



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Kreativer Grammatikunterricht: Sprachmaschinen - selbst
gebaut*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler sollen Regeln zu grammatischen und orthografischen Problemen anwenden, indem sie diese in Maschinen umsetzen, die solche Probleme „ausrechnen“ können.
- Die Freude am eigenen Gestalten und der spielerischen Umsetzung von Aufgabenstellungen aus dem Grammatikunterricht sollen die Motivation für zu oft als „trocken“ empfundene Unterrichtsinhalte erhöhen.
- Bei der Planung und Umsetzung der Maschinen üben die Schüler wesentliche Grundregeln der deutschen Rechtschreibung und Grammatik intensiv ein und vertiefen ihre grammatischen und orthografischen Fähigkeiten.
- Sie setzen sich mit sprachlichen Problemen kreativ und auf völlig neue Weise auseinander.
- Das Vertrauen in die selbstständige Suche nach Lösungswegen wird gefördert, ebenso das Vertrauen in die eigenen sprachlichen Fähigkeiten.
- Die Schüler staunen über die grundsätzlich simple Arbeitsweise von Computern, in deren Funktionsprinzipien sie bei ihrer Arbeit Einblick gewinnen.
- Sie arbeiten in unterschiedlichen Sozialformen und erleben das Werden eines erstaunlichen Ergebnisses auf der Grundlage von präziser Planung, Überprüfung und Ausarbeitung, sowohl mithilfe von anderen als auch durch selbstständige Arbeit.

Anmerkungen zum Thema:

Die Idee zu diesem Projekt entstand spät abends und ließ den Verfasser nicht mehr los, bis in tiefer Nacht aus einer **Pizzaschachtel, einer Murmel, etwas Pappe und Zahnstochern** ein **Apparat** entstanden war, der zuverlässig angeben kann, ob **der s-Laut eines beliebigen Wortes mit einfachem „s“, mit „ss“ oder mit „ß“ geschrieben wird.**

Als diese Maschine am folgenden Tag einer fünften Klasse vorgestellt wurde, war sowohl die **Faszination über die mechanische Funktionsweise** als auch über die Tatsache, dass so eine einfache Maschine im Gegensatz zu manchem Schüler das orthografische Problem zuverlässig lösen kann, so groß, dass die Klasse sofort **selbst solche Maschinen bauen** wollte.

Andere Klassen, die davon hörten, nötigten ihre Deutschlehrkräfte dazu, sich anzuschließen, sodass am „Tag der offenen Tür“ etwa ein Dutzend unterschiedlicher Sprachmaschinen von Schülern präsentiert werden konnte. Die Schüler zeigten sowohl eine überraschend **große und anhaltende Motivation** als auch **genialen Erfindergeist bei der Variation des ursprünglichen mechanischen Prinzips** – ein Schüler der fünften Jahrgangsstufe übersetzte beispielsweise die Deklination der Substantive kurzerhand in ein animiertes Computerprogramm, das er mit Excel erstellte.

Diese knappe Einführung kann deutlich machen, dass **Rechtschreib- und Grammatikunterricht immer dort erfolgreich** sind, wo sie sich von der stereotypen Beispielsammlung, dem Lückentextformat oder dem Übungsblatt lösen und die **Schüler nicht zu Antwortgebern, sondern zu Fragestellern** werden lassen.

Die Frage lautet hier: Ich möchte eine funktionierende Sprachmaschine bauen – was brauche ich dazu? Und das sind in erster Linie die **Regeln für das ausgewählte grammatische Problem**. Sind sie im Unterricht bereits besprochen worden, werden sie selbstständig im Heft oder Buch nachgeschlagen. Sind sie unbekannt, können sie erarbeitet und sogar im Rahmen von Lernen durch Lehren der Klasse vorgestellt werden.

9.2.1**Kreativer Grammatikunterricht: Sprachmaschinen – selbst gebaut****Vorüberlegungen**

All dies geschieht für die Schüler quasi als Vorbereitung für ihr **eigentliches Projekt**, die funktionierende Maschine. Damit diese funktioniert, muss das Problem ein zweites Mal durchdacht werden, nämlich dann, wenn die **Regeln in einen mechanischen Vorgang übersetzt** werden. Und schließlich wird das grammatische oder orthografische Problem ein drittes Mal kognitiv durchgespielt: Natürlich müssen die **Ergebnisse** der Maschine beim Ausprobieren, Anwenden und Präsentieren auf ihre **Korrektheit hin überprüft** werden.

