

Braucht der Fremdsprachenunterricht den Computer?

Autor(en): **Ritter, Marcus**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **74 (1987)**

Heft 9: **Lernsoftware auf dem Prüfstand**

PDF erstellt am: **05.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-533426>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Braucht der Fremdsprachenunterricht den Computer?

Marcus Ritter

Mit dem geduldigen Lehrer «Computer» Fremdsprachen zu üben und zu lernen, bietet sich an. Marcus Ritter hat verschiedene Programme genauer untersucht – meist mit wenig erhebenden Resultaten. Immerhin: Programme wie «London Adventure» lassen für die Zukunft hoffen.

Vorab ein Zitat zum gegenwärtigen Stand der Dinge in der BR Deutschland (und wohl auch in der Schweiz):

«In bezug auf die Programme für die Schule muss Deutschland im wahrsten Sinne des Wortes als Entwicklungsland bezeichnet werden.»¹

Diese ernüchternde Feststellung zeigt deutlich, dass der Computer als Medium ganz am Anfang steht. Das eröffnet Chancen und Gefahren: Chancen insofern, als noch die Möglichkeit besteht, die Entwicklung entscheidend mitzugestalten und aus alten Fehlern zu lernen (Stichwort Sprachlabor), und Gefahren insofern, als durch das niedrige Niveau vieler derzeit erhältlicher Programme sich der Computer für fremdsprachliche Zwecke langfristig diskreditiert, bevor seine Möglichkeiten überhaupt erst annähernd ausgeschöpft wurden.

Eine ungewollte Bestätigung dieser Befürchtung lässt sich in derselben Zeitschrift finden: «... Stures Auswendiglernen steht beim Aneignen des Wortschatzes und der Grammatik eben im Vordergrund.»²

Ist man daran interessiert, den Computer für den Fremdsprachenunterricht (FU) nutzbar zu machen, so kann man nur hoffen, dass diese Auffassung von Grammatikerwerb nicht in die Lernsoftware Eingang findet, denn solche Aussagen zeugen von einer Ignoranz gegenüber allen Erkenntnissen der Sprachdidaktik und Lernpsychologie und wären wahrlich kein Fortschritt.

Im folgenden möchte ich eine kurze Kategorisierung erhältlicher Lernsoftware vornehmen.

Vokabelprogramme

Sie sind derzeit in der BR Deutschland marktbeherrschend und im Prinzip eine elektronische Version der Vokabelgleichungen (Englisch-Deutsch, Deutsch-Englisch), wie man sie in Lehrbüchern oder speziellen Vokabelheften findet. Häufig werden sie mit einer spielerischen Komponente verknüpft (siehe unten: dpa-Meldung) und bieten als Vorteil meines Erachtens nur die Tatsache, dass der Reiz des Neuen (des Computers) unter Umständen Motivation schafft – fraglich nur, wie lange sie anhält. Die Nachteile sind mannigfaltig. Man kann feststellen, dass sie wichtigste Erkenntnisse der Fremdsprachendidaktik (allgemein: der verschiedensten beteiligten Wissenschaften) schlicht ignorieren. In aller Kürze seien einige Beispiele genannt:

1. Es erfolgt bei den meisten Vokabel-Lernprogrammen keine differenzierende Rückmeldung, d.h. dem Benutzer bleibt vorenthalten, welche Art von Fehler er begangen hat.
2. Bei Wortgleichungen gibt es nur jeweils *eine* Entsprechung, eine rudimentäre Sicht von Sprache, von der man sich schon vor Jahren distanzierte.
3. Die Mehrfarbigkeit des Bildschirms oder einige akustische Untermalungen dürfen nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Lernen auf konventionellem Wege erfolgt.
4. Solche Lernsoftware mit Spielcharakter ist zum einen häufig gewaltverherrlichend und



lenkt zum anderen das Hauptaugenmerk weg vom Lernen der Vokabeln hin zum Abschies- sen von «fliegenden Objekten».

5. Vokabeln erscheinen kontextisoliert; der Benutzer erfährt nichts über den situativen Zusammenhang, in dem die Wörter benutzt werden.

Grammatikprogramme

Lernsoftware zu einzelnen Problemfeldern der Grammatik ist weniger weit verbreitet. Auch sie bedient sich im allgemeinen traditioneller Verfahren, wie beispielsweise multiple-choice-items, Ja-Nein-Fragen oder Einsetzübungen. Zu den Übungen können jeweils Kurzerläuterungen abgerufen werden. In dieser individuellen Korrekturmöglichkeit zeigt sich ja der Computer (theoretisch) überlegen, da im Gegensatz zu einem Arbeitsblatt eine Berichtigung falscher Lösungen sofort erfolgen kann. Nachteilig wirkt sich

auch hier die mangelnde «Flexibilität» des Computers aus; ein einfacher, orthographischer Fehler führt zu einer Fehlermeldung, die Fehlerursache bleibt unerläutert.

