

Grammatiklernen mit einer interaktiven Lernsoftware

Einleitung

Mit Grammatik beschäftigen sich alle Fremdsprachenlernende sowie jede Lehrperson. Erstere müssen sich manchmal durch die Hürden der deutschen Grammatik durchkämpfen, Zweitere versuchen die Grammatik möglichst greifbar und spannend zu vermitteln. Durch die Entwicklung digitaler Medien findet man zahlreiche Lernangebote zum Grammatiklernen nicht nur in Papierform. Wodurch unterscheiden sie sich aber voneinander? Was bringt digitale Lernsoftware in den Lernprozess mit? Funktionieren technische Möglichkeiten und didaktische Überlegungen im Einklang? Am Beispiel der *Interaktiven Grammatik* - einer interaktiven Lernsoftware für DaF-Lernende auf dem Niveau A1 – sollen Möglichkeiten und Grenzen mediengestützten Grammatiklernens diskutiert werden. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Interaktivität des Lernprogramms, dank der Lernende von Anfang an in den Lernprozess einbezogen werden und eine aktive Rolle übernehmen. Sie können ihren Lernweg bestimmen und eigenständig entscheiden, welche Aufgaben sie lösen wollen und wie dies geschehen soll. Das Programm unterstützt sie durch die interaktiven Elemente. Außerdem soll ein Blick hinter die Kulissen des Entwicklungsprozesses geworfen werden.

Interaktive Grammatik des Goethe-Instituts

Die Entwicklung einer Lernsoftware, die den selbstgesteuerten Lernprozess ermöglichen kann, ist ein komplexer Prozess. Er erfordert eine enge Zusammenarbeit der für die technische Entwicklung zuständigen Personen mit den für die didaktische und inhaltliche Konzeption Verantwortlichen, damit nach Bedarf in jeder Entwicklungsphase Änderungen in einem der beiden Aspekte vorgenommen werden können.

Die Entwicklung der *Interaktiven Grammatik* begann mit der Analyse von Lehrwerken und parallel wurde die aktuelle Forschungsliteratur zu mediengestütztem Grammatiklernen bearbeitet, erst dann erfolgte auf der Grundlage des ersten Schrittes die Konzeption von zehn Einheiten zu einzelnen grammatischen Themen, die für die Niveaustufe A1 relevant sind.¹

¹ Es gibt Einheiten zu folgenden grammatischen Themen: Fragesätze, Position des Verbs im Aussagesatz, Komposita, Konjugation im Präsens, Satzklammer, Perfekt, Wechselpräpositionen mit Dativ, Wechselpräpositionen mit Akkusativ, Temporale Präpositionen, Imperativ.

Nachdem die Storyboards detailliert ausgearbeitet worden waren, konnte der Programmierer mit der technischen Realisierung anfangen. Im Laufe des Entwicklungsprozesses wurden außerdem die das Lernen unterstützenden Audio- und visuellen Materialien sorgfältig ausgesucht bzw. vom Entwicklungsteam erstellt (vgl. Zeyer / Bernhardt / Ivanovska 2015).

Die Einheiten der *Interaktiven Grammatik* haben jeweils den gleichen Aufbau und bestehen aus fünf Teilen bzw. Schritten. Dabei beinhalten die ersten zwei Schritte Informationen zu Funktionen und Bildung der jeweiligen grammatischen Phänomene, im dritten Schritt wird die Regel zusammengefasst und formuliert. Die letzten zwei Schritte sind Übungen, die sich in Schwierigkeitsgrad und Aufgabentyp voneinander unterscheiden. Die *Interaktive Grammatik* lässt die grammatischen Phänomene selbstständig erlernen, weil die ersten zwei Schritte einen entdeckenden Charakter haben und im Schritt der Regelformulierung die von den Lernenden gebildeten Hypothesen „überprüft“ werden. Die Schritte können jedoch in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden, somit ist sowohl eine induktive als auch eine deduktive Vorgehensweise möglich. Darüber hinaus versucht die *Interaktive Grammatik*, mehrere Kanäle beim Lernen anzusprechen, damit verschiedene Lernertypen sie erfolgreich nutzen könnten.

Besonders wichtig ist die visuelle Unterstützung unterschiedlicher Art. Durch farbige Markierungen wird die Aufmerksamkeit der Lernenden auf die Besonderheiten grammatischer Phänomene gelenkt. Z.B. in der Einheit *Position des Verbs im Aussagesatz* (Übung 1) werden die Verben, sobald sie auf der richtigen Position platziert sind, grün hervorgehoben. Somit wird die richtige Antwort signalisiert. Auch in der Entdeckungsphase bekommen die Lernenden visuelle Unterstützung durch Farbmarkierung. Bspw. müssen sie in der Regelentdeckungsphase in der Einheit *Temporale Präpositionen* in einer E-Mail die Uhrzeiten, Tage und Monate finden und anklicken. Die Ausdrücke werden mit allen dazugehörigen Präpositionen zusammen grün markiert (Abb. 1).

