

Christiane Metzger
Rolf Schulmeister
Heiko Zienert

Die Firma 1
Deutsche Gebärdensprache Do It Yourself
Grundkurs in Deutscher Gebärdensprache

2. überarbeitete Auflage

© 2006 SIGNUM Verlag
Schloßstraße 4, 23883 Seedorf, Germany
fon ++49 - (0) 45 45 - 79 10 56
fax ++49 - (0) 45 45 - 79 10 57
<http://www.signum-verlag.de>
<mailto:info@signum-verlag.de>
Cover: Katrin Hinrichs

ISBN-10: 3-936675-11-2
ISBN-13: 978-3-936675-11-5

INHALT

Vorwort	4
Autoren und Mitwirkende	5
Systemvoraussetzungen und Installation	6
Der Aufbau des Multimedia-Programms	7
Die Einführung in die Gebärdensprache	8
Die erste Lektion: Nonverbale Kommunikation	9
Lektionen 2 - 10: Gebärdensprache im Dialog lernen	10
Lektion 11	17
Das Wörterbuch	17
Lernen mit dem elektronischen Buch	18
Anhang	20
Übersicht über behandelte Themen	20
Bildnachweis für Bilder in der Einleitung	22

VORWORT

Das Programm „Die Firma 1: Deutsche Gebärdensprache Do It Yourself“ ist ein Grundkurs in Deutscher Gebärdensprache, der aus 11 multimedialen Unterrichtseinheiten in Deutscher Gebärdensprache besteht. Das Multimedia-Programm soll Kolleginnen und Kollegen, die mit Gehörlosen im Betrieb zusammenarbeiten, die Kommunikation mit ihnen erleichtern. Das Sprachlernprogramm richtet sich ferner an Personen, die auf den Gebieten der Erziehung, der Sozialarbeit oder der Rehabilitation Gehörloser tätig sind. Das Programm kann aber auch von Familienangehörigen, Freunden und Nachbarn gehörloser Personen genutzt werden, die einen leichten Zugang zur faszinierenden Welt der Gebärdensprache finden und so die durch die Sprache gesetzte Barriere zwischen Hörenden und Gehörlosen überwinden möchten.

Das Programm ist eine in mehrfacher Hinsicht innovative Lösung für das Lernen der Gebärdensprache und für den Fremdsprachenunterricht:

- Es bietet erstmalig eine Folge von Multimedia-Lektionen zum Lernen der Gebärdensprache in einem didaktischen Format, das über das Üben von einzelnen Gebärden hinausgeht, wie es von Lexika und Vokabeltrainern angeboten wird.
- Das Konzept des Lernprogramms basiert auf den Ergebnissen der modernen linguistischen Forschung zur Struktur und zu den Funktionen der Gebärdensprache. Soweit möglich wurde jedoch vermieden, Fachbegriffe zu verwenden, um die grammatischen Erklärungen für Laien verständlich zu machen.
- Das Lernprogramm ist auch in didaktischer Hinsicht innovativ, insofern als es für den Sprachlernprozess das Konzept des Lernens durch Kommunikation in einem authentischen

Kontext wählt. Die Dialoge sind im Umfeld der gemeinsamen Arbeit und Kommunikation in einer Firma, einer Baukonstruktionsfirma, angesiedelt. Durch dieses einheitliche und realistische Szenario unterscheidet sich dieses Programm von vielen anderen Programmen zum Fremdsprachenlernen, die häufig der Methodik des programmierten Unterrichts folgen oder die sich, wenn sie Dialoge anbieten, in der Regel an den minimalen kommunikativen Bedürfnissen von Touristen orientieren.¹

AUTOREN UND MITWIRKENDE

Projektleitung, Konzept und Drehbuch

Christiane Metzger, Mitarbeiterin am Institut für Deutsche Gebärdensprache der Universität Hamburg

Dr. Rolf Schulmeister, Professor am Institut für Deutsche Gebärdensprache der Universität Hamburg

Heiko Zienert, Lektor am Institut für Deutsche Gebärdensprache der Universität Hamburg

Aufnahme, Beleuchtung und Digitalisierung

Rainer Schulz
Karsten Lipinski

Mitwirkende

Renate Dorn
Susanne Genc
Stefan Goldschmidt
Britta Harms

¹ s. Schulmeister, Rolf: Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. Theorie - Didaktik - Design. Addison-Wesley: Bonn, Paris u.a. 1996; 2. überarb. Aufl. Oldenbourg: München 1997.

