

# G.2 Spielebasiertes Lernen

## Beiträge Montag und Dienstag

### Welche Rolle hat das Spielen beim Lernen der Fremdsprache

Frau Gülsüm Bayan Yılmaz<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi*

#### Welche Rolle hat das Spielen beim Lernen

Das Spiel ermöglicht es den Menschen, ihre Umgebung und die Welt zu erkunden, sich zu entwickeln und Kontakte zu knüpfen, indem sie bestimmte Fähigkeiten erwerben.

In Klassenzimmern mit einem lehrerzentrierten traditionellen Bildungsansatz ist der Grad der Interaktion von Einzelpersonen untereinander und mit den Lehrer\*innen aufgrund der passiven Präsenz innerhalb des Unterrichts recht gering.

Mit der Entwicklung der Technologie wurde angenommen, dass mehr Interaktion und Kommunikation in die Bildung einbezogen werden sollten, indem Lehrmethoden benötigt werden, die die Schüler\*innen in den Mittelpunkt stellen und sie aktiv machen, um deren intrinsische Motivation zu erhöhen.

Wir können Lernspiel als ein Spiel definieren, das auf der Grundlage eines Computersystems wie Videospiele, Computerspiele und Handyspiele gespielt werden kann, das den Schüler\*innen Lerngewinne, Motivation, Erfahrung und einige Fähigkeiten vermittelt und ihre akademische und psychologische Entwicklung unterstützt.

In Anbetracht des Fremdsprachenunterrichts können wir argumentieren, dass das Interesse, die Aufmerksamkeit und die Motivation der Personen in diesem Prozess ihre akademischen Leistungen erheblich beeinflussen.

Das Lernen im Spiel ist ein sehr nützliches Element bei der Schaffung von Umgebungen, in denen die Fremdsprache für Aktivitäten im Lernprozess nützlich und sinnvoll ist.

Wenn die Schüler\*innen während des Fremdsprachenlernprozesses Spaß, Spannung und Motivation haben, wird der Inhalt des Kurses für sie aussagekräftiger und einprägsamer. Die umfangreiche und sinnvolle Verwendung der Spielanwendungen beim Erlernen von Fremdsprachen und ihre Integration in den Unterrichtsprozess wird die Qualität des Sprachunterrichts verbessern.

# Interaktion im DaF-Unterricht - spielerische Aktivitäten mit Genially

Frau Aneta Rylska-Juruś<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Piaristen - Lyzeum*

Die Lehrkraft kann keinen Unterricht allein durchführen. Sie ist auf die Kooperation der Schüler\*innen angewiesen, die natürlich ihre Perspektiven haben. Deshalb sind Rahmensetzende Übungen eine gute Alternative, um die Wechselbeziehung oder die Wechselwirkung auf der zwischenmenschlichen und auch auf der sprachlichen Ebene vorzubereiten. Das gegenseitige Vertrauen und die angenehme Arbeitsatmosphäre in der Gruppe sind Grundbausteine, auf denen wir ein Sprachtraining aufbauen können. Es geht nicht nur darum, zu sprechen, sondern auch sprachlich wirklich zu interagieren.

Wie kann es gelingen?

Ich möchte auf der Basis von neurodidaktischen Forschungsergebnissen von Marion Grein den gezielten Einsatz von innovativen Ideen der spielerischen Anwendung Genially im Deutschunterricht zeigen.

Die Teilnehmer\*innen:

- tauschen die Erfahrungen aus, wie man die Interaktion im Deutschunterricht mit Hilfe von digitalen Medien spielerisch gestalten kann,
- erkunden und simulieren innovative Lernspiele, die mit Hilfe der Anwendung Genially von mir erstellt worden sind,
- entwickeln selbst Lernspiele mit Hilfe der Anwendung Genially und planen die Einsatzmöglichkeiten im eigenen, regionalspezifischen Deutschunterricht ein.

# Story cubes im Unterricht zum Sprechen - spielerisch das Sprechen im Unterricht fördern und hemmungslos die KTN auf alle Ebene A1-C2 zum Wort bringen.

Frau Usha Krishnan<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Deens Academy (GI Bangalore)*

Es ist für die Lehrkraft immer eine Herausforderung, die KTN zum Sprechen zu bringen. In jedem Niveau besteht der Konflikt zwischen Sprechen und Hemmungen. Wie können wir als Lehrkräfte im Unterricht jedem die Möglichkeit bieten, zu Wort zu kommen, auf einer Art und Weise, die nicht nur neu und dynamisch ist, sondern auch einfach und die den Schülern hilft, ihre Hemmungen zu überwinden?