TEMPORALE PRÄPOSITIONEN
2. PRÄPOSITIONEN SORTIEREN

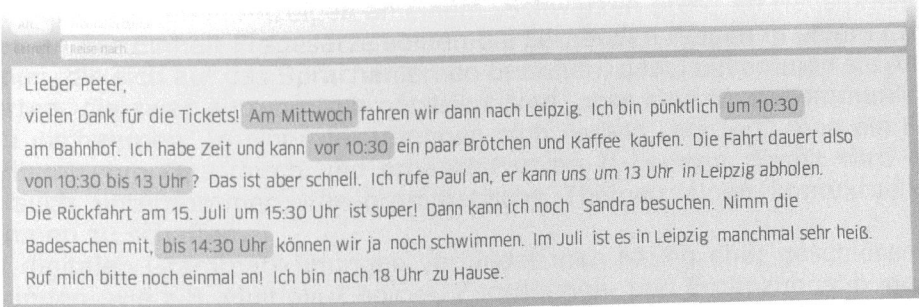


Abb. 1: Die hervorgehobenen Zeitangaben und dazu gehörigen Präpositionen in der Einheit Temporale Präpositionen (Quelle: Goethe-Institut)

Durch die Einbindung von Bildern lässt sich die Funktion der jeweiligen grammatischen Phänomene präsentieren, z.B. in den Einheiten zum *Imperativ* und *Perfekt*. In der Einheit *Perfekt* ist eine Zeitleiste zu sehen (Abb. 2), die mit „heute“ endet, alle Daten davor werden angepasst. Klickt man ein Datum bzw. ein verschwommenes Bild an, vergrößert sich das Bild und ein Satz im Perfekt erscheint. Mit den Bildern wird sowohl die Bedeutung des Satzes als auch die Funktion des Perfekts, also die Handlung in der Vergangenheit, dargestellt.



Abb. 1: Eine Zeitleiste in der Einheit zum Thema Perfekt (Quelle: Goethe-Institut)

Bilder werden nicht nur zur Veranschaulichung der Grammatikstrukturen, sondern auch als Informationsträger eingesetzt (vgl. Macaire / Hosch 1996: 85, 79). Z.B. müssen in der Übung 2 der Einheit *Temporale Präpositionen* die Präpositionen in den Sätzen - Aussagen von Nachbarn - ergänzt und dann die Sätze mit abgebildeten „Beweisstücken“ abgeglichen werden (Abb. 3). Dabei wird gefragt, ob die gerade aussagende Person ein Täter sein kann. Das Ziel der Übung besteht darin, nicht nur den Einsatz richtiger Präpositionen, sondern auch das Verstehen der Sätze und der Bilder zu illustrieren. Hier spielen Bilder eine wichtige Rolle, beinhalten Informationen und wecken Interesse.

Frau Schulz:

Von 15 bis 19 Uhr bin ich im Café „Kuchenparadies“ gewesen und habe meinen Kaffee getrunken.



Abb. 2: Ein Beispiel aus der Übung 2 der Einheit zu temporalen Präpositionen (Quelle: Goethe-Institut)

Außerdem gibt es dynamische Bilder, dazu gehören Audio-Bilder-Sequenzen, Videos und Animationen. Dabei erfüllen sie verschiedene Funktionen in Abhängigkeit davon, in welchem Schritt sie eingesetzt werden. Sie können die Bedeutung und/oder die Funktionen grammatischer Themen veranschaulichen und grammatische Phänomene in einem alltagsnahen Kontext präsentieren.

Die Darstellung grammatischer Phänomene ist in verschiedene Kontexte eingebunden, damit sollte den Lernenden die Relevanz der jeweiligen grammatischen Themen verdeutlicht werden. Temporale Präpositionen werden z.B. eingeführt, indem die Lernenden ein Bahn-Ticket online kaufen und die Informationen darüber in einer E-Mail ergänzen. Die Wechselpräpositionen mit Dativ werden in Anzeigen an einem „Schwarzen Brett“ im Haus präsentiert. In der Einheit Fragesätze sollten die Lernenden Fragen in einem Chat bilden, die sich auf das Sprachenlernen beziehen, dabei bekommen sie Antworten, die zwar automatisch generiert sind, aber eine Chat-Kommunikation nachahmen. In einer der Übungen zum Perfekt „blättert“ man ein Fotoalbum vom Opa durch und ergänzt Partizip II-Formen. Somit wird ein Versuch unternommen, für grammatische Themen einen kontextuellen Rahmen zu schaffen.

Mit digitalen Grammatikübungen verbindet man häufig eher geschlossene Übungen, wie z.B. Multiple-Choice-, Zuordnungs- und Ergänzungsübungen (vgl. Rösler 2004: 138). Auch wenn das Repertoire möglicher Lernaktivitäten nicht so spannend klingen mag, können sie in Kombination mit visuellen und textuellen Komponenten motivierend sein. Darüber hinaus spielt die Zusammensetzung verschiedener Aktivitäten bzw. die Abwechslung

eine wichtige Rolle. Aus diesen Gründen werden einem Lernenden bei der Bearbeitung der *Interaktiven Grammatik* unterschiedliche Aktivitäten angeboten, die sich außerdem durch Interaktivität auszeichnen.

