**Daniel Ammann**
**Thomas Hermann**
Zürich

# Sich mit Medien an Fremdsprachen herantasten

*Sempre più spesso i libri di testo sono corredati da esercizi da svolgere online o da materiali integrativi audio e video su CD-Rom o da scaricare, ma ci sono anche materiali non specificamente nati per l'insegnamento, utilizzabili però come materiali integrativi, sviluppati da case editrici specializzate nell'edutainment. Qui vengono presentati tre esempi per l'apprendimento dell'inglese per bambini e i vantaggi, dal punto di vista didattico, dell'apprendimento mediante giochi narrativi al computer: essi vanno però combinati con materiale cartaceo e inseriti in una programmazione che preveda il fissaggio di quanto appreso nel gioco interattivo e l'uso nella comunicazione in situazione reale. (red.)*

**Einleitung**
Unterricht ist heute ohne Einsatz von Medienverbünden kaum mehr denkbar. Dies spiegeln auch neue Sprachlehrmittel wider, die zunehmend als Medienpakete konzipiert werden und neben Lehr- und Arbeitsbuch vielfältige Übungsmaterialien sowie Video- und Audiodokumente zur Bereicherung und Unterstützung des Lernprozesses anbieten. Seit einiger Zeit gehören auch Computeranwendungen auf CD-ROM oder Onlineaufgaben und Downloads im Internet zum Repertoire.
Neben solchen lehrmittelgebundenen Angeboten finden sich auf dem Markt auch Multimediaprodukte, die auf schulische und ausserschulische Nutzung zielen. Im Gegensatz zu eher lehrplanorientierten und auf bestimmte Jahrgangsstufen ausgerichteten Medien von Schulbuchverlagen wie Klett oder Cornelsen, haben sich Softwareverlage wie Tivola und Terzio auf Edutainmentangebote spezialisiert. Diese Titel werden zwar in erster Linie für den Freizeitmarkt produziert, eignen sich im Medienverbund jedoch auch in der Schule als Zusatzmaterial.[1]

**Lern- und Spielgeschichten**
Zum einen handelt es sich bei diesem Marktsegment um didaktisierte, meist niederschwellige Programme, die auf spielerische Art und in Form einer Erzählung an eine Fremdsprache heranführen. Sie orientieren sich zwar explizit an Lernzielen, versprechen aber vor allem attraktive Handlungselemente und Spielfreude. Zur zweiten Kategorie zählen die so genannten Spielgeschichten, bei denen es sich vorwiegend um Adaptionen kinderliterarischer Stoffe handelt. Für den Sprachunterricht ist dieses Format besonders dann interessant, wenn die Geschichte nicht nur auf Deutsch, sondern nach Bedarf auch in einer Fremdsprache gespielt werden kann.

**Englisch mit Ritter Rost**
Zu Ritter Rost und seinen Freunden gibt es bereits zahlreiche Materialien im Medienverbund wie Bücher, Kindermusicals, Audio-CDs, Klavierhefte und Spielgeschichten auf CD-ROM. Die beiden (in Kooperation mit dem Langenscheidt Verlag entstandenen) Lernsoftwareangebote in der Reihe *Englisch lernen mit Ritter Rost* knüpfen damit an eine ausgestaltete Geschichtenwelt an und setzen auf vertrautes Figurenpersonal.
In *The Rusty Movie* wird Ritter Rosts Burg als Kulisse für einen Hollywood-Film gebraucht. Vor dem Hintergrund der Dreharbeiten kommt es zwischen den Figuren immer wieder zu Konflikten, aus denen kleine Episoden mit thematischen Aufgaben entwickelt werden. In den verschiedenen Räumen der Burg treffen die Spieler/innen auf Musikvideos und Lernspiele, die sich bestimmten Wortschatzfeldern widmen (z. B. Begrüssungen, Farben, Lebensmittel, Wochentage).
In der zweiten Lerngeschichte, *The Rusty King*, bewirbt sich Ritter Rost um die frei gewordene Stelle des Königs von Wireland. Doch der Weg bis zur Krönungsfeier ist weit und erfordert sprachliches und spielerisches Geschick. Für jedes bestandene der neun Sprachlernspiele (zu Themen wie Bekleidung, Verkehrsmittel, Personenbeschreibung usw.) gibt es zur Belohnung ein Stück der königlichen Krone. Sechs poppige Musikvideos