Rolf Schulmeister
Oliver Wieben
Heiko Zienert

Dolmetscherin

Claudia Blume

Multimedia-Programmierung

Lars Kröger,
schulmeister & kröger GbR
Tschotscho Kettl,
Interface Design & Development

Danksagung

Wir danken Prof. Dr. Siegmund Prillwitz für die großzügige Unterstützung der Produktion, Thomas Hanke und Torsten Herbig für Hilfe und Beratung sowie Janna Gielnik, Lutz König und Pamela Sundhausen für ihre Hilfe beim Testen des Programms.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN UND INSTALLATION

Installation und Benutzung unter Windows

Sie benötigen als Mindestkonfiguration einen Pentium-Rechner mit mindestens 20 MB freiem Arbeitsspeicher und einem DVD-Laufwerk. Der Rechner sollte über einen Farbbildschirm mit entsprechender Grafikkarte verfügen. Als Software benötigen Sie QuickTime. Falls diese Software nicht auf Ihrem Rechner zur Verfügung steht, können Sie sie von der DVD aus installieren.

Starten Sie wie gewohnt Ihren Computer. Legen Sie die DVD in das DVD-Laufwerk ein. Das Programm startet automatisch. Falls QuickTime nicht auf dem Rechner installiert sein sollte, wird ein entsprechendes Installationsprogramm gestartet, und Sie werden gefragt, ob Sie QuickTime installieren wollen.

Installation und Benutzung auf einem Apple Macintosh

Sie benötigen als Mindestkonfiguration einen Apple Macintosh mit mindestens 20 MB freiem Arbeitsspeicher und einem DVD-Laufwerk.

Als Software benötigen Sie QuickTime. Falls diese Software nicht auf Ihrem Rechner zur Verfügung steht, können Sie sie von der DVD aus installieren.

Starten Sie wie gewohnt Ihren Computer. Legen Sie die DVD in das DVD-Laufwerk ein. Das Programm startet automatisch. Falls QuickTime nicht auf dem Rechner installiert sein sollte, wird ein entsprechendes Installationsprogramm gestartet, und Sie werden gefragt, ob Sie QuickTime installieren wollen.

DER AUFBAU DES MULTIMEDIA-PROGRAMMS

Das Programm umfasst eine Einführung in die Gebärdensprache, 11 Lektionen zum Lernen der Gebärdensprache und ein Wörterbuch mit ca. 650 Gebärdensprache:



Abb. 1: Inhaltsverzeichnis des Programms

Benutzerfreundlichkeit war das Ziel der Entwickler. Dies wird dadurch erreicht, dass Sie zum einen aus dem Inhaltsverzeichnis direkt zu einem der fünf Teile einer Lektion springen können: zum Dialog, zu den Grammatik-Erklärungen,

zu den Bemerkungen, zu den Übungen oder zu den Vokabeln einer Lektion.

Zum anderen sind alle wichtigen Funktionen zur Bedienung des Programms über eine Menüleiste am unteren Rand des Bildschirms erreichbar. Diese Leiste wird während des gesamten Programms gleich gehalten. Die Menüleiste bietet folgende Funktionen:

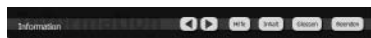


Abb. 2: Menüleiste

- Vor- und Rückwärtsblättern
- Zugang zur Hilfeseite
- Zugang zum Inhaltsverzeichnis des Programms
- Zugriff auf das Glossenverzeichnis des Programms
- Beenden des Programms.