Story Cubes bieten Impulse an und eignen sich als Eisbrecher und jeder Spieler wird zum Erzähler. Die Aufmerksamkeit steigert sich und die Lernende lassen ihrer Fantasie freien Lauf. Darüber möchten wir unseren Workshop basieren. Wir haben Story Cubes im Unterricht auf alle Niveaus erfolgreich eingesetzt. Nicht nur Kinder in den Schulen, sondern auch Erwachsene in Firmen, haben ohne Grenzen und Hemmungen mitgemacht und sich dadurch einfach äußern können. Das Selbstvertrauen beim Sprechen hat sich erhöht.

Unser Workshop basiert auf die folgenden Fragen:

1. Was sind Story Cubes eigentlich?
2. Woher bekommen wir die / oder können wir die selbst basteln / oder online generieren?
3. Welche Formen von Story Cubes gibt es?
4. Wie benutzt man Story Cubes niveaugemäß im Unterricht? (A1 – C1)
5. Was kann man mit Story Cubes vermitteln? Zum Beispiel: Wortschatz, Grammatik Strukturen usw.

Diese werden wir mit Beispielen in unserem Workshop belegen und den Kolleg\*innen zeigen, wie einfach es ist, diese einzusetzen.

Studieren à la carte.

## Keine Lust auf Eintopf? Individuelle Lernmenüs in der universitären Lehre\*

Frau Réka Sámson<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Károli Gáspár Universität*

Jede Person lernt anders und hat andere Anforderungen an den Lernprozess, deshalb sind Lernpfade wichtige Bestandteile des modernen Unterrichts. Lernpfade sind strukturierte Wege, die selbstgesteuertes und individuelles Lernen bzw. binnendifferenzierten Unterricht ermöglichen. Selbstorganisation und die individuelle Förderung der Lernenden können auch durch Gamification, d.h. durch den Einsatz von spieltypischen Elementen in Lernkontexten gesteigert werden. Mittels Gamification kann man Studierende kognitiv, sozial und emotional stärker in den Lernprozess einbinden und so die Lernerfahrung motivierender gestalten. Viele verschiedene digitale Anwendungen bieten neue Möglichkeiten sowohl für selbstgesteuerte Lernformen als auch für gamifizierte Lernszenarien. Anhand konkreter (in der universitären Lehre erprobten) Beispiele wird gezeigt, wie sich der Ansatz des selbstgesteuerten Lernens mit dem Gamification-Lernansatz verknüpfen lässt und welche digitalen Medien bzw. Online-Tools uns zur Verfügung stehen, adaptive Lernpfade zu erstellen.

Und was steht konkret auf der IDT-Speisekarte? Gamifizierter Vorspeisenteller, Lernbegleitung mit marinierten Lernplattformen, gebratene Lernschritt-Streifen mit Thinglink, differenzierte Lernweg-Medaillons an heller Symbaloo-Sauce, individuelle Lerninhalte in Genially gebraten, Punktesystem-Steak mit frischen Badges, Level und Ranglisten gratiniert und andere Köstlichkeiten erwarten Sie im Workshop/in der Sektionsarbeit.

\*Das Konzept lässt sich auch in der Primar- und Sekundarstufe anwenden.

## Es muss doch nicht langweilig sein, im Deutschunterricht, oder... ;)

Frau BARBARA Chyłka<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Goethe Institut K, <sup>2</sup>Haus der Deutsch- Polnischen Zusammenarbeit

Wir - Barbara Chyłka und Elżbieta Wydra - sind ein TIK-Freak-Team, engagierte Deutschlehrerinnen, die lebensnah unterrichten und einen projektbezogenen Unterricht bevorzugen.

Wortschatz, Grammatik verpackt in Themen, die heute interessant, spannend für Jugendliche und dazu nachhaltig sind. Z.B. Kostet mein Smartphone wirklich nur Geld?

Die von uns vorgestellten Aktivitäten zeigen, dass es keine schwierigen Themen im DaF/DaZ gibt. Man muss nur richtige Fragen stellen.

Deshalb möchten wir zusammen einen Workshop für Deutschlehrende aus aller Welt machen und diese mit unserem Engagement anstecken, Freude bereiten und möglichst viele Ideen vorstellen.

Wie kann man Deutsch lebendig und nachhaltig lehren?

Die Helden der Bücher sind bunt, unterschiedlich, mal offen, mal geschlossen. So wie unsere Schüler\*innen und wir.

Das Buch als Anregung, wie man darüber sprechen kann.

Die Kinderbücher sind nicht nur für Kinder. Deren Inhalte sind voll von Problemen, die jeden betreffen, unabhängig vom Alter z.B. "Das kleine Wir" von Daniela Kunkel, "Elmar" von David McKee und "Der Regenbogenfisch" von Markus Pfister.

