

Zeitschrift: Infos & Akzente
Herausgeber: Pestalozzianum
Band: 7 (2000)
Heft: 1

Artikel: Praxisbericht : Einsatz von Lernsoftware im Sprachunterricht
Autor: Balli, Desirée
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-917423>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Praxisbericht

Einsatz von Lernsoftware im Sprachunterricht

Die Entwicklung des Informatikbereichs in Forschung und Wirtschaft verlief in den letzten Jahren rasend schnell. Grund genug dafür, dass sich auch die Schule mit diesem aktuellen Thema befassen muss. Computergestütztes Lernen, etwa (aber nicht nur!) im Rahmen des Schulprojekts 21, beschäftigt Schulbehörden und Lehrpersonen, und auch Eltern und Kinder. Immer mehr Familien schaffen einen Computer samt Software für ihre Sprösslinge an. Was steckt wirklich in diesen Lernhilfen? Und wie kann dieses Medium auch im Sprachunterricht eingesetzt werden?

Unsere Sprache ist ein komplexes Gebilde, das Sprechen, Verstehen, Lesen und Schreiben umfasst. All dies soll in der Schule gefördert werden und zwar auf allen Stufen. Wie facettenreich der Sprachunterricht ist, zeigt sich auch in den Sprachlernprogrammen, die noch längst nicht all diesen Inhalten und Anliegen gewachsen sind.

Was gibt es für den Sprachunterricht?

Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Arten von Lernsoftware für Kinder im Primarschulalter. Auf der einen Seite werden Programme mit viel Animation verkauft, bei denen virtuelle Geschichten, Spiele und Videosequenzen einen grossen Teil ausmachen. Diese Programme sind oft sehr farbig und lebendig und sprechen auf dieser Ebene viele Kinder an. Allerdings sind die Anweisungen nicht immer klar, das Kind kann sich auch in den vielen spielerischen Möglichkeiten verlieren. Bemüht darum, ein Programm für das Kind von heute so attraktiv als möglich zu gestalten, vergessen viele Hersteller, dass mit einer Lernsoftware auch etwas gelernt werden soll, und dass manchmal in der Kürze die Würze liegt. Ein langer Vorspann zur Rahmengeschichte in Form eines Vi-

deoclips ist keine Seltenheit und kann eher demotivieren, wenn er sich nicht abstellen lässt. Wer sieht sich schon gern die gleiche Geschichte täglich an?

Auf der anderen Seite gibt es Sprachlernprogramme, die dem altbekannten «Profax» in nichts nachstehen: Sie sind einfach zu verstehen, da sie aus einfachen und oft monotonen Übungen bestehen, die nach dem Ja/Nein-Prinzip funktionieren. Sie sind oft farblos und kommen ohne zusätzliche unnötige Spielereien aus. Es gibt nichts zu entdecken oder zu spielen, es gibt keine Belohnungen für geleistete Arbeit, und meistens werden die gemachten Fehler gezählt. Ein guter Ersatz für ein herkömmliches Arbeitsblatt?

Drei unterschiedliche Programme sollen im Folgenden vorgestellt werden, welche von einer 4. Klasse im Rahmen einer Computerwoche bearbeitet und getestet wurden. Die Ergebnisse aus dieser Klasse sind selbstverständlich nicht unbedingt repräsentativ, zeigen jedoch einige Tendenzen auf.

Tim 7 und der Milliardär

Dies ist ein buntes Animationsprogramm, das neben Sprachübungen zu verschiedenen Sprachthemen auch viele

Spielereien beinhaltet. Aber um in den Spielen weiterzukommen, müssen die Schüler/innen immer eine gewisse Anzahl Übungen richtig gelöst haben. Der Spielstand wird von jedem Kind gespeichert, so dass es immer dort weiterfahren kann, wo es aufgehört hat. Auf diese Art wird sichtbar, dass es zumindest quantitativ Fortschritte macht. Das Angebot des Programmes ist sehr vielseitig und bietet hin und wieder auch die Gelegenheit, entdeckend zu lernen.

