

Learn to Speak German. The Complete Interactive Course. The Learning Company, Foreign Language Division - Hyperglot, Fremont, 1995.

Es wäre wahrscheinlich nicht als Selbstzweck müßig, sondern sogar für das Festhalten der Entwicklung der Inhalte des Begriffes "neue Medien" erforderlich, seine Besetzung zu erforschen. Diese fast schon selbstverständliche Wortverbindung für den Bereich des Fremdsprachenunterrichts hat in den letzten annähernd zwanzig Jahren für den Lerner und Lehrer im (Fremd-)Sprachenunterricht abgesondert von der Medienwelt der Öffentlichkeit ein Eigenleben entwickelt. Durch die rasante zahlenmäßige Verbreitung und durch den explosionsartigen Ausbau der Vielfältigkeit des PC bedeutet er eindeutig die Möglichkeit der Multimedialität seitens des "Lehrenden" und die der Interaktivität für den Lernenden.

In diese Entwicklung läßt sich das sehr vielversprechende und anspruchsvolle Produkt aus der Reihe *Learn to Speak... (Spanish, Japanese, French)* einordnen. Das Medienpaket ist beeindruckend: das interesseerweckend zurückhaltende, aber durch das "Umschlagbild" (die idealisierte Situation in der gepflegt mittelalterlichen deutschen Kleinstadt "Am Brunnen") bereits auf die Sprachumgebung einstimmende Cover besteht aus einem Text- und Arbeitsbuch von dem beachtlichen Umfang von 454 Seiten, zwei CD-ROMs und einer Bedienungsanleitung dazu.

Das Buch und die Software sind keine Spiegelbilder voneinander, sind aber wohl aufeinander abgestimmt. Es gibt insgesamt 30 identische Kapitel, in denen für den Lerner sehr lebensnahe Situationen vermittelt werden, in die er dann auch gleich versetzt wird. Der Lernpsychologie folgend empfehlen die Autoren (Chauncey J. Mellor, Linda S. Lepping, Carine L. Peelaers, Martin P. Rice) als Einstieg die Benutzung des Computermaterials, dann die Arbeit mit den gedruckten Einheiten. Die einzelnen Buchkapitel bestehen aus fünf Teilen: auf den gewohnten Wortschatzteil folgt aber ein gesonderter, sehr praktischer Teil mit zu manchen Wörtern oder Ausdrücken englischsprachigen Erklärungen, wobei diese gelegentlich aus den Unterschieden der beiden Kulturen - mit Recht - erforderlich erscheinen. Auch der Textteil zerfällt in zwei Teile: eine Beschreibung einer Situation (in 3. Pers.) und einen Dialogteil (1. und 2. Pers.), allerdings beide Teile (in zwei Spalten parallel geführt) zweisprachig. Grammatikteil mit Erklärungen und Beispielen sowie ein Übungsteil mit verschiedenen Aufgabentypen runden das Kapitel ab.

Sehr nützlich sind die Lösungen zu den einzelnen Aufgaben, die Liste der grammatischen Phänomene bis hin zu einzelnen Wörtern und Begriffen mit dem Rückverweis auf den Fundort der Beschreibung in den Grammatikteilen der Kapitel und schließlich das Wörterverzeichnis aller im Textteil vorkommenden Wörter. Allerdings sind die Angaben über die einzelnen Wörter auf ein Minimum beschränkt; sie sind sehr praxisorientiert angelegt, und daher ist der Lerner doch noch auf die Benutzung eines klassischen Wörterbuches angewiesen. Der Umfang des Wortschatzes ist aber beachtlich, etwa 1200 Wörter sind in diese Wörterliste aufgenommen.

Die Themengebiete sind ausgerichtet auf die realen Lebenssituationen eines Reisenden, Besuchers und auf häufig vorkommende Alltagsszenen; in diesem Sinne sind sie sehr lebensnah konzipiert.

Das Softwarematerial ist einerseits eine sehr reizvoll gestaltete Ergänzung zum Buch, andererseits aber auch vollwertiges Kursmaterial an sich. Die Struktur der einzelnen Einheiten ist erschöpfend facettenreich, läßt zahlreiche Zugangsmöglichkeiten zu den zu erwerbenden Kenntnissen zu (Situationen, Wortschatz, Grammatik, Übungen), wobei die Möglichkeiten, welche die Technik bietet, voll ausgeschöpft werden. Die verschiedenen Sinneskanäle des Menschen werden gefordert, um den verschiedenen Wahrnehmungstypen gerecht zu werden. Das bietet auch der Lernerautonomie ein weites Feld und verlangt zugleich einen hohen Grad an Aktivität vom Lerner ab. Den Autoren ist es gelungen, die Gefahren zu vermeiden, die bei ähnlichen Programmen häufig auftreten: der Lerner beschränkt sich auf Minimaläußerungen, die in der Lernsituation doch zu kurz sind.

Der Spieltrieb wird in fast jeder Situation angesprochen, so daß der Lerner fast unbemerkt dazu "verleitet" wird, eine optimale Lösung anzustreben. Durch die vielfältigen, aber nie - *l'art pour l'art* - präsentierten Aufgabenstellungen erstreben die Autoren ein ganzheitliches Lernen; hier werden tatsächlich Kopf, Hand und Herz angesprochen. Der PC ist hier nicht nur eine zweckrationalisierte Möglichkeit von Instruktionsverfahren. Dies gilt besonders für die Spiele, die inhaltlich sehr gelungen auf die einzelnen Kapitel idiom- und grammatikmäßig abgestimmt sind, wobei bei der graphischen Gestaltung eindeutig die wohl bekannten Zeichentrickfilmfiguren und -effekte ausschlaggebend sind.

Nicht nur sehr amüsan, sondern sehr fortschrittsfördernd wirkt das Spracherkennungsprogramm, welches mit etwas technischem Aufwand nach Erfahrung einwandfrei funktioniert. Ebenfalls einen großen Gewinn bedeuten die zehn Städteportraits auf Videoeinspielungen.

Da knüpft sich auch die einzig wahrhaft kritische Bemerkung an: das Vorwort im Buch heißt die Lernenden willkommen in der deutschsprachigen Welt. Diese Welt beschränkt sich aber weitgehend auf die Bundesrepublik Deutschland. Das gilt für die Inhalte der Einheiten, die Städteportraits, aber leider auch für die historische Einführung, wo im Hintergrund visuell auf der Europakarte ausschließlich die bundesdeutschen Grenzen markiert werden. Die Bestrebung zur Interkulturalität sollte der Binnenkontrastivität unter den deutschsprachigen Ländern Beachtung schenken!

Dr. László Barabás
Nyiregyhaza, Ungarn

[Zurück zur [Leitseite](#) der Nummer im Archiv]