Unsere Präsentation beinhaltet Ideen für soziale und nachhaltige Projekte mit Kindern und Jugendlichen in der Schule und nicht nur. Wir zeigen die Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit einer Nichtregierungsorganisation. Durch die Arbeit mit den Büchern im Unterricht engagieren sich die Lernenden schneller, sind mehr bewusst, welche Probleme in lokaler Umgebung anzutreffen sind und versuchen diese durch Teilnahme an Projekten zu lösen.

Es muss doch nicht langweilig sein, im Deutschunterricht, oder... ;)

# Bewegung ist Abwechslung. Bewegung ist Unterstützung im Lernprozess. Bewegung bringt Spaß.

Herr Ralf Klimt<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Goethe Institut Kraków*

Bewegung im DaF-Unterricht hat eine lernbegleitende und eine lernerschließende Funktion. In einer kurzen Präsentation wird die Bedeutung von Bewegung für den Lernprozess theoretisch dargelegt und die beiden Bereiche unterschieden und erläutert. Zuerst wird aufgezeigt, wie Bewegung als lernbegleitende Maßnahme praktisch in den Unterricht integriert werden kann. Danach werden die Methoden praktisch gezeigt und erprobt, mit denen man Lexik, Grammatik und auch landeskundliche Aspekte im Unterricht bewegend erfahrbar macht. Dabei wird den Fragen nachgegangen: Warum soll man Bewegung in den Unterricht integrieren? Welchen Mehrwert erzielt die Lehrkraft gegenüber "klassischen" Übungen im Sitzen? Welche Methoden lassen sich für welches Lernziel einsetzen? Wie lassen sich die Lerninhalte durch Bewegung erfahrbar machen?

Der theoretische Teil umfasst ca. 10 Minuten. Der Workshop-Teil ca. 80 Minuten. Die Teilnehmerzahl sollte auf max. 30 TN beschränkt sein.

# Das Unterricht –Intellektuelles Spiel

## Thema: MEINE REPUBLIK - AZERBAIDCHAN

### „Ein intellektuelles Spiel in Form des Wissenswettbewerbs „Mən Azərbaycanlıyam“ der aserbaidchanischen Fernsehprogramme

Frau Namaz Manafov<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Mingetschewirische Staatliche Universitet*

Da sich Globalisierungsprozesse und Integrationstrends beschleunigen, nimmt die Bedeutung von Fremdsprachenunterricht zu.

Ich versuche, dass meine Studenten sich über die Werte unseres Volkes und seine Errungenschaften auf Deutsch unterhalten und andere darüber informieren können. Außerdem sollen sie die Möglichkeit haben, Ideen und Übersetzungen in der Fremdsprache auszutauschen. Deshalb nutze ich neben den Standardvorlesungsformaten im Deutschunterricht auch andere nicht standardisierte Vorlesungsformate, wie die Diskussion, die Konferenz und das Spiel.

Die Lehre des Themas "Meine Republik-Aserbaidchan" führe ich in Form eines Spieles, als ein Wissenswettbewerb durch. Ich stelle den Student\*innen verschiedene Fragen über die Geschichte unserer Republik, ihres reichen kulturellen Erbes und Fragen zur Aktualität. Mein Hauptziel ist die Republik Aserbaidchan den Student\*innen näher zu bringen, damit sie sich ihr näher verbunden fühlen.

Am Ende des Spieles "Meine Republik-Aserbaidchan" registriere ich die Fähigkeiten der Student\*innen und gebe ihnen als Hausaufgabe ein kurzes Essay zu verschiedenen Themen, die im Spiel angeschnitten worden sind. Diese werden objektiv bewertet.

Diese ungewöhnliche Unterrichtsform stößt bei Student\*innen auf Interesse und ermutigt sie, die Deutsche Sprache besser zu lernen.

# Bewegtes Lernen der Landeskunde (durch IKT)

Frau Monica Pena<sup>1</sup>

<sup>1</sup>EOI

Kulturelle Aktivitäten im Freien können nicht nur Corona-freundlich sein, sondern sind auch eine ideale Möglichkeit, durch Gamification und IKT bewegtes Lernen der Landeskunde zu fördern. Z.B ist Ostern eine wichtige deutsche Traditionen. Da bietet sich eine Schnitzeljagd mit QR-Coden als eine gute Gelegenheit, Wortschatz und Bräuche des Festes im DaF Unterricht spielerisch zu lernen. Darüber hinaus kann diese kulturelle Aktivität an zahlreiche Traditionen oder Themen angepasst werden.

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ schrieb Friedrich Schiller in seinen Briefen „Über die ästhetischen Erziehung des Menschen“. Das Spiel aktiviert eine Kombination von kognitiven, sozialen und emotionalen Prozessen, die den Lernenden erlauben, das Gelernte besser zu behalten und eine kooperative Lernerfahrung zu erleben. Wenn eine Aktivität im DaF Unterricht das Spiel noch mit Bewegung kombiniert, wird das Lernen verstärkt, indem der gesamte Organismus beteiligt wird. Die Lernenden erfahren eine Steigerung ihrer Aufmerksamkeit und Konzentration und ihres Reaktionsvermögen, denn ihre Nervenzellen im Gehirn werden durch die vermehrte Versorgung mit Sauerstoff aktiviert.

