

Sprechinhalte erarbeiten und präsentieren

Zur Förderung der Sprechkompetenz bietet das Internet heute, im Gegensatz zur Anfangszeit des Webs, die der mündlichen Kommunikation nur begrenzten Raum ließ, diverse Möglichkeiten. Aufgrund der Technologien von Web 4.0 wie kontinuierliche Datenübertragung/-verarbeitung und weitverbreitete KI-Integrationen, ist es möglich, neben dem Schreiben, Lesen und Hören auch das Sprechen in Echtzeit zu fördern, ohne einen direkten Gesprächspartner zu haben.

Asynchrone Kommunikation

Asynchrone Sprechanlässe monologischer Form können Lehrende und Lernende begleitet von audiovisuellem Material mit Hilfe von Präsentationssoftware (zum Beispiel PowerPoint) zunächst realisieren und anschließend anderen Lernenden zugänglich machen, indem sie für die eigene Lerngruppe, für eine größere Lerngemeinschaft oder sogar für alle Internetnutzer/innen veröffentlicht werden (zum Beispiel via YouTube). Dabei besteht noch die Kommentarfunktion der erstellten Beiträge, womit, in Kombination zum Sprechen, die Entwicklung von weiteren Kompetenzen, zum Beispiel argumentatives oder meinungsbetontes Schreiben, angeregt wird (siehe auch Kapitel #educast).

Eine weitere Umsetzungsvariante von asynchroner Kommunikation in der Zielsprache kann über das zuvor erwähnte Podcasting erzielt werden, wo Schüler*innen sich selbst dabei aufnehmen, wie sie eine vorgegebene Sprachaufgabe in der Zielsprache abarbeiten (siehe Kapitel #hörverstehen). Diese Dateien können in weiterer Folge von den Schüler*innen selbst in einem Forum einer Lernplattform bereitgestellt werden, wo sie Feedback auf ihre Aufnahme von ihren Mitschüler*innen erhalten. Durch sorgfältige Moderation der Lehrperson können mit dieser Methode auch über den asynchronen Weg rege Diskussionen angeregt werden bzw. ganze Themenblöcke durch die Schüler*innen selbst eingeleitet werden. Die Erstellung von bestimmten asynchronen Formaten wie short-form Videos (z.B. TikTok) Vlogs, Tutorials, oder Do-It-Yourself Videos kann ebenfalls ein motivierendes Setting für freies Sprechtraining darstellen, da auf die Lebenswelt der Schüler*innen eingegangen wird. Diese Art von asynchroner Kommunikation wirkt sich ebenfalls positiv auf die Medienkompetenz der Schüler*innen aus und stärkt deren Verständnis asynchroner Formate. Durch KI-gestützte Tools sowie Apps für den Fremdsprachenerwerb wie beispielsweise Duolingo, können Phrasen geübt bzw. sogar Gespräche geführt und aufgenommen werden, ohne einen menschlichen Gesprächspartner zur Verfügung zu haben, was neue Dimensionen der asynchronen Kommunikation im Fremdsprachenunterricht öffnet (Duolingo, o. D.).

Synchrone Kommunikation

Um intensive Interaktionsprozesse für das Mündliche zu initiieren, sind Sprechaktivitäten dialogischer Form angebracht, in denen nicht nur Inhalte reproduziert werden, sondern Kommunikation in der Zielsprache angestrebt wird. Um solch authentische Interaktionen anzuregen, braucht es ein motivierendes Szenario, in dem die Sprachaktivität situiert wird. Das kann in Form einer Simulation/Role Play sein aber auch in Form von einem Interview, einer Diskussion, einer freien Geschichte (jede Person erzählt immer nur ein paar Sätze weiter) oder einer moderierten Debatte über ein Thema. Wichtig ist dabei die Teilnehmer*innen ausreichend in den Kontext der Aktivität einzuführen, damit diese sich rein auf die Sprachproduktion und ihre Rolle anstatt den Rahmenbedingungen konzentrieren können.

Zur Unterstützung von Gesprächsentwicklung, von Konferenzen und multimedialem kollaborativem Austausch in synchroner Form bieten sich verschiedene Werkzeuge an (Döring & Pöschl, 2003; siehe Kapitel zu #kommunikation, #videokonferenz). Das dialogische Sprechen kann zu zweit oder in Gruppenarbeit durchgeführt werden, wobei gelenkte und freie Übungen eingesetzt werden können (Beißwenger & Storrer, 2005). Dadurch findet Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden, hauptsächlich jedoch unter Lernenden statt. Über Sprechaufträge hinaus eignen sich solche Software-Programme als reine Kommunikationsmittel in der Zielsprache zur Erarbeitung und Betreuung von kollaborativer Spracharbeit (zum Beispiel Schulprojekte, internationale Projekte). Dabei besteht der positive Effekt für das Lernen darin, dass die Lernenden auf diesem Wege – und umgeschaltet auf eine prinzipiell authentischere sprachliche Ebene – zur Anbahnung und Aufrechterhaltung der Kommunikation angeregt werden.

Einen zusätzlichen Motivationsfaktor zu den bereits genannten synchronen Kommunikationsformen im Fremdsprachenunterricht kann die Integration von Gamification-Elementen in die Sprachaktivität darstellen. Die Erstellung eines Rankings bzw. Vergabe einer Art Badge (über z.B. diverse Lernplattformen wie Moodle) an die beste Gruppe kann den kompetitiven Geist der Schüler*innen für zukünftige Aufgaben der Art wecken. Kahoot und Quizlet sind zwei Beispiele für digitale Tools, welche sich für diesen ergänzenden Zweck frei gestalten lassen, Gamification-Elemente wie Leaderboards und Timer enthalten und bei den Schüler*innen hohen Zuspruch erhalten (Kahoot, o. D.; Quizlet, o. D.).

“

!

Zusätzlich zu unterschiedlichsten Kommunikationstools können auch Lernpartnerschaften gesucht und gepflegt werden. Hier unterstützen Angebote wie das „eTandem“ der Universität Bochum (Brammerts & Kleppin, 2001) oder Applikationen wie HelloTalk, wo man sich über eine App mit anderen Nutzer*innen, welche die Zielsprache als Muttersprache sprechen, regelmäßig per (Video-)Chat in Verbindung setzen kann (HelloTalk, o. D.).

Revision #3

Created 28 February 2025 21:18:33 by Bernd Grabner

Updated 14 February 2026 08:30:37 by Github Admin