

Die Übersetzung in der Lehrbuchphase durch digitale Angebote wirksam unterstützen

Effiziente digitale Lernangebote in den einzelnen Phasen des Lateinunterrichts

von **Ann-Kathrin Giebe**

Ernst-Reuter-Schule Pattensen, latein-digital.de
lateindigital@gmail.com

Schlüsselwörter: Digitalisierung, Apps und Tools, learningApps, Kahoot!, Padlet, storyboardthat, mentimeter, Latein-Digital.de

Die Übersetzung - Kernstück und größte Hürde

Die Übersetzung ist das zentrale Element des Lateinunterrichts, stellt die Lernenden aber gleichzeitig vor eine sehr hohe kognitive Aufgabe. Der Prozess, der beim Übersetzen bei den Lernenden abläuft, umfasst gleichzeitig das Aktivieren des Wortschatzes, der gelernten Grammatikkenntnisse und insbesondere in der Lehrbucharbeit sogar die induktive Erschließung neuer Grammatikfelder sowie die Umsetzung des lateinischen Textes in eine adäquate deutsche Übersetzung mit anschließender Interpretation. Dies alles führt dazu, dass die Lernenden bereits häufig vor dem eigentlichen Übersetzen kapitulieren und schon früh Aussagen treffen wie „Übersetzen kann ich eh nicht“ oder „Ich verstehe den Text nicht“.

An diesem Punkt können digitale Anwendungen zielgerichtet eingesetzt werden, um den Lernenden die Vorerschließung zu erleichtern und damit die Motivation wiederzugeben, sich der genauen Übersetzung des Textes zu widmen.

Als Beispiel wählen wir die Lektion 8, 1 aus dem Lehrbuch *Campus A*. Wie in vielen Lehrwerken ist dem lateinischen Text eine kurze deutsche Einleitung vorgelagert, die zum Text hinführen soll. Der lateinische Text stellt mit 15 Zeilen und relativ kurzen Sätzen zu Beginn des Textes ein mittleres Niveau für die Übersetzenden dar. Der grammatikalische Schwerpunkt liegt auf der Einführung des v-Perfekts, und die Geschichte ist in eine Episode eingebunden, die insgesamt zehn Lektionen umfasst.

Digitale Angebote zur Unterstützung des Übersetzungsprozesses

Da in dieser Lektion kein Bild dem Text zugeordnet ist, wird es schwächeren Lernenden schwerfallen, sich ohne eine weitere Vorentlastung in die Textsituation einzufinden.

Hier bieten Tools wie *storyboardthat*, *Padlet*, *learningApps*, *Mentimeter* und *Kahoot!* gute Möglichkeiten, um den Vorerschließungs- und Übersetzungsprozess zu unterstützen.

Um eine für den Lehrenden und die Lernenden effiziente Möglichkeit der Nutzung der Anwendungen und Tools zu gewährleisten, sollten folgende Qualitätskriterien im Blick behalten werden:

- Welche Apps und Tools sind leicht in den Unterricht zu integrieren?
- Welche Möglichkeiten bieten die Anwendungen?
- Wie zeitintensiv ist die Erstellung der einzelnen Anwendungen?
- In welcher Phase können die Anwendungen eingesetzt werden?

Ergänzungsmöglichkeiten am Beispiel der Lektion 8, 1

In der nachfolgenden Tabelle findet sich nur eine Auswahl an zielgerichteten Apps und Tools, die regelmäßig Anwendung in meinem Unterricht finden. Eine vollständige Auflistung mit Anwendungsbeispielen finden Sie unter latein-digital.de. Dort werden auch weitere Tools, wie *learningsnacks*, *Quizizz*, *ZumPad*, *ThingLink*, *ExplainEverything* und viele mehr vorgestellt.

<https://www.latein-digital.de/übersicht-apps-und-tools--neu>

Anmerkung: Der Zeitfaktor beruht auf eigenen Erfahrungen mit den einzelnen Anwendungen.



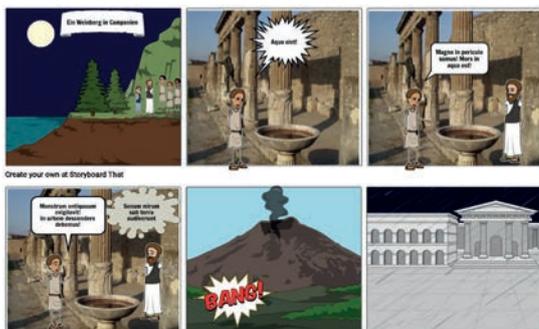


Abbildung 5: Comic erstellt über *storyboardthat*.

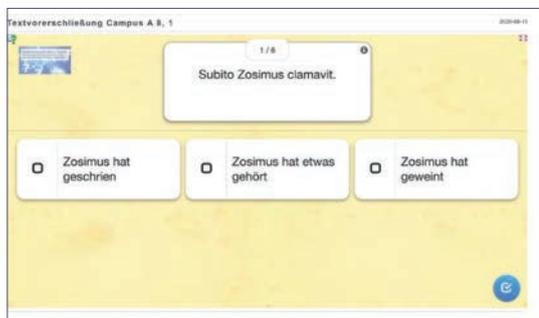
Im Anschluss an die Reaktivierung des Vorwissens kann ein Einstieg in den Text vorgenommen werden. Oftmals können die Lernenden beim ersten Lesen des lateinischen Textes aufgrund von geringem Wortschatz oder auch fehlender Vorstellung der historischen Situation keine adäquate Vorerwartungen an den Text formulieren.