Ziel unseres Beispiels ist es , dass alle den gleichen Preis am Ende gewinnen: Ostereier finden alle! In anderen Jahreszeiten oder bei anderen Themen können sich die Lehrkräfte andere kreative Belohnungen ausdenken. Teamarbeit darf natürlich nicht fehlen, da wir soziale Wesen sind, die mit unseren Partner\*innen besser lernen.



# "Reisen durch DACHL - Länder"

Frau Joanna Paciecha<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Polskie Stowarzyszenie Nauczycieli Języka Niemieckiego*

Das Projekt "Reisen durch DACH-L Länder" besteht aus drei kleineren Projekten besteht. Mit der Präsentation beginnt die Autorin des Projekts Małgorzata Bubik. Sie stellt allgemeine Ziele, die Methoden und die Realisierung dar und beschreibt das erste, älteste Projekt über Deutschland. Dann stellt Alina Konior den zweiten Teil des Projekts über Österreich dar. Und zum Schluss präsentiere ich den dritten Teil "Schweiz-Kantonenland czyli wędrówka po Kantonach". Das Projekt Über die Schweiz ist für Schüler und Schülerinnen der Oberschule vorgesehen: Alle Etappen und das Finale sind nur online. Mit dem digitalen Projekt möchten wir die Jugendlichen darin unterstützen, ihre Medienkompetenzen auch für das Sprachenlernen zu nutzen und so ihre Lernmotivation zu steigern und die Lernenden zu mehr Aktivität zu bewegen. Das Projekt ist sowohl für Schüler als auch für ihre Lehrer von Bedeutung. Im Projekt erkunden die Schüler und ihre Lehrer die Schweiz auf spielerische Art und Weise. Mithilfe aktueller Online-Tools haben wir vor, bei den Lernenden Interesse am Deutschlernen zu wecken und Lehrenden zu einem kreativen Engagement zu motivieren.

Alle drei Projekte haben sich das Ziel gesetzt, den Studierenden die Möglichkeit zu geben, Deutschland, Österreich und die Schweiz auf verschiedene Art und Weise zu erkunden und machen die Studierenden auch ein wenig „neugieriger“ auf das Reisen, in der realen Welt.

## "Reisen durch DACHL - Länder"

Frau Małgorzata Bubik<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Polskie Stowarzyszenie Nauczycieli Języka Niemieckiego*

In der Zeit der Corona-Krise ist uns bewusst geworden, dass das Element, das Puzzleteil, das uns unheimlich fehlt, das Reisen ist. Der Deutschlehrerverband, Sektion Kattowitz/Südpolen hat 3 Projekte in Gang gebracht, die trotz aller Corona-Einschränkungen das Reisen ermöglichen. In den Projekten erkunden wir Deutschland, Österreich und die Schweiz auf spielerische Art und Weise. Mithilfe aktueller Online-Tools und unter Berücksichtigung von Schlüsselkompetenzen und Computerkompetenzen arbeiten wir mit Schüler\*innen aus verschiedenen Stufen.

Hoffentlich wird unsere Idee ein Impuls für die IDT-Teilnehmer\*innen, wie man spielerisch Landeskunde unterrichten kann, wie man bei den Schüler\*innen Interesse wecken kann und wie man Lehrer zu einem kreativen Engagement motivieren kann.

Die Projekte haben das Ziel, den Studierenden die Möglichkeit zu geben, Deutschland, Österreich und die Schweiz auf einer anderen Art zu erkunden, die Kultur der Länder zu entdecken und ihnen auch ein wenig „Neugier“ auf das Reisen in der realen Welt zu vermitteln.

Die Projekte sind für Schüler\*innen der Grundschule und Oberstufe vorgesehen und in der Zeit der Pandemie wird mit Apps und Online gearbeitet, deswegen findet hier jeder etwas für seinen Geschmack.

# App Jam - 13.000 km mit digitalen Medien analog unterwegs

Frau Susanne UMNIRSKI GATTAZ<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Goethe-Institut São Paulo*

Eigentlich lautete der Projektname "Gaming im Deutschunterricht – Spielerisch Lernen mit analogen und digitalen Medien", woraus dann kurzum die APP JAM wurde. Mit Apps und analogen Spielen „jammen“- wie in der Musikszene, zwanglos zusammen spielen - und dabei auch noch Deutsch lernen: eine Einladung zum informellen Lernen und digitaler Teilhabe.

