das Fremdsprachenlernen ja nicht ausschließlich als Computerlernen durchgeführt wird, sondern lediglich eine mediale Bereicherung des konventionellen Unterrichts darstellt und dieser somit weiterhin auch vorbereitet sein will, ist der Unterricht mit dem Computer insgesamt erheblich zeitaufwendiger.

Die Unterrichtsdurchführung mit Multimedia ist anfangs extrem anstrengend, da mehrere Schüler oft gleichzeitig Schwierigkeiten mit ihrem Computer haben und diese Schwierigkeiten möglichst sofort behoben haben sollten - ansonsten droht die Gefahr, dass sie von diesem Medium enttäuscht sind, sich langweilen und stören oder in anderen Programme untertauchen. Ist der Unterricht aber erst einmal über diese Anlaufschwierigkeiten hinweg, dann kann sich der Lehrer eher auf seine "neue und angenehme" Rolle als Berater und Coach besinnen, denn als Wissensvermittler. Er ordnet dann den Schülern weiterführende Programme zu, bespricht und analysiert mit ihnen den Lernfortschritt und ergreift weitere Maßnahmen wie Spezialtrainings zur Aussprache zum Sprachverständnis oder Grammatikfertigkeit.

Ich selbst setzte elektronische Medien seit 1992 im Fach Englisch vorwiegend in der 2-jährigen Berufsfachschule und in der Kaufmännischen Berufsschule bis 1996 in Form von CBT ein. Bei den Fleischern hatte ich 1994 mehrmals ein Kalkulations-Lernprogramm im Fach Technische Mathematik eingesetzt. Ab 1996 kamen dann Multimedia-Programme zum Einsatz u.a. z.B. "Wirtschaftsenglisch Multimedial" (Heureka), "Business English" (Phoenix), welche zumindest unter technischen Gesichtspunkten als "fortgeschritten" bezeichnet werden können.

Für den Einsatz und Umgang mit elektronischen Medien habe ich mich auf eigene Kosten, die mit Hard-, Software, Reisekosten etc. ohne Raumkosten bereits weit über 25.000 DM betragen, fortgebildet. Zu dieser Fortbildung immatrikulierte ich mich an einer Hochschule, besuchte Seminare an Universitäten sowie Fachkongressen. Weiterhin habe ich von zu Hause aus über T-Online und Internet Zugang zu zahlreichen Supports und besuche die einschlägigen Fachmessen wie Learntec, Didacta etc.. Zudem bin ich als Fachbuchautor im Bereich Computerlernen und -spielen im Diskurs mit mehreren Kapazitäten, u.a. mit Seymour Papert (MIT/USA), dem ich das Vorwort zu seinem Fachbuch "Die vernetzte Familie (1998)" schrieb.

Die Fortbildung im Bereich Lernen mit elektronischen Medien sollte bereits im Studienseminar beginnen, wobei sich die Studienseminare zu einer Nahtstelle zur Kooperation mit den Softwareentwicklern wandeln sollten, um die Didaktikerfahrung der Seminarleiter mit der Innovationsfreude der jungen Lehrer und den Programmierkenntnissen und Markterfahrungen der Softwareentwickler zu verknüpfen.

Aus dieser Konstellation heraus wäre es dann sinnvoll, der breiten Fachlehrerschaft im Rahmen von Fortbildungsveranstaltungen diese neuen Lernprogramme mit all ihren Vor- und Nachteilen vorzustellen.

## 1.5 Einsatz elektronischer Medien

Eine optimale didaktische Vorführung eines EDV-Programms ist oft nur mit sehr aufwendigen Video-Beamern oder LCD-Screens in Kombination mit Overhead-Projektoren möglich, was zusätzlich eine Verdunkelungsmöglichkeit des EDV-Raums voraussetzt. Eine Alternative hierzu wäre eine Bildschirm-Verbundsoftware (z.B. MasterEye für Windows 95/NT) im Intranet, welche es gestattet, dass der Lehrerbildschirm als Fenster auf den Schülermonitor erscheint. Die Schüler können so die Vorlage des Lehrers einsehen und gleichzeitig in der eigenen Anwendung weiterarbeiten, wobei der Lehrer jederzeit zwischen Fenster- und Vollbildmodus auf dem Schülerbildschirm umschalten kann. Im Vollbildmodus ist die Tastatur und die Maus des Schülers gesperrt, was nun die volle Aufmerksamkeit des Schülers auf die Lehrerdemonstration bezweckt.