Lingua Trainer

Der *Lingua Trainer* wurde ursprünglich für fremdsprachige Kinder geschaffen und nach dem gleichnamigen Lehrmittel benannt. Dieses Programm kann ohne langen Vorspann als Übungsmöglichkeit eingesetzt werden und funktioniert nach dem Prinzip «drill and practice». Es bietet verschiedene Übungsmodi an, welche durch den Lehrer verändert und ergänzt werden können. Schnellen Kindern wird es rasch langweilig, während langsamere die Einfachheit des Programmes schätzen.

Rechtschreiben mit Morphembausteinen

Dieses deutsche Programm hält nicht,

Tabelle 1: Vergleich der drei Programme im Überblick

	Tim 7 und der Milliardär	Lingua Trainer	Rechtschreiben mit Morphembausteinen
Rahmenhandlung	ja	nein	nein
Interaktivität	gut	ungenügend	nicht vorhanden
Übersichtlichkeit	gut	gut	gut
Grafik	sehr gut	genügend	sehr gut
Vielseitigkeit	sehr gut	gut	ungenügend
Partnerarbeit	gut möglich	möglich	nicht möglich
Quantitative Auswertung	ja	ja	ja
Qualitative Auswertung	nein	nein (ausser in Kontakt 1)	ja, falls gewünscht
Motivation für die Kinder	gut	genügend	ungenügend
Lerneffekt*	genügend	genügend	ungenügend
Einsatz	eher zu Hause	v. a. für Fremdsprachige	ungenügend einsatzbereit
Preis	Fr. 68.–	Fr. 51.–; Schulhauslizenz für 15 Geräte 306.–	Fr. 400.– pro CD-Rom
Systemvoraussetzungen	PC ab 486 DX, Win 95, 2x speed CD-Rom-Laufwerk, 256 Farben, Maus, Tastatur, Soundkarte	Nur auf Macs OS	PC ab 486 DX, Win 95, 2x speed CD-Rom-Laufwerk, 256 Farben, Maus, Tastatur, Soundkarte

* wie im folgenden Abschnitt ersichtlich wird, hängt der Lerneffekt stark von der Persönlichkeit des Kindes und seinem Lerntyp ab.

was der Preis von Fr. 400.– verspricht. Es gibt nur eine Art von Übungen, Hilfe ist kaum vorhanden, wäre aber nötig bei der Unflexibilität dieses Programmes. Tastaturkenntnisse werden praktisch vorausgesetzt, und die Übungen sind sehr lang. Das Begleitheft und die Idee hinter diesem Programm sind sehr einleuchtend, aber es scheint einiges noch nicht ganz ausgereift zu sein. Positiv zu erwähnen sind die wunderschönen Fotos, die das Programm auflockern.

Die Sicht der Kinder

Es besteht ein Unterschied in den Präferenzen von Programmen bei Kindern, die dem traditionellen Unterricht meistens gut folgen können, und denjenigen, die damit Mühe haben. Leistungsstarke Kinder sprechen gut auf stark animierte Programme an, während schwächere unkomplizierte Übungsprogramme bevorzugen.

Die Praxis zeigt, dass die Kinder zu-

nächst grundsätzlich an allen Programmen interessiert sind, weil computergestütztes Lernen allgemein eine Abwechslung in den Schulalltag bringt. Bei längerer Anwendung des selben Programmes kristallisieren sich jedoch verschiedene Meinungen heraus. Interessant erscheint mir der Aspekt, dass die leistungsstarken und computer-gewöhnten Kinder vor allem am stark animierten und spielerischen Programm (*Tim 7 und der Milliardär*) Gefallen finden und auch überzeugt sind, etwas zu lernen, während fremdsprachige und computerscheue Kinder sich positiv gegenüber dem einfacheren Übungsprogramm (*Lingua Trainer*) äussern.