Der Beitrag stellt dar, wie dieses Projekt im Auftrag des Goethe-Instituts São Paulos konzipiert wurde, seine Zielsetzungen und welche Vorbereitungen nötig waren für die APP JAM-Tournee, die sich über 13.000 km erstreckte. Vom tiefen Süden bis in den hohen Norden Brasiliens konnten wir mit digitalen und analogen Spielstationen an 20 Veranstaltungstagen in meist öffentlichen Schulen, Goethe-Instituten, Universitäten und einer Bildungsmesse mehr als 5.000 Personen erreichen.

Von diesem DaF-Abenteuer möchte ich berichten.

# Spielen oder Lernen?

Frau Roxana Suci<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Colegiul Național Lucian Blaga*

Spielen contra Lernen, Lernen contra Spielen – seit jeher ein sehr intensiv diskutiertes Thema sowohl in der Spielpädagogik als auch zwischen den Lehrkräften. Obwohl es Theoretiker gibt, die die Verwendung von Spielen als einen festen Bestandteil des Unterrichts propagieren, kann man feststellen, dass die Situation an den Schulen noch nicht ideal ist. Lehrende nutzen diese Möglichkeit für eine abwechslungsreichere Unterrichtsgestaltung häufiger in Fächern wie Sport, Musik und in den letzten Tagen vor Weihnachten oder vor den Ferien. Leider ist es noch nicht bei allen Lehrern angekommen, Spiele als wichtigen pädagogischen Aspekt zu integrieren. Anhand von praktischen Beispielen, will ich veranschaulichen, dass Spielen auch Lernen bedeutet und nicht Zeit Verlust.

# Konzept für die Erstellung eines Serious Games zur Praktikumsvorbereitung angehender DaF/DaZ-Lehrkräfte

Frau Henriette Reiche<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universität Mainz

Praktika sind heute aus vielen Studienverläufen nicht mehr wegzudenken. Im Fach Deutsch als Fremdsprache/Zweitsprache bietet besonders das Hospitations- und Unterrichtspraktikum angehenden Lehrkräften die Möglichkeit, realistische Einblicke in ihren zukünftigen Berufsalltag zu erhalten und berufsspezifische Kompetenzen auszubilden. Aufgrund mangelnder Handlungsorientierung in der universitären Ausbildung ist die Unsicherheit vor diesen ersten Lehrerfahrungen jedoch oft groß.

Serious Games, digitale Lernspiele, stellen einen vielversprechenden Ansatz für eine praxisorientierte Ausbildung dar. Sie verfolgen ausdrückliche Bildungszwecke und finden heute, in Zeiten einer zunehmenden Digitalisierung im Bildungsbereich und einem zunehmenden Interesse an Computerspielen in allen Altersklassen, in unterschiedlichsten Bereichen Einsatz. Im Spiel können die Nutzer\*innen gefahrlos Entscheidungen treffen, sie erhalten unmittelbar Rückmeldung über ihr Handeln und können die gesammelten Kompetenzen schließlich auf die Anwendungsbereiche in der Realität übertragen. Hier liegt nicht nur ein Potenzial für Sprachlernende, sondern auch für die Lehrkräfteausbildung.

Ausgehend hiervon zielt mein Vortrag darauf ab, ein Rahmenkonzept für ein innovatives Serious Game vorzustellen, welches angehende DaF/DaZ-Lehrkräfte in Form einer realitätsnahen Simulation auf ihre ersten Praktikumserfahrungen vorbereitet. Hierzu werden vorab die Bedeutung des Hospitations- und Unterrichtspraktikums und die damit einhergehenden Anforderungen an das Serious Game dargestellt. Darauf aufbauend werde ich das von mir erstellte Spielkonzept anhand von beispielhaften Aufgaben und Spielabläufen präsentieren.

Literatur:

- Blötz, U. (Hrsg.) (2015): „Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung. Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen – Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games 2015“, Bielefeld: Bertelsmann Verlag.
- Chernikova, O. et al. (2020): „Simulation-Based Learning in Higher Education: A MetaAnalysis“, in: Review of Educational Research 90 (4), 499–54.

# Digitales Lernen – Einsatzmöglichkeiten für Serious Games im Unterricht

Frau Aleksandra Obradovic<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Goethe-institut Belgrad*

Digitale Spiele sind heutzutage fester Bestandteil des Alltags vieler Menschen. Handys und Tablets bieten viele neue Möglichkeiten, digitale Spiele in den Unterricht zu integrieren. Doch wie kann man diese dort sinnvoll einsetzen und sie mit den gewünschten Lernprozessen verbinden?

Der Beitrag befasst sich mit der Frage, wie man anhand von digitalen Spielen, bestimmte Lerninhalte vermitteln kann und welches Potenzial digitale Spiele für die Wissens- und Kompetenzvermittlung mit sich bringen.