Zu diesem Zeitpunkt hat der **Grammatikunterricht sein Ziel bereits erreicht**, denn dann braucht der Schüler die Maschine schon gar nicht mehr – sie funktioniert spätestens jetzt einwandfrei **in seinem Kopf**.

Deshalb erhebt auch die **prototypische „s-Maschine“ keinen Anspruch auf absolute Fehlerfreiheit**, da sie zwar möglichst viele Problemfälle korrekt lösen können soll, das Denken und die Übung und Kenntnis von Sonderfällen aber nicht zu ersetzen vermag. Gerade dazu wird aber der kritische Schüler aufgefordert, der trickreich **die Schwächen der Maschine auslotet** – erfahrungsgemäß ohne dabei die von ihr ausgehende Faszination zu verlieren.

Literatur zur Vorbereitung:

Günter Gerngroß/Wilfried Krenn/Herbert Puchta, Grammatik kreativ. Materialien für einen lernerzentrierten Grammatikunterricht, Langenscheidt, Berlin/München 1999

W. Börner, Das ist eigentlich so 'ne Übung, wo man überhaupt nicht nachdenken muß! – Lernermeinungen zu Grammatikübungen, in: *C. Riemer [Hrsg.]*, Kognitive Aspekte des Lehrens und Lernens von Fremdsprachen. Festschrift für W. Edmondson. Narr, Tübingen 2000, S. 323-337

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Einführung in das Unterrichtsprojekt
2. Schritt: Entwicklung von Aufgabenstellungen
3. Schritt: Überprüfung der Konzeption
4. Schritt: Bau der Maschine
5. Schritt: Präsentation

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Einführung in das Unterrichtsprojekt

Lernziele:

- Die Schüler erlernen bzw. wiederholen anhand einer Textvorlage die möglichen Schreibweisen von s-Lauten.
- Dabei wiederholen sie die Zusammenhänge zwischen phonetischer Aussprache und orthografischer Markierung der s-Laute.
- Durch selbstständiges Sortieren stellen die Schüler Regelmäßigkeiten in der Verwendung der Schreibweisen fest, aus denen sie ein Regelwerk ableiten.
- Als Transfer üben die Schüler die Anwendung des binären Prinzips auf die von ihnen erarbeiteten Regeln.

In dieser Stunde wird die Klasse an das Projekt herangeführt. Der ihr zugrunde liegende Text bietet sprachlich die Phänomene, die mit der s-Maschine auszurechnen sind, und inhaltlich thematisiert er den Wunsch nach der Berechenbarkeit grammatischer und orthografischer Probleme. Sollte die Schreibung der s-Laute bereits besprochen worden sein, kann das Projekt auch mit der letzten Unterrichtsphase (Präsentation der s-Maschine) eingeführt und direkt mit Schritt 2 eingestiegen werden.

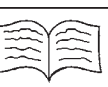
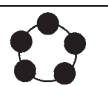
Diese typische Grammatikstunde folgt dem Grundsatz, über einen Beispieltext zu einer Regel zu gelangen und diese Regeln dann anzuwenden.

Als **Motivation** wird das **erste Bild** einer Karikatur mittels *Folie* gezeigt (Vorlage: vgl. **Texte und Materialien M1**). Die Schüler erkennen schnell, welches Problem Rüdiger hat: Er ist frustriert, weil er nie weiß, wann man „s“, „ss“ oder „ß“ verwendet. Die Schüler werden angeregt zu erzählen, in welchen Rechtschreib-Situationen sie selbst sich so verzweifelt fühlen.

Mit dem **zweiten Bild** von **M1** wird vom Problem auf einen Lösungsweg übergeleitet. Rüdiger hat noch keine Idee, er ist nur wütend, aber die Schüler finden vielleicht Lösungen: Einzelne Wörter im Duden nachsehen, die Regeln wiederholen, jemanden fragen, mehr lesen etc. Diese Lösungsmöglichkeiten können mit Folienstift in die Denkblase von **Bild 3** auf **M1** eingetragen werden.