Die Einführung in die Gebärdensprache

Das Einführungskapitel enthält ein kleines elektronisches Buch mit mehreren Abschnitten zu folgenden Themen:

- Zum Programm
- Was ist Gebärdensprache?
- Zur Grammatik
- Das Deutsche Fingeralphabet
- Gehörlosengemeinschaft
- Erziehung Gehörloser
- Berufliche Rehabilitation
- Bedienungshinweise

Die mit vielen Abbildungen illustrierte Einführung verfolgt zwei Ziele:

- Sie erklärt, was die Gebärdensprache ist, illustriert historische Fakten zur Gebärdensprache, erläutert die Bedeutung der Gehörlosengemeinschaft, beschreibt die Erziehung der Gehörlosen und zeigt Wege der

Rehabilitation auf.

- Sie erläutert den Aufbau der Lerneinheiten, die Bedienung des Programms und bereitet den Benutzer auf das Lernprogramm vor.



Abb. 3: Einleitung

Die erste Lektion: Nonverbale Kommunikation

Die erste Lektion behandelt Mimik und Körperbewegung. Dabei handelt es sich nicht um konventionalisierte Gebärden der Deutschen Gebärdensprache, jedoch um Elemente, die in der Gebärdensprache eine sehr wichtige

Rolle spielen. Die Filme zeigen Ihnen, was man mit Mimik und Körperbewegung bereits ausdrücken kann. Die erste Lektion unterscheidet sich deutlich von den folgenden zehn Lektionen. Sie konzentriert sich auf Mimik, den Ausdruck von Gefühlen und Bewegungen, auf die nonverbale Kommunikation als eine der Grundlagen der Gebärdensprache. Sie lässt den Benutzer den eigenen Körper entdecken, visuell und kinetisch, die Ausdrucksfähigkeit erproben und schärft die visuelle Wahrnehmung, das Erkennen von Gesichts- und Körperbewegungen. Der Anwender kann lernen, mit Händen und Bewegungen unterschiedliche Formen zu generieren, die zugleich geometrisch veranschaulicht werden.

Die erste Lektion umfasst folgende Abschnitte:

- Ausdruck des Gesichts (Mimik)
- Stellung und Bewegung des Kopfes, des Oberkörpers und der Hände

- Ausdruck von Gefühlen
- Formenbeschreibung mit den Händen.



Abb. 4: Übungen zur Mimik

Lektionen 2 - 10: Gebärdensprache im Dialog lernen

Die nächsten zehn Lektionen präsentieren grundlegende Aspekte der Gebärdensprache im Dialog. Die zehn Lektionen sind jeweils in fünf Abschnitte gegliedert:

1. Präsentation eines längeren **Dialogs**
 2. Erklärungen zur **Grammatik** der
- 10

Gebärdensprache

3. **Bemerkungen** zur Kommunikation in Gebärdensprache
4. **Übungen:** Erkennen und Produzieren von Gebärdensprache
5. Neues **Vokabular** der jeweiligen Lektion

Grundlage aller neun Lektionen sind kommunikative Situationen, in denen zwei oder mehr Personen miteinander ein Gespräch führen, Szenen oder **Dialoge** aus der Alltagskommunikation in Deutscher Gebärdensprache in einer betrieblichen Umgebung.

Den Szenen oder Dialogen folgen jeweils ein bis drei Seiten mit Erklärungen der grammatischen Elemente, die im aktuellen Dialog der betreffenden Lektion vorkommen, wobei die **Grammatik-Erklärungen** von weiteren Filmbeispielen begleitet werden.

Weitere Gesichtspunkte zur Gebärdensprache, zu kommunikativen Signalen

sowie zu Sitten und Normen der Gehörlosengemeinschaft werden in einem weiteren Teil durch **Bemerkungen** erläutert.

An die Bemerkungen schließen sich jeweils zwei Formen von Übungen und ein Verzeichnis mit den Vokabeln der jeweiligen Lektion an.

In jeder Lektion können Sie über die fünf Reiter am oberen Rand zu den jeweiligen Teilen der ausgewählten Lektion springen: Dialog, Grammatik, Bemerkungen, Übungen, Vokabeln.



