Zeyer, Tamara: Grammatiklernen interaktiv. Eine empirische Studie zum Umgang von DaF-Lernenden auf Niveaustufe A mit einer Lernsoftware. Tübingen: Narr, 2018 (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik). – ISBN 978-3-8233-8228-7. 343 Seiten, € 68,00.

Besprochen von **Daniel Pust**: Dublin / Republik Irland

<https://doi.org/10.1515/infodaf-2020-0086>

Gleich ob am Computer, auf dem Tablet oder mit dem Smartphone, Sprachenlernen ist eine Aktivität, die zunehmend durch digitale Medien unterstützt wird. Während in der Vergangenheit der Computer als Hilfsmittel zum Sprachlernen vornehmlich zu formfokussierten Übungszwecken erprobt wurde (*drill & practice*), sind im Zuge des sowohl lerntheoretischen als auch technologischen Fortschritts modernere Formen des computergestützten Sprachlernens (*CALL*) entstanden. Einen relevanten Forschungsbeitrag, der sich dem entdeckenden Grammatiklernen auf elementarem Sprachniveau mittels Lernsoftware widmet, leistet die empirische Studie mit dem Titel *Grammatiklernen interaktiv* von Tamara Zeyer. Interaktivität wird dabei als eine Eigenschaft des digitalen Lernprogramms aufgefasst, die den Lernenden kontinuierlich und aktiv in den Lernprozess miteinbezieht.

Wie ein solcher Einbezug des Lernenden durch Interaktivität aussehen kann, zeigt das Kooperationsprojekt *Interaktive Grammatik* zwischen dem Goethe-Institut und der Justus-Liebig-Universität Gießen, an dem sich die Autorin – aktuell als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum für Medien und Interaktivität der zuletzt genannten Institution tätig – mit der Entwicklung einer digitalen Lerneinheit zum *Imperativ*¹ beteiligte (eine ausführliche Beschreibung des Entwicklungsprozesses findet in Zeyer et al. 2015 statt). Unter der Betreuung von Dietmar Rösler entstand in der Folge eine Dissertation, die die praktische Anwendung der Software am Beispiel des entwickelten Lernmaterials erforscht. Im Fokus der Untersuchung stehen die gestaltungstechnischen Anforderungen an eine einsprachige Lernapplikation, die dem Lernenden einerseits ein gewisses Maß an Autonomie und Freiheit im Lernprozess ermöglicht, indem dieser selbst den Lernweg bestimmen bzw. aus einem Angebot von verschiedenen Routen wählen kann. Andererseits darf die Selbststeuerung in doppelter Hinsicht nicht überfordern, weder hinsichtlich der Bedienung der Applikation noch der Offenheit der Lernumgebung. Interaktivität hat in diesem selbstbestimmten Lernprozess, so der Grundgedanke der Studie, eine unterstützende Funktion.

Der Struktur einer Doktorarbeit folgend, verschafft das Buch nach einer konzisen Einleitung, in der Erkenntnisinteresse, Fragestellung und Aufbau erläutert werden, einen umfassenden Überblick über den aktuellen Forschungsstand hinsichtlich des Einsatzes von digitalen Medien und Interaktivität beim Fremdsprachenlernen sowie der Nutzung von Visualisierungsformen beim Grammatiklernen. Im vierten Kapitel folgt eine Analyse der Grammatik und Grammatikvermittlung des Imperativs, die auf wissenschaftlichen wie didaktischen Grammatiken und elf gängigen Lehrwerken basiert. Das grammatische Phänomen des Imperativs wird dabei ganzheitlich erfasst, d.h., es bleibt nicht nur auf die Formenbildung beschränkt, sondern semantische und pragmatische Dimensionen werden ebenfalls berücksichtigt. Die Auseinandersetzung mit der Fach- und Sachliteratur erfolgt dabei stets kritisch und differenziert. In Kapitel 5 und 6 wird der Aufbau der digitalen Lerneinheit zum Imperativ im Zusammenhang mit der Funktionsweise der Software und das Forschungsdesign vorgestellt. Im Anschluss findet die detaillierte Datenauswertung und Analyse der unterschiedlichen Lernwege statt. Im achten und letzten Kapitel werden die Ergebnisse knapp zusammengefasst. Das Buch schließt obligatorisch mit Bibliographie, Appendix sowie Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.

