Digital Citizenship, Digital Wilds und Lehren & Lernen von Sprachen

Tagung im Rahmen des europäischen Projekts *Lingu@num*
Universität Salzburg (Sprachenzentrum)
24.-25. November 2022

Mit dem Aufkommen des Internets war bei vielen Expert*innen die Hoffnung verbunden, den Sprachunterricht zur "realen Welt" hin zu öffnen, die Grenzen der vier Wände des Klassenraums zu überwinden und einen neuen, höheren Grad an Authentizität zu erreichen, (Rüschoff, 1997; Warschauer, 1996); eine Vorstellung, die mitunter als illusorisch für das Lehren und Lernen von Sprachen galt.

Trotz dieser Hoffnung auf eine Öffnung hin zur "realen Welt" jenseits des Klassenraums und auf authentische Kommunikation mit realen Personen lag der Fokus in der Praxis und Forschung zunächst hauptsächlich auf der Umsetzung und Analyse von Tele-Tandem- und Online-Kollaborationsprojekten, die den Kontakt zwischen Lernenden trotz räumlicher Distanz ermöglichen (Belz, 2003; O'Dowd, 2018). Damit wurde zwar der Umfang des Klassenraums erweitert, nicht aber der damit verbundene sozio-interaktionale Rahmen, da die Interaktionen durchaus vergleichbar mit entsprechenden Face-to-face-Interaktionen innerhalb des Klassenraums blieben (Lamy & Zourou, 2013, S. 3).

Erst seit den letzten Jahren ist ein stärkeres Interesse an einer tatsächlichen Öffnung hin zur realen Welt und dem Lernen in den sogenannten digital wilds (Sauro & Zourou, 2019), dem Lernen "beyond the classroom" (Benson & Reinders, 2011; Comas-Quinn et al., 2019) oder auch dem "extramural English" (Sundqvist & Sylvén, 2016) zu beobachten. Während sich die Forschung zunächst auf die Analyse der Praktiken von Englischlernenden auf partizipativen Fanfiction- und Online-Spiele-Websites konzentrierte (Black, 2008; de Freitas, 2006; Kramsch et al., 2000; Sauro, 2017; Thorne et al, 2009; Vazquez-Calvo et al., 2019), beschäftigt sie sich nun im Sinne eines "Rewilding" (Thorne et al., 2021) auch mit der Übertragung dieser Praktiken und ihrer Integration in das Lehren und Lernen von Sprachen.

In diesem Zusammenhang befassen sich Arbeiten etwa mit der didaktischen Nutzung von Fanfiction-Praktiken im Rahmen des Sprachunterrichts (Brunel, 2021; Petitjean & Brunel, 2018; Sauro & Sundmark, 2016; Sauro & Thorne, 2020; Thorne et al., 2015).

Andere Arbeiten, die den Bestrebungen in den 1990er Jahren näher stehen, konzentrieren sich auf partizipative Projekte und Aufgaben, die von Lernenden online auf frei zugänglichen Websites durchgeführt werden können. Diese Aufgaben, die wir in den Projekten *Babelweb, Lingu@num* und e-*lang / e-lang citizen* (Caws et al., 2021; Ollivier & Project e-lang, 2018) als "real-world tasks" bezeichnet haben, ermöglichen den Lernenden authentische soziale (Online-)Interaktionen, die über den Rahmen institutioneller Bildung hinausgehen. Diese Aufgaben haben sich mittlerweile in verschiedenen Disziplinen etabliert (Lammers et al., 2012; Magnifico et al., 2018), darunter auch in der Sprachdidaktik.

In der Literatur zu diesem Thema wird auf die zahlreichen Vorteile dieser Art von Aufgaben hingewiesen. Sie ermöglichen es den Lernenden, die Zielsprachen in natürlichen Kontexten zu verwenden (Pasfield-Neofitou, 2011; Vazquez-Calvo et al., 2019), sie helfen ihnen dabei, eine spezifische Identität in der verwendeten Sprache aufzubauen (Hannibal Jensen, 2019; Shafirova & Cassany, 2019) und von ihrer Rolle als Lernende hin zu einer Rolle als Nutzer*innen oder sogar als Expert*innen für die behandelten Themen zu gelangen

(Sundqvist, 2019). Die Aufgaben bringen die Lernenden dazu, Sprache auf sinnvolle und authentische Art und Weise zu verwenden, wobei das primäre Ziel die Kommunikation und nicht das Erlernen der Sprache ist (Hannibal Jensen, 2019; Ollivier, 2010), und sie führen zu unterschiedliche Arten von Lernprozessen.

