



# MEDIAL, INTERAKTIV, SELBSTSTÄNDIG – AUCH AUF ANFÄNGERNIVEAU?

## Zur Rolle der Interaktivität beim Grammatiklernen

*Durch die Medialisierung des Fremdsprachenunterrichts entstanden zahlreiche interaktive Präsentations- und Übungsformate für grammatische Phänomene, die Lernende dabei unterstützen, Regelmäßigkeiten selbstständig zu erkennen. Im Beitrag werden kostenlos zugängliche Beispiele auf Anfängerniveau vorgestellt.*

VON TAMARA ZEYER

*Schlagwörter: Grammatiklernen mit digitalen Medien, Interaktivität und Multimodalität, Grammatikpräsentation, Selbstlernen*

### EINLEITUNG

Denkt man an Grammatikunterricht, stellt man sich höchstwahrscheinlich eine Lehrperson vor, die an der Tafel steht und Grammatikregeln erklärt bzw. Lernende beim Entdecken grammatischer Phänomene anleitet und unterstützt. Dabei kommen unterschiedliche Visualisierungen zum Einsatz: von Pfeilen, die beispielsweise Änderungen der Verbposition im Satz illustrieren, über farbige

Hervorhebungen und geometrische Formen in der Valenzgrammatik bis zu Animationen und Videos, die außerdem die pragmatische Perspektive verdeutlichen. Die Lehrperson spielt in diesem Fall eine zentrale Rolle in der Wissensvermittlung. Wenn Lernende jedoch selbstständig eine Fremdsprache mithilfe digitaler Lernprogramme bzw. Apps lernen wollen und sich mit neuen, u. a. grammatischen, Inhalten beschäftigen, stellt sich die Frage, wie sie

in den Lernprozess aktiv einbezogen werden können und welche Rolle dabei die Interaktivität der jeweiligen digitalen Programme spielt. Auch in → Blended Learning-Szenarien können interaktive Grammatikpräsentationen in Online-Phasen integriert werden, sodass für Lernende die Möglichkeit besteht, sich mit grammatischen Erklärungen im eigenen Tempo zu beschäftigen.

Dieser Beitrag verdeutlicht auf der Basis einer empirischen Studie, in der unterschiedliche Lernwege bei der eigenständigen Auseinandersetzung mit grammatischen Inhalten untersucht wurden (Zeyer 2018), wie Lernende auf Anfängerniveau durch die Interaktivität des Lernangebots aktiviert werden. Anhand von Beispielen aus unterschiedlichen digitalen Lernangeboten werden konkrete Realisierungsmöglichkeiten präsentiert und ihre Potenziale für Lehr- und Lernszenarien zusammengefasst. Dabei konzentriert sich der Beitrag auf verschiedene Darstellungs- bzw. Präsentationsformen grammatischer Strukturen, die sich im Hinblick auf den Interaktivitätsgrad und multimodale, also visuelle und auditive Elemente, unterscheiden. Bevor konkrete Beispiele für interaktive Grammatikdarstellungen skizziert werden, wird auf die Interaktionsformen sowie den Zusammenhang von Multimodalität und Interaktivität digitaler Angebote eingegangen.

### INTERAKTIONSFORMEN

Wenn man mit einem digitalen Lernprogramm Fremdsprache(n) lernt, ist das Interagieren mit dem Programm erforderlich. Es hängt vom konkreten Programm ab, welche → Interaktionen (im Sinne

