

Nach dem Starten des Hauptmenüs erscheint die Liste der verfügbaren 10 Einheiten; nach jeweils etwa vier Lehrbuchlektionen kann man die Dienste solch einer Einheit in Anspruch nehmen. Die Inhalte der 10 Einheiten, E 1: Satzglieder als Wortgruppen, Wortfelder, Repetitionen, Konnektoren; E 2: Genetiv-Attribut, adjektivisches Attribut, KNG-Kongruenz, Hyperbaton; E 3: Perfekt und Imperfekt, Demonstrativpronomen, Possessivpronomen; E 4: AcI als satzwertige Wortgruppe, Infinitiv Präsens und Perfekt zum Ausdruck der Gleich- und Vorzeitigkeit; E 5: Partizip Präsens Aktiv, Partizip Perfekt Passiv, Partizipium coniunctum; E 6: ursprüngliches und abgeleitetes Adverb, adverbiale Bestimmung durch Adverb, präpositionale Wortgruppe, Ablativ, Gliedsatz, temporale, kausale und konditionale Adverbialsätze; E 7: Konjunktiv zum Ausdruck des erfüllbaren Wunsches, des unerfüllbaren Wunsches, der Nichtwirklichkeit, der Aufforderung; E 8: Formen des PPP und PPA., Abl. abs. als satzwertige Wortgruppe, Abl. abs. und Particinium coniunctum, Vor- und Gleichzeitigkeit des Abl. abs.; E 9: Die substantivische nd-Form, die adjektivische nd-Form mit und ohne esse, Dativ auctoris; E 10: Der Konjunktiv und die Zeitenfolge in innerlich abhängigen Gliedsätzen, die Konjunktion cum mit dem Konjunktiv, finale und konsekutive *ut*-Sätze.

Zu jeder Einheit gehört ein Informations- und Übungsteil. Im Informationsteil sind in knapper Form die wesentlichen Daten zum jeweiligen Phänomen in sehr differenziertem Druckbild (normal, fett, Farben: blau, schwarz, grün, rot) aufgelistet, öfters wird auf die Grammatik zu ARCUS verwiesen. Im Übungsteil (zu jeder Einheit gehören 25 bis 40 Übungen!) liegen die Vorzüge des Programms, wobei man gleich hinzufügen muss, dass er nichts enthält, was nicht auch in gedruckten Übungsmaterialien zu finden wäre, eher weniger, was die Vielfalt und Abwechslung der Übungsformen betrifft. Wenn es ein Plus gibt, dann liegt es darin, dass (manche) Schüler sich durch den Computer eher motivieren lassen als durch gedrucktes Übungsmaterial, außerdem gibt der Computer sogleich die Rückmeldung, ob eine Antwort richtig oder

falsch ist, ferner teilt er nach einem Arbeitsgang eiskalt mit, wie viele Antworten erwartet, wie viele gegeben, wie viele richtig und falsch waren („51 von 206 möglichen Punkten“) und in welcher Zeit auf die Sekunde genau das alles passierte. Der Computer tritt schließlich in einen Dialog mit seinem Benutzer: er lobt („Bravo, du hast diese Übung richtig gelöst!“), fordert bei einem Fehler zu einem weiteren Versuch auf, nennt bei Wissenslücken die Seiten in der Grammatik, die nachzuarbeiten sind, und besteht darauf, ein Ergebnis zu kontrollieren und die Lösung ggfs. anzuzeigen - das geschieht alles seriös ohne die üblichen Mätzchen wie Bildexplosionen oder Hurragepiepse.

ARCUS (Diesterweg) ist der Vorreiter unter den neuen Lehrbüchern bei der Nutzung des Computers; für Iter Romanum (Schöningh) ist ebenfalls eine spezielle Software angekündigt. Ich finde, die alten Sprachen tun gut daran, sich neue Lern- und Übungsformen durch solide konzipierte Software zu erschließen; dennoch niemand wird darin die Lösung aller Probleme sehen. Man darf gespannt sein, ob andere Verlag mit neuerschienenen Lehrbüchern (Cornelsen: SALVETE; Klett: OSTIA ALTERA; Buchners: FELIX; Oldenbourg: CURSUS CONTINUUS) diesen Schritt mitgehen, einige haben ja bereits Erfahrung mit Latein-Software. Ich kann mir gut vorstellen, dass das Vorhandensein solcher Software die Entscheidung der Fachkonferenzen für die Einführung eines neuen Buches wesentlich mitbestimmt.

JOSEF RABL

### *Dido auf CD*

Anlass war das fünfzigjährige Bestehen des österreichischen Bundesgymnasiums Tanzenberg, als *spiritus rector* wirkte der auch hierzulande nicht ganz unbekannt, rührige und ideenreiche Magister Ernst Sigot, singend, sprechend und spielend beteiligt waren viele Schüler und, als prominenter Prologus, der Bestsellerautor Michael Köhlmeier - bei dem wahrhaft fächer-, epochen- und grenzenüberschreitenden Projekt Dido & Aeneas.