Darüber hinaus bedient sich solche Grammatiksoftware strukturalistisch-formaler Kategorisierungen, deren Effektivität schon seit langem angezweifelt wird und die in moderneren Lehrwerkkonzeptionen keine Berücksichtigung mehr finden. Zusammen mit den oben beschriebenen Vokabelprogrammen sind sie für Lernen im Gruppen- oder gar Klassenverband kaum tauglich und allenfalls für auserschulisches Lernen benutzbar.

Textprogramme

Vorweg muss festgestellt werden, dass Textproduktions- und -rezeptionsprogramme (noch) nicht in der BR Deutschland erhältlich sind. Zum einen ist dafür m.E. die Bedeutung von

Lernsoftware hier noch vergleichsweise geringer, und zum anderen mangelt es an einer Standardisierung der Hardware.

Während in Grossbritannien die allgemeinbildenden Schulen einheitlich mit *einer* Geräte-marke ausgestattet wurden (B.B.C.-Computer), liegt es in der BR Deutschland noch grösstenteils im Ermessen der Schulen, welche Computer angeschafft werden. Diese Tatsache allein verhindert häufig die Benutzung ausländischer Programme. Im folgenden sei ein typisches Programm dieser «3. Generation»³ vorgestellt (Julius bezeichnet demzufolge Vokabelprogramme als erste und Grammatiksoftware als zweite Programmgeneration innerhalb der Lernsoftware).

London Adventure:

Dem Benutzer, «der sich als Tourist in London befindet», werden verschiedene Aufgaben gestellt. So muss er beispielsweise einige Einkäufe tätigen, sich mit verschiedenen Verkehrsmitteln fortbewegen, nach Strassen-namen fragen und zu guter Letzt sein Flugzeug pünktlich erreichen (diese letzte Aufgabe ist für Bestehen oder Nichtbestehen der Übung entscheidend). Für jede dieser Aufgaben werden dem Benutzer einige Vorschläge gemacht, unter denen mehrere (!) möglich sind. Der Anschaulichkeit halber ein Beispiel:

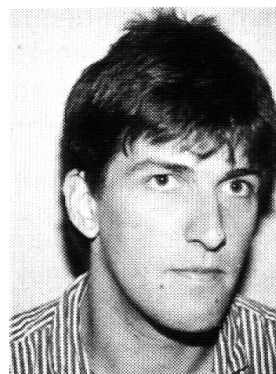
Der Tourist (Benutzer) geht in ein Kaufhaus, um eine Krawatte zu kaufen. Eine Verkäuferin nähert sich ihm, und der Benutzer ruft die Sprechvorschläge, die ihm der Computer macht, ab:

- «You must give me a tie.» (Reaktion der Verkäuferin: Sie ignoriert ihn, da er zu unhöflich ist).
- «I like this tie.» (Reaktion: «Yes, it's very nice.» Danach wendet sie sich einem anderen Kunden zu, da auch diese Äusserung für den Anlass falsch ist).
- «I would like this tie, please.» (Sie bedient ihn, er bezahlt und hat somit eine der ihm gestellten Aufgaben gelöst).

Ein Vergleich mit Vokabel- oder Grammatikprogrammen zeigt, dass bei einem solchen Textprogramm wesentliche Fortschritte erzielt

wurden: der Schüler wird in einen situativen Kontext versetzt – er muss mittels der Fremdsprache Probleme lösen; die Situationen sind authentisch – der Benutzer ist in einer Grossstadt tatsächlich ähnlichen Problemen ausgesetzt; das Programm ist zu einem gewissen Grad kreativ – dem Schüler werden Entscheidungsfreiheiten gelassen (welches Verkehrsmittel, welche Waren usw.); das Programm ist auch für Gruppenarbeit geeignet – es ergeben sich Diskussionsmöglichkeiten über Inhalte und Vorgehensweisen. Die Motivation kann sicherlich langfristiger aufrechterhalten werden, wobei gewisse Wiederholungen dennoch auftreten und bewirken, dass dieses Lern(spiel)programm nach ein- oder zweimaliger Benutzung sicherlich stark an Attraktivität einbüsst. Hierbei stehen ihm jedoch Schultexte häufig nicht nach: auch dort sind mehrmalige Wiederholungen einer Übung ineffektiv.

