

Vom Lernsoftwareanbieter zum Sprachlernprovider

Eine Entwicklung am Beispiel von digital publishing

Als die Firma digital publishing Mitte der 1990er Jahre mit ihrer ersten »Interaktiven Sprachreise« auf den Markt kam, wusste noch keiner so richtig, in welche Richtung die Reise bei der Lernsoftware gehen würde. In der allgemeinen Anfangseuphorie wurde bereits prognostiziert, die Zukunft des Lernens basiere ausschließlich auf dem Einsatz von Medien. Über zehn Jahre danach wächst der Lernsoftware-Markt weiter – laut einer Studie des Bundesverbandes Informations-

Inzwischen ist jedoch der elektronische Sprachkurs nur eines von vielen Produkten. Neben den interaktiven Hörbüchern, der Übersetzungssoftware *translate* oder elektronischen Wörterbüchern sind erfolgreiche Experimente wie »The Grooves«, ein Musiksprachkurs, zu nennen. Zusätzlich zum klassischen Sprachenlernsoftware-Markt, auf dem digital publishing Marktführer ist, hat das Unternehmen in den letzten Jahren das Sprachlernprogramm »Corporate Language Learning« für Unternehmen,

Sprachschulen und Institutionen ausgebaut. Weltweit werden circa 50.000 Teilnehmende geschult.

Dabei hat das Unternehmen die Erfahrung gemacht, dass reines E-Learning nicht funktioniert, sondern Präsenzzeiten unerlässlich sind. Die über 450 Trainer setzen dieses Konzept um, indem sie sowohl als Online-Tutoren als auch als Präsenztrainer fungieren. Das Ende der E-Learning-Euphorie aus der Mitte der 1990er Jahre hat auch ein Unternehmen erreicht, das schon früh zu dessen Protagonisten gehörte.



wirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM) von 2006 auf 2007 um 16 Prozent auf knapp 50 Millionen Euro Umsatz. Doch von Medienbasierung des Lernens kann trotzdem nur punktuell die Rede sein. An der Entwicklung von digital publishing lässt sich gut aufzeigen, wie vielschichtig das Angebot heute ist.

Die 2007 erschienene elfte Version der »Interaktiven Sprachreise« enthält eine Fülle von Features, die das Einzel-Lernen erleichtern, wie z.B. einen Newsfeed zu Sprache, Land und Leuten, der von Tutoren aufbereitet wird.

Eines allerdings hat sich digital publishing bewahrt: die Freude am Experimentieren und an kreativen Lösungen. Zur Fußball-Europameisterschaft sind nicht nur zwei »The Grooves«-CDs zum Einstieg ins Schwyzerdütsche und ins Wienerische erschienen, darüber hinaus wurde außerdem die Internetseite www.spracheneuropameister.de eingerichtet, auf der die wichtigsten Begriffe rund um den Fußball zu finden sind.

DIE/RS

Neue Websites

 www.miz.org

Das Musikinformationszentrum des Deutschen Musikrats hat auf seiner Website vielfältige Informationen zum Thema Musik gebündelt. In seinem Kursinformationssystem kann man auch nach Fort- und Weiterbildungsangeboten im Bereich Musik recherchieren.

 www.adam-europe.eu

Seit Februar 2008 ist ADAM, das neue Projekt-Portal für Leonardo da Vinci, online gegangen. Über 4.500 Projekte lassen sich hier recherchieren. Außerdem gibt es Hinweise auf Veranstaltungen.

 www.wissenschafts-cafe.net

Das Portal bietet eine Plattform für Wissenschaftsblogs zu den unterschiedlichsten Bereichen. Die monatlichen Wissenschaftsblog-Charts geben einen guten Überblick, welche Blogs besonders stark frequentiert sind.

 www.informelles-lernen.de

Die Seite gibt eine erste Orientierung zum Thema. Neben Begriffsklärungen werden auch Akteure und Projekte vorgestellt. Ein »informeller Blog« liefert vielfältige Informationen rund um das informelle Lernen.

VHS in Second Life

Auch Volkshochschulen haben damit begonnen, den virtuellen Raum zu besiedeln. Die VHS Goslar gründete als erste Volkshochschule in Second Life einen eigenen Standort, wo Interessierte, Teilnehmende aus VHS-Kursen und Dozenten sich treffen, chatten, lehren und lernen können. Für dieses Best Practice in E-Learning erhielt die VHS Goslar den eureleA Award 2008. Informationen und Kurstermine finden sich unter www.vhs-sl.de, montags um 20.30 Uhr gibt es eine Einführung für Neuregistrierte.

DIE/RS