

**Ain Schams Universität
Pädagogische Fakultät
Curricula und Methodik Abteilung**



Zur Effizienz eines auf Sprach- und Rollenspielen aufgebauten Programms zum Lernen grammatischer Strukturen der deutschen Sprache durch Schüler der Experimental-Schulen

Magisterarbeit
Zum Erlangen des Magistergrades
Methodik und Didaktik der deutschen Sprache

Vorgelegt von
Rania Mohammed Abed Eltantawy

Betreut von

Prof. Dr. Nabil Kassem

Prof. an der deutschen Abteilung
der Pädagogischen Fakultät
der Ain Schams Universität

Prof. Dr. Amal Abdullah

Prof. an der Curricula und
Methodik Abteilung der
Pädagogischen Fakultät der
Ain Schams Universität

**Kairo
2010**



كلية التربية
قسم مناهج و طرق تدريس

فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية و لعب الأدوار في تعلم البنى النحوية للغة الألمانية لدى تلاميذ المدارس التجريبية

بحث مقدم للحصول على درجة الماجستير في التربية
مناهج وطرق تدريس اللغة الألمانية

اعداد

رانيا محمد محابد الطنطاوي

اشراف

أ.د. آمال محمد الله خليل

أ.د. نبيل محمد أبو الفتوح قاسم

أستاذ المناهج و طرق التدريس
كلية التربية - جامعة عين شمس

أستاذ علم اللغة الألمانية
كلية التربية - جامعة عين شمس

2010

Abstrakt

Name der Kandidatin: Rania Mohammed Abed Eltantawy

Titel der Arbeit: "Zur Effizienz eines auf Sprach- und Rollenspielen aufgebauten Programms beim Lernen grammatischer Strukturen der Deutschen Sprache durch Schüler der Experimental-Schulen".

Magisterarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Methodik und Didaktik des Deutschen als Fremdsprache

Problemstellung und Ziele der Arbeit

Das Problem der vorliegenden Arbeit liegt darin, dass die Lehrmethoden der Grammatikregeln im Anfängerunterricht in Ägypten mangelhaft sind. Infolgedessen sind die Schüler nicht in der Lage, die grammatischen Regeln richtig zu benutzen und in einem realen Dialogspiel zu verbalisieren. Somit setzt sich die vorliegende Arbeit das Ziel, einen Beitrag zum Lernen grammatischer Strukturen der deutschen Sprache durch Schüler der Experimental-Schulen zu leisten. Die Arbeit untersucht den Einfluss von dem auf Sprach- und Rollenspielen aufgebauten Programm beim Lernen grammatischer Strukturen der deutschen Sprache bei der Zielgruppe.

Ergebnisse der Arbeit

Durch die statistischen Behandlungen kam die Arbeit zu dem Ergebnis, dass die grammatischen Strukturen gelernt wurden, und die Verwendung von Sprach- und Rollenspielen einen positiven Effekt auf das Lernen grammatischer Strukturen der deutschen Sprache durch Schüler der Experimental-Schulen erzielt hat.

Schlüsselwörter: Grammatik, Spielen, Rollenspiele

مستخلص البحث

اسم الباحثة: رانيا محمد عابد الطنطاوي

عنوان البحث: " فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية و لعب الأدوار في تعلم البنى النحوية للغة الألمانية لدى تلاميذ المدارس التجريبية"

جهة البحث: قسم المناهج و طرق التدريس - كلية التربية - جامعة عين شمس

مشكلة البحث وأهدافه:

يعد علم النحو و قواعده من أهم علوم اللغة لأنه يهتم بدراسة المبادئ الأساسية للغة كصياغة مفرداتها و بناء الجمل و نظمها، وقواعد اللغة من أهم مقومات الإتصال اللغوي السليم؛ و تتنوع الطرق و الأساليب في تدريس قواعد النحو و التدريب على اتقان التراكيب النحوية إلا أنه بالنظر إلى واقع تدريس اللغة الألمانية نجد أنه لا يؤخذ في الإعتبار دور القواعد في تعلم اللغة وبالتالي القدرة على التواصل من خلال اللغة؛ ترتب على ذلك أن أصبحت القواعد مجرد رموز أو قواعد مبهمه يجتهد التلميذ في تعلمها مما أدى إلى نفور التلميذ من تعلم القواعد، و من هنا نشأت فكرة البحث الذي يهدف إلى تعلم البنى النحوية للغة الألمانية لدى تلاميذ المدارس التجريبية من خلال استخدام برنامج قائم على الألعاب اللغوية و لعب الأدوار.

