

PROBLEMSTELLUNG:

Ausschlaggebend für dieses Projekt war die „Zwickmühle“, in der man sich in der schulischen Praxis befindet: Einerseits fristet die Sprachlehre in Lehrplänen ein Schattendasein, andererseits werden bei der Überprüfung von Bildungsstandards sehr wohl detaillierte grammatikalische Kenntnisse vorausgesetzt - gleichsam als etwas, das man ohnehin mit der Muttermilch aufsaugt. Und da stößt man in der Pflichtschule, nicht zuletzt im Hinblick auf den beträchtlichen Anteil von SchülerInnen mit nichtdeutscher Muttersprache, relativ rasch an Grenzen...

DAS PROJEKT

Ein Fall für alle Fälle als unterrichtsbegleitendes Übungsmaterial ist nicht für den Einmalgebrauch konzipiert. So wie die in den Bildungszielen definierte Begegnung mit der Thematik sich vertiefend über mehrere Schulstufen hin erstreckt, soll die interaktive Webanwendung allein durch ihren modularen Aufbau als Andockstelle dienen und Möglichkeiten für individuelles Lernen bzw. differenzierte Arbeitsweisen bieten.

Sechs unabhängige Übungsmodule und eine interaktive Seite, die der Übersicht und Zusammenfassung gewidmet ist, kreisen um das zentrale Thema Deklination:

Den Ausgangspunkt bietet ein hilfsberechtigtes Möbelstück, mit dem Anwender Deklinationsformen und typische Merkmale kennen lernen können, indem sie die verschiebbaren Kärtchen den entsprechenden Laden zuzuordnen versuchen.

Zuordnungs- und Ergänzungsübungen mit wechselnden Artikelwörtern bieten Möglichkeiten, Sicherheit beim Erkennen und Zuordnen wie auch beim Bilden von Deklinationsformen zu gewinnen. Erhöhte Anforderungen stellt schließlich die Auseinandersetzung mit Wortgruppen, deren Fallverwendung durch ein Pronomen vorbestimmt ist und das unvermeidliche Spiel, bei dem Wissen um die Deklination unter Beweis gestellt werden kann.

Sehr wohl wurde auch bei den Trainingsmodulen versucht, ein wertloses Trial & Error-Verhalten zu vermeiden. Zum einen erfahren richtige Lösungen eine optische Belohnung in Form eines wachsenden Fortschrittsbalkens, Erfolg wird so nach außen hin sichtbar gemacht.

Zum anderen sollte das Erreichen des nächsten Levels als Triebfeder dienen. Das setzt die fehlerlose Erledigung eines Beispiels voraus und ist nur bei korrekter Arbeitsweise möglich.

Es wurde versucht, die Texteingabe¹ möglichst hinten zu stellen und den Schwerpunkt auf handlungsorientierte Arbeitsformen (Drag&Drop) zu verlagern. Somit sollten Teile der Webapplikation auch schon in der vierten Klasse der VS einsetzbar sein – am Computerarbeitsplatz im Rahmen des differenzierten Unterrichts oder im Klassenverband via Whiteboard realisierbar.

Aus dieser Zielsetzung heraus erfolgte auch die Auswahl der verwendeten Nomen unter Berücksichtigung des Häufigkeitswortschatzes an der Nahtstelle VS/HS.

¹ Siehe **DynKeyboard** (Mini-Bildschirmatatur) in der Programmbeschreibung