einer Mensch-Maschine-Interaktion) realisiert werden können. Dabei lassen sich steuernde und didaktische Interaktionen unterscheiden. Wählt man im Menü eine Übung aus oder startet eine Präsentation im Lernprogramm, scheinen sich die Aktionen auf den ersten Blick nicht direkt auf das Lernen zu beziehen, sondern es handelt es sich um die Steuerung eines Programms. Zu didaktischen Interaktionen gehören z. B. das Ziehen von Programmelementen zur Ergänzung grammatischer Regeln (wie z. B. Drag-and-Drop, Abb. 1) oder das Eintippen grammatischer Formen in Lücken. Solche Interaktionen von Lernenden mit einem Programm dienen direkt dem Lernen (vgl. Zeyer 2018, 32–33). Der Unterschied zwischen Steuerungs- und didaktischen Interaktionen ist jedoch nicht immer eindeutig: Wenn man beim Abspielen einer Animation oder eines Videos pausiert, steuert man zwar das Programm, allerdings ist wichtig zu differenzieren, ob das Pausieren geschieht, weil die Lernenden ein unbekanntes Wort nachschlagen oder die visuelle Darstellung in der Animation oder im Video analysieren wollen, um die dargestellte grammatische Struktur zu verstehen. So können auch Steuerungsinteraktionen zum Lernprozess beitragen. Gerade bei digitalen Lernangeboten, die differenzierte Steuerungsmöglichkeiten beinhalten, wächst das didaktische Potenzial. So dienen bei Bedarf aktivierbare Untertitel, regulierbare Wiedergabegeschwindigkeit, Hilfefunktion (Abb. 1) etc. dem selbstständigen sowie entdeckenden Lernen. Einen besonderen Stellenwert haben Rückmeldungen von Lernprogrammen bzw. das Feedback, da es entscheidend beim Lernen mit digitalen Medien ist, ob Feedbackmeldungen für Lernende in den jeweiligen Lern- und Übungsphasen lernfördernd und nachvollziehbar sind. Lernende erwarten von digitalen Lernangeboten gutes Feedback, das laut der quantitativen Befragung von Michel (2019, 79) *direkt, bestätigend, konkret, beschreibend, erklärend, differenziert, personalisierbar und zielgruppenspezifisch* sein sollte.

### MULTIMODAL UND INTERAKTIV

Die Einbindung unterschiedlicher Modi in digitalen Lernprogrammen ermöglicht eine vielseitige Darstellung von Lerninhalten und spricht verschiedene Lernpräferenzen an. In Lernszenarien, in denen den Lernenden bei digitalen Materialien keine Lehrperson zur Seite steht, leistet die multimodale Komponente eine Hilfestellung beim Lernen und trägt zum Verstehen (häufig) abstrakter grammatischer Strukturen bei. Dabei ermöglichen visuelle Elemente die Erklärung grammatischer Phänomene mit relativ

TEMPORALE PRÄPOSITIONEN  
3. REGEL FORMULIEREN

Menü

um

am

im

Info-Button

Hilfefunktion

Drag-and-Drop-Elemente

im Aktionsprozess

Wir fahren um 14 Uhr nach München.

Wir fahren [ ] Mittwoch nach München.

Wir fahren [ ] August nach München.

Abb. 1: Beispiel für das selbstständige Arbeiten mit der Interaktiven Grammatik des Goethe-Instituts © Goethe-Institut

wenig Terminologie. Die Einbindung auditiver Komponenten kann unterschiedliche Funktionen haben, wie z. B. die eine Lehrkraft imitierende Erklärung als Ergänzung zur visuellen Präsentation oder eine punktuelle Vertonung einzelner Wörter und/oder Sätze zur Verdeutlichung der Besonderheiten bestimmter grammatischer Strukturen (wie Komposita, Fragesätze etc.).

An dieser Stelle ist die Verbindung multimodaler Komponenten von Lernangeboten mit ihrer Interaktivität hervorzuheben. Eine multimediale Präsentation ohne Steuerungsmöglichkeit seitens Lernender eignet sich für den Einsatz im Klassenzimmer, weil da die Lehrkraft für die Unterstützung zur Seite steht. Überlässt man den Lernenden das Erlernen oder Entdecken der Grammatik, ist Lernmaterial mit Interaktivitätspotenzial nötig. Dank der Interaktivität können sich Lernende sowohl bei Präsentationen grammatischer Phänomene als auch bei Übungen aktiv damit auseinandersetzen (mehr zum Zusammenspiel von Interaktivität und Multimodalität sowie weiteren Aspekten digitaler Medien s. Jones/Stuhlmann/Zeyer 2016).

