

Einführung | Introduction

Wenn man im Pendlerzug die vielen Gesichter betrachtet, die im Widerschein ihrer Bildschirme auf Laptops tippen oder über das Display ihrer klugen Telefone streicheln, fühlt man sich vielleicht an die Vision des „ubiquitous computing“, des alles durchdringenden Computer- und Mediengebrauchs der 1990er Jahre erinnert. Interaktive, soziale und unterhaltende Medienanwendungen prägen unseren Alltag derart, dass kaum eine ruhige Minute bleibt, um innezuhalten und sich grundlegende Fragen zu stellen, insbesondere auch Fragen zum Lerngehalt der Anwendungen und zur Einbindung der Kommunikationstechnologien in institutionelle, schulische Kontexte.

In der letzten *Babylonia*-Nummer, die sich mit digitalen Medien und dem Fremdsprachenunterricht beschäftigte (Nr 2/2007), verwies Michael Langner auf die Anforderungen an Lernsoftware und betonte die Notwendigkeit, den Lerngegenstand in authentische und komplexe Situationen einzubetten (S. 10) und die Lernenden mit mehreren Perspektiven und Kontexten eines Sachverhalts zu konfrontieren (S. 11). Der Fokus des thematischen Teils der Nummer lag auf pädagogischen und didaktischen Fragen und man sorgte sich um die Effektivität des mediengestützten Sprachenlernens: Lohnt es sich, lassen sich die Lernenden für autonomes und partnerschaftliches *Blended Learning* motivieren? Wie verhält es sich mit der Handlungsorientierung in virtuellen Räumen? Eine kürzlich publizierte Metaanalyse zu Wirksamkeitsstudien über computergestütztes Sprachenlernen (Grgurovic *et al.*, 2013¹) kommt zum Schluss, dass Lernen mit Hilfe des Computers zu wenigstens gleich guten Lernergebnissen führt wie das Lernen ohne. Ein wesentlicher Lerngewinn konnte jedoch nur in rigoros kontrollierten Laborsituationen nachgewiesen werden, das heisst, in Settings die den Postulaten Langners eigentlich widersprechen. Zudem scheinen fortgeschrittene Lernende stärker von computergestützten Arrangements zu profitieren (Grgurovic, 2013: 191–192). Kennzeichnend für den zitierten Übersichtsartikel ist, dass die meisten analysierten Studien sich auf Lernsoftware („CALL programs“) bezogen und nur wenige sich mit Kommunikationstechnologien und sozialen Medien beschäftigten.

Ein halbes Dutzend Jahre nach *Babylonia* 2/2007 gilt es zu fragen, ob die wild und unübersichtlich gewordene Welt der sozialen Medien und der zunehmend integrierten Angebote von Text-, Ton- und Bildinformationen überhaupt noch Raum lassen für einen konzentrierten zielgeleiteten Aufbau von Sprachfertigkeiten und Anwendungswissen. Junge wie ältere Semester neigen dazu, ständig online zu sein und ihre virtuelle Sozial- und Informationsblase mit sich herum und in die Arbeits- und Bildungswelt hinein zu tragen, wo sie dann oftmals eher stört und ablenkt als produktiv wirkt. Soll denn der Sprachenunterricht diese Verwischung der Grenzen zwischen Medien, zwischen privat und öffentlich, zwischen Lernen und Ausüben akzeptieren, sie gar einbinden in Lernarrangements? Oder gilt es im Gegenteil, die Grenzen zwischen Schule und Freizeit wieder klarer zu ziehen und eine Art von klösterlicher Konzentration zu fördern?

As you watch your fellow passengers on a typical commuter train typing away on their laptops or stroking the display of their smartphones with the blue shine of their screens on their faces, you might be reminded of the vision of “ubiquitous computing” proposed in the 1990s, of a world in which computers and media penetrate practically everything. Today, interactive, social and entertaining media applications dominate our lives to such an extent that we hardly have a minute to stop and ask fundamental questions such as about the learning effects of the applications and about the inclusion of communication technologies in institutional and educational contexts.

In the latest issue of *Babylonia* that dealt with digital media and their use in the foreign language classroom (No 2/2007), Michael Langner referred to the requirements and affordances of learning software, stressing the need to embed the objects of learning in authentic and complex situations (p. 10) and to confront the learners with multiple perspectives and contexts with respect to some subject matter. The publication placed a focus on pedagogical and methodological issues, and there was a concern with the effectiveness of media-supported language learning. Is it worth the effort and expense? Can the learners be motivated for autonomous and partnered *Blended Learning*? What about the task orientation in those virtual spaces? A recent meta-analysis of a large number of effectiveness studies (Grgurovic *et al.*, 2013¹) concludes by stating that learning with the support of computers leads to results that are at least as good as those without. However, a substantial gain could only be shown in rigorously controlled lab situations, i.e. in settings that are in conflict with Langner's postulates. Moreover, it seems that advanced learners benefit more strongly from computer-assisted learning arrangements than beginners (Grgurovic, 2013: 191–192). It is perhaps significant that most analysed studies refer to CALL programs and fewer to communication technology and social media.

