Bewertung der Förderung sprachlicher Fähigkeiten durch Deutschlernsoftware nach den Kriterien des gemeinsamen europäischen Referenzrahmens

Yunus Alyaz
Uludağ Üniversitesi (Bursa, Türkiye)

In dieser Arbeit wird die Förderung sprachlicher Fähigkeiten in zwei Deutschlernprogrammen in Anlehnung an die Kriterien des gemeinsamen europäischen Referenzrahmens untersucht: *Einblicke Multimedia Language Trainer* des Goethe-Instituts und *Tell me More Sprachkurs Deutsch als Fremsprache* von Auralog Software. Wie viele moderne Fremdsprachenerwerbskonzepte basiert auch der Gemeinsame europäische Referenzrahmen (GER, oder Common European Framework [CEF]), dessen theoretische Grundlagen vom Zertifikat Deutsch (ZD) und vom Österreichischen Sprachdiplom Deutsch (ÖSD) übernommen wurden, vorwiegend auf dem handlungsorientierten, kommunikativen Ansatz. Den Kern vom GER, ÖSD und ZD bildet die Entwicklung von rezeptiven, interaktiven und produktiven Fertigkeiten mittels Themen und Situationen bzw. Szenarien, durch die das sprachliche Material vermittelt werden soll. In dieser Arbeit werden die Themen und Situationen sowie die rezeptiven, interaktiven und produktiven Fertigkeiten beschrieben, die von Lern- und Lehrwerken, also auch von Lernsoftware, zu berücksichtigen sind, und zwei Lernprogramme werden nach diesen Kriterien untersucht.

1. Computerunterstütztes Fremdsprachenlernen

Wir leben in einem technischen Zeitalter, und fast alle Bereiche unseres Lebens werden von der Computertechnologie beeinflusst oder geprägt, da sie ein unentbehrlicher Bestandteil der modernen Informationsgesellschaft geworden ist. Die rasche Entwicklung, besonders in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, ist nicht nur materieller oder technischer Art, sondern die Lebensgewohnheiten im Alltag, Techniken und Methoden in den Schulen, in den Werkstätten, in den Büros, kurz gesagt in allen Bereichen des Lebens ändern sich unter dem Einfluss des Computers. Ein Ort ohne Computer ist heute kaum vorstellbar. So wie in allen Bereichen hat der Computer seinen Platz auch im Schulwesen eingenommen, wo er zu verschiedenen Zwecken und auf verschiedene Art und Weise verwendet wird, wie z. B. als Lehr- und Lernmittel zur Klassen- und Einzelarbeit, zur Kommunikation und zum Fernstudium über das Internet. Durch den Computer ist auch eine Fülle neuer Termini wie "Computer im Schulwesen," "Computertechnologien im Schulwesen" "Neue Medien/Technologien im Schulwesen," "Computer Based Instruction," "Computer Assisted Instruction", und Akronyme wie CBI, CAI, CALL usw. in den Schulalltag eingedrungen (Painer 42).

Der Computereinsatz im (Fremdsprachen-) Unterricht ging anfangs von der angelsächsischen Welt aus. Heute wird der Computer in fast allen Ländern der Welt und in den verschiedenen Schultypen und Schulstufen verwendet. Während der Schwerpunkt der ersten Beispiele des computerunterstützten Fremdsprachenunterrichts nordamerikanischer Herkunft und daher englischsprachig war, wird der Computer heute wie in vielen europäischen Ländern auch in den deutschsprachigen Ländern unter anderem zur Vermittlung des Deutschen als Fremdsprache eingesetzt.

Die unterschiedlichen Rollen des Computers im Unterricht werden durch ihren Verwendungszweck bestimmt. Die Verwendung hängt von vielen Faktoren ab: Software, Lehrer, Lerner, Kompo-

nenten des Computers etc. In den 80er-Jahren wurden z.B. Präsentation, Telekommunikation und Datenübertragung etc. nicht zu den Funktionen des Computers gezählt. Während die Funktionen des Computers anfangs darauf beschränkt waren "Gegenstand im Informatikunterricht", "Träger und Vermittler von Informationen" sowie "Werk- und Denkzeug zur Textverarbeitung und Datenverarbeitung" zu sein, wurde die Liste seiner Funktionen mit den Entwicklungen im Lauf der Zeit immer grösser. Mit der Entstehung der Multimediatechnologie wurde der Computer unter anderem zu einem Unterrichts- und Kommunikationsmittel (vgl. Fickert 17; Schröder 12). Die Funktionen des Computers im Fremdsprachenunterricht werden in Abbildung 1 dargestellt:

Die meiste Lernsoftware der 70er- und 80er-Jahre wurde von Programmierern geschrieben, die über keine fremdsprachlichen methodisch-didaktischen Kenntnisse verfügten, oder von solchen mit methodisch-didaktischen Qualifikationen (die meisten waren FremdsprachenlehrerInnen), aber schwachen Programmierkenntnissen. Und nur wenige Software wurde mit Lernergruppen getestet, bevor sie auf den Markt kam. Es wurden entweder die elektronischen Versionen der schon vorhandenen gedruckten Lernmaterialien (Lehrbücher, Wörterbücher etc ...) oder nur Drillübungen hergestellt, die lediglich isolierte Lerninhalte vermittelten und nichts anderes als mechanische Übungsprozesse anboten. Viele Programme wurden ohne genaue Entwicklungs- und Planungsforschungen im

Computer im Fremdsprachenunterricht

Lernen/Üben	*Kommunikation*	*Kognition*	*Information*	*Materialien-entwicklung*
Programme vom Tutor, Drill bis zur komplexen Simulation	z.B. Kontakt über die Klasse hinaus —für Lehrend und Lenrnen, durch Chat, E-Mail, Datenübertragung durch FTP u.a.	z.B. Hilfen beim Verstehen von Grammatik, Hör- uund Lestexten	z.B. landeskundliche Informationen mit Hilfe von Lexika und Internet	Herstellung und Bearbeitung von Multimediamaterialien jeder Art, Textbearbeitung mit Korrekturfunktion

Abb. 1 : Die Leistungsbereiche des Computers im Fremdsprachenunterricht

All diese Funktionen des Computers als ein Unterrichtsmittel sind durch bestimmte Programme möglich. Wie jedes andere Lehr- und Lernmittel muss auch Lernsoftware bestimmte Voraussetzungen erfüllen, damit eine effektive Arbeit mit ihr möglich wird. Die Qualität der Lernprogramme wird nach methodisch-didaktischen und technischen (z. B. audiovisuelle Komponente) Kriterien beurteilt, z. B. ob ihre Inhalte die Bedürfnisse der Lernenden decken, ob sie audiovisuelle Aktivitäten fördern oder interkulturelle Elemente etc. enthalten. Die Lernprogramme, deren Konzept auf strukturalistischen Theorien basierten, enthielten mehr metasprachliche Elemente als kommunikative, mehr Drill-Übungen zur Verfestigung sprachlicher Strukturen als Übungen zur Entwicklung kommunikativer Kompetenz. Bei der Beurteilung sollten auch der Ansatz und das Ziel der Lernsoftware berücksichtigt werden.

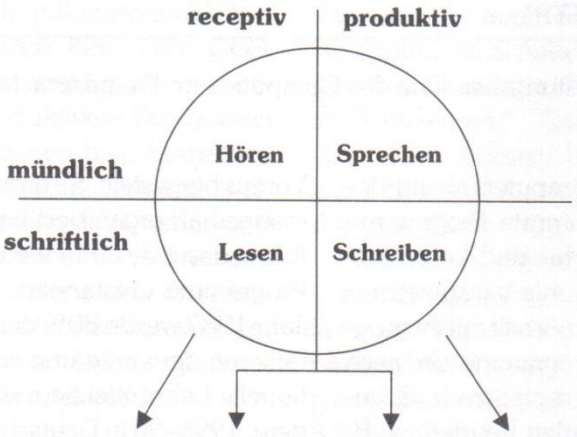
Voraus hergestellt. So hatte CALL zum größten Teil mangelhaft organisiert begonnen. Diese Tatsache führte dazu, dass nur wenige qualitativ akzeptable Programme entstanden. In einer Bewertung im Jahr 1987 wurde 80% der Schulsoftware als qualitativ minderwertig und sogar schlechter als traditionelle Lehrmittel beurteilt (Thomé 18). Eine andere, 1995–96 in Deutschland durchgeführte Softwarebewertung, bei der ca. 2500 Lernprogramme analysiert wurden, zeigte, dass kaum 10% der analysierten Lernprogramme pädagogisch empfehlenswert waren (Mitzlaff 99). Im Lauf der Zeit haben die Buchverlage mit langfristigeren Lernsoftwareprojekten angefangen, und es wurden in vielen westlichen Ländern Institute gegründet, die den Softwaremarkt beobachten und die erschienenen Lernprogramme analysieren und bewerten, um die Lernsoftwareentwicklung und computer-