### DARSTELLUNG GRAMMATISCHER THEMEN

Die Präsentation grammatischer Phänomene kann auf unterschiedliche Art und Weise stattfinden. Durch die Digitalisierung stehen Autorinnen und Autoren von Lernmaterialien vielfältige Optionen zur Verfügung. Lehrkräfte können mittlerweile ohne großen Aufwand Grammatikerklärungen eigenständig vorbereiten und ihren Lernenden zur Verfügung stellen. Allerdings sollte man sich die Frage stellen, ob sich der Arbeitsaufwand lohnt, wenn sich im Internet fertige Grammatikerklärungen finden lassen. Entscheidet man sich als Lehrkraft für die bereits online verfügbaren Grammatikerklärungen, ist zu überprüfen, ob sie linguistisch richtig, didaktisch sinnvoll und für die eigene Lernergruppe passend sind. Im Folgenden werden einige Beispiele der bereits vorhandenen Grammatiklernangebote dargestellt, die von offiziellen Anbietern (Verlagen und dem Goethe-Institut) entwickelt sind.

Eine grammatische Struktur kann anhand eines Videos, einer Audio-Bilder-Geschichte oder einer Animation präsentiert werden. Dabei unterscheiden sich diese im Hinblick auf Multimodalität bzw. Einbindung von Visualisierungen und Ton. Vertonte visuelle Präsentationen könnten einerseits bestimmte Aspekte verdeutlichen oder andererseits die Lernenden auch überfordern. Daher ist die Funktionsweise jedes einzelnen – visuellen, auditiven – Elementes im digitalen Lernprogramm zu beachten.

Darüber hinaus hängt die Einbindung visueller und/oder auditiver Elemente davon ab, wie die jeweiligen grammatischen Themen präsentiert werden. Wenn man bspw. ein Formular zum Kauf einer Fahrkarte ausfüllt (Thema *Temporale Präpositionen* in der *Interaktiven Grammatik*), ist keine auditive Begleitung notwendig bzw. sie könnte eventuell irritieren.

Abbildung 2 zeigt eine Fahrkarte, in der die/der Lernende eigenständig bereits Informationen ausgewählt hat und sie anschließend in der E-Mail im unteren Teil durch Ziehen (Drag-and-Drop) ergänzen kann. Die Hinführung zum Lerninhalt *Temporale Präpositionen* beginnt nicht mit Präpositionen, sondern mit den unterschiedlichen Zeitangaben, die durch das Kaufformular zur Auswahl stehen. Dabei ist die Formfokussierung nicht als Gegensatz zu Kommunikation und Inhaltsorientierung zu betrachten (vgl. Rösler 2019). Die/der Lernende ist von Beginn an in den Lernprozess involviert, in dem sie/er über die Zeiten entscheidet und die Informationen im E-Mail-Text ergänzt. Werden sie den Lücken fehlerhaft zugeordnet, kehren sie in die Fahrkarte zurück; somit geschieht eine kontinuierliche Einbeziehung in den Lernprozess durch die Interaktivität, was ein Beispiel für die didaktische Interaktion mit dem Lernprogramm darstellt. Die Aufgabenstellung erfordert kein Audio, welches in dieser Sequenz nicht → authentisch wäre.