Half a dozen years after *Babylonia* 2/2007, we need to ask if the turbulent and intricate world of social media and the increasingly integrated provision of textual, visual and auditory information

Die Ausrichtung der Beiträge

Die vorliegende Nummer versucht, Ordnung in die Vielfalt der *brave new media world* zu bringen und aktuelle Angebote mit kritischen Fragen zu durchleuchten. Sie will einerseits von empirisch fundierten Auswertungen berichten, andererseits aber auch die Möglichkeiten der neueren Informations-, Kommunikations- und Spieltechnologien aufzeigen und die Freude am Experimentieren wecken. Die Hälfte der zehn Beiträge sind aus Referaten und Workshops an zwei gut besuchten Tagungen hervorgegangen, was zeigt, dass seitens der Schulpraxis ein grosser Bedarf nach Wegweisern durch den Medien- und Technikdschub besteht (Tagungsberichte, siehe S. 70–73). Pascal Schweitzer bietet in seinem Einführungsartikel einen *Tour d'horizon* durch aktuelle Anwendungen; dabei merkt er an, dass viele Lehrende sich nicht im Stande fühlen, diese Möglichkeiten sinnvoll in ihren Unterricht einzubauen, ohne dass sie umfassende persönliche und institutionelle Ressourcen investieren. Schweitzer sieht im aufgabenbasierten Sprachunterricht das ideale Vehikel, um die Potenziale von Medien- und Kommunikationstechnologien zum Tragen zu bringen. Dabei dürfen die Werkzeuge aber nicht die pädagogischen und didaktischen Ziele bestimmen, jedoch können sie flexibel eingesetzt werden, um die Lernenden auf bisher ungeahnte Weise zu aktivieren, z.B. indem sie ihr Smartphone für Interviews mit Passanten zu empfehlenswerten Lokalitäten im eigenen Wohnort nutzen.

Interaktivität und Medienkonvergenz

Um Interaktion und Austausch über die Grenzen der Schule hinaus geht es auch im zweisprachig verfassten Artikel von Nina Hobi und Joris Felder. Das europäische Programm eTwinning ermöglicht es Lehrpersonen, mit ihren Klassen Online-Kooperationsprojekte durchzuführen. Die Erfahrungen von Lehrkräften und ihren Klassen zeigen, dass es auch darum geht, Verantwortung zu übernehmen und Herausforderungen zu bestehen, die in handelsüblicher Lernsoftware nicht zu finden sind. Viviane Lohe, Laura Armbrust und Daniela Elsner stellen ein Projekt für jüngere Schülerinnen und Schüler vor, das Sprachengrenzen sprengt, indem die Kinder mit einem einfachen Autorenwerkzeug selbst verfasste Geschichten auf eine geschützte Plattform stellen können. Damit öffnet sich nicht nur der Blick auf die europäische Sprachen- und Kulturenvielfalt, sondern es werden auch Sprachmittlungskompetenzen mobilisiert. Oft kommen Text und Bild auf spannungsreiche Art zusammen. Genau diese Konvergenz von analog und digital vermittelnden Medien steht auch im Zentrum des Beitrags von Jutta Rymarczyk und Karin Vogt. Sie schlagen darin vor, mit Bilderbüchern und *graphic novels* zu arbeiten, um den Zugang zu literarischen Texten zu erleichtern und insbesondere Jungen im Teenager-Alter abzuholen. Solche diskontinuierlichen Texte schliessen an die Ästhetik und Gestaltung von Webseiten und Computerspielen an und verlangen genrespezifische „Lesekompetenzen“, die manchen Lehrpersonen abgehen.

Dass Lehrpersonen die Bedeutsamkeit des ubiquitären, grenzüberschreitenden Mediengebrauchs unterschätzen, geht auch aus den von

allow for a focused and goal-oriented construction of language skills and knowledge-for-use. Young as well as older people tend to be online all the time nowadays and carry their virtual social-media and information bubble around with them and into the world of work and education, where they often turns out to be a distraction rather than a support for productive work. Should language teaching accept the blurring of the boundaries between different media, between the private and the public, between learning and practice, or should we even subject them to use and embed them in our learning environments? Or, on the contrary, should we draw a much clearer boundary between school and leisure and foster a new kind of monastic concentration?