Arbeiten die Schüler im "Fenstermodus" kann der Lehrer mit dieser Software jederzeit auf jeden beliebigen Schülerrechner per Mausklick Einsicht nehmen und in das Schülerprogramm helfend eingreifen. Die Überwachung des Schülermonitors durch den Lehrerrechner reduziert zugleich die Gefahr, dass Schüler in andere Programme abtauchen oder gar das Betriebssystem sabotieren. Zusätzlich kann jede Schülermonitordarstellung den anderen Schülern im Intranet präsentiert werden.

Die verwendete Sprache in den elektronischen Medien wird beim Fremdsprachenlernen von Englisch zugleich zum Lerninhalt, welcher sich in der Computerperipherie handlungsorientiert präsentiert. Ansonsten sind nur minimale EDV-Kenntnisse zur Bearbeitung der Aufgaben und zum Handling von modernen benutzerfreundlichen und selbsterklärenden elektronischen Medien notwendig, wenn sie sich einfach aus einem Menüpunkt heraus starten lassen. Für einen stabilen Lernbetrieb am Computer ist es allerdings unerlässlich, dass in einer Einführungsveranstaltung der Umgang mit dem Rechner wie Ess- und Trinkverbot, saubere Hände, Virenschutz, sauberes Ein- und Aussteigen aus dem Programm etc. geklärt wird. Besonders hilfreich ist es, einen Klassenspiegel zu erstellen und jedem Schüler seinen eigenen Rechner zuzuweisen, um die Verantwortlichkeit klarzustellen.

Der Schülerarbeitsplatz sollte flexibel gestaltet sein, damit auch mehrere Schüler an einem PC arbeiten können. Um dies zu gewährleisten, wären auch höhenverstellbare Bürodrehstühle optimal. Auch eine Verdunkelungsmöglichkeit müsste gegeben sein, um die Hardware vor UV-Strahlen und Erwärmung zu schützen und um das Spiegeln der Monitore zu verhindern. Zur ergonomischen Arbeitsplatzgestaltung sind die einschlägigen Arbeitsschutzbestimmungen zu beachten.

Der PC-Raum sollte nicht mehr als 15 Arbeitsplätze (incl. Lehrerarbeitsplatz) aufweisen, so dass man mit Lerngruppen bis 18 Schüler noch sinnvoll arbeiten kann. Wenn man davon ausgeht, dass durchschnittlich immer ein PC defekt ist, dann verbleiben für die Schüler noch 14 PCs, so dass vier PCs mit einem Lerntandem belegt werden können und die restlichen 10 PCs stehen zur Einzelarbeit zur Verfügung.

Das oben beschriebenen Projekt wurde in drei verschiedenen Computerräumen durchgeführt, wobei jeweils die Hardwareausstattung für die Raumwahl ausschlaggebend war. Es wurde somit nur dann der Multimedia Raum beansprucht, wenn die Software auch CD-ROM-Laufwerk mit Soundein- und ausgabe erforderte. Einfacher "gestrickte" Programme auf Disketten wurden in Computerräumen mit 80486ern eingesetzt, um die Ressourcen der Schule optimal zu nutzen.

Komplexe CD-ROM-Programme mit Videoclips, Soundein- und -ausgabe waren nicht über das Netz (Win-NT) lauffähig, sondern mussten am einzelnen Arbeitsplatz mit separater CD-ROM betrieben werden, da sonst der Sound nur bruchstückhaft ankam.