Abb. 5: Reiter zur Navigation in den Lektionen 2 - 10

Der Dialog

Der Dialog besteht aus einer kurzen Szene, einer Konversation zwischen zwei oder mehr Menschen. Im Skript der Szene wechseln die Beiträge der

Partner ab. So können Sie auch die unterschiedlichen Sprachstile einiger Gehörloser kennenlernen. Um den Dialog lebendiger und interaktiver erscheinen zu lassen, wurde der Dialog in kleine Stücke aufgeteilt, die nacheinander ausgewählt werden können. Wählt der Benutzer ein Stück des Dialogtextes aus, erscheint unmittelbar der entsprechende Teil des Films.

Die Texte erscheinen immer auf der rechten Seite des Bildschirms unabhängig davon, in welchem Teil des Programms man sich befindet, im Dialog, in den grammatischen Erklärungen oder in den Übungen. Illustrationen und Filme erscheinen stets auf der linken Seite des Bildschirms. Sofern aus dem Text heraus Bilder oder Filme aufgerufen werden können, wird durch die Textfarbe angedeutet, dass der Benutzer auf den Text klicken kann.

Unterhalb der Gebärdenfilme befinden sich Bedienungsknöpfe wie bei einem

Videorekorder, mit denen der Film jederzeit gestartet, angehalten oder bildweise vor- und rückwärts gespult werden kann. Auf diese Weise kann man die Gebärden und Szenen eingehend studieren.



Abb. 6: Filmfenster und Steuerungselemente

Die Bedeutung der Bedienungsknöpfe wird auf einer der Hilfeseiten erklärt: Die beiden Untertitelzeilen können Sie wahlweise ausblenden, um sich vollständig auf die Filmsequenz zu konzentrieren. Die Filmsteuerung enthält folgende Elemente: Zum Anfang, Stop/Pause, Spielen, Schritt zurück, Schritt vor. Außerdem können Sie alle Filmsequenzen direkt nacheinander abspielen. Hilfreich zur eingehenderen Betrachtung von Filmpassagen, in den die Gebärden sehr schnell ablaufen, ist die Zeitlupenfunktion.



Abb. 7: Dialog

Die Filme werden unterhalb des Filmfensters doppelt untertitelt, einmal durch so genannte Glossen (eine Art buchstäblicher Wiedergabe der Gebärdenfolge, in denen die lautsprachliche Entsprechung der Gebärden wiedergegeben wird) und zum anderen durch eine Übersetzung in deutscher Lautsprache. Beide Formen der Übersetzung sind mit dem Film synchronisiert und können unabhängig voneinander ausgeblendet werden. Die beiden Knöpfe zum Vor- und Rückwärtsspulen des Films erlauben es, rasch zu einem bestimmten Stück der Gebärdenkommunikation zu springen.

Klickt man auf eine der Glossen im Feld mit der Glossenumschrift rechts unten im Bild, so öffnet sich ein weiteres Fenster: In ihm erscheint die Gebärde zum ausgewählten Begriff in der Zitationsform (einer Art Grundform ähnlich eines Lexikoneintrags). Dies ist deshalb sinnvoll, weil die Gebärde in der kommunikativen Szene u.U. nicht

klar zu erkennen sein kann oder weil sie durch die Verwendung im kommunikativen Kontext in leicht abgewandelter oder gebeugter Form auftritt.



Abb. 8: Gebärde in Zitationsform

Der Dialog bettet die Gebärden in einen kommunikativen Kontext ein. Die Gebärden treten also nicht vom Kontext isoliert auf und müssen deshalb auch nicht ausschließlich isoliert gelernt werden. Die Situierung der Gebärden in Szenen soll das Behalten und den Transfer beim Lernen unterstützen. Um die Gestalt der Gebärden unabhängig von der szenischen Situation studieren

zu können, haben wir die Möglichkeit geschaffen, jederzeit aus dem Dialogtext heraus die Zitationsform aufrufen zu können. Während das Fenster mit der Zitationsform offen ist, kann man durch Anklicken weiterer Glossen die jeweiligen Gebärden aufrufen, ohne das Fenster schließen zu müssen.

