

# “Tandem”



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# MODUL 3

## THEMA 3.2.1. Was ist eine Aufgabe und was sind die Arten von Aufgaben?

Wie bereits erwähnt, ist das Hauptmerkmal von TBLT die Organisation einer Lektion oder Aktivität in Aufgaben. Eine Aufgabe kann als eine Aktivität definiert werden, die auf einer realen Situation oder einem Problem basiert und zur Bearbeitung eines bestimmten Themas verwendet werden kann. Sie beinhaltet ein kommunikatives Problem, das es zu lösen gilt, und ihr Hauptziel ist es, eine Botschaft zu vermitteln. Dies "zwingt" den Schüler, die Sprache herauszufinden, zu verwenden und somit zu lernen. Eine Aufgabe wird nach der vermittelten Botschaft bewertet. Mit anderen Worten: Sie ist erfolgreich, wenn die Botschaft ankommt, auch wenn die verwendete Sprache nicht perfekt ist.

1. Rod Ellis definiert Aufgaben anhand von vier Schlüsselkriterien:
  - a. Das Kernmerkmal von Aufgaben ist die Bedeutung, denn das Hauptziel der Lernenden ist es, eine Botschaft zu produzieren, zu verstehen und zu vermitteln.
  - b. Ein weiteres Merkmal sind Lücken: Aufgaben sollten Lücken enthalten, d. h. kommunikative Probleme, die es zu lösen gilt. Damit die Lernenden sich auf die Aktivität einlassen, müssen sie einen Grund haben, sie zu tun, sie müssen "eine Lücke zu füllen" haben. Es gibt drei Arten von Lücken. Informationslücken sind Situationen, in denen Informationen von einer Person an eine andere weitergegeben werden müssen (z. B. könnten Sie Ihre Schüler bitten, jemandem eine Wegbeschreibung zu geben). Bei dieser Art von Aktivitäten müssen die Lernenden sprechen und in einer Gruppe/einem Paar arbeiten, um die fehlenden Informationen zu erhalten, damit sie "die Lücke füllen" können. Dies ist eine gute Möglichkeit, die Lernenden zum Sprechen und zur Zusammenarbeit zu bewegen.  
 Meinungslücken entstehen, wenn die Lernenden ihre persönlichen Vorlieben, Gefühle oder Ideen zu einer Sache diskutieren, wobei sie von denselben gemeinsamen Informationen ausgehen (z. B. könnten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler bitten, ein soziales oder politisches Thema zu diskutieren und nach Fakten zu suchen, die ihre Ansichten untermauern).  
 Lücken im Denken entstehen, wenn die Lernenden eine Lösung für ein Problem mit Hilfe des Verstandes finden sollen (z. B. die Auswahl der besten von mehreren Optionen, die Suche nach der geeignetsten/günstigsten oder schnellsten Lösung für ein Problem usw.). Die Lernenden verfügen also über einen gemeinsamen Informationsbestand, der sich weiterentwickelt und verändert (z. B. könnten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler bitten, ein Rätsel zu lösen

oder den besten Weg zu finden, um von A nach B zu gelangen). Es handelt sich nicht um eine Lücke zwischen Schülern, sondern um eine Lücke zwischen vergangenem und künftigen Wissen.

- c. Aufgaben zielen auf ein kommunikatives Ergebnis, ein echtes kommunikatives Ziel, und nicht auf ein sprachliches Ziel. Die Bewertung der Aufgabe ist positiv, wenn dieses kommunikative Ergebnis erreicht wurde, und nicht, wenn der Schüler die richtige Sprache verwendet hat. Wenn die Aufgabe zum Beispiel darin besteht, ein Anschreiben für eine Bewerbung zu verfassen, ist die Aufgabe erfolgreich, wenn die Person, die die Bewerbung erhält, versteht, was der Bewerber mitteilen wollte.<sup>1</sup>
  - d. Schließlich basieren die Aufgaben auf der Nutzung der eigenen Ressourcen der Lernenden, denn die Lernenden müssen die kommunikative Lücke füllen und ein kommunikatives Ergebnis erreichen, indem sie sich ausschließlich auf ihre eigenen vorhandenen sprachlichen oder nicht-sprachlichen Ressourcen, einschließlich Gesten, verlassen. Sie könnten beispielsweise aufgefordert werden, ihre Freunde zu einer Party einzuladen, ohne zunächst zu wissen, welche Sprachstrukturen sie verwenden sollen. Sie müssten also einen Weg finden, um ihren Freunden mit Hilfe der ihnen bekannten Sprache oder anderer Gesten verständlich zu machen, was sie sagen wollen. Dieses Kriterium unterscheidet TBLT vom traditionellen Sprachunterricht, bei dem die Schüler vom Lehrer im Voraus mit den sprachlichen Mitteln ausgestattet werden, die sie zur Kommunikation benötigen. Zum Beispiel würde der Lehrer zunächst die grammatikalische Regel für die Verwendung des Präteritums erklären, und dann müssten die Schüler einige Übungen machen, um sich an die neue grammatikalische Regel zu gewöhnen. Erst dann können sie durch andere interaktive Übungen wie Rollenspiele mit der Kommunikation in der Sprache beginnen.
2. Sehen wir uns einige Beispiele an. Eine Aufgabe könnte lauten: "Einem Touristen auf der Straße den Weg vom Bahnhof zum Museum weisen": Ein Schüler spielt den Touristen und ein anderer den Einheimischen auf der Straße in einem Rollenspiel. Dies ist eine Aufgabe, die sich auf das wirkliche Leben bezieht und jeden Tag passieren könnte; sie konzentriert sich auf die Bedeutung und nicht auf das richtige Vokabular oder die Grammatik, da das Wichtigste ist, sicherzustellen, dass der Tourist die gegebene Wegbeschreibung versteht. Außerdem gibt es eine kommunikative Lücke, in diesem Fall eine "Informationslücke", weil der Tourist etwas nicht weiß, was der Schüler weiß, und es einen Informationstransfer zwischen den beiden gibt. Die Bewertung der Aufgabe basiert darauf, ob die Touristen das Museum