An dieser Stelle setzt *storyboardthat* in Form eines selbstgestalteten Comics an, wobei eine visuelle Orientierung zum Text gegeben wird.

Durch den Comic wird deutlich, dass die beiden Jungen Marcus und Secundus mit einem bereits bekannten Sklaven (Zosimus) am Weinberg arbeiten und ohne deren Väter unterwegs sind. Der Inhalt des Textes wird dabei durch Sprechblasen oder Hinweise auf ein Minimum reduziert, wodurch alle Lernenden die Möglichkeit erhalten, den Textverlauf nachzuvollziehen.

Der gleiche Comic kann weiterhin während des Übersetzungsprozesses genutzt werden, um sich wieder in die Situation einzufinden. Auch im späteren Interpretationsprozess kann der Comic Anwendung finden, indem die Sprechblasen im Nachhinein mit deutschen oder lateinischen Zitaten gefüllt werden müssen.

Eine weitere Möglichkeit bietet *learningApps* an, auf deren Website man verschiedene Apps erstellen kann. Um die Vorerwartungen an den lateinischen Text nach einem ersten Lesen zu überprüfen, kann man beispielsweise eine App „Multiple-Choice-Quiz“ erstellen. Diese kann dann wie folgt aussehen:



Abbildungen 6 und 7: *learningApps* zum Textverständnis nach dem ersten Lesen.

Auch nach dem Übersetzungsprozess können *learningApps* genutzt, da man durch einen Lückentext das Textverständnis der Lernenden überprüfen kann.

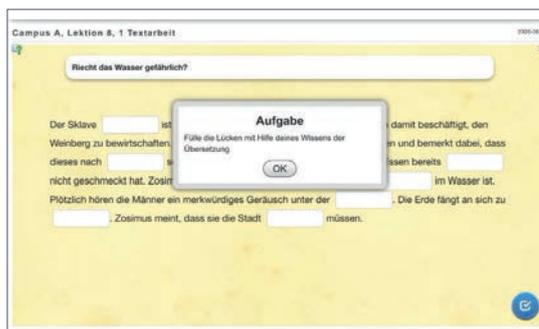


Abbildung 8: *learningApps* zum Textverständnis nach der Übersetzung.

Die Abfrage des Textverständnisses ist neben *learningApps*, bei denen das Arbeiten individuell verläuft, auch noch bei *Kahoot!* in kollaborativer Art möglich. Zusätzlich wäre die Möglichkeit gegeben, eine Binnendifferenzierung in Form von deutschen und lateinischen Textbeispielen einzubinden.

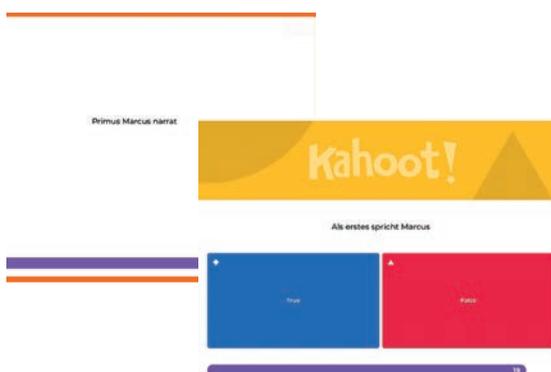


Abbildung 9: Binnendifferenziertes *Kahoot!*

Motivation und Effizienz

Die Beispiele zeigen, dass der Lehr- und Lernprozess also nicht nur auf den Bereich des reinen Grammatikübens oder der Vokabelabfrage digital begrenzt ist, sondern auch der Übersetzungsprozess von verschiedenen digitalen Elementen unterstützt werden kann.

Die Frage nach der gesteigerten Motivation lässt sich bei Einbettung digitaler Elemente in den Unterricht sehr leicht beantworten. Die Lernenden können viele der Anwendungen intuitiv nutzen und die Hemmschwelle, Übungen mehrfach zu wiederholen, bis das gewünschte Ergebnis von ihnen erzielt wird, wird gesenkt. So führt gerade das repetitive Element und die Mischung aus individuellem Lernen (*learningApps*, *learningsnacks*) und gemeinsamem (wettbewerbsartigem) Abfragen (*Mentimeter*, *Kahoot!*) dazu, dass ein höheres Lernengagement erzielt wird.

Der Zeitfaktor, den die Erstellung zusätzlicher digitaler Lernangebote in Anspruch nimmt (siehe Tabelle), kann dementsprechend dem Output der Lernenden gegenübergestellt werden. Wenn durch die Ergänzung der Lehrbuchtexte durch visuelle Anreize (*Padlet*, *storyboardthat*) und spielerische „Wettkampfübungen“ der große Schrecken vor der Übersetzung nicht nur entlastet werden kann, sondern das Fach Latein sich auch der Lebenswelt der Lernenden weiter annähert, dann können und müssen digitale Angebote in den Unterricht einfließen.

Literatur und Internetquellen

UTZ, C. / KAMMERER, A. / ZITZI, C. (Hrsg.): Campus A. Textband. Bamberg 2019: C. C. Buchner, 67.

Übersicht der Apps und Tools verfügbar unter: <https://www.latein-digital.de/uebersicht-apps-und-tools—neu> (Zugriff am 15.10.2020).

Weitere Anregungen für die Lehrbucharbeit und Mitarbeit am Padlet verfügbar unter: https://padlet.com/annkathrin_giebf0bk0s3gnxaw0mfe (Zugriff am 15.10.2020) oder unter <https://www.latein-digital.de/unterrichtsbeispiele> (Zugriff am 15.10.2020).