¹ Die Einheit der *Interaktiven Grammatik* ist online verfügbar: www.goethe.de/lrn/pro/iga/GI_03_Imperativ/bin/ (05.09.2019)

Stil und Struktur sind der einer Dissertation, und entsprechend sachorientiert und transparent gegliedert ist die Arbeit. Für die Veröffentlichung scheint der Text sanft überarbeitet worden zu sein, indem zumindest am Anfang der ersten vier Kapitel eine stärkere Leserorientierung mittels zum Nachdenken anregender Fragen und Zitate erzeugt wird. Weitere Lektürehilfen sind intratextuelle Verweise, die es dem Leser erleichtern sich zurechtzufinden, und farbige Abbildungen, die da, wo erforderlich, der besseren Illustration dienen.

Der wahrscheinlich größte Vorzug dieser Arbeit liegt aber im innovativen Charakter des explorativen Forschungsdesigns. Sich selbst interdisziplinär zwischen den Bereichen Grammatiklernen, digitale Medien und Usability verortend, orientiert sich das methodische Verfahren der Arbeit an denen von *Design-Based Research* und *Usability Evaluation*, um das digitale Lernmaterial hinsichtlich seiner Funktionsweise und Benutzerfreundlichkeit zu untersuchen. Die dafür angewandten Erhebungsinstrumente umfassen einen Fragebogen zur Erfassung der Teilnehmerprofile; zentral aber für den rezeptionsanalytischen Ansatz der Forschungsarbeit, der die Wahrnehmung, die Denkprozesse und das Verhalten der Nutzer eruieren möchte, sind die Protokollierung des lauten Denkens, die Aufzeichnung der Eingaben auf dem Bildschirm per Videografie sowie retrospektive Interviews. Darüber hinaus vermag die Studie einen wichtigen Beitrag zur Theoriegenerierung in diesem Forschungsbereich zu leisten, indem gerade nicht versucht wird zu belegen, dass interaktives Grammatiklernen gleichwertig oder sogar besser als analoges bzw. ‚traditionelles‘ Grammatiklernen ist, sondern der offen gehaltenen Frage nachgegangen wird, wie Lernende mit dem digitalen Lernmaterial umgehen.

Dieser Vorzug hat aber auch seine Kehrseite, denn ein Manko der Arbeit ist die fehlende Reflexion der eigenen Forschungsmethode. Zwar wird in der Beschreibung des Forschungsdesigns im fünften Kapitel auf spezifische Probleme introspektiver Verfahren hingewiesen, im Schlusskapitel fehlt aber ein Rekurs, der die Methodik auf Grundlage der gesammelten Erfahrung hinterfragt. Wie sich in der Datenauswertung herausstellt, bleibt das laute Denken mehrmals ergebnislos, d.h., das Instrument erhebt in einigen Fällen schlicht keine Daten, die zur Analyse der Denkprozesse aufschlussreich wären. Weil die Teilnehmer bei der Anwendung der Software häufig schwiegen, war es nur bedingt möglich, deren mentale Vorgänge nachzuverfolgen. Deutlich ergiebiger für die Analyse erweisen sich dagegen die Bildschirmaufnahmen, mittels derer das Agieren der Teilnehmer verfolgt und so zumindest auf mögliche Gedankengänge rückgeschlossen werden kann, sowie die retrospektiven Interviews. Diese kritische Analyse des methodischen Verfahrens wäre im Schlusskapitel wünschenswert gewesen, nicht zuletzt um Lehren für die zukünftige Forschung in diesem Bereich zu ziehen.

Ein weiterer ambivalenter Aspekt ist der eingeschränkte Umfang der Studie, da lediglich die erste veröffentlichte Version der Anwendung untersucht wird. Interessant und gemäß den Prinzipien der *Design-Based Research* auch zielführend wäre die Erforschung der Weiterentwicklung des Programms auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse. Sich dieser Tatsache bewusst, räumt die Autorin berechtigterweise ein, dass dieses Unterfangen den Rahmen der Dissertation gesprengt hätte. Letztlich gibt dieser Umstand Anlass, die zentrale Rolle von Interaktivität in selbstständigen Lernprozessen eingehender zu untersuchen, und das Buch enthält diesbezüglich eine Vielzahl von Anregungen zum Weiterforschen und auch Vorschläge zur Entwicklung von Sprachlernmaterialien. *Grammatiklernen interaktiv* erweist sich deshalb in erster Linie als nützliche Lektüre für zum Thema arbeitende Wissenschaftler und Entwickler von digitalen Lernmaterialien.

Literatur

Zeyer, Tamara; Bernhardt, Lara; Ivanovska, Inga (2015): „Hinter den Kulissen der Interaktiven Animierten Grammatik: Didaktische Konzeption und Entwicklung einer App zum Grammatiklernen“. In: *gfl-journal* 2, 71–98. Online: gfl-journal.de/2-2015/zeyer-bernhardt-ivanovska.pdf (05.09.2019).