

# SprichWort

Eine Internet-Lernplattform für  
das Sprachenlernen



# SprichWort

Aller Anfang ist schwer.

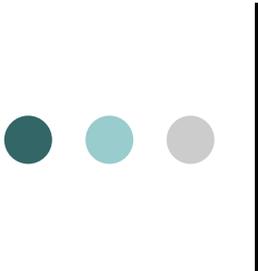
- **EU-Projekt, Agentur für Bildung, Audiovisuelles & Kultur**
- **Programm für Lebenslanges Lernen 2007-2013**  
Transnationale Kooperationsprojekte  
Schlüsselaktivitäten 2 / Sprachen
- 143376-LLP-1-2008-1-SI-KA2-KA2MP
- 2008–2010



# SprichWort: Projektteam

Wissen ist Macht.

- **Universität Maribor, Philosophische Fakultät, Germanistik, Slowenistik**
- Universität der hlg. Cyril und Methodius Trnava, Philosophische Fakultät, Germanistik
- Universität Szeged, Philosophische Fakultät, Germanistik, Hungaristik
- Tomas-Bata-Universität Zlin, Humanwissenschaftliche Fakultät, Institut für Sprachen
- Technische Universität Graz, Institut für Informationssysteme und Computer Medien, IICM
- Institut für deutsche Sprache Mannheim, IDS



# Anlass, Ausgangslage

Was nicht ist, kann ja noch werden.

- SW: Träger der kulturellen Werte, Vermittler von interkulturellen Kompetenzen, reiches Lehr- und Lernpotenzial
- SW: aktuell und frequent im gegenwärtigen Sprachgebrauch
  - vernachlässigt im (Fremd)sprachenlernen
  - Desiderat in der linguistischen Forschung
  - Mangel an empirisch überprüften SW-Ressourcen



# Zielvorstellungen

Der Ton macht die Musik.

## ○ Allgemeine Ziele

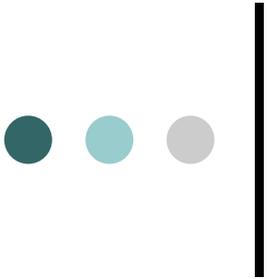
- Mangel an kreativ-innovativen und aktuellen SW-Lernmaterialien beheben
- Bedarf an mehrsprachigen, IKT-gestützten, frei zugänglichen SW-Ressourcen decken
- Grundlage für systematische Einbeziehung der SW ins Sprachenlernen bilden
- zur Qualität, Effizienz, Aktualität im Sprachenlernen beitragen
- Methodologische Grundlage für systematische Forschung bilden



# Zielvorstellungen

Der Appetit kommt mit dem Essen.

- Spezifische Ziele
  - online-Lernplattform entwickeln
    - Mehrsprachige Sprichwort-Datenbank
    - Didaktische Inhalte
    - Sprichwort-Community
  - Linguistisch-lexikographisches Beschreibungsmodell für SW entwickeln
  - Übungstypologie entwickeln
  - Methoden der korpusbasierten Datenerhebung (weiter)entwickeln



# Zielgruppen

Früh übt sich, was ein Meister werden will.

- Fremdsprachenlerner (DE, SI, SK, CZ, HU)
- Fremdsprachenvermittler  
(Lehrer, Lehrerausbilder, Übersetzer, Dolmetscher, Sprachenstudierende)
- Entwickler im Bereich Fremdsprachendidaktik  
(Didaktiker, Lernmaterial-Entwickler, Lernsoftware-Entwickler, Linguisten)
- Interessierte Öffentlichkeit



# Auf dem Weg zu den Zielen

## Gut Ding will Weile haben.

- Aktivitäten
  - Beschreibungsmodell für Datenbank
  - Übungstypologie
  - Systemdesign, Software für Web-Plattform
  - SW-Inventarisierung (Datenbank)
  - Erstellung von didaktischen Inhalten
  - Evaluation und Erprobung
  - Verbreitung (Community, Veranstaltungen)
  - Management



# Auf dem Weg zu den Zielen

Der Weg ist das Ziel.