نتائج البحث:

توصلت الباحثة إلى أنه يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية و الضابطة لصالح المجموعة التجريبية مما يدل على فاعلية البرنامج المقترح والقائم على استخدام الألعاب اللغوية و لعب الأدوار في تعلم البنى النحوية للغة.

الكلمات المفتاحية:

القواعد النحوية – الألعاب – لعب الأدوار

1. Problemstellung der Arbeit

1.1. Einleitung

Die Sprache ist ein Mittel der Menschen zum Ausdruck ihrer Gedanken und Gefühle. Hierzu ist die Sprache ein bedeutender Faktor der aktiven Reaktion mit der Umgebung. Darüber hinaus ist sie für Aktivitäten des Menschen sowohl durch Hören und Lesen als auch durch Sprechen und Schreiben zuverlässig. Die von Volkserfahrungen und Experimenten enthaltende Sprache gilt als wichtiges menschliches Kommunikationsmittel. Je kommunikationsfähiger der Mensch ist, desto anspruchsvoller werden Kunst und Zivilisation (vgl. Burfeind 2000:1184; Abdolmonem 1993:2).

In Folge der Globalisierung im Kommunikationsbereich wurde die Welt eine einzelne Einheit und der Fremdsprachenerwerb eine unverzichtbare Notwendigkeit. All diese Forderungen verlangen eine Generation von Lernern, die mit Anderen kommunizieren können, was ihnen ermöglicht, die Orts- und Zeitgrenze zu überschreiten und andere Kulturen in allen Bereichen mit anderen Kulturen in Kontakt zu treten. In Folge dessen scheint die Tendenz zum Lernen vielfältiger Fremdsprachen durch die Universität gegeben, die solche Bewegungen wie "das Fremdsprachenlernen für ein interkulturelles Verständnis" fördert. Die deutsche Sprache ist eine sehr verbreitete Fremdsprache in der Welt, da es ungefähr 100 Millionen oder mehr Muttersprachler gibt (Bülzingslöwen 2001:1 ff.).

Wegen der noch zunehmenden Bedeutung der Fremdsprache, setzte das ägyptische Bildungsministerium durch, dass Fremdsprachen im Allgemeinen und das Deutsche im Besonderen an gymnasialen Regierungsschulen gelehrt werden. In Experimental-Schulen und in zukünftigen Schulen fängt das Fremdsprachenlernen mit zwei Stunden wöchentlich an den Grundschulen an.

Als Kommunikationsmittel zwischen den Menschen enthält die Sprache vier wichtige Fertigkeiten das Hören, das Sprechen, das Lesen und das Schreiben. Jede Fertigkeit hat ihre eigene Teilfertigkeiten, die eine verbundene und verständige Einheit durch die Sprache repräsentieren.

Nach einer von Fischer erstellten Befragung bestätigen die Ergebnisse, dass Studierende nicht gut Deutsch sprechen. Die Studierenden, die erst an der Universität mit dem Lernen einer Fremdsprache anfangen, erklären, dass sie beim Lesen, Schreiben und Hören fortgeschrittene Kompetenzstufen erreichen, trotzdem können sie nicht gut Deutsch sprechen. Die Studierenden sind der Meinung, dass Grammatik- und Wortschatzlücken dafür verantwortlich sind. Daneben nennt Fischer weitere Gründe, die ein erfolgreiches Fremdsprachlernen hemmen, wie z.B. Ängste, sich im Unterricht auf Deutsch auszudrücken (vgl. Fischer 2007:1 ff.; Ahmed 2008:1191 ff.).

Die Grammatik ist ein wichtiger Teil der Sprachwissenschaft. Man kann durch Grammatik Wörter bilden, Sätze strukturieren und sie in Themen oder Abschnitten einsetzen, die zum richtigen Aussprechen und Schreiben beitragen.

Die Grammatikregeln sind ein wichtiges Mittel der sprachlichen Kommunikation, weil ohne Grammatik keine richtig kommunikative Situation stattfindet und es ansonsten zu Fehlern oder Missverständnissen kommen kann (vgl. Stoiber 2005:7; Sayd 2002: 57).