## 1.6 Ausblick

Im Schuljahr 1998/99 wird versucht, die Schwierigkeiten, die sich bei dem obengenannten Projekt durch den Einsatz mehrerer Softwarepakete mit unterschiedlichsten Hardwareanforderungen ergaben, dadurch zu umgehen, in dem mit nur einem Softwarepaket gearbeitet (*TELOS* Telematics Enhanced Language Learning & Tutoring Systems (*LINK*)) wird, welches sowohl auf die Sprachproduktion (sprechen, schreiben, als auch auf die Sprachrezeption (hören, lesen) eingeht und als *Multimediaautorenpogramm* zusätzlich die Option der eigenen Text- Film-, Bild- und Toneingabe zu bereits bestehenden Lektionen eröffnet.

## 2 Unterrichtsplanung für eine ausgewählte Unterrichtslektion

### 2.1 Analyse der Rahmenbedingungen

#### 2.1.1 Anthropogene und soziokulturelle Voraussetzungen

Das Unterrichtsprojekt wurde an der Kaufmännischen Berufsschule bei den Einzelhandelskaufleuten im Fach Englisch als Wahlpflichtfach im Rahmen des E-Programms umgesetzt. Die Items des Fragebogens "Fragebogen vor dem PC-Einsatz" ergaben folgende Merkmale:

Die Klasse setzt sich aus 15 Mädchen und 3 Jungs zusammen. 12 der Schülerinnen haben Real- schulabschluss 2 Schülerinnen mit Realschulabschluss haben bereits das Berufskolleg I abgeschlossen. Die anderen 6 Schülerinnen und Schüler haben Hauptschulabschluss. 10 haben nach eigenen Angaben gute Computerkenntnisse, 7 wenige und einer gar keine Computerkenntnisse. Bereits 3

Schüler haben mit Lernprogrammen (CBT) Erfahrungen gemacht, die anderen haben ihre Computererfahrungen bei der Textverarbeitung gesammelt. 8 Schülerinnen und Schüler besitzen zu Hause noch keinen Computer, weitere 8 besitzen einen Pentium mit CD-ROM Laufwerk und Soundkarte und 2 Schüler besitzen einen 80 386er. Das Alter der Schüler liegt zwischen 17 und 19 Jahren. Sie erwarten vom Computerlernen vor allem ein angenehmeres, leichteres und erfolgreicherer Lernen.

Die Rolle des Lehrers wird beim Computerlernen schwerpunktmäßig darin gesehen, dass er in das Thema einführt und bei Fragen und Unklarheiten hilft.

Die Fremdsprachenkenntnisse in Englisch entsprechen den Schulabschlüssen. Die 12 Schülerinnen mit Realschulabschluss sind im Bereich aller Sprachkompetenzen wie aktiver und passiver Wortschatz, Textverständnis, Lesen und aktiver Grammatikgebrauch besser als die Schülerinnen und Schüler mit Hauptschulabschluss. Die Leistungsunterschiede sind gravierend und bedürfen unabhängig von der Medienwahl einer Binnendifferenzierung. Das Interesse an der englischen Sprache und das Bewusstsein, dass Englisch als Weltsprache für das eigene berufliche Fortkommen von großer Bedeutung ist, kann man Allen zusprechen.

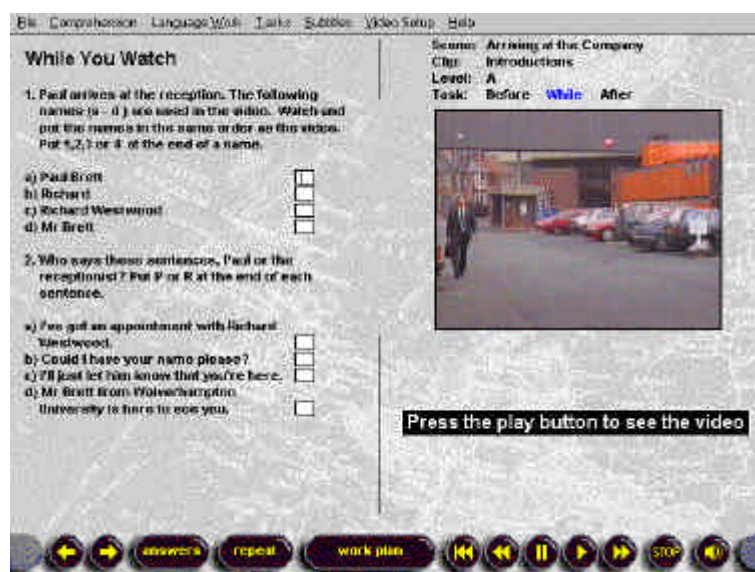
## 2.1.2 Organisatorische Rahmenbedingungen