Mit Ausgabe von **Texte und Materialien M2** wird Rüdigers Idee aufgezeigt. Der Text wird gelesen und inhaltlich geklärt: Rüdiger wünscht sich eine **Maschine**, mit der er das Problem lösen kann. Hier kann kurz darüber diskutiert werden, ob Rüdiger nur faul oder genial ist, und was passieren würde, wenn er solch eine Maschine tatsächlich bauen könnte – sicher gäbe es in der Klasse dafür interessierte Käufer.

Um seinen Traum verwirklichen zu können, muss Rüdiger aber erst einmal die Regeln für die Schreibung der s-Laute untersuchen. Dazu wird die Klasse nun aufgefordert. In einer *Stillarbeitsphase* werden die Wörter des Textes „*Rüdigers Traum*“, in denen s-Laute vorkommen, nach s-Schreibweisen sortiert und in einer Tabelle gesammelt (vgl. **Texte und Materialien M2; Lösungen** vgl. **Texte und Materialien M3**).



9.2.1

Kreativer Grammatikunterricht: Sprachmaschinen – selbst gebaut

Unterrichtsplanung



Daraufhin erarbeitet die Klasse für die s-, ss- und ß-Schreibweise gemeinsame Kennzeichen aus den eingetragenen Beispielen, die als Regeln auf dem Arbeitsblatt **M2** festgehalten werden (**Lösungen** vgl. **Texte und Materialien M3**).

In der letzten Phase dieses Schrittes wird das **Unterrichtsprojekt eingeführt** (zum Bau der Maschine vgl. **Texte und Materialien M4**).



Die Lehrkraft zeigt der Klasse die s-Maschine, ohne sie zu öffnen, und lässt einen Schüler die auf der Maschine aufgedruckten Fragen vorlesen, mit deren Hilfe der Apparat programmiert wird. Die Fragen entsprechen den Regeln, die die Klasse erarbeitet hat, und werden wiedererkannt. Anschließend dürfen die Schüler die Maschine nach verschiedenen s-Lauten befragen und sie programmieren – die Kugel wird die richtige Lösung anzeigen.



In dieser Phase vertiefen die Schüler ihre Kenntnisse und wenden sie an, indem sie beim Programmieren ihre Regeln zur Schreibung der s-Laute durch das Betätigen der Schalter umsetzen und abschließend die Maschine automatisch immer kontrollieren, ob sie richtig gearbeitet hat. Gleichzeitig motiviert die Faszination über die – zuvor noch als unmöglich machbar eingestufte – Maschine dazu, sich mit der Funktionsweise auseinander zu setzen.



Diese Motivation soll in die *Hausaufgabe* überfließen, in der die Schüler die innere Mechanik der geheimnisvollen Maschine auf **Texte und Materialien M5** skizzieren und ihre Vermutung über die Funktionsweise mit fünf selbst gewählten Begriffen überprüfen sollen.



Die Aufgabe zu lösen sollte der Klasse nicht allzu schwer fallen, da das grundsätzliche Verfahren durch die Hausaufgabenstellung vorgegeben, die Reihenfolge der Fragen bekannt geworden ist (dazu ist es sinnvoll, ihnen die Fragen des grauen Kastens auf **M4**₍₁₎ als Kopie auszuteilen) und die Vorgehensweise bei der Programmierung bereits starke Hinweise darauf liefert, dass mit den JA-/NEIN-Antworten immer Weichen für die Kugel gestellt werden. – Die Schüler müssen also lediglich den Weg der Kugel grafisch nachvollziehen.

2. Schritt: Entwicklung von Aufgabenstellungen



Lernziele:

- Die Schüler überprüfen und korrigieren ggf. ihre Überlegungen zur Funktionsweise der Maschine.
- Sie verstehen die einfache Mechanik, mit der die Maschine funktioniert, und erfahren, dass selbst komplizierte PCs auf dieser Basis arbeiten.
- In Partnerarbeit suchen die Schüler nach geeigneten Rechtschreib- und Grammatikproblemen, die analog zur s-Maschine in entsprechende Programme umzusetzen sind. Dabei setzen sie sich grundsätzlich mit sprachlichen Problemstellungen des Deutschen auseinander und überdenken insbesondere ihre eigenen Schwächen.
- Für die ausgewählten Problemstellungen erfassen sie das dem Programm zugrunde liegende Regelwerk.
- Als Hausaufgabe übersetzen sie die Regeln in die Skizze eines Programms.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Kreativer Grammatikunterricht: Sprachmaschinen - selbst
gebaut*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