Während einer Woche beschäftigte sich eine vierte Klasse hauptsächlich mit Sprachlernprogrammen. Die Klasse wurde in zwei Halbklassen geteilt und zwar so, dass sich in der einen (Gruppe A) Kinder mit Computererfahrungen befanden und in der anderen (Gruppe B)

Kinder ohne nennenswerte Erfahrungen. Auffällig dabei war, dass sich die computererfahrene Halbklassse vor allem aus leistungsstarken Kindern zusammensetzte, während die zweite Gruppe hauptsächlich aus leistungsschwachen und fremdsprachigen Schüler/innen bestand. Die Schülerinnen und Schüler arbeiteten an allen drei Programmen alleine und zu zweit, um auch Aussagen über die Möglichkeiten verschiedener Sozialformen zu machen.

Ebenfalls in dieser Woche bearbeiteten neun Kinder das Programm *Rechtschreiben mit Morphembausteinen*. Mit diesem Programm können einzelne Wörter und ihre Stammverwandtschaft geübt werden.

Bevor sie mit dem Lernen der neuen Wörter begonnen hatten, füllten sie einen Lückentext aus, in dem alle zu lernenden Wörter vorkamen. Für jedes der Kinder wurde der Quotient errechnet, welcher das Verhältnis zwischen richtig geschriebenen und maximal möglichen

Wörtern beschreibt.

Eine Hälfte aller Wörter übten sie in der folgenden Woche mit Hilfe des Computerprogrammes, die andere Hälfte bearbeiteten sie im konventionellen Unterricht mit Erklärungen der Lehrperson, Übungsblättern und Diskussionen mit Kollegen. Am Ende der Woche wurde der gesamte Wortschatz wieder getestet, und das Verhältnis von richtigen/maximalen Wörtern berechnet.

Anschliessend konnten die beiden Quotienten pro Kind verglichen werden. Die Differenz, die sich daraus ergab, drückte den entsprechenden Lernfortschritt aus. Sechs der neun Kinder machten beim Schlusstest im Vergleich zum ersten Test deutlich weniger Fehler bei denjenigen Wörtern, die sie im traditionellen Unterricht geübt hatten. Das spricht eindeutig für den traditionellen Unterricht im Vergleich zu der genannten Lernsoftware.

Auffällig dabei ist jedoch, dass diejenigen Kinder, welche bei der anderen Hälfte der Wörter bessere Resultate erzielten, die drei leistungsmässig schwächsten sind. Vielleicht liegt das daran, dass diese Kinder das Fach Sprache als langweilig, schrecklich oder notwendiges Übel empfinden und kaum Motivation dafür aufbringen. Die Arbeit mit dem Computer half ihnen eventuell als Motivationsmittel, oder sie verschaffte ihnen einen anderen Zugang, der ihnen mehr entsprach.

Was macht ein gutes Programm aus?

Ein gutes Lernprogramm soll Kinder in der Sach-, Selbst-, und Sozialkompetenz fördern und auf ihre individuellen Bedürfnisse eingehen können.

Verschiedene Leute mögen verschiedene Ansprüche an ein Sprachlernprogramm haben. Um herauszufinden, welche Programme für den Unterricht mit Primarschülern geeignet sind, habe ich auf folgende Kriterien geachtet:

Sachkompetenz

- verständliche Anweisungen
- Übersichtlichkeit des Programmes

- optisch anregende Gestaltung unterstützt durch Bilder und Sprache
- klar strukturierter Aufbau des Stoffs
- Vielseitigkeit der angebotenen Übungen
- Hilfen und Erklärungen
- Auswertung und Sichtung des Lernprozesses
- Zielklarheit

Selbstkompetenz

- Möglichkeit des selbstständigen Erarbeitens
- Möglichkeit, das persönliche Übungsfeld zu wählen
- Angebot von verschiedenen Niveaus innerhalb einer Übung
- Möglichkeit zur individuellen Vertiefung
- individuelles Feedback mit detaillierter Auskunft, wie weitergearbeitet werden soll

Sozialkompetenz

- Möglichkeit zu Partner- oder Gruppenarbeit
- Fördern von Dialogen zwischen Schüler/innen oder zwischen Schüler/Lehrerin

Keines der getesteten Programme hat mehr als zwei Drittel der Kriterien erfüllt. Am besten abgeschnitten hat der *Lingua Trainer* mit *Deutsch Kontakt 1*. Die meisten Programme weisen im Bereich der Selbstkompetenz sowie in der Evaluation des Lernens Mängel auf.