gestützten Unterricht zu organisieren. So entstand besonders seit den 90er-Jahren relativ bessere Lernsoftware. Man kann aber immer noch nicht behaupten, dass jede moderne Lernsoftware die Anforderungen der Fremdsprachenmethodik und -didaktik erfüllt. Daher sollten technische und pädagogische Standards bzw. Kriterien zur Software-Evaluation erstellt werden (Bader 20). Dabei werden die didaktischen Kriterien, die die sprachlichen Fähigkeiten betreffen, nicht nach der herkömmlichen Einteilung wie Lesen, Schreiben, Sprechen und Hören betrachtet, sondern nach dem weiterentwickelten Konzept des CEF, das vom ZD und vom ÖSD übernommen wurde: nämlich nach rezeptiven, produktiven und interaktiven Fertigkeiten, die sich wieder in mündliche und schriftliche einteilen lassen. Die Möglichkeiten der Programme sollen hinsichtlich dieser Fertigkeitsbereiche untersucht werden.

2. Förderung sprachlicher Fähigkeiten nach dem gemeinsamen europäischen Referenzrahmen

Die sprachlichen Fähigkeiten werden in fremdsprachenmethodischen Ansätzen im allgemeinen in 4 Gruppen geteilt, nämlich Leseverstehen, Hörverstehen, Schreiben und Sprechen. In Weiterführung und Abänderung dieser traditionellen Einteilung werden die sprachlichen Fähigkeiten in ÖSD und ZD drei Hauptbereichen, nämlich nach rezeptiven, interaktiven und produktiven Fertigkeiten zugeordnet (Muhr 19–21). Diese Fähigkeiten bilden auch die lernzieltheoretischen Grundlagen von ZD und ÖSD. Die traditionellen Benennungen der Fähigkeiten, wie Leseverstehen als visuelle Rezeption, Hörverstehen als auditive Rezeption, Schreiben und Sprechen als interaktiv-produktive Fertigkeiten, werden diesen 3 Fertigkeitsbereichen zugeordnet (Abb. 2). Im Anschluss an diese Fähigkeiten fügt ZD noch zwei Fähigkeiten hinzu; Sehverstehen und Hörsehverstehen (HSV) als Teilbereiche der rezeptiven Fertigkeiten (Zertifikat Deutsch 19–27).

Wie aus der Tabelle in Abbildung 2 abzulesen ist, werden die Fertigkeiten nach audio-visuellen und schriftlichen Bereichen unterschieden. Zur audio-visuell-rezeptiven Kompetenz gehören Hörsehverstehen und Sehverstehen, da Hören, Sehen, Hören-und-Sehen auf auditiven und / oder visuellen Ebenen geschehen. Zur audio-visuell-interaktiven Fertigkeit gehört das dialogische Sprechen und zur audio-visuell-produktiven Fertigkeit gehört monologisches Sprechen als auditiv-sprachliche, mündliche Aktivität. Beim dialogischen Sprechen als audio-visuell-interaktive Fertigkeit handelt es sich um eine partnerbezogene, gegenseitige Kommunikation, in der die Partner auf Äußerungen reagieren. Das interaktive Sprechen unter-



	Rezeption	*Interaktion*	*Produktion*
Audio-visuell	Hörverstehen Hörsehverstehen Sehverstehen	Dialogisches Sprechen	Monologisches Sprechen
Schriftlich	Leseverstehen	Dialogisches Schreiben (z.B. Brief, E-Mail)	Monologisches Schreiben

Abb.2. Rezeptive, interaktive und produktive Fertigkeiten

scheidet sich von dem nicht an einen Dialogpartner gerichteten, rein mündlich-produktiven Sprechen durch den (weitgehenden) Wegfall des Interaktionsfaktors, d.h. beide Fertigkeiten gehören zwar zum auditiven Bereich, auf der Realisierungsebene jedoch verfügen sie über unterschiedliche Merkmale. Die traditionelle Benennung wie z. B. "Sprechen" vernachlässigt diesen Aspekt der mündlichen Fähigkeit. Ähnliches gilt auch für die traditionelle Benennung "Schreibfertigkeit". Auch das dialogische Schreiben als interaktive Kompetenz hat etwas andere Voraussetzungen als das rein produktive Schreiben, obwohl beide zum schriftlichen Bereich gehören. Das Leseverstehen gehört zur schriftlich-rezeptiven Fertigkeit. Schreiben und Lesen sind schriftliche Aktivitäten, unterscheiden sich aber voneinander in Rezeptivität, Interaktivität und Produktivität. Die sprachlichen Fertigkeiten werden nach dem CEF-Konzept nun folgendermaßen formuliert.

Die Sprache bzw. sprachliche Handlungen als ein menschliches Phänomen existieren nicht für sich selbst, sondern sind an bestimmte Situationen und Themen gebunden. Fragt der Lernende z.B. "Wie geht es dir?," bezieht sich diese Äußerung automatisch auf eine alltägliche Situation. Die eventuellen Antworten auf diese Frage — je nach der Beziehung der Kommunikationspartner — hängen unter anderem vom jeweiligen Thema ab, wie z. B. Prüfungen, das Wetter, Partys etc. Im ZD z.B. werden die wichtigen Themen (z. B. Person, Menschlicher Körper, Gesundheit, Wohnen, Orte, Natur und Umwelt u.a.), Szenarien (jemanden einen Gefallen tun, Alltagsgespräche, sich beschwerden u.a.) und Situationen beschrieben. Lern- und Lehrmittel jeder Art sollten diese Aspekte der Sprache berücksichtigen.

3. Förderung sprachlicher Fähigkeiten durch Deutschlernsoftware

Hier sollen die DaF-Lernprogramme *Einblicke* und *Tell Me More* auf die Förderung sprachlicher Fähigkeiten hin untersucht werden, d.h. was sie zur Entwicklung von interaktiv-kommunikativen und sprachsystematischen Fähigkeiten anbieten, wie sie die Inhalte vermitteln und welche Trainingsformen sie dem Lernenden anbieten. Diese analytische Untersuchung soll ergeben, inwiefern diese Programme mit ihren Möglichkeiten die Kriterien einer angemessenen DaF-Didaktik erfüllen. Dabei werden die Programmangebote nach den methodisch-didaktischen Kriterien des gemeinsamen europäischen Referenzrahmens bewertet, die oben erläutert wurden. Die Untersuchung und die Beurteilung sollen hier unter kommunikativ-interaktiven (Themen, Situationen, rezeptive, interaktive und produktive Fertigkeiten) und kognitiven (sprachsystematische Bereiche) Perspektiven durchgeführt werden. Wie oben beschrieben wurde, werden hier unter den kommunikativ-interaktiven Bereichen die Themen, Szenarien, Situationen und Sprechabsichten, rezeptive (Lese-, Hör- und Hörsehverstehen), interaktive (dialogisches Sprechen und dialogisches Schreiben) und produktive (monologisches Sprechen und monologisches Schreiben) Fertigkeiten verstanden; die Möglichkeiten der Programme sollen in Bezug auf diese Fertigkeitsbereiche untersucht werden.

Die Themen und landeskundlichen Informationen bilden einen wichtigen Teil des Fremdsprachenunterrichts. Durch Themen und Situationen wird die Verbindung zwischen der Sprache und der Wirklichkeit geschaffen. Im Rahmen der Themen erfüllen auch die landeskundlichen Informationen die Interkulturalitätsfunktion des Fremdsprachenunterrichts. Lehrwerke jeder Art (gedruckt oder elektronisch) vermitteln die Sprache im Zusammenhang bestimmter Themen und enthalten landeskundliche Informationen. Die Themen dienen zur Vermittlung der Kultur und des sprachlichen Materials. Auch die Software sollte das sprachliche Material auf diese Weise vermitteln und damit eine kulturelle und interkulturelle Funktion erfüllen. Im Folgenden werden die Programme mit ihren Themen nach diesen Gesichtspunkten untersucht.