Real-world tasks führen auch zur Entwicklung komplexer *literacies*, die – je nach Aufgabe – kreative oder künstlerische Dimensionen (Black, 2009), Mehrsprachigkeits- und Sozialisierungskompetenzen (Lam & Rosario-Ramos, 2009) sowie digitale Kompetenzen (Bigot et al., 2021; Hannibal Jensen, 2019; Ollivier & Project e-lang, 2018) umfassen.

Seit kurzem wird die *digital literacy* oft durch eine weitere Dimension, nämlich *digital citizenship*, ergänzt (Frau-Meigs et al., 2017). Die Teilnahme an partizipativen Online-Websites und -projekten, aber auch ganz allgemein die Kommunikation über digitale Medien erfordert in der Tat spezifische Fertigkeiten, Kenntnisse, Kompetenzen, Einstellungen sowie ein entsprechendes Bewusstsein, das dem Bereich der *citizenship* zuzuordnen ist. Nutzer*innen von Sprache und Technologie müssen bei ihren Handlungen und Interaktionen die Rechte und Pflichten berücksichtigen, die mit den Werten der jeweiligen Community in Einklang stehen (Ollivier et al., 2021). In den letzten Jahren wurden mehrere internationale Projekte initiiert, die eine Verbindung zwischen *digital citizenship education* und Sprachunterricht herstellen, darunter *DICE.lang*, *PENSA*, *e-lang citizen* und *Lingu@num*.

Manche kritische Stimmen verweisen auf Spannungen, die durch die Teilnahme an Online-Websites und -Communitys in formellen Ausbildungskontexten hervorgerufen werden. Magnifico et al. (2018) weisen darauf hin, dass die Werte der Gemeinschaften, in denen die Lernenden kommunizieren sollen, nicht unbedingt mit denen der Lernenden selbst übereinstimmen, und dass diese Art der Teilnahme zu einer starken Exposition führen kann, die ein Gefühl der Verletzlichkeit hervorruft. Godwin-Jones (2015) berichtet von Lehrpersonen, die aufgrund von "unforeseeable and unstructured" Nutzungsarten verunsichert sind, die auf offenen Plattformen stattfinden und die nicht mit den Gepflogenheiten der Institution übereinstimmen. Sockett und Toffoli (Sockett, 2012; Toffoli & Sockett, 2010) verweisen ebenfalls auf mögliche Vorbehalte der Lernenden aufgrund des sozio-interaktionalen Kontexts. Führen Lernende Aktivitäten nur durch, um den Erwartungen der Lehrenden zu entsprechen, wird der Mehrwert authentischer Interaktionen jenseits der Lehrenden-Lernenden-Beziehung zunichte gemacht.

Die Tagung soll den wissenschaftlichen Austausch über die Frage ermöglichen, wie das Lehren und Lernen von Sprachen mit den "digital wilds" verbunden werden kann. Erörtert werden sollen der Mehrwert, aber auch die Grenzen von *real-world tasks*, insbesondere – aber nicht ausschließlich – in Bezug auf den Sprachunterricht, die Entwicklung von *literacies* und/oder *digital citizenship*, Identität und Motivation.

Call for Papers

Das Tagungskomitee begrüßt Beiträge zum formalen, nonformalen und informellen Sprachenlernen, unabhängig vom Status der behandelten Sprache (Erstsprache, Zweitsprache, Schulsprache, Fremdsprache, Regionalsprache, etc.). Ebenfalls willkommen sind Einreichungen zu partizipativen Online-Praktiken, die Einblicke in das Lehren und Lernen von Sprachen bieten.

