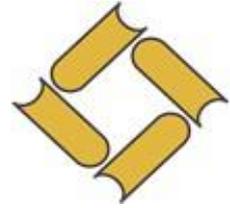




UNIVERSITÄT BANJA LUKA
PHILOGISCHE FAKULTÄT



**DIE ROLLE DER DIGITALEN SPIELE IM DAF-
UNTERRICHT**

MASTERARBEIT

Mentorin:

Prof. Dr. Sanja Radanović

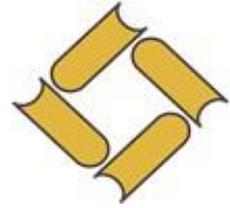
Student:

Miljana Janković

Banja Luka, September 2023



УНИВЕРЗИТЕТ У БАЊОЈ ЛУЦИ
ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ



**УЛОГА ДИГИТАЛНИХ ИГАРА У НАСТАВИ
ЊЕМАЧКОГ ЈЕЗИКА КАО СТРАНОГ**

МАСТЕР РАД

Ментор:

проф. др Сања Радановић

Студент:

Миљана Јанковић

Бања Лука, септембар 2023.

ZUSAMMENFASSUNG

Das Spiel ist ein wesentlicher Bestandteil jeder Kindheit und das, woran wir uns lebenslang erinnern. Spiele ermöglichen Kindern, sich zu entwickeln, die Welt um sie herum kennenzulernen, Kontakte zu knüpfen, aber auch zu lernen. Durch Spielen lernen Kinder am einfachsten und schnellsten, da sie unbewusst lernen. Digitale Medien haben mit ihrem rasanten Fortschritt und ihrer vielfältigen Technologie gemacht, dass die Spiele auch digital und vielfältig werden, und dass die auch im Unterricht einen Zweck finden. Durch die Kombination digitaler Medien und traditioneller klassischer Spiele im Unterricht entstanden neue digitale Spiele, die in allen Umständen einsetzbar sind, sowohl für den Präsenz- Unterricht als auch für den Online-Unterricht.

Um zu sehen, welche Rolle digitale Spiele im Deutschunterricht spielen und welche Auswirkungen sie auf die Motivation der Lernenden, die Atmosphäre im Klassenzimmer, die Verbesserung der Fertigkeiten von Lernenden, die Erweiterung des Wortschatzes und den Erwerb grammatikalischer Kenntnisse bei den Lernenden haben, wurde eine Fallstudie mit sieben Klassen, von der ersten bis zur dritten Klasse des Gymnasiums in Banja Luka durchgeführt. In dieser Arbeit ist der Unterricht im ersten Semester, in dem keine digitalen Spiele eingesetzt wurden, mit dem Unterricht im zweiten Semester, in dem digitale Spiele eingesetzt wurden, verglichen und es ist festgestellt, dass der Einsatz digitaler Spiele Lernende motivieren, ihre Kompetenzen verbessern und zu besseren Lernergebnissen führen kann.

Um möglichst glaubwürdige Ergebnisse zu erhalten, wurden die Noten der schriftlichen Klassenarbeiten am Ende des ersten und zweiten Semesters verglichen. In dieser Arbeit wurde die Beobachtungsmethode verwendet, um die Motivation der Lernenden für die Arbeit in der Klasse sowie die Atmosphäre, die in der Klasse bei der Bearbeitung digitaler Spiele und Aufgaben herrscht, zu beobachten. Da es sich um eine neuere Spielart handelt, war es für diese Arbeit notwendig, die Methode der Umfrage anzuwenden, um Einblick in die Einstellung der Lernenden zu dieser Spielart zu bekommen, bei der sich nicht um klassische Spiele handelt. Daher wurde am Ende des zweiten Semesters eine Umfrage in allen sieben Klassen durchgeführt. In der Arbeit werden auch Beobachtungen des Lehrers aus dem Unterricht des zweiten Semesters vorgestellt, in dem digitale Spiele verwendet werden. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass der Einsatz digitaler Spiele im Deutschunterricht dazu

beiträgt, bessere Lernerfolge zu erzielen, die Kompetenzen der Lernenden zu verbessern und Lernende zum Erlernen der deutschen Sprache besser zu motivieren.

Schlüsselwörter: Spiele, digitale Medien, digitale Spiele, Fallstudie, Sprachkenntnisse, Umfrage, Tests, schriftliche Klassenarbeiten, Beobachtungen.

Wissenschaftsbereiche: Geisteswissenschaften

Wissenschaftsgebiete: Sprachen und Literatur

Klassifizierungsabzeichen: H 530

Der Typ der ausgewählten Creative Community - Lizenz: CCBY

Mentor: Dr. Sanja Radanović, ordentliche Professorin, Philologische Fakultät der Universität Banja Luka

САЖЕТАК

Игра је саставни дио сваког дјетињства и оно што памтимо цијелог живота. Игре омогућавају дјечи да се развијају, да упознају свијет око себе, да се социјализују, али и да уче. Кроз игру дјеча најлакше и најбрже уче, јер уче несвјесно. Дигитални медији су својим брзим напретком и разврсном технологијом учинили да и игре буду дигиталне и разноврсне, али и да пронађу своју сврху у настави. Спајањем дигиталних медија и традиционалних класичних игра у настави настале су нове дигиталне игре, које су примјенљиве у било којим условима, како за наставу уживо, тако и за онлајн наставу.

Да би се видјело какву улогу имају дигиталне игре у настави њемачког језика као страног и какав утицај оне имају на мотивацију ученика, атмосферу у учионици, на побољшање њихових вјештина, проширење вокабулара и усвајање граматичких знања спроведена је студија случаја са седам одјељења од првог до трећег разреда бањалучке Гимназије. У овом раду упоређена је настава у првом полугодишту гдје нису примјенљиване дигиталне игре, са наставном у другом полугодишту гдје су примјенљиване дигиталне игре, те је утврђено да примјена дигиталних игара може мотивисати ученике, побољшати њихове компетенције и дати боље резултате учења.

За добијање што вјеродостојнијих резултата кориштене су оцјене из писмених задатака на крају првог и другог полугодишта, те су те оцјене и упоређене. У овом раду је кориштена метода посматрања, како би се могла испратити мотивација ученика за рад на часу као и сама атмосфера која влада на часу приликом рада на дигиталним играма.

Пошто се ради о новијој врсти игара, за овај рад је било потребно користити и методу анкетирања, како би се добио увид у став ученика о овом виду игара, које нису класичне игре, стога је и спроведена анкета на крају другог полугодишта у свих седам одјељења. У раду се износе такође и запажања наставника са часова из другог полугодишта гдје су примјенљиване дигиталне игре.

Резултати истраживања су показали да примјена дигиталних игара у настави доприноси постизању бољег успјеха у учењу, побољшању компетенција код ученика, те бољој мотивисаности ученика за учење њемачког језика.

Кључне ријечи: игре, дигитални медији, дигиталне игре, студија случаја, језичке вјештине, анкетирање, тестирање, писмени задаци, посматрања ученика.

Научна област: Хуманистичке науке

Научно поље: Језици и књижевност

Класификациона ознака: Н 530

Тип одабране лиценце Креативне заједнице: ССВУ

Ментор: др Сања Радановић, редовни професор, Филолошки факултет Универзитета у Бањој Луци

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG.....	1
2. THEORETISCHE ASPEKTE DER UNTERSUCHUNG.....	3
2.1. Fremdsprachenunterricht	3
2.1.1. Arten des Unterrichts	4
2.1.2. Unterrichtsprinzipien.....	5
2.2. Online- oder digitaler Unterricht.....	7
2.2.1. Merkmale guten Online-Unterrichts	8
2.2.2. Ziele guten Online-Unterrichts.....	10
2.2.3. Rolle der Lernenden und Entwicklung der Fertigkeiten bei den Lernenden im Online-Unterricht	13
2.2.4. Rolle der Lehrkraft im Online-Unterricht	13
3. MEDIEN IM UNTERRICHT	16
3.1. Visuelle Medien	17
3.2. Auditive Medien	17
3.3. Audiovisuelle Medien	18
3.4. Digitale, neue und soziale Medien	18
3.4.1. Technische Ausstattung	20
3.4.2. Mediennutzung im Unterricht	20
4. SPIELE IM PRÄSENZ- UND ONLINE-UNTERRICHT	22
4.1. Spieldefinition.....	22
4.2. Spielen und lernen.....	23
4.3. Warum spielend lernen.....	24
4.4. Funktionen bzw. Rollen der Sprachlernspiele im Präsenz- und Online-Unterricht	24
4.5. Fertigkeiten mit Spielen trainieren.....	26
4.6. Ziele der Sprachlernspiele im Präsenz- und Online-Unterricht	26
4.7. Merkmale der Spiele im Präsenz- und Online-Unterricht	27
4.8. Arten der Spiele im Präsenz- und Online-Unterricht	28

5. DIGITALE SPIELE IM UNTERRICHT.....	32
5.1. Begriffserklärung	32
5.2. Spielformen.....	32
5.3. Entstehung und Verbreitung der digitalen Spiele	34
5.4. Apps im Unterricht.....	36
5.5. Negative Wirkungen der digitalen Spiele im DaF-Unterricht	37
5.6. Vorteile der digitalen Spiele im DaF-Unterricht.....	38
5.7. Nachteile der digitalen Spiele im DaF-Unterricht.....	39
6. METHODOLOGIE DER UNTERSUCHUNG	40
6.1. Problem der Untersuchung	40
6.2. Gegenstand der Untersuchung	40
6.3. Das Ziel und die Aufgaben der Untersuchung.....	41
6.4. Hypothesenaufstellung	41
6.5. Methoden und Instrumente	42
6.6. Rolle und Bedeutung der Untersuchung.....	43
6.7. Organisation und Verlauf der Untersuchung	44
7. ANWENDUNGSBEISPIELE VON DIGITALEN SPIELEN IM DAF-UNTERRICHT...	45
7.1. Beispiele der digitalen Spiele zum Hörverstehen.....	45
7.2. Beispiele der digitalen Spiele zum Leseverstehen	47
7.3. Beispiele der digitalen Spiele zum Schreiben.....	50
7.4. Beispiele der digitalen Spiele zum Sprechen.....	52
8. AUSWERTUNG DER ERGEBNISSE	55
8.1. Lernzielkontrollen der Lernenden.....	55
8.2. Ergebnisse der Umfrage	58
8.3. Beobachtung des Lehrers.....	64
9. DISKUSSION.....	66
10. SCHLUSSFOLGERUNG.....	69
LITERATURVERZEICHNIS.....	70
ANHANG.....	75

1. EINLEITUNG

Spiele spielen im Leben der Kinder bzw. der Lernenden eine sehr wichtige Rolle. Die Kinder lernen durch Spiele leichter und schneller und die Spiele ermöglichen natürlich den Kindern, dass sie während des Spieles auch viel Spaß haben. Spiele aktivieren und trainieren bei Kindern viele Fertigkeiten, sowohl rezeptive-Lesen und Hören, als auch produktive Fertigkeiten - Sprechen und Schreiben.

Spiele sind immer aktuell. Wir lernen sie schon in der Kindheit kennen. Heute sind Spiele eng mit den Medien verbunden. Alle Medien, besonders digitale Medien verändern und verbessern sich jeden Tag immer mehr. Vor allem der Zugriff auf Informationen und Wissen, der durch das Internet in der Regel unabhängig von Zeit und Ort oder von einer Institution möglich ist, verändert die Art, wie wir lernen. Mithilfe des Internets kann man sich fast jederzeit in neue Wissensgebiete einarbeiten oder Wissen wieder auffrischen. Neue Möglichkeiten bieten sich im Fremdsprachenunterricht, wo der Zugang zu sprachlich und inhaltlich aktuellen Materialien in der Zielsprache besonders relevant ist, und eröffnen sich neue Wege (Brash & Pfeil, 2017: 11).

Der Unterricht stellt einen Prozess der Vermittlung des Wissens dar, der sich zwischen den Lehrkräften und Schülern abspielt. Heute hat sich aber die Situation verändert. Früher brauchten die Lehrkräfte nur einen Bleistift und ein Blatt Papier, um ihre perfekte Unterrichtsvorbereitung zu machen. Der Unterricht kann auch online sein. Viele Plattformen stehen heute den Lehrkräften zur Verfügung, z.B. Microsoft Office 365, Big Blue Botton, Zoom, Google Classroom usw. Sie stellen heute virtuelle Schulen dar, mithilfe denen die Schüler ihr Wissen verbessern und erweitern. Die Lehrkräfte sollen neben methodisch-didaktischen und Deutschkenntnissen auch bestimmte informatische Kenntnisse haben. Für viele Lehrkräfte ist sehr anstrengend den Online-DaF-Unterricht zu gestalten, besonders Spiele im Online-DaF-Unterricht durchzuführen und deswegen wird man in dieser Masterarbeit das Thema die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht bearbeiten, um zu zeigen, dass Online- und Präsenz-Unterricht mit den digitalen Spielen viel Spaß sowohl den Lernenden als auch den Lehrenden bringen kann. Das Ziel der Masterarbeit ist zu untersuchen und möglicherweise zu beweisen, dass die Lernenden durch digitale Spiele sowohl im Online- als auch im Präsenz-DaF-Unterricht viel lernen können und dass die Lernenden mehr Motivation zum Lernen haben.

Im zweiten Kapitel werden die Unterrichtsarten näher erklärt und dazu werden noch die Rolle, Merkmale und Ziele der Präsenz- und Online-Unterricht gezeigt. Im dritten Kapitel

dieser Arbeit werden die Medien und die Arten der Medien erklärt. Im vierten Kapitel wird man über Spiele im Präsenz-und Online-Unterricht schreiben. Im fünften Kapitel wird man über digitale Spiele detaillierter schreiben und im sechsten Kapitel wird über die Anwendung der digitalen Spiele im DaF-Unterricht geschrieben. In den letzten Kapiteln werden die Methodologie der Untersuchung, die Auswertung der Ergebnisse und die Diskussion dargestellt.

2. THEORETISCHE ASPEKTE DER UNTERSUCHUNG

2.1. Fremdsprachenunterricht

Der Unterricht im allgemeinen Sinn ist ein Prozess zur Aneignung von Fertigkeiten und Wissen. Dazu zählt man auch Selbstunterricht. Selbstverständlich wird unter dem Unterricht die Vermittlung von Wissen zwischen Lehrenden und Lernenden in einer Institution, Schule oder Hochschule verstanden. Die theoretischen Grundlagen des Unterrichts schaffen die Erziehungswissenschaften, eigentlich Pädagogik und Didaktik. Nach der klassischen Formel von Johann Friedrich Herbart steht, dass jeder Unterricht erzieht.

Ende des 19. Jahrhunderts erklärte Wilhelm Humboldt den Unterschied

zwischen formellem und materiellem Unterricht, wovon der erstere vorzüglich die Entwicklung, Übung und Vervollkommnung der geistigen Anlagen, der letztere mehr die Aneignung bestimmter Kenntnisse und Fertigkeiten zum Zweck hat; ferner zwischen idealem und realem, wovon jener auf Herausbildung von Ideen oder auf Vernunftbildung im engern und höhern Sinn, dieser aber auf Bildung für die praktischen Zwecke des Lebens sich richtet (Meyer, 1892: 1031).

Aus der vorher erwähnten Definition, die Humboldt gegeben hat, erfährt man, dass der Unterricht verschiedene Ziele hat, vor allem die Entwicklung der Fertigkeiten und Kenntnisse bei den Lernenden. Das Ziel des Unterrichts nach Humboldt ist noch die Vorbereitung der Lernenden auf die reale Welt, d.h. auf die realen Situationen, in denen sich die Lernenden zurechtfinden sollen. Moderne Definitionen betrachten den Unterricht als ein Kommunikationsprozess.

Unterricht ist ein Interaktionsgeschehen, bei dem Individuen unter pädagogischer Begleitung in planmäßig initiierten und geführten Lernprozessen, zum Ziele ihrer Qualifikation, Personalisation und Sozialisation, ausgewählte Inhalte von Kultur aufnehmen und weiterentwickeln (Kramer, 2017: 47).

Diese Definition des Unterrichts erklärt auch, dass der Unterricht eigentlich ein Kommunikationsprozess zwischen den Lehrenden und Lernenden ist, in dem die beiden Seiten etwas lernen. Man fragt sich sicher, was Lehrende und Lernende in diesem Kommunikationsprozess eigentlich erlernen. Die Lernenden lernen von ihren Lehrenden, d.h.

die Lehrenden bauen ihr Wissen auf, gleichzeitig sammeln die Lehrenden neue Arbeitserfahrungen, bzw. methodische, didaktische oder pädagogische Erfahrungen bei der Arbeit mit ihren Lernenden. In diesem Prozess lernen die Lernenden eine Fremdsprache, in diesem Fall Deutsch und mit diesen Kenntnissen werden sie sich in einer realen kommunikativen Situation in deutschsprachigen Ländern gut zurechtfinden können. Diese Erklärung zeigt, dass die beiden Seiten, sowohl die Lernenden als auch die Lehrenden etwas Neues lernen oder bekommen.

2.1.1. Arten des Unterrichts

Es gibt verschiedene Arten des Unterrichts. Das sind:

- **Präsenzunterricht:** Die häufigste und bekannteste Form ist der Präsenzunterricht, welcher auch Nahunterricht und auch Direktunterricht oder Schulunterricht genannt wird. Hier werden Schüler in einer Gruppe durch einen Lehrer in einer Institution, bzw. Schule unterrichtet.
- **Fernunterricht:** Heutzutage ist auch Fernunterricht auch sehr bekannt, besonders wegen der Corona Pandemie. Der Fernunterricht ermöglicht, dass die Lernenden von zu Hause den Unterricht folgen und dazu lernen.
- **Hybridunterricht:** Das ist eine Art des Unterrichts, die aus Präsenzanteilen und virtuellen Anteilen kombiniert wird. Das beste Beispiel dafür ist Zoom. Dieser Unterricht findet man sehr flexibel.

Weitere Formen des Unterrichts sind:

- **Einzelunterricht:** Diesen Unterricht nennt man noch Hausunterricht, besonders wenn der Schüler in abgelegenen Gegenden wohnt (gängige Praxis beispielsweise im australischen Outback).
- **Förderunterricht:** Dieser Unterricht ist teils auch als Förderunterricht bezeichnet, um eine deutliche Abgrenzung zu Nachhilfestunden zu erreichen, ist geeignet, Fertigkeiten jenseits der Bildungspläne zu vermitteln und die Wissensgebiete entlang der Interessen des Kindes auszubauen. Sie sind ein wichtiger Aspekt zur Allgemeinbildung und der Erziehung des Kindes.
- **Projektunterricht:** Der Unterricht ist in der Form eines Projekts und dient der Selbstständigkeit des Lernenden. Die Projekte können einen mehr oder weniger großen Raum im Unterrichtsverlauf einnehmen.

- **Digitaler Unterricht:** Diesen Unterricht nennt man noch Online-Unterricht. Dieser Unterricht war wegen der Corona Pandemie sehr aktuell und ermöglichte den Lernenden mithilfe von verschiedenen digitalen Medien und Plattformen, von zu Hause zu lernen oder etwas Neues mit digitalen Medien zu erlernen (Schmechtig, Puderbach, Schellhammer, & Gehrman, 2020: 4-6).

2.1.2. Unterrichtsprinzipien

Neben allen diesen Arten des Unterrichts muss man noch didaktisch-methodische Unterrichtsprinzipien erwähnen. Die bekanntesten Unterrichtsprinzipien sind folgende:

- **Handlungsorientierung** – dieses Prinzip bereitet die Lernenden darauf vor, sprachlich handeln zu können, d.h. dass sich die Lernenden in verschiedenen realen kommunikativen Situationen gut zurechtfinden können. Bei diesem Prinzip steht die kommunikative Kompetenz als Hauptziel des Unterrichts, deswegen nennt man dieses Prinzip auch Kommunikationsorientierung.
- **Kompetenzorientierung** – das Ziel dieses Prinzips ist die Entwicklung der verschiedenen Kompetenzen, vor allem produktiven und rezeptiven Fertigkeiten und gleichzeitig hat dieses Prinzip die Leistungsmessung d.h. es folgt die Fortschritte der Lernenden, die sie im Unterricht erreichen. Hinsichtlich auf die Tatsache, dass sich dieses Prinzip mit der Entwicklung der Kompetenzen beschäftigt, sind ihr die Planung der Lernziele, d.h. Wissens- und Kannbeschreibungen sehr wichtig (Funk, Kuhn, Skiba, Spaniel-Weise, & Wicke, 2014: 17).
- **Lernerorientierung** – dieses Prinzip orientiert sich an den Lernenden, indem es ihre Individualität, ihre Interessen und ihre Sprachbedürfnisse berücksichtigt und die Lernmaterialien und Arbeitsformen werden auf die spezifische Lernergruppe abgestimmt. Das erwähnte Prinzip hat zum Ziel, die Motivation bei Lernenden zu erwecken.
- **Lerneraktivierung** – dieses Prinzip hat zum Ziel die Aktivierung der Lernenden, was sie durch verschiedene Aufgaben/ Übungen / Aktivitäten erreicht. Die Lehrkräfte haben hier eine wichtige Rolle, die passenden Aufgaben / Übungen / Aktivitäten für ihre Lernenden zu finden, um die Lernenden zu aktivieren und zu motivieren. Mithilfe dieses Prinzips entwickeln die Lernenden ein Bewusstsein dafür, was sie können und wie sie Sprache lernen.
- **Interaktionsorientierung** – dieses Prinzip hat zum Ziel, dass die Lernenden durch verschiedene Aktivitäten miteinander kooperieren und zusammen lernen. Die

Aufgaben oder Übungen sollen so angelegt sein, dass die Lernenden zusammen kooperieren und im Team arbeiten müssen. Die besten Beispiele dafür sind: Rollenspiele, Partnergespräche, Karussell und viele andere Spiele, wo die Lernenden miteinander sprechen müssen.