Einblicke: Themen

1. Miteinander:
- etwas tun: Freizeit, Theaterinitiative
- Klar kommen: Arbeitslosigkeit
- Leben: Paare und Singles
- etwas entdecken: Familienleben

2. Wohnen u. Umzug:
- Auf Wohnungssuche
- Wohnen in Hamburg
- Wohnen gestern u. Heute
- Koslowskys ziehen um

3. Feste, Ferien, Freizeit:
- Oktoberfest
- Ferien auf Rügen
- Ein Wochenende mit Familie
- Ein Stammtisch in Westfalen

4. Schule u. Jugend:
- Lernen in der Gesamtschule
- Die Waldorfschule
- Tränen, Zoff und junge Liebe
- Träume, Wünsche, Perspektive

5. Arbeitswelt:
- Automobilmechaniker in Erfurt
- Die Arbeitsvermittlung

6. Studium:
- Professor in Göttingen
- Der Student aus Kamerun
- Die Universität Heidelberg
- Praktikum für dich

7. Umwelt u. Natur
- Flusssanierung
- Umwelschutz z. H.
- Müll im Wald
- Auf Kosten der Umwelt

8. Kultur für alle:
- Das Grips Theater
- Fresh Familie
- Das Bild zur Couch

Volkshochschule Potsdam

9. Deutschland, Europa und die Welt
- Ein EU_Projekt: Der Airbus
- Europäische Schule in München
- Das au-Pair-Mädchen
- Autoliebe

Tabelle1. Die Themen des Lernprogramms *Einblicke*

Diese Lernprogramme, *Einblicke* und *Tell Me More* enthalten, wie im Folgenden dargestellt wird, verschiedene Themen; diese Themen vermitteln sprachliche Inhalte in Situationen, die zur Kommunikation anregen sollen.

Das Lernprogramm *Einblicke* bietet in 9 Folgen die oben genannten 9 Themen mit jeweils 4 Unterthemen. Jede Folge behandelt also ein Hauptthema wie z. B. Studium, Arbeitswelt etc. und 4 Filme mit verschiedenen Titeln wie z. B. *Professor in Göttingen*, *Der Student aus Kamerun*, *Die Universität Heidelberg*, *Praktikum für Dich* zum jeweiligen Hauptthema. Die Themen bieten kulturelle, traditionelle, wirtschaftliche, soziale und politische Inhalte. Sie vermitteln dem Deutschlernenden Informationen über Alltag, Familienleben, Lebensbedingungen, Probleme wie Arbeitslosigkeit, Umweltverschmutzung, Wirtschaft und Industrie, Traditionen und kulturelle Werte, Bildung und Politik (EU). Diese Themen entsprechen eher den Erwartungen erwachsener Deutschlernender mit allgemeinem Interesse. Mit diesen Themen kann sich der Deutschlernende über Deutschland informieren. Sie vermitteln allgemeine Informationen, d.h. mit diesen Themen werden keine bestimmten Gruppen wie z. B. Studierende, Geschäftsleute, Kulturtouristen etc. angesprochen. Neben den Deutschlernenden mit allgemeinem Interesse können auch diejenigen, die sich für spezielle Themen wie das Bildungswesen, Studienmöglichkeiten (Thema: Studium), touristische Orte (in verschiedenen Teilen Informationen über die Urlaubsmöglichkeiten in Deutschland), Industrie (Flugzeug, Auto) usw. in Deutschland interessieren, Informationen darüber erhalten. Die Inhalte sind vorwiegend regional- und kulturpolitisch orientiert und geben dem Benutzer mit allgemeinem Interesse ein überblicksartiges Bild von Deutschland.

Die Themen der Einblicke sind an den im ZD vorgesehenen Themen orientiert. Einige Themen wie z. B. Wohnen, Natur und Umwelt, Freizeit sind direkt aus dem ZD-Konzept übernommen (vgl. Zertifikat Deutsch). Andere Themen wie z. B. Miteinander, Schule und Jugend, Studium etc. werden inhaltlich variiert oder mit anderen Themen kombiniert angeboten. Das Thema Miteinander... im Programm entspricht dem Thema Tägliches Leben; die Themen, Schule und Jugend und Studium entsprechen Erziehung / Ausbildung / Lernen im ZD. Bei der Reihenfolge der Themen im Programm sieht man, dass auch dabei das Konzept des ZD berücksichtigt wird. Wie die Themen des ZD sich vom engeren persönlichen Umfeld auf andere Lebensbereiche hin erweitern, gehen auch die Themen der Einblicke von einem allgemeinen Lebensbereich (Alltägliches Leben) zu den Makro-Ebenen des Lebens (z.B. Schule, Umwelt, Deutschland, Europa und die Welt) über. Dass das Lernmaterial am ZD orientiert ist, wird vom Hersteller (Goethe Institut) auf dem CD-ROM-Deckel ausdrücklich betont.

Das Programm *Einblicke* liefert zu den Themen wie z. B. Wohnen, Schule, Umwelt usw. auch geographische, historische, demografische und aktuelle Informationen über Deutschland. Die landeskundlichen Informationen werden zum Teil in den Filmen und zum Teil in den anderen Programmteilen schriftlich und grafisch (Bilder und Zeichnungen) vermittelt. Es werden auch Übungen angeboten wie z. B. zu den Namen von Bundesländern, Städten, Bergen, Flüssen, historischen

Gebäuden etc. *Einblicke* bietet jedoch keine Informationen über die Schweiz oder Österreich und beachtet die Plurizentrizität des Deutschen weder im landeskundlichen noch im sprachlichen Bereich, wie noch aufgezeigt wird.

Tell Me More beruht auf den unten angeführten 6 Themen pro CD. Jede CD entspricht einer Stufe (Anfänger, Mittelstufe und Fortgeschrittene) und bietet in drei Folgen insgesamt 18 Themen an. Die Themen werden als Lektionen gestaltet und haben keinen Obertitel. Zu diesen Themen werden Filme vorgeführt und dann Aufgaben gestellt. Es werden Themen aus den verschiedenen Lebensbereichen wie z. B. Restaurant, Verkehr, Tourismus, Natur etc. gewählt. Die Inhalte der Themen beziehen sich nicht auf deutschsprachige Länder.

1. Anfänger:
- Sich beschreiben
- Rechnen können (Schule)
- Hauptwort/Adjektv
- Sich kennen lernen
- In Köln verirrt
- Denk dich fit (Tierwelt)

2. Mittelstufe:
- Das Frühstück
- Ein Essen bestellen
- Ein Haus mieten
- Freizeitgestaltung
- Kommt zu uns
- Über das Wetter

3. Fortgesschrittene:
- Verkehrsmittel (Auto)
- Verkehrsmittel (Flugzeug)
- Verkehrsmittel (Zug)
- Tourismus
- Im Hotel
- Am Zoll

Tabelle 2. Die Themen des Programms *Tell Me More*

Nur ein Thema, In Köln verirrt, vermittelt einige Bilder von Köln. Das Thema Tourismus, das kulturelle oder landeskundliche Informationen enthält, vermittelt allgemeine Informationen über die Städte der USA und der verschiedenen europäischen Länder. Während die Themen der Einblicke deutschlandorientiert sind, haben die Themen von *Tell Me More* einen allgemeinen, internationalen Charakter. Die Themen wie z. B. Im Hotel, Am Zoll, Tourismus entsprechen der Themenwahl und Themengliederung gedruckter Lehrwerke wie *Deutsche Sprachlehre für Ausländer* (Schulz/Griesbach).

Eine konzeptuelle Reihenfolge oder Systematik wie bei Einblicke ist bei den Themen von *Tell Me More* nicht erkennbar. Neben den Themen allgemeinen Interesses wird ein Thema mit den grammatischen Pensen Hauptwort / Adjektiv angeboten. Von der Präsentation her unterscheidet sich dieses Thema nicht von den anderen Themen, die die Titel von Lebensbereichen haben, da hier keine grammatische Erklärungen über das Hauptwort oder Adjektiv erfolgen, sondern der Gebrauch des Nomens und des Adjektivs in Situationen dargestellt wird. Es werden Videofilme und Übungen dazu angeboten. Außerdem werden in den Lektionen keine anderen grammatischen Strukturen bzw. Pensen als Thema vorgeführt. Weitere Grammtikthemen werden in einem separaten Teil entweder mit Animationen eingeführt und / oder explizit mit Beispielen und Tabellen erläutert.