Die Beiträge können – unter anderem – auf folgende Aspekte Bezug nehmen:

- Lernen durch partizipative Online-Aktivitäten
- Lernen in den "digital wilds"
- Online-Spiele
- didaktische Umsetzung von partizipativen Online-Praktiken
- real-world tasks
- digital citizenship education und Sprachunterricht
- Förderung digitaler Kompetenzen und Lehren & Lernen von Sprachen
- Citizen Science und Lehren & Lernen von Sprachen

Die Beiträge können folgender Art sein:

- datengestützte Forschung
- theoretische Überlegungen
- Erfahrungsberichte

Die Beiträge sind bis spätestens 10. Juni 2022 über folgendes Konferenztool einzureichen:

https://linguanum.sciencesconf.org/

Die Beiträge sollen den/die Namen der Autor*innen, ihre institutionelle Zugehörigkeit, den Vortragstitel sowie eine Zusammenfassung von 500 Wörtern mit maximal 5 Referenzen enthalten.

Die Beiträge können auf Deutsch, Englisch und Französisch eingereicht werden. Die Sprache der Einreichung ist gleichzeitig die Sprache, in der der Vortrag gehalten wird (20 Minuten Präsentation + 10 Minuten Diskussion).

Die Einreichungen werden vom wissenschaftlichen Beirat im Doppelblindverfahren begutachtet.

Plenarsprecher*innen

Steven Thorne, University of Portland

Christiane Lütge, Universität München

Zeitplan

Beginn der Einreichfrist: 08.04.2022

Ende der Einreichfrist: 10.06.2022

Rückmeldungen zu den Einreichungen: 8.7.2022

Anmeldefrist für die Tagung: 10.11.2022

Datum der Tagung: 24.-25.11.2022, Universität Salzburg

Tagungsgebühren

Die Teilnahme an der Tagung ist kostenlos

Geplant ist auch ein gemeinsames Abendessen am 24.11. (Kosten sind selbst zu tragen)

Organisation

Margareta Strasser, Paris-Lodron-Universität Salzburg (coordination)

Christoph Hülsmann, Paris-Lodron-Universität Salzburg (coordination)

Thierry Gaillat, Université de La Réunion

Catherine Jeanneau, University of Limerick

Teija Natri, University of Jyväskylä

Christian Ollivier, Université de La Réunion

Laurent Perrot, Université de Strasbourg

Laurence Schmoll, Université de Strasbourg

Julie Van de Vyver, Université catholique de Louvain

Wissenschaftlicher Beirat

1. Violaine Bigot, Université Sorbonne Nouvelle
2. Magali Brunel, Université Nice Côte d'Azur
3. Marco Cappellini, Aix-Marseille Université
4. Catherine Caws, University of Victoria
5. Frederik Cornillie, KU Leuven
6. Mark Dressman, University of Illinois
7. Christiane Fäcke, Universität Augsburg ?
8. Ferran Suñer Muñoz, Université catholique de Louvain-la-Neuve
9. Marta Giralt, University of Limerick
10. Nicolas Guichon, UQAM
11. Marie-Josée Hamel, Université d'Ottawa
12. Barbara Hinger, Universität Graz
13. Elke Höfler, Universität Graz
14. Muriel Grosbois, CNAM
15. Meryl Kusyk, Pädagogische Hochschule Karlsruhe
16. Christiane Lütge, Universität München
17. Fanny Meunier, Université catholique de Louvain
18. Liam Murray, University of Limerick
19. Elke Nissen, Université Grenoble Alpes
20. Guilène Révauger, Université de La Réunion
21. Bernd Rüschoff, Universität Duisburg Essen
22. Shannon Sauro, University of Pennsylvania
23. Geoffrey Sockett, Université de Paris
24. Ana Raquel Simões, Universidade de Aveiro
25. Thierry Soubrié, Université Grenoble Alpes
26. Pia Sundqvist, Karlstad University
27. Steven Thorne, University of Portland
28. Denyze Toffoli, Université de Toulouse 3
29. Kossi Seto Yibokou, Université de Lorraine

Publikation der Beiträge

Beiträge auf Deutsch, Englisch oder Französisch können für eine mögliche Publikation in einer Ausgabe der Zeitschrift *Alsic* zum Thema "Digital Citizenship und Lehren & Lernen von Sprachen" (Koordination: Marco Cappellini, Marta Giralt und Christian Ollivier) eingereicht werden.

Diese Veranstaltung wird im Rahmen des Projekts Lingu@*num* organisiert, das von der Europäischen Union im Rahmen des Programms Erasmus+ kofinanziert wird.