- **Förderung von Lernerautonomie** – die Lernenden müssen mit ihrem eigenen Lernen selbstreflexiv und bewusst umgehen. Unterrichtliches Verfahren und unterrichtliche Entscheidungen sollten darauf abzielen, die bereits gelernten Sprachen und vorhandenen Sprachlernerfahrungen möglichst effektiv zu nutzen und zugleich auf das Lernen weiterer Fremdsprachen vorzubereiten.
- **Interkulturelle Orientierung** – Lernen einer Fremdsprache und sprachliches Handeln ermöglicht immer den Lernenden, dass sie eine neue Kultur kennen lernen. Dabei werden die Lernenden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwei Länder erkennen, aber mithilfe der Fremdsprache, die sie lernen, werden sie in der Lage sein, zwei Kulturen oder zwei Länder zu verbinden. Interkulturelle Orientierung ermöglicht den Lernenden, dass sie Kenntnisse und kommunikative Strategien erwerben, mit denen sie sich in der Lebenswirklichkeit der deutschsprachigen Umgebung orientieren können.
- **Aufgabenorientierung** – dieses Prinzip ist eng mit der Handlungsorientierung verbunden. Dieses Prinzip hat zum Ziel, die Lernenden schwerpunktmäßig mit Aufgaben zu konfrontieren. Die Lernenden werden so Gelegenheit haben, echte Fragestellungen zu entdecken und die Fremdsprache dabei zu benutzen.
- **Mehrsprachigkeitsorientierung** – Viele Deutschlernende haben schon eine andere Fremdsprache gelernt, die ihnen beim Deutschlernen helfen kann, die Bedeutung verschiedener Wörter schneller zu erschließen und bestimmte grammatische Strukturen der Zielsprache leichter zu erkennen. Alles in allem bemerkt man, dass das Lernen einer Fremdsprache beim Lernen der anderen Fremdsprachen helfen kann, besonders wenn sie ähnlich sind, wie Deutsch und Englisch.
- **Integration digitaler Medien** – Immer mehr nutzen die Lernenden digitale Medien direkt oder indirekt fürs Fremdsprachenlernen. Viele Lernende bringen Tablets und Smartphones mit ins Klassenzimmer und recherchieren selbstständig im Internet, wo sie nach nötigen Informationen suchen, zum Beispiel nach dem unbekanntem Wortschatz usw. Digitale Medien im Unterricht motivieren die Lernenden Deutsch oder eine andere Fremdsprache zu lernen. Dieses Prinzip verwenden die Deutschlehrenden immer mehr, sowohl im Präsenz- als auch im Online-Unterricht (Funk et al, 2014: 17).

Die erwähnten Prinzipien vertreten die alten Methoden. Die Lehrkräfte wählen selbst die Prinzipien, die sie während des Unterrichts durchführen werden. Jedes Unterrichtsprinzip strebt nach der Entwicklung der bestimmten Fertigkeiten oder Kenntnissen bei den Lernenden. Die Auswahl der Prinzipien hängt auch von der Unterrichtseinheit ab, die die Lernenden lernen sollen, und von den Lernenden und ihren Bedürfnissen. Das Ziel der Einsetzung der Prinzipien im Unterricht ist, dass sie beim Erlernen einer fremden Sprache einen hohen Lernerfolg erzielen und die Lernenden zum sprachlichen Handeln befähigen. Die Auswahl der Sozialformen im Unterricht ist normalerweise auch sehr wichtig. Die Lehrenden sollen sich zwischen verschiedenen Sozialformen entscheiden.

Sozialformen stellen die Formen der Zusammenarbeit zwischen Lernenden und Lehrenden und Lernenden und Lernenden dar. Die Sozialformen bezeichnen keine Techniken, sondern lösen soziale Prozesse zwischen den Lehrenden/Lernenden und Lernenden untereinander aus. Die erwähnten sozialen Prozesse haben bestimmte Auswirkungen auf die fremdsprachlichen Lernvorgänge (Schwerdfeger, 2007: 247, zitiert nach Jankrift, 2016: 2).

Die Sozialformen, die am meisten im Unterricht verwendet werden, sind: Frontalunterricht, Einzelarbeit, Partnerarbeit und Gruppenarbeit. Diese Sozialformen können jedoch miteinander verbunden und abgewandelt werden, um unterschiedliche Unterrichtsziele im Fremdsprachenunterricht zu erreichen. Früher im 20. Jahrhundert war der Frontalunterricht die primäre Sozialform im Unterricht, die dann später durch weniger lehrerzentrierte und stärker lernerzentrierte Sozialformen wie Partner- und Gruppenarbeit abgelöst wurde (Freudenstein, 2003: 7, zitiert nach Jankrift, 2016: 2). Heute glaubt man, dass der gute bzw. effektive Fremdspracheunterricht sich vor allem durch Methodenvielfalt und durch die Verwendung verschiedener Sozialformen auszeichnet.

2.2. Online- oder digitaler Unterricht

Der Online-Unterricht, den man noch digitalen Unterricht nennt, bekommt heute an Bedeutung. Der Online-Unterricht oder „Online Learning“ bedeutet, dass sich das Lernen online stattfindet. Das heißt, jemand, beispielsweise eine Lehrkraft oder ein Kursleiter, erstellt Lerninhalte und teilt sie dann mit einer Gruppe von Lernenden, die über ein internetfähiges Gerät darauf zugreifen. Testen, Prüfungen und Quize können auch mithilfe einer Online-Plattform durchgeführt werden. Die Lerninhalte sind in jedem Moment und von überall aufrufbar. Am gleichen Ort müssen sich die Lernenden nicht befinden, um am

gleichen Unterricht teilzunehmen. Im traditionellen Unterricht gab es eine Lehrkraft, eine Schule und eine Gruppe von Schülern. Die Schüler treffen sich in der Schule, um in festgelegten Tageszeiten von den Lehrkräften unterrichtet zu werden.

Meistens müssen sie dort Aufgaben, Kontrollarbeiten und Klassenarbeiten auf Papier erledigen. Der Hauptunterschied zwischen dem traditionellen und dem neuen Online-Unterricht besteht darin, dass man bei traditionellem Unterricht an einem bestimmten Ort, an einem bestimmten Datum, um eine bestimmte Uhrzeit anwesend sein muss; beim Online-Unterricht gibt es diesen Zwang nicht. Aber sowohl der traditionelle Unterricht d.h. der Präsenzunterricht als auch der Online-Unterricht haben viele Vor- und Nachteile. Moderne Zeit stellt jetzt uns zur Verfügung verschiedene Plattformen. Diese Plattformen ermöglichen den Lernenden, dass sie ihre Lehrkräfte von zu Hause hören und dem Unterricht regelmäßig folgen können, wie in einer realen Unterrichtsstunde. Die bekanntesten Plattformen, die uns diese Möglichkeiten anbieten, sind: Zoom Plattform, Go to meeting / Go to webinar, Zoom meeting, Skype, BigBlueButton, Microsoft Office 365, Google Classroom und viele andere.

2.2.1. Merkmale guten Online-Unterrichts

Heutzutage bemerkt man immer mehr, dass digitale Bildungsangebote den Lernraum erweitern. Sowohl selbstbestimmtes Lernen als auch das gemeinsame Lernen mit anderen ist außerhalb des Kursraums oder Klassenzimmers möglich. Digitalisierung bringt viele Besonderheiten mit sich. Es gibt viele Merkmale des guten Online-Unterrichts. In einer Unterrichtsstunde können wir nicht alle Merkmale anwenden, aber sie sollten bei der Unterrichtsplanung immer alle mitbedacht werden (Meyer, 2014: 73).

Nach Meyer (2014) unterscheidet man die folgenden Merkmale eines guten Unterrichts: echte Lernzeit, vorbereitete Lernumgebung, klare Strukturierung, lernförderliches Klima, inhaltliche Klarheit, sinnstiftendes Kommunizieren, individuelles Fördern, Methodenvielfalt, transparente Leistungserwartung und intelligentes Üben (Brash & Pfeil, 2017: 22).

Die Lehrkräfte sollen auf die echte Lernzeit achten, um Ablenkungen, Störungen oder Nebensächlichkeiten zu vermeiden (Brash & Pfeil, 2017: 22).

Die echte Lernzeit kann erhöht werden, indem digitale Medien gezielt genutzt werden, um etwa bestimmte Aufgaben auf die Zeit außerhalb des Präsenzunterrichts auszulagern. Oder indem die qualitative Lernzeit über den Präsenzunterricht hinaus erweitert wird: Interessante Lerninhalte schaffen Anlässe dafür, sich auch außerhalb des Unterrichts damit zu beschäftigen und sich miteinander auszutauschen (Brash & Pfeil, 2017: 22).

Beim Online-Unterricht ist die vorbereitete Lernumgebung auch sehr wichtig. Die Lernenden sollen Laptops, Computers, Smartphones, die nötige Internetverbindung haben, um den Unterricht folgen zu können.

Der Lernerfolg kann erhöht werden, wenn der Unterricht gut gestaltet ist und wenn die Struktur klar ist. Für die Lehrkräfte muss erkennbar sein, warum der Unterricht so aufgebaut ist und welche Ziele sie normalerweise haben. Dabei muss auch deutlich sein, welche Regeln und Routinen im Unterricht gelten und welche Rolle die Lehrkraft und die Lernenden haben, damit das Lernziel erreicht werden kann. Ein sehr wichtiger Faktor für den Online-Unterricht, eigentlich für den Lernprozess und die Motivation der Lernenden, ist die Unterrichts Atmosphäre. Sowohl im traditionellen Unterricht als auch im Online-Unterricht ist sehr wichtig, dass es in der Beziehung zwischen Lehrkräften und Lernenden gegenseitigen Respekt, verlässlich eingehaltene Regeln, gemeinsame Verantwortung, Gerechtigkeit der Lehrkraft gegenüber allen Lernenden gibt. Nur auf diese Weise können sie gemeinsam ein lernförderliches Klima schaffen. Aufgaben, Übungen und Arbeitsanweisungen müssen einfach und zielführend formuliert sein. Lernende sind motivierter und erfolgreicher, wenn der Fremdsprachenunterricht ihnen Alltagssituationen bietet, in denen sie sinnvoll kommunizieren können. Lerninhalte müssen für die Lernenden relevant und angepasst sein. Heute bieten die digitalen Medien die Möglichkeit, Lerninhalte einfacher zu personalisieren, indem man etwas durch Fotos des eigenen Arbeitsplatzes, des Zimmers oder der Wohnung präsentiert oder auf aktuelle Inhalte aus Online-Tageszeitungen zugegriffen werden kann. Internet bietet normalerweise viele Bilder, die den Lernenden sehr interessant sein können (Brash & Pfeil, 2017: 25).

Noch ein wichtiges Merkmal des guten Online-Unterrichts ist die Methodenvielfalt, die die Lehrkräfte am besten durch die Mischung an Sozial- und Arbeitsformen wie auch den geplanten Ablauf einer Stunde erreichen (Meyer, 2014).

Die Lernenden sollen genau wissen, welche Leistungen von ihnen erwartet werden und an welche Prüfungen und Tests sie sich orientieren müssen. Beim Online-Unterricht ist es auch wichtig, dass die Lernenden von ihren Lehrkräften rechtzeitig Rückmeldungen bekommen. Es gibt viele digitale Medien, die es ermöglichen, wie E-Mails und Chats (Brash & Pfeil, 2017: 24).

Ein weiteres Merkmal im Fremdsprachenlernen ist das intelligente Üben. Mit intelligentem Üben können die Lernenden gelernte Inhalte automatisieren, Themen vertiefen und den Transfer, d.h. die Anwendung auf neue Situationen, ermöglichen. Für die Automatisierung

bieten digitale Medien viele Möglichkeiten, zum Beispiel neben selbstkorrigierenden Aufgaben, die beliebig oft wiederholt werden können, kann durch gemeinschaftliches Schreiben von Texten auf einer Lernplattform oder in einem Blog neu Gelerntes angewendet und vertieft werden. In der Übungsphase ist es sehr wichtig, dass Erfolge und Misserfolge regelmäßig thematisiert werden (Brash & Pfeil, 2017: 26).

Alle diese Merkmale sind wichtig für den Online-Unterricht, aber in jeder Stunde soll man nicht alle Merkmale anwenden, weil es manchmal unmöglich ist. Die Lehrkräfte kennen ihre Lernenden am besten und wissen, was sie brauchen und was ihre Interessen sind. Wenn die Lehrkräfte aufmerksam ihre Unterrichtsstunden planen, dann werden sie sicher einen effektiven Unterricht haben.

2.2.2. Ziele guten Online-Unterrichts

Sowohl beim Präsenz- als auch beim Online-Unterricht gibt es immer bestimmte Lernziele, die von den Lehrkräften und Lektionen abhängen. Ohne konkrete Lernziele kann man einen guten Unterricht nicht gestalten. Lernziele stellen das, was die Lernenden nach dem Unterricht wissen, tun, meinen und können. Der Begriff der Lernziele bezeichnet eine Verhaltensänderung dar, die ein Schüler infolge des Unterrichts zeigen soll. Lernen und Verhalten sind zwei unterschiedliche Begriffe, da Lernen ein intrapsychischer Vorgang ist und daher nicht direkt beobachtbar ist. „Ein Lernziel ist die sprachlich artikulierte Vorstellung einer durch Unterricht oder andere Lehrveranstaltungen zu bewirkenden gewünschten Verhaltensdisposition eines Lernenden“ (Jank & Meyer, 1994: 302).

Ein gut formuliertes Lernziel sollte daher Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen beschreiben, welche die Schüler im Verlauf des Unterrichts entwickeln sollen. Alles in allem sollten die Lehrkräfte Lernziele so gestalten, dass sie eine Überprüfung der Lernergebnisse ermöglichen. Ein einfaches Klassifikationsschemata von Bloom und seiner Forschungsgruppe gliederte Lernziele in drei Bereiche. Bloom spricht in dieser Klassifikation über Lernzieldimensionierung. Es gibt drei wichtigsten Bereiche, die kognitive, affektive und soziale und psychomotorische Lernziele umfassen.

Kognitive beziehen sich auf den Bereich des Erinnerns (Kennen, Reproduzieren) von Wissen und auf die Erweiterung intellektueller Fähigkeiten und Fertigkeiten. Kognitive Lernziele beschreiben normalerweise ein Verhalten, das den Wahrnehmungs-, Gedächtnis- und Denkbereich des Menschen umfasst (Velica, 2010: 16).

Kognitive Lernziele sind also diejenige, die sich mit dem Erinnern der Lernenden beschäftigen und die die Entwicklung vieler Fertigkeiten und Fähigkeiten bei den Lernenden unterstützen.

Affektive und soziale Lernziele stellen Lernen im Bereich von Gefühlen und Wertungen, von Einstellungen und Haltungen dar. Sie beziehen sich auf Veränderungen von Interessenlagen, auf die Bereitschaft, etwas zu tun oder zu denken, auf Einstellungen und Werte und auf die Entwicklung von Werthaltungen. Affektive und soziale Lernziele beschreiben ein Verhalten, das den Bereich der Triebe, Interessen, Einstellungen, Gefühle und Wertungen betrifft (Velica, 2010: 16).

Daraus kann man schließen, dass affektive und soziale Lernziele mit den Haltungen und Einstellungen und Interessen der Lernenden eng verbunden sind. Bei diesen Lernzielen steht das Interesse der Lernenden im Mittelpunkt.

Die dritte Art der Lernziele sind die psychomotorischen Fähigkeiten. Sie befassen sich mit allen Formen gesteuerter Bewegung. Aus diesen drei Bereichen wurden weitere Ordnungsschemata entwickelt. Die bekannteste und verbreiteste Ordnung der kognitiven Kernziele ist die Taxonomie von Bloom, die sechs Schwierigkeitsgrade der kognitiven Lernziele an dem Kriterium der Komplexität misst. Diese psychomotorischen Lernziele erklären psychische Fähigkeiten und Fertigkeiten der Lernenden, wie zum Beispiel Handschrift und Sprache. Diese drei Lernbereiche sind eng verbunden. So setzt z.B. das Lernen von Fertigkeiten ein bestimmtes Wissen oder Verständnis, aber auch ein bestimmtes Interesse voraus. Umgekehrt wird oft erst dann eine bleibende Einstellung erworben, wenn eine vertiefte kognitive Auseinandersetzung stattgefunden hat (Velica, 2010: 16).

Es ist wichtig zu erwähnen, dass die Reihenfolge aller Lernziele immer vom Einfachen zum Schwierigen geht. Besonders weil sich die Stufen aufeinander aufbauen und die komplexeren Ziele erst nach Erreichen der einfachen Ziele erfüllt werden können.

Das Ziel jedes Unterrichts ist es, bei den Lernenden Kompetenzen und Fertigkeiten zu entwickeln und dass sich die Lernenden jede Stunde bewusst oder unbewusst weiterbilden, d.h. dass sie etwas Neues erlernen, was beim Sprachlernspielen meistens passiert.

Im Fremdsprachenunterricht können sich Lernziele auf folgende Bereiche beziehen:

- Kenntnisse/Wissen d.h. die Lehrkräfte wollen erreichen, dass die Lernenden etwas wissen, was sie vor der Unterrichtsstunde nicht wussten. Das ist die sogenannte kognitive Dimension.
- Fertigkeiten, d.h. die Lehrkräfte wollen erreichen, dass die Lernenden etwas können, was sie vor der Stunde nicht konnten. Hier gibt es eine pragmatische Dimension bzw. die Entwicklung von Fertigkeiten/Kompetenzen.
- Haltungen, d.h. die Lehrkräfte wollen erreichen, dass die Lernenden etwas fühlen, finden oder wollen, was vor der Unterrichtsstunden nicht der Fall war, und dass die Lernenden ihre Haltungen gegenüber Menschen, Problemen, Umgebung usw. ändern. Hier herrscht eine emotionale Dimension (Bimmel, Kast, Neuner, 2003: 53).

Wenn man über Lernziele nachdenkt, dann soll man versuchen, diese durch die eindeutige Formulierungen zu identifizieren. Der erste Schritt ist festzulegen, welche Kenntnisse, Fertigkeiten, Fähigkeiten und Haltungen am Ende der Unterrichtseinheit beherrscht werden sollen. Diese werden als Verhaltensbegriff, d.h. als gewünschtes Endverhalten klar formuliert. Lernen wird hier als Verhaltensveränderung im weitesten Sinne unterstellt. Diese Verhaltensveränderung muss messbar und überprüfbar durch Leistungsmessung sein. Deswegen müssen die Lernziele präzise und möglichst konkret formuliert werden und normalerweise müssen sie auch messbar und beobachtbar sein, damit die Lehrkräfte am Ende der Unterrichtsstunde sehen und messen können, was und wie die Lernenden nach der Unterrichtsstunde gelernt haben. Außerdem ist es wichtig zu erwähnen, dass die Lernenden viele Kompetenzen beim Unterricht entwickeln können, beispielsweise Fachkompetenz (Fertigkeiten, Fähigkeiten, Wissen, Transfer), Methodenkompetenz (Beobachtungsanalyse, Organisation, Präsentation), Soziale Kompetenz (Kooperation, Kommunikation, Fairplay, Zuverlässigkeit, Verantwortung), personale Kompetenz (Motivation, Leistungsbereitschaft, Selbstwahrnehmung, Selbsteinschätzung, Selbstvertrauen, Teamfähigkeit, Toleranz, Kreativität). Beim Online-Unterricht entwickelt man noch Medienkompetenz, über die man später berichten wird (Tulodziecki, Herzig, Grafe, 2021: 15-34).

2.2.3. Rolle der Lernenden und Entwicklung der Fertigkeiten bei den Lernenden im Online-Unterricht

Beim Spielen entwickeln die Lernenden verschiedene Fertigkeiten und Kompetenzen. Durch Entwicklung kommunikativer Fertigkeiten wird die Fähigkeit zur Kommunikation erreicht, denn die kommunikative Kompetenz stellt das Hauptlernziel des Unterrichts dar. Die wichtigste Sache ist, dass die Lernenden beim Fremdsprachenlernen die kommunikative Kompetenz entwickeln, weil man ohne diese Kompetenz eine Fremdsprache nicht erlernen kann. Unter dem Begriff kommunikative Kompetenz versteht man die Fähigkeit, konstruktiv, bewusst und effektiv zu kommunizieren. Kommunikative Kompetenz ermöglicht den Lernenden, dass sie sich in einer kommunikativen Situation gut zurechtfinden können.

Man unterscheidet vier kommunikative Fertigkeiten: Sprechen, Hören, Lesen und Schreiben. Hören und Lesen gehören zu rezeptiven und Sprechen und Schreiben zu produktiven Fertigkeiten. Hier geht es um eine Integration der Fertigkeiten und so wird keine Fertigkeit isoliert geübt, sondern ist mit anderen Fertigkeiten eng verbunden (Blažević, 2007: 117). Man kann beispielsweise nicht gut sprechen, wenn man nicht z.B. hören, lesen oder schreiben kann, deswegen sagt man, dass alle vier Fertigkeiten zusammen gelernt werden sollen. Mit diesen vier Fertigkeiten, die sich gemeinsam entwickeln, verbessert und entwickelt sich auch die kommunikative Kompetenz, damit man in einer Fremdsprache kommunizieren kann.

Moderne Technologie und Entwicklung der Methodik und Didaktik bringt viele Veränderungen im Unterricht und so entstand auch die Medienkompetenz, die die Lernenden durch Mediennutzung entwickeln. Zwischendurch ändern sich auch die Rollen der Lernenden und Lehrkräfte. Im Vordergrund des Unterrichts sollen die Lernenden und ihre Interessen stehen und nicht die Lehrkräfte. Lerner- und handlungsorientierter Unterricht bedeutet, dass Lernende tätig sind, weil sie durch Tun lernen. Je mehr die Lehrkräfte in den Hintergrund des Unterrichts treten, desto größer ist die Möglichkeit, dass die Lernenden in den Mittelpunkt des Unterrichtsprozesses rücken (Bimmel, Kast, Neuner, 2003: 52).

2.2.4. Rolle der Lehrkraft im Online-Unterricht

„Unterricht bedeutet nicht automatisch, dass gelernt wird“ (Bimmel, Kast, Neuner, 2003: 53). Sogar manchmal passiert es, dass Unterrichtsaktivitäten der Lehrkräfte verhindern, dass die Lernenden lernen. Deswegen kann man sagen: Je mehr Zeit die Lehrkraft darauf verwendet zu unterrichten, desto weniger Zeit bleibt den Lernenden übrig, um zu lernen. „Lerner- und handlungsorientierter Unterricht bedeutet, den Lernenden selbst möglichst viele Sprach- und Handlungsmöglichkeiten, möglichst viel Sprach- Handlungsspielraum zu überlassen“

(Bimmel, Kast, Neuner, 2003: 53). Erst dann kann der Prozess des Lernens effektiv stattfinden. Die Rolle sowohl der Lernenden als auch der Lehrkräfte im Lernprozess hat sich viel verändert. Jetzt ist es für die Lernenden einfacher geworden, Inhalte selbst zu produzieren, diese miteinander auszutauschen und mehr Einfluss auf den Lernprozess zu nehmen. Außerdem gilt für Anfänger, dass sie einfache Texte schreiben können und sich zum Beispiel über ihre Hobbys online miteinander austauschen. Auf diesem Austausch kann die Lehrkraft Wortschatzerweiterung planen oder mit den erstellten Texten weiterarbeiten, aber da ist auch wichtig, dass die Lehrkräfte eine hohe Medienkompetenz haben, damit sie alle pünktlich folgen können. Die Rezeption bezieht sich damit von Inhalten nicht nur auf Lehrbücher, verschiedene Materialien oder den Input der Lehrkraft, sondern bezieht die Produkte der Lernenden mit ein. Von Lehrkräften erfordert dieser „virtuelle Prozess“ mehr Toleranz und Aufmerksamkeit gegenüber sprachlichen Fehlern und Offenheit, sich auf die sprachlichen Beiträge der anderen Lernenden einzulassen.