Auf welchem Konzept die Themenwahl, -gliederung oder -reihenfolge von *Tell Me More* basiert, wird vom Hersteller nicht verraten. Wie der obigen Liste und den Erläuterungen zu entnehmen ist, bietet *Tell Me More* Themen für erwachsene Deutschlernende mit allgemeinem Interesse. Da abgesehen von Köln keine landeskundlichen Informationen über die deutschsprachigen Länder gegeben werden, wird auch hier die Plurizentrizität des Deutschen nicht behandelt, was jedoch das CEF und ZD vorsehen. Die kulturellen bzw. interkulturellen Elemente, die das Programm *Tell Me More* anbietet, sind die kurzen Filmausschnitte über nordamerikanische und europäische Städte. Für Deutschlernende mit anderen Zielen (Studenten, Geschäftsleute, [Kultur]Touristen etc.) bietet *Tell Me More* nicht genügend landeskundliche Informationen. *Tell Me More* bietet aber auch den Deutschlernenden mit allgemeinem Interesse nicht genügend Informationen über die Lebensgewohnheiten, Sitten und Bräuche und andere Aspekte Deutschlands, Österreichs oder der Schweiz, die für Deutschlernende bei einer Reise bzw. Aufenthalt in diesen deutschsprachigen Ländern behilflich sein könnten. Die kulturellen bzw. interkulturellen und plurizentrischen Aspekte des Deutschlernens werden in diesem Programm somit nicht berücksichtigt.

Die oben genannten Themen der beiden Programme *Einblicke* und *Tell Me More* werden durch Filme oder Animationen vermittelt. Sie verwenden kombinierte Multimedia-Elemente wie Text, Ton, Bild, Film, Animation u.a. zur Vermittlung und zum Training der sprachlichen Inhalte und zeigen damit die Überlegenheit des Computers gegenüber den

gedruckten Lehrwerken und anderen traditionellen Lehrmaterialien; wenn sie mit den passenden Hardwarekonfigurationen (wie z. B. P-II+ Microprocessor, 64MB+ RAM, SVGA Videokarte, 16 Bit Soundkarte usw.) verwendet werden. Besonders der multimediareiche Inhalt der Lernprogramme verfügt, vom Technischen her, über beispielhafte Möglichkeiten.

Lese- und Hörtexte werden aber in den Übungsphasen oder in der Einführungsphase nur sehr sparsam zur Verfügung gestellt und ergänzen die themenbezogenen Filme. Die Programme sollten auch ausführlichere und nicht nur den Filmen entnommene Hör- und Lesetexte zur Verfügung stellen, da die Filme sie nicht ersetzen können. Die Filme, Lese- und Hörtexte sind ganz unterschiedliche Materialien, die im Lernprozess auch ganz unterschiedliche Funktionen erfüllen. Filme dienen der Entwicklung des Hörsehverstehens, Lesetexte fördern das Leseverstehen und Hörtexte entwickeln das Hörverstehen.

Neben Themen werden in dieser Arbeit auch die Übungsaktivitäten der Programme untersucht. In der Tabelle 3 werden die Aktivitäten nach Fertigkeiten dargestellt. Die Programme werden hier quantitativ (wie viele Aktivitäten pro Fertigkeitsbereich?) und qualitativ (welche Fertigkeiten sie unterstützen, welche Medien und wie sie bei den Aktivitäten verwendet werden etc.) analysiert.

Eins der auffälligsten Ergebnisse nach der Tabelle ist, dass das Programm *Einblicke* in 9 CDs zu den genannten Fertigkeiten insgesamt 834 Übungsaktivitäten und *Tell Me More* 247 Aktivitäten verschiedener Typen anbieten. Von den 834 Übungsaktivitäten des Programms *Einblicke* beziehen sich 531 auf die rezeptiven Fertigkeitsberei-

Tabelle 3. Aktivitäten nach Fertigkeiten, Bereichen

	Fertigkeit/Bereich	*Zahl*	*Medium*
Einblicke			
Rezeptiv	Hörverstehen	76	Text + Audio
	Leseverstehen	82	Text, Text + Bild
	Hörsehverstehen	373	Video, Text + Video, Audio + Bild Audio + Video + Bild, Video + Bild Text + Bild, + Video, Text + Audio + Video
Interaktiv	Dialogisches Sprechen	—	—
	Dialogisches Schreiben	6	Text
Produktiv	Monologisches Sprechen	38	Text + Audio, Text + Video, Text + Audio + Video, Text + Audio + Bild, Text + Audio + Video
	Produktives Schreiben	9	Text
Kognitiv	Wortschatz	94	Text, Text + Bild, Text + Audio, Text + Video, Text + Bild + Audio
	Grammatik	103	Text, Text + Bild, Text + Bild + Audio
	Orthographie	—	—
	Aussprache	53	Text, Audio + Text
Tell Me More			
Rezeptiv	Hörverstehen	19	Text + Audio
	Leseverstehen	—	—
	Hörsehverstehen	20	Text + Audio + Video

Interaktiv	Dialogisches Sprechen	40	Text + Audio + Video
	Dialogisches Schreiben	—	Text
Produktiv	Monologisches Sprechen	58	Text + Audio, Text + Audio + Video, Text + Audio
	Produktives Schreiben	—	Text
Kognitiv	Wortschatz	66	Text, Text + Bild, Text + Audio, Text + Video, Text + Bild + Audio
	Grammatik	24	Text
	Orthographie	—	—
	Aussprache	20	Text + Audio + Grafik

che, 6 auf die interaktiven, 47 auf die produktiven und 250 auf die kognitiven. Von den 247 Übungsaktivitäten des Programms *Tell Me More* betreffen 39 den rezeptiven Fertigkeitsbereich, 40 den interaktiven, 58 den produktiven und 110 den kognitiven. Die Verhältnisse der Aktivitäten zu den einzelnen Fähigkeiten werden in den Abbildungen 3 und 4 dargestellt.

Programm authentische Zeitungstexte und Übungsaktivitäten bei. Die Textinhalte entsprechen den Deutschlernenden mit allgemeinem Interesse. Es werden meistens Multiple-Choice- und Zuordnungsaufgaben eingesetzt, mit denen Detail- und Globalverstehen trainiert werden. Aktivitäten zum selektiven Verstehen werden in *Einblicke* und *Tell Me More* nicht unterstützt.

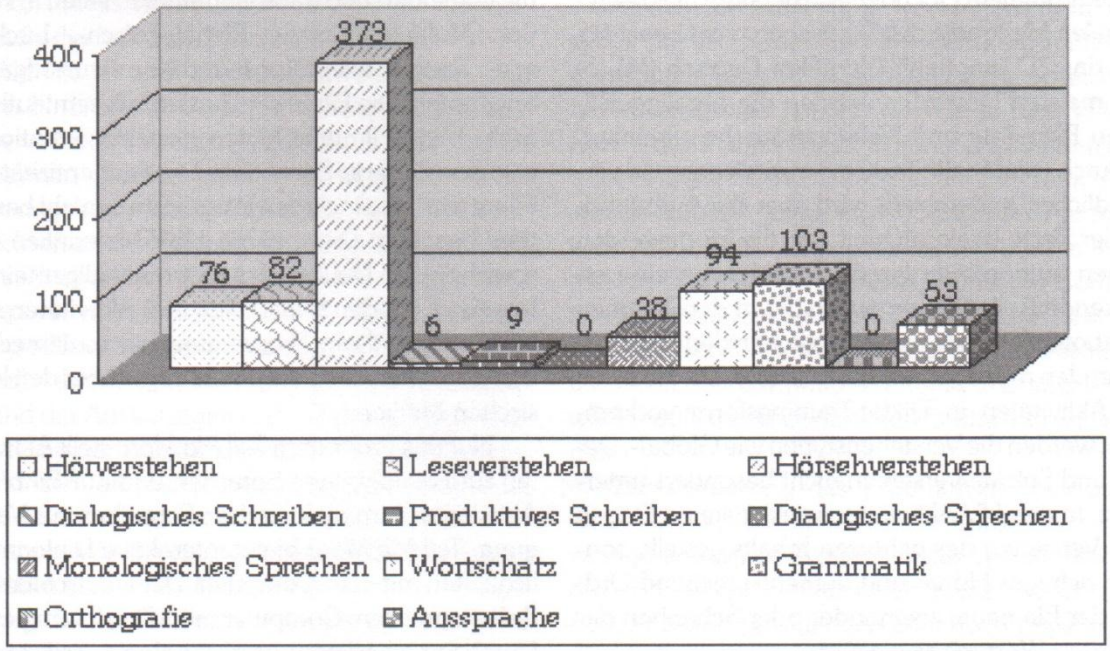


Abb. 3. Zahl der Aktivitäten zu den Fähigkeiten in *Einblicke*

Zur Förderung der rezeptiven Fähigkeiten wie Lese-, Hör- und Hörsehverstehen bieten die Lernprogramme verschiedene Materialien und Aktivitäten an. Aktivitäten zum Leseverstehen sind nur in *Einblicke* enthalten. Zum Leseverstehen fügt das