Die äußeren Gegebenheiten beim Einsatz elektronischer Medien spielen bei der Umsetzung im Unterricht eine wesentliche Rolle. So sind die Computerräume mit lediglich zwölf Arbeitsplätzen ausgestattet, wobei die Lerngruppe beim Modellversuch 18 Schüler umfasste. So müssen zwangsläufig sechs Arbeitsplätze (wenn alle Rechner funktionieren) doppelt besetzt werden, oder eine Gruppe wird separat parallel konventionell beschult. Bei der doppelten Besetzung eines Computerarbeitsplatzes gibt es die Möglichkeit, dass man den Schülern die Auswahl ihres Partners überlässt oder der Lehrer die Auswahl vornimmt. Es hat sich herauskristallisiert, dass es am sinnvollsten ist, wenn der Lehrer die Einteilung vornimmt, jedoch bestimmte Präferenzen der Schüler mit berücksichtigt. Für die ausgewählte Unterrichtslektion wurden drei Arbeitsplätze mit Lerntandems besetzt, wobei die Schüler sich ihre Partner selbst auswählen konnten.

## 2.2 Didaktische Analyse

### 2.2.1 Struktur der Lerninhalte

Der Lehrplan (L-92/2458) betont für die obengenannte Zielgruppe, dass in einer Zeit zunehmender internationaler wirtschaftlicher Verflechtungen es immer wichtiger wird, dass man in allen Bereichen



des beruflichen und privaten Lebens über fremdsprachliche Kenntnisse verfügen soll. Hierbei spielt Englisch als internationale Handels- und Verkehrssprache eine herausragende Rolle. Deshalb sollen die Schüler der Kaufmännischen Berufsschulen in die Lage versetzt werden, die englische Sprache

der Situation angemessen als Mittel der Verständigung einzusetzen. Hierfür wurde das Thema "Introduction to a Company" gewählt, welches einen Einblick in eine Brauerei für traditionelles britisches Bier gewährt, gewählt.

Laut Lehrplan sollten sich die Lerninhalte an den fremdsprachlich relevanten Situationen der Berufswirklichkeit der Auszubildenden orientieren, um damit den Schülern die handlungsorientierte Verwendung der Fremdsprache zu ermöglichen. Die zu vermittelnden Fähigkeiten und Fertigkeiten sind in den vier Skills: hören, sprechen, lesen und schreiben angesiedelt und über die Bereiche Lautlehre, Wortschatz und Grammatik zu vermitteln.

## 2.2.2 Auswahl und Begrenzung der Lerninhalte

Das Lernprogramm stellt die Beschäftigten, die in der Brauerei arbeiten, vor und vermittelt die Atmosphäre in einer britischen Firma mit authentischem Wirtschaftsenglisch, wie es im Geschäftsleben gebraucht wird. Die Schüler verbessern ihr Hörverständnis beim Analysieren der Videoclips, sie verbessern ihr Textverständnis beim Bearbeiten der Texte und können wahlweise eine Vokabelbank, unregelmäßige Verben oder gesonderte Grammatikübungen anwählen.

Der integrierte Videofilm besteht aus fünf verschiedenen Sequenzen - *der Ankunft in der Firma (Arriving at the Company)* (für die Unterrichtslektion ausgewählt), einem Interview mit dem Geschäftsführer, einer Beschreibung des Herstellungsverfahrens, einem Interview mit dem Leiter der Marketingabteilung und einer Diskussion zwischen Angestellten aus dem mittleren Management.