Inhaltsübersichten für Lehrpersonen oder Eltern ordnen den Inhalt der CD-ROM nach Themen, Spielen und Wortgruppen.

zum Mitsingen lockern das spielerische Lernen auf.
Ein Wörterbuch mit rund 600 Begriffen ist einerseits alphabetisch angeordnet, lässt sich aber auch nach Spielen, Songs und Schauplätzen sortieren, so dass das Vokabular gezielt gelernt werden kann, etwa um einen Song besser zu verstehen.
Die Ritter-Rost-Lerngeschichten lassen sich analog zur Analyse von Spielgeschichten (vgl. Ammann/Hermann 2004) nach einem Kompetenzraster inventarisieren, wobei die Beschreibung der einzelnen Denk- und Geschicklichkeitsspiele zusätzlich um sprachdidaktische Aspekte erweitert wird.

**Interaktive Bildergeschichten**

Bei Spielgeschichten wechseln sich in der Regel narrative und interaktive Sequenzen ab. Die Spielerinnen und Spieler können bedingt den Fortgang der Geschichte beeinflussen und sich dabei in der fiktionalen Welt mehr oder weniger frei bewegen. Häufig sind die Charaktere bereits aus anderen Medien bekannt und spielen für die Identifikation und Motivation daher eine bedeutsame Rolle. Das Potenzial von Geschichten – vom einfachen Storytelling bis zu diversen *post-story activities* – lässt sich im Unterricht für vielfältige Lernanlässe nutzen (vgl. Bleyhl 2002).

Zu achten ist bei der Auswahl auf die Komplexität des Wortschatzes und grammatischer Strukturen sowie generell auf Verständlichkeit des Sprachmaterials. Da Bildergeschichten und Adaptionen populärer Werke der Kinderliteratur sich häufig an die gleiche Altersgruppe wie die Fremdsprachanfänger/innen richten, sind die Inhalte in Bezug auf narrative Struktur, Schwierigkeitsgrad sowie Artikulation, Intonation und Sprechtempo bereits auf ein kindliches Zielpublikum abgestimmt. Wie bei anderen visuellen und audiovisuellen Medien erleichtern die Illustrationen das Textverständnis und bieten damit wichtige Erschliessungshilfen. Gelegentlich kommen auch eingeblendete Texttafeln zum Einsatz, die den gesprochenen Text zum Mitlesen farblich hervorheben und Sätze oder einzelne Wörter durch Anklicken wiederholen lassen.
Der Wortschatz kann beispielsweise anhand der Illustrationen eingeführt und vertieft werden. So können Kopien aus dem Buch oder Screenshots aus dem Programm mit den fremdsprachlichen Vokabeln versehen, als Flashcards verwendet oder im Schulzimmer aufgehängt und zu Wortfeld-Postern kombiniert werden. Während des Spiels mit der CD-ROM können die Begriffe dann im thematischen Zusammenhang wiedererkannt und aktiviert werden.

**Beispiel einer Spielanalyse**

| *Kategorie und Spieltyp* | *Spielverlauf und Aufgabenstellung* | *Sprachaspekt / Kommentar* |
|---|---|---|
| ***Denkspiel*** | | |
| «Build your King» (Kombinationsspiel)  | Die Eigenschaften des gesuchten Königs werden vom Butler anhand von 12 Adjektiven beschrieben («he must be ...» *witty, clever, wealthy, bright, beautiful, polite, gentle, fearless, never sour, witty, strong, busy*). Diese Eigenschaften müssen den 12 porträtierten Figuren zugewiesen werden. Drei Fehlversuche pro Runde sind erlaubt. | *Eigenschaftswörter zur Charakterisierung des neuen Königs.* |
| | **Einfach:** Beim Berühren der Porträts beschreiben sich die Abgebildeten auf Deutsch, z. B. «Ich bin höflich».<br>**Schwer:** Die Porträtierten geben keine sprachliche Hilfe, d.h., man muss alleine aufgrund der Mimik und einzelner Requisiten die zentrale Eigenschaft erraten. | Zwei Schwierigkeitsstufen. |

Im Rahmen eines zweisemestrigen Forschungsmoduls an der Pädagogischen Hochschule Zürich haben im Sommer- und Wintersemester 2006–2007 die beiden Studentinnen Esther Forrer und Sabrina Sigrist je eine Spielgeschichte auf Einsatzmöglichkeiten im ungesteuerten Sprachenlernen untersucht.