Aufgrund eigener Beobachtungen⁵ habe ich feststellen können, dass eine starke Identifikation mit den gestellten Aufgaben (dem Bestehen der simulierten Handlungen) durchaus gegeben ist – eine Feststellung, die man bei Schulbuchtexten sicherlich nicht immer machen kann. Nach meiner Auffassung ist mit Programmen wie *London Adventure* und anderen vergleichbaren Produkten ein Sta-



Marcus Ritter, geb. 1963 in Ahaus/Westfalen, seit 1984 Student für das Lehramt in Englisch und Biologie sowie Pädagogik an der WWU Münster. 1986 «assistant teacher» in England.

dium erreicht, in dem sich durch Computereinsatz im FU neue Lernwege ergeben. Kein anderes, bisher verfügbares Medium vermag solche Individualisierungs- und Variationsmöglichkeiten zu bieten. Eine weitere Verbesserung solcher Textprogramme wäre gegeben, wenn der Fremdsprachenlehrer selbst die Programme auf die Bedürfnisse der Schüler zuschneiden könnte. Auch solche adaptierbare Software ist bereits, wenn auch nur auf dem ausländischen Markt, erhältlich. Einschränkend muss man jedoch hinzufügen, dass Programme dieser Art nicht die Komplexität und somit Vielfalt eines nicht adaptierbaren (wie z. B. *London Adventure*) besitzen. Immerhin benötigt der Lehrer zur Erstellung keine Programmierkenntnisse, da nach dem Prinzip der Programmierten Instruktion jeder Arbeitsschritt vorgegeben und erläutert wird.

Solch ein «Authoring Program» ist z. B. das von Wida Software entwickelte Programm *Questionmaster English*.⁶ Es ermöglicht dem Lehrer, einen Text seiner Wahl zu benutzen und dazu Fragen für die Schüler zu formulieren. Die Antwortmöglichkeiten beschränken sich jedoch auf sehr kurze Sätze. Überdies kann der Schüler bei Problemen eine Hilfe (helpnote section) in Anspruch nehmen, die vom Lehrer erstellt wird und Lösungshilfen, Hinweise zur Grammatik und ähnliches enthalten kann.

Fremdsprachliche Enzyklopädie (Datenbank)

Eine Besinnung auf die Primärtugenden des Computers führt zu der Einsicht, dass Speicherkapazität und systematische Abrufbarkeit der Informationen vorrangige Qualitäten sind. Aus dieser Perspektive ergibt sich für den FU die Möglichkeit, Datenbanken herzustellen, in denen Informationen zum Vokabular (Definitionen, Synonyme, Anwendungsbeispiele), zur Grammatik oder Landeskunde stets abrufbar sind. Solche Datenbanken sollten *lehrwerkbegleitend* und als Hilfsmittel im Unterricht ständig verfügbar sein (Beispiel: In welcher Lektion wurde eine bestimmte Redewendung eingeführt? In welchem Kontext wurde sie bisher benutzt?). Genügend

grosse Speicherkapazitäten vorausgesetzt, kann eine solche Fremdsprachenzyklopädie eine wertvolle Ergänzung des Lehrerwissens darstellen.

Textverarbeitung

Im Bereich der Textbe- und -verarbeitung ergeben sich zweifelsohne interessante Anwendungsfelder, da sich die Bedeutung dieser Art des EDV-Einsatzes schon jetzt deutlich abzeichnet. Bezogen auf den FU ist jedoch zweifelhaft, ob das Arbeiten mit Textverarbeitungssystemen mehr als eine randständige Position einnimmt oder allenfalls in der Oberstufe relevant wird. Ausser Frage steht, dass im fortgeschrittenen FU das Erstellen von Texten an Bedeutung gewinnt, doch liegt das Erlernen des Umgangs mit Textsystemen m. E. eher im Bereich des Deutschunterrichts oder spezieller Arbeitsgemeinschaften. Überdies sind die Anwendungen solcher Programme ohnehin nur geringfügig abhängig von der Sprache, die «verarbeitet» wird, und fächerübergreifende Veranstaltungen können den Bedarf auch für den FU decken.

Zusammenfassende Wertung

Die oben erfolgte Darstellung der Bereiche, in denen computerunterstützter Unterricht möglich wäre, darf nicht vergessen lassen, dass dies lediglich theoretische Erörterungen sind – den Weg in bundesdeutsche Schulen hat die Lernsoftware bisher meines Wissens nur sehr vereinzelt gefunden. Eine treffende, wenngleich auch über ein Jahr alte Beurteilung gegenwärtig erhältlicher Lernprogramme zu FU bietet die folgende dpa-Meldung:¹

Düsseldorf (dpa) – Die derzeit handelsüblichen Computerprogramme zum Erlernen einer Fremdsprache sind ungenügend. Zu diesem Ergebnis kamen Experten des nordrhein-westfälischen Landesinstituts für Schule und Weiterbildung und des Adolf-Grimme-Instituts. Wie das Düsseldorfer Kultusministerium am 26. November

mitteilte, hätten rund 50 Lehrer, Dozenten und Professoren Software getestet, «die den Anspruch erhebt, in Schule und Elternhaus das Lernen von Wortschatz und Grammatik sowie das Verstehen und Schreiben von Texten zu fördern».