Die Lehrmethoden von Grammatikregeln und grammatischen Strukturen sind vielfältig (Butzkamm1993: 242). Eine dieser Methoden ist die Berücksichtigung der Ähnlichkeiten zwischen verschiedenen Sprachen. Der Lehrer kann auch die Lernfehler in der Unterrichtsstunde analysieren. Die Grammatikstrukturen können auch durch technische Figuren dargestellt werden. Durch Metaphern können die Grammatikregeln sinnlich verkörpert werden.

Kilp zeigt, dass Spiele schon Mitte der 70er Jahre in kommunikativ orientierten Methoden ihren Boom erlebt haben. Trotz allem scheint das Interesse am Spieleinsatz im Fremdsprachenunterricht bis zum heutigen Tag erhalten geblieben zu sein (Kilp2003:1 ff.).

Einecke versichert, dass Spiele der Eingang zum Fremdsprachenlernen sein können. Darüber hinaus darf der Lerner selbst diese Spiele verändern oder entwickeln. Aber die Wissenschaftler sollen erstens die Notwendigkeit in Betracht ziehen, dass grammatische Strukturen durch Spiele richtig gelernt und beherrscht werden können. Zweitens müssen sie die für das Lernen grammatischer Regeln passenden Spiele bestimmen (Einecke 2003: 4 ff.). Elmorsy und Ibrahim bestätigen, dass die Lernergruppen ihre Interessen und Neigungen ausleben dürfen. Das motiviert die Lerner zu gezielten pädagogischen Aktivitäten und entwickelt ihre Fähigkeiten (vgl. Elmorsy 1984:1; Ibrahim 1992: 9).

Durch Spiele wird die Kommunikation in den Lernergruppen gefördert. Deswegen konzentriert sich Kurtz auf die Kommunikation in der Gruppe einschließlich der Lehrpersonen. Auf diese Art wird die Schule ein Mittel zur Lernerentwicklung auf allen Seiten (Kurtz 2001:1f.).

Nach Bronhuper hat der Mensch von sich aus eine natürliche Aktivität zum Spielen, so wird eine aufgenommene gezielte Aktivität mit dem natürlichen Antrieb als selbst innerliches Motiv zum Lernen gelten (Bronhuper1995: 7 ff.) .

Darüber hinaus fördert der von Selbstaktivität erwartete Erfolg das ständige Lernen. Rebecca Rup meint, dass Spiele eine Technik bzw pädagogische Methode sind, die den Schüler in eine reale dynamische Situation versetzt. Diese Technik hängt auch von der Lerneraktivität und deren Einfluss auf die Wahl der Lernsituation ab (Rup1993: 43).

Sowohl Balkis und Marey als auch Salama erklären, dass Spiele für Erholung sorgen, die den Schüler zu einem in der Lernsituation sehr positiven

Teilnehmer machen. Deshalb kommt den gut geplanten und eingeordneten Spielen eine effektive und unverzichtbare Rolle beim Lernprozess zu, da sie den Schülern die Chance geben, gesund aufzuwachsen, da die Schüler ihre Spielneigung entladen können. Durch Spiele lernen die Schüler viele Informationen kennen und entdecken auch viele Tatsachen und Beziehungen und gewinnen daneben neue Begriffe, Fertigkeiten und wichtige Werte (vgl. Balkis/ Marey1987: 21; Salama: 2000: 91 f.).

Eine Studie von Mostafa und Slyman belegt, dass durch Spiele die Lehrperson klare Bildungsziele erfüllen kann z.B. Begriffe lehren, Fertigkeiten entwickeln und zum Lernen motivieren (Mostafa/ Slyman1986: 87). Der Schüler kann auch durch sprachliche Spiele das von jeder Lektion angestrebte Ziel bestimmen und deswegen seine Verhältnisse, Erkenntnisse, Fertigkeiten und Tendenzen berichtigen und entwickeln und dadurch seinen Erfolg sichern. Die selbige Korrektur fordert den Schüler zum zukünftig ständigen Lernen auf und hilft ihm dabei, seine Entscheidung im Rahmen von Lernfolgen zu treffen (Bronhuper1995: 7 ff.). Die sprachlichen Spiele helfen dem Schüler beim Wettbewerb, Teilnehmen, bei der Zusammenarbeit, Gedankenübertragung beim Umgang mit den Anderen, bei gegenseitigem Respekt, beim Selbstvertrauen und bei der Schülermotivierung (vgl. Mohamed 1995: 225; Elnaschef 1993: 77).