Wenn Sie aus der Menüleiste die Option **Glossen** aufrufen, erhalten Sie zusätzlich zur Zitationsform eine alphabetische Liste von Begriffen, in diesem Fall geordnet nach der Glosenumschrift, während im allgemeinen Wörterbuch die Ordnung nach der lautsprachlichen Übersetzung erfolgt:



Abb. 9: Verzeichnis mit sämtlichen Glossen

Durch Tippen eines Buchstabens oder mehrerer Buchstaben können Sie schnell einen gewünschten Begriff erreichen.

Grammatische Erklärungen

In diesen Abschnitten jeder Lektion werden die basalen grammatischen Elemente des Skripts der Szene erläutert: z.B. der Gebrauch von Zahlen und Uhrzeiten, das Fingeralphabet, die Zeitlinie in der Gebärdensprache, der Gebrauch der Personalpronomina, verschiedene Satzformen, die Nutzung des Gebärdensraums, die Referenzen auf Personen und Orte und die Richtungsverben.

Die Grammatik-Erklärungen nehmen sukzessive in ihrem Schwierigkeitsgrad zu und bauen insgesamt sinnvoll aufeinander auf. Auf diese Weise präsentieren alle Lektionen ein relativ umfassendes Bild von der Grammatik der Deutschen Gebärdensprache. Innerhalb der grammatischen Erklärungen sind wiederum Filmbeispiele eingestreut, die die erläuterten Prinzipien illustrieren sollen.



Abb. 10: Grammatik

Bemerkungen

Auf die grammatischen Erklärungen folgen Exkurse, „Bemerkungen“ genannt, die weitere sprachliche Informationen sowie generelle Aspekte der kommunikativen Funktionen der Gebärdensprache in sozialen Situationen erläutern. Hier erfährt der Anwender, welches Kommunikationsverhalten und welche Signale es in gebärdensprachlicher Interaktion gibt.

Die Übungen

Am Ende eines jeden Kapitels werden eine Reihe von Übungen angeboten. Es gibt zwei verschiedene Formen von Übungen, die zum Ziel haben,

- das Erkennen von Gebärdensprache zu schulen und
- die eigene aktive Produktion von Gebärdensprache zu fördern.



Abb. 11: Übung

Im ersten Übungstyp werden Gebärdensätze ohne eine Übersetzung in die Lautsprache präsentiert. Sie sollten

versuchen, den Inhalt des Gebärdensatzes zu verstehen. Erst wenn Sie dieses versucht haben, sollten Sie den Lösungsknopf drücken, woraufhin eine Glossenumschrift und eine Lautsprachübersetzung des Gebärdensatzes erscheint.

Im zweiten Übungstyp verfährt das Programm umgekehrt: Wir präsentieren Ihnen einige lautsprachliche Sätze, und Sie sollten versuchen, diese Sätze in Gebärdensprache wiederzugeben. Erst nachdem Sie dies ernsthaft versucht haben, sollten Sie den Lösungsknopf drücken, um sich den Film mit der korrekten Gebärdensequenz anschauen zu können.

Vokabular

Dieser Teil einer Lektion präsentiert die im jeweiligen Dialog benutzten neuen Vokabeln, die hier losgelöst von der Szene memoriert werden können. Durch das Klicken auf die Buchstaben links unten kann man zu den entspre-

chenden Einträgen der Vokabelliste springen. Alle Begriffe und Gebärden, die in den Lektionen 2 bis 11 vorkommen, wurden ins Wörterbuch aufgenommen, das über das Inhaltsverzeichnis jederzeit erreichbar ist.

Lektion 11

Die elfte Lektion unterscheidet sich von den Lektionen 2 bis 10. Sie beinhaltet weder grammatische Erklärungen noch Bemerkungen oder Übungen. Es werden keine neuen grammatischen Phänomene, sondern vielmehr noch einmal die bekannten, in den vorhergehenden Lektionen behandelten grammatischen Themen in einem neuen gebärdensprachlichem Kontext gezeigt. In dieser Lektion können Sie bereits Gelerntes wiedererkennen und üben.