Bibliographie

Belz, J. A. (2003). From the special issue editor. *Language Learning and Technology*, *7*(2), 2-5. http://llt.msu.edu/vol7num2/pdf/speced.pdf

Benson, P., & Reinders, H. (Éds.). (2011). *Beyond the language classroom*. Palgrave Macmillan.

Bigot, V., Ollivier, C., Soubrié, T., & Noûs, C. (2021). Littératie numérique, penser une éducation langagière ouverte sur le monde. *Lidil. Revue de linguistique et de didactique des langues*, *63*. https://journals.openedition.org/lidil/8568

Black, R. W. (2008). *Adolescents and online fan fiction*. Peter Lang.

Black, R. W. (2009). Online fan fiction, global identities, and imagination. *Research in the Teaching of English*, *43*(4), 397-425.

Brunel, M. (2021). Littératies numériques adolescentes et perspectives d'enseignement : Le cas de la fanfiction. *Lidil. Revue de linguistique et de didactique des langues*, *63*, Article 63. https://doi.org/10.4000/lidil.9189

Caws, C., Hamel, M.-J., Jeanneau, C., & Ollivier, C. (2021). *Formation en langues et littératie numérique en contextes ouverts – Une approche socio-interactionnelle*. Editions des archives contemporaines. https://www.archivescontemporaines.com/books/9782813003911

Comas-Quinn, A., Beaven, A., & Sawhill, B. (Éds.). (2019). *New case studies of openness in and beyond the language classroom*. Research-publishing.net.

de Freitas, S. (2006). *Learning in immersive worlds : A review of game-based learning*. http://www.jisc.ac.uk/whatwedo/programmes/elearninginnovation/outcomes/gamingreport.aspx

Frau-Meigs, D., O'Neill, B., Soriani, A., & Tomé, V. (2017). *Digital citizenship education. Overview and new perspectives*. Council of Europe Publishing; https://rm.coe.int/prems-187117-gbr-2511-digital-citizenship-literature-review-8432-web-1/168077bc6a.

Godwin-Jones, R. (2015). Contributing, creating, curating : Digital literacies for language learners. *Language Learning and Technology*, *19*(3), 8-20. https://www.lltjournal.org/item/2913

Hannibal Jensen, S. (2019). Language learning in the wild : A young user perspective. *Language Learning and Technology*, *23*(1), 72-86.

Kramsch, C., A'Ness, F., & Lam, W. S. E. (2000). Authenticity and authorship in the computer-mediated acquisition of L2 literacy. *Language Learning and Technology*, *4*(2), 78-104. http://www.lltjournal.org/item/2330

Lam, W. S. E., & Rosario-Ramos, E. (2009). Multilingual literacies in transnational digitally mediated contexts : An exploratory study of immigrant teens in the United States. *Language and Education*, *23*(2), 171-190.

Lammers, J. C., Curwood, J. S., & Magnifico, A. M. (2012). Toward an affinity space methodology : Considerations for literacy research. *English Teaching: Practice and Critique*, *11*(2), 44-58. https://eric.ed.gov/?id=EJ973940

Lamy, M.-N., & Zourou, K. (2013). Introduction. In M.-N. Lamy & K. Zourou (Éds.), *Social networking for language education* (p. 1-7). Palgrave Macmillan.

Magnifico, A. M., Lammers, J. C., & Fields, D. A. (2018). Affinity spaces, literacies and classrooms : Tensions and opportunities. *Literacy*, *52*(3), 145-152. https://doi.org/10.1111/lit.12133

O'Dowd, R. (2018). From telecollaboration to virtual exchange : State-of-the-art and the role of UNICollaboration in moving forward. *Journal of Virtual Exchange*, *1*. https://doi.org/10.14705/rpnet.2018.jve

Ollivier, C. (2010). Ecriture collaborative en ligne : Une approche interactionnelle de la production écrite pour des apprenants acteurs sociaux et motivés. *Revue Française de Linguistique Appliquée*, *15*(2), 121-137. https://www.cairn.info/revue-francaise-de-linguistique-appliquee-2010-2-page-121.htm

