

# Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht

ISSN 1205-6545 · Jahrgang 23, Nummer 2 (Oktober 2018)

---

**Zeyer, Tamara** (2018), *Grammatiklernen interaktiv. Eine empirische Studie zum Umgang von DaF-Lernenden auf Niveaustufe A mit einer Lernsoftware*. Tübingen: Narr. ISBN: 978-3-8233-8228-7. 343 Seiten. 68,00 €.

Das selbstständige Fremdsprachenlernen mit digitalen Medien gewinnt in unserer Gesellschaft stetig an Bedeutung. Doch auch wenn fortwährend neue Lernprogramme (insbesondere auch Apps für mobile Geräte) auf den Markt kommen, ist der empirische Beleg ihrer Wirksamkeit unterbeleuchtet. Auch die Frage, wie Lernende mit solchen Softwares umgehen, findet kaum Beachtung. Dem zweitgenannten Desiderat widmet sich Tamara Zeyer in ihrer Dissertation. Dabei stellt sie das Lernprogramm *Interaktive Grammatik*, an deren Entwicklung sie im Rahmen eines Kooperationsprojekts zwischen dem Goethe-Institut und der Justus-Liebig-Universität Gießen beteiligt war, ins Zentrum ihrer Untersuchung. Das Programm soll Lernenden ermöglichen, induktiv, interaktiv und eigenständig grammatische Regelmäßigkeiten zu entdecken und zu trainieren. Anhand eines rezeptionsanalytischen Vorgehens untersucht Zeyer den Umgang von erwachsenen DaF-Lernenden, deren Sprachniveau dem GER-Niveau A2 (Anfängerniveau) entspricht, mit der Lerneinheit zum Imperativ. Ziel hierbei ist die Ermittlung von Lernwegen und Schwierigkeiten im Lernprozess.

Das Werk umfasst insgesamt neun Kapitel auf 343 Seiten. In der **Einleitung** werden das Erkenntnisinteresse sowie die Forschungsfrage(n) knapp, aber nachvollziehbar und übersichtlich dargestellt. Im **zweiten Kapitel** widmet sich die Autorin vorrangig der Begriffsklärung. Dabei werden u.a. die Begriffe *digitale Medien*, *Selbstlernen*, *Multimodalität*, *Lernsoftware*, *Übungsformate* und *Interaktivität* veranschaulicht. Trotz der Kürze gelingt es der Autorin, die/den LeserIn in die Thematik einzuführen und eine für die Folgekapitel benötigte Wissensgrundlage bereitzustellen. Darauf aufbauend thematisiert die Autorin im **dritten Kapitel** *Visualisierungen* beim Fremdsprachenlernen, wobei zuspitzend auf ihre Forschungsfrage grammatikalisches Lernen und insbesondere Lerneinheiten zum Imperativ fokussiert werden. Hier benennt die Autorin Typen von Visualisierungen (z.B. Fotos, Comics, Schemata) und verdeutlicht ihre Potentiale und Notwendigkeit – sowohl beim analogen als auch beim digitalen Grammatiklernen. Dabei verweist sie auf bestehende Forschungslücken und bezieht die wenigen vorhandenen Forschungsergebnisse zum Thema Lernwirksamkeit und digitale Grammatikanimation funktional und verständlich mit ein.

In **Kapitel 4** werden allgemeine Aspekte der Grammatikvermittlung aufbereitet, die für das im Folgekapitel thematisierte Lernprogramm und für die Lerneinheit *Imperativ* wesentlich sind. Hierunter fallen der Einsatz von grammatischen Terminologien, die Debatte um die Frage, wie viele Fachtermini Lernenden zugemutet werden können, sowie Konzepte des induktiven und entdeckenden Lernens. Daneben vergleicht Zeyer die Darstellung des Imperativs in wissenschaftlichen Grammatiken, in der didaktischen Forschung sowie in Lernergrammatiken und DaF-Lehrwerken für das Niveau A1. Dabei gelingt es der Autorin, die linguistischen, fachdidaktischen und fachpraktischen Perspektiven ausgewogen darzustellen. Besonders sticht die DaF-Lehrwerkanalyse hervor, die eine interessante und gut strukturierte Übersicht über die Vermittlung des Imperativs in elf Lehrwerken und vier Lernergrammatiken darbietet. Abschließend fasst Zeyer wesentliche Erkenntnisse knapp zusammen und formuliert Konsequenzen, die bei der Entwicklung des im Folgekapitel vorgestellten Lernprogramms *Interaktive Grammatik* berücksichtigt wurden.