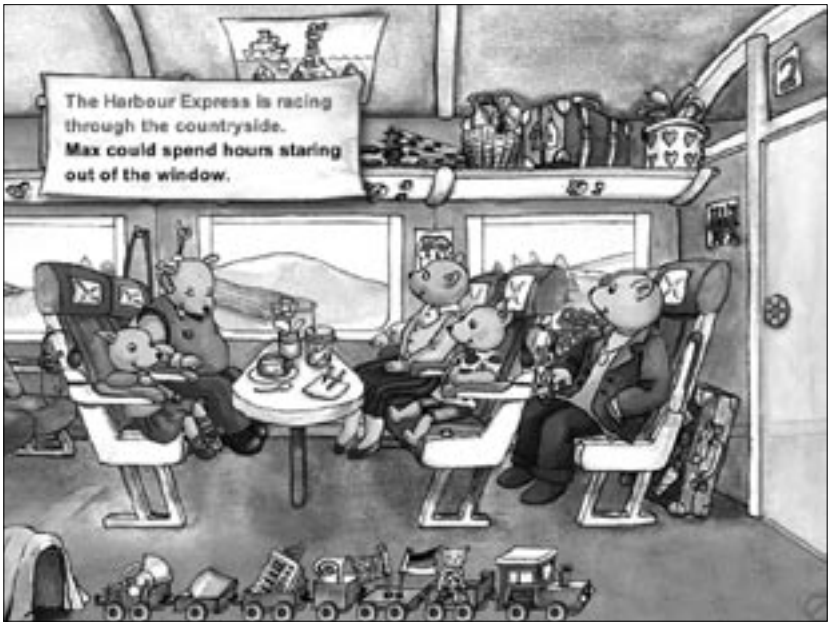
**Heidi – The Mountains Are Your Home**




Die inhaltlich an Johanna Spyris Roman und grafisch an dessen japanischer Zeichentrickfilmadaption orientierte Spielgeschichte kann auf Deutsch, Französisch und Englisch gespielt werden. Die Geschichte wird in zwölf Sequenzen erzählt, dazwischen wird man als Spieler/in zum Suchen eines versteckten Spiels aufgefordert, das jeweils in zwei Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann.
Das Spiel wurde in mehreren Sitzungen mit einem sechsjährigen Jungen ohne Englischkenntnisse getestet und in Form einer offenen, nicht-teilnehmenden Beobachtung evaluiert.
Dabei zeigte sich, dass vor allem Redewendungen, die wiederholt vorkommen, und häufig gebrauchte Wörter wie «goat» und «flower», die im Spiel unmissverständlich visuell dargestellt sind, gelernt wurden. Funktionales Sprachverstehen und rezeptive Fähigkeiten können durch das Spiel angeregt werden. Produktive Fähigkeiten wie Aussprache und Schreiben oder Sprachreflexion spielen eine untergeordnete Rolle und müssen von einer Begleitperson angeregt werden.