Anhand von konkreten Beispielen wird gezeigt, welche digitalen Spiele sich für den Deutschunterricht eignen, wie man diese im Unterricht am besten einsetzen kann und wie gewisse Spielszenarien auf die Lernenden motivierend wirken können.

Die Teilnehmer\_innen erhalten ebenfalls Tipps und Anregungen, wie sie ihren Unterricht "gamifizieren" bzw. ab und an mit Spielelementen aufwerten können und mit welchen Tools dies am besten gelingt.

Sie erfahren außerdem, welche kostenlosen Serious Game-Apps es bereits gibt, welche Inhalte und Ziele diese vermitteln und welche Bereiche des Lernens dadurch angesprochen werden.

# Escape into German – virtuelle Escape Rooms für DaF-Lernende

Frau Marje Stock<sup>1</sup>, Frau Miriam Swatuk<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Goethe-institut Toronto*

Viel hat sich in der Lernlandschaft in den letzten Jahren verändert, eines jedoch ist gleich geblieben: Spiele, Wettstreit und Spaß sind nach wie vor ein zentraler Bestandteil guten Unterrichts. Wie virtuelle Escape Rooms Lernende motivieren und faszinieren können, wird anhand der neu entwickelten Escape Rooms „Zeitgeister“ des Goethe-Instituts Kanada in diesem interaktiven Workshop gezeigt.

# „And then it made click“: Monster, Metropolen, Mitläufer\*innen – Ein Gaming-Projekt zum Online-Lernen

Frau Tanja Olbrich<sup>1</sup>, Herr Michael Kobs<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Goethe-Institut Mexiko*

2021 wurde das innovative Projekt „Zusammenspiel – Gaming auf Deutsch“ an zwei Goethe-Instituten in den USA und Mexiko umgesetzt. Ausgangsüberlegung des Projektes war die Vermittlung von Deutsch, ausgeweitet auf Aspekte von Identität, Geschichte und Forschung. Anhand dreier preisgekrönter Videospiele: „Sea of Solitude“, „Through the Darkest of Times“ und „Anno 1800“ konnten Teilnehmende in multilingualen Gruppen verschiedener kultureller Hintergründe sich über Themen wie Einsamkeit, Kolonialisierung und Widerstand austauschen. In einer ersten Pilotierung wurde mit Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren aus den USA und Mexiko zu ihren Eindrücken mit den drei Spielen, ihren Reflektionen zu den Themen und ihren Empfehlungen für den Einsatz der Spiele im Deutschunterricht befragt. Basierend auf diesen empirisch erhobenen Daten wurde methodisch-didaktisches Material in den drei Sprachen Deutsch, Englisch und Spanisch entworfen, um dieses in zehn synchronen Online-Sitzungen mit den Kursteilnehmer\*innen einzusetzen. Dabei wurden neurowissenschaftliche Aspekte des Lebensweltbezugs, der Zielgruppenorientierung und der visuellen Motivationstiefe berücksichtigt. Nach Durchführung der Spielesitzungen werden die Teilnehmenden erneut einer Befragung ihrer Eindrücke und Erfahrungen unterzogen; diese Ergebnisse werden kritisch ausgewertet und dienen sowohl der Weiterentwicklung des aktuellen Projekts als auch als Folie für weitere Handlungsempfehlungen.



# Gamifizierung im Fremdsprachenunterricht

Frau Uma Tadvalkar<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Spm Public School*

## Gamifizierung im Fremdsprachenunterricht

Online games statt Lehrbücher und Klausuren--- Vielleicht träumen die Lerner\*innen immer davon. Spiele erlauben das sogenannte Trial und Error Prinzip, was beim Fremdsprachen lernen von hoher Wichtigkeit sein kann.

Dieser Beitrag versucht darzustellen, wie man das Fremdsprachenlernen analog oder online anhand von Gamifizierung lockerer machen kann. Hier wird auch versucht, von einigen, im Unterricht durchgeführten Experimenten zu berichten.

Mit Gamifizierung besteht eine Möglichkeit, Lernen und Computerspiele miteinander zu verbinden. Mit Spielen kann das Sprachlernen im Besonderen von den Möglichkeiten des computergestützten Lernens profitieren. Sie sind Identitätsbildend und ermutigen die Lernenden zu recherchieren. Diese Lernumgebung fördert lerntypische Eigenschaften wie Neugier, Vorstellungskraft und Spieldrang.

Außerdem ermöglicht die Online-Umgebung die Sprachlernenden mit anderen Lernenden in Kontakt zu treten und sich mit ihnen auszutauschen. Die Spielelemente wie Punkte, Avatare, Levels und Bonus-Mechanismen usw. können die Lernenden in eine Wettkampf-Situation bringen, in der sie sich spielerisch messen können.