Nachdem die Schüler im Bereich Comprehension "Arriving at the Company" angewählt haben, wählen sie den ihnen gemäßen "Level A" und bearbeiten nacheinander die Bereiche: 1. *Introduction*, 2. *Getting a Visitors Card* und 3. *Meeting Richard Westwood* mit den jeweiligen Verständnisaufgaben jeweils "Before you Watch", "While you Watch" und "After you Watch". Über den Repeat-Knopf ist es jederzeit möglich, eine Aufgabe zu wiederholen oder den Film noch einmal anzuschauen. Während dem Bearbeiten erfolgt eine sofortige Rückmeldung über die richtige oder falsche Lösung. Weiterhin besteht die Möglichkeit, den Film mit oder ohne Text als Untertitel zu betrachten. Im Untertitel sind als Hypertext bestimmte Wörter hervorgehoben, zu denen weitere Informationen abgerufen werden können.

Der Hauptmenüpunkt "Language Work" ermöglicht Übungen zu den Bereichen Grammar wie Active/Passive, Present Perfect, If-Sentences etc., sowie Vocabulary mit Wortgruppen wie Meetings, Advertising, Brands etc., weiterhin Functions mit Greeting, Polite Request, Opinions etc., sowie Pronunciation mit Sounds wie "th", "f"-v", "p"-b" etc.

Ein "Work Plan" demonstriert die Lernfortschritte und ist darüber hinaus ein Navigationswerkzeug, welches dem Lerner zeigt, welche Aufgaben bereits mit wieviel Prozent gelöst wurden.

## 2.2.3 Analyse der Lernziele

### a) Richtziele, Schlüsselqualifikationen

Der Lehrplan (L-92/2458) betont für die obengenannte Zielgruppe, dass in einer Zeit zunehmender internationaler wirtschaftlicher Verflechtungen es immer wichtiger wird, dass man in allen Bereichen des beruflichen und privaten Lebens über fremdsprachliche Kenntnisse verfügen soll. Hierbei spielt Englisch als internationale Handels- und Verkehrssprache eine herausragende Rolle. Deshalb sollen die Schüler der Kaufmännischen Berufsschulen in die Lage versetzt werden, die englische Sprache der Situation angemessen als Mittel der Verständigung einzusetzen.

Laut Lehrplan sollten sich die Lerninhalte an den fremdsprachlich relevanten Situationen der Berufswirklichkeit der Auszubildenden orientieren, um damit den Schülern die handlungsorientierte Verwendung der Fremdsprache zu ermöglichen.

Die Schlüsselqualifikation "Teamfähigkeit" wird angestrebt durch eine wechselseitige Arbeitsorganisation in Lerntandems. Die Schlüsselqualifikation "Erlernen der vierten Kulturtechnik "Umgang mit dem Computer" wird durch den Einsatz des Mediums Lernsoftware gewährleistet.

### b) Fachliche Grobziele

Die fachlichen Grobziele sind im Lehrplan unter Teil 3 "Themenbereiche" im Bereich 3.1 "Ausbau und Organisation eines Betriebes": "Produkte und Dienstleistungen", im Bereich 3.2 "Formen der Außenkontakte": "Begrüßen und Betreuen von Gästen und Geschäftspartnern", "Telefonieren" und im Bereich 3.3 "Geschäftsreise": "Hotelbuchung" aufgelistet.

### c) Fachliche Feinziele

Die fachlichen Feinziele ergeben sich aus der Ableitung der Richt- und Grobziele für die vier Skills *lesen schreiben, sprechen und hören/ verstehen*, wobei der Bereich *sprechen* über das Lernprogramm nicht erreicht werden kann, da es über keine Spracheingabemöglichkeit verfügt. Dieser Bereich wird durch *Rollenspiele* abgedeckt. Die entscheidenden *Sprechfunktionen* sowie die *grammatisch relevanten Strukturen* werden den Schülern durch Printmedien zur Verfügung gestellt (Computerausdruck der Übungen). Durch diese Vorgehensweise ist auch für das neue *Vokabular* eine *Stoffsicherung* gewährleistet.