**Max Goes by Bus, Train and Ship**

Die zweisprachige Spielgeschichte *Max fährt Bus, Bahn und Schiff* (Tivola 2006) richtet sich an Kinder im Alter von etwa 5 bis 8 Jahren und wird vom Verlag für einen ersten Kontakt mit der englischen Sprache angepriesen. Max und sein erfinderischer Onkel Pong sitzen gemütlich zu Hause, als sie ein Hilferuf des kranken Leuchtturmwärters erreicht. Vor Einbruch der Dunkelheit muss unbedingt die kaputte Glühbirne ersetzt werden.
Mit Hilfe der Spieler/innen fährt Max nun allein mit dem Bus in die Stadt, besucht das Lampengeschäft, nimmt am Bahnhof nach weiteren Einkäufen den Zug zum Hafen und gelangt – sofern er alles auf seiner *shopping list* besorgt hat – in einem heiklen Lenkspiel per Boot zum Leuchtturm. Die als Suchspiel konzipierte Klick-Geschichte bietet neben eingeblendeten Erzählpassagen kurze Dialoge, Lieder zum Mitsingen und lässt die Spieler/innen in typischen Alltagssituationen einfache Aufgaben (im Sinne des *task-based learning*) lösen.
Möchte man die CD-ROM mit Gewinn auch im Unterricht einsetzen, empfiehlt es sich jedoch, eigene didaktische Begleitmaterialien zu entwickeln. Mit geringem Aufwand können zum Beispiel aus Screenshots Bildkarten zu den Themenfeldern «Verkehr» und «Einkaufen» angefertigt und für weitere Sprach- und Spielaktivitäten genutzt werden. Selbst die Audiodateien auf der CD-ROM lassen sich auskoppeln und können so unabhängig vom Spiel für weiterführende Aufgaben verwendet werden.




*Max hat eine Fahrkarte gekauft und fährt mit dem Zug zum Hafen. Die eingeblendete Texttafel gibt einen Teil des Erzähltextes wieder. In der Menüleiste unten kann unter anderem die Sprache gewechselt werden.*

Zu den Vorzügen des medienvermittelten Spracherwerbs mit narrativen Computerspielen zählen unter anderem, dass

- gleichzeitig verschiedene Wahrnehmungskanäle angesprochen werden
- Inhalte audiovisuell (Bewegtbild, Sprache, Musik, Geräusche) und in einem quasinatürlichen Kontext präsentiert werden, was sich verstärkend auf Aufmerksamkeit und Informationsverarbeitung auswirken kann
- sprachlicher Input auf spielerische Weise vermittelt wird und mit Eigenaktivität der Lernenden gekoppelt ist
- dank Interaktivität individuelle Lernwege und -tempi im Sinne eines binnendifferenzierten Unterrichts möglich sind (entdeckendes Lernen)
- Kinder durch Geschichten emotional angesprochen und in ihrer Erfahrungs- und Fantasiewelt abgeholt werden (affektive Lernfaktoren, parasoziale Beziehungen zu Figuren, Medienverbund)
- Spiel und Rezeption am Computer zu zweit oder zu dritt möglich sind und somit verschiedene Sozial- und Lernformen gefördert werden können.

## Fazit

Spielgeschichten und Lernspielsoftware lassen sich im Unterricht sehr gut im Medienverbund mit Printmedien einsetzen und bieten sich in Kombination mit anderen audiovisuellen oder auditiven Medien als Lernhilfen an. Beide hier vorgestellten Formate erzählen Geschichten und schaffen mit Denk- und Geschicklichkeitsspielen sowie Liedern und weiteren Materialien zusätzliche Anreize. Dialoge und Erzählsequenzen mit verschiedenen Sprecherstimmen simulieren dabei authentische Sprachsituationen und aktivieren durch die visuelle Zeige- und Situierungsfunktion der szenischen Bildfolgen natürliche Verwendungskontexte. Insbesondere die interaktiven Spielsituationen haben starken Aufforderungscharakter und koppeln Hörverstehen mit nichtsprachlichem Handeln, denn die Lernenden müssen in angemessener Weise auf Anweisungen reagieren und erhalten aufgrund ihrer Eingabe verstärkendes oder korrektives Feedback.

Spielgeschichten und Lernsoftware-Angebote unterstützen hauptsächlich das rezeptive Sprachenlernen (Hörverstehen, Passivwortschatz, Leseverstehen). Ohne Vertiefung und Festigung des im Spiel erworbenen Wortschatzes dient dieser unter Umständen aber nur kurzfristig zur Erreichung des Spielzieles. Auf der anderen Seite werden die Spieler/innen beiläufig mit Phonologie und Intonationsmustern der Zielsprache vertraut gemacht. Einzelne Wörter können im Spiel wiederholt aktiviert und in Verbindung mit dem Spielhandeln vielleicht automatisiert werden. Damit zusätzlich auch produktives Sprachhandeln gefördert wird, bedarf es unbedingt der didaktischen Einbettung in ein erweitertes Lernsetting, in welchem etwa Produkte aus dem Medienverbund für ergänzende Aktivitäten und situative Kommunikationsanlässe genutzt werden.

