

Grammatiklernen im digitalen Zeitalter

Tamara Zeyer (Justus-Liebig-Universität Gießen, Deutschland)

Die Digitalisierung und das Internet ermöglichen einen einfacheren Zugang zu unterschiedlichen Materialien in den einzelnen Bereichen des Fremdsprachenlernens, u. a. auch der Grammatik. Grammatikunterricht hat eine lange Tradition und wurde von unterschiedlichen Methoden geprägt. Im Fokus des Beitrags liegt die Frage, wie Grammatiklernen durch die Möglichkeiten und Eigenschaften digitaler Medien beeinflusst wird. Am Beispiel einer Studie wird gezeigt, wie die Lernprozesse beim selbstständigen Lernen mit einer interaktiven Software ablaufen können.

Einleitung

Die Grammatik hat in den verschiedenen Methoden des Fremdsprachenunterrichts einen unterschiedlichen Stellenwert, bleibt jedoch ein fester Bestandteil des Lernprozesses. Mit der raschen Entwicklung des computergestützten Fremdsprachenlernens entstehen neue technische Möglichkeiten, visualisierte Objekte in Bewegung zu setzen und sie somit auch für die Grammatikvermittlung zu verwenden. Über die vorhandenen Animationen von einzelnen Übungen oder animierte Präsentationen mit Erklärungen von grammatischen Themen hinaus geht das im Rahmen eines Kooperationsprojektes der Universität Gießen und des Goethe-Instituts München entwickelte Konzept der *Interaktiven Grammatik* für die Niveaustufe A1. Diese interaktive Grammatik enthält sowohl die Präsentation des grammatischen Phänomens in einem Kontext als auch Möglichkeiten des entdeckenden Lernens der Regeln sowie auch Übungen.

Im vorliegenden Beitrag wird ein laufendes Forschungsprojekt zum selbstständigen Lernen mit der *Interaktiven Grammatik* dargestellt, um Grenzen und Potenziale digitaler Medien für das Grammatiklernen zu diskutieren. Dabei handelt es sich um eine Rezeptionsstudie, in deren Rahmen der Umgang von DaF-Lernenden mit der Lernsoftware untersucht wird. In die Untersuchung einer interaktiven Software zum Grammatiklernen fließen mehrere Forschungsbereiche ein, wie z. B. Grammatikvermittlung allgemein, Visualisierung der Grammatik sowie mediengestütztes Fremdsprachenlernen.

Zur Rolle der Grammatik beim Fremdsprachenlernen

Die Grammatikvermittlung gehört zu den integralen Bestandteilen jedes Fremdsprachenunterrichts. Ein historischer Rückblick zeigt, dass die Rolle der Grammatik innerhalb verschiedener Methoden unterschiedlich gewichtet wurde. Dementsprechend änderten sich die Vermittlungsverfahren. Die deduktive Vorgehensweise innerhalb der Grammatik-Übersetzungsmethode wurde Ende des 19. Jahrhunderts für den Unterricht der modernen Sprachen verwendet. Weitere Methoden des Fremdsprachenunterrichts enthielten teilweise induktive Vorgehensweisen. In dem seit den 1970er-Jahren dominierenden kommunikativen Ansatz wurden Formen des entdeckenden Lernens und die Möglichkeit, grammatische Themen im Unterricht in inhaltlich relevantem Rahmen zu vermitteln, diskutiert und umgesetzt. Die *Interaktive Grammatik* ermöglicht eine deduktive und induktive Vorgehensweise beim Lernen grammatischer Themen, was eine Differenzierung der Vermittlung der grammatischen Phänomene, bezogen auf Lernende mit unterschiedlichen Lerngewohnheiten und Medienkompetenzen, erlaubt.

Grammatiklehren und -lernen ist ein wichtiges Thema in der Fremdsprachenforschung. Aspekte des Forschungsbedarfs sind z. B. Förderung der Lernerautonomie, Rolle der Lehr- und Lernkontexte oder Einsatz von Lernstrategien (vgl. Summer 2016, 130). Darüber hinaus werden unterschiedliche Materialien zur Grammatik oder Lehrwerke im Hinblick auf die Grammatikdarstellung beforscht. Bei einer Lehrmaterialanalyse kann entweder werkanalytisch oder rezeptionsanalytisch vorgegangen werden (vgl. Rösler 2012, 48). Wie bereits in der Einleitung angedeutet, geht es bei meinem Projekt um eine rezeptionsanalytische Studie. Im Fokus der Analyse steht der Umgang der Lernenden auf der Niveaustufe A mit dem interaktiven Lernmaterial.