Das ist eine neue Erfahrung, die im Unterricht erklärt werden muss, um bei den Lernenden keine falschen oder unrealistischen Erwartungen zu wecken und um die Rolle der Lehrkraft als Lernbegleiter deutlich zu machen. Dadurch entstehen für die Lehrkräfte neue Herausforderungen und neue Aufgaben.

Bei der Planung und Gestaltung des Unterrichts kommt zu bestimmten Veränderungen. Vor- und Nachbereitung des Unterrichts war immer wichtig, sowohl für Präsenz- als auch für Online-Unterricht. Im Online-Unterricht spielen Inhalte eine sehr wichtige Rolle. Jetzt haben die Lernenden die Gelegenheit, die Inhalte als digitale Hausaufgabe oder in einer der Phasen des Online-Unterrichts selbst zu erstellen. Die Lehrkräfte können in dieser Situation die Aktivitäten der Lernenden genauer messen und ihre Fortschritte verfolgen. Die Lehrkräfte können sich die damit noch gezielter auf den Unterricht vorbereiten und auf die Bedürfnisse der Lernenden eingehen. Mit verschiedenen Aktivitäten aus dem Online-Unterricht verbessern sich auch die Lernprodukte. Umgang mit Fehlern musste durch die Nutzung der Lernerinhalte vor allem in schriftlichen Beiträgen auch verändert werden. Diese Beiträge dienen beispielsweise dem Austausch in Foren. Besonders wichtig zu betonen ist, dass nicht alle Fehler sollen und können korrigiert werden. Viele Fehler sollen im Unterricht mit den Lernenden besprochen werden. Lernende sollen selbst oder mithilfe von Lehrkräften oder Mitlernenden zu richtigen Antworten/Lösungen/Regeln kommen, nur so bleiben die Regeln gespeichert. Normalerweise bekommen die Lehrkräfte eine andere Rolle im Unterrichtsprozess.

Jetzt sind sie Lernberater und durch die Einsicht in mehr Lernprodukte auf der Lernplattform können die Lehrkräfte den Lernfortschritt der Lernenden besser verfolgen, beobachten und sie präzise beraten. Feedback oder Rückmeldung bleibt auch im Online-Unterricht sehr wichtig.

Durch die Rückmeldung bekommen die Lernenden den Einsicht in das, was sie wissen und können und was nicht. Binnendifferenzierung, die eine lernerzentrierte und kooperative Form des Lehrens und Lernens ist, und die ein hohes Maß an Autonomie der Lernenden erreichen will und gleichzeitig die Interaktion innerhalb einer Lerngruppe fördert, ist eigentlich auch im Online-Unterricht möglich, aber die Anwendung der Binnendifferenzierung hängt von der Lehrkraft ab (Ballweg, Drumm, Hufeisen, Klippel, & Pilypaityte, 2013: 112). In diesem Fall haben die Lehrkräfte die Rolle als Moderatoren oder Lernbegleiter und so können sie weniger dominant im Unterricht auftreten (Brash & Pfeil, 2017: 21).

Noch eine wichtige Rolle der Lehrkräfte ist, dass sie ihre Lernenden motivieren und bewegen können. Das erreichen sie zum Beispiel mithilfe verschiedener Arten der Spiele im Unterricht.

3. MEDIEN IM UNTERRICHT

Mit dem Fortschritt der Technologie entwickeln die Lernenden immer mehr Medienkompetenz.

Lernende mit einer hohen Medienkompetenz können sowohl im Unterricht als auch außerhalb des Klassenzimmers reflektiert und erfolgreich mit Medien umgehen. Die Medienkompetenz umfasst verschiedene Teilkompetenzen, d.h. das Wissen über Medien, die Fähigkeit zur Medienkritik, zur Mediengestaltung und zur Mediennutzung (Brash & Pfeil, 2017: 131).

Das heißt, dass sich die Lernenden mit einer hohen Medienkompetenz in allen Situation, z.B. Corona-Pandemie, leicht zurechtfertigen können. Diese Lernenden können sowohl im Präsenz- als auch im Online-Unterricht gut reagieren und ohne Mühe dem Unterricht erfolgreich folgen und lernen.

„Unter dem Begriff Medien versteht man alle gegenständlichen Mittel, die im Unterricht vermittelnde Funktion ausüben und zur Förderung der Motivation und des Behaltens beitragen“ (Blažević, 2007: 163). Medien bezeichnen eigentlich Unterrichtsmittel, die der Lehrkraft dienen, Informationen zu präsentieren und zu verbreiten. Medien tragen zur Optimierung des Unterrichts bei, unterstützen und ermöglichen bestimmte Lehr- und Lernprozesse. Zu den Medien gehören also: visuelle, auditive, audiovisuelle, neu interaktive/ digitale oder soziale Medien. Zu den sogenannten traditionellen Medien gehören bsw. auditive, visuelle und audiovisuelle Medien, das sind zum Beispiel: Radio, Fernsehen, Zeitungen, Zeitschriften, CD-s usw. Zu neuen Medien gehören digitale Medien, zum Beispiel: Internet, Smartphones, Tablets usw. (Blažević, 2007: 164-170).

Die ältesten Medien sind visuelle Medien. Zu diesen Medien gehört alles, was Informationen vermitteln kann und über das Auge wahrgenommen wird. Unter anderem sind das:

- die Tafel und Kreide,
- der Tageslichtprojektor (der Overhead-Projektor) und Folien,
- der Diaprojektor und Dias,
- Realia (Fotos, Zeitschriften, Formulare),
- die Pinnwand mit Stecknadeln,
- das Flipchart (großer Schreibblock, der an einem Gestell angebracht ist),
- Plakate, Poster, Landkarten, Bilder, Wandbilder (Blažević, 2007: 164).

Für den Fremdsprachenunterricht sind sie aus folgenden Gründen wichtig:

- a) Nach Ergebnissen der psychologischen Forschung nimmt der Mensch von dem, was er sieht, fast 50%.
- b) Man kann etwas umso leichter und dauerhafter behalten, je mehr Sinnesorgane an der Wahrnehmung beteiligt sind (Blažević, 2007).

Nach diesen Gründen sieht man, dass visuelle Mittel sehr wichtig fürs Lernen ist. Bereits werden sie sehr lange genutzt und wahrscheinlich werden sie in der Zukunft auch viel genutzt haben.

3.1. Visuelle Medien

Bilder sind die wichtigsten Vertreter der visuellen Medien, weil sie auch im Unterrichtsprozess verwendet werden können. Ebenso sind die Bilder mit den neuen und interaktiven Medien in Verbindung zu bringen, weil es sehr schnell möglich ist, den Lernenden mit Hilfe des interaktiven Whiteboards Bilder aus dem Internet zu zeigen. Zu visuellen Medien zählt man noch sogenannte Printmedien. Alle gedruckten Lernmittel gehören zu Printmedien, beispielsweise Bücher, Kursbücher, Arbeitsblätter und Zeitungen (Beck, 2013: 103).

3.2. Auditive Medien

Auditive Medien sind technische Medien zur Übermittlung von Tonereignissen. Diese Art der Medien dient zur Entwicklung der Fertigkeiten Hören und Sprechen. Der Schallplattenspieler war das erste auditive Medium. Erst später wurden das Spulentonbandgerät und Kassettenrecorder entwickelt. Das Sprachlabor entstand auf ihrer Basis. Das Sprachlabor ist ein speziell zum Erlernen von Sprachen ausgestatteter Raum oder eine Software, die Sprachlaborfunktionen ermöglicht. Vor allem dient das Sprachlabor dazu, in der Klasse den präsentierten Stoff einzuüben und zu automatisieren. Das Sprachlabor wird meistens für Hörverstehensübungen eingesetzt und zur Überprüfung des Verstehens. Zu auditiven Medien zählt man noch das Radio und den CD-Player. Den Lernenden bieten auditive Medien fremde Originalsprecher und gewöhnen sie an das Verstehen unterschiedlicher Stimmen (Blažević, 2007: 167-168).

3.3. Audiovisuelle Medien

„Audiovisuelle Medien übertragen Informationen gleichzeitig über Augen und Ohr“ (Blažević, 2007: 168). Zu audiovisuellen Medien zählt man Filme, Fernseher, Video, Videokamera, Computer usw. Diese Medien bringen eine neue Dimension in den Fremdsprachenunterricht. Die fremdsprachige Welt bringen sie ins Klassenzimmer und geben den Lernenden einen Einblick in die fremde Welt. Video und Computer werden heute am meisten eingesetzt.

3.4. Digitale, neue und soziale Medien

Unter dem Begriff der digitalen Medien versteht man auch elektronische Medien, die digital codiert sind. Diese Medien nennt man auch Computermedien oder neue Medien. Seit den 1960-er Jahren fing digitale Revolution an. Digitale Medien stellen Kommunikationsmedien an, die auf der Grundlage von Informations- und Kommunikationstechnik funktionieren. Das beste Beispiel dafür ist das Internet.

Als digitale Medien werden technische Geräte zur Digitalisierung, Berechnung, Aufzeichnung, Speicherung, Datenverarbeitung, Distribution und Darstellung von digitalen Medieninhalten bezeichnet. Zuerst kommen die Fernseher, dann Filme, Videos, Kameras und zum Schluss kamen noch Computers und Handys. Seit Anfang der 80er Jahre wird der Computer im Fremdsprachenunterricht eingesetzt. Die Basis für digitale Medien stellt die Computertechnik dar. Der Computer kann in allen Phasen des Fremdsprachenunterrichts erfolgreich eingesetzt werden (Blažević, 2007: 171).

Smartphones, Tablets und Computer gaben den Menschen die Möglichkeit, auf digitale Medien zuzugreifen, sie zu verändern, zu speichern und gemeinsam zu nutzen. Viele elektronische Geräte sind in der Lage, digitale Medien zu erstellen, zu übertragen und anzuzeigen. Die digitalen Medien haben in Verbindung mit dem World Wide Web und dem Internet die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts verändert. Diese neue Periode war als digitale Revolution bezeichnet. Digitale Medien haben einen wichtigen, weltreichenden, und ziemlich komplexen Einfluss auf Gesellschaft und Kultur. Seit der Entwicklung der digitalen Medien waren die traditionellen Medien, also auditive, visuelle und audiovisuelle Medien nicht vergessen, sondern sie waren mit den neuen digitalen Medien kombiniert. Diese digitalen Medien sind als neue Informationsträger bezeichnet, denn sie übertragen bestimmte Daten, zum Beispiel Bilder oder E-Mails in digitaler Form und greifen auf diese zu.

Neben dem Computer zählt man zu digitalen Medien auch interaktives Whiteboard, Smartphones und Tablets, die den Zugang zum Internet und die Interaktion ermöglichen. Digitale Medien haben viele Merkmale. Sie sind multimedial, selbst aktiv, interaktiv, informell, mobil und vernetzt (Brash & Pfeil, 2017: 13). Unter dem Einfluss von digitalen Medien und der Mischung mit den anderen Medien und Faktoren entstanden neue Begriffe, wie hybrides Sprachenlernen, Blended-Learning und Online-Unterricht.

Unter dem Begriff hybrides Sprachenlernen versteht man, wenn der Zugang zu Materialien und Informationen durch das Internet im Unterricht ermöglicht wird oder das gemeinsame Lernen über das Klassenzimmer hinauskommt. Daher geht es darum, dass „digitale Instrumente didaktisch-methodisch sinnvoll in den Unterricht integriert sind“ (Brash & Pfeil, 2017: 129). Ein Format im Bereich von dem hybriden Lernen ist das Blended-Learning, das aus einer Mischung von Online- und Präsenzphasen besteht. Beide Phasen sind sinnvoll abgewechselt und inhaltlich untereinander verbunden. Die Teilnahme an beiden Phasen ist sehr wichtig, weil sie von der Lehrkraft betreut und initiiert werden (Brash & Pfeil, 2017: 14, 129).

Soziale Medien sind Software-Anwendungen im Internet, die uns ermöglichen zu kommunizieren und Informationen auszutauschen. Soziale Medien geben den Nutzern die Möglichkeit Informationen zu veröffentlichen, die veröffentlichten Informationen zu kommentieren und mit denen, die sie veröffentlicht haben, Kontakt aufzunehmen. Dies alles ermöglicht uns sowohl die Kommunikation mit anderen Menschen als auch das Erreichen der eigenen Zwecke (Rösler & Würffel, 2014: 178).

Soziale Medien bezeichnet man noch als Kommunikationswerkzeuge. Zu diesen zählt man: E-Mails (elektronische Post), Foren (virtueller Ort zum Austausch und zur Archivierung von Diskussionsbeiträgen), Blogs (tagebuchartige oder journalistische Webseiten mit chronologischen Einträgen), Podcasts (im Internet bereitgestellte Audio- bzw. Videodateien), Web- oder Internettelefonie (bzw. Skype), Chats (Kommunikationsmöglichkeit per Tastatur oder über das Mikrofon) und virtuelle Klassenzimmer. Zu sozialen Medien zählt man noch bestimmte kooperative Texteditoren, wie Wikis und verschiedene Plattformen.

Die erwähnten Medien ermöglichen den Nutzern Texte zu schreiben, zu bearbeiten und auch noch zu veröffentlichen (Rösler & Würffel, 2014: 127). Diese drei Begriffe: digitale, neue und soziale Medien sind eng miteinander verbunden und viele Autoren benutzen diese Begriffe als Synonyme, weil sie die Kommunikation mit den anderen ermöglichen.

3.4.1. Technische Ausstattung

Für gute und erfolgreiche Unterrichtsplanung und -vorbereitung ist wichtig, welche technische Möglichkeiten in unserem Unterricht existieren. Technische Ausstattung im Klassenzimmer und der Zugang zum Internet sind heute neben den schon bekannten didaktisch-methodischen und technischen Kompetenzen sehr wichtig. Technische Voraussetzungen im Klassenzimmer sind eine Begrenzung für den Einsatz digitaler Medien, aber kein Ausschlusskriterium für die Nutzung. Es gibt bestimmte Aspekte, die den Einsatz der digitalen Medien möglich machen. Immer mehr erscheinen neue organisationseigene, onlinegestützte Lernplattformen. Der Einsatz dieser Plattformen ermöglicht den Lehrkräften, dass sie im Präsenzunterricht eingesetzten Materialien organisieren und dokumentieren. Diese Plattformen geben auch die Möglichkeit, eine didaktisch gestaltete Lernumgebung zum Vor- und Nachbereiten des Präsenzunterrichts oder als Plattform zur Online-Kommunikation zwischen Lernenden und Lehrkräften zu nutzen.

Die Schulen brauchen heute keine teuren und komplizierten (Video-) Systeme, um eine multimediale Online-Kommunikation im Unterrichtsraum zu führen. Kostenfreie Werkzeuge auf Computern, Laptops oder Smartphones, Tablet-PC ermöglichen bei entsprechender Qualität der Internetverbindung eine schnelle Kontaktaufnahme in Ton und Bewegtbild.

Internetverbindung gewinnt immer mehr an Bedeutung, das bedeutet, dass die Lernenden auf den Plattformen verschiedene Texte und Aufgaben finden können. Smartphones und Tablet-PC-s integrieren alle diese Online-Funktionen in einem Medium, also sie haben gute Kamera, Internetzugang und Ortungstechnologien. Alle diese Funktionen ermöglichen den Lernenden, dass sie verschiedene Apps nutzen können. Multi-Touch-Technologie gibt die Möglichkeit, dass die Lernenden unabhängig von Ort und Zeit einfache Dokumente bearbeiten und über entsprechende Adapter und Präsentationsmedien (Beamer) später im Plenum präsentieren können (Brash & Pfeil, 2017: 20).

3.4.2. Mediennutzung im Unterricht

Mediennutzung ist heutzutage eine normale Erscheinung im Unterricht, weil sie die Lernenden beim Fremdsprachenlernen unterstützen können. Mobile Medien, bzw. mobile Endgeräte wie Smartphones oder Tablets, werden sehr oft genutzt, denn sie ermöglichen den Lernenden, in jedem Moment und irgendwo zu lernen oder im Internet zu recherchieren. Spezifische Webapplikationen zum Lernen, z.B. Wikipedia ermöglichen das schnelle Nachschauen von vergessenen oder unbekanntem Informationen.

In zunehmendem Maße gibt es positive Einschätzungen der digitalen Medien. Das Hauptziel der Mediennutzung ist, bestimmte Informationen zu bekommen oder mit anderen auszutauschen. Obwohl neue Medien immer populär sind, werden die klassischen Medien, bzw. Bücher nicht vergessen. Heute werden analoge und digitale Medien kombiniert benutzt, denn sie ergänzen und unterstützen sich (Brash & Pfeil, 2017: 20).

4. SPIELE IM PRÄSENZ- UND ONLINE-UNTERRICHT

4.1. Spieldefinition

In jeder Gesellschaft gab es eine andere Art und Weise, wie man Spiele spielt. Diese Art und Weise unterscheidet sich von einer Gesellschaft zur anderen, weil es in jeder Kultur unterschiedliche Spielformen und Spielregeln gibt.

Überdies werden Spiele in jeder Nation unterschiedlich bewertet. Der Begriff *Spiel* ist keine Erfindung der gegenwärtigen Pädagogik, sondern der alten Völker. Bereits seit der Zeit des alten Ägyptens sind Spiele bekannt (vgl. Flinter, 1972: 13) und seitdem entwickelt sich der Spielbegriff kontinuierlich (Mani, 2015: 3).

Viele Spieltheoretiker haben das Spiel unterschiedlich definiert. Scheurl versuchte in seinem Werk mithilfe von allen Merkmalen des Spieles diesen Begriff näher darzustellen (Scheurl, 1979: 68-105). Ein niederländischer Kulturhistoriker, namens Huizinga, spricht vom *Homo Ludens*. Dieser Kulturhistoriker stellt den Menschen als einen spielenden Menschen dar. Diese Aktivität, d.h. das Spiel wurde von Röhrs im Jahr 1981 als ein Urphänomen des Lebens beschrieben (Röhrs, 1981: 3). Viele Autoren haben das auch versucht, aber trotz alledem gibt es keine allgemeingültige Definition des Spieles. Das Wort „Spiel“ kann in jeder Kultur anders definiert werden.

Spiele, die schon jahrhundertlang in allen Kulturen bekannt sind, spielen im menschlichen Leben eine wichtige Rolle. Die berühmten Philosophen, wie Platon und Aristoteles haben auch ihre Definitionen des Begriffs „Spiel“ gegeben. Platon erklärte den Begriff des Spiels als eine nützliche Tätigkeit, durch die das Kind bestimmte Eigenschaften und Kompetenzen erwerben kann, die es später in seinem Leben braucht. Laut Platon dienen die Spiele als Erziehungs- bzw. Bildungsmittel. Andererseits hielt Aristoteles Lernen für einen anstrengenden Prozess und sah im Spiel ein Heilmittel dagegen. Er war der Meinung, dass das Spiel zur Erholung vom Lernen ist und dass das Spiel immer angenehm sein muss (Röhrs, 1981: 3).

Im Deutschen kommt das Wort *Spiel* von dem althochdeutschen Wort *spilan* und bedeutete ursprünglich „Tanz“. Die Bedeutung dieses Wortes finden wir auch im altdeutschen Wort „spilan“, was „eine leichte schwankende Bewegung“ bedeutete. Duden, das größte Wörterbuch der deutschen Sprache, definiert diesen Begriff auf verschiedene Weisen. Zuerst definiert Duden diesen Begriff „als eine Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, aus Freude an ihr selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird“ (Duden-Online); als ein Spiel, das nach festgelegten Regeln durchgeführt wird, als ein

Gesellschaftsspiel, als ein Spiel, bei dem der Erfolg vorwiegend vom Zufall abhängt und bei dem um Geld gespielt wird, d.h. Glücksspiel; als ein Spiel, für dessen Zielerreichung ein Gewinn ausgelobt ist usw. (Duden-Online). Den Begriff „Spiel“ definierten H. Schaube und K. G. Zenke als eine „zweckfreie, spontane, freiwillige, von innen heraus motivierte, lustbetonte und phantasiegeleitete Tätigkeit, die nach bestimmten Regeln verläuft“ (Schaube & Zenke, 2000, zitiert nach Michael, 2009: 5).

Wahrig (2011: 1386) definierte das Wort „Spiel“ als eine zweckfreie Tätigkeit, Beschäftigung aus Freude an ihr selbst, Zeitvertreib, Kurzweil...“ Aus allen diesen Spieldefinitionen kann man schließen, dass der Begriff „Spiel“ immer mit den Wörtern wie Freude, Vergügung, Entspannung, Freiwilligkeit verbunden ist. Freude, Vergnügen, Entspannung und Freiwilligkeit stellen oft die Assoziationen zum Begriff „Spiel“ dar.

4.2. Spielen und lernen

Früher stellte sich die Frage, ob man die Spiele mit dem Lernen verbinden kann. Es gibt noch manche Lehrende, die meinen, dass sie sich auf das Spielen verzichten müssen, weil sie zu viel Lernstoff und nicht so viel Zeit dafür haben, aber diese Meinung verändert sich immer mehr (Dauvillier & Levy-Hillerich, 2004: 10). Im Fremdsprachenunterricht sind heute die Spiele als Bestandteil des Unterrichts dargestellt. Spiele im Fremdsprachenunterricht nennt man noch Lernspiele oder Sprachlernspiele, da im Fremdsprachenunterricht gespielt wird, um die Sprache zu lernen. „Das lässt sich an diesem Kompositum gut ableiten: Anhand von Spielen festigt, wiederholt, erweitert, benutzt der Lernende Elemente der Sprache und lernt dadurch“ (Dauvillier & Levy-Hillerich, 2004: 10, 18). Die Lernspiele als eine Aktivität machen den Unterricht spannender, bunter und lustiger und mit ihnen kommen die Lernenden leichter zum Lernziel. Jedes Lernspiel im Fremdsprachenunterricht muss ein konkretes Lernziel haben. Lernspiele sind normalerweise mit Übungen und Aufgaben eng verbunden, weil sie zum Lernprozess gehören und weil ihre Hauptrolle ist, dass sie immer zu einem bestimmten Lernziel führen. Beim Spielen im Fremdsprachenunterricht ist jedoch der Lernstoff sehr wichtig, denn man soll beim Spielen den Lernstoff anwenden. Um den Lernstoff aktiv zu verwenden, muss der vermittelte Lernstoff gut eingeübt werden (Dauvillier & Levy-Hillerich, 2004: 10). Durch Spielen mit Übungen und Aufgaben bekommen die Lernenden eine Sicherheit, wecken sie ihre Motivation und gleichzeitig entwickeln sie auch ihre Sozialkompetenz und Kreativität (Dauvillier & Levy-Hillerich, 2004). Es ist immer nicht leicht, das passende Spiel zu finden, und deswegen haben die Didaktiker und Lehrende viele diese Spiele für das Lernen adaptiert, um Lerninhalt auf spielerische Weise zu vermitteln und

zu festigen. Später werden wir sehen, welche noch Funktion bzw. Rolle und Ziele haben die Spiele im Fremdsprachenunterricht.