Die Interaktivität ist ein zentrales Merkmal der Lernsoftware, sie ermöglicht ein selbstgesteuertes Lernen grammatischer Themen. Dies geschieht hauptsächlich durch eine unmittelbare Reaktion des Programms auf jede einzelne Aktivität der Lernenden. Die Reaktion motiviert auch zu weiteren Handlungen. Somit kann auch entdeckendes Lernen realisiert werden. Spricht man von handelnden Akteuren, wird zwischen den Aktionen der Lernenden und denen des Systems unterschieden (Niegemann 2011), sie lassen sich in der *Interaktiven Grammatik* analysieren. Lernende können die Reihenfolge der zu bearbeitenden Schritte bestimmen, auswählen, ob sie die Aktion selbst ausführen oder ob sie die Hilfe-Funktion des Programms nutzen. Auf jede Eingabe folgt eine Rückmeldung des Programms (mehr zur Interaktivität der Lernsoftware s. Zeyer 2016). Durch automatisch generiertes Feedback übernehmen Lernende eine aktive Rolle im Lernprozess, dabei geht es nicht nur um die Übungsphase.

Einsatzmöglichkeiten

Dank dem Aufbau des Programms lässt es sich in unterschiedliche Unterrichtskontexte einbinden. Man kann ein grammatisches Thema selbstständig erlernen – Regeln im Kontext entdecken und formulieren, mehr über die Bildung der jeweiligen grammatischen Phänomene erfahren sowie Übungen dazu machen. Dabei brauchen Lernende keine Hilfe der Lehrperson. Jedoch sollte man bedenken, dass nur zwei formfokussierte Übungen zu jedem grammatischen Thema zur Verfügung stehen. Deswegen wären weitere Übungen für die Festigung des Themas wünschenswert. Die mobile Version des Programms kann als Zusatzmaterial der Wiederholung grammatischer Themen dienen (vgl. Zeyer / Bernhardt 2015).

Die Einbindung der *Interaktiven Grammatik* in den Unterricht ermöglicht eine andere Präsentationsform des grammatischen Themas. Statt das jeweilige grammatische Phänomen bzw. seine Bildung an der Tafel zu präsentieren, kann die Lehrperson die ersten drei Schritte des Programms in der Reihenfolge durchklicken, die für die jeweilige konkrete Lernergruppe am besten passt. Alternativ kann ein Lernender mit Anweisungen von Mitlernenden die *Interaktive Grammatik* durchklicken. Somit tragen alle eine gemeinsame Verantwortung für ggf. gemachte Fehler und überlegen sich mögliche richtige Lösungen zusammen.

Literatur

- Macaire, Dominique / Hosch, Wolfram (1996): Bilder in der Landeskunde. Fernstudieneinheit 11. München: Langenscheidt.
- Niegemann, Helmut (2011): Interaktivität in Online-Anwendungen. In: Paul Klimsa / Ludwig J. Issing (Hrsg.) Online-Lernen. Handbuch für Wissenschaft und Praxis. 2. verbesserte und ergänzte Auflage. München: Oldenbourg Verlag, 125-137.
- Rösler, Dietmar (2004): E-Learning Fremdsprachen - eine kritische Einführung. Tübingen: Stauffenburg Verlag.
- Zeyer, Tamara / Bernhardt, Lara (2015): Interaktive animierte Grammatik to go. In: Möbius, Thomas / Steinmetz, Michael / Lang, Verena (Hrsg.) Tablets im Deutschunterricht. Forschungsperspektiven - Unterrichtsmodelle., München: kopaed, 55-66.
- Zeyer, Tamara / Bernhardt, Lara / Ivanovska, Inga (2015): Hinter den Kulissen einer Interaktiven Animierten Grammatik: Didaktische Konzeption und Entwicklung einer App zum Grammatiklernen. In: Katrin Biebighäuser (Hrsg.) Sondernummer zum Thema „Apps im DaF-Unterricht“ gfl-journal 2/2015, 71-98. [Online]
<http://gfl-journal.de/2-2015/zeyer-bernhardt-ivanovska.pdf>
- Zeyer, Tamara (2016): Wie interaktiv ist die Interaktive Grammatik? In: Zeyer, Tamara / Stuhlmann, Sebastian / Jones, Roger D. (Hrsg.) Interaktivität beim Fremdsprachenlernen und -lehren mit digitalen Medien. Hit oder Hype?. Gießener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik. Tübingen: Narr Verlag, 191-210.

Links zu Einheiten der Interaktiven Grammatik des Goethe-Instituts:

- Fragesätze: http://www.goethe.de/lrn/pro/iga/GI_04_Fragesaetze/bin
(1.1.2017)
- Imperativ: http://www.goethe.de/lrn/pro/iga/GI_03_Imperativ/bin (1.1.2017)
- Position des Verbs im Aussagesatz: http://www.goethe.de/lrn/pro/iga/GI_01_Satzbau/bin/ (1.1.2017)
- Temporale Präpositionen: http://www.goethe.de/lrn/pro/iga/GI_07_TempPraep/bin (1.1.2017)