Analoge und digitale Materialien zum Grammatiklernen

Fremdsprachenlernenden steht neben Lehrwerken eine große Auswahl unterschiedlicher Lehrmaterialien zur Grammatik zur Verfügung, in denen die Darstellung grammatischer Strukturen im Hinblick auf verschiedene Aspekte unterschieden wird. Ein/e Anfänger/in würde sich eher für eine didaktische Übungsgrammatik¹ als für eine sprachwissenschaftliche Grammatik entscheiden. Didaktische Grammatiken (oder Lernergrammatiken) stellen ausgewählte

¹ Eine kritische Auseinandersetzung mit verschiedenen Konzepten von Übungsgrammatiken bietet z. B. der Sammelband von Kühn (2004).

grammatische Phänomene möglichst konkret und mithilfe visueller Elemente dar, um Fremdsprachenlernende im Lernprozess zu fördern und zu unterstützen (vgl. Schmidt 1990, 154 f.). Didaktische Übungsgrammatiken sind nicht nur in Papierform vorhanden. Zu den meisten Lehrwerken für Deutsch als Fremdsprache werden von Verlagen auch digitale Übungen angeboten. Auch lehrwerkunabhängige Online-Grammatiken sind im Netz zahlreich vorhanden. Im Gegensatz zu analogen Materialien lassen sich in Online-Grammatiken multimediale Elemente einbinden. Außerdem zeichnen sie sich durch Interaktivität aus, z. B. in Form der automatischen Feedbackfunktion, Kommentarmöglichkeiten etc. Die Menge grammatischen Informationsinputs sowie die (häufige) Unübersichtlichkeit der Navigation können aber insbesondere bei Selbstlernenden zur Überforderung führen (vgl. Rausch 2017, 105).

Wie bereits oben erwähnt, kann die Darstellung grammatischer Regeln durch die Veranschaulichung grammatischer Informationen erfolgen. Basierend auf lernpsychologischen Erkenntnissen fassen Funk und Koenig (1991, 73 f.) unterschiedliche Möglichkeiten der Visualisierung von Grammatik in Lehrwerken für Deutsch als Fremdsprache zusammen. Viele der beschriebenen Visualisierungen findet man auch in digitalen Lernangeboten (u. a. in der *Interaktiven Grammatik*), wie z. B. farbige Hervorhebungen, Tabellen, visuelle Metaphern, Abbildungen. Digitale Medien bieten weitere Möglichkeiten visueller Darstellung von Grammatik in Form von Animationen an. In diesem Zusammenhang erläutert Rösler (2008, 378): „[D]urch die Digitalisierung können die Bilder das Laufen lernen, d. h. prinzipiell ist zu überlegen, inwieweit eine animierte Grammatik eine Erleichterung und Lernhilfe für die Lernenden darstellen könnte.“ So wurden in einigen Studien die Grenzen und Potenziale der Animationen in der Grammatikvermittlung am Beispiel von einzelnen grammatischen Themen wie Satzklammer, Pronomen *es*, Wechselpräpositionen oder Modalverben, erforscht (z. B. Roche & Scheller 2004, Scheller 2008, Kanaplianik 2016). Es zeigte sich, dass animierte Darstellungen nicht per se lernfördernd sind: „Dynamische Bilder (Animationen) eignen sich wesentlich besser zur Darstellung sequenzieller oder kausaler Sachverhalte, aber nur solange auch dies nicht zu einer Reizüberflutung oder Ablenkung führt.“ (Roche & Scheller 2004, 14)

Blick in ein Projekt zum mediengestützten Grammatiklernen

Die *Interaktive Grammatik* stellt ein höchst komplexes Gebilde dar, das aus mehreren Modalitäten besteht und verschiedene Mensch-Maschine-Interaktionen ermöglicht. Durch das interaktive Potenzial des Lernprogramms werden Lernende sofort zu Beginn aktiv in den Lernprozess einbezogen, sie lernen

die Lernpfade selbstständig auszuwählen und einen ‚eigenen‘ Weg durch die *Interaktive Grammatik* zu bestimmen. Somit sollte die *Interaktive Grammatik* selbstgesteuertes Lernen unterstützen. Dabei können nicht nur ein grammatisches Phänomen und seine Bildung, sondern auch die pragmatische Dimension bzw. die Funktionsweise in verschiedenen Kommunikationskontexten entdeckt und geübt werden. Die Kommunikationskontexte werden anhand von fotografischen Abbildungen oder animierten Zeichnungen dargestellt. Darüber hinaus werden von den Lernenden unterschiedliche Aktivitäten erwartet: z. B. das Auswählen passender Formen oder Funktionen eines grammatischen Phänomens, das Zuordnen von Situationen zu den jeweiligen Kontexten, das Ergänzen von Regelsätzen, das Eintippen grammatischer Formen.

In meinem Forschungsprojekt wird analysiert, wie Lernende beim Bearbeiten der *Interaktiven Grammatik* vorgehen und welche Lernwege sie bei der Bearbeitung auswählen. Dafür wurden alle Aktivitäten auf dem Bildschirm sowie Lautdenkdaten der Untersuchungsteilnehmenden während der Bearbeitung einer Einheit zum Thema „Imperativ“² aufgezeichnet. Nach der Bearbeitung erfolgte auch eine mündliche Befragung zu bestimmten Aspekten des Lernprogramms, wie z. B. zur Rolle visueller Komponenten für das Grammatiklernen, zu automatischen Rückmeldungen, zur Hilfefunktion, zum Interaktivitätspotenzial. Auf der Grundlage der Bildschirmaufzeichnungen konnten die Lernwege aller 21 Proband/innen dokumentiert und rekonstruiert werden, um die Gemeinsamkeiten und Unterschiede festzustellen. Die Lautdenkprotokolle dienen der Nachvollziehbarkeit der Lösungsprozesse. An der Studie nahmen DaF-Lernende teil, die zum Zeitpunkt der Datenerhebung das Niveau A1–A2 des „Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens“ (GER) (Europarat 2001) hatten. Es handelt sich um junge Erwachsene, hauptsächlich Studierende, die Italienisch, Spanisch, Französisch oder Russisch als Muttersprache haben.