## 2.3 Methodisch-mediale Analyse

### 2.3.1 Lehr- und Lernstrategien

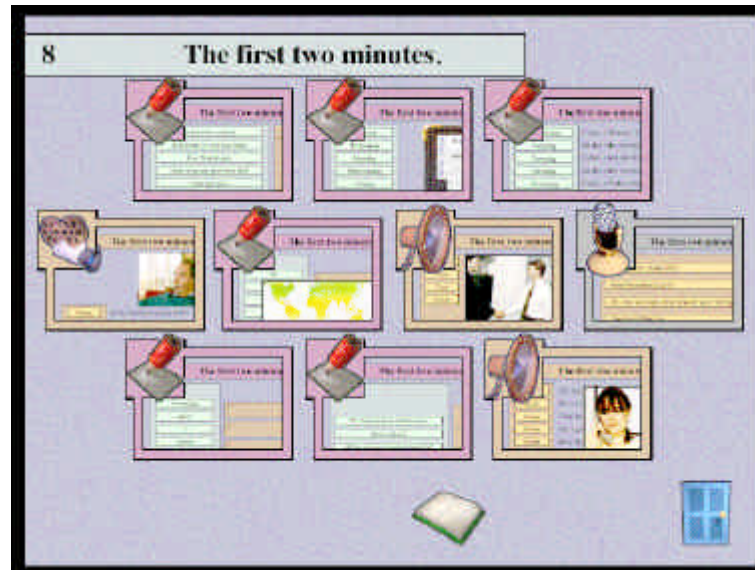
#### a) Unterrichtsphasen

Nach einer 20-minütigen Einführungs- und Motivationsphase im Bereich "Umgang mit dem Multimedia-Lernprogramm Wirtschaftsenglisch - multimedial", "Ziele und Inhalte des Lernprogramms" und "Festigung und Wiederholung der notwendigen stofflichen Voraussetzungen (Redewendungen, Vokabular)" navigieren die Schüler 50 Minuten selbständig durch das Programm, anschließend kommt eine 10-minütige schriftliche Wiederholungs-, Vertiefungs- und Stoffsicherungsphase mit einem Lückentext als Printware und abschließend ein 10-minütiges Rollenspiel mit dem Titel "Arriving at the Company" mit den Inhalten "Introduction" und "Getting the Visitors Card".

#### b) Sozialformen

Die 18 Schülerinnen und Schüler arbeiten an 12 Computern, das bedeutet, dass an 6 Computern in Einzelarbeit und an den restlichen 6 Computern in Partnerarbeit gelernt wird, wobei sich die Schüler ihre Lernpartner selbst aussuchen können. Die Einführungs- und die Stoffsicherungsphase erfolgt im Plenum, wobei die Erfolgsicherung als Einzelarbeit erfolgt. Das Rollenspiel läuft über freie Dialoge.

