

## **Zu Konzeption und Grundlagen der Imperator-App:**

Die Grundlage der App bildet eine Datenbank mit insgesamt 5720 Vokabeln. Sie wurde nach didaktischen und fachwissenschaftlichen Erkenntnissen zusammengestellt. Die lateinischen Wörter werden nach dem üblichen Verfahren präsentiert. In der Regel werden bei den Substantiven der Nominativ, der Genitiv und das Geschlecht angegeben, bei den Verben die Stammformen in Abkürzung oder, auf den Stufen für die Anfänger, auch ausgeschrieben geboten. Die Vokallängen werden durch einen Überstrich markiert, um eine korrekte Aussprache zu ermöglichen. Aus den vielen Bedeutungen eines lateinischen Wortes wurden die wichtigsten ausgewählt. Dabei wurden nach Möglichkeit euphonische Kriterien berücksichtigt.

### **1. Inhalt und Struktur der Datenbank**

Der Inhalt und die Struktur der Datenbank richten sich am schulischen und universitären Ausbildungsgang aus. Die Stufen I-IV enthalten den schulischen Basiswortschatz. In den Stufen I-II finden sich die ersten und die häufigsten 500 Vokabeln, in den Stufen III-IV weitere 1000 Vokabeln, mit denen alle Texte erschlossen werden können, die in der Schule üblicherweise noch gelesen werden. Die Auswahl und die Abfolge der Wörter in diesen Stufen orientieren sich an den elementaren Schullehrbüchern und der Wörterliste Adeo (s.u.).

Die Stufen V-IX enthalten den universitären Zusatzwortschatz. Die Stufen V-VII bieten die Vokabeln der leichten bis mittelschweren Autoren, die überwiegend im Bachelor-Studium gelesen werden (Caesar, Cicero, Sallust, Ovid, Vergil etc.), die Stufen VIII-IX umfassen die Wörter derjenigen Autoren, die heute zumeist dem Master-Studium vorbehalten sind (Horaz, Tacitus etc.). Die Auswahl und die Abfolge der Wörter auf diesen Stufen orientiert sich an der Wortkunde von Vischer (s.u.) und dem Kieler universitären Ausbildungscurriculum im Fach Latein.

Je nach den jeweiligen Anforderungen des Großen Latinums sollten von den Schülern und Studierenden die Stufen I-IV bzw. V auswendig gelernt werden. Mit Hilfe der Stufen I-V können die primären Prosaschriftsteller zu etwa 80 % verstanden werden. Mit Hilfe aller Stufen können die Texte aller Autoren, die im universitären Curriculum gelesen werden, zu etwa 95 % erschlossen werden.

### **2. Die didaktischen und fachwissenschaftlichen Grundlagen**

Die Unterschiede zu den vorhandenen Lernwortschätzen ergeben sich aus einem Impuls der Lernpraxis der modernen Fremdsprachen. Das Lernen von Wörtern wird im Wortschatz der Datenbank nicht allein wie üblich ausschließlich auf das Textverständnis abgestellt, sondern soll auch der Erschließung der antiken Welt dienen, wenn diese auch im Fall des Schullateins stark durch die Klassikertexte geprägt ist. Es finden sich daher auf manchen Stufen Vokabeln, die aus textstatistischen Gründen erst später oder überhaupt nicht hätten aufgenommen werden dürfen, die aber im antiken Alltag wichtig waren, ebenso wie sie es in unserem Alltag sind. Dementsprechend wurden viele Wörter von konkreten Dingen aus der bunten Lebenswelt hinzugefügt, während die Zahl der blutleeren, leicht abzuleitenden Abstrakta und Komposita gegenüber den traditionellen Lernwortschätzen reduziert wurde. Als Hommage an den Genius loci der Hafenstadt Kiel wurde ebenfalls jeder Stufe nach Möglichkeit der Name eines Fisches oder eines Seetieres beigegeben. Keiner fühle sich gezwungen, all diese Vokabeln zu lernen!

Bei der Zusammenstellung des Vokabulariums wurden folgende Hilfsmittel verwendet: K.E. Georges, Ausführliches Lateinisch-Deutsches Handwörterbuch, 8. Auflage von H. Georges, Hannover 1913; P.G.W. Glare (Hrsg.), Oxford Latin Dictionary, Oxford <sup>2</sup>1996; M. Leumann, Lateinische Laut- und Formenlehre, München 1977 (= Handbuch der Altertumswissenschaft II. 2.1); J. Morwood (Hrsg.), Pocket Oxford Latin Dictionary, Oxford <sup>2</sup>2005; C. Utz, Adeo. Wörterliste, Bamberg 2001; R. Vischer, Lateinische Wortkunde, Stuttgart 1977.

### **3. Das pädagogische Konzept**

Zum Lernen braucht es Motivation, die zu verschiedenen Zeiten auf verschiedene Weise hergestellt wurde und wird. Ein äußerer Impuls ist vor allem am Anfang wichtig, ehe der Lernerfolg und die gewonnenen Kenntnisse zur intrinsischen Motivation des Lernenden führen und sich das Lernen zu einem autonomen Prozess entwickelt. Die Lebenswelt der Schüler und Studierenden wird in zunehmendem Maß durch das Smartphone und seine Anwendungen geprägt. Man mag zu dieser Entwicklung persönlich stehen, wie man will, Tatsache bleibt, dass man junge (und auch alte) Menschen nur erreicht, wenn man an ihre lebensweltlichen Erfahrungen anknüpft. LernApps bieten hier gegenüber den vorhandenen Mitteln eine willkommene Möglichkeit, da sie spielerische Elemente in das Lernen einbringen können, die zur Motivation beitragen. Unsere LernApps schließen deswegen eine Quizversion ein, in der die aus der Spielwelt bekannten Belohnungssysteme dazu genutzt werden, um zum Lernen zu motivieren. Bei jeder Frage gibt es Punkte bzw. Münzen zu gewinnen, die bei zunehmender Schwierigkeit der Stufe und zunehmenden Fähigkeiten des Spielers immer mehr werden. Rangstufen bilden gewisse Marken, an denen der Spieler seinen Erfolg messen kann. Eine Duellfunktion kann genutzt werden, um durch den kompetitiven Charakter die Motivation der Lernenden zu steigern. In Verbindung mit der traditionellen Lernversion sind somit dem Benutzer alle Möglichkeiten an die Hand gegeben, um seinen Lernprozess individuell und angenehm zu gestalten.