Aktivitäten zum Hörverstehen dagegen werden in beiden Lernprogrammen zur Verfügung gestellt. Es werden allerdings keine speziellen Hörtexte, sondern die Gespräche der themenbezogenen Filme als Hörtexte bearbeitet. HV-Aktivitäten kom-

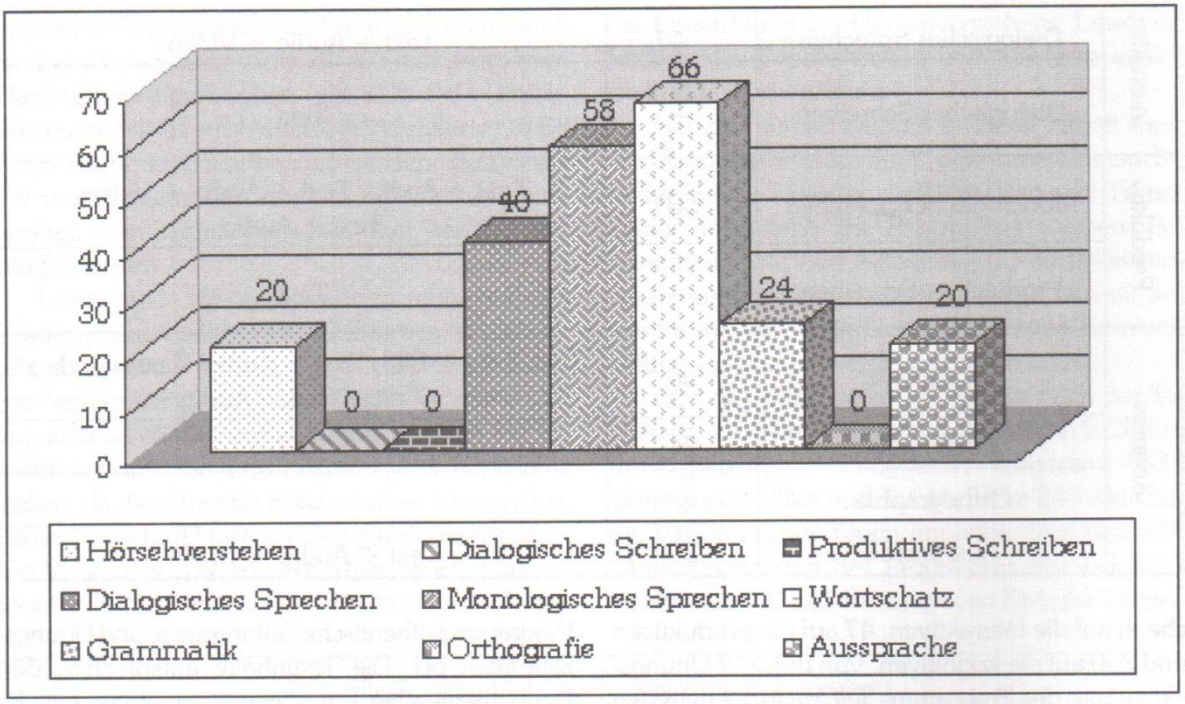


Abb. 4. Zahl der Aktivitäten zu den Fähigkeiten in *Tell Me More*

men in den Programmen in Medienkombination Text-Audio und vorwiegend in Form von Zuordnungs-, Diktat- und Multiple-Choice-Aufgaben vor. In beiden Programmen werden die Hörtexte mit akzentfreiem Hochdeutsch geboten und die regionalen Merkmale des Deutschen nicht beachtet, was das ZD empfiehlt (Zertifikat Deutsch 24). In den meisten Hörtexten werden die paralinguistischen Elemente und Nebengeräusche eliminiert. Dadurch werden die Texte einerseits klarer und verständlicher, andererseits wird aber die Authentizität der Texte beeinträchtigt. Da die Hörtexte den Filmen entnommen werden, spielen sie eine ergänzende Rolle. Sie ergänzen die in den Themen angebotenen Stoffe und entsprechen den Deutschlernenden mit allgemeinem Interesse. Da die meisten Aktivitäten in Diktat-Trainingsform vorkommen, werden die Verstehenstypen wie Global-, Detail- und Selektivverstehen nicht besonders unterstützt. In den HV-Aktivitäten werden keine Fragen zum Verstehen des gehörten Inhalts gestellt, sondern richtiges Hören und dementsprechend Ordnen der Elemente zueinander oder Schreiben der gehörten Wörter/Sätze geübt.

Das Hörsehverstehen wird in beiden Programmen gefördert. Dazu stehen in den Programmen Filme und Animationen zur Verfügung, die in verschiedenen Medienkombinationen wie Text-Film, Text-Bild-Film, Bild-Audio und Text-Film-Audio vorgeführt und weiterbearbeitet werden. Das Lernprogramm *Einblicke* bietet dazu mehr Aktivitäten als zu allen anderen Fertigkeitsbereichen, *Tell Me More* dagegen bietet ungefähr gleich viele Aktivitäten wie zu den anderen Fertigkeiten. Zu den HSV-Aktivitäten werden in den Programmen Filme vorgeführt und dann Übungsaktivitäten in Form von Multiple-Choice-, Richtig-Falsch-, Lückentext-, Textrekonstruktions- und Korrekturaufgaben angeboten. Die Filme sind bestenfalls semiauthentisch. Viele Filmteile bieten gestellte Situationen und konstruierte Szenarien. Die Authentizität der Filme wird also in diesen Programmen nicht besonders beachtet. Die meisten HSV-Materialien entsprechen den Deutschlernenden mit allgemeinem Interesse. Mit den Materialien und Aktivitäten zum HSV zeigen diese Programme die multimediale Überlegenheit des Computers gegenüber den klassischen Medien.

Nur das Programm *Tell Me More* stellt Aktivitäten zum dialogischen Sprechen und nur *Einblicke* Aktivitäten zum dialogischen Schreiben zur Verfügung. *Tell Me More* bietet interaktive Dialogmöglichkeiten mit dem Computer. Der Deutschlernende kann mit dem Computer mündlich interagieren. Durch Spracherkennungstechnologie wird eine Interaktion mit dem Computer durchgeführt. Inhaltlich sind die Dialoge aber ziemlich begrenzt. Wortschatz und Aussage sind auf ein Mindestmaß reduziert. Die Dialogthemen und Äußerungen sind vorprogrammiert; d.h. Dialogsituationen, in denen der Lernende seinen erlernten aktiven Wortschatz ins Spiel bringt und dadurch seine kommu-

nikative Kompetenz entwickelt, kommen nicht vor. Bestenfalls werden Fragen ausgesprochen sowie Antwortmöglichkeiten gezeigt, und der Lerner gibt durch das Mikrophon Antworten. Eine spontane Dialogmöglichkeit mit dem Computer ist aus technischen, linguistischen und finanziellen Gründen ziemlich aufwendig. Die KI- und Computerlinguistik- sowie Projekt-Forschungen bieten durchaus flexiblere Mensch-Maschine-Interaktionsmöglichkeiten, die in die Programme integriert werden könnten, was ihre Herstellung freilich verteuern würde. Was in *Tell Me More* zum dialogischen Sprechen angeboten wird, ist eine Probe der Mensch-Maschine-Interaktion, die nur ansatzweise in Anspruch genommen wird. In dieser Form dienen die Aktivitäten zum dialogischen Sprechen mehr dem Wortschatztraining, der Festigung sprachlicher Formen durch Wiederholung und dem Training bzw. der Verbesserung der Aussprache und der mündlichen Produktion. Diese Interaktionsform, wie sie in *Tell Me More* vorzufinden ist, sollte weiterentwickelt, verfeinert und in allen Fertigkeitsbereichen eingesetzt werden. Trotz dieser relativ erfolgreichen Simulation der Mensch-zu Mensch -Interaktion durch die Maschine ist das dialogische Sprechen der in den Deutschlernprogrammen am meisten vernachlässigte Fertigkeitsbereich, da die meisten Programme auf dem Markt keine Aktivitäten zum dialogischen Sprechen anbieten.