Durch Erlernen neuer Spiele schließt der Schüler neue Freundschaften und nimmt sich die Freiheit ohne Furcht vor Strafe. Dieses Gefühl ergibt sich, weil der Schüler durch Spiele von der "Schulunterdrückung" und dem Schweigen befreit wird. Darüber hinaus werden bestehende Unterschiede zwischen den Lernniveaus der Schüler aufgehoben (vgl. Mostafa 1997; Bell 1994: 108 ff.). Bachmann sagt, dass Spiele:

- einen positiven Effekt bei der dynamischen Aktivität der Gruppe haben.
- sprachvollständiges Lernen ermöglichen.

- den Schülern reale Kommunikationssituationen erlauben (Bachmann 2004: 2).

Kilp erklärt, dass die traditionellen Spiele auch eine besondere Bedeutung im Fremdsprachenunterricht haben. Der Rückgriff auf bereits bekannte Spiele wird damit begründet, dass sich die Schüler besser auf die Spielsituation konzentrieren können, wenn sie es mit einem gut bekannten Spiel zu tun haben (Kilp 2003: 1 ff.).

Für einen grammatischen Unterricht existieren weitere Bewertungsmethoden, die eine entscheidende Rolle beim funktionalen Sprachgebrauch spielen. Rollenspiele, Simulationen und mündliche Interviews besitzen sicherlich eine hohe kommunikative Authentizität (Schulz 1999: 1 ff.). Rollenspiele gelten als eine Art der Gruppenspiele, die einen Beitrag zum Grammatiklernen leisten können. Rollenspiele als spannende Methode hängen wesentlich von der gemeinsamen Lehrer- und Schülerteilnahme in Lernsituationen ab. Die Rollenspiele sind eine unverzichtbare pädagogische Methode für Schüler in der Anfangsstufe, da die abstrakte Kenntnis von lebendigen Situationen begleitet ist, was den Schülern dabei hilft, die Fremdsprache leichter zu erfassen und Grammatikregeln und-strukturen klarer zu verstehen. Durch eine szenische Situation werden die Personen und die Geschehnisse lebendiger verkörpert, was die Schülerinteressen und ihre Neigungen zum Spielen anregt. (vgl. Yunes 2000: 115; Tschirner 2004: 3)

Rollenspiele bieten außerdem eine spannende Methode beim Erlernen einer Fremdsprache sowohl bei den literarischen als auch bei den sprachwissenschaftlichen Aspekten.

Bezüglich der Rolle der Dramentexte im interaktionsförderenden Literaturunterricht bieten die Vorbereitung und Aufführung eines Bühnenspiels mehr Möglichkeiten zur Unterrichtsinteraktion (etwa

Werkinterpretationen, Regiekonzepte, Kontakt mit dem Publikum) (Bausch 2002: 2)

Elsenary versichert auch, dass durch eine Rollenspielsituation oder eine kleine Geschichte das Verstehen von Grammatikregeln insbesondere in der Anfangsstufe leichter und spannender wird. (Elsenary 1991: 70)

Kurtz unterscheidet zwischen dem Rollenspiel und der Improvisation. Als geeignetes Mittel für einen aufforderungsstarken Unterricht gibt die Improvisation eine zielsprachige Sprechgelegenheit. In einem auf die Improvisation aufgebauten Unterricht wird die Zielsprache frei, zweckentsprechend und kreativ benutzt. Im Gegensatz zum Rollenspiel, das vorher vom Lehrer oder von der Lernergruppe vorbereitet wird, werden die natürliche Augenblicklichkeit und die authentischen Sprechhandlungsprozesse durch Improvisation ins Klassenzimmer geholt. Das wird automatisch verbalisiert ohne das Schülergefühl, zum Sprechen gedrängt zu werden. Das gelingt mit fortgeschrittenen Schülern, die am wenigsten Mangel an sprachlichen Vokabeln oder Hemmungen an Sprachausdrücken haben. Im Gegensatz dazu sind Rollenspiele und Simulationen, die vorher durch die Lehrer oder Schüler vorgestellt werden, für niedrige Sprachniveaus und junge SchülerInnen geeignet (Kurtz 2001: 2).

Stefan bestätigt die Meinung, dass das Drama im Schulzimmer die Schülerdenkfertigkeiten und –stile glättet und das geschriebene Wort ein lebendiges Gefühl mitteilt, deshalb versichert Salim, dass das Drama als eine sehr effektive Lehrmethode gelten wird (vgl. Stefan 1989; Slym 1998).

