



Grobkonzept Lernprogramm "Euro Path"

Köln, 24. März 2006

von

**Advice GmbH
Ralf Jedermann
Hansaring 149
D-50670 Köln**

INHALTSVERZEICHNIS

1	PROGRAMMSTRUKTUR / DIDAKTISCHE MODULE	3
1.1	Allgemeines	3
1.2	Metapher: Benutzerführung und Programmstruktur	3
1.3	Sprachenportfolio / Sprachenpass	4
1.4	„Spielmetapher“	4
1.5	Übungsformen.....	5
1.6	Tracking der Benutzerdaten	5

1 Programmstruktur / Didaktische Module

1.1 Allgemeines

In der letzten Projektsitzung „Euro Path“ am 30.1.2006 in Köln wurden die möglichen Metaphern für die Benutzerführung, die Struktur und didaktische Module diskutiert. Außerdem wurde grob eine funktionale Ausrichtung der Inhalte und Übungsformen des Lernprogramms an das Sprachlernportfolio skizziert.

1.2 Metapher: Benutzerführung und Programmstruktur

Zur Gewährleistung bzw. Steigerung der Motivation der Lernenden sowie eines möglichst realitätsnahen Szenarios für die Lernenden wird vorgeschlagen, die Gesamtstruktur des Programms als „Reisetagebuch“ zu gestalten. Gemäß der Ausrichtung des CEF an der funktionalen Sprachanwendung und -vermittlung im Sinne der Bereitstellung von (sprachlichen) Mitteln für die sprachliche Bewältigung von Situationen sollen die einzelnen „Praktikumstage“ an realistische Aufgaben gekoppelt werden:

Praktikumstag	Themen / Aufgaben
1. Tag	<u>1. Anreise:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Durchführung der Reise (Wie?) <u>2. Ankunft:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Nach dem Weg fragen • Wegbeschreibung verstehen • Schilder lesen • Einfache Dialoge mit Gastfamilie, Passanten führen du verstehen • ...
2. Tag	<u>Der Praktikumsbetrieb:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Sich vorstellen • Kollegen begrüßen • Aufgabengebiet verstehen • Wünsche äußern • ...
3. Tag	...

1.3 Sprachenportfolio / Sprachenpass

Neben der Orientierung der Programminhalte und –aufgaben an tatsächlichen Situationen des Praktikumsalltags sollen die erreichten Ergebnisse gleichermaßen auch als Bestandteile eines Sprachenpasses fungieren können.

1.4 „Spielmetapher“

Aufgrund der heterogenen Zusammensetzung der Zielgruppe mit unterschiedlichen Altersstufen, dem finanziellen bzw. zeitlichen Rahmen des Projekts sowie der Wiederverwendbarkeit in anderen Sprachkontexten kann die diskutierte „Spielmetapher“ nicht als technische Umsetzung im Sinne eines „Adventure Games“ (Animationen etc.) betrachtet werden.

Vielmehr ist die Idee, einzelne Elemente dieser Spielkonzeptionen im Lernprogramm zu verwenden:

Element	Erläuterung
Aufgabenorientierung	Jeder „Tag“ enthält bestimmte Aufgaben, die der Lernende bewältigen muss. Alle „Tage“ zusammen ergeben die Gesamtaufgabe (= Praktikum), die der L. mit einem gewissen Erfolg (z.B. 80% richtige Lösungen) meistern muss
Stufenbewältigung	Jeder „Tag“ ist in sich als Stufe zum Weiterkommen konzipiert. Erst bei entsprechendem Lernerfolg (z.B. 80%) kann in die nächste Stufe eingetreten werden.
Humor	Humorvolle Situationen und Inhalte – natürlich in angemessener Weise – können die Bearbeitung der didaktischen Module motivational unterstützen.
Spielerische Element	Jeder „Tag“ enthält eine eher spielerische Übungsform, wie z.B. ein Vokabel- oder Dialogspiel.

1.5 Übungsformen

Folgende Standardübungsformen können (technisch) verwendet werden:

Übungsform (technisch)	Einsatzmöglichkeit (Beispiele)
Reihenfolge	<ul style="list-style-type: none"> • Sätze in die richtige Reihenfolge bringen (Dialog) • Wörter in die richtige Reihenfolge bringen (Satzpuzzle)
Lückentext	<ul style="list-style-type: none"> • Dialog • Vokabeltrainer • Grammatikaufgaben
Zuordnung	<ul style="list-style-type: none"> • Synonyme / Antonyme • Wort / Wort • Wort / Bild • Satzteile
Schreiben	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare, CV ausfüllen • Dialog • Vokabeltrainer • Grammatikaufgaben
Hörverstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Hörverstehensaufgaben
Sprachaufnahme	<ul style="list-style-type: none"> • Ausspracheübung (Vergleich mit Modell)
Multiple-/Single Choice	<ul style="list-style-type: none"> • Tests

1.6 Tracking der Benutzerdaten

Aufgrund der Datenbankstruktur des Programms ergeben sich folgende Möglichkeiten, benutzerspezifische Daten zu speichern:

- Speicherung der Bearbeitungsstände (quantitativ/qualitativ)
- „Lesezeichen“
- Sperrung und Freischaltung von Programmteilen in Abhängigkeit von Bedingungen
- Speicherung von erstellten Lösungen