Diese literarisch-theatralisch-musikalische Tour von der Antike über das Mittelalter bis in die Moderne liegt mittlerweile auf zwei CDs (mit

84seitigem Booklet) vor und kann jedem Freund der Antike, vor allem aber jedem Lehrer empfohlen werden, der seinerseits fächerübergreifende Projekte plant und nach Anregungen sucht, wie man die Schulfächer Latein und Griechisch samt ihren Inhalten einer großen Öffentlichkeit überzeugend präsentieren kann. Homer und Henry Purcell, Euripides und Mozart, Tartini und Clementi, Schubert, Ungaretti, Ovid und - last not least - Vergil bilden ein starkes Team; Epengesang und Rezitation, Arien und Klaviersoli und eine Violinsonate wechseln in bunter Folge, und im Elysium, des bin ich sicher, lächelt Vergil.

PS: Bestellen kann man die CDs beim Bundesgymnasium Tanzenberg A 9083 Maria Saal, Tel. 04223-2209, Fax 04223-3413. Preis, einschließlich Versand: DM 60,00.

GERHARD FINK, Nürnberg

### Alte Welt auf CD-ROM

*Microsoft: Kulturen der Antike.*

In einer Minute hat Achill erzählt, was in der Ilias geschieht, Homer braucht dafür 16 000 Verse. Wir klicken mit der Maus auf „Start“ und hören vom Helden selbst den *plot* des großen Werkes, mit dem die europäische Literatur beginnt: Er spricht von seinem Zorn, von seinem Streik im Kampf um Troja, vom Tod des Freundes, für den er dann an Hektor grausam Rache nimmt. Statt Epos also bloße *action* für Analphabeten? Man sollte mit Hohn und Spott nicht vorschnell sein. Die Alternative zu dieser knappen, immerhin sachlich richtigen Information ist ja leider nicht die Lektüre des homerischen Textes auf Deutsch oder gar in griechischen Hexametern; die Alternative heißt noch weniger oder gar nichts wissen.

*Microsoft Kulturen der Antike* ist ein Multimedia-Produkt, es bietet neben Texten und Bildern, wie sie in jedem Sachbuch zu finden sind, auch das gesprochene Wort und kurze Filme, es ist ein Lexikon, das sich der Möglichkeiten des Radios und des Kinos bedient. Da neue Medien am Anfang meistens mehr mit stolzer Selbstdarstellung als fundiertem Inhalt prunken, erwartete

ich nicht allzu viel von dieser Scheibe, die nicht nur Griechenland und Rom, sondern auch Ägypten, ja die alte Welt der Hochkulturen überhaupt zum Thema hat. Die Skepsis wurde von einigen Filmen schnell bestätigt, die inhaltlich belanglos sind. Im ganzen aber ist das multimediale Werk trotz mancher Schwächen doch erstaunlich gut gelungen, wenn man annimmt, dass es für Schüler gedacht ist oder auch für Erwachsene, die sich einen ersten Einblick in die Kulturen des Altertums verschaffen möchten.

Nicht nur die Fülle der (freilich sehr kurzen) Informationen überrascht, sondern auch das Bestreben der anonymen Verfasser, Zusammenhänge und Begründungen anzugeben. Der Leser-Hörer-Betrachter lernt das Pantheon nicht nur von außen und von innen kennen, er erfährt auch, warum die Römer ein solches Gebäude überhaupt bauen konnten; er sieht nicht nur ein Bild der Tiberinsel, auf der die Römer dem Äskulap einen Tempel errichteten, sondern auch das Heiligtum in Epidauros, von wo der Gott in Gestalt einer Schlange nach Rom gebracht worden war, es fehlt auch nicht der Hinweis darauf, dass das Krankenhaus auf der Insel die Tradition des Ortes bis heute weiterführt.

Immer wieder wird das Fortleben der Antike, die Gegenwärtigkeit des Vergangenen vorgeführt. In den Berichten über Forscher wie Champollion, Evans, Schliemann werden Geschichte und Archäologie zum Abenteuer, ein historischer Film über Howard Carters Entdeckung des Tutanchamun-Grabes macht uns zum Augenzeugen einer Sensation, die Freilegung der in Herculaneum gefundenen Skelette fasziniert nicht nur den kindlichen Betrachter. Die Nähe zum „Edutainment“ mag man als Kinderkrankheit verstehen - oder als pädagogischen Glücksfall, auch wenn die Selbstvorstellung der griechischen Götter doch allzu operettenhaft ausgefallen ist.

Am besten werden die Möglichkeiten des neuen Mediums genutzt, wenn Filme modellhaft vorgeführt, was auch mit vielen Worten nicht anschaulich erklärt werden kann: Filme über die Technik der griechischen Vasenmalerei, über den Pyramidenbau, über antike Schiffe.