4.3. Warum spielend lernen

Vorher wurde erwähnt, dass die Kinder auf das Spielen Recht haben und dass Lernspiele mit Lernzielen des Unterrichts verbunden sein müssen. Spielerische Aktivitäten haben eine große Rolle bei der Entwicklung des Menschen. Sowohl Menschen als auch Kinder sind neugierig und alles, was neu ist, möchten sie gerne erforschen und ausprobieren. In diesem Fall sprechen wir über die Lernspiele, an denen nicht nur Kinder sondern auch Erwachsene gerne teilnehmen wollen. Am Anfang eines Sprachkurses sind Erwachsene besonders skeptisch, dass sie durch Spiele lernen können, aber einmal, wenn sie an einem Lernspiel teilnehmen, dann haben sie keinen Zweifel mehr und möchten wie Kinder immer wieder gerne mitmachen. Lernspiele haben ihre Rollen bzw. Funktionen und Ziele.

4.4. Funktionen bzw. Rollen der Sprachlernspiele im Präsenz- und Online-Unterricht

Spiele unterstützen das Lernen und die Lernfähigkeit eines Schülers. Es geht eigentlich um spielerische Übungen und Aufgaben und alle Aktivitäten in einem handlungsorientierten und kommunikativen Unterricht, deswegen haben die sogenannten Spiele bestimmte Rollen oder die sogenannten Funktionen im Lernprozess. Man kann Sprachlernspiele in jeder Unterrichtsphase sehen, aber meistens verwenden die Lehrkräfte die Spiele in der Einführungsphase, um ihre Lernenden zu motivieren und ihre Vorkenntnisse zu wecken.

In Sprachlernspielen kann man alle Sozialformen ausprobieren und so noch leichter Deutsch lernen. Diese Spiele bereiten die Lernenden auf das Sprechen und auf verschiedene Alltagssituationen vor, mit denen man sich treffen kann. Spiele ermöglichen uns und unseren Lernenden schon früh Deutsch zu verwenden, die anderen zu verstehen und verstanden zu werden (Szklenár, 2016: 6). Spiele können verschiedene Funktionen haben (Kauke, 1992: 128). Dabei unterscheidet man:

- **Motivierungsfunktion.** Sie ist eine der wichtigsten Funktionen der Spiele. Motivation spielt die Hauptrolle der Sprachlernspiele, weil das Lernen Spaß machen soll. Die Lernenden sind nicht so viel motiviert für das Lernen, aber durch die Spiele weckt man die Motivation bei ihnen. Deutsche Grammatik sieht auf den ersten Blick nicht so interessant aus, aber mit den Spielen sind die Lernenden motivierter zum Lernen.

Deswegen nennen manche Autoren, wie Dauvillier und Levy-Hillerich die Motivation als ein Charakteristikum von Spachlernspielen (Dauvillier & Levy-Hillerich, 2004: 25).

- **Aktivierungsfunktion.** Dank dem Spiel wird die Aufmerksamkeit sowie Konzentration der Lernenden verstärkt. Das Spiel hat auch einen positiven Einfluss auf Gedächtnis.
- **Kommunikative Funktion.** Bei den Sprachlernspielen entwickelt man noch die kommunikative Kompetenz, unter der man eine Fähigkeit versteht, konstruktiv, effektiv und bewusst zu kommunizieren. Die kommunikative Kompetenz ist besonders wichtig für den DaF-Unterricht, weil das Ziel des DaF-Unterrichts ist, dass die Lernenden auf Deutsch miteinander kommunizieren können. Die kommunikative und soziale Kompetenz entwickeln die Lernenden fast gleichzeitig, und dabei ist auch wichtig zu betonen, dass die beiden Kompetenzen beobachtbar und messbar sind.
- **Sozialfunktion oder soziale Kompetenz.** Mit den Spielen im Unterricht entwickelt man auch soziale Kompetenz, d.h. man lernt im Team zu arbeiten, zu kooperieren und Konflikte zu lösen. Wenn die Lernenden ein Spiel spielen, besonders wenn sie mit ihren Partnern oder in einer Gruppe spielen, dann überwinden sie leichter ihre Angst, dass sie etwas falsch sagen oder tun werden und so bauen sie ihre Hemmungen ab.
- **Schöpferische Funktion.** Beim Spielen entwickelt sich die Kreativität bei den Lernenden.
- **Erkenntnisfunktion.** Mit den Spielen im Unterricht bekommen die Lernenden immer neue Erkenntnisse.
- **Funktion des Einübens.** Hier handelt es sich um die Festigung des Lernstoffes, der mit den Spielen im DaF-Unterricht noch besser eingeübt werden kann. „Diese Funktion ist mit der diagnostischen Funktion der Spiele eng verbunden“ (Kauke, 1992: 130).
- **Bewegungsfunktion.** Diese Funktion folgt der motorischen Entwicklung der Lernenden, deswegen ist diese Funktion auch sehr wichtig. Manche Bewegungsspiele ermöglichen den Lernenden, dass sie sich frei im Klassenzimmer bewegen und dass sie dabei auch lernen und viel Spaß haben.
- **Diagnostische Funktion.** Mit den Spielen im DaF-Unterricht können auch die Leistungen der Lernenden gemessen werden. So können die Schüler selbst erfahren, womit sie noch Probleme haben und was noch geübt und wiederholt werden sollte (Kauke, 1992: 130).
- **Erholungsfunktion.** Das Spiel ermöglicht den Lernenden eine spontane Aktivität ohne Stress und Druck.

Das Spiel weckt bei den Lernenden das Gefühl der Freude und Entspannung (Kauke, 1992: 130). Dabei muss man noch erwähnen, dass didaktische Spiele vor allem der allseitigen Entwicklung der Persönlichkeit dienen, weil sie die Geschicklichkeit sowie Selbständigkeit der Lernenden fördern. Jedoch spielen Lernspiele eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung der Initiative sowie der organisatorischen Fähigkeiten der Lernenden. Durch die Spiele im DaF-Unterricht erwerben die Lernenden auch Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie Wissen und Können. Bei den digitalen Spielen muss man auch die Entwicklung der Medienkompetenz erwähnen. Darunter versteht man, dass die Lernenden erfolgreich mit Medien umgehen können. Diese Medienkompetenz umfasst unterschiedliche Teilkompetenzen, wie das Wissen über Medien, die Fähigkeit zur Medienkritik, zur Mediengestaltung und zur Mediennutzung (Brash & Pfeil, 2017: 131).

4.5. Fertigkeiten mit Spielen trainieren

Vor einer Unterrichtsstunde ist es sehr wichtig, dass sich die Lehrkräfte auf die Stunde gut vorbereiten und ein Lernziel formulieren. Wenn die Lehrkräfte ein konkretes Lernziel haben, dann bilden sie sicher schrittweise die weiteren Schritte, d.h. die Aktivitäten, die zur Erfüllung des Lernzieles führen. Unter anderem bereiten die Lehrkräfte für ihre Lernenden die Sprachlernspiele vor, um sie zu motivieren und bei ihnen bestimmte Fertigkeiten zu entwickeln. Diese Fertigkeiten können sowohl produktive als auch rezeptive sein. Das sind Sprechen, Schreiben, Hören und Lesen. Welche Fertigkeit die Lernenden entwickeln werden, hängt von der spielerischen Aufgabe bzw. Übung und vom Lernstoff ab. Es ist auch wichtig zu betonen, dass man nicht eine Fertigkeit isoliert trainieren oder entwickeln soll, sondern nur in der Kombination mit den anderen Fertigkeiten, weil alle Fertigkeiten eng miteinander verknüpft sind und dafür sprechen motivationale, kommunikative und lernpsychologische Gründe (Neuner & Hunfeld, 1993: 83-104.). Jedoch sollte die Kommunikation das wichtigste Ziel sein und diese Kommunikationsfähigkeit wird eben durch die Entwicklung dieser vorher erwähnten kommunikativen Fertigkeiten erreicht (Blažević, 2007: 117).

4.6. Ziele der Sprachlernspiele im Präsenz- und Online-Unterricht

Jedes Spiel im Fremdsprachenunterricht muss ein konkretes Ziel haben.

Spiele im Unterricht sollen jedoch nicht der Unterhaltung, sondern der Stärkung des Lernprozesses dienen. Spiele im Unterricht gelten also als ein didaktisches Mittel. Das Ziel des Einsatzes der Spiele ist demzufolge die Beschleunigung des Lernprozesses, sowie seine

Abwechslung. Die Grundlagen der Spiele sind das Üben und Wiederholen vom neuen Stoff, sowie Festigung von den schon erworbenen Kenntnissen mit Hilfe von Zahlenbildern, Ziffern, Symbolen, Bildern und anderen didaktischen Instrumenten (Behme, 1992: 11).

Aus der vorher erwähnten Definition erfährt man, dass die Hauptziele der Spielanwendung im DaF-Unterricht unterschiedlich sind. Spiele dienen vor allem zur Beschleunigung und Abwechslung des Lernprozesses, zum Wiederholen und Üben des Gelernten. Spiele sollen den Schülern ermöglichen, dass sie alles Gelernte durch Spielen, durch Üben und Wiederholung in alltäglichen Situationen anwenden können. Besonders effektiv sind Spiele mit Simulationen, wo die Schüler die Gelegenheit haben, eine wahre Alltagssituation, beispielsweise in einem Café, Restaurant, Kino oder beim Arzt vorzuspielen. Auf diese Weise lernen die Lernenden das Gelernte anzuwenden und gleichzeitig bekommen sie schnell den Einblick in die Bedeutung des Lernens einer Fremdsprache, was bei den Jugendlichen und Kindern besonders wichtig ist. Die Auswahl des Spieles ist auch sehr wichtig, besonders für die Effektivität des Unterrichts. Das Spiel darf vor allem die Schüler nicht irritieren, sondern das Spiel soll ihnen Spaß machen.

Ein weiteres wichtiges Auswahlkriterium ist die Abstimmung der Aktivität mit dem Zweck und Ziel des Spiels, weil sonst das Spiel keinen Erfolg bringt und es damit auch keinen Sinn hat. Es kann auch passieren, dass das Spiel zu keiner Effektivität im Unterricht beiträgt (Kauke, 1992: 128).

Deswegen sollen die Lehrkräfte immer eine gute Vorbereitung des Spieles sowie seine Durchführung haben, damit man die besten Ergebnisse leicht, schnell und unbewusst erreicht.

4.7. Merkmale der Spiele im Präsenz-und Online-Unterricht

„Spiel ist eine freie Handlung oder Betätigung und die Quelle der Freude und des Vergügens“ (Mogel, 1991: 5). Wie es vorher erklärt wurde, gibt es keine einheitliche Erklärung und Definition des Begriffs *Spiel*, aber trotz allem haben viele Autoren über ihre Merkmale ausführlich geschrieben und ähnliche Merkmale identifiziert. Hier werden nur einige Merkmale der Spiele im Fremdsprachenunterricht erwähnt werden und das sind: Freiheit, innerliche Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Ambivalenz, Geschlossenheit und Gegenwärtigkeit. Diese Merkmale werden im folgenden Text detaillierter erklärt.

- **Das Moment der Freiheit.** Das Spiel soll frei von Arbeit, Problemen und Sorgen sein und der Lernende muss frei sein bzw. sich für das Spiel frei machen (Scheuerl, 1979: 67). Während des Spiels sind die Lernenden frei von den Pflichten, Befehlen der Erwachsenen und Problemen der Wirklichkeit, d.h. dass die Lernenden in diesem Moment der Freiheit absolute Freiheit haben und diese Freiheit gilt auch, wenn das Spiel in sich geregelt ist. Beim Spielen lernen die Lernenden unbewusst und spontan. Das Moment der Freiheit ist das wichtigste Merkmal des Spiels (Scheuerl, 1979: 67).
- **Das Moment der inneren Unendlichkeit.** Die Spiele suchen die Unendlichkeit, denn im Gegensatz zur Arbeit ist das Spiel etwas, an dem die Kinder freiwillig teilnehmen.
- **Das Moment der Scheinhaftigkeit.** Während des Spiels befinden sich die Lernenden außerhalb der Realität, d.h. sie befinden sich in einer virtuellen fiktiven Realität. Meistens wird im Spiel eine reale Situation mit einer Fiktion vermischt und so ein Fall geschieht oft bei Rollenspielen (Anonymous, 2003: 8-10). Das Spiel ist eine Ebene der Fiktion und deswegen sagt man, dass die Spiele keine Realität sind, sondern sie bilden eine eigene kleine Sprachwelt im Moment (Timonen, 2008: 13).
- **Das Moment der Ambivalenz.** Im Moment des Spiels sind die Lernenden zwischen zwei Seiten, „zwischen Vertrautes und Fremdes, zwischen Bekanntem und Unbekanntem, Erwartetes und Unerwartetes, Spannung und Entspannung“ (Kilp, 2003: 72) und deswegen nennt man dieses Moment des Spiels die Ambivalenz.
- **Das Moment der Geschlossenheit.** Alles auf der Welt hat seine Grenze, so das Spiel hat auch seine Grenze, wie man die Spielregel nennt. Jedes Spiel funktioniert nach bestimmten Regeln, die für alle Lernenden gleich gelten (Anonymous, 2003: 8-10).
- **Das Moment der Gegenwärtigkeit.** Dieses Moment beginnt, wenn sich das Spiel beendet und wenn sich die Lernenden wieder in die Realität zurückkehren.

Spiele haben viele Merkmale, die verschieden sind, und jedes Merkmal bedeutet etwas Neues, etwas Spezifisches, aber trotz allem kann man alle diese Merkmale des Spiels nicht trennen, weil sie gemeinsam ein Spiel oder eine Sprach-Spielwelt bilden und vorstellen (Mogel, 1991: 7).

4.8. Arten der Spiele im Präsenz- und Online-Unterricht

Es ist sehr schwer Spiele im Fremdsprachenunterricht einzuteilen, weil die Grenzen zwischen Spielkategorien manchmal sehr eng sind. Einerseits gibt es Autoren, wie beispielsweise Kleppin, die denken, dass die Unterscheidung und die Einteilung der Spielarten unlogisch

und unsinnig ist. Andererseits gibt es viele Autoren, die es nützlich finden und die die Spiele in verschiedene Arten eingeteilt haben. Die Einteilung von Spielen im Fremdsprachenunterricht von Eckert und Klemm gilt als die relevanteste, weil diese Autoren die Spiele nach ihrem Funktionsbereich eingeteilt haben. Zu dieser Einteilung gehören folgende Spielarten (Timonen, 2008: 29).

- **Didaktische Spiele.** „Didaktische Spiele, oder Lernspiele sind auf ein bestimmtes oder konkretes Lernziel hin orientierte Spiele“ (Timonen, 2008: 29), bei denen die Lernenden bestimmte Lernerfahrungen schaffen können. Bei den didaktischen Spielen wurden bei den Lernenden die Konzentrationsfähigkeit, die Koordination der Hand und der Augen und die Ausdauer gefördert. Diese didaktischen Spiele wurden so genannt, weil jedes Spiel im Unterricht mindestens ein konkretes Lernziel enthält. Diese Lernziele können auf verschiedene Kategorien gerichtet werden, wie zum Beispiel auf die Konzentration oder Erholung der Lernenden, auf die Sprache, Kultur, Lerninhalte usw.
- **Sprachlernspiele.** Unter dem Begriff Sprachlernspiele versteht man die Spiele, die ein konkretes Ziel haben. Daraus kann man schließen, dass die Sprachlernspiele als Hauptlernziel den Spracherwerb haben, d.h. sie streben normalerweise nach einer sprachlichen Kommunikation durch Spiele, um ein Lernziel zu erreichen. Diese Spiele haben genaue Regeln, bestimmte Verhältnisweisen und der Verlauf des Sprachlernspiels ist oft vorhersagbar. „Diese Sprachlernspiele dienen dem Erwerb und der Festigung von Wortschatz, Strukturen, Wendungen und den Grundfertigkeiten wie Sprechen, Schreiben, Lesen und Hören“ (Timonen, 2008: 29). Also daraus schließt man, dass sie den Lernenden nicht nur die Auflockerung sondern auch die Sprachverwendung ermöglichen und die Lerninhalte beziehen sich meistens auf die Grammatik, den Wortschatz und die Aussprache. Zu diesen Sprachlernspielen gehören nach Eckert und Klemm Brettspiele, Kartenspiele, Würfelspiele bzw. Glücks- und Wettbewerbspiele, Diskussionsspiele, Schreib- und Sprechspiele und viele andere. Mit allen diesen Spielen kann man die Grammatik, Aussprache und den Wortschatz üben. So entstanden drei Unterklassen dieser Sprachlernspiele und das sind die Grammatikspiele, Aussprachspiele und Wortschatzspiele (Timonen, 2008: 30).
- **Kreative Spiele.** Kreative Spiele sind die Spiele, die bei den Lernenden Motivation, Kreativität und Fantasie erwecken sollen. Bei den kreativen Spielen ist nicht das Ziel, die Lerninhalte zu reproduzieren, eine bestimmte Lösung zu finden oder etwas richtig zu tun, sondern aus bekannten Bestandteilen etwas Neues, Kreatives zu schaffen. Diese Spiele

wirken am besten auf die Lernenden und wecken bei ihnen bestimmte Emotionen und Fähigkeiten. Zu dieser Art der Spiele zählt man beispielsweise: kreatives Schreiben, Geschichtenerzählspiele, verschiedene Improvisationen usw.

- ***Bewegungsspiele.*** Man nennt diese Spiele auch interaktive Spiele. Wenn die Lernenden sich viel bewegen, sind sie dann körperlich gesünder. Mit Bewegungsspielen fördert man die körperliche Entwicklung. Es ist schon bekannt, dass die Kinder in den ersten Lebensjahren schon durch die Bewegung lernen. Wenn die Kinder etwas ausprobieren, dann entdecken sie etwas Neues und dadurch begreifen sie und lernen sie leichter und schneller. Es gibt viele Bewegungsspiele, aber die bekanntesten sind: Pantomime-Spiele, szenische Spiele, Mitmachgeschichte, Improvisationstheater und viele andere.
- ***Interaktionsspiele.*** Unter Interaktion versteht man gegenseitiges Handeln und die Interaktion im Klassenzimmer definiert man als das gegenseitige Verhalten der Lernenden, wie sie miteinander kommunizieren, handeln und umgehen. Bei den Interaktionsspielen sind im Mittelpunkt die verbalen und nonverbalen Interaktionen zwischen zwei oder mehreren Lernenden, wobei viele Emotionen und Fähigkeiten der Lernenden zum Ausdruck kommen können. Im Zentrum der Interaktionsspiele stehen die Emotionen oder Gefühle der Lernenden, und es ist wichtig, dass die Lernenden die Gefühle der Anderen verstehen können und dass sie in der Gruppe gut funktionieren können und dass sie sich verstehen können. Hiermit sieht man auch, dass die Lernenden bei den Interaktionsspielen die Kooperation, Teamfähigkeit, soziale und sprachliche Kompetenz auch entwickeln können (Blažević, 2007: 227).
- ***Planspiele.*** Planspiele sind sehr ähnlich den vorher erklärten Spielen und ihren Elementen, aber sie sind eher eine Arbeitsform, die einen spielerischen Charakter besitzt. Diese Planspiele werden auch Simulationsspiele genannt, denn bei ihnen simulieren die Lernenden ihre Reaktionen und Entscheidungen in den Konflikten. Die Regeln in den Planspielen sind meistens sehr eng, aber trotzdem ist der Spielverlauf und die Kommunikation sehr offen. Damit die Lehrkräfte diese Simulations- oder Planspiele durchführen könnten, müssten ihre Lernenden die Spielregel gut kennen und genug Zeit haben, um sich gut vorzubereiten.
- ***Erkundungsspiele.*** In den Erkundungsspielen geht es um die Spiele, in denen nach bestimmten Regeln etwas Unbekanntes gesucht, gefunden, beobachtet und erforscht wird, woraus man schließen kann, dass die Erkundungsspiele die Spiele sind, in denen die Spieler d.h. die Lernenden die Rolle der Detektive haben und dabei sind die Orientierung,

Bewegung und Kommunikation gefragt. „Erkundungsspiele beziehen sich auf Orientierungsaufgaben, Suchaufgaben sowie auf kreative Aufgaben“ (Krotoszynska, 2020: 5). Zu diesen Spielen gehören Gedichte und Fotocollage (Krotoszynska, 2020: 5).

- **Digitale Spiele.** Das ist eine neue Art der Spiele, die zusammen mit der Entwicklung des Online-Unterrichts entstand.

5. DIGITALE SPIELE IM UNTERRICHT

5.1. Begriffserklärung

Digitale Spiele sind nämlich Spiele, die auf verschiedenen elektronischen Geräten wie zum Beispiel Laptop, Computer, Smartphone oder Spielkosole gespielt werden. Neben den allen üblichen Merkmalen des Spieles „weisen digitale Spiele einige Spielmerkmale besonders akzentuiert auf: Bolohnung, Ungewissenheit, realitätsnahes und gleichzeitig künstlich erzeugtes Raumempfinden, Levels und Individualisierung, sowie Immersion und Avatar“ (Hauser, 2021). Manche Autoren, wie Junge, Schumacher und Clausen (Junge, Schumacher & Clausen, 2018: 1-2), sind der Meinung, dass die Geschichte der digitalen Spiele schon über 50 Jahre dauert und dass sie heute sowohl ein wichtiger Bestandteil der Unterhaltungs- und Medienlandschaft und als auch ein bedeutsamer Wirtschaftsfaktor gelten. Digitale Spiele waren und sind stets auch Gegenstand von gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Diskursen. Es wurde viel über die Einflüsse der digitalen Spiele auf die Kinder und Jugendliche diskutiert, vor allem über die möglichen Auswirkungen auf Jugendliche und Kinder, über Bildungspotenziale, den Einfluss auf die Vorstellungen von Geschlechtsrollen, die technischen Innovationspotenziale, die kommerziellen Gewinnmöglichkeiten, die ästhetische Dimension von digitalen Spielräumen sowie allgemein die Effekte von Spielen und gesellschaftliche Prozesse und individuelle Weltzugänge (Junge, Schumacher, Clausen, 2018: 5-7).

5.2. Spielformen

Spielmotive und Eigenschaften, die die Spieltheoretiker wie Caillois und Huizinga bei den traditionellen Spielen gefunden haben (Caillois 1958; Huizinga 2006) finden sich normalerweise auch bei der neuen digitalen Spielen wieder. „Dieses digitale Spielen ist eine freiwillige, ungezwungene Handlung, die durch Raum und Zeit festgelegt und abgetrennt von der Realität der Nutzer ist. Der Verlauf des Spieles und dessen Ausgang sind nicht festgelegt und somit ungewiss“ (Köhler, 2008: 105). Alle Formen der digitalen Spiele sind vor allem Spiele und lassen sich durch die für das Kinderspiel üblichen Merkmale definieren:

- *Freiwilligkeit und Ungewissenheit*
- *Interaktivität,*
- *Hohe Konzentration,*
- *positive Aktivierung,*

- **Unbedingtheit durch Zeit und Raum** (Staudacher, 2019: 4-7; Hauser, 2021: 260-264).