Fadlallah erwähnt, dass die szenische Didaktik eine wirksame Rolle beim Erfüllen der kognitiven Ziele spielt, weil sie den Schüler in erster Linie in einen Lernprozess einbindet und Bildungsangewohnheit vermeidet (Fadlallah 2000: 32).

Im Feld der Grammatik versichert Saher, dass Rollenspiele das Erlernen von grammatischen Strukturen erleichtern und die vier Sprachfertigkeiten

entwickeln (Saher 1994:15). Die Szene führt zum Verstehen der Grammatikregeln und zum Erfüllen der Bildungsziele. Die szenische Methode zielt dabei hauptsächlich auf den Übergang der Lernfächer von engen zu befreiten und bewegten Feldern, die den Lehrprozess lebendiger machen, den Schüler von seiner Schüchternheit befreien und seine Aussprache verbessern. Da die szenische Methode die individuellen Unterschiede berücksichtigt, indem sie die Gruppenarbeiten immer fördert, kann sie die Lernziele sowohl in staatlichen als auch in privaten Schulen durchführen (Alkaod 1996: 150).

Im Folgenden fasst Eskander die Bedeutungen der Szenen zusammen:

1. Sie erregen die Aufmerksamkeit der Schüler an, die eine positive Rolle in der szenischen Situation in der Klasse spielen kann.
2. Sie haben einen bedeutenden Einfluss auf die Schülerinteressen, Sitten und ihre Neigungen zum Lernen.
3. Sie erlauben den Schülern, eine neue Fertigkeit wie die Soziale zu gewinnen und zu entwickeln, indem sie zusammen in Gruppen arbeiten, die Verantwortlichkeit der Gruppe tragen, ihre Meinung in einer ordentlichen Weise äußern und den Anderen von dieser Meinung überzeugen.
4. Sie motivieren die Schüler zur Forschung, die für szenische Situationen notwendigen Informationen zu finden.
5. Sie entdecken die unscheinbaren Fertigkeiten oder Schülertalente und helfen bei ihrer Entwicklung (Eskander 1992: 3).

Trotz des sicherlichen Erfolgs der szenischen Methode erwähnt Franke zwei Voraussetzungen dafür:

Erstens müssen die abstrakten Phänomene der Grammatikregeln in der Stunde vermittelt werden (Explikativer Grammatikunterricht). Zweitens müssen die Grammatikregeln mit dem Kommunikationsprozess verbunden werden. Die abstrakten Regeln sollen in konkreten Situationen hergestellt werden. (Kommunikativer Grammatikunterricht) (Franke 2003: 1 ff.).

Trotzdem wird die Beziehung zwischen Grammatiklehren und Sprachforschung in der Schule nicht in Betracht gezogen. Grammatik wird leider nicht als Lernmittel, sondern als Selbstzweck betrachtet; und das Hauptziel der deutschen Sprache geht verloren, nämlich die sprachliche Kommunikationsfähigkeit zu erlangen.

Heutzutage wird die Grammatik nur als Zeichen und Symbole verstanden, um deren Auswendiglernen sich der Schüler immer bemüht. Als Autorität in der Klasse erklärt die Lehrperson die Grammatik in ganz abstrakter Weise, was den Schülern eine Abneigung gegen Grammatiklernen einflößt. Sie betrachten die Grammatik als schweren und unklaren Aspekt der deutschen Sprache. Immer denken die Schüler an die Noten, weil sie der einzige Maßstab für ihr Sprachniveau darstellen. Deshalb lernen sie in erster Linie für das Jahrexamen. Sie üben die Grammatik, weil sie einen wesentlichen Teil der Jahresprüfung darstellt. Sie verlieren allmählich ihr Interesse am Beherrschen einer neuen Fremdsprache durch Lernen ihrer Grammatik. Angst vor Prüfung treibt die Schüler im Grammatikunterricht ständig zur Eile, weil sie sofort erkennen möchten, wie sie in Grammatik geprüft. Diese Ansicht ist mit der Institution Schule im Allgemeinen verbunden. Wenn die Schüler in die Schule gehen, glauben sie, dass die Schule nur ein Ort zum Lernen der Aufgaben und zum Bestrafen ist. Aber sie enthält viele andere positive Bedeutungen, die die Entwicklung der Schüler in vielerlei Hinsicht bezweckt. Diese pessimistische These haben viele Lehrer wegen der Verbreitung grammatischer Fehler beim Schreiben versichert, was zum Anlass dieser Studie geführt hat.