## Anmerkung

[1] In einem internen Forschungsprojekt an der Pädagogischen Hochschule Zürich befassten sich Daniel Ammann, Susan Gürber und Thomas Hermann mit dem Thema «Zweitsprachenerwerb in multimedialen Lernarrangements» und untersuchten Spielgeschichten und narrative Lernsoftware mit Blick auf den Englischunterricht in der Primarschule.

## Bibliografie und Medien


*Englisch lernen mit Ritter Rost. The Rusty Movie* (2002). CD-ROM Win (95, 98, ME, XP), Mac (ab 8.1). München: Terzio. Für das Grundschulalter.

*Englisch lernen mit Ritter Rost: The Rusty King.* (2004). CD-ROM Win (98, ME, XP), Mac (ab 9.1; OS X ab 10.1). München: Terzio.
Zu beiden Geschichten liegen im Medienverbund Begleitbücher mit Hörspiel-CDs vor. Die Bilderbücher enthalten Musiknoten und bieten in einem Anhang Übersetzungen der Songtexte und ein komplettes Wörterverzeichnis an. Die zugehörigen Audio-CDs enthalten jeweils den gesamten Erzähltext und die Songs sowie Halbplaybackversionen aller Lieder.

*Englisch mit Ritter Rost: The Rusty Movie* (2002). Eine Lern-Geschichte mit viel Musik von Jörg Hilbert (Text und Zeichnungen) und Felix Janosa (Musik und Songs). Berlin u. München: Langenscheidt / München: Terzio.

*Englisch mit Ritter Rost: The Rusty King* (2004). Eine Lern-Geschichte mit viel Musik von Jörg Hilbert (Text und Zeichnungen) und Felix Janosa (Musik und Songs). Berlin u. München: Langenscheidt / München: Terzio.
Ausserdem gibt es für Kinder im ersten Englisch-Lernjahr ein Ritter-Rost-Kartenspiel sowie ein Mal- und Bastelbuch mit Denkaufgaben, Wörterverzeichnis und Aussprachehilfen (www.langenscheidt.de/special_ritterrost).

*Heidi: Deine Welt sind die Berge* (2004). CD-ROM Win (98, ME, 2000, XP), Mac (ab 8.6, OS X). Deutsch, Englisch und Französisch. Berlin: Tivola.

*Max fährt Bus, Bahn und Schiff* (2006). CD-ROM Win (98, ME, 2000, XP), Mac (OS 9.2, OS X). Deutsch und Englisch. Berlin: Tivola.

Ammann, D. & Hermann, Th. (2004). *Klicken, lesen und spielend lernen: Interaktive Spielgeschichten für Kinder.* Zürich: Verlag Pestalozzianum.

Bleyhl, W. Hrsg. (2002). *Fremdsprachen in der Grundschule: Geschichten erzählen im Anfangsunterricht – Storytelling.* Hannover: Schroedel.

Böcking, S. & Ritterfeld, U. (Feb. 2006). Alles ‹gaga› oder was? Zum Einfluss elektronischer Medien auf den Spracherwerb. *Merz: zeitschrift für medienpädagogik 1,* 33–38.

Ritterfeld, U. (2000). Welchen und wieviel Input braucht das Kind? *Sprachentwicklung.* Enzyklopädie der Psychologie, Band C III/3. Hrsg. v. Hannelore Grimm (pp. 403–432). Göttingen: Hogrefe.



**Daniel Ammann**
ist Anglist und Medienpädagoge. Er arbeitet als Dozent im Fachbereich Medienbildung sowie im Schreibzentrum der Pädagogischen Hochschule Zürich.

**Thomas Hermann**
ist Anglist und Medienpädagoge. Er arbeitet als Dozent im Fachbereich Medienbildung sowie in der Forschungsgruppe BildMedienBildung der Pädagogischen Hochschule Zürich.