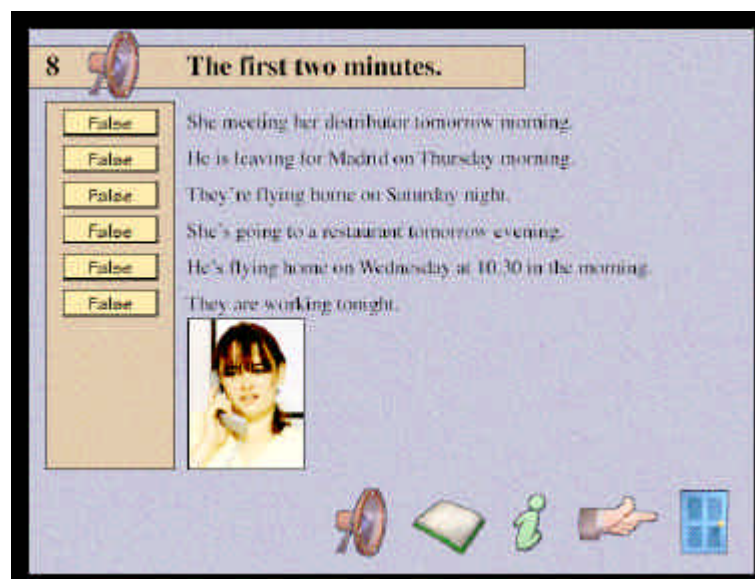
### c) Aktionsformen



Die Aktionsform ist in der Einführungsphase durch einen Lehrervortrag gekennzeichnet. Anschließend übernimmt das Lernprogramm die Moderation. Die Stoffsicherungsphase "Rollenspiel" ist impuls-gesteuert.

### d) Methodenkonzeption

Die Einführungs- und Motivationsphase zu den Bereichen "Umgang mit dem Multimediaprogramm" und "Ziele und Inhalte des Lernprogramms" erfolgt deduktiv, der Bereich "Festigung und Wiederholung der notwendigen stofflichen Voraussetzungen (Redewendungen, Vokabular)" erfolgt induktiv, d.h. durch spielerische Lösungsversuche. Das Lernprogramm ist grundsätzlich induktiv angelegt, die Regelabfrage zu den Grammatikaspekten ist jedoch deduktiv konzipiert.



### e) Unterrichtsprinzipien

Das Unterrichtsprinzip "Anschauung" ergibt sich aus dem Einsatz des audiovisuellen Multimedia-Programms. "Methodenwechsel" erfolgt nach jeder Unterrichtsphase. Die Schüleraktivität ist durch das Bearbeiten des Multimedia-Programms, beim Ausfüllen des Lückentextes und beim Einsatz im Rollenspiel gewährleistet. Die Erfolgsicherung wird durch die Lösung des Lückentextes erzielt.

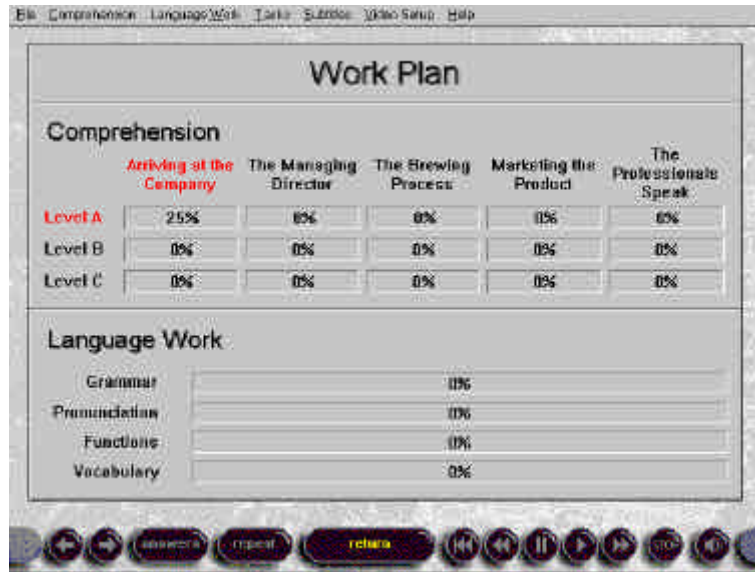
## 2.3.2 Medien

Als Medien werden in der Einführungsphase der Computer als Demonstrationsobjekt in Form eines LCD-Screens zusammen mit dem Overhead eingesetzt, anschließend kommt das Multimediaprogramm zum Einsatz und in der Stoffsicherungsphase arbeiten die Schüler mit einem zum Lückentext

aufbereiteten Computerausdruck, welcher über den Overhead von den Schülern selbständig korrigiert wird. Für das Rollenspiel werden im Programm dargebotene Grafiken über den Overhead als Impulse eingesetzt.