Schaut man sich dagegen ein Video zur deutschen Grammatik mit einer erklärenden Person an, ist die Erwartungshaltung anders. In Erklärvideos, in denen Personen zu sehen sind, ist eine tonlose

The screenshot shows a digital learning interface. At the top, there is a navigation bar with a left arrow, the text 'TEMPORALE PRÄPOSITIONEN 1. REISE PLANEN', a right arrow, and the Goethe-Institut logo. Below this is a table representing a train ticket form. The table has three columns: 'Fahrkarte', 'HIN', and 'ZURÜCK'. The rows are: 'Von Bahnhof zu Bahnhof' (Dresden-Berlin, Berlin-Dresden), 'Datum' (15. Juli), 'Abfahrt' (11:30 Uhr, 12:30 Uhr), and 'Ankunft' (14:30 Uhr, 15:30 Uhr). Below the table is an email interface. The email is addressed to 'freund@com.de' and is from 'reise.nach...'. The body of the email contains several gaps for interactive practice: 'Lieber Alex, ich habe die Tickets gekauft! Wir fahren nach Berlin. Die Abfahrt ist am 13. Juli, um [gap]. In Berlin kommen wir um [gap] an. Kannst du noch etwas zum Essen kaufen? Dann können wir im Zug frühstücken. Am [gap] fahren wir schon zurück. Die Rückfahrt ist um [gap]. Schreib mir bitte kurz zurück! Liebe Grüße, Peter.'

Abb. 2: Die Fahrkarte und die E-Mail mit Lücken in der Interaktiven Grammatik © Goethe-Institut

visuelle Präsentation kaum vorstellbar. So führt z. B. Ida (Abb. 3), die Protagonistin der Videoreihe *24h Deutsch mit Ida*, mithilfe einer Situation bzw. eines Dialogs in ein Thema ein und erklärt anschließend die Bildung der jeweiligen grammatischen Formen.

Bei der Erklärung werden visuelle Elemente wie das Unterstreichen mit Kreide oder Farbwechsel verwendet, um die sprachlichen Erklärungen von Ida zu unterstützen, die Aufmerksamkeit zu lenken und das Verständnis zu erleichtern (Abb. 4). Dabei ist die Person nicht immer (komplett) zu sehen, somit spielt die Stimme eine wichtige Rolle, um den Erklärungen folgen zu können.

Die Videoreihe *24h Deutsch mit Ida* kann auf *YouTube* angesehen werden und ist in der Community des Goethe-Instituts *Deutsch für dich* abrufbar (in der Community sind die Videos durch Übun-



Abb. 3: Ida präsentiert Präpositionen mit Akkusativ in *24h Deutsch mit Ida* © Goethe-Institut



Abb. 4: Ida schreibt Beispielsätze zum Ausdruck von Bitten und markiert Ausdrucksmittel in *24h Deutsch mit Ida* © Goethe-Institut

gen ergänzt). Die Veröffentlichung durch *YouTube* lässt die Freischaltung von Untertiteln und die Anpassung der Wiedergabegeschwindigkeit zu. Diese Optionen können beim selbstständigen Lernen bzw. in selbstständigen Lernphasen unterstützen. Die möglichen Interaktionen scheinen sich auf den ersten Blick auf die Steuerung des Videos zu beziehen. Jedoch gibt es auch die Möglichkeit, das Tempo zu ändern sowie die Untertitel zu aktivieren und das Video dadurch an die Bedürfnisse der Lernenden anzupassen. Die Interaktionen sind in erster Linie technisch, können aber auch als didaktisch bezeichnet werden.

Einen anderen Videotyp stellen die Grammatikclips von *DaF leicht* dar (Abb. 5), die online frei zugänglich sind und grammatische Strukturen bzw. ihre Bildung mithilfe von Legetechniken illustrie-



Abb. 5: Farbige Markierung und Präsentation von Komposita mit Legetechniken in Grammatikclips von *DaF leicht* © 2015 Ernst Klett Sprachen GmbH, Stuttgart

ren. Dabei werden einzelne Satzteile, Wörter oder Wortteile – je nach grammatischem Thema – bewegt, geschoben, aufeinandergelegt und anschließend farblich markiert. Die auditive Einbindung stellt beim Legen nur Geräusche wie beim Schieben von Schnittteilen oder beim farbigen Markieren dar und lenkt somit die Aufmerksamkeit auf die hervorgehobenen Elemente. Die »fertigen« Elemente werden anschließend zwecks Veranschaulichung des Wort- oder Satzakkents bzw. der Intonation vorgelesen. Im Hinblick auf die Interaktionen mit dem Angebot lässt das Programm weniger (didaktische) Steuerungsmodalitäten zu als die Videos von Ida auf *YouTube*. Man kann das Video lediglich stoppen, wiederholen und neu starten oder die Lautstärke anpassen. Genauso sehen die Interaktionsmöglich-

keiten im skizzierten Lernangebot aus *Momente A1.1* (Abb. 6) aus.