1.2. Problemstellung

Das Problem der vorliegenden Arbeit besteht darin, dass die Lehrmethoden der Grammatikregeln im Unterricht mangelhaft sind. Infolgedessen sind die Schüler nicht in der Lage, die grammatischen Regeln richtig zu benutzen und in einem realen Dialogspiel zu verbalisieren. Um dieses Problem zu behandeln, versucht die Arbeit eine Antwort auf folgende Fragen zu finden:

- **Welche Schwierigkeiten haben die Schüler der Experimental-Schulen beim Lernen grammatischer Strukturen der deutschen Sprache?**
- **Durch welches Lehr-Lernprogramm können die grammatischen Strukturen der deutschen Sprache entwickelt werden?**
- **Welche Effizienz hat die Realisierung des vorgeschlagenen Lehr-Lernprogramms zum Lernen grammatischer Strukturen der deutschen Sprache durch Schüler der Experimental-Schulen?**

1.3. Eingrenzung der Arbeit

Die vorliegende Arbeit beschränkt sich auf :

- die Schüler des ersten Schuljahres an der Vorbereitungsschule, da die Schüler zum ersten Mal die deutsche Sprache als zweite Fremdsprache in Experimental-Schulen lernen. In diesem Fall wird garantiert, dass die Schüler die deutsche Sprache vom Anfang an unter Einfluss des vorgeschlagenen Programms beherrschen werden und deswegen werden die statistischen Auswertungen durch objektive Ergebnisse versichert.

- die Experimental-Schulen, da sie das Lernen einer zweiten Fremdsprache an der Vorbereitungsschule bieten. In der Vorbereitungsschule sind die Schüler zwischen 12 und 15 Jahren alt. Deshalb gilt das Spielen als wesentliche Aktivität für die Schüler. Darüber hinaus ist die Freundschaft in diesem Alter ein neues Vorbild. Hier drückt die Sprache die Schülerbeziehungen und ihre persönlichen Eigenschaften aus.
- die Hauptstadt Kairo, da es viele Experimental-Schulen in Ägypten gibt, an denen Deutsch unterrichtet wird.

1.4. Zielsetzung und Begründung der Arbeit

Die vorliegende Arbeit zielt darauf ab, einen Beitrag zum Lernen grammatischer Strukturen der deutschen Sprache durch Schüler der Experimental-Schulen zu leisten. Für die Realisierung dieses Anliegens wird davon ausgegangen, dass Grammatiklernen nicht mehr als Selbstzweck, sondern als Mittel gilt, das zum Spracherwerb im Allgemeinen führt. Im Angesicht dieses Ziels werden die grammatischen Strukturen nicht mehr isoliert von den anderen Sprachteilen gelehrt. Solche grammatischen Strukturen sollen implizit und integrierend mit den vier Sprachfertigkeiten erworben werden. Deswegen basiert diese Arbeit wesentlich auf Sprach- und Rollenspielen als methodischen Aspekt, der ein spannendes und produktives Lernen garantiert und einen erfolgreichen Spracherwerb in lebendiger Weise gewährleistet.

1.5. Hypothesen der Arbeit

In der vorliegenden Arbeit sollen folgende Hypothesen untersucht werden.

1.5.1. Es sind abweichende Ergebnisse zwischen den Mittelwerten der Testgruppe im Vor- und Nachleistungstest bezüglich des Lernens grammatischer Strukturen der deutschen Sprache zugunsten des Nachleistungstests zu erwarten.

1.5.2. Es sind abweichende Ergebnisse im Nachleistungstest zwischen den Mittelwerten der Test- und der Kontrollgruppe bezüglich des Lernens grammatischer Strukturen der deutschen Sprache zugunsten der Testgruppe zu erwarten.

1.5.3. Es sind abweichende Ergebnisse zwischen den Mittelwerten der Testgruppe im Vor- und Nachleistungstest bezüglich des Lernens grammatischer Strukturen (Possessivartikel– Verbkonjugation – das Verb sein – das Verb möchten – Aussagesatz – die Entscheidungsfragen – W-Fragen) der deutschen Sprache zugunsten des Nachleistungstests zu erwarten.

1.5.4. Es sind abweichende Ergebnisse im Nachleistungstest zwischen den Mittelwerten der Test- und der Kontrollgruppe bezüglich des Lernens grammatischer Strukturen (Possessivartikel – Verbkonjugation – das Verb sein – das Verb möchten – Aussagesatz – die Entscheidungsfragen – W-Fragen) der deutschen Sprache zugunsten der Testgruppe zu erwarten.