

Lernen *lernen*

Arbeitsvorschläge Sprache



Wörterwirrwarr?

Sprache ist die Basis der Kommunikation. Durch sie können wir miteinander in Kontakt treten, Meinungen und Ideen austauschen, Kulturen kennenlernen und unsere Überzeugungen kundtun. Sei es die eigene Muttersprache oder eine neu zu erlernende Fremdsprache – die Art und Weise, wie man sich mit einer Sprache auseinandersetzt und wie man diese lernt, hat einen wesentlichen Einfluss auf die darauffolgende Sprachkompetenz. Einerseits gilt es die Bausteine der Sprache zu erfassen: die Wörter. Ist der Grundwortschatz einmal da, ist man grundsätzlich befähigt, die Grundkommunikation aufrechtzuerhalten. Die nächste Ebene bezieht sich auf den Satzbau und die grammatikalischen Herausforderungen. Zu guter Letzt gilt es das Haus der Sprache fertig zu stellen und zu „designen“: Der richtige Begriff am richtigen Ort, stilistisch korrekte Formulierungen und eine zielgruppengerechte Ansprache – so wird Sprache zum Tor zur Fantasie und Kreativität.

Leseverständnis

Das kreative Verwenden der Sprache ist das eine. Das Sprachverständnis und das Erfassen von Sprachen das andere. Es zeigt sich, dass gerade beim Lernen das Sprachverständnis eine enorm wichtige Rolle spielt. Nicht nur in eigentlichen Sprachfächern, sondern auch in den naturwissenschaftlichen Themengebieten ist das Leseverständnis unabdingbar. Komplexe Inhalte müssen weitergegeben werden. Trotz moderner Medien, Videos, Animationen etc. ist das geschriebene oder gesprochene Wort immer noch das A und O in der Informationsübermittlung.

Sprache im Unterricht

Eine zentrale Aufgabe der Schule besteht darin, die Sprachkompetenz und die Fremdsprachenkompetenz zu fördern. Von klein auf werden die Schülerinnen und Schüler darauf „getrimmt“, sich mit Sprache auseinanderzusetzen. Mit Gedichten, stufengerechten Lesetexten, Rollenspielen, Dialogen etc. wird versucht, eine möglichst vielfältige Annäherung an Sprache zu gewährleisten. Jeder Erwachsene kennt sicherlich noch Texte, die man auswendig lernen musste oder mit denen man sich intensiv auseinandersetzte.

Die moderne Pädagogik setzt weiterhin auf die klassischen didaktischen Elemente des Spracherwerbs, versucht jedoch den Zugang durch neue Medien und alternative Lernkonzepte zu variieren.

Ziel ist, die Lernkanäle der Schülerinnen und Schüler unterschiedlich zu stimulieren und eine breite Kontaktmöglichkeit mit der Sprache zu schaffen. Sei dies im Bereich der Mutter- oder der zu erlernenden und zu erlebenden Fremdsprache.

Hier einige Techniken und alternative methodische Ansätze, die den Spracherwerb optimieren können:

Klebezettel im Einsatz – die Klasse soll immer und überall mit Wörtern und Begriffen in Kontakt kommen. Hierfür werden Klebezettel mit den zu erlernenden Wörtern an allen möglichen Orten aufgeklebt!

Radio/TV in der Fremdsprache – Schülerinnen und Schüler sollen sich TV-Sendungen oder Radioprogramme in einer Fremdsprache anhören und ansehen.

Brieffreundschaft/Chat – die Schülerinnen und Schüler sollen animiert werden, eine Brieffreundschaft mit einer Person aus einem anderen Kulturkreis oder aus einer anderen Sprachregion einzugehen. Auch der begleitete Zugang auf fremdsprachige Chat-Portale wäre eine Alternative.

Computerspiele und Videospiele – Digitale Software ist bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt: Es besteht die Möglichkeit, die Systemsprache des Spiels zu verändern. So lernt man schnell einige Begriffe in einer neuen Sprache kennen, ohne dass man stundenlang Vokabeln pauken muss.

Zeitung/Web-News – Durch das Internet ist der Zugriff auf News-Plattformen der ganzen Welt schnell und unkompliziert. Es besteht also die Möglichkeit, einen News-Text zuerst in einer Fremdsprache zu erfassen und anschließend die Überprüfung mit einem zum gleichen Thema verfassten deutschen Text vorzunehmen.

Begriffe zeichnen – Beim Erfassen und Lernen von Wörtern in einer Fremdsprache bietet uns unser Gehirn spannende Lernunterstützung: Versucht man den Begriff mit der schwachen Hand zu schreiben und anschließend ebenfalls mit der schwachen Hand eine entsprechende Zeichnung anzufertigen, so ist der Lerneffekt um einiges größer, als wenn man den Begriff mehr oder weniger unbewusst schnell aufs Papier kritzelt.