Mit einem Zusammenspiel multimodaler Elemente werden auch Grammatikthemen in Erklärclips zum Lehrwerk *Momente* präsentiert. Die Präsentationsformen erinnern an grafische Darstellungen in Printlehrwerken, jedoch nutzt man technische Möglichkeiten und verdeutlicht die Regeln durch bewegte Elemente: Im Grammatik-Clip zu trennbaren Verben werden die trennbaren Präfixe mit einer metaphorischen Schere vom Verbstamm getrennt und die beiden Verbteile nehmen ihre Positionen im Satz ein. Die Vertonung von Infinitiv und Satz verdeutlicht, dass die trennbaren Präfixe betont werden. Im weiteren Ablauf des Videos werden weitere trennbare Verben in unterschiedlichen Satztypen präsentiert, die zusammen einen kurzen Dialog darstellen. Dank der Kombination unterschiedlicher Elemente, die aufeinander aufbauend schrittweise grammatische Strukturen präsentieren, lässt sich die Nutzung grammatischer Terminologie sehr sparsam gestalten. Dabei bleiben die Regeln verständlich und nachvollziehbar.

In der *Interaktiven Grammatik* findet man ebenfalls visuelle Darstellungen grammatischer Strukturen, die durch Audios unterstützt werden, wie z. B. kurze Audio-Bilder-Geschichten zum Imperativ, um seine kommunikativen Funktionen (Bitte, Aufforderung, Tipp) hervorzuheben.

Die Darstellung grammatischer Themen sollte sich nicht ausschließlich auf die jeweilige Bildung beschränken, sondern auch die pragmatische Perspektive aufzeigen. Somit können Lernende sofort die Relevanz grammatischer Strukturen für die Kommunikation nachvollziehen. Die Kontextgebundenheit kann durch realitätsnahe Inhalte erfolgen, wie das Auswählen einzelner Waren in einem Möbelkatalog der *Interaktiven Grammatik* oder das Präsentieren alltäglicher Situationen in den Videos mit Ida. Bei den Lehrwerke ergänzenden Materialien, wie Grammatik-Clips für *Momente*, kann man annehmen, dass der Kontext in der jeweiligen Lektion verdeutlicht wird.

### SCHLUSSBEMERKUNG

Hinsichtlich des Interaktivitätspotenzials lassen sich Unterschiede in den dargestellten Lernangeboten feststellen. Während in der *Interaktiven Grammatik* Lernende nur dann vorankommen können, wenn sie etwas im Programm anklicken, zuordnen, eintippen etc., gehören die Interaktionstypen in der Videoreihe mit Ida, den Grammatikclips von *DaF leicht* und den Erklärvideos zum Lehrwerk *Momente* eher zu den Steuerungsinteraktionen. Dass das Lernen

durch die Interaktivität der *Interaktiven Grammatik* unterstützt und ermöglicht wird, wurde bereits in einer empirischen Untersuchung bestätigt (Zeyer 2018). Der Umgang mit den videobasierten Erklärvideos sollte weiter erforscht werden. Jedoch lassen einige Erkenntnisse aus Zeyer (2018) die Annahme zu, dass die multimodalen dynamischen Visualisierungen kognitive Prozesse aktivieren und somit das Lernen grammatischer Strukturen fördern (ebd., 195–196). Die Möglichkeit, die Videos zu wiederholen, zu pausieren oder neu zu starten, gibt den Lernenden mehr Kontrolle über ihren Lernprozess und trägt damit zum Lernerfolg bei, insbesondere in Kombination mit Hervorhebungen, Markierungen, Verschriftlichungen und visuellen Metaphern.