Angebote im Bereich Lernsoftware

Auch in der Dokumentationsstelle Informatik im Medien-Lab des Pestalozzianums werden ständig Programme für den Einsatz im Unterricht evaluiert. Berücksichtigt werden dabei folgende Kriterien: Inhalt, Didaktik, Technik und Gestaltung des Programms. Zudem verfassen an der Evaluation mitarbeitende Lehrkräfte kurze Praxisberichte. Die einzelnen Programme sowie deren Beurteilung können unter Medienbildung bei www.pestalozzianum.ch

abgerufen und zum Teil im Lernmedien-Shop angesehen und gekauft werden. Für Interessierte besteht auch die Möglichkeit, bei der Evaluation mitzuarbeiten. Mehr Informationen dazu gibt es bei medien@pestalozzianum.ch.

Ist es grundsätzlich sinnvoll, Sprachprogramme für den Unterricht in der Primarschule zu verwenden?

Beim heutigen Stand der Entwicklung der Sprachlernprogramme bieten diese eine Abwechslung zu einem herkömmlichen Arbeitsblatt in der Übungsphase eines Themas, nicht mehr und nicht weniger. Im Angebot für Sprachlernprogramme findet man heute fast ausschliesslich Software, die in der Übungsphase eines Sprachthemas in der Primarschule eingesetzt werden kann: Keines der Programme kann eine komplexe Problemstellung anbieten, bei der ein Kind auf verschiedenen Ebenen an ein Thema herangehen kann. Entdeckendes Lernen ist beinahe unmöglich, da nicht die Möglichkeit von vielfältigen und individuellen Lösungswegen besteht. Vor allem im Bereich der Auswertung der Arbeit der Kinder bestehen noch grosse Defizite.

Rückmeldungen werden grösstenteils nur quantitativ angegeben, wenn überhaupt. Den Schüler/innen wird kein Hinweis gegeben, wie und bei welchem Thema sie genau weiter üben sollen. Meistens ist das auch für die Lehrperson nicht ersichtlich, auch wenn sie den Lernweg der Schülerinnen und Schüler überprüfen und die Menge der gelösten Aufgaben kontrollieren kann.

Es ist zu hoffen und auch anzunehmen, dass im Bereich der Qualität der Lernsoftware für die Schule in den nächsten Jahren grosse Fortschritte gemacht werden.

Gleichzeitig ist es auch klar, dass das Arbeiten mit dem Computer in der Primarschule sowohl für Schülerinnen und Schüler, als auch für die Eltern ein Thema ist. Beide Seiten befürworten den Einsatz dieses Mediums grundsätzlich,

weil es spannend (und damit motivierend) und zeitgemäss ist. Sie wünschen sich dabei aber auch, dass ein sinnvoller Umgang mit dem Computer gelehrt und gelernt wird, dass also sowohl Vorteile wie auch Gefahren mit den Schüler/innen thematisiert werden.

Grundsätzlich denke ich, dass Sprachlernprogramme in der Übungsphase gut eingesetzt werden können. Sie bieten dem Kind einen anderen Zugang und ein individuell angepasstes Arbeitstempo. Wichtig erscheint mir, dass die Lehrperson die Software vor der Benützung mit einer Klasse sorgfältig auswählt und sich im Klaren darüber ist, in welcher Form und zu welchem Zweck genau diese eingesetzt werden soll. Ein gutes Programm deckt verschiedene Bereiche des Lernens ab, bietet vielfältige Lernzugänge ohne den Benutzer zu verwirren, ist spannend und optisch ansprechend und erzielt einen adäquaten Lerneffekt. Gute Lernprogramme können gezielt angewendet werden, ersetzen die Lehrperson als solche aber nicht. Als Begleitung des Lernprozesses, als Berater und Ansprechperson wie auch als Planer für die Weiterführung des Themas ist und bleibt sie wichtig und (noch?) unersetzlich.