Anwendungen Nintendo DS / Sprach-Lernsoftware

Die Konsole Nintendo DS und die passenden Lernprogramme für das Sprachtraining kombinieren einige der beschriebenen Punkte und Erfolgskonzepte. Einerseits bieten die Lernspiele unterschiedliche Vorgehensweisen und Übungssituationen, die in ihrer Form und ihrem Anspruch sehr unterschiedlich sind. Ein weiteres Plus bezieht sich auf die direkte Rückmeldung – ohne Noten – und die entsprechende Möglichkeit, den eigenen Fortschritt zu erkennen. Viele Schülerinnen und Schüler haben Angst, vor den Klassenkameraden ihr Unwissen oder ihre mangelnden Fähigkeiten zu zeigen. Die Lernarbeit mit der Sprachsoftware gestattet ein individuelles, selbstgesteuertes Lernen. Wenn man sich jedoch gut genug fühlt, kann man sich mit den Mitschülerinnen und Schülern messen. Aus der Lernaktivität wird ein Trainingslager, in dem man sich auf den bevorstehenden Wettkampf vorbereitet.

Die genannten Vorteile und Chancen dieser Arbeit beziehen sich auf eine Normsituation. Es ist klar, dass sich je nach Klasse und Klassensituation unterschiedliche Vorgehensweisen aufdrängen resp. einen Einsatz der Konsole begünstigen bzw. verhindern.

Die folgenden Ideen zeigen auf, wie man Nintendo DS und die dazugehörigen Lernprogramme auf unterschiedlichste Art und Weise in den Unterricht einbauen kann.

Ideen für den Einsatz im Unterricht

Die Sprachlernspiele von Nintendo bieten den Kindern und Jugendlichen unterschiedliche animierte Formen des Spracherwerbs. Sie nehmen Rücksicht auf die sprachdidaktischen Elemente und variieren die inhaltliche wie auch formale Art der Übungssituationen.

Ein wichtiger Aspekt beim Spracherwerb ist der Alterszeitpunkt. Jugendliche identifizieren sich schneller mit einer Sprache, wenn sie früh mit dieser „Welt“ in Kontakt kommen. Die Verknüpfungen der entsprechenden Sprachregionen im Gehirn werden schneller realisiert und fördern das entsprechende Sprachverständnis. In der Schule wird dieser Anforderung gerade auf den unteren Stufen Rechnung getragen. Spielerisch und interaktiv ist der Zugang zur Sprache, humorvoll und attraktiv die methodische Umsetzung. Auch die Arbeit mit der Konsole und den Lernspielen basiert auf diesen Überlegungen: Wörter, Wortfelder und Begriffe werden mit vielen Assoziationen versehen, visuell unterstützt und mit dem Wettbewerbs- und Lernfortschrittsgedanken kombiniert. Werden zum Beispiel Wörter in den verschiedenen Anwendungsformen erfasst, gelernt etc. kommt man weiter im Spiel. Neue, komplexere Begriffe können erfasst werden, entsprechend steigt das Sprach-Know-how.

Bei genauerer Betrachtung ergeben sich unterschiedliche Möglichkeiten, die Konsole Nintendo DS und die Sprach-Lernsoftware in den Unterricht zu integrieren.

- **Üben:** Vertiefung der Übungssequenzen durch die alternative Lernstruktur mit der Konsole.

- **Zusätze:** Beschäftigung von Schülerinnen und Schülern, die mit der aufgegebenen Arbeit bereits fertig sind.
- **Wettbewerb:** Klassen-Contest als Alternative zu einer klassischen Lernkontrolle.
- **Hausaufgaben** einmal anders: Sprachaufgaben bestehen darin, ein „Level“ des Lernspiels zu absolvieren.
- **Selbständiges Lernen:** Integration der Konsole in eine definierte Wochenplan-Arbeit oder in eine Werkstattsituation, in der die Schülerinnen und Schüler selbständig ihren Lern- und Arbeitsrhythmus definieren und organisieren können.
- **Start in den Schultag:** Durch eine Lernspiel-Sequenz können die Schülerinnen und Schüler attraktiv und spielerisch in den Schultag einsteigen. Auch der Abschluss einer Sprachstunde kann mit Hilfe dieser Programme abwechslungsreich gestaltet werden.
- **Nachhilfe:** Schülerinnen und Schüler, die bei einem Thema spezielle Mühe bekunden, können durch den Einsatz der Konsole ihr Defizit aufarbeiten und attraktive Übungssequenzen durchspielen.
- **Mobilität:** Nintendo DS ist überall einsetzbar. Dies ermöglicht eine ortsunabhängige Behandlung von Sprachthemen. Der Standortwechsel begünstigt den Lernfortschritt und bietet den Lernenden neue Akzente.

➤ **Fächerübergreifender Unterricht:**

Ebenfalls ist beispielsweise eine fächerübergreifende Integration möglich. Beispiel: Eine Lehrperson hat Sprachtraining und Sport kombiniert, indem bei einem Hindernislauf die Schwierigkeit der Hindernisse durch das korrekte Beantworten einer Sprachaufgabe beeinflusst wurde. Wurde eine Aufgabenserie richtig beantwortet, wurde der Lauf einfacher. Haben sich in den Aufgaben viele Fehler eingeschlichen, so wurde die Anforderung beim Hindernislauf größer. Durch dieses Vorgehen wurden Schülerinnen und Schüler, die sportlich eher schwach sind, zu wichtigen Gruppenmitgliedern.

Haben Sie weitere Ideen und Erfahrungen, wie man die Spielkonsole Nintendo DS mit Lernsoftware im Unterricht einsetzen kann? Wir freuen uns über Ihre didaktischen Konzepte auf info@kiknet.ch.