Wenn alle diese Merkmale vorliegen, dann gibt es die Gelegenheit, dass Spielende durch das Spiel viel lernen können. Das Fehlen von nur schon einem Merkmal kann dazu führen, dass Menschen diese Aktivität nicht mehr als Spiel erleben und dass damit diese besondere mit dem Spiel-Format einhergehende Motivation und Übungsintensität verloren geht (Fritz, 2011: 7-10). Digitale Spiele sind vorwiegend Regelspiele, Explorationsspiele oder Aktionsspiele, zuweilen Kombinationen davon. Im folgenden Text werden diese Arten der digitalen Spieler näher beschrieben:

- Beim **Regelspiel** sind diese fünf Regeln präzise dargestellt. Regelspiele sind die Spiele, die bestimmte strikt definierte Regeln haben. Dazu sind viele Regelspiele auf einen Wettbewerb hin angelegt – entweder gegen Paare oder gegen die eigene bisherige Bestleistung im selben Spiel. Das letzte ist besonders bei digitalen Spielen wichtig: Das Spielen auf höheren, anstrengenden Levels. Das beste Beispiel für die Regelspiele ist Schach (Fritz, 2011: 7-10).
- **Explorationsspiele** sind charakterisiert durch das Erkunden unbekannter Umgebungen. Sie sind deswegen mit einer hohen Stufe an Ungewissheit verbunden. Bei einer sehr hohen Ungewissheitstoleranz, wie sie bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen typisch ist, kann das Feld trotzdem noch sehr entspannt sein. „Oft sind diese digitalen Explorationsspiele mit sehr vielen Elementen aus der Welt von Fantasy-Romanen oder -Filmen ausgestattet. In solchen Spielen müssen meistens bestimmte Missionen oder Levels erfüllt werden, die in zu lösenden Rätseln und Problemen bestehen, oder in zu gewinnenden Kämpfen“ (Fritz, 2011: 7-10).
- In **Aktionspielen** spielen die Hauptrolle das rasche Reagieren und das Tempo der Handlungen. Der Spieler muss beispielsweise seine Spielfigur über unterschiedliche Hindernisse mit schnellem Tempo und möglichst ohne Fehler führen. Diese Spiele haben in der Regel ein Wettbewerbscharakter. Das Ziel ist das Erreichen möglichst hoher Punktzahlen. Wie sich die Auge-Hand-Koordination bei den Spielern verbessert, so wird das Ergebnis immer besser (Fritz, 2011).

5.3. Entstehung und Verbreitung der digitalen Spiele

Die Entstehung der digitalen Spiele war sehr spontan, aber keine andere Spielform kann sich so schnell wie diese digitalen Spiele entwickeln. Digitale Spiele zeigten im Bereich der Lernförderung sehr große Erfolge. In den USA haben die erste breit bekannt gewordene Videospiele aus Computersimulationen für Medizin und Militär entstanden (Bergeron, 2006). Danach folgten in den 1970er-Jahren Spielkonsolen, beispielsweise die einfachste Tennis-Variante „Pong“, in der zwei Spieler gegeneinander spielen konnten. Einige Jahre später ermöglichten die ersten PCs das schnellere Entwicklungstempo der digitalen Spiele. Die schnelle Weiterentwicklung der Computertechnologie hat zu einer kontinuierlichen Optimierung der Attraktivität dieser Spiele geführt und bald konnten sich Hunderte bis Tausende von Spielern gleichzeitig beteiligen (Müsgens, 2011: 25-27). Schon gegen Ende der 1980er-Jahre konnten sich mehrere Spielende in einem Raum oder Saal treffen, sich über Kabel untereinander verbinden (Local Area Network kurz LAN) und gemeinsam Computerspiele spielen. „Aus den ersten Tele-Spielen entstanden unzählige Varianten von PC- und Konsolenspielen, später dann auch von Spielen für Handys“ (Müsgens, 2011: 25- 27).

Digitale Spiele sind inzwischen ein Teil des Alltags geworden, besonders durch Belohnungen. Kinder hatten früher in den 1970-er Jahren den „Erstkontakt mit Bildschirmmedien mit vier Jahren, so haben sie diesen heute schon mit vier Monaten“ (Radesky & Christakis, 2016: 827-839). Der Zugang zu mobilen Geräten und zu Computers steigt immer wieder bei jüngeren Kindern, wobei die Kinder immer mehr Zeit mit Medien verbringen. Mit dem Alter tauschen die Kinder die Bevorzugung von Fantasy-Inhalten mit den wettbewerbsorientierten Spielen (Lowrie & Jorgensen, 2011: 2244-2248).

Eine Studie hat gezeigt, dass sich fast alle Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren regelmäßig mit digitalen Spielen d.h. mit Online-Spielen beschäftigen. Mädchen und Jungen haben dabei verschiedene Interessen, aber die beiden Seiten nutzen sehr viel digitale Spiele. Viele Vorteile der Spiele verschwinden bei Jungen, weil sie keine Kontrolle der Spieldauer besitzen (Hauser, 2021: 248-249) .

Seit einigen Jahren finden sich zunehmend auch digitale Spiele, die nur für pädagogische Ziele entwickelt wurden (Annetta, 2010: 105-112). Sie sind als Serious Games (SG) oder Educational Games (EG) bezeichnet. „Diese Spiele unterscheiden sich von anderen digitalen Spielen nicht gründlich, sondern nur in deren Curriculum-bezogenen Inhalten und Zielen“ (Hauser, 2021: 250-258). Übrigens gibt es wie bei den anderen digitalen Spielen auch

Feedbacks, Scores und Monitoring-Funktionen. Das Ziel dieser Spiele ist normalerweise eine Verstärkung von Spaß und der intrinsischen Motivation (Hauser, 2021: 250-258). Sie geben auch eine Möglichkeit zum intensiven Üben und dabei steigt auch der Erfolg beim Lern-Transfer. Die Serious Games haben auch bestimmte Merkmale, die sehr ähnlich den Merkmalen des Kinderspiels sind. Diese Spiele erhöhen vor allem Spaß und die Abwechslung im Unterricht in der Schule sowie das Erlernen wichtiger Kompetenzen (der Lese- Hör- und Wortschatz-Kompetenzen) und ihre Anwendung außerhalb der Schule (Hübner, 2011: 19-21). Deswegen ist heutzutage sehr wichtig, dass die Lehrkräfte auch ihre Medienkompetenzen und die anderen Kompetenzen immer mehr fortbilden und entwickeln, um ihren Lernenden folgen zu können (Chandler, 2013: 60-75).

Dabei muss man erwähnen, dass „diese digitalen Spiele viele motivierende Vorteile besitzen, wie die Wahlmöglichkeit für Spielerinnen und Spieler, eine übersichtliche Organisierbarkeit von Problemen und die Entwicklung der Kompetenzen“ (Hauser, 2021: 262). Dabei ermöglichen diese Spiele noch die Verbesserung der Lese- Hör- und Wortschatz-Kompetenzen. Bei den Kindern ist es auch noch spezifisch, weil diese Kinder eben aus dem Lehren viel erlernen können, bzw. Lernen durch Lehren. In diesem Fall sind Avatare d.h. die Spielfiguren besonders effektiv, mit denen und von denen die Kinder sehr viel erlernen können (Hauser, 2021: 262). Viele sogenannte Serious Games zur Förderung von Kompetenzen gibt es auch für die Schulkinder, wo sie eine Möglichkeit haben, ihre Kompetenzen aus verschiedenen Schulfächern zu verbessern, zum Beispiel für eine Fremdsprache (Wouters, Nimwegen, Oostendorp, Spek, 2013: 249-265).

Mit diesen digitalen Spielen verbessern die Schulkinder nicht nur die Kompetenzen aus verschiedenen Schulfächern sondern auch ihre Sozialkompetenzen, Medienkompetenzen, ihre Kommunikation, Empatie, Kooperation und die Teamarbeit. Andererseits gibt es auch viele digitale Lernspiele mit weitreichenden und der Realität sehr nahe kommenden Simulationen für die Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Diese digitalen Lernspiele haben inzwischen den Einfluss auf alle vier Fertigkeiten, die man nie getrennt üben kann. Das beste Beispiel dafür sind sehr wirksame Apps im Unterricht, die man sowohl im Präsenz- als auch im Online-Unterricht nutzen kann, und die neben der Motivierung der Schüler noch viel Spaß im Unterricht machen können (Hauser, 2021: 247-257).

5.4. Apps im Unterricht

Für die Planung und Gestaltung der Unterrichtsstunde sind Apps gut geeignet. Es gibt viele Apps, die den Unterricht noch mehr verbessern können (Brash & Pfeil, 2017: 106). Manche von ihnen sind:

- **Scan.** Das ist eine App zum Scannen von QR-Codes. Mit diesen QR-Codes kann man auf Webseiten verlinkt werden. Die Informationen aus dem Internet durch Einfügen von QR-Codes in Arbeitsblättern oder am IWB können schnell verfügbar gemacht werden.
- **PowerPoint.** Diese App dient zum Erstellen der Präsentationen.
- **Popplet.** Das ist noch eine sehr nützliche App, diese App dient zum Brainstorming und zur Erstellung von Mindmaps. Sie ist leicht zu bedienen. Diese App kann man sowohl mit dem Tablet als auch mit dem Handy leicht nutzen.
- **Puppet Pals HD Directors Pass.** Hier geht es um eine App zur Erstellung von kurzen Animationsfilmen. Leichte Bedienung ermöglicht, dass man diese App auch in dem Unterricht in niedrigen Niveaustufen sehr leicht nutzen kann.
- **Tellagami Edu.** Es geht um das Erstellen kurzer Videos mit animierten Avataren. Diese Avatare können mit vorgefertigten Bauteilen personalisiert werden. Die Fotos können als Hintergründe eingefügt werden. Text- und Spracheingabe ist möglich. Es ist gut einsetzbar für kurze monologische Sprachaufnahmen. Dabei trainieren die Schüler ihr Hörverstehen und Sprechen (Brash & Pfeil, 2017: 136).
- **Deutsch Vokabeltrainer.** Mit dieser App kann man das Vokabel lernen. Diese App ist gut geeignet für verschiedene Sprachniveaus.
- **Lernabenteuer Deutsch.** Das Geheimnis der Himmelscheibe: Diese App ermöglicht uns, dass wir ein spannendes Abenteuer erleben und dabei auch noch Deutsch lernen. Hier geht es um Serious Game, das für die Schüler ab der Niveau A2 geeignet ist.
- **Lernabenteuer Deutsch.** Ein rätselhafter Auftrag: Dieses Spiel ist ein Abenteuer Spiel für die fortgeschrittenen Deutschlerner ab Niveau B1. Dieses Spiel ist ein sehr spannender Kriminalfall, der nur gelöst werden kann, wenn die Spieler wichtigen Wortschatz für Deutsch für den Beruf lernen und anwenden, zum Beispiel wenn sie sich bewerben und ein Vorstellungsgespräch erfolgreich absolvieren, Terminabsprachen treffen, und vor dem Publikum präsentieren. Die Spieler müssen da auch am Arbeitsplatz erfolgreich sein, weil sie dort auch die Lösung für den rätselhaften Auftrag finden können.

- **Lern Deutsch.** Die Stadt der Wörter: Das ist ein interaktives Wortschatzspiel für die Anfänger ab A1.1, welches den Einstieg ins formale Sprachenlernen erleichtert. Zuerst wählen die Lernenden ihre Avatare, wie sie aussehen werden usw, danach kommen sie in einer fiktiven Stadt und fangen mit dem Wortschatzlernen an. In dieser fiktiven Stadt der Wörter gehen die Spieler auf die Reise, lösen die Aufgaben und fordern sich gegenseitig zu Wortduellen heraus. Da bearbeiten die Spieler verschiedene Themen, wie zum Beispiel im Restaurant, auf der Stadtrundfahrt, im Supermarkt, am Bahnhof usw. Die Spieler bekommen die virtuelle Goethe-Medaillen.
- **LearningApps.org.** Das ist auch eine sehr nützliche App, die sowohl die Lehrer als auch die Schüler nutzen können. Diese App ermöglicht unseren Schülern, dass sie leichter, spannender und schneller den Wortschatz erlernen. Diese App kann man auch mit den QR-Codes verbinden.
- **Kahoot.** Hier geht es auch um eine sehr interessante und spannende App, mit der die Lernenden nicht nur üben, sondern auch lernen können. Mit dieser App kann man sowohl den Wortschatz als auch die Grammatik üben und lernen.
- **Quizlet und Quizizz.** Das sind sehr interessante Apps, die den Lernenden durch interessante Aufgaben ermöglicht, den Wortschatz zu wiederholen und kurze Phrasen einzuüben.
- **Padlet.** Diese App ist sehr ähnlichen der TaskCards, da kann man auch ihre Idee und Meinungen zu einem Thema ausdrücken und mit den anderen Lernenden austauschen.

5.5. Negative Wirkungen der digitalen Spiele im DaF-Unterricht

Früher waren digitale Spiele noch weniger verbreitet und Kinder spielten weniger nicht-digitale Spiele und sie schliefen auch weniger, was unter anderem auf übermäßige Aktivierung durch Bildschirmmedien zurückgeführt werden kann. Zudem finden bestimmte Studien viele negative Zusammenhänge: Je mehr Kinder mit digitalen Spielen und mit dem Konsum von Bildschirmmedien verbringen, desto schlechter sind ihre schulischen Leistungen, desto mehr verstärken sich Verhaltensprobleme bei gleichzeitiger Reduktion des Wohlbefindens in der Schule und desto weniger verbringen sie ihre Freizeit in der Natur und mit Freunden. „Auch steigen mit vermehrter Nutzung digitaler Medien die Risiken für Übergewicht und Rückenproblemen“ (Fritz, 201: 7-10). Mit der Entwicklung der digitalen Spiele senkt die Zeit für viele Tätigkeiten mit schulischem Gewalt wie das Lesen. Computerspielsucht ist eines von Problemen, nachdem sie sich entwickelt hat. Diese

Computerspielsucht kommt meistens bei Jungen und jungen Erwachsenen vor. Mit der Entwicklung der Avatar-Spielfiguren, steigt auch die Computerspielsucht (Fritz, 2011: 7-10). Besonders in der Gefahr sind diejenigen, die im realen Alltag keine Kontakte oder wenige Kontakte mit anderen Menschen haben. Negative Folgen von digitalen Spielen sind insbesondere die Verführung durch Werbung und unangemessene Datennutzung. Digitale Spiele und Apps können sehr teuer sein, weil die Kosten oft zu wenig transparent sind.

Eine in der Öffentlichkeit besonders stark diskutierte negative Wirkung ist die Gefährdung durch gewalthaltige Spiele, vor allem durch shooter-games, die viel Aggression ausdrücken, aber glücklicherweise gibt es diese Elemente bei den digitalen Lernspielen nicht. Digitale Lernspiele bringen keine Computersucht, keine Gewalt, keine Aggression, aber andererseits bringen sie Motivation, Spaß und Freude an dem Lernen mit (Hauser , 2021: 247-249, 265-267).

5.6. Vorteile der digitalen Spiele im DaF-Unterricht

Digitale Spiele im DaF-Unterricht verstärken den Fremdsprachenunterricht und haben viele Vorteile, aber doch auch manche Nachteile. Die Vorteile der Spiele im Online-Unterricht sind:

- Digitale Spiele im DaF-Unterricht wecken bei den Lernenden Motivation, Interesse, Vorkenntnisse, Phantasie und Aktivität. Der DaF-Unterricht ist abwechslungsreicher.
- Sie entwickeln bei den Lernenden nicht nur viele Fertigkeiten wie Lesen, Hören, Schreiben und Sprechen sondern auch viele Fähigkeiten und Kompetenzen, wie sprachliche, kommunikative, interkulturelle und soziale Kompetenz und Medienkompetenz (Meyer & Junghaus, 2019: 47-62);
- Soziales Lernen: Die Lernenden spielen meistens in der Gruppe und so bilden sie auch die Teamfähigkeit;
- Aktives Lernen: Die Spiele geben den Lernenden die Gelegenheit, grammatische Regeln selbst zu entdecken;
- Selbstgesteuertes Lernen: Durch die digitalen Spiele entwickeln die Lernenden ihre Kreativität und sie können wählen, wie lange ein Spiel dauern wird;
- Digitale Medien, wie Kamera, Mikrophone oder Handys ermöglichen den Lernenden, dass sie sich sehen und kommunizieren können und dabei auch ihre Mimik und Gestik nutzen.

- Emotionales Lernen: Die Lernenden drücken die Gefühle und Meinungen während des Spielens aus.
- Situiertes Lernen: Die Lernenden lernen mit digitalen Spielen verschiedene Probleme und Aufgaben zu lösen (Staudacher, 2019: 4).

5.7. Nachteile der digitalen Spiele im DaF-Unterricht

Bei den digitalen Spielen gibt es auch viele Nachteile, weil es viele technische Störungen gibt (Meyer & Junghaus, 2019: 47-62; Hauser, 2021: 260-267).

- Die Internetverbindung kann ein großes Problem darstellen, weil sie manchmal bei einigen Lernenden schlecht ist.
- Man muss bei der Regelerklärung ganz präzise sein, sonst kann es zu manchen Störungen und Missverständnissen kommen.
- Es passiert manchmal, dass einige Lernende vergessen, ihre Mikrofone auszuschalten, wenn eine andere Person spricht, dann kommt zu manchen Störungen und Geräuschen.
- Die schwächeren Lernenden können oft keine Lust zum Spiel haben, wenn sie die Regel des digitalen Spieles nicht verstanden haben.
- Die Lernenden und Lehrkräfte können süchtig nach dem Internet und anderen digitalen Medien werden (Hauser, 2021: 260).
- Digitale Medien können schlecht unsere Gesundheit beeinflussen, besonders unseren Rücken und unsere Augen.
- Es gibt manchmal keinen sozialen Kontakt zwischen Lernenden, und so gibt es keine Entwicklung der sozialen Kompetenz (Hauser, 2021: 265-267).

6. METHODOLOGIE DER UNTERSUCHUNG

6.1. Problem der Untersuchung

Eines der Probleme im Zusammenhang mit digitalen Spielen im Fremdsprachenunterricht besteht darin, dass die Lehrkräfte diese Art von Spielen aus verschiedenen Gründen selten im Unterricht einsetzen. Einer davon ist der Zeitmangel und die unzureichende methodische Ausbildung der Lehrkräfte. Viele Lehrkräfte sind immer noch an die traditionelle Art des Unterrichts gebunden, was ein weiteres Hindernis für die Implementierung von digitalen Spielen im Fremdsprachenunterricht darstellt. Andere mögliche Probleme, mit denen Lehrkräfte konfrontiert werden, wenn sie versuchen, die digitalen Spiele im Deutschunterricht zu realisieren, sind: schwache Medienkompetenz der Lehrkräfte und der Lernenden, schlechte Internetverbindung, große Anzahl von Lernenden und Undiszipliniertheit im Unterricht.

6.2. Gegenstand der Untersuchung

Gegenstand der Forschung ist der Einsatz digitaler Spiele im Deutsch-als-Fremdsprachen-Unterricht, der es Lernenden ermöglichen soll, auf moderne, digitale Art und Weise motivierter zu arbeiten, aber auch ihre Kenntnisse der deutschen Sprache zu erweitern. Die Lernenden haben eine kreative Möglichkeit, grundlegende Fertigkeiten (Hören, Lesen, Schreiben, Sprechen) zu verbessern, aber auch einige Kompetenzen wie kommunikative, soziale und Medienkompetenz zu verbessern. Die kommunikative Kompetenz stellt die wichtigste Kompetenz für die Vermittlung der deutschen Sprache dar, da das Hauptziel des Deutschlernens ist, die Kommunikation und Verständigung mit anderen Menschen herzustellen. Soziale Kompetenz steht in dem engen Zusammenhang mit der kommunikativen Kompetenz. Mit der rasanten Entwicklung der Technologie kamen zu diesen beiden genannten Kompetenzen bald die Medienkompetenzen hinzu, d.h. digitale Kompetenz, die sowohl für die Lernenden als auch für die Lehrenden immer wichtiger wird. Digitale Spiele im Fremdsprachenunterricht ermöglichen den Lernenden, das Gelernte zu erlernen, zu üben oder zu wiederholen, aber auch diese digitalen Spiele ermöglichen den Lernenden, das Gelernte unter Einsatz digitaler Medien kreativ anzuwenden.

6.3. Das Ziel und die Aufgaben der Untersuchung

Das Hauptziel dieser Forschung besteht darin, Einblicke in die Rolle der digitalen Spiele im Fremdsprachenunterricht zu gewinnen. Das Ziel ist außerdem, den Unterricht im ersten Semester ohne Einsatz digitaler Spiele mit dem Unterricht im zweiten Semester mit Einsatz digitaler Spiele im Gymnasium Banja Luka zu vergleichen, um zu überprüfen und zu untersuchen, ob der Einsatz der digitalen Spiele im Fremdsprachenunterricht zu besseren Schülerleistungen, einer besseren Entwicklung bestimmter Fähigkeiten und Kompetenzen und einer besseren Motivation der Schüler zum Erlernen der deutschen Sprache beiträgt. Ausgehend von diesem Ziel ist es notwendig, die folgenden Aufgaben zu erfüllen: die Literatur zur psychologischen Arbeit mit Lernenden zu studieren, die Literatur zur Rolle und Bedeutung von Spielen und digitalen Spielen im Fremdsprachenunterricht durchzuarbeiten und deren Auswirkungen auf die kognitive Entwicklung von Lernenden zu untersuchen. Eine der Aufgaben besteht darin, die Wirkung digitaler Medien auf die Lernenden zu untersuchen, da digitale Spiele ohne digitale Medien nicht möglich sind.

Die Aufgabe besteht auch darin, digitale Spiele im Fremdsprachenunterricht einzusetzen, deren Rolle und Wirkung auf Lernerfolg und Schülermotivation zu beobachten und zu untersuchen. Nachdem alle genannten Aufgaben erledigt wurden, ist es notwendig, die erzielten Ergebnisse zu analysieren und auf diese Weise einen Einblick zu erhalten, ob der Einsatz digitaler Spiele im Deutschunterricht dazu beiträgt, bessere Ergebnisse bei den Lernenden zu erzielen oder nicht.

6.4. Hypothesenaufstellung

Die Haupthypothese ist, dass sich die Lernenden durch den Einsatz der digitalen Spiele im Deutschunterricht schneller den notwendigen Stoff aneignen und den Einblick in die Ergebnisse ihrer Arbeit gewinnen und gleichzeitig die notwendigen Fähigkeiten auf einer neuen, interessanten und kreativen Art und Weise erwerben.

