Tema
Digitale Medien und Fremdsprachenunterricht
Multimédia et apprentissage des langues étrangères
I multimedia e l'apprendimento delle lingue straniere
Las medias digitalas e l'imprender linguas estras

Einführung

Vor neun Jahren erschien die erste und bisher einzige Babylonia-Nummer zu „Multimedia im Fremdsprachenunterricht" (Babylonia 2/1998). Inzwischen sind neben den herkömmlichen Informationsmitteln auch die elektronischen und interaktiven Medien aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Die junge Generation nutzt sie so intensiv, dass sich die Frage erhebt, wie gesteuertes und autonomes Lernen möglichst fruchtbar über die verschiedenen Medienwelten verteilt werden kann. Soll sich Sprachenlernen der Freizeitbeschäftigung mit Medien angleichen? Können Lernarrangements geschaffen werden, die nicht nur motivierend und unterhaltsam, sondern auch effektiv sind? Und wie verhält es sich mit der Autonomie der Lernenden, wenn sie gutgläubig im Internet surfen und sich durch alle möglichen Seiten klicken, deren Bildungswert nicht über alle Zweifel erhaben ist?
In Babylonia 2/98 hegten die Autoren und Autorinnen grosse Erwartungen und machten konstruktive Vorschläge, insbesondere für die Nutzung des Internet für offenes, partnerschaftliches Lernen, für die Auswahl sinnvoller Lernprogramme und für Konzepte, die die verschiedenen Zugänge miteinander integrieren. Die Beiträge zeigten faszinierende neue Möglichkeiten, waren aber auch geprägt von technischen Herausforderungen.
Die vorliegende Ausgabe richtet sich mehr an Fragen der Pädagogik und Didaktik aus und fragt nach konkreten Fortschritten bei der Nutzung von Medien für das Sprachenlernen. Was ist nicht nur technisch machbar, sondern auch lohnend und motivierend? Der einleitende Beitrag des Mitherausgebers Michael Langner diskutiert die Herausforderungen kritisch im Licht eines konstruktivistischen Verständnisses von Lernen und führt dabei einige zentrale Begriffe ein. Sein Postulat nach Artikulation und Selbstreflexion über eigene Lern- und Lösungsstrategien wird von weiteren Autoren aufgenommen. Dieter Kranz führt uns in die Welt des Blended Learning ein und zeigt einige Beispiele von attraktiven Lernumgebungen. Cornelia Gick legt ihr Augenmerk auf den methodisch-didaktischen Mehrwert, der den Aufwand für Lernplattformen rechtfertigt.
Die weiteren Beiträge widmen sich konkreten Produkten und Erfahrungen mit ihnen. Vom Chat über Dokumentarfilme und Lerngeschichten zeigt sich ein Reigen, der das Konzept von Sprachfertigkeiten sprengt und hybride Formen der Interaktion aufscheinen lässt, die unser Leben zu prägen beginnen. Multimodal klicken, verlinken, schreiben und rückmelden: so erfahren die Lernenden in Zukunft die Sprachen. Somit muss auch die Definition von Handlungsorientierung neu geschrieben werden. Gefragt sind aber nach wie vor Präsenz und Aufmerksamkeit, sowohl vor dem Bildschirm als auch im Klassenzimmer.

Introduction

Il y a neuf ans, un premier numéro, le seul jusqu'ici, de Babylonia était consacré au multimédia dans l'enseignement des langues. Depuis lors, les médias électroniques et interactifs ont pris une place telle dans notre quotidien qu'on ne pourrait plus imaginer d'en faire abstraction. L'utilisation intensive de ces médias par les jeunes soulève la question de savoir comment l'apprentissage guidé et autonome peut être développé de manière enrichissante à travers ces mondes multimédiatiques. L'apprentissage des langues doit-il s'adapter à l'utilisation des nouvelles technologies dans les loisirs? Peut-on créer des situations d'apprentissage non plus seulement motivantes et divertissantes, mais aussi efficaces? Et que dire de l'autonomie des apprenants: est-elle renforcée ou affaiblie lorqu'ils sont amenés à surfer et à cliquer sur toutes sortes de pages dont la valeur éducative n'est pas toujours évidente?
Le numéro 2/98 de Babylonia nourrissait de grands espoirs et faisait des propositions constructives sur les apports d'internet pour un apprentissage ouvert en partenariat, ou à propos de concepts intégrant diverses combinaisons possibles. Les contributions montraient de nouvelles perspectives qui constituaient alors un défi technique.
Le numéro 2/2007 s'oriente davantage vers les questions d'ordre pédagogique et didactique et s'interroge sur les avancées concrètes de l'utilisation des médias électroniques pour l'apprentissage des langues. Qu'est-ce qui est faisable, techniquement parlant, mais aussi avantageux et motivant? Comment peut-on s'en rendre compte? L'article d'introduction de Michael Langner discute la question des enjeux sous un angle constructiviste de l'apprentissage. Son postulat en faveur de l'auto-réflexion à travers les stratégies d'apprentissage et la résolution de problèmes est repris dans d'autres articles. Dieter Kranz nous emmène dans le monde du blended-learning *et montre quelques exemples d'environnements favorables à l'apprentissage. Cornelia Gick s'intéresse à la valeur ajoutée, didactique et méthodologique, qui justifie pour l'enseignant-e une dépense en temps et en énergie afin d'intégrer diverses plateformes d'apprentissage.*
D'autres contributions sont consacrées à des produits testés dans le cadre de diverses expériences. Du chat *en passant par les films documentaires ou de fiction se dessine un éventail de moyens qui font exploser la conception actuelle des compétences langagières et mettent à jour des formes d'interactions hybrides. Cliquer multimodal, créer des liens, écrire et répondre: c'est ainsi que les apprenants vont découvrir les langues. Nous devons, par la même occasion, redéfinir le concept d'approche actionnelle tout en gardant à l'esprit les notions de temps de présence et de concentration devant l'écran comme dans la salle de classe.*