---

<sup>1</sup> TANDEM Offenes Lehrbuch IO2

Ellis, Rod (2003). Aufgabenbasiertes Sprachenlernen und -lehren (Task-based Language Learning and Teaching). Oxford, New York: Oxford Applied Linguistics. (Sekundäre Quelle: <https://www.myenglishpages.com/blog/task-based-language-teaching-tblt/>)

erreichen: Die Aufgabe ist erfolgreich, wenn die Botschaft richtig vermittelt wird und das Ziel, das Museum zu erreichen, erreicht wird.

3. Um es klarer zu machen, wollen wir auch sehen, was KEINE Aufgabe ist. In dem zuvor erläuterten Beispiel des Rollenspiels hätte der Lehrer den beiden Schülern auch erklären können, welchen Wortschatz, welche Strukturen und Ideen sie verwenden sollten, indem er ihnen ein Blatt mit der Struktur des Dialogs gegeben hätte: "Der Tourist (Schüler A) hält eine einheimische Person (Schüler B) auf der Straße an. A fragt B, wo der Supermarkt ist. B gibt A den Weg zum Supermarkt, indem er dem auf einer Karte eingezeichneten Weg folgt und das Vokabular für Wegbeschreibungen verwendet (z. B. rechts abbiegen, links abbiegen, hinter, vor usw.). B bittet um eine Erläuterung. A antwortet. B dankt A". Auch in diesem Fall handelt es sich um ein Rollenspiel, aber nicht um eine Aufgabe, da es sich nicht um ein echtes Gespräch handelt, das zu einem realistischen Ergebnis führt, sondern nur der Übung dient. Alles, was die Lernenden hier tun müssen, ist, die passende und korrekte Sprache zu finden, um die Bedeutung zu vermitteln, die bereits als Teil des Übungsinputs gegeben ist.<sup>2</sup>
4. Aufgabentypen - die Aufgabentypen können variieren, aber die wichtigsten Aktivitäten lassen sich in der folgenden Liste zusammenfassen:<sup>3</sup>

AUFGABENTYPEN	BEISPIELE
LISTUNGEN	Brainstorming Faktenrecherche Spiele auf der Grundlage von Auflistungen: Quiz, Gedächtnis und Raten
BESTELLEN & SORTIEREN	Klassifizierung Ordnen in der richtigen Reihenfolge Aneinanderreihen in der richtigen Reihenfolge
VERGLEICHEN UND KONTRASTIEREN	Gemeinsamkeiten und Unterschiede finden (in Texten, Videos, Bildern)
PROBLEMBEHEBUNG	Vorhersage logischer Probleme
PROJEKTE UND KREATIVE AUFGABEN	Zeitungen Plakate Umfragen
AUSTAUSCH PERSÖNLICHER ERFHRUNGEN	Geschichten erzählen Erinnerungen
ANPASSUNG	Wörter/Ausdrücke zu Bildern

<sup>2</sup> TANDEM Offenes Lehrbuch IO2

Ellis, Rod (2003). Aufgabenbasiertes Sprachenlernen und -lehren. Oxford, New York: Oxford Applied Linguistics. (Sekundäre Quelle: <https://www.myenglishpages.com/blog/task-based-language-teaching-tblt/>)

<sup>7</sup> Information Gap Activities for ESL Classroom, verfügbar unter: <https://www.fluentu.com/blog/educator-english/information-gap-esl/>

How to Use Gaps in Communicative Activities, verfügbar unter: <https://www.barefootteflteacher.com/blog/how-to-use-gaps-in-communicative-activities>

<sup>3</sup> <https://www.slideshare.net/RobertDickey/tbllesson-planning>

א

נ