Die erste Nebenhypothese besagt, dass der Unterricht für die Lernenden viel mehr Spaß macht und interessanter ist, wenn digitale Medien und Spiele im Unterricht eingesetzt werden, und dass diese Kombination und die Rolle digitaler Spiele im Unterricht den Lernenden ermöglicht, motivierter und aktiver im Deutschunterricht zu sein. Eine weitere Nebenhypothese ist, dass die Lernenden in solchem Unterricht, in dem digitale Spiele eingesetzt werden, bessere Erfolge erzielen als im Unterricht, in dem digitale Spiele weniger genutzt werden.

6.5. Methoden und Instrumente

Um die aufgestellten Hypothesen zu beweisen, werden unterschiedliche Methoden verwendet, d.h. Arbeitsweisen zur Erreichung des gesetzten Ziels in dieser Masterarbeit. In dieser Arbeit werden die folgenden Methoden zum Beweis der aufgestellten Hypothesen verwendet:

- *Methode der Fallstudie*
- *Beobachtungsmethode*
- *Methode der Analyse*
- *Methode der Umfrage*
- *Methode der Syntese.*

Die Methode der Fallstudie wird verwendet, um den Kern des Problems besser zu verstehen, allgemeine theoretische Behauptungen über die Regelmäßigkeit in der analysierten Struktur und im analysierten Prozess zu entwickeln, eine Typologie oder Kategorien in Bezug auf soziale Phänomene zu erstellen oder neue Hypothesen zu entwickeln, die in späteren Forschungsarbeiten verifiziert werden. In dieser Arbeit wird die Methode der Fallstudie verwendet, da nicht alle Lernenden untersucht werden, sondern nur sieben bestimmte Klassen (I-3, I-11, II-1, II-6, II-7, III-6, III-11), es handelt sich um Lernenden im Alter von 15 bis 18 Jahre, die die 1, 2 oder 3. Klasse des Gymnasiums in Banja Luka besuchen. Basierend auf Beobachtungen und Befragungen werden bestimmte Daten gewonnen, die für diese Arbeit benötigt werden. Der Gegenstand dieser Arbeit ist, wie bereits erwähnt, die Rolle der digitalen Spiele im Fremdsprachenunterricht. Das Ziel ist, den Motivationsfaktor für das Erlernen von Deutsch als Fremdsprache zu ermitteln, wenn digitale Spiele im Unterricht eingesetzt werden.

In dieser Arbeit wird die Beobachtungsmethode verwendet, d.h. strukturierte Beobachtung, da das Ziel darin besteht, die Daten so objektiv und präzise wie möglich zu machen, ist es auch sehr wichtig zu untersuchen, ob und in welchem Umfang der Einsatz digitaler Spiele bestimmte Ergebnisse bringt. Da die Methode der Umfrage eine der am weitesten verbreiteten Forschungsmethoden ist und dazu dient, verlässliche Ergebnisse zu erhalten, wird diese Methode ebenfalls angewendet. Mit dieser Methode ist geplant, Daten zu Meinungen und Einstellungen zu präzise formulierten Fragen über die Anwendung digitaler

Spiele zu sammeln, natürlich in Form eines Umfragefragebogens. Ohne die Anwendung von Analyse und Synthese ist keine wissenschaftliche Arbeit möglich. Durch die Anwendung von Analyse und Synthese wird diese Arbeit vollständiger. Basierend auf der Interpretation und Verknüpfung aller Daten erhalten wir ein neues Ganzes, also eine Synthese, aus der bestimmte Schlussfolgerungen gezogen werden können.

6.6. Rolle und Bedeutung der Untersuchung

Die theoretische Bedeutung der Untersuchung spiegelt sich in der Sammlung von Informationen wider, um das Wissen zum Thema „Die Rolle der digitalen Spiele im Deutschunterricht“ zu erweitern und das Verständnis dafür zu fördern. Ziel ist es, die Leistungen theoretisch zu definieren, d.h. Ergebnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen, die die Lernenden durch den Einsatz digitaler Spiele im Unterricht erreichen, sowie die Einschätzung der Arbeitsmotivation der Lernenden, wenn digitale Spiele im Unterricht eingesetzt werden. Die praktische Bedeutung der Untersuchung bezieht sich auf die Möglichkeit der praktischen Anwendung der durch diese Untersuchung gewonnenen Schlussfolgerungen. Unter dem Einfluss der Digitalisierung ist eine digitale Bildung sowohl der Lernenden als auch der Lehrenden, die die Hauptvermittler zwischen Wissen und Lernenden sind, notwendig. Von der Gesamtuntersuchung wird zunächst erwartet, dass sie die Akzeptanz der Haupthypothese sowie der Nebenhypothesen zeigt. Außerdem wird erwartet, dass diese Arbeit alle Untersuchungsfragen beantwortet.

Durch die Anwendung bestimmter zuvor genannter Beobachtungs- und Befragungsmethoden ist es notwendig, einen Einblick in die Einstellungen der Lernenden zum Einsatz digitaler Spiele im Deutsch-als-Fremdsprachen-Unterricht zu gewinnen.

Die Forschung wird voraussichtlich zeigen, dass die häufigere Nutzung digitaler Spiele die Lernenden zum Erlernen der deutschen Sprache als Fremdsprache motiviert und sich auch auf die Verbesserung bestimmter Fähigkeiten und Kompetenzen der Lernenden auswirkt. Es wird erwartet, dass diese Arbeit auch eine gesellschaftliche Bedeutung hat, da die digitalen Spiele in jedem Schulfach und für jedes Alter eingesetzt werden können und den Lernenden die größere Motivation geben, ein Schulfach zu studieren, sowie dass die digitalen Spiele die Entwicklung der sozialen und kommunikativen Kompetenzen beeinflussen können, was das Hauptziel jeder Fremdsprache ist.

6.7. Organisation und Verlauf der Untersuchung

Die Untersuchung wurde im zweiten Semester des Schuljahres 2022/2023 im Gymnasium Banja Luka durchgeführt. Da waren sieben Experimentalklassen (I3, I11, II1, II6, II7, III6, III11).

Die Lernenden waren zwischen 15 und 18 Jahren alt. Es gab insgesamt einhundert Lernende, die auf dem Sprachniveau von A1.2 bis B1.1 sind. Im zweiten Semester konnten die Lernenden ihre Handys für die digitalen Spiele nutzen, aber nur während der Aufgabe. Im ersten Semester waren die digitalen Spiele nicht benutzt, sondern die Lernenden wurden im ersten Semester nur mit traditionellen Medien unterrichtet, beziehungsweise Lehr- und Arbeitsbuch, Wandtafel, Kreide, zusätzliche Materialien wie Arbeitsblätter, bunte Kärtchen, Fotos usw.

Das Hauptziel des Unterrichtsprozesses lag auf der Entwicklung aller vier Sprachfertigkeiten: Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben und der Entwicklung der kommunikativen Kompetenz bei den Lernenden mithilfe von digitalen Spielen im DaF-Unterricht.

Lernergebnis: Mit diesem Spiel üben die Lernenden die Aussprache der Wörter und erweitern ihren Wortschatz. Digitale Spiele motivieren die Lernenden zur Teilnahme an solchen Übungen.

Beobachtung des Lehrers: Die Lernenden waren aktiv, weil alle mit ihren Handys gern teilgenommen haben. Sie waren noch aktiver, weil sie wählen konnten, ob sie allein oder mit ihren Partnern oder in der Gruppe arbeiten möchten. Die Atmosphäre im Klassenzimmer war prima.

Beispiel 2:

Klasse: 2. Klasse

Unterrichtsphase: Einführungsphase

Sozialform: Einzelarbeit

Themenbereich: Uhrzeiten

Lernziel: Die Lernenden können die Aussprache üben und die Uhrzeiten nennen. **Spielverlauf:** Die Lernenden sollen zuerst jedes Gespräch aufmerksam anhören und die richtige Antwort ankreuzen. Dann haben sie Gelegenheit, selbst zu prüfen, ob sie die Aufgabe richtig gemacht haben.

Die Uhrzeit

HÖREN

Was ist richtig? Hören und markieren Sie.
¿Cuál es la respuesta correcta? Escucha y marca la respuesta correcta.

Gespräch 1: wie spät ist es?
a) es ist 9.45 Uhr b) es ist 10.04 Uhr c) es ist 22.15 Uhr

Gespräch 2: wie spät ist es?
a) es ist 12:35 Uhr b) es ist 0:53 Uhr c) es ist 20:25 Uhr

Gespräch 3: wann kommt der Mann heute Abend nach Hause?
a) um 8.30 Uhr b) um 20:30 Uhr c) um 19:30 Uhr

Gespräch 4: um wie viel Uhr will der Sohn aufstehen?
a) um 5.45 Uhr b) um 6.15 Uhr c) um 6.45 Uhr

Gespräch 5: wann fängt das Theater an?
a) um 19.45 Uhr b) um 20.15 Uhr c) um 19.15 Uhr

Gespräch 6: wie spät ist es?
a) es ist 15.07 Uhr b) es ist 7.15 Uhr c) es ist 17.05 Uhr

Gespräch 7: wann ist der Junge ins Bett gegangen?
a) um 2.40 Uhr b) um 4.20 Uhr c) um 2.15 Uhr

Finish!!

Abb. 2

Lernergebnis: Mit diesem Spiel üben die Lernenden die Aussprache und die Uhrzeiten. Jetzt sind sie befähigt, Uhrzeiten zu nennen.

Beobachtung des Lehrers: Mit QR-Codes sind die Lernenden aktiver und motivierter zu handeln, alle haben Spiele gespielt. Beim Scannen der QR-Codes zeigen die Lernenden ihre Neugierigkeit und Bereitschaft mitzumachen und zu üben. Die Atmosphäre im Klassenzimmer war toll.

7.2. Beispiele der digitalen Spiele zum Leseverstehen

Beispiel 1:

Klasse: 2. Klasse

Unterrichtsphase: Übungsphase

Sozialform: Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit

Themenbereich: Essen und Trinken

Lernziel: Die Lernenden können einen Text verstehen und die leeren Lücken ergänzen.

Spielverlauf: Die Lernenden sollen den QR-Code scannen, danach bekommen sie dieses Spiel, eigentlich diese Lückenübung, die sie mit den passenden Wörtern, die sie auswählen können, ergänzen sollen.

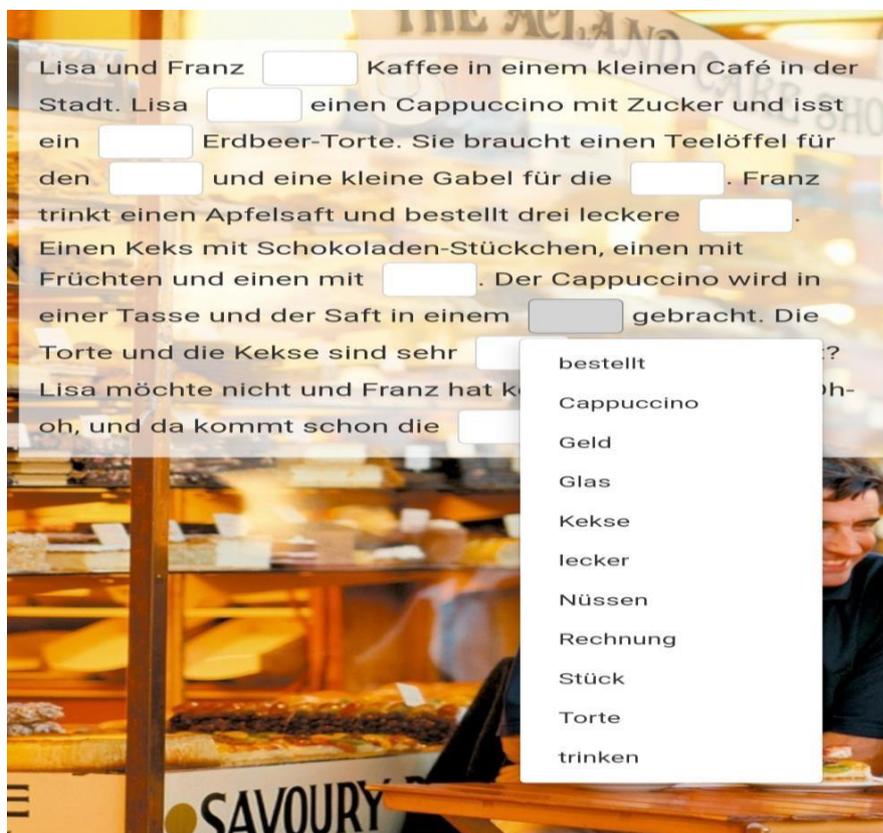


Abb. 3

Lernergebnis: Die Lernenden verbessern mit dieser Übung Textverständnis und ihren Wortschatz, den sie später im Gespräch anwenden können. Hiermit verbessern die Lernenden auch ihre soziale und Medienkompetenz. Die Lernenden verstärken sowohl soziale Kompetenz, weil die Lernenden diese Übung mit ihren Partnern oder in der Gruppe machen können als auch Medienkompetenz, weil die Lernenden während dieser Übung ihre Handys nutzen.

Beobachtung des Lehrers: Mit diesem Spiel verbessern die Lernenden auch ihre Motivation zum Deutschlernen, weil sie jetzt digitale Übungen machen, was für sie neu ist und was ihre Neugierigkeit beeinflusst. Die Atmosphäre im Klassenzimmer war toll, alle Lernenden hatten viel Spaß bei der Bearbeitung der Übungen.

Beispiel 2:

Klasse: 1. Klasse

Unterrichtsphase: Präsentationsphase

Sozialform: Einzelarbeit

Themenbereich: das Kennenlernen

Lernziel: Die Lernenden können den Text verstehen.

Spielverlauf: Zuerst sollen die Lernenden den QR-Code einscannen. Die Lernenden bekommen dann dieses Spiel, d.h. diese digitale Übung. Sie lesen danach den angegebenen Text und dann machen sie die Übung richtig/falsch, nach der sie selbst prüfen können, ob sie die Übung gut gemacht haben.

1) Lesen Sie die Texte.

Ich heie Lena. Ich bin 26 Jahre alt. Ich komme aus Stuttgart, aber wohne in Berlin. Mein Haus ist klein, aber das ist ok, ich wohne alleine. Mein Bruder Klaus wohnt auch in Berlin. Er ist 24 Jahre alt. Wir machen alle zusammen: wir wandern 2 Stunden pro Tag, wir sehen gern Horrorfilme, und wir backen. Meine Eltern kommen aus der Trkei, aber sie wohnen jetzt in Barcelona. Ich will in 2 Wochen nach Barcelona fahren.



Ich bin Juan. Ich studiere Deutsch. Meine Frau studiert auch Deutsch. Wir wohnen in Deutschland aber wir kommen aus Mexiko. Wir haben 2 Kinder: Anja und Jrgen. Sie sprechen sehr gut Deutsch. Im April sind wir nach Mexiko-Stadt gereist. Dort haben wir die Familie getroffen. Wir sind im Hotel „Las Estrellas“ geblieben. Wir haben traditionelle Essen gegessen und wir sind Fahrrad gefahren.



2) Markieren Sie RICHTIG oder FALSCH.

	RICHTIG	FALSCH
Lena kommt aus der Trkei.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lena und Klaus wohnen zusammen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
In 2 Wochen fhrt Lena nach Barcelona.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Frau von Juan lernt Deutsch.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Juan hat die Familie besucht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Kinder von Juan knnen Deutsch sprechen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LIVEWORKS



Finish!!

Abb. 4

Lernergebnis: Die Lernenden verstehen den Text und bekommen die ntigen Informationen und sie sind in der Lage, selbst zu entscheiden, ob eine Information aus dem Text richtig oder falsch ist.

Beobachtung des Lehrers: Die Lernenden sind neugierig, weil sie zuerst den QR-Code scannen sollen und erst dann sehen sie, welche Aufgabe sie jetzt tun sollen. Die Lernenden sind motivierter diesen Text zu lesen, weil alles digital ist, was den Lernenden neu und interessant ist. Die Atmosphre im Klassenzimmer war wirklich toll, alle Lernenden hatten viel Spa bei der Bearbeitung der bung.

7.3. Beispiele der digitalen Spiele zum Schreiben

Beispiel 1:

Klasse: 1. Klasse

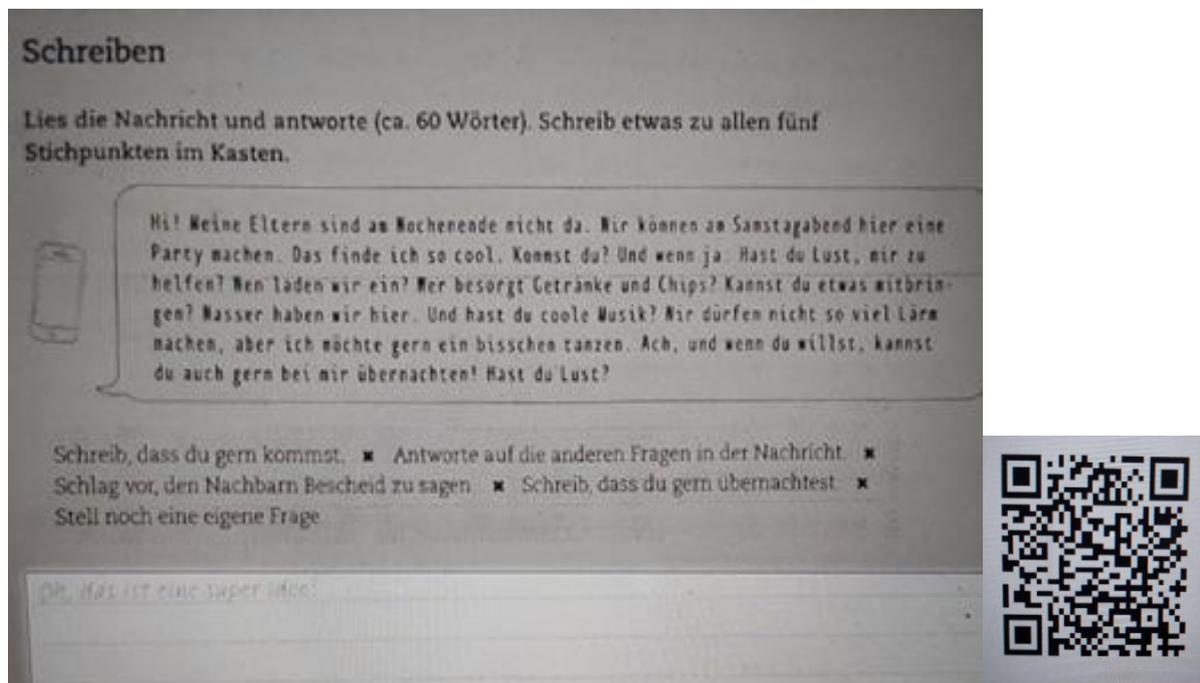
Unterrichtsphase: Übungsphase

Sozialform: Einzelarbeit/ Partnerarbeit

Themenbereich: Willkommensparty

Lernziel: Die Lernenden können auf eine E-Mail antworten.

Spielverlauf: Nachdem die Lernenden die QR-Codes eingescannt haben, haben sie dieses Spiel mit einer E-Mail bekommen, die sie beantworten sollen. Die Lernenden können dabei selbst wählen, ob sie allein oder mit ihren Partnern diese Übung machen werden. Am Ende können sie teilweise selbst prüfen, ob sie die Übung richtig gemacht haben.



Schreiben

Lies die Nachricht und antworte (ca. 60 Wörter). Schreib etwas zu allen fünf Stichpunkten im Kasten.

Hi! Meine Eltern sind am Wochenende nicht da. Wir können am Samstagabend hier eine Party machen. Das finde ich so cool. Kannst du? Und wenn ja. Hast du Lust, mir zu helfen? Wen laden wir ein? Wer besorgt Getränke und Chips? Kannst du etwas mitbringen? Wasser haben wir hier. Und hast du coole Musik? Wir dürfen nicht so viel Lärm machen, aber ich möchte gern ein bisschen tanzen. Ach, und wenn du willst, kannst du auch gern bei mir übernachten! Hast du Lust?

Schreib, dass du gern kommst. ✦ Antworte auf die anderen Fragen in der Nachricht. ✦
Schlag vor, den Nachbarn Bescheid zu sagen ✦ Schreib, dass du gern übernachtet ✦
Stell noch eine eigene Frage

Oh, das ist eine super Idee!



Abb. 5

Lernergebnis: Mit diesem Spiel üben die Lernenden auf eine E-Mail zu antworten. Nach diesem Spiel bekommen die Lernenden mehr Motivation deutsche Sprache zu lernen, weil die Lernenden mit ihren Handys diese Übung machen und weil sie das Gelernte leicht anwenden können. Es ist noch ungewöhnlich, dass die Lernenden diese Übung mit der E-Mail auf ihren Handys machen können, das finden die Lernenden toll. Die Lernenden sind auch nach dem Spiel befähigt, eine E-Mail über Party zu schreiben und auf eine E-Mail zu antworten. Am Ende bekommen die Lernenden die Ergebnisse mit einem Klick, aber nur teilweise, weil das Programm bestimmte Probleme bei der Korrektur des Textes hat. Diese Übung sollen sie zusammen mit der Lehrkraft prüfen.

Beobachtung des Lehrers: Die Lernenden zeigen die Bereitschaft digitale Spiele zu spielen, weil sie gern mit ihren Handys arbeiten. Dabei kann man sehen, dass die Lernenden mehr motiviert zum Lernen sind, weil alle Lernenden aktiv und gern an diesem Spiel teilnehmen. Die Lernenden interessieren sich, was ihre nächste Aufgabe ist und ob diese Aufgabe auch digital ist und damit zeigen sie ihre Neugier, etwas Neues zu tun und zu lernen. Die Atmosphäre im Klassenzimmer war super, alle Lernenden hatten viel Spaß bei der Bearbeitung der Übung.

Beispiel 2:

Klasse: 3. Klasse

Unterrichtsphase: Übungsphase

Sozialform: Einzelarbeit

Themenbereich: die Bewerbung

Lernziel: Die Lernenden können das Bewerbungsschreiben ergänzen.

Spielverlauf: Die Lernenden scannen zuerst den QR-Code und danach bekommen sie dieses Spiel, wo sie das Bewerbungsschreiben ergänzen sollen. Danach sollen die Lernenden so ein Bewerbungsschreiben machen, indem sie das Gelernte anwenden.

► Ergänzen Sie das Bewerbungsschreiben. → 5

☉ seit April des letzten Jahres ☉ Lebenslauf ☉ für Politik und Sport ☉ um ein Praktikum ☉
☉ geehrte Damen und Herren ☉ nach einer interessanten Stelle ☉ über verschiedene Themen ☉
☉ über eine Einladung ☉ mit freundlichen Grüßen ☉ meines Studiums ☉ für einen Monat ☉

Sehr geehrte Damen und Herren..

hiermit bewerbe ich mich in Ihrem Unternehmen.