## ○ Mittel, Informationsquellen

- Auswertung bestehender Literatur und Quellen
- Ermittlung sprachlicher Daten aus Textkorpora
- Anwendung, Anpassung und Weiterentwicklung bestehender Software für e-Learning
- Mitwirkung interessierter Öffentlichkeit



# Auf dem Weg zu den Zielen

Geld regiert die Welt.

## o Kosten

- Das europäische Bildungsprogramm:  
**Programm für Lebenslanges Lernen**  
(2007-2013)
  - Förderung vom europäischen Austausch der Lehrenden und Lernenden aller Altersstufen und der Zusammenarbeit von Bildungsinstitutionen
- Eigenanteil der Partner-Institutionen



# Resultate

Wer hat, der hat.

- Eine Internet-Lernplattform für das Sprachenlernen
  - Sprichwort-Datenbank
  - Didaktische Inhalte
  - Sprichwort-Community
- Typologien, Muster, Modelle, Prototypen, Methoden, Studien, Publikationen, Veranstaltungen



# Resultate

Wer sucht, der findet.

## ○ Sprichwort-Datenbank

- viersprachige online abrufbare Datenbank – Auswahl von aktuell üblichen Sprichwörtern
- Angaben zur Form, Bedeutung, Pragmatik, Varianten, korpusbasierte Textbelege...
- Hypertextstruktur, interne und externe Verlinkung, flexible und einfache Zugriffsstrukturen, benutzereigene Erweiterungsmöglichkeiten



# Resultate

Übung macht den Meister.

## ○ Didaktische Inhalte

- spezielle SW-orientierte Übungen, Aufgaben, Tests
- Einsatz von audio- und visuellen Inhalten, Podcasts
- Interaktivität, Niveaudifferenziertheit (B1 bis C2)
- Lösungsvorschläge, lernstrategische Hinweise, Selbstbewertungsinstrumente



# Resultate

Vier Augen sehen mehr als zwei.

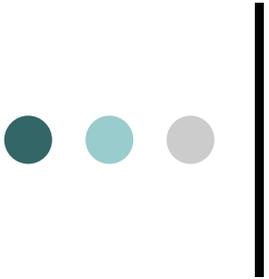
- Sprichwort-Community
  - Lern- und Expertencommunity
  - Kommentier-, Äußerungsmöglichkeit
    - Foren
    - Blog
    - Interaktivität



# Innovatives, Kreatives

Aller guten Dinge sind drei.

- Phraseologie/Parömiologie
  - Modell zur spezifischen lexikographischen Beschreibung von SWn, Methoden der korpusbasierten Sprachdatenermittlung
- Didaktik
  - SW-spezifische Übungstypologie, Einsatz von nichttextuellen Medien, Interaktivität
- Lernsoftware
  - Systemdesign und Systemarchitektur für multimediale und interaktive e-Lernumgebungen



# Verbreitung

Man muß das Eisen schmieden,  
solange es heiß ist.

- Lernplattform mit aktiven Funktionen
- Community-Komponente
- My-Space-Seite
- Veröffentlichungen
- Veranstaltungen
- Workshops, Seminare, Konferenz  
(Mannheim, Herbst 2010)



# Nachhaltigkeit

Ende gut, alles gut.

## ○ Sprachenlernen

- Lernplattform als innovatives und frei zugängliches Sprach- und Lernmaterial  
→ Lernmotivation

## ○ Sprachcurricula

- Integration der Inhalte in die Lehr-/Studienpläne



# Nachhaltigkeit

Ende gut, alles gut.

- Übertragung der Methoden
  - Projektmethoden als Beispiel guter Praxis (Korpuslinguistik, FS-Didaktik)
- Offene Kommunikation
  - Community: Integration der Nutzer, Austausch von Wissen, Ideen, Inhalten, Weiterpflege der Plattform



# SprichWort

Eine Internet-Lernplattform für das  
Sprachenlernen

- Sinn und Nutzen

- Beitrag zur Qualität des Sprachenlernens
- Förderung der parömiologischen Forschung
- Förderung der offenen Kommunikation im Bereich Sprachenlernen