The thrust of the contributions

The present issue attempts to bring some structure into this multifaceted brave new media world and to scrutinise the vast offer with some critical questions. It reports, on the one hand, about empirically founded evaluations and, on the other, shows some of the possibilities of the latest ICT and tries to kindle a spirit of experimentation. Half of the ten articles have come forth from two well-attended conferences, showing that there is, on the part of schools and practitioners, a real need for sign-posts through the media and IT jungle (see pages 70–73 for conference reports). Starting out, Pascal Schweitzer offers an overview of up-to-date applications, hinting also that many teachers feel unable to fit these possibilities into their teaching usefully without investing (too) generous personal and institutional resources. Schweitzer looks at task-based language teaching as an ideal vehicle to transport the potential of media and communication technology. However, the tools must not determine the pedagogical and methodological aims; rather, they can be deployed flexibly in order to activate learners in hitherto unheard ways, e.g. when students use their smartphones for interviews with passers-by about recommendable places in their own town.

Interactivity and media convergence

The bilingual article by Nina Hobi and Joris Felder deals with interaction and exchange

Eva Wilden in ihrem Artikel zitierten Erhebungen hervor. Spannend an diesen Tendenzen ist, dass die jungen Leute vermehrt als „Produzter“ agieren, d.h. nicht nur als Nutzer, sondern auch als Produzenten von Online-Inhalten. Die kleinen Filmgeschichten, die Lehramtsstudierende in Wildens Projekt herstellen, zeigen auch schön auf, wie analoge Objekte (gebastelte Stabpüppchen) in einem neuen Medium (Handyfilm) gerade durch ihre Einfachheit und scheinbare Antiquiertheit Sehgewohnheiten auf interessante Weise beunruhigen können. In diesem Zusammenhang sei auch auf den didaktischen Beitrag verwiesen, der – keine Überraschung bei diesem Thema – vollständig auf der Babylonia-Website stattfindet. Die Beispiele von verfilmten Bilderbuchgeschichten beweisen, dass Studierende auf anregende Weise den Brückenschlag zwischen analogen und digitalen Artefakten schaffen und damit Kinder beim Sprachenlernen fantasievoll fördern können.

Ausgeklügelte Werkzeuge

Die fünf abschliessenden Beiträge stellen raffinierte Anwendungen fortgeschrittener Digitaltechnik vor. Martina Lazaro und Alberto Cattaneo machen Appetit auf die Möglichkeiten, bestehende oder eigene Videos mit interaktiven Schaltflächen zu versehen, die das Auswerten der Filme in einem Handlungszusammenhang direkt und kontextabhängig erlauben. Die 3D-Technologie ermöglicht sodann einen virtuellen Besuch des Strassburger Münsters: Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II sollen den in Vorzeiten in der Krypta eingeschlossenen Steinmetz befreien. Durch die kontextualisierte und autonome Anwendung der Fremdsprache können die Lernenden gemäss Susanne Bernert-Rehaber und Gérald Schlemminger selbst Interaktionsstrategien entwickeln und dabei ihre kommunikativen Kompetenzen verbessern. Uwe Klemms und Nancy Grimms Vorschlag, die Plattform Edmodo für die rollenverteilte Aufarbeitung und Interpretation eines spannenden Romans einzusetzen, besticht v.a. auch dadurch, dass das Tool der Struktur und der Bedienung von Facebook folgt und damit die Mediengewohnheiten der Jugendlichen als Ressource nutzt.

Shona Whyte präsentiert in einem längst fälligen Übersichtsartikel die Verwendungsmöglichkeiten, Vorteile und Beschränkungen der interaktiven Wandtafel im Fremdsprachenunterricht. Sie spricht dabei von der „Orchestrierung des Ler-

beyond the borders of schools. The European programme eTwinning enables teachers to carry out online cooperation projects with their classes. The experiences of teachers and their students indicate that it's all about taking over responsibility and defying challenges, which cannot be found in prefabricated learning software. Viviane Lohe, Laura Armbrust and Daniela Elsner then present a project for young learners which literally breaks down language boundaries; the children upload stories which they have invented themselves onto a protected platform, thereby widening their perspectives of linguistic and cultural diversity in Europe and mobilising resources of language mediation. In doing so, they also combine text and image in intriguing ways. It is exactly this convergence of analog and digital media which is in the centre of Jutta Rymarczyk and Karin Vogt's contribution. They propose working with picture books and graphic novels to facilitate access to literary texts especially with a view to motivating male teenagers. Such discontinuous texts are in line with the aesthetics and layout of web pages and computer games and involve genre-specific reading competences, which teachers often lack.