Ollivier, C., Jeanneau, C., Hamel, M.-J., & Caws, C. (2021). Citoyenneté numérique et didactique des langues, quels points de contacts ? *Lidil. Revue de linguistique et de didactique des langues*, *63*. https://doi.org/10.4000/lidil.9204

Ollivier, C., & Projet e-lang. (2018). *Towards a socio-interactional approach to foster autonomy in language learners and users*. Council of Europe Publishing; https://www.ecml.at/Portals/1/documents/ECML-resources/elang-EN-A4_28112018_112607.pdf?ver=2018-11-28-112607-390

Pasfield-Neofitou, S. (2011). Online domains of language use : Second language learners' experiences of virtual community and foreignness. *Language Learning and Technology*, *15*(2), 92-108. http://www.lltjournal.org/item/2739

Petitjean, A.-M., & Brunel, M. (2018). Quand les enseignants se risquent à la culture numérique : Quel enseignement de l'écriture littéraire ? *Le français aujourd'hui*, *200*, 11-18. https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2018-1-page-11.htm

Rüschoff, B. (1997). Neue Medien als Mittel der Förderung authentischer Lerninhalte und Aufgabenstellungen im Fremdsprachenunterricht. In F.-J. Meißner (Éd.), *Interaktiver Fremdsprachenunterricht : Wege zu authentischer Kommunikation. Festschrift für Ludger Schiffler zum 60. Geburtstag* (p. 107-117). Gunter Narr.

Sauro, S. (2017). Online Fan Practices and CALL. *CALICO Journal*, *34*(2). https://doi.org/10.1558/cj.33077

Sauro, S., & Sundmark, B. (2016). Report from Middle-Earth : Fan fiction tasks in the EFL classroom. *ELT Journal*, *70*(4), 414-423. https://doi.org/10.1093/elt/ccv075

Sauro, S., & Thorne, S. L. (2020). Pedagogically mediating engagement in the wild. In V. Werner & F. Tegge (Éds.), *Pop Culture in Language Education : Theory, Research, Practice* (p. 228-239). Routledge.

Sauro, S., & Zourou, K. (2019). What are the digital wilds? *Language Learning and Technology*, *23*(1), 1-7. https://doi.org/10125/44666

Shafirova, L., & Cassany, D. (2019). Bronies learning English in the digital wild. *Language Learning and Technology*, *23*(1), 127-144.

Sockett, G. (2012). Le web social – La complexité au service de l'apprentissage informel de l'anglais. *Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication. Spécial Epal 2011*, *15*(2). https://doi.org/10.4000/alsic.2505

Sundqvist, P. (2019). Commercial-off-the-shelf games in the digital wild and L2 learner vocabulary. *Language Learning and Technology*, *23*(1), 87-113. https://www.lltjournal.org/item/3098

Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. (2016). *Extramural English in teaching and learning : From theory and research to practice*. Palgrave Macmillan.

Thorne, S. L., Black, R. W., & Sykes, J. M. (2009). Second language use, socialization, and learning in internet interest communities and online gaming. *Modern Language Journal*, *93*(SUPPL. 1), 802-821.

Thorne, S. L., Hellermann, J., & Jakonen, T. (2021). Rewilding Language Education : Emergent assemblages and entangled actions. *The Modern Language Journal*, *105*(S1), 106-125. https://doi.org/10.1111/modl.12687

Thorne, S. L., Sauro, S., & Smith, B. (2015). Technologies, identities, and expressive activity. *Annual Review of Applied Linguistics*, *35*, 215-233.

Toffoli, D., & Sockett, G. (2010). How non-specialist students of English practice informal learning using web 2.0 tools. *ASp. La Revue Du GERAS*, *58*, 125-144. https://doi.org/10.4000/asp.1851

Vazquez-Calvo, B., Tian Zhang, L., Pascual, M., & Cassany, D. (2019). Fan translation of games, anime, and fanfiction. *Language Learning and Technology*, *23*(1), 49-71. https://www.lltjournal.org/item/3096

Warschauer, M. (1996). Preface. In M. Warschauer (Éd.), *Telecollaboration in foreign language learning : Proceedings of the Hawaii Symposium* (p. ix). Second Language Teaching and Curriculum Center, University of Hawaii at Manoa ; Distributed by University of Hawaii Press.