### 2.4 Erfolgsicherung/ Erfolgskontrolle

Die Erfolgskontrolle und Stoffsisicherung wird über eine 10-minütige schriftliche Wiederholung und Stoffsisicherungsphase mit einem Lückentext als Printware und abschließend einem 10-minütigen Rollenspiel mit dem Titel "Arriving at the Company" mit den Inhalten "Introduction" und "Getting the Visitors Card" erzielt. Die Lerninhalte werden in der nächsten Klassenarbeit abgeprüft.



## 3 Unterrichtsablaufplan

Zeit (Min.)	Phasen	Hinweise zu Phasen	Methodenkonzeption, Aktions- u. Sozialformen	Medien, Lernzielkontrolle
20	Einführungs- u. Motivationsphase	1. Präsentationsstufe: Ziele, Inhalte, 2. Übungsstufe: Festigung, Wiederholung	LV: 1. deduktiv, expositorisch LS: 2. induktiv, fragend-entwickelnd	OH, LCD
50	Übungsphase, WP, ES, EK	selbständiges Navigieren im Programm, Programmverzweigung je nach Leistungslevel	CEA/ CPA: induktiv Grammatikerklärung: deduktiv	MM
10	Anwendungsphase, ES, EK	Wiederholung, Vertiefung, Stoffsisicherung	EA	AB, OH
10	Kommunikationsphase, EK	Rollenspiel	SS, impuls-gesteuert	OH

**Legende**

Unterrichtsphasen	Medien	Sozialformen/ Methoden:	Erfolgsicherung/ Erfolgskontrolle
MP: Motivationsphase	TA: Tafelanschrieb	EA: Einzelarbeit	ES: Erfolgsicherung
EP: Einführungsphase	AB: Arbeitsblatt	PA: Partnerarbeit	EK: Erfolgskontrolle
WP: Wissensbeschaf- fungsphase	OH: Overhead	LV: Lehrervortrag	
SP: Stoffsicherungsphase	LCD: LCD-Screen	LS: Lehrer-Schüler Gespräch	
	MM: Multimediasoftware	SS: Schüler-Schüler-Gespräch	

## 4 Literatur und Anlage

**Doyé, P. (1974).** Systematische Wortschatzvermittlung im Englischunterricht. Hannover: Schroedel.

**Hinz, K. (1977).** Grammatik im Englischunterricht. Hannover: Schroedel.

**Hahn, N.; Künzel, S.; Wazel, G. (1998).** Multimedia - eine neue Herausforderung für den Fremdsprachenunterricht. Frankfurt: Lang Verlag, 2. Aufl.

**Issing, J.; Klimsa, P. (1997).** Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz.

**Jung, U. (1991).** Phasengerechter Medieneinsatz im Englischunterricht. Der fremdsprachliche Unterricht (Englisch), 4/91, 112-120.

**Kohn, K. (1994).** Distributive language learning in a computer-based multilingual communication environment. In H. Jung & R. Vanderplank (eds.) *Barriers and bridges: media technology in language teaching*. Frankfurt a.M.: Peter Lang Verlag, 31 - 43.

**Kohn, K. (1995).** Perspectives on computer-assisted language learning. *ReCALL* 7:2, 5 - 19.

**Mayer, W. P.; Seter, G. (1995).** Computer-Kids. Ravensburg: Otto Maier Verlag, 2. Aufl.

**Mindt, D. (1983).** Unterrichtsplanung Englisch für die Sekundarstufe I. Stuttgart: Klett.

**Neuner, G. (Hrsg.) (1978).** Pragmatische Didaktik des Fremdsprachenunterrichts. Paderborn: Schöningh Verlag.

**Neuner, G. (1985).** Computergestützter Fremdsprachenunterricht. München: Langenscheidt.

**Papert, S. (1998).** Die vernetzte Familie. Stuttgart: Kreuz Verlag.

**Rüschhoff, B. (1988).** Fremdsprachenunterricht mit computergestützten Materialien. Didaktische Überlegungen und Beispiele. München: Hueber.

**Rüschhoff, B. (1997).** Fremdsprachenlernen mit dem Computer: neue Möglichkeiten zur Förderung von Fremdsprachenkenntnissen für den Beruf. Bielefeld: Bertelsman