

COMPUTER IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT

Gedämpfter Optimismus

Der Einmarsch der Mikro-Computer in Schulen und Hochschulen hält an. Dabei wird mancher Sprachlehrer an das damalige Erscheinen des Sprachlabors am fremdsprachenunterrichtlichen Horizont erinnert: eine technische Errungenschaft, die viel zu bieten hatte, aber viel zu leichtgläubig als Allheilmittel hingenommen wurde. Diese Erfahrung stimmt einen nun etwas vorsichtiger: Man ist halt schon einmal zu dem Schluß gekommen, daß die Technik, wie willkommen sie auch als nützliches Hilfsmittel sein mag, im Fremdsprachenunterricht nie das A und O sein kann.

Eine weitere Einsicht aus dieser Zeit ist, daß die hochmodernen, blitzblanken Geräte nur insofern für den Unterricht taugen, als passendes Material (sprich: Tonbänder bzw. Computer-Programme) dafür vorhanden sind. In dieser Hinsicht zeichnet sich in den letzten Jahren auch genau dieselbe Entwicklung ab wie damals, als die Sprachlaborwelle uns überflutete: Lehrer machen die Erfahrung, daß kommerzielle Lehrprogramme, die schnell hergestellt wurden, um unter den ersten auf dem Markt zu sein, nicht unbedingt die brauchbarsten sind.

Aus diesem Grunde schreiben begeisterte Amateure ihre eigenen Lehrprogramme und geben sie auch weiter. So etwas hat es natürlich auch beim Sprachlabor gegeben und gibt es noch, nur ist der Unterschied der, daß alle Lehrer technisch imstande sind, eine Tonbandaufnahme zu machen, während eine langwierige und zeitaufwendige Anlaufperiode erforderlich ist, bis man auch einigermaßen anspruchsvolle Computer-Programme entwerfen und kodieren kann.

Erst Programme, die den Kindern des einfachen Vergleiches von »richtig« und »falsch« entwachsen sind, geben Einblick in die Kraft und Vielseitigkeit des Computers in Handhabung und Analyse von Sprache und in die Möglichkeiten seines Einsatzes im Bereich des individualisierten Fremdsprachenunterrichts.

Statt simpler Computerspiele ...

Die meisten der zur Zeit erhältlichen Programme können als Spiel oder als Test bezeichnet werden. Ein Beispiel der ersten Kategorie stellt das Wort-

ratespiel *Galgen* oder *Henker* dar. Bei solchen Programmen liegt der Wert hauptsächlich in ihrer in Schulsituationen willkommenen, motivierenden Wirkung.

Das gleiche gilt für die einfachen Testprogramme, die sich größtenteils nur mit Vokabelübungen befassen. Viele gehen kaum über kontextlose Wortäquivalenz hinaus. Darüber kann auch eine Aufmachung nicht hinwegtäuschen, bei der in der Art eines »Space Invaders«-Videospiels die »richtige« Antwort mit Multiple-Choice-Verfahren erkannt und mittels Raketenwerfer abgeschossen werden soll.

Es gibt auch Versuche, eine Art einfaches Gespräch zwischen dem Computer und dem Lernenden zustande zu bringen. Solche Programme sind am effektivsten, wenn sie vom Lehrer auf den Wissenshorizont der Lernenden abgestimmt werden können, denn es ist auf die Dauer frustrierend, wenn der Computer auf richtige Eingaben entweder nicht oder falsch reagiert.

Bei der Eingabe einer fehlerhaften Antwort beschränkt die Rückmeldung sich meistens auf eine Aufforderung an den Anwender, noch einmal zu probieren, bevor die Musterlösung der gestellten Aufgabe vom Computer preisgegeben wird. Wenn sich Programme einmal über das Anfangsstadium von Vokabeltests hinaus entwickelt haben, ist das nicht mehr adäquat. Es bedeutet eine Verkennung der Anwendungsmöglichkeiten des Computers, wenn man sich auf solche simplen Programme beim computergestützten Fremdsprachenunterricht beschränkt.