Aus Platzgründen wird nur exemplarisch auf einige Ergebnisse der Studie eingegangen, die zeigen, welche Aspekte den selbstständigen Lernprozess bereits auf Niveaustufe A1 unterstützen oder verkomplizieren. So wurde mithilfe der Lernpfadanalyse und der Lautdenkprotokolle festgestellt, dass die Navigation des Lernprogramms entscheidend für eine kontinuierliche Bearbeitung der Einheit ist. Durch vorprogrammiertes Feedback und die Hilfefunktion konnten die aufgetretenen sprachlichen Schwierigkeiten sowie Navigationsprobleme behoben werden. Im Hinblick auf die visuelle Darstellung ist eine

² „Community Deutsch für dich“ des Goethe-Instituts: <https://www.goethe.de/prj/dfd/de/home.cfm>; die Einheit „Imperativ“ ist in der Community des Goethe-Instituts frei zugänglich: http://www.goethe.de/lrn/pro/iga/GI_03_Imperativ/bin/ [beide zuletzt geprüft: 30.7.2018].

eindeutige Präsentation der Verwendungskontexte vonnöten, und zwar unabhängig von Typen der Visualisierungen (statisch oder animiert). Während nur wenige Teilnehmende der grammatischen Terminologie und der Formulierung der Regeln Aufmerksamkeit gewidmet hatten, fokussierten sich die meisten auf die Korrektheit der Formen bei der Bildung des Imperativs.

Schluss

Die Interaktivität digitaler Lernprogramme erleichtert selbstständiges Grammatiklernen und kann motivierend wirken. Unabhängig davon, ob man mit einem Grammatikbuch oder einem digitalen Lernprogramm ein grammatisches Thema lernt, sollten die Materialien grammatische Strukturen eindeutig und nachvollziehbar veranschaulichen und abwechslungsreiche, interessante Übungen nicht nur zu den morphologischen und syntaktischen, sondern auch zu den pragmatischen Aspekten der Grammatikthemen beinhalten.

Literatur

Europarat (2001): *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. Berlin: Langenscheidt.

Funk, Hermann & Koenig, Michael (1991): *Grammatik lehren und lernen*. Berlin, München, Wien: Langenscheidt.

Kanaplianik, Katsiaryna (2016): *Kognitionslinguistisch basierte Animationen für die deutschen Modalverben. Zusammenspiel der kognitiven Linguistik und des multimedialen Lernens bei der Sprachmittlung*. Münster: LIT.

Kühn, Peter (Hrsg., 2004): *Übungsgrammatiken Deutsch als Fremdsprache. Linguistische Analysen und didaktische Konzepte*. Regensburg: FaDaF (=Materialien Deutsch als Fremdsprache 66).

Rausch, Karin (2017): Grammatikdarstellung und -vermittlung in Online-Grammatiken. In: Di Meola, Claudio/Gerdes, Joachim & Tonelli, Livia (Hrsg.): *Grammatik im fremdsprachlichen Deutschunterricht. Linguistische und didaktische Überlegungen zu Übungsgrammatiken*. Berlin: Frank & Timme, 87–108.

Roche, Jörg & Scheller, Julija (2004): Zur Effizienz von Grammatikanimationen beim Spracherwerb: Ein empirischer Beitrag zu einer kognitiven Theorie des multimedialen Fremdspracherwerbs. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht* 9/1. <http://tujournals.ulb.tu-darmstadt.de/index.php/zif/article/view/464/440> [zuletzt geprüft: 30.7.2018].

Rösler, Dietmar (2012): *Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung*. Stuttgart, Weimar: Metzler.

Rösler, Dietmar (2008): Deutsch als Fremdsprache mit digitalen Medien – Versuch einer Zwischenbilanz im Jahr 2008. *InfoDaF* 4, 373–389.

Scheller, Julija (2008): *Animationen in der Grammatikvermittlung. Multimedialer Spracherwerb am Beispiel von Wechselpräpositionen*. Münster: LIT.

Schmidt, Reiner (1990): Das Konzept einer Lerner-Grammatik. In: Gross, Harro & Fischer, Klaus (Hrsg.): *Grammatikarbeit im DaF-Unterricht*. München: Iudicium (=Studien Deutsch als Fremdsprache – Sprachdidaktik 8), 153–161.

Summer, Theresa (2016): Verfügen über sprachliche Mittel: Grammatik. In: Burwitz-Melzer, Eva/Mehlhorn, Grit & Riemer, Claudia (Hrsg.): *Handbuch Fremdsprachenunterricht*, 6. Aufl. Tübingen: A. Francke, 126–131.