Aktivitäten zum dialogischen Schreiben sind nur in *Einblicke* und nur mit 4 Beispielen ansatzweise vertreten. In diesen Aktivitäten werden dem Lernenden Briefbeispiele in lückentextähnlicher Form angeboten, die er vervollständigen soll. Freies Schreiben im Sinn einer Aufsatzaktivität wird hier nicht trainiert. Die Lernertexte werden vom Computer nicht verarbeitet. Die Aktivitäten zum dialogischen Schreiben dienen bestenfalls zum Schreibtraining und zur Festigung des Wortschatzes und der Äußerungen in den Filmen durch Wiederholung der Schreibaktivitäten, da der Computer mit dem abgeschlossenen Lernprogramm die Rolle eines Korrespondenzpartners nicht übernehmen kann. Wie das dialogische Sprechen ist das dialogische Schreiben eine der am meisten vernachlässigten Fertigkeiten in den Lernprogrammen. Die Verarbeitung von frei erzeugten Lernertexten ist, wie das dialogische Schreiben, aus technischen, linguistischen und KI-bezogenen Gründen nicht leicht realisierbar. Aber was der Computer in diesem Bereich leisten kann, wird in die Lernprogramme nicht integriert. Es gibt Beispiele, die zeigen, was der Computer im schriftlich-mündlichen dialogischen Bereich leisten kann. Besonders mit einer eingeschränkten Themenzahl kann der Computer mit dem Lernenden in einem bestimmten Ausmaß interagieren. Dadurch wird zwar noch nicht ermöglicht, dass der Computer die Rolle eines Korrespondenzpartners übernimmt, der dem Lernenden die Briefe oder E-Mails beantwortet. Die vorhandene Technologie kann aber bessere Verarbeitungsmöglichkeiten der Lernertexte anbieten, wenn sie in die Lernprogramme integriert werden. Die Texte könnten zum Beispiel auf grammatische Korrektheit und richtige Orthografie geprüft und stilistische Vorschläge und Ähnliches gemacht werden.

Die beiden Programme bieten auch Aktivitäten zu den produktiven Fähigkeiten d.h. dem monologischen Sprechen und Schreiben. Orthografie und Aussprache werden in dieser Arbeit im Zusammenhang mit dem (monologischen) Schreiben und Sprechen untersucht. Die Programme bieten die Möglichkeit an, Texte akustisch zu präsentieren, die eigene Stimme durch Mikrophon aufzunehmen und mit dem Originalmuster des Computers zu vergleichen. Im Programm *Tell Me More* werden die Grammatik und Wortschatzaktivitäten mündlich bearbeitet, wobei der Computer die mündliche Produktion des Lerners verarbeitet und ihm Rückmeldungen liefert. In *Einblicke* werden die Aktivitäten in Form von "Listen & Repeat" angeboten, wobei der Computer zur Bewertung nichts tut und damit nur die Rolle eines Hochleistungstonrekorders spielt. Dasselbe gilt auch für Ausspracheaktivitäten; der Lerner kann jeweils Texte bzw. Wörter hören, dann seine eigene Stimme aufnehmen und selber vergleichen und entscheiden, ob seine Aussprachequalität gut genug ist. Nur in *Tell Me More* werden die Äußerungen des Lerners in einer interaktiven Umgebung bearbeitet, wobei der Computer die Aussprachequalität des Lerners bewertet und ihm Feedback vermittelt. *Einblicke* vermittelt theoretische Informationen über Aussprache, die wieder auf einer theoretischen Ebene trainiert werden.

Zur Förderung des produktiven (monologischen) Schreibens stellen die Lernprogramme nur wenige oder keine Aktivitäten zur Verfügung (vgl. die Abb. 3 und 4). Nur in *Einblicke* werden zwei Beispiele zum produktiven Schreiben angeboten, die wieder genauso wie die Schreibaktivitäten zum dialogischen Schreiben durchgeführt werden. Dem Lernenden werden Texte (eine Annonce und ein Tagebuch) in Lückentextform gegeben, die er ergänzen soll. Entwicklung der Schreibkompetenz durch das Schreiben mit dem erlernten Wortschatz kommt hier nicht vor. Außer diesen zwei Beispielen werden in den Lernprogrammen weder die

Materialien noch die Aktivitäten angeboten, die in den klassischen Lehrwerken enthalten sind. Was zum dialogischen Schreiben und Sprechen und zur mündlichen Produktion gesagt wurde, gilt auch für das produktive Schreiben; es gibt technische Schwierigkeiten, Materialien bzw. Aktivitäten zur Unterstützung der Schreibfertigkeit zu erstellen. Die Computertechnologie ermöglicht jedoch mehr als das, was die Programme anbieten, wie sie im Zusammenhang mit dem dialogischen Schreiben genauer ausgeführt wurde. Derzeit werden die produktiven Fertigkeiten nicht genügend unterstützt.

Zur Förderung sprachsystematischer Fertigkeiten, nämlich des Wortschatzes und der Grammatik, werden in beiden Programmen Materialien und Aktivitäten angeboten. Zur Vermittlung und zum Training des Wortschatzes werden multimediale Elemente wie die Filme, Animationen, Bilder, Zeichnungen und Gespräche verwendet. Beide Softwarepakete verfügen über spezielle Module zum Wortschatztraining. In den Programmen wird der Wortschatz in den Filmen, Animationen, Lese- und Hörtexten eingeführt und dann in den Wortschatzübungsmodulen trainiert. Bei der Vermittlung des Wortschatzes berücksichtigt nur *Einblicke* die konzeptuelle Systematik eines anerkannten Konzepts, nämlich die des Zertifikats Deutsch, wodurch der Wortschatz in einem themenbezogenen Kontext vermittelt wird. In *Tell Me More* dagegen wird bei der Wortschatzvermittlung keine konzeptuelle Systematik erkennbar. Das Fehlen eines konzeptuellen Backgrounds führt dazu, dass der Grundwortschatz zu einem Thema entweder nicht oder nur unordentlich ohne Zusammenhang mit dem jeweiligen Thema vermittelt wird. Zum Training des eingeführten Wortschatzes werden Übungen in Form von Multiple-Choice-, Zuordnungs-, Lückentext- und Spielaktivitäten in verschiedenen Medienkombinationen wie Text-Bild-Film-Audio angeboten. Bei den Wortschatzaktivitäten werden Oberbegriff-Unterbegriff-, Antonymie-Synonymie-Aktivitäten sowie semantische Wortfeld-Relationen, Bildbeschreibungen, Definitionen u.a. eingesetzt. Mit der Übungszahl und Übungsvielfalt zum Wortschatztraining wird die Speicherkapazität des Computers im Vergleich zu den anderen Fertigkeitsbereichen, ausgenommen Hörsehverstehen, relativ gut ausgenutzt. Die Programme bieten trotzdem weniger Aktivitäten als die gedruckten Lehrwerke und nutzen die Kapazität und damit die Überlegenheit des Computers gegenüber den klassischen Medien nicht genügend.

Die Grammatik des Deutschen wird in diesen beiden Lernprogrammen jeweils in drei Schritten bearbeitet: Einführung, Erläuterung und Training. In 'Einblicke' wird die Grammatik in semiauthentischen Situationen eingeführt und anhand konstruierter Texte oder Tabellen erläutert. In *Tell Me More* dagegen wird in den Filmen zu den behandelten grammatischen Aspekten jeweils ein Satz ohne kommunikative Situation vermittelt. Zur Vermittlung der Grammatik werden in *Tell Me More* auch extra Situationen mit nicht authentischen Animationen verwendet. Dadurch wird die Authentizität und Situationsadäquatheit der Materialien beeinträchtigt. Es stört auch den Zusammenhang zwischen den Themen und sprachlichen Strukturen, dass konstruierte Texte oder nicht authentische Animationen zur Verdeutlichung der sprachlichen Strukturen verwendet werden, statt dieselben Beispiele aus den Filmen zu verwerten.