Ich bin 22 Jahre alt und studiere Betriebswirtschaft an der Universität Mannheim. Für die Semesterferien suche ich als Praktikant. Das Praktikum würde ich gerne machen. Ich arbeite seit dem Beginn an einer Studentenzeitung mit und berichte regelmäßig Neben Wirtschaft interessiere ich mich besonders

..... zu einem Vorstellungsgespräch würde ich mich sehr freuen.

.....

Matthias Albrecht

Anlagen:
Tabellarischer
Zeugnisse

LIVEWORKSHEETS



Finish!!

Abb. 6

Lernergebnis: Die Lernenden ergänzen das Bewerbungsschreiben und danach sind sie in der Lage, ihre eigene Bewerbung zu schreiben.

Beobachtung des Lehrers: Die Lernenden sind immer neugierig, wenn sie einen QR-Code scannen sollen. Sie sind auch motiviert, weil sie den Lückentext digital an ihren Handys machen sollen, was die Lernenden sehr interessant finden. Die Atmosphäre im Klassenzimmer war prima, alle Lernenden hatten viel Spaß bei der Bearbeitung der Übung.

7.4. Beispiele der digitalen Spiele zum Sprechen

Beispiel 1:

Klasse: 2. Klasse

Unterrichtsphase: Übungsphase

Sozialform: Einzelarbeit, Partnerarbeit/Gruppenarbeit

Themenbereich: Im Restaurant (ein Rollenspiel)

Lernziel: Die Lernenden können ein Gespräch im Restaurant führen.

Spielverlauf: Die Lernenden sollen zuerst den QR-Code scannen, danach bekommen sie dieses Spiel, wo sie zuordnen sollen, welche Phrase der Kellner oder der Gast sagt. Danach sollen die Lernenden mit ihren Partnern oder in der Gruppe die Gespräche im Restaurant simulieren, indem sie die gelernten Phrasen anwenden sollen.

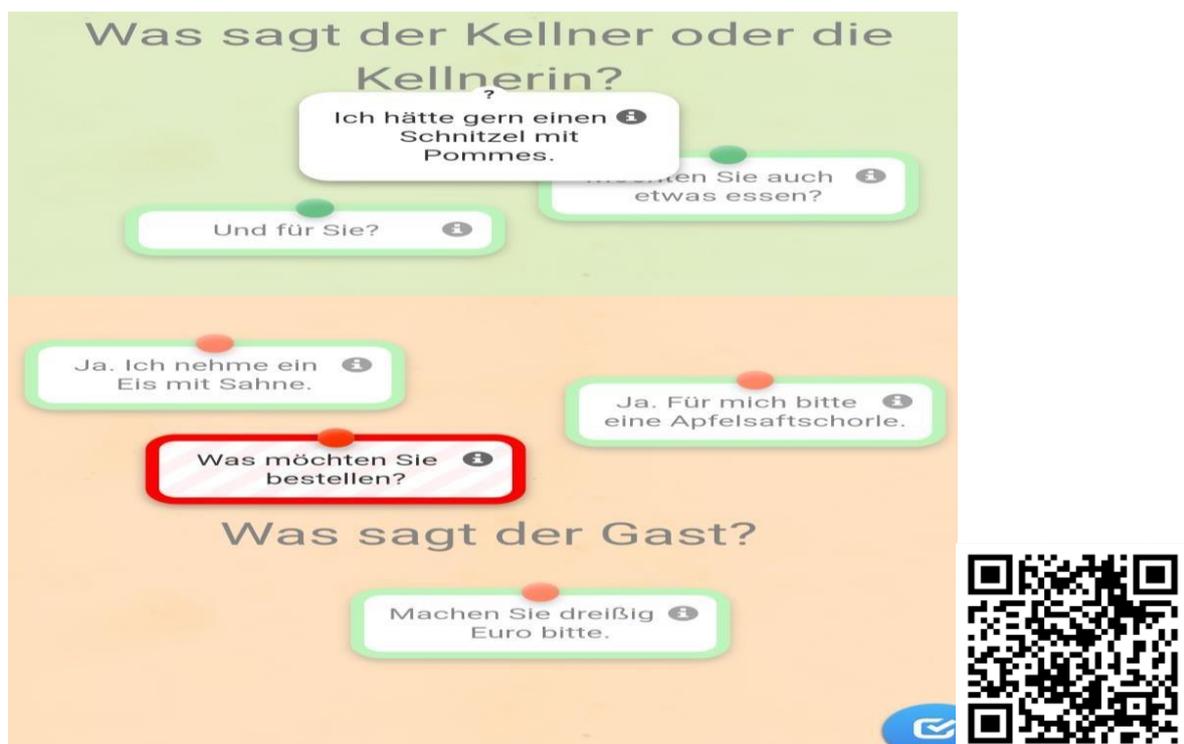


Abb. 7

Lernergebnis: Mit diesem Spiel verbessern die Lernenden ihren Wortschatz und lernen neue Phrasen, aber dabei verbessern sie auch ihre kommunikative und Medienkompetenz, weil sie mithilfe von ihren Handys lernen, bestimmte Phrasen auf Deutsch in einem Restaurant anzuwenden. Am Ende dieses digitalen Spieles sollen die Lernenden die Phrasen anwenden, die sie digital gelernt haben, indem sie ein Rollenspiel im Restaurant spielen und so verbessern die Lernenden noch mehr ihre kommunikative Kompetenz und nutzen die gelernten Phrasen in der konkreten realen Situation.

Beobachtung des Lehrers: Mit diesem Spiel verbessern die Lernenden nicht nur ihren Wortschatz, sondern auch die Motivation, weil sie am Ende des Spieles selbst digital prüfen können, ob sie die Übung richtig oder falsch gemacht haben. Die Lernenden haben keine Angst von der Übung, weil niemand ihre Fehler sehen oder auslachen kann, und weil sie bei diesem digitalen Spiel selbst wählen können, ob sie allein oder mit dem Partner arbeiten werden. Die Atmosphäre im Klassenzimmer war super, alle Lernenden hatten viel Spaß bei der Bearbeitung der Übung.

Beispiel 2:

Klasse: 1.Klasse

Unterrichtsphase: Übungsphase

Sozialform: Einzelarbeit/Partnerarbeit/Gruppenarbeit

Themenbereich: Im Bekleidungsgeschäft

Lernziel: Die Lernenden können ein Gespräch im Kaufhaus führen.

Spielverlauf: Die Lernenden scannen zuerst den QR-Code und danach bekommen sie dieses Spiel, und dabei wählen die Lernenden, ob sie allein, mit Partnern oder in der Gruppe spielen werden. Danach schreiben sie die richtigen Antworten in die leeren Lücken. Am Ende sollen die Lernenden noch ein Rollenspiel im Kaufhaus spielen und da können sie noch wählen, ob sie diese Aufgabe mit ihren Partnern oder in der Gruppe spielen werden.



Im Bekleidungsgeschäft



Lies den Dialog und ergänze die Wörter aus dem Kästchen.

klein helfen zahlen Farbe Kreditkarte Dank passt
 Wiedersehen
 kostet suche Moment Größe nicht anprobieren kaufen
 billig

Verkäufer: Guten Tag. Kann ich Ihnen _____ ?

Kunde: Ja, ich _____ eine Jacke.

Verkäufer: Welche Größe haben Sie?

Kunde: _____ 40.

Verkäufer: Und welche _____ möchten Sie haben

Kunde: Blau, bitte.

Verkäufer: Einen _____, bitte. Ich hole die Jacke fi



.....
später

Verkäufer: Hier, bitte.

Kunde: Kann ich sie _____ ?

Verkäufer: Ja, natürlich. Die Kabinen sind drüben.



.....
später

unde: Sie ist zu _____ . Und der Schnitt gefällt mir _____ .
Haben Sie noch welche?

Verkäufer: In blau haben wir leider keine mehr.

Kunde: Und was _____ das Sweatshirt da?

Verkäufer: 25 Euro.

Kunde: Das ist aber sehr _____ . Ich probiere es an.



.....
später

Kunde: Es _____ mir. Ich nehme es. Kann ich mit _____
bezahlen?

Verkäufer: Leider nicht. Sie können nur mit Bargeld _____ .
_____ Sie das Sweatshirt trotzdem?

Kunde: Ja. Hier, bitte.

Verkäufer: Vielen _____ und auf _____ .



Finish!!

Abb. 8

Lernergebnis: Die Lernenden sind motivierter teilzunehmen, weil sie digitale Spiele gern spielen. Sie verbessern mit dieser Aufgabe ihre kommunikative Kompetenz, weil sie dieses Rollenspiel im Kaufhaus simulieren sollen. Auf diese Weise verbessern sie ihren Wortschatz und ihre kommunikative Kompetenz. Bei dieser Aufgabe verbessern die Lernenden auch ihre Medienkompetenz, weil sie ihre Handys aktiv nutzen.

Beobachtung des Lehrers: Die Lernenden sie aktiv und motiviert mitzumachen, weil sie digitale Spiele gern spielen. Sie zeigen ihre Neugierigkeit, weil sie zuerst einen QR-Code einscannen sollen und erst dann sehen sie, welche Aufgabe sie machen sollen. Die Atmosphäre im Klassenzimmer war super, alle Lernende hatte viel Spaß bei der Bearbeitung der Übungen.

8. AUSWERTUNG DER ERGEBNISSE

Während des Schuljahres haben die Lernenden zwei Klassenarbeiten gemacht. Die Klassenarbeiten wurden am Ende des Semesters durchgeführt. Auf diese Weise wurde überprüft, wie die Lernenden beim Lernen Fortschritte gemacht haben. Die Klassenarbeiten beinhalteten Grammatik-, Wortschatz- und Schreibaufgaben. Die Fertigkeiten waren wenig vertreten. Das Beispiel einer Klassenarbeit wird im Anhang gegeben. Die Ergebnisse der Klassenarbeit wurden in Noten und Prozenten dargestellt. Die Ergebnisse im ersten Semester wurden mit den Ergebnissen aus dem zweiten Semester verglichen. Am Ende des Schuljahres wurde auch eine Umfrage mit den Lernenden durchgeführt. Diese Umfrage gab noch präzisere Ergebnisse der Untersuchung und stellte die Meinungen der Lernenden klar dar.

8.1. Lernzielkontrollen der Lernenden

Es wurde detailliert erklärt, was in der Tabelle steht. Die Zahlen in der Tabelle bezeichnen die Noten der Lernenden, die in Prozenten ausgedrückt werden. Hier werden die Noten aus der ersten Klassenarbeit mit den Noten aus der zweiten Klassenarbeit verglichen. Die Ergebnisse werden tabellarisch in Prozenten dargestellt. In der ersten Tabelle werden die Ergebnisse der Lernenden bei der ersten Klassenarbeit nach Klassen dargestellt. Zuerst wird die Klasse mit der Gesamtzahl der Lernenden und dann die prozentualen Ergebnisse für jede Note aufgeführt, wo die Note Eins die schlechteste Note ist, während die Note Fünf die beste Note ist. In der letzten Spalte ist die durchschnittliche Note für jede Klasse aufgeführt. Ebenso werden die Ergebnisse der Lernenden bei der zweiten Klassenarbeit am Ende des zweiten Semesters in der Tabelle rechts dargestellt.

Noten im ersten Semester						Durchschnitt	
Klasse	Prozent	Note in	1	2	3		4
I-3 (11 Lernende)	9	18	37	18	18	3,81	
I-11 (13 Lernende)	8	15	15	23	39	3,69	
II-1 (24 Lernende)	9	9	28	27	27	3,67	
II-6 (10 Lernende)	10	10	20	30	30	2,70	
II-7 (25 Lernende)	12	16	12	24	36	3,56	
III-6 (12 Lernende)	25	25	17	25	8	2,67	
III-11 (10 Lernende)	20	20	20	10	30	3,10	

Noten im zweiten Semester						Durchschnitt	
Klasse	Prozent	Note in	1	2	3		4
I-3 (11 Lernende)	0	17	25	25	33	4,18	
I-11 (13 Lernende)	0	0	25	33	42	4,23	
II-1 (24 Lernende)	0	4	31	30	35	4,00	
II-6 (10 Lernende)	0	11	34	22	33	3,90	
II-7 (25 Lernende)	4	8	16	28	44	4,00	
III-6 (12 Lernende)	8	8	34	33	17	3,42	
III-11 (10 Lernende)	0	11	22	34	33	4,00	

Tabelle Nr.1: Ergebnisse der Klassenarbeit im ersten und zweiten Semester

Die Ergebnisse der Klassenarbeiten werden dargestellt. In den Klassenarbeiten wurde geprüft, ob die Lernenden den Stoff eingeübt und erlernt haben. In den Klassenarbeiten wurden vor allem Grammatik-, Wortschatz- und Schreibaufgaben getestet und mithilfe von diesen Klassenarbeiten kam man zu folgenden Ergebnissen.

Klasse I-3 hatte ihre Noten verbessert. Im ersten Semester hatte 9% der Lernenden eine Eins und im zweiten Semester gab es keine Lernenden mit der negativen Note. Etwa 18% der Lernenden hatten die gleiche Note in beiden Semester, d.h. eine Zwei. 37% der Lernenden hatten eine Drei im ersten Semester und im zweiten Semester hatten 25% der Lernenden eine Drei aus der Klassenarbeit. Eine Vier hatten im ersten Semester 18% der Lernenden und im zweiten Semester 25%. Die Anzahl der ausgezeichneten Lernenden hat sich im zweiten Semester vergrößert. Im ersten Semester gab es 18% der Lernenden mit der besten Note und im zweiten 33%. Daraus kann man schließen, dass die Noten aus dem zweiten Semester viel besser waren. Das sieht man aus dem Mittelwert am besten. Im ersten Semester war ihr Durchschnitt 3,81 und im zweiten Semester 4,18.

In der Klasse I-11 gab es im zweiten Semester keine negativen Noten, es gab 15% der Lernenden, die eine Drei im ersten Semester hatten, und im zweiten Semester gab es 25% der Lernenden, die eine Drei hatten. Im zweiten Semester mit einer Vier war 10% der Lernenden mehr als im ersten Semester. Im zweiten Semester gab es mehr Lernende mit den ausgezeichneten Noten als im ersten Semester. Ihr Durchschnitt war im ersten Semester 3,69 und im zweiten Semester 4,23.

In der Klasse II-1 gab es im zweiten Semester keine negativen Noten. Im zweiten Semester mit der befriedigenden Note gab es 5% der Lernenden weniger als im ersten Semester.

Die Anzahl der Lernenden mit den guten Noten und sehr guten Noten vergrößerte sich im zweiten Semester für 3 Prozent. Im zweiten Semester gab es 8% der Lernenden mehr als im ersten Semester. Ihr Durchschnitt hat sich viel verbessert. Im ersten Semester war ihr Durchschnitt 3,67 und im zweiten Semester 4,00.

In der Klasse II-6 gab es keine negativen Noten im zweiten Semester. Die Anzahl der Lernenden mit den befriedigenden Noten blieb fast identisch, aber die Anzahl der Lernenden mit den guten Noten ist gestiegen, im zweiten Semester gab es 5% der Lernenden mehr als im ersten Semester. Im ersten Semester gab es mit den sehr guten Noten 8% der Lernenden mehr als im zweiten Semester. Es gab 3% der Lernenden mit ausgezeichneten Noten mehr im zweiten Semester. Aber alles im allem sieht man, dass diese Klasse ihren Durchschnitt sehr viel verbessert hat. Im ersten Semester war ihr Durchschnitt 2,70 und im zweiten Semester 3,90.

In der Klasse II-7 gibt es weniger Lernende mit den negativen Noten, etwa 4% der Lernenden haben negative Noten. Danach sieht man, dass die Anzahl der Lernenden mit befriedigenden Noten auch kleiner ist, weil es im zweiten Semester nur 8% der Lernenden mit befriedigenden Noten gibt. Es gibt im zweiten Semester 4% der Lernenden mit guten und sehr guten Noten mehr als im ersten Semester. Im zweiten Semester gab es 8% der Lernenden mit ausgezeichneten Noten mehr als im ersten Semester. Ihr Durchschnitt hat sich viel verbessert. Im ersten Semester war ihr Durchschnitt 3,56 und im zweiten Semester 4,00.

Bei der Klasse III-6 gibt es drastische Unterschiede zwischen dem Durchschnitt im ersten und dem zweiten Semester. Im zweiten Semester gab es 15% der Lernenden mit negativen und befriedigenden Noten weniger als im ersten Semester. Im zweiten Semester gab es mit den guten Noten 16% der Lernenden mehr. Im ersten Semester gab es 8% der Lernenden mit sehr guten Noten weniger als im zweiten Semester. Die Lernenden mit den ausgezeichneten Noten gab es 9% mehr als im ersten Semester. Ihr Durchschnitt hat sich viel verbessert, weil ihr Durchschnitt im ersten Semester 2,67 und im zweiten Semester 3,42 war.

Die Klasse III-11 hat ihren Durchschnitt auch verbessert. Man sieht klar, dass es im zweiten Semester keine Lernenden mit negativen Noten gibt. Die Lernenden mit befriedigenden Noten gibt es um 9% weniger im zweiten Semester als im ersten. Im zweiten Semester gibt es 2% der Lernenden mit guten Noten mehr als im ersten Semester. Die Anzahl der Lernenden mit sehr guten Noten aus den Klassenarbeiten steigt drastisch im zweiten Semester, etwa 24% der Lernenden gibt es mehr im zweiten Semester. Im zweiten Semester steigt auch die

Anzahl der Lernenden mit ausgezeichneten Noten um 3%. Der Durchschnitt im ersten Semester war 3,10 und im zweiten 4,00.

Die Tabelle zeigt klar, dass viele Lernende ihre Noten aus der Klassenarbeit im zweiten Semester verbessert haben. Im ersten Semester kann man sehen, dass manche Lernenden schlechte Noten aus der Klassenarbeit bekommen haben. Andererseits sieht man, dass die Lernenden während des zweiten Semesters ihre Noten verbessert haben. Im ersten Semester war der Durchschnitt aller Klassen 3,31 und im zweiten 3,96. Hier sieht man klar, dass es im zweiten Semester mehr gute Noten gibt. Allerdings hat jede Klasse ihren Durchschnitt verbessert.

8.2. Ergebnisse der Umfrage

Am Ende des zweiten Semesters wurde mit jeder Klasse eine Umfrage über die Rolle und Bedeutung der digitalen Spiele im DaF-Unterricht durchgeführt. Die Fragen wurden in der Form eines Fragebogens dargestellt, wo die Lernenden ankreuzen sollten, ob sie mit der Aussage einverstanden sind oder nicht und in welchem Maß. Die Lernenden sollten die Nummer von eins bis fünf ankreuzen, um auszudrücken, ob es ihnen die Anwendung der digitalen Spiele gefällt und in welchem Maße. Die Lernenden hatten fünf Möglichkeiten auszuwählen und anzukreuzen, so beispielsweise bedeutet die Nummer eins, dass die Lernenden eine Aussage gar nicht korrekt finden. Die Nummer zwei drückt aus, dass eine Aussage den Lernenden nur ein wenig gefällt, die Nummer drei bedeutet teilweise, die Nummer vier bedeutet sehr gut und zuletzt die Nummer fünf bedeutet, dass die Lernenden die Aussage völlig richtig finden. Dabei gab es auch manche Fragen, auf die die Lernenden ihre Meinungen ausdrücken sollten. Die Lernenden haben die folgenden Fragen aus der Umfrage beantwortet. Die Ergebnisse der Umfrage sind in Prozenten dargestellt.

DIE 1. FRAGE - Findest du, dass die Nutzung der digitalen Spiele deine Kommunikation in deutscher Sprache verbessern kann?

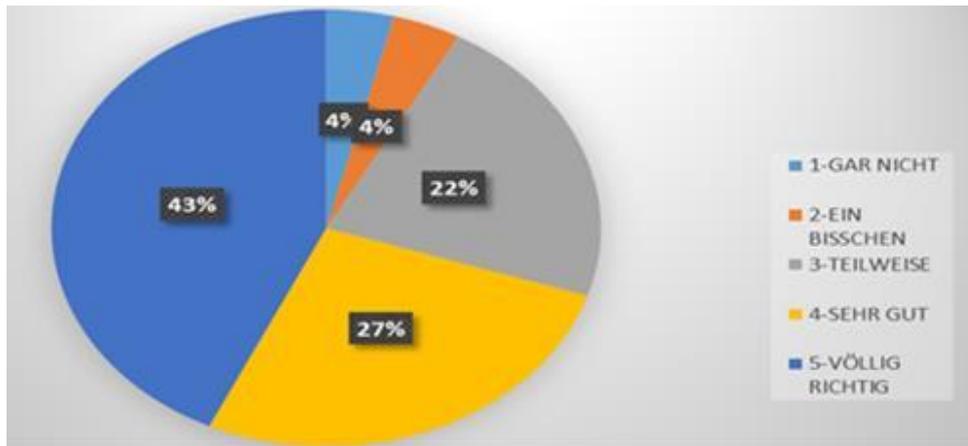


Diagramm Nr. 1

Wie es schon in der Frage steht, sollten die Lernenden hier ausdrücken, ob die Nutzung der digitalen Spiele ihre Kommunikation verbessern kann. Die Antworten waren die folgenden. Auf die erste Frage hat 4% der Lernenden gesagt, dass die Nutzung der digitalen Spiele nicht so gut auf ihre Kommunikation wirkt, 4% der Lernenden hat angekreuzt, dass digitale Spiele nur ein bisschen ihre Kommunikation verbessern können. 27% der Lernenden haben markiert, dass digitale Spiele nur teilweise auf ihre Kommunikation wirken. 22% der Lernenden hat angekreuzt, dass die Nutzung der digitalen Spiele sehr gut auf ihre Kommunikation wirkt. Zuletzt hat 43% der Lernenden ausgedrückt, dass sie die Nutzung der digitalen Spiele ausgezeichnet finden und dass sie diese Aussage völlig richtig finden.

DIE 2. FRAGE - Hat die Nutzung der digitalen Spiele die Verbesserung und Erweiterung des Wortschatzes beeinflusst?