Bevor sich die Autorin ihrem eigenen Forschungsprojekt widmet, stellt sie in **Kapitel 5** das digitale Grammatiklernprogramm *Interaktive Grammatik* ausführlich vor, wobei der Fokus auf der Beschreibung der untersuchten

Einheit zum Imperativ liegt. Schritt für Schritt wird die/der LeserIn durch die Lerneinheit geführt. Dabei werden mögliche Aktionen und Reaktionen der Lernenden, aber auch mögliche Anwendungsschwierigkeiten sowie kritische Momente der Lernsoftware und seiner Konzeption objektiv beschrieben. Die Darstellung besticht dabei durch eine übersichtliche, leserfreundliche Struktur und visuell ansprechende Grafiken und Bildern.

Die Vorstellung des empirischen Forschungsdesigns erfolgt in **Kapitel 6**. Hierbei verortet sich Zeyer im *Design-Based Research* und in der *Usability-Evaluation*. Die Ansatzkombination begründet sie durch den Mehrwert der gewonnenen Daten für die Praxis und für Einblicke in die Erforschung kognitiver Prozesse beim selbstgesteuerten Lernen (S. 151-152). Daran anschließend werden die vier Erhebungsinstrumente bzw. -methoden (1) Fragebogen, (2) lautes Denken, (3) Videografie (Bildschirmaufnahme) und (4) retrospektive mündliche Befragung vorgestellt und ihr Einsatz begründet sowie zum Teil kritisch reflektiert. Dem Lesenden fehlt an dieser Stelle zeitweilig allerdings eine schlüssige Erklärung für die Auswahl der Fragebogenitems sowie für die Entscheidung, auf *Eye-Tracking*-Verfahren bzw. die Aufzeichnung von Mimik und Gestik zu verzichten, insbesondere deswegen, weil spätere aufgezeigte inhaltliche Leerstellen in den Daten der Lautdenkprotokolle und retrospektiven Interviews hier ggf. hätten vermieden werden können.

Darauf aufbauend beschreibt die Autorin detailliert und transparent den Erhebungsablauf (inkl. aufgetretener Störfaktoren) und die Auswahl der ProbandInnen. Insgesamt wurden 21 TeilnehmerInnen in Deutschland und Kasachstan mit den Erstsprachen Italienisch, Spanisch, Französisch und Russisch in die Auswertung einbezogen, wobei das Alter (15-17; 21-27; 38; 50 Jahre), die Schulbildung (SchülerInnen, Bachelor-/Masterstudierende, PromovendInnen und Berufstätige), die Dauer des Sprachlernens, die Einstellung zur deutschen Grammatik sowie die Mediennutzung variierte. Gemein war allen das maximale Sprachniveau A2 in Deutsch. Befragungen fanden in der Erstsprache statt; die daraus resultierenden methodischen Schwierigkeiten sowie weitere forschungsethische Aspekte werden dabei angemessen reflektiert. Die erhobenen Daten wurden transkribiert und übersetzt sowie anschließend in einer Daten- und Methodentriangulation zusammengeführt und codiert, wobei leider die sonst sehr leserfreundliche und visuelle Darstellung der Arbeit ausbleibt; hier wäre die grafische Darstellung einer codierten Videotranskription inkl. der verknüpften Lautdenkäußerungen zur Veranschaulichung der Triangulation wünschenswert gewesen.

Die Datenauswertung und Analyse der Lernwege erfolgt in **Kapitel 7**. Es werden vorrangig solche Aktivitäten betrachtet, die sich von den Intentionen der Programmentwickler unterscheiden (S. 176-177). Ziel sei es aufzuzeigen, wie die Bearbeitung erfolgte (u.a. Dauer und Lernweg) und welche Schwierigkeiten (u.a. Gründe für Abbruch einer Aufgabe) auftraten. Ähnlich wie in Kapitel 5 werden die Teilaufgaben einzeln betrachtet. Die z.T. sehr detaillierten und kleinschrittigen Informationen werden mithilfe ansprechender Tabellen und Grafiken sowie zahlreicher Lernerzitate aus den Lautdenkprotokollen und aus den retrospektiven Interviews übersichtlich, lebhaft und verständlich aufbereitet.

In **Kapitel 8** erfolgt schließlich die Zusammenfassung der Ergebnisse, die im Folgenden kurz skizziert werden: Zeyer schließt aus den Daten, dass die beobachteten Lernwege zum Teil von den Intentionen der Programmentwickler abweichen. Dies sieht sie v.a. in Problemen mit der Navigation sowie in unbekanntem Aufgabentypen und Werkzeugen begründet, aber auch in einer möglichen Überforderung durch die ungewohnte Selbstbestimmung. Dazu gab es Schwierigkeiten bei der Erschließung der Aufgabenstellung, die u. a. auf komplizierte Formulierungen oder unbekanntem Wortschatz zurückzuführen sind. In Bezug auf die *Interaktivität* erfüllt das Programm alle wesentlichen Aspekte und ist zudem lernunterstützend, indem es zu einer aktiven Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand führt. Durch die Hilfsfunktionen und die individuell wählbaren Lernwege wird die Selbstständigkeit der Lernenden gefördert. Auch die Dynamik der Visualisierungen und Abbildungen, sofern sie eindeutig interpretierbar sind, tragen zum Lerneffekt bei. Nur eingeschränkt positiv wirkt sich dagegen visuelle Metaphorik (hier am Beispiel eines Radiergummis als Mauszeiger, mit dem Wortteile wegradiert werden können) aus, und zwar dann, wenn diese emotional positiv behaftet ist.

Im letzten **Kapitel 9** folgen eine sehr knappe Zusammenfassung der Ergebnisse sowie ein kurzer Ausblick. Im Anhang finden sich eine tabellarische Übersicht zur Lehrwerkanalyse aus Kapitel 4, eine Übersicht aller möglichen

Re-/Aktionen in den einzelnen Teilaufgaben des Programms (s. Kapitel 5), der Fragebogen, der Leitfaden für die mündliche Befragung sowie die eingesetzten Einverständnis- und Schweigepflichterklärungen.

Die Studie beschreibt insgesamt „eine erste Begegnung mit einem neuen [Lern-]Programm“ (S. 279). Dabei ist insbesondere zu betonen, dass es sich um eine *allererste* Begegnung handelt. So wohnt der Dissertationsstudie ein pilotierungshafter Charakter inne, der jedoch z.T. auf den Entwicklungsstand des Lernprogramms selber zurückzuführen ist. So werden bspw. einige der Schwierigkeiten, die bei den Lernenden beobachtet werden konnten, bereits im Theorieteil als potentiell problematisch eingestuft, jedoch nicht in die Konzeption des Lernprogramms berücksichtigt (z.B. missverständliche Fotos). Andere beobachtete Lernerschwierigkeiten – insbesondere solche, die die Usability betreffen – erscheinen der/dem LeserIn als wenig überraschend und hätten vermutlich bereits mit einer Pilotierung unabhängig der untersuchten Forschungsgruppe, d.h. beispielsweise mit deutschsprachigen Erwachsenen, ermittelt und behoben werden können. Auf diese Kritik geht die Autorin bereits vorausschauend ein, indem sie in Kapitel 6 offenlegt, dass, anders als in dem *Design-Based Research*-Ansatz vorgesehen, lediglich ein Zyklus und dieser ohne *Re-Design* erfolgt. Eine stärkere Orientierung am *Design-Based Research*-Ansatz und der Einsatz mehreren Zyklen hätten vermutlich zu ertragreicheren und für den *fremdsprachendidaktischen* Forschungsdiskurs nützlichere Erkenntnisse geführt. Dennoch stellen viele der gewonnenen Erkenntnisse gute Hinweise für die Weiterentwicklung eines digitalen und selbstgesteuerten (Fremdsprachen-)Unterrichts dar und die Analyse verkörpert eine sinnvolle Evaluation des Lernprogramms *Interaktiven Grammatik*.

Problematisch erscheint im Rahmen einer wissenschaftlichen Schrift der an einigen Stellen durchscheinende Werbecharakter. So gelingt es der Autorin zwar durchaus Probleme und Schwierigkeiten des Programms herauszuarbeiten, jedoch wird insbesondere im Auswertungskapitel eher die (positive) Qualität des Lernprogramms bewertet, als die eigentliche Forschungsfrage, wie Lernende mit dem Programm umgehen, beantwortet. Das Erkenntnisinteresse der Studie gerät somit aus dem Fokus und die Auswertungsobjektivität erscheint nicht unwesentlich beeinträchtigt.

Formal besticht die Arbeit insbesondere durch den sehr gut strukturierten Aufbau, den leserfreundlichen Schreibstil, die visuelle Gestaltung, die zahlreichen Rück- und Vorverweise sowie die pointierten Zwischenzusammenfassungen. Die Arbeit ist insgesamt nicht nur für WissenschaftlerInnen in der Fremdsprachen- und Mediendidaktik, sondern durchaus auch für Lehrende in der Praxis bereichernd, die einen Einblick in digitales und interaktives (Fremdsprachen-)Lernen erhalten möchten.

**Britta Katharina Ehrig**, Universität Bremen