Beide Programme bieten die Grammatik in unterschiedlicher Reihenfolge und mit verschiedenen Termini an, die nicht sparsam genug und uneinheitlich gebraucht werden. Es werden auch lateinische oder englische Termini verwendet, die für die Lernenden eher unverständlich als informativ sind. Die beiden Programme basieren bei der Vermittlung der Grammatik auch nicht auf dem Konzept des CEF, das eine deutliche Scheidung der Ebenen der Wort-, Satz, und Textgrammatik und Semantik empfiehlt (Saxer 272). Das führt dazu, dass bei der Anordnung und Vermittlung die Ebenen der Wort-, Satz- und Textgrammatik und Semantik nicht berücksichtigt oder nicht deutlich präsentiert werden. Das Fehlen eines konzeptuellen Hintergrunds beeinträchtigt auch die lebendige Vermittlung der Grammatik in Situationen und mit Hilfe von Szenarien und Diskursstrategien. So wird die Grammatik oft nur durch tabellarische Erklärungen vermittelt. In den Programmen werden Erläuterungen und Aktivitäten zu den Wort- und Satzebenen angeboten. Textgrammatik dagegen wird in keinem Programm gefördert. Als Festigungsübungen werden Multiple-Choice-, Lückentext-, Ordnungs-, Transformations- und Satzrekonstruktions-Aufgaben gestellt. In *Einblicke* werden mehr Grammatik-Übungsaktivitäten als andere Fertigkeiten, ausgenommen Hörsehverstehen, angeboten. Daher ist die Unterstützung der Grammatik durch Übungsanzahl und -vielfalt besser als bei anderen Fertigkeitsbereichen. Die Programme bieten aber, wie zu den anderen Fertigkeitsbereichen, auch zur Grammatik weniger Aktivitäten als die gedruckten Lehrwerke und nützen wieder die Speicherkapazität des Computers nicht ausreichend. So bietet das Lehrwerk *Sprachkurs Deutsch* 47 Übungsaktivitäten zur Grammatik in einem Band

(Alyaz). *Einblicke* und *Tell Me More* stellen im Verhältnis zu ihrem Umfang (9 bzw. 3 CDs) zu wenige Aktivitäten zur Verfügung.

Die beiden Programme sind selbstlernorientiert, d.h. sie sind für Lernumgebungen wie Mediatheken oder außerschulische, individuelle Arbeit (z.B. zuhause) entwickelt worden, wenn kein Lehrer zur Verfügung steht. Die Lernleistung des Lernenden wird in vielen Programmen entweder nicht bewertet oder nur vorläufig und innerhalb eines Übungsschritts oder eines Moduls bearbeitet und beim nächsten Schritt vergessen. Daher muss der Lerner selber notieren (vielleicht auf einem Papier!), was er geleistet, welche Fragen er richtig beantwortet und wie viele Punkte er bekommen hat, wodurch der Computer seinen tutoriellen Charakter verliert. Das Programm *Tell Me More* verfügt über Leistungsanzeigemöglichkeiten, die den Lernenden über seine Lernleistung grafisch, statistisch und in Zahlen informieren. *Tell Me More* zeigt die Lernerleistung in den einzelnen Modulen (HSV, Dialog, Aussprache usw.), so dass der Lerner seine Schwächen und Stärken erkennen kann. Aber beide Formen der Leistungsanzeige vermitteln nur grobe, ungefähre Ergebnisse und sollen daher weiterentwickelt oder so verfeinert werden, dass sie den Lernenden über seine Leistung präziser informieren, z.B. darüber, was er in welchem Schritt/Fertigkeitsbereich oder in welchen Lektionen bzw. Themen geleistet hat, was hier nicht der Fall ist.

4. Schlussfolgerungen

Die oben genannten Untersuchungen ergeben, dass die Schwächen des computerunterstützten Deutschlernens technischer und methodisch-didaktischer Art sind.

Technische Defizite der untersuchten Programme sind, dass sie oft die tatsächlich vorhandene Möglichkeiten der Technologie nicht völlig ausnützen. Die technischen Schwächen dieser Sprachlernprogramme hängen von den Softwareherstellern ab. Die technischen Vorteile des Computers wie multimedialer Einsatz, Speicherkapazität, Spracherkennung, Antwortverarbeitung u.a. werden in den Programmen nur ansatzweise verwendet. Diese aufgezählten Leistungen lassen erkennen, was alles von den Herstellern noch in Lernprogramme integriert werden könnte. Die eventuellen Gründe, warum die Softwarehersteller diese technischen Kriterien nicht berücksichtigen, sind möglicherweise finanzieller und zeitlicher Art. Die Integration der auf KI-Forschungen basierenden Parser- und Interpretermodule erfordert extrem hohe Kosten und lange Entwicklungsdauer. Die Computertechnologie entwickelt sich aber ständig weiter; deshalb können viele Privatunternehmen in ein Projekt, das in wenigen Jahren veraltet sein wird, kaum größere Summen investieren. Die einfachsten Lernpakete mit multimedialem Inhalt kosten über €200 000–300 000 (Feibel 144), und wenn KI-Komponenten hinzukommen, steigen die Kosten auf mehrere Millionen Euro. Solche Projekte können daher nur in einer institutionellen und staatlichen Zusammenarbeit verwirklicht werden. Auch wenn solche Projekte in wenigen Jahren veralten, können sie eine Basis für zukünftige computerunterstützte Lernumgebungen vorbereiten.

Die methodisch-didaktischen Schwächen des Computereinsatzes bilden den zweiten Teil der Problematik. Drei wichtige Punkte sind zu nennen. Einige didaktische Probleme hängen mit den technischen Einschränkungen zusammen. Die Grenzen der Computertechnologie setzen den interaktiven und produktiven Fähigkeiten ihre Grenzen. Da die Verarbeitung von frei erzeugten schriftlichen und mündlichen Äußerungen, wie oben gesagt, ziemlich aufwendig und schwierig ist, können diese Möglichkeiten nicht leicht in die Selbstlernprogramme eingefügt werden.

Ein zweiter Schwachpunkt ist, dass bei den Lern- und Übungsaktivitäten nicht alle vom CEF definierten sprachlichen Fähigkeiten berücksichtigt werden Ein dritter methodisch-didaktischer Schwachpunkt ist, dass die geförderten Fähigkeiten nicht das gleiche Gewicht erhalten: Eine ausgewogene Unterstützung aller sprachlichen Fertigkeiten ist aber eines der wichtigsten Prinzipien des modernen DaF-Unterrichts. Die Berücksichtigung anerkannter fachbezogener Konzepte für den Programm-Aufbau, die angemessene Förderung der sprachlichen Fertigkeiten und die Qualität der Materialien (Authentizität, Situationsadäquatheit usw.) wäre auch für die Privatunternehmen nicht zu kostenaufwendig. Die Hersteller sollten also die wissenschaftlichen, fachdidaktischen Forschungen verfolgen und deren Ergebnisse bei der Software-Entwicklung verwenden. Dieses Problem ist im Vergleich zu den technischen Schwächen leichter zu überwinden. Die anerkannten DaF-, bzw. FU-Konzepte wie CEF, ZD, ÖSD u.a. stehen den Herstellern jederzeit zur Verfügung.

Literaturverzeichnis

Alyaz, Yunus. "Almanca Öğretimi Sitelerinde, Offline Yazılımlarda ve Basılı Ders Kitaplarında Alıştırma Türleri." 1. Internationales Troja–Çanakkale Symposium für Spracherziehung und Schulentwicklung, 2002.

Bader, Melissa. J. "Choosing CALL Software: Beginning the Evaluation Process." *TESOL Journal* 9.2 (2000): 18–22.

Common European Framework (CEF): «http://culture2.coe.int/portfolio/documents_intro/common_framework.html».

Einblicke. Multimedia Language Trainer. CD-ROM. München: Goethe Institut, 2000–2001. «http://www.einblicke.com»

Feibel, Thomas. *Multimedia für Kids: Spielen und Lernen am Computer.* Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1997.

Fickert Thomas. *Multimediales Lernen, Grundlagen, Konzepte, Technologien.* Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 1992.

Funk, Hermann. "Lehrwerke und andere Medien zur Integration rechnergestützter Verfahren in den Unterrichtsalltag." *Fremdsprache Deutsch* 2 (1999): 5–12.

Mitzlaff, Hartmut. *Lernen mit Mausklick Computer in der Grundschule.* Frankfurt (M): Moritz Diesterweg, 1997.

Muhr, Rudolf. *Österreichisches Sprachdiplom Deutsch.* Wien: öbv und hpt Verlag, 2000.

Painer, Silvia. *Deutsche Grammatik und CBT, Computer Based Training bei der Grammatikvermittlung,* Diplomarbeit. Universität Klagenfurt, Fakultät für Kulturwissenschaften, 1998. «www.uni-klu.ac.at/home/fbericht/95/germ.pdf»

Saxer, Robert. "Grundkurs Deutsch als Fremdsprache" (nicht publizierte Unterrichtsmaterialien), Universität Klagenfurt, 2002.