Die Fachleute seien zu dem Ergebnis gekommen, «dass diese Software nicht den im Fremdsprachenunterricht und auch für das Lernen zu Hause erforderlichen fachdidaktischen Standards entspricht». Gelegentlich würden sogar «die Grenzen des pädagogischen Takts überschritten». Der Computer reagiere beispielsweise auf falsche Antworten mit dem Abwurf einer «Bombe», unkorrekte Vokabeln würden «abgeschossen»...

Zum Schluss: 5 Thesen

Abschliessend möchte ich in Thesenform einige Schlussfolgerungen über die Aussichten des computergestützten FU ziehen.

1. Eine Revolutionierung des FU wird durch den Einsatz von Computern nicht erfolgen. Des öfteren zu hörende Warnungen, neue Technologien werden (auch) den Fremdsprachenlehrer überflüssig machen, entspringen m.E. irrationaler Angst dem Computer gegenüber und zum anderen einer Fehleinschätzung des Fremdsprachenerwerbs, insbesondere einer Unterschätzung seiner Komplexität.

2. Nach meiner Einschätzung wird der Schwerpunkt des computerunterstützten FU weniger auf komplett vorgefertigten (nicht adaptierbaren) Programmen liegen, auch wenn diese vermutlich qualitativ verbessert werden. Vorstellbar wären diese allenfalls als interessante «Spielprogramme» für Freizeitgebrauch, zur Überbrückung von Freistunden etc.

3. Unbedingte Voraussetzung für sinnvollen EDV-Einsatz ist die Orientierung der Software an den Lehrwerken. Hier bietet der Computer auch für herkömmliche Übungen einige Vorteile (sofortiges Feedback, optische Gestaltungsmöglichkeiten, reduzierte «Zettelflut», Arbeitsentlastung des Lehrers durch Speicher-möglichkeiten).

4. Von der Prämisse ausgehend, dass bis zur Entwicklung differenzierter (intelligenter) Sprachsynthese noch ein grösserer Zeitraum

vergeht, scheint die Einbindung des «stummen» Computers in einen Medienverbund mit herkömmlichen, auditiven und audiovisuellen Lehrmitteln zweckmässig (Sprachlabor, Videorecorder).

5. Als «elektronisches Nachschlagewerk» ist der Computer bei genügend grossen Speicherkapazitäten einer Enzyklopädie durchaus überlegen, auch dadurch, eigene Erweiterungen vornehmen zu können. Diese Anwendungsmöglichkeit kann dem Unterricht jedoch dann zum Nachteil gereichen, wenn sich dadurch der Computer zur Kontrollinstanz der Lehreräusserungen entwickelt («Wir wollen doch mal sehen, ob das stimmt, was Sie da sagen!»).

Bezüglich einer Gesamteinschätzung möchte ich feststellen, dass der Computer durchaus einen sinnvollen Platz im FU einnehmen kann, ohne jedoch dessen Strukturen entscheidend zu verändern. Medien(computer)-euphoriker sollten sich darauf besinnen, dass nicht der COMPUTERunterstützte, sondern der LEHRERunterstützte FU den Zielsetzungen der Schule näherkommt.

Anmerkungen

¹ Chip, Nr. 8 (1986): Der Deutsche Schulsoftware-Preis, S. 86.

² a.a.O., S. 94.

³ Julius, Rolf (1986): «Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von Software im Fremdsprachenunterricht», in *Neue Informations- und Kommunikationstechnologien*, 2., Fachtagung zur Abstimmung pädagogisch-didaktischer Anforderungen an Unterrichtssoftware in Schulen und Weiterbildung vom 26.2. bis 28.2.1986 in Soest. Landesinstitut für Schule und Weiterbildung, S. 84.

⁴ *London Adventure*, produziert von British Council Software, erhältlich bei Cambridge UP, The Edinburgh Building, ELT Publicity.

⁵ Ich habe eine Gruppe von vier Schülern mit dem Programm konfrontiert und mich dann, soweit möglich, zurückgehalten. Es erfolgte eine intensive Auseinandersetzung mit den Aufgaben, die ich für den Fremdsprachenerwerb als sehr fruchtbar bezeichnen würde.

⁶ *Questionmaster English*, produziert von Wida Software, u.a. erhältlich bei Keltic ELT Bookshop (London), zur Ansicht bei «The Centre for Information on Language Teaching and Research» (CILT), Carlton House Terrace, London SW1.

⁷ *Neue Informations- und Kommunikationstechnologien*, 2., a.a.O., S. 172 (Ergebnisse der Arbeitsgruppe Fremdsprachen).