Auf einen spielerischen Weg erstelle ich eine fantasievolle Welt für meine Schüler\*innen. In dieser Welt müssen sie mit Hilfe von Übungen, Tests und Klassenarbeiten den Sieg zu erringen. Dann bekommen sie Bonus-Punkte.

Mit Hilfe der Gamifizierung wird in der Klasse versucht, eine positive Atmosphäre unter den Lernenden zu schaffen. Am Ende werden die Gewinner\*innen gezeigt. Das weckt den Ehrgeiz.

Unterschiedliche Online-Tools werden angewendet, was das Lernen interessanter macht. Im Großen und Ganzen kann gesagt werden, dass Gamifizierung das Fremdsprachenlernen nicht nur interessanter macht, sondern auch die Medienkompetenz der Lernenden fördert, was in der heutigen Welt von großer Bedeutung ist.

# Lernförderung durch Gamifizierung

Frau Edilene Von Wallwitz<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Colegio Vertice*

Lernende erinnern sich nur an 10 Prozent davon, was sie lesen. Kombiniert man visuellen mit auditivem Input, steigt diese Zahl auf 30 Prozent. Den höchsten Wert erzielt man jedoch, wenn sie selbst aktiv werden und sich Wissen oder Verhaltensweisen selbst erarbeiten. Auf diese Weise wird fast 90 Prozent dauerhaft im Gedächtnis verankert.

Diese Zahlen erklären den Siegeszug eines Trends: Die Methode der Gamification. Aber was ist Gamification genau? Als Gamification bezeichnet man die Übertragung von Spielmechanismen auf nicht-spielerische Zusammenhänge, um die Stimulation eines bestimmten Verhaltens zu erreichen. Diese Methode verknüpft eine ernste Situation mit Spielelementen, beispielsweise mit Punkten, öffentlichen Ranglisten oder auch Feedbackmechanismen.

Gamification nutzt den menschlichen Spieltrieb aus. Beobachtungen zeigen, dass sogenannte „Gamer“ (Spieler von Videospiele) eine hohe Leistungsbereitschaft hinsichtlich ihres Spiels aufweisen. Gamification soll diese Leistungsbereitschaft auch bei Lernenden wecken.

Die Voraussetzungen von Gamification sind attraktiver als jene von Lernspielen.

Dieser Beitrag zeigt zwei Beispiele, die mit Schülern zwischen 17 und 19 Jahren durchgeführt wurden. Es wird gezeigt, wie man den Unterricht gamifizieren kann, um das Lernen zu fördern: Ein ganz einfaches Beispiel, das keine besondere Tools benötigt und ein Beispiel mit einem spezifischen Gamifizierungstool.

# Play.Full – Spiele im DaF-Unterricht zwischen Lernmedium und Selbstzweck

Frau Steffi Krause<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Goethe-Institut Washington*

Der Beitrag setzt sich mit der Frage der Grenzen beim Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht auseinander und erörtert, welche Folgen sich aus einem Verschwimmen derselben für die Didaktik ergeben. Er macht Vorschläge für den Einsatz von Spielen im DaF-Unterricht.

Um die benannten Ebenen zu verknüpfen, werden zunächst wesentliche Rahmenbedingungen für ludisches Handeln definiert und wichtige analoge und digitale Spielformen aufgezeigt.

Ausgehend davon wird untersucht, inwiefern die genannten Indikatoren im Fremdsprachenunterricht überhaupt Anwendung finden können und welche Einschränkungen es beim Erlernen unterschiedlicher Sprachfertigkeiten und -kompetenzen durch Spiele gibt.

Ein Beispiel für einen potentiell einschränkenden Indikator sind die Regeln, die jedem Spiel zugrunde liegen. Werden Spiele als Lernmethode im DaF Unterricht eingesetzt, müssen Regeln sprachlich so simpel wie möglich zu vermitteln sein. Ähnlichkeiten zu im Kulturkreis bekannten Spielverläufen können einerseits helfen, andererseits stören, sollten die Regeln nicht allen Lernenden bekannt sein; man denke etwa an Nuancen zwischen den Kartenspielen "Schwarzer Peter", "Quartett" und "GoFish".

Anschließend rücken die Spieler\*innen ins Zentrum des Beitrags. Wie verändern sich verschiedene Rollen im Lernraum durch die Nutzung von Spielen im Unterricht und wie kann die Lehrkraft diese Dynamik steuern? So könnte etwa eine spielerfahrene Teilnehmerin anderen gegenüber einen Vorteil haben, obwohl sie sprachlich gleichwertige Kompetenzen hat. Die Aufgabe der Lehrkraft ist es dann, den Fokus auf den Spracherwerb zurück zu lenken, um eine Spielmanipulation zu verhindern und andere Spielende nicht zu demotivieren.