———. "Texte und Sätze—Didaktische Grammatik der deutschen Sprache." *Zertifikat Deutsch Lernziele und Testformat.* Frankfurt (M): Weiterbildungs-Testsysteme, 1999. Kap. 3.6. 264–372.

Schröder, Rudolf. *Multimediales und hypermediales Lernen im Wirtschaftslehre-Unterricht,* Rieden: Klinkhardt Verlag, 1998.

Schulz, Heinz, und Dora Griesbach. *Deutsche Sprachlehre für Ausländer*: Grundstufe in einem Band. München: Hueber, 1967.

Tell me More. Sprachkurs Deutsch als Fremdsprache. CD-ROM. Auralog Software, 1998–2000. «http://www.auralog.com»

Thomé, Dorothea. *Kriterien zur Bewertung von Lernsoftware.* Heidelberg: Hüthig Verlag, 1989.

Zertifikat Deutsch Lernziele und Testformat, DIE (Das Deutsche Institut für Erwachsenenbildung), EBK (Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren), Goethe Institut (Deutschland), ÖSD (Das Österreichische Sprachdiplom Deutsch), Frankfurt (M): WTB (Weiterbildungs-Testsysteme GmbH), 1999.

Contributors

Yunus Alyaz (Doktorwürde der Universität Hacettepe, Türkei) ist zur Zeit Lehrkraft an der Uludağ Universität, wo er die Kurse Einführung in die Linguistik, Türkische Syntax und Semantik sowie Educational Technology and Material Development unterrichtet. In den neunziger Jahren war er Lehrkraft für Deutsch und Abteilungsleiter beim Sprachzentrum TÖMER (Zweigstelle Bursa) und wissenschaftlicher Assistent an der Deutschlehrerabteilung der Erziehungswissenschaftlichen Fakultät der Uludag Universität. Im Jahr 2000–2001 hat er einen Forschungsaufenthalt an der Universität in Klagenfurt absolviert und einen Vortrag auf der TESOL-Konferenz in St. Louis gehalten. Neben seinen wissenschaftlichen Veröffentlichungen über den Computereinsatz im Sprachunterricht, die Verwendung des Internets im Sprachunterricht, und die Rolle der künstlichen Intelligenz in der Sprachlernsoftware hat er auch Übersetzungen von Werken von Peter Handke, Marie-Luise Kaschnitz und Friedrich Schiller publiziert.

David P. Benseler (Ph.D. in Germanics, University of Oregon) is Emile B. de Sauzé Professor of Modern Languages and Literatures at Case Western Reserve University. His publications focus on the history of the profession, bibliography, methodology, and graduate and undergraduate programs in Germanics. His most recent publications are "Overcoming Boundaries: Feminist Doctorates and Women's Careers in Germanics, 1980–2002." *Women in German Yearbook* 19 [with Patricia Herminghouse] and "Finding Students: Toward a History of Germanics in the United States." *German Studies in the USA: A Historical Handbook (2003)*. He has served as Secretary of the AATG [1975–81].

Arnd Bohm Although redeployed to the Department of English at Carleton University, Arnd Bohm continues research into German literary history and Anglo-German literary relations. Recent articles in *DVjS* on *Faust* and *Seminar* on *Werther*; forthcoming articles in *Canadian Review of Comparative Literature* and in *The Wordsworth Circle.*

James C. Davidheiser, Ph.D., has been professor of German at the University of the South since 1976 and is presently chair of his department. He has also taught at the universities of Delaware, Mainz and Bamberg. Past president and treasurer of TN AATG, he served on the Executive Council of AATG (1995–1997) and the Board of Directors of the Central States Conference on the Teaching of Foreign Languages (1992–1996) and is a frequent presenter at professional meetings. His many journal publications center on pedagogy, culture, language politics and 18th- and 20th-century literature. He is presently President of TFLTA and member of the Board of Directors of SCOLT as well as national chair of the Special Interest Group: Small Undergraduate German Programs for ACTFL. Among his honors are the Franklin County Service to Education Award, the AATG Certificate of Merit and the Exchange Award of the Federation of German-American Clubs for furthering German-American relations.

Eva Kuttenberg received her Ph.D. from New York University and is currently an Assistant Professor of German and Humanities at Pennsylvania State University–Erie, where she teaches language, literature, and culture of the German-speaking countries. In her teaching, she enjoys incorporating works by authors of her research expertise in twentieth-century narratives on suicide, such as Arthur Schnitzler, Thomas Bernhard, and Margarethe von Trotta. She taught undergraduate seminars on gender and ethnicity in German film, and has presented papers at the NECTFL, AATG-ACTFL, GSA, and MLA conferences.

George F. Peters is a professor of German at Michigan State University, where he also chaired the department. He is co-founder of the German Summer School in Taos and has directed numerous study abroad programs in Germany and Austria. He has published widely on Heinrich Heine and recently edited the AATG volume on *Teaching German in America*.

Caroline L. Rieger is an assistant professor at the University of British Columbia in Vancouver, Canada, and holds a Ph.D. in Applied Linguistics from the University of Alberta. In her dissertation she analyzed self-repair strategies of English-German bilinguals in their first and second language. Her research interests are in interlanguage pragmatics, second language acquisition, intercultural communication, sociolinguistics, discourse and conversation analysis. She has published on learning strategies in the third-language classroom, vi-

sual aids in German textbooks, and self-repair in bilinguals' speech as well as American Sign Language.

Hans Weber, Dr. phil., ist emeritierter Professor der Bergischen Universität Wuppertal. Er hat an Sommerschulen amerikanischer Universitäten unterrichtet und ist seit langem international in der Lehrerfortbildung tätig. Er hat zahlreiche Aufsätze zur Theorie und Praxis des fremdsprachlichen Literaturunterrichts (Deutsch, Englisch) veröffentlicht und seit 1990 die inzwischen vierbändige kommentierte Anthologie *Vorschläge* entwickelt (Goethe Institut Inter Nationes).

Gregory H. Wolf (Ph.D., Ohio State University) is Assistant Professor of German at Saint Louis University in St. Louis, MO. In addition to teaching German language and culture on all levels, he directs the university's German House. He has published on German literature from the 18th to 20th centuries and on pedagogical and professional issues. His current research interests include the literature and culture of the Sorbians in Germany, minority learners of German, and the history of Germans in the United States. He is active in the state and national chapters of AATG and ACTFL and in 2002 was inducted into the second TraiNDaF class sponsored by AATG and the German government.

TIPP: German GIS, Helping Students Visualize Germany



Graphical Information Systems (GIS) create visual representations of data, such as maps with census information. GIS can enhance learning in a number of ways. Maps of German-speaking countries, in this instance, can be created with geographic, topographical, or population data and then be displayed to teach culture or prompt discussion.

Creating customized maps can be rather time consuming and unfortunately there are few custom GIS applications for language learning. Nevertheless, existing programs based on GIS can be applied to language learning.[1] For German, these applications come from the German market. One program by Buhl Data Service GmbH has incorporated the entire German phonebook into a street-level map of the *Bundesrepublik*.

This can be applied in classes in a number of ways. These pre-existing GIS applications allow for printing and several varieties of customization. For example, you can call up every McDonald's restaurant in downtown Frankfurt and display the data on a map of the city. Researching family names can produce maps of families. This can show the density of families within a certain area and the tradition of staying in one geographic location.

The newest example of GIS is the program D-SAT 6. This program overlaps detailed satellite imagery of the BRD with street and civic information. The picture detail is so sharp (1 pixel = 45 cm) that the color and type of cars on the street are discernible. For students, seeing the *Altstadt* from a satellite is exciting, and instructors can capitalize on this excitement by having students plan excursions, research and find hotels, schedule shopping, all while working through a variety of skills-based activities.

For those interested in sites (and sights!) outside Germany, GData offers a GIS application similar to D-Info that includes both Austria and Switzerland.

There are also free online versions[2] that are not as sophisticated and do not provide shopping or residential data, but permit cost-free experimentation and may satisfy your needs. With a digital projector, displaying these maps is easy and can bring an exciting, authentic touch to your instruction.

Michael Shaughnessy
Washington and Jefferson College

[1]Some examples are: D-Sat 6 (Buhl Data Service GmbH) (DVD-ROM) €40 «http://www.d-info.de/», *D-Info* (Buhl Data Service GmbH) (€5) «http://www.d-info.de/», *Powerroute 2004* (G DATA Software AG) (€ 20) «http://www.gdata.de/»

[2]«www.reiseplanung.de/» and «de.maps.yahoo.com/»