Weiterführende Literatur:

- Feibel, Thomas. *Grosser Kinder-Software-Ratgeber*. München: Markt & Technik, 1999.
- Papert, Seymour. *Revolution des Lernens. Kinder, Computer, Schule in einer digitalen Welt*. Hannover: Heise Verlag, 1994.
- Pfytter, Adrian. *Evaluation Lernsoftware im Unterricht. Werkstatt- und Projektbericht*. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 1999.

Mediensplitter: Was fällt Ihnen auf!?

Wir sprechen gern von der Qualität dessen, was unsere Aufmerksamkeit fangen nimmt. Aber wie steht es um die Qualität unserer Aufmerksamkeit selber? Wenn Nachrichtensendungen und Zeitungsberichte das Ziel verfolgen, uns über bedeutsame Ereignisse zu informieren und damit unsere Aufmerksamkeit auf wichtige Themen zu lenken, so muss die Tragweite des Inhalts im Mittelpunkt stehen. Gemessen wird sie mit dem so genannten «Nachrichtenwert». Eine Meldung kann gar von so grosser Wichtigkeit sein, dass sie über Leben und Tod entscheidet. Falls am nächsten Tag tatsächlich die Welt untergeht, können wir uns die Wetterprognosen für die kommende Woche schenken.

Es ist allerdings ziemlich unwahrscheinlich, dass sich Tag für Tag zwanzig Minuten Sendezeit oder etliche Zeitungsseiten mit Nachrichtenspitzenwerten füllen lassen. Wenn wir also die Hauptaussgabe der *Tagesschau* mal verpassen, sollte es uns nicht gleich das Leben kosten. Das wissen natürlich auch die Redakteure der Radio- und Fernsehstationen. Ist nichts vorgefallen, was unsere Beachtung tatsächlich verdient, so liegt die Versuchung nahe, die Meldung selber zum Anziehungspunkt unseres Interesses zu machen. Entweder das *Triviale* (also das, worüber man an der Drei-Wege-Kreuzung plaudert) wird zum bewegenden

Ereignis aufgebauscht oder die bedeutsame, aber etwas komplexe Nachricht wird attraktiv verkürzt, damit die Leute den Kopf und nicht das Gerät abschalten.

Aber nicht nur Nachrichten- und Informationswerte von Angeboten zählen. Auch auf der Empfängerseite schlägt Aufmerksamkeit zu Buche, wird mit Auflagenhöhen, Verkaufszahlen und Einschaltquoten beziffert. Die Counter der Websites registrieren jeden Besucher, auch wenn der gleich weitersurft. Über Dauer und Intensität der Zuwendung erfahren wir trotz ausgeklügelter Messverfahren dürftig wenig. Wahre Teilnahme entzieht sich unserer Kenntnis.

Die Tendenz zur Auffälligkeit hat noch mit einer anderen Befindlichkeit zu tun, mit Sättigung und Überdruß. Unsere Aufmerksamkeit ist müde geworden. Überall Skandale und Katastrophen. Ständig geht irgendwo auf dieser Erde die Welt unter, und nicht selten wären wir zum Handeln aufgerufen. Also ziehen wir unsere Aufmerksamkeit von den (ge)wichtigen Dingen ab und begnügen uns mit Information light. – Mit einem schlechten Gewissen zwar, aber die Schuld können wir dann ja den Medien zuschieben.

Daniel Ammann



Desirée Balli ist Studentin am Seminar Unterstrass. Im Rahmen einer Studienarbeit hat sie sich mit dem Ein-

satz von Lernsoftware im Deutschunterricht der Primarschule befasst.