Dahinter steht auch die Frage welche kognitiven, lerntheoretischen und demografischen Bedingungen den Erfolg und Misserfolg von spielerischem Lernen beeinflussen.

# Dandelin – Deutsch für Kinder: Eine lustige Sprachlern-App für Kinder, die digitales Lernen mit offline Lernen verbindet

Frau Bettina Blum<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Österreich Institut GmbH*

„Dandelin – Deutsch für Kinder“ ist eine Sprachlern-App, die seit September 2021 gratis verfügbar ist und die das Österreich Institut im Rahmen eines von Erasmus+ kofinanzierten Projekts gemeinsam mit einem internationalen Team entwickelt hat. Die Zielgruppe sind 5–8-jährige Kinder, die keine oder geringe Deutschkenntnisse aufweisen. Um auf die unterschiedlichen Bedürfnisse dieser Altersgruppe eingehen zu können, wurde ein vielfältiges Angebot entwickelt:

1 Sprachlern-App, die viele Gamification-Elemente aufweist und neben interaktiven Übungen auch Videos und Lieder beinhaltet.

35 downloadbare offline Einheiten für Kindergarten und Schule, die die Themen der App nochmals aufgreifen. Auf diese Weise werden – mit Fokus auf spielebasiertem Lernen, Abwechslung und Bewegung – Wortschatz, Grammatik und Sprechen in einem realen, zwischenmenschlichen Setting nicht nur gefestigt, sondern darüber hinaus auch vertieft.

1 Ideen-Katalog für Eltern, um Deutsch auf spielerische Weise in den Alltag zu integrieren.

Das Maskottchen Dandelin – eine lustige und freche Fantasiefigur – führt durch das gesamte Angebot und begleitet die Kinder beim Deutschlernen.

In dem Beitrag werden nicht nur die Materialien vorgestellt, sondern es wird auch gezeigt, wie online und offline Lernen sich gut ergänzen können. Um ein ganzheitliches Lernen für diese Altersgruppe zu ermöglichen, wurde bei der Entwicklung darauf geachtet, dass möglichst alle Sinne angesprochen und die verschiedenen Aufgaben mit viel Bewegung und unterhaltsamen Elementen kombiniert werden. Dies hat nicht nur den Effekt, dass die Motivation der Kinder für das Deutschlernen gesteigert wird, sondern auch die Inhalte – sei es Wortschatz oder Grammatik – nachhaltig im Gehirn verankert werden können.

# „Spielend lernen – Aber wie?“ Entwicklung von Selektions- und Integrationskriterien für die Verwendung von kommerziellen digitalen Spielen im Fremdsprachenunterricht

Herr Stefan Brückner<sup>1</sup>, Frau Yukiko Sato<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Keio Universität*

Digitale Spiele sind das erfolgreichste Unterhaltungsmedium unserer Zeit und finden zunehmend Eingang sowohl in den formalen Fremdsprachenunterricht als auch in informelle Lernumgebungen. Neben „Serious Games“, die eigens zur Verfolgung bestimmter Lernziele entwickelt werden, bieten auch kommerzielle, d.h. in erster Linie für den Unterhaltungsmarkt bestimmte, Spiele einen für das Sprachenlernen nutzbaren Angebotscharakter. Digitale Spiele vereinen oft die Vorteile analoger Spiele, insbesondere deren Interaktivität, mit den reichhaltigen Narrativen audio-visueller Unterhaltungsmedien. Serious Games stehen in einem steten Spannungsfeld, einer Abwägung zwischen pädagogischem Nutzen und spielerischer Tiefe. Kommerzielle Spiele sind hingegen vor allem auf ihren Spielspaß fokussiert.

Dieser Beitrag beginnt mit dem Argument, dass kommerziellen Spiele eine sinnvolle Ergänzung für den Deutschunterricht und eine Brücke zwischen formalem und informellem Lernen darstellen können. Die in stetem Wandel befindliche und höchst diverse Landschaft kommerzieller Spiele ist für Lehrende jedoch in Hinsicht auf ihren potenziellen pädagogischen Nutzen höchst unübersichtlich.

Aufbauend auf einer ludologischen Perspektive arbeitet dieser Beitrag zunächst spielspezifische Faktoren heraus, die sich für den Fremdsprachenunterricht anbieten. Hierfür wird auf gängige ontologische Modelle von Spielen zurückgegriffen. Anschließend wird hinterfragt, wie sich (verschiedene Arten von) Spielen erfolgreich in verschiedene Unterrichtsformen integrieren lassen. Durch eine Unterscheidung von spielspezifischen und unterrichtsspezifischen Faktoren, die für die erfolgreiche Integration von Spielen in den Unterricht betrachtet werden müssen, schließt der Beitrag mit einer konkreten Empfehlungsmatrix, welche Art von Spielen auf welche Art in welchen Unterricht integriert werden können.