Surveys such as those cited by Eva Wilden often show that teachers underestimate the significance of ubiquitous and boundary-crossing media use. What makes these tendencies exciting is that young people are increasingly acting as “producers”, i.e. not just as users, but also producers of online content. The short film stories that the teacher students in Wilden's project have created also show nicely how old objects (stick puppets) in a new medium (mobile phone film) can upset media habits through their simplicity and seeming old-fashionedness. In this context, we would also like to highlight the teaching supplement to this digitally loaded issue which – surprise, surprise! – is available exclusively on Babylonia's website. It consists of picture books turned into short films by teacher students who thus give evidence that they are capable of bridging the gap between analog and digital artefacts and of supporting children's language learning imaginatively.

Sophisticated tools

The remaining five contributions present state-of-the-art applications of advanced digital technology. Martina Lazaro and Alberto Cattaneo whet our appetite for the possibilities of adding interactive buttons to self-made or existing videos. This enables groups of learners to exploit films in a task context in direct and contextualised ways. In the next article, 3D technology takes students on a virtual visit to Strassburg cathedral. Students at secondary II level are asked to free a stone mason who has been entrapped in the crypt. By using the foreign language in a contextualised and autonomous way, the learners get to develop their own interaction strategies and thereby improve their communicative competences according to the authors, Susanne Bernert-Rehaber and Gérald Schlemminger. Uwe Klemm and Nancy Grimm's proposal to use the Edmodo platform to work on reading and interpreting a thrilling novel in groups is persuasive in that the tool follows the structure and operation of Facebook and thus uses the media habits of youngsters as a resource.

nens“, eine geeignete Metapher für die Vermittlung von Inhalten aus der weiten Welt im Hier und Jetzt der Begegnung im Schulzimmer. Deren Erfolg hängt wie so oft aber auch von geeignetem didaktischem Material ab. Zugang zum uferlosen Informationsmeer des Internets allein ist kein ausreichender Erfolgsfaktor, und so stellt auch Susanne Heinz fest, dass die (teure) Einführung von Tablets in Gymnasialklassen zwar einen Gewinn an Praktikabilität und Motivierung mit sich bringt, dass sich aber Verlage und Autoren noch schwer damit tun, geeignete Materialien mit einem Mehrwert an Interaktivität, Autonomisierung und Medienkonvergenz bereitzustellen. Man könnte natürlich argumentieren, dass die Möglichkeiten, authentische textliche und audiovisuelle Inputs aus der Internetwelt einzuholen, didaktisierte Materialien überflüssig machen. Dies mag stimmen unter der Voraussetzung, dass, wie Schweitzer in Anlehnung an John Hatties Metastudien aussagt, die Lehrperson als „l'élément central [...], incontournable et presque toujours déterminant“ die Herausforderung annimmt, das Lernen in der medial konvergierenden Informations- und Kommunikationslandschaft so zu „orchestrieren“, dass der Geist und die Emotionen nicht aussen vor bleiben. Die reichhaltigen Beiträge dieser Nummer mögen sie dabei unterstützen.

Shona Whyte's long-due overview over the application possibilities, the advantages and limitations of the interactive whiteboard in foreign language learning refers to the “orchestration of learning”, an apt metaphor for mediating content from the wide world in the here-and-now of classroom interaction. Its success depends to a large extent on suitable materials. Access to the limitless informationscape of the internet alone is not sufficient for success, as Susanne Heinz also notes when she points out that the costly introduction of tablets in Gymnasium classes may afford gains in terms of practicability and motivation at the same time as publishers and authors have a hard time providing suitable materials with a real added value in terms of interactivity, autonomy and media convergence. It might well be argued, of course, that the possibilities of pulling authentic textual and audiovisual input from the world-wide web into the classroom render didactised materials superfluous. There may be truth in this belief provided that, as Schweitzer says on the basis of John Hattie's meta-studies, teachers as the central element of school-based learning processes take up the challenge of orchestrating learning in this medially converging information and communication landscape in such a way that the mind and emotions are simultaneously embraced in the process. May the rich harvest in this issue support them in this quest!

¹ Grgurovic, M., Chapelle, C. A. & Shelley, M. C. (2013). A meta-analysis of effectiveness studies on computer technology supported language learning. *ReCALL*, 25, pp. 165-198. doi: <http://dx.doi.org/10.1017/S0958344013000013>