»Die Interaktivität trägt auf unterschiedlichen Ebenen dazu bei, dass sich die Lernenden aktiv mit grammatischen Lerninhalten auseinandersetzen.« (Zeyer 2018, 271) Dies bezieht sich nicht nur auf Grammatikübungen, sondern auch auf multimodale interaktive Präsentationen grammatischer Phänomene. Nicht zu vergessen ist das Mediennutzungsverhalten von Lernenden. Da digitale Medien zunehmend zum festen Bestandteil des alltäglichen Lebens werden, ist Fremdsprachenlernen damit selbstverständlich. Gute interaktive Lernangebote zur Grammatik werden Lehrende niemals ersetzen und darauf zielen sie auch nicht ab. Jedoch verfügen sie über ein großes Potenzial und ermöglichen den Lehrenden mehr Freiraum zur Beschäftigung mit Inhalten und eine Kommunikation, die grammatische Strukturen voraussetzt. Je nach Interaktivitätsgrad ermöglichen sie die eigenständige Auseinandersetzung mit grammatischen Strukturen und haben ein



Abb. 6: Die Schere-Metapher zur Präsentation trennbarer Verben im Erklärvideo von Grammatik-Clip – Lektion 8 / *Momente A1.1* © 2020 Hueber Verlag, München

großes didaktisches Potenzial für hybride Lehr- und Lernszenarien. Die Erklärvideos können Lehrkräfte sowohl als Hausaufgaben zur Vorbereitung auf den Unterricht einbinden, zur Wiederholung nach dem Unterricht empfehlen oder als Präsentation während des Unterrichts einsetzen. Das letztgenannte Szenario kann unterschiedlich gestaltet werden: als eine Präsentation im Klassenraum über einen Beamer oder zum Abspielen in Kleingruppen bzw. in Einzelarbeit. Im vollvirtuellen Unterricht erweisen sich digitale Lernangebote für die Erklärung der Grammatik ebenfalls als sehr praktisch.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

24h Deutsch mit Ida <https://www.youtube.com/c/24hDeutsch/featured>  
 Community *Deutsch für dich* <https://www.goethe.de/prj/dfd/m/welcome>  
 DaF leicht Grammatikclips <https://www.klett-sprachen.de/daf-leicht-online/grammclips/grammatikclips.html>  
 Momente <https://www.hueber.de/momente/probeseiten?tabid844058=3>

#### LITERATUR

- Jones, Roger D. / Stuhlmann, Sebastian / Zeyer, Tamara (2016), Interaktivität: Annäherungen, Definitionen und Faktoren. In: Zeyer, Tamara / Stuhlmann, Sebastian / Jones, Roger D. (Hrsg.), *Interaktivität beim Fremdsprachenlernen und -lehren mit digitalen Medien. Hit oder Hype?*. Gießener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik. Gunter Narr Verlag, Tübingen, 11–42.
- Michel, Johanna (2019), *Feedback beim Fremdsprachenerwerb mit digitalen Medien* Online: <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2021/15807/>.
- Rösler, Dietmar (2019), Grammatik, Kommunikation, Inhalt: Freunde, nicht Gegner. In: Peyer, Elisabeth / Studer, Thomas / Thonhauser, Ingo (Hrsg.), *IDT 2017: Band 1. Hauptvorträge*. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 112–122. Online: [https://www.esv.info/download/katalog/media/9783503181612/978-3-503-18161-2\\_IDT-2017-Band1.pdf](https://www.esv.info/download/katalog/media/9783503181612/978-3-503-18161-2_IDT-2017-Band1.pdf).
- Zeyer, Tamara (2018), Grammatiklernen interaktiv. Eine empirische Studie zum Umgang von DaF-Lernenden auf Niveaustufe A mit einer Lernsoftware. Gießener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik. Gunter Narr Verlag, Tübingen.