

INHALT

Vorwort	7
1 Einführung	9
1.1 Was ist E-Learning?	9
1.2 Welche E-Learning-Szenarien gibt es?	11
1.2.1 E-Learning-Szenario 1: Unterrichtsbegleitende Materialien und Interaktion mit der Software	12
1.2.2 E-Learning-Szenario 2: Kommunikative Aufgaben	13
1.2.3 E-Learning-Szenario 3: Kooperative Aufgaben	13
1.3 Welche Bedeutung haben Lernorte im Internet für den Fremdsprachenunterricht?	14
1.4. Online-Werkzeuge	15
1.4.1 Lernkarten-Tools	16
1.4.2 Kommunikative Tools	16
1.4.3 Kooperative Tools	18
1.4.4 Game-based Learning	18
1.4.5 Serious Games	19
1.5 Prinzipien der Aufgabenstellung	21
1.5.1 Kriterien einer guten Aufgabenstellung	21
1.5.2 Aufgabenstellung in Onlinephasen	24
2 Moderation und Betreuung in Onlinephasen	26
2.1 Die Rolle der Lehrkraft in Onlinephasen	26
2.2 Grundprinzipien der Betreuung in Onlinephasen	28
2.3 Kontaktpflege und Kommunikation in E-Learning-Szenarien	29
2.4 Betreuung in der Online-Kommunikation	31

2.5	Motivation und Förderung des selbstorganisierten Lernens in Onlinephasen	34
2.6	Zeitmanagement in Onlinephasen	39
2.7	Korrektur und Feedback in Online- und Präsenzphasen	41
3	Aktivitäten des Sprachunterrichts in kombinierten Lernphasen	47
3.1	Kurseinstieg Online	47
3.1.1	Der gelungene Einstieg – Motivation – Online-Sozialisierung	47
3.1.2	Aktivitäten	48
	Drei Wahrheiten und eine Lüge	48
	Ich heiße K und mag gern K	50
	Mein Lieblingsgericht	51
	Zeitkiller-Fresser	53
	Bilder sprechen mehr als Worte	55
3.2	Einführung in das Lernthema	57
3.2.1	Verzahnung Onlinephase–Präsenzphase	57
3.2.2	Aktivitäten	58
	Assoziationen-ABC	58
	Bild-Puzzle	59
	So seh ich das	61
	Kursstatistik	63
	Kleine Geschichten	64
3.3	Präsentation des Lernthemas	66
3.3.1	Lesen, Hören und Sehen im Netz	66
3.3.2	Aktivitäten	68
	Web-Hopping	68
	Online Liedwörter pflücken	70
	Stummfilm	72
3.4	Semantisierung	75
3.4.1	Lerntechniken und Lernstrategien	75

3.4.2 Aktivitäten	76
Flaschenpost	76
Eins, zwei oder drei	78
3.5 Übung	80
3.5.1 Online-Übungen testen träges Wissen	80
3.5.2 Aktivitäten	81
Wer wird Wortschatz-Millionär?	81
Wer findet die Regel?	84
Memo-Spiel und Fantasie-Sätze	86
Online-Schnitzeljagd	88
3.6 Transfer (Vertiefungsphase/ projektorientierte Phase)	91
3.6.1 Aktivitäten der Online-Gruppenbildung	91
Bestseller	91
Sätze pflücken	93
3.6.2 Aktivitäten für kooperative Aufgaben	95
Schweizer Messer (Placemat) online	96
Unterrichtsbeispiel 1	98
Unterrichtsbeispiel 2	100
Unterrichtsbeispiel 3	102
Kooperatives Lerntagebuch online	104
Rollenspiel online	105
WebQuest	108
4 Urheberrecht im Internet	114
5 Literaturhinweise	117
6 Glossar	120
Über die Autorinnen	125