Anspruchsvolle Lösungen

Einige kommerzielle Software-Pakete enthalten schon Ansätze, dieser Unzulänglichkeit mittels abrufbarer Hilfestellung beizukommen. Manchmal erscheint sie in der Form eines Beispielsatzes, der aber oft für alle Aufgaben der einen Übung gleich bleibt. Bei einem solchen Programm kann es vorkommen, daß das Beispiel nicht jedesmal relevant ist oder daß ein ganz anderer Fehler vorliegt, der mit dem Hauptthema der Übung, auf das sich der Beispielsatz bezieht, nichts zu tun hat.

Manche Software-Pakete enthalten sowohl fertige Übungen als auch

»Autorenprogramme«. Letztere ermöglichen es dem Lehrer, auch ohne Programmierkenntnisse computergestützte Lernprogramme zusammenzustellen. Für die meisten Lehr- bzw. Lernsituationen sind sie besser geeignet als fertige Übungen, weil das Material reibungslos in den Lehrplanablauf eingliedert werden kann und der Lehrer sich nur wenig Wissen über den Computer aneignen muß. Die Zukunft des computergestützten Fremdsprachenunterrichts liegt in der Richtung von Autorenprogrammen, die nicht nur üben lassen und testen, sondern auch zum Lernen anregen, indem sie auf den jeweiligen Fehler abgestimmte, gezielte Informationen bereithalten können.

Computerprogramme als flexible Informationsquellen

Je mehr Erfahrung auf dem Gebiet des computergestützten Fremdsprachenunterrichts gesammelt wird, desto mehr zeigt sich eine Tendenz zu Lernsteuerung und Selbstunterricht. Die praktischen Auswirkungen davon wären folgende:

– Die Programme sollten eine Reihe von Übungen bieten, die nach Schwierigkeiten eingestuft sind, und im allge-

meinen – je nach Zweck der Übung und Zielgruppe – den Lernenden überlassen, wo sie anfangen bzw. wieder ansetzen oder aufhören wollen.

– Es sollte eine Nachschlagkomponente bereitgehalten werden, die jederzeit (d. h. nicht nur, nachdem man einen Fehler gemacht hat) abrufbar ist und die eine allgemeine Anleitung zu dem Thema der Übung enthält.

– Darüber hinaus sollte die Analyse- und Speicherfähigkeit des Computers ausgenutzt werden, um dem Lernenden nach einer fehlerhaften Eingabe Informationen zur Verfügung zu stellen, die sich gezielt auf eben den Fehler beziehen.

– Bei der Fehlermeldung sollten verschiedene Möglichkeiten geboten werden. Man sollte sofort noch einmal versuchen können oder, bevor man nochmals versucht, die Informationen abrufen können, oder auch die richtige bzw. vom Autor vorgeschlagene Lösung zu sehen bekommen können. Diese sollte zusammen mit einer genauen Erklärung präsentiert werden, wie die Aufgabe zu lösen gewesen wäre. Schließlich sollte man dann die Möglichkeit haben, die bereitgehaltenen allgemeinen und spezifischen Informationen einzusehen, bevor man sich an die nächste Aufgabe macht.

Unausgeschöpfte Möglichkeiten

Computergestützte Übungen, die solche Eigenschaften aufweisen, bringen uns ein gutes Stück weiter auf dem Weg zum Computer als lernorientierte Informationsquelle. Die Herausforderung ist dabei nicht technischer Natur: Die Fähigkeiten des Computers erfordern ein Denken in anderen Bahnen als bei herkömmlichen Lehrmitteln. Es gilt, nie dagewesene Lernaktivitäten zu entwerfen, die dieses Potential ausnutzen. Die einzigen Grenzen setzt hier die Phantasie.

Niclas D. Witton, Sydney