Das Wörterbuch

Das Wörterbuch, das von der ersten Programmseite mit dem Inhalts-

verzeichnis aus aufgerufen werden kann, umfasst alle Gebärden, die in den elf Lektionen vorkommen, geordnet nach den korrespondierenden Begriffen in der Lautsprache in alphabetischer Reihenfolge. In der zweiten Spalte stehen die entsprechenden Glossen. Das gesamte Wörterbuch umfasst ca. 650 Gebärden. Die Filme zeigen die Gebärden in der bereits erläuterten Zitationsform.



Abb. 12: Das Wörterbuch

Durch das Klicken auf die Buchstaben links kann man zu den entsprechenden Einträgen der Liste springen.

LERNEN MIT DEM ELEKTRONISCHEN BUCH

Wie lernen Sie am besten die Deutsche Gebärdensprache mit diesem Multimedia-Programm?

- Sehen Sie sich in jeder Lektion zunächst den gesamten Dialog am Stück an. Hierzu können Sie die Funktion „von hier ab alle Filme abspielen“ aktivieren. Blenden Sie auf Wunsch die Untertitel aus.
- Achten Sie beim zweiten Durchlauf auf die Untertitel, insbesondere die Glossen.
- Falls gewünscht, spulen Sie den Film schrittweise vor und zurück und versuchen Sie dabei, die einzelnen Gebärden zu unterscheiden und sich zu merken.
- Klicken Sie auf die Glossen in dem Feld mit der gesamten Glossenum-

schrift auf der Bildschirmoberfläche rechts unten, wenn Sie die Zitationsform einer Gebärde sehen wollen.

- Nachdem Sie die Abschnitte einzeln durchgearbeitet haben, schauen Sie sich bei Bedarf den gesamten Dialog noch einmal im Zusammenhang an. Blenden Sie auf Wunsch wieder die Untertitel aus.
- Haben Sie den Dialog durchgearbeitet, lesen Sie die Grammatik-Erklärungen.
- Danach versuchen Sie sich an den Übungen. Falls Ihnen die Übungen noch Schwierigkeiten bereiten, gehen Sie zurück zum Dialog und studieren Sie die Gebärdensprache im Dialog etwas intensiver.
- Überprüfen Sie im Vokabelabschnitt der jeweiligen Lektion, ob Sie sich die neuen Gebärden in dieser Lektion erfolgreich merken konnten.

Die Gliederung des Programms in Lektionen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad bedeutet keineswegs, dass der Benutzer wie im Programmierten Unterricht oder in klassischen Computer-Based Trainings an eine starre Folge von Bildschirmen gebunden ist, die er nacheinander abzuarbeiten hätte. Die Navigation ermöglicht jederzeit ein freies Wandern zwischen den Lektionen und Abschnitten in den Lektionen.

Die eigentlichen Lernsituationen sind als Szenarios arrangiert: In ihnen findet Lernen in einem authentischen kommunikativen Kontext statt, im Alltagshandeln in der Firma. Die Gebärden kommen in einer lebendigen Kommunikation vor und müssen in dieser erkannt werden. Gebärdensprachlernen nimmt damit einen ganz anderen Charakter an als beim Lernen von Einzelgebärden mit einem Lexikon oder einer Sammlung von Gebärden.

Dieses Konzept, das in Multimedia-Programmen für das Fremdsprachenlernen bei Lautsprachen bereits bekannt, verbreitet und erprobt worden ist, wird hier erstmalig auch für die Gebärdensprache umgesetzt. Das ist ein Novum und zugleich eine anspruchsvolle Programmatik.

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf der DVD „Die Firma 1: Deutsche Gebärdensprache Do It Yourself“ und wünschen Ihnen viel Erfolg beim Lernen mit dem Programm.

Christiane Metzger
Rolf Schulmeister
Heiko Zienert