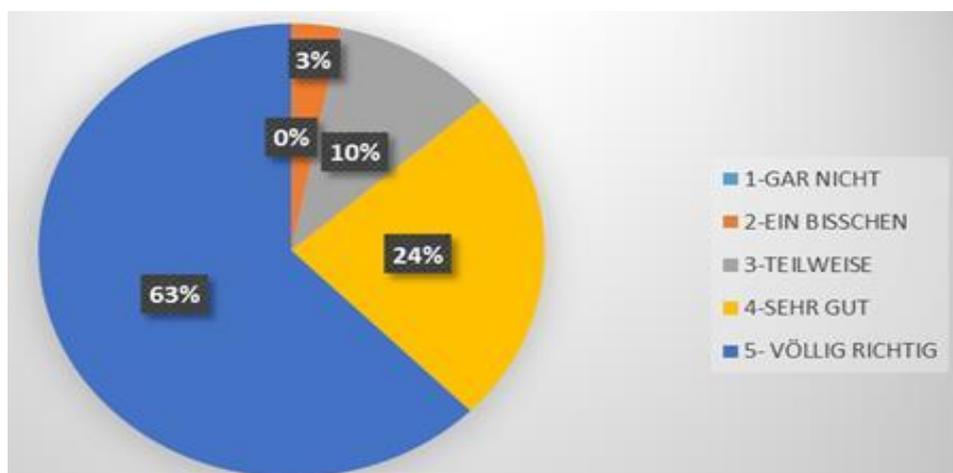


Diagramm Nr. 2

Auf die zweite Frage, ob die Nutzung der digitalen Spiele im DaF-Unterricht gut die Verbesserung und Erweiterung des Wortschatzes beeinflusst, haben die Lernenden auf folgende Weise geantwortet. Alle Lernenden sind zufrieden mit der Nutzung der digitalen Spiele im DaF-Unterricht. 3% der Lernenden finden, dass die Nutzung der digitalen Spiele nur ein bisschen die Verbesserung ihres Wortschatzes beeinflusst hat. 10% der Lernenden hat gesagt, dass die digitalen Spiele nur teilweise die Verbesserung des Wortschatzes beeinflusst hat. 24% der Lernenden hat markiert, dass die digitalen Spiele sehr gut die Verbesserung des Wortschatzes beeinflusst hat und zuletzt hat mehr als die Hälfte der Lernenden angekreuzt, dass die Anwendung der digitalen Spiele sehr viel die Verbesserung ihres Wortschatzes beeinflusst hat.

DIE 3. FRAGE - Hat die Nutzung der digitalen Spiele deine grammatischen Kenntnisse der deutschen Sprache verbessert?

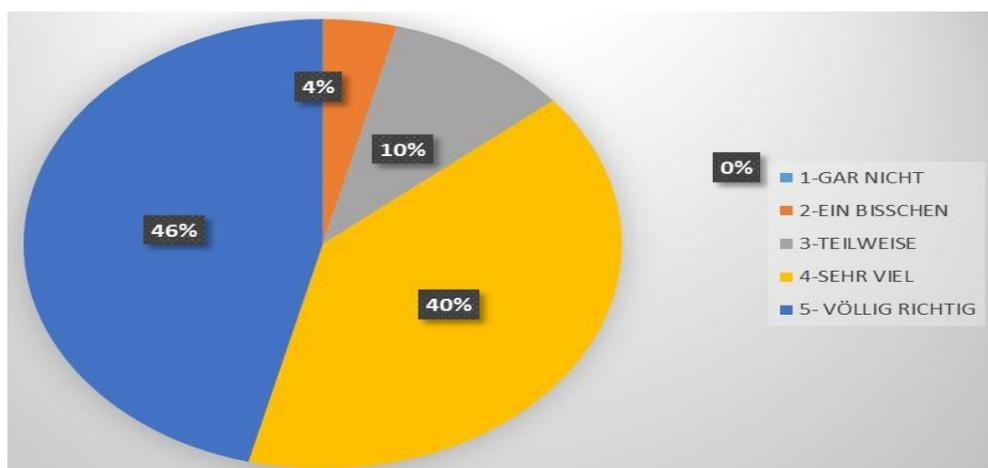


Diagramm Nr. 3

Auf die dritte Frage haben die Lernenden folgende Antworten gegeben. Fast eine Hälfte der Lernenden findet, dass die digitalen Spiele sehr gut ihre grammatischen Kenntnisse der deutschen Sprache verbessert hat. 40% der Lernenden meint, dass die digitalen Spiele sehr viel ihre grammatischen Kenntnisse verbessert hat.

10% der Lernenden glaubt, dass die digitalen Spiele nur teilweise ihre grammatischen Kenntnisse verbessert hat und 4% der Lernenden denkt, dass diese Spiele nur ein bisschen ihre grammatischen Kenntnisse der deutschen Sprache verbessern.

DIE 4. FRAGE - Findest du, dass die Nutzung der digitalen Spiele die Verbesserung deiner Motivation zum Deutschlernen beeinflusst hat?

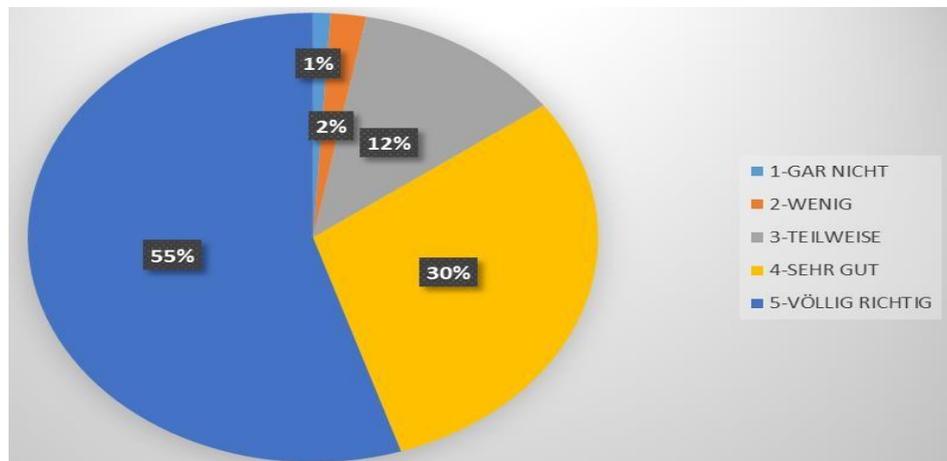


Diagramm Nr. 4

Dieses Diagramm zeigt klar, dass mehr als die Hälfte der Lernenden der Meinung sind, dass digitale Spiele positiv ihre Motivation beeinflussen. Fast ein Viertel der Lernenden denkt auch, dass digitale Spiele sehr gut ihre Motivation beeinflussen. Mehr als ein Zehntel glaubt, dass digitale Spiele nur teilweise ihre Motivation beeinflussen. Und etwas weniger als 3% der Lernenden findet, dass digitale Spiele nur wenig oder gar nicht den Einfluss auf ihre Motivation zum Deutschlernen haben.

DIE 5. FRAGE - Warst du während der Lösung der Aufgaben/Übungen nervös oder hattest du Angst?

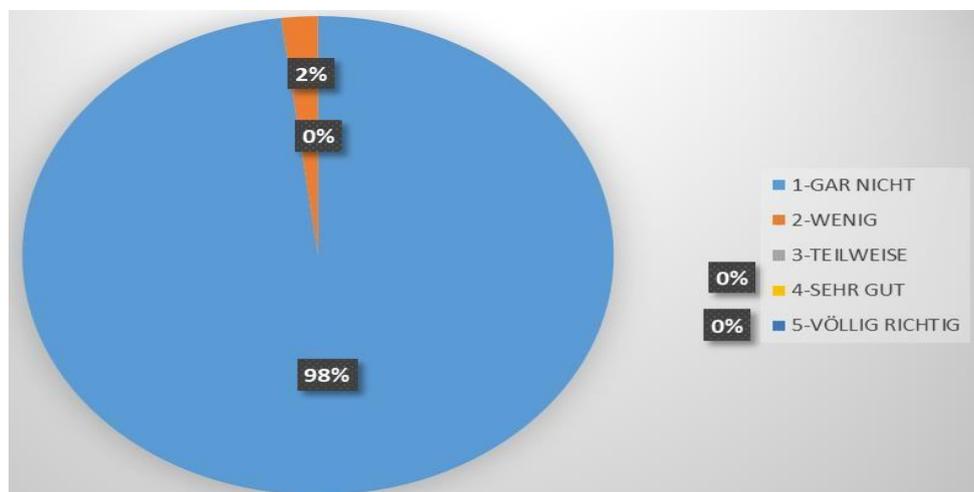


Diagramm Nr. 5

Hier sieht man, dass fast alle Lernenden angekreuzt haben, dass sie keine Angst vor den digitalen Spielen hatten und das restliche 2% der Lernenden hat angekreuzt, dass sie nur wenig Angst hatten. Dieses Diagramm hat die besten Ergebnisse gegeben, weil das Ziel jeder Lehrkraft sein soll, dass ihre Lernenden keine Angst vor dem Unterricht und der Kommunikation haben.

DIE 6. FRAGE – Findest du diese Aufgaben/Übungen nützlich und warum? Schreib bitte die Antwort auf die Rückseite der Umfrage.

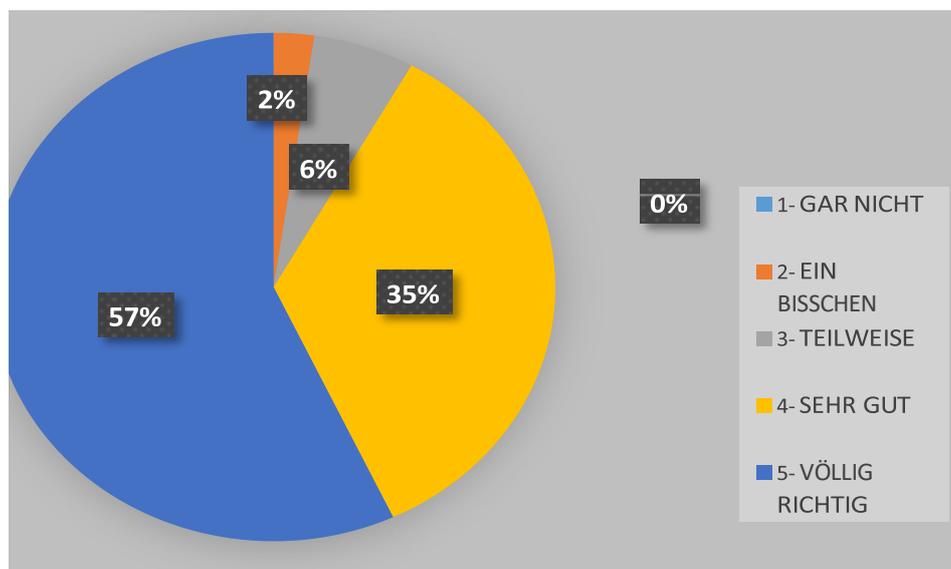


Diagramm Nr. 6

Mehr als eine Hälfte der Lernenden hat gesagt, dass digitale Spiele wirklich sehr nützlich zum Deutschlernen sind. Etwas mehr als ein Viertel der Lernenden hat auch angekreuzt, dass digitale Spiele sehr sehr nützlich sind und 6% der Lernenden hat angekreuzt, dass digitale Spiele nur teilweise nützlich für das Deutschlernen sind. 2% der Lernenden glaubt, dass digitale Spiele nur ein bisschen nützlich sind. Es gab keine Lernenden, die angekreuzt oder geschoben haben, dass digitale Spiele unnützlich sind. Die Kommentare, die die Lernenden auf die Rückseite der Umfrage geschrieben haben, zeigen klar, dass digitale Spiele perfekt für die Jugendlichen sind, weil eben digitale Spiele den Lernenden ermöglichen, leichter Deutsch zu lernen, kreativ zu sein und motivierter zum Deutschlernen zu werden.

Man konnte folgende Kommentare finden:

- „Digitale Spiele sind super, weil man auf eine kreative Weise lernt“.

- „Digitale Spiele waren toll, wir haben wirklich viel unbewusst gelernt“.
- „Wir sind mit digitalen Spielen motivierter und möchten mehr digitale Spiele im DaF-Unterricht“.
- „Es ist überraschend, wie man durch digitale Spiele lernen kann“.
- „Digitale Spiele sind die besten Spiele, die wir in der Schule gespielt haben“.

DIE 7. FRAGE - Möchtest du mehr digitale Spiele im DaF-Unterricht spielen?

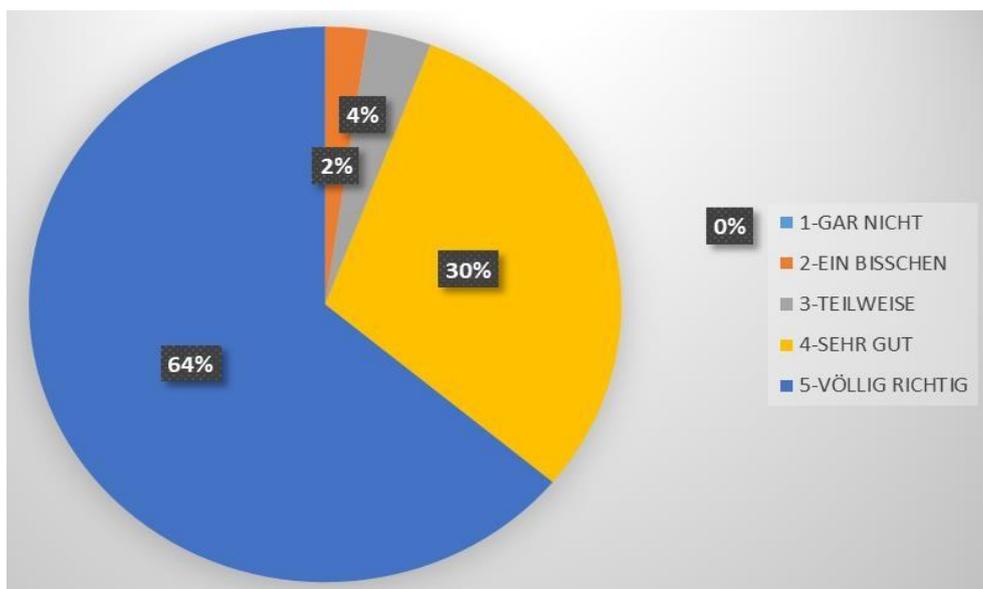


Diagramm Nr.7

64% der Lernenden glaubt, dass sie mehr diese digitalen Spiele im DaF-Unterricht spielen möchten und dass sie diese Spiele sehr nützlich und kreativ finden. Mehr als ein Viertel der Lernenden hat angekreuzt, dass sie auch sehr gern noch digitale Spiele im DaF-Unterricht spielen wollen. Nur 6% der Lernenden ist der Meinung, dass sie nur teilweise oder ein bisschen digitale Spiele im DaF-Unterricht spielen möchten. Es gab keine Lernenden, die die digitalen Spiele im DaF-Unterricht nicht spielen wollen. Alle diese Daten zeigen deutlich, dass die Lernenden mit den digitalen Spielen und allen Vorteilen, die sie bringen, sehr zufrieden sind.

8.3. Beobachtung des Lehrers

Während die Lernenden die digitalen Spiele spielten, hat die Lehrerin auch Notizen gemacht und die Atmosphäre im Klassenzimmer, Motivation und Aktivität der Lernenden beobachtet. Alle Spiele haben die Funktion die Lernenden zu motivieren und zu aktivieren und das passiert auch bei den digitalen Spielen.

Man konnte bemerken, dass die Lernenden ziemlich aktiv waren, weil sie jetzt vor sich eine neue digitale interaktive Art der Spiele haben, was die Lernenden aktiviert und motiviert, am Unterricht teilzunehmen. Diese Art der Spiele ist sehr spezifisch, weil die Lernenden jetzt Handys im Unterricht nutzen können, was den Lernenden sehr gut gefällt, weil sie gerne an den Handys auch verschiedene Spiele spielen. Den Lernenden gefallen die QR-Codes sehr, die ein digitales Spiel decken, und diese QR-Codes machen die Lernenden neugierig und aktiv und beeinflussen positiv die Lernenden. Andererseits muss man akzeptieren, dass die moderne Technologie sich immer mehr entwickelt und man soll sie so annehmen, aber mit der Aufmerksamkeit, weil die moderne Technologie auch eine schlechte Seite besitzt.

Man konnte auch bemerken, dass diese digitalen Spiele für die Lernenden einfacher sind, weil sie keine Angst vor den Fehlern haben und es gibt keine Möglichkeit, dass ein Lernender die schwächeren Lernenden auslacht, weil die digitalen Spiele so gestaltet sind, dass die Lernenden selbst ihre Fehler sehen und korrigieren können und dass sie selbst zur Lösung der Übung/Aufgabe kommen können. Beim Spielen der digitalen Spiele konnte man auch bemerken, dass es den Lernenden sehr gut gefällt, wenn sie selbst wählen können, ob sie diese digitalen Spiele allein, mit ihren Partnern oder in der Gruppe spielen werden. Diese Tatsache zeigt uns auch, dass die Lernenden beim Spielen der digitalen Spiele ziemlich frei und angstlos sind, weil sie mit jemandem spielen, dem sie vertrauen. Diese Beispiele der digitalen Spiele mit der Option, dass die Lernenden die Sozialform selbst wählen, kann man im 7. Kapitel detaillierter sehen.

Die Aufgaben zum Schreiben und Sprechen, die den Lernenden manchmal schwer sein können, waren mit diesen digitalen Spielen erleichtert, weil sich die Lernenden zum Schreiben eines Bewerbungsbriefts mit digitalen Spielen gut vorbereiten konnten und diese digitalen Spiele haben ihre Fehler korrigiert und so gaben auch die Möglichkeit, dass die Lernenden noch einmal, wenn sie möchten, diese Aufgabe/Übung machen. In manchen Beispielen dieser digitalen Spiele zum Schreiben kann man leicht auch einen Nachteil bemerken, weil das Programm nicht jeden Fehler korrigiert und in diesem Fall sollten die Lehrkräfte die Lernenden bei der Korrektur der Fehler unterstützen.

Digitale Spiele haben auch den Lernenden die mündliche Kommunikation erleichtert, weil diese Spiele den Lernenden ein Muster zum Gespräch gegeben haben, dem sie nur folgen sollten und aus dem sie viele nützliche Phrasen gelernt haben, die sie in den alltäglichen Situationen, beispielsweise in einem Cafe, Kaufhaus oder im Restaurant verwenden können. Es gab ein paar Aufgaben zum Sprechen, die die Lernenden leicht bewältigt haben und die Lernenden hatten keine Angst vor dem Sprechen. Später wenn die Lernenden das Gelernte in produktiven simulierenden Aufgaben anwenden sollten, hatten sie keine Angst vor dem Sprechen. Die Lernenden waren ziemlich aktiv, spontan, entspannt, motiviert und vor allem sehr kommunikativ. Die Entwicklung der Fertigkeit Sprechen bei den Lernenden ist eines der Hauptziele des Fremdsprachenunterrichts.

Digitale Spiele und interessante Apps haben den Lernenden geholfen, den Wortschatz zu verbessern und zu erweitern. Mit digitalen Spielen haben sie unbewusst viele Wörter gelernt, die sie später bei der Kommunikation anwenden konnten. Am Ende des zweiten Semesters waren die Lernenden überrascht, als sie gesehen haben, wie viele Wörter sie jetzt kennen.

Wesentlich konnte man noch bemerken, dass die Atmosphäre im Deutschunterricht mit digitalen Spielen sehr entspannt war, weil sich die Lernenden durch das Klassenzimmer frei bewegen konnten, um die QR-Codes mit digitalen Spielen einzuscannen. Die Lernenden waren motiviert und locker, weil digitale Spiele eigentlich die Aufgaben und Übungen beeinhaltet, aber beim Spiel konnten die Lernenden nicht bemerken, dass sie eigentlich nicht spielen, sondern unbewusst üben und lernen.

Man konnte noch merken, dass die Lernenden viel Spaß beim Lernen hatten, was auch für den Deutschunterricht wichtig ist, dass die Lernenden keine Angst vor der Schule, vor den Aufgaben/Übungen oder vor dem Sprechen haben. Den Lernenden gefallen digitale Spiele sehr und mit diesen Spielen lernen sie schneller, leichter und vor allem unbewusst.

9. DISKUSSION

Der Vergleich zwischen dem Unterricht im ersten Semester und dem Unterricht mit digitalen Spielen im zweiten Semester hat sehr gute Ergebnisse und Schulleistungen gegeben. Im ersten Semester war vorwiegend der traditionelle Unterricht organisiert und im zweiten Semester wurde der Unterricht mit digitalen Spielen gestaltet. Das heißt, dass die Lernenden im ersten Semester keine digitalen Spiele gespielt haben, und deswegen wurden diese zwei Semester mit und ohne Anwendung der digitalen Spiele im DaF-Unterricht verglichen, um zu zeigen, ob diese digitalen Spiele sehr nützlich sind, und ob sie die Lernenden motivieren, aktivieren und zur Kommunikation anregen.

Der Unterricht mit digitalen Spielen hatte einen großen Einfluss auf die Entwicklung und Verbesserung der Fertigkeiten, d.h. auf die Verbesserung des Hörverstehens, Leseverstehens, Schreibens und Sprechens. Digitale Spiele, die eigentlich digitale Übungen und Aufgaben darstellen, trainieren und verstärken bei den Lernenden die vorher erwähnten Fertigkeiten. Die Lernenden haben unbewusst gelernt, weil digitale Spiele es ermöglicht haben. Beim Spielen der digitalen Spiele waren die Lernenden sehr aktiv und neugierig, weil sie vorher einen QR-Code mit einem digitalen Spiel einscannen sollten. Mit diesen digitalen Spielen verbessert sich auch der Wortschatz der Lernenden und die grammatischen Kenntnisse.

Digitale Spiele ermöglichen den Lernenden mit Lese- und Hörtexten das Lese- und Hörverstehen erfolgreich zu entwickeln. Die Lösungen der Aufgaben und Übungen waren den Lernenden erreichbar, weil die Lernenden am Ende einer Aufgabe oder Übung eine Option zur Kontrolle der Lösungen hatten und auf diese Weise konnten die Lernenden selbst ihre Fehler sehen und sie korrigieren, ohne auf den Lehrer oder auf die anderen Lernenden zu warten.

Das Schreiben war auch mit digitalen Spielen auch erfolgreich verbessert, weil die Lernenden mit digitalen Spielen kurze Briefe und E-Mails schreiben konnten und auf diese Weise haben sie das Muster zum Schreiben erlernt und dadurch wurde das Schreiben eines Briefes oder einer E-Mail wesentlich verbessert. Es gibt einen Nachteil bei den digitalen Spielen zum Schreiben, weil das Programm manchmal bei der Korrektur der Aufsätze die Fehler nicht korrigiert und dabei sollen die Lehrkräfte den Lernenden helfen und die Fehler zusammen korrigieren, wenn es nötig ist.

Das Sprechen wurde auch mit digitalen Spielen grundlegend verstärkt, weil die Lernenden die Lesetexte mit Gesprächen hatten, aus denen sie die nötigen Phrasen und Ausdrücke eingeübt haben und die die Lernenden später in realitätsnahen Situationen leicht anwenden

konnten. Jetzt bei der mündlichen Kommunikation haben die Lernenden keine Angst, sie sind entspannt, motiviert, aktiver und vor allem sicherer bei der Kommunikation, was sehr wichtig ist. Die digitalen Spiele und verschiedene Apps haben den Lernenden ermöglicht, ihren Wortschatz unbewusst zu erweitern und zu verbessern.

Die Lernenden waren mithilfe von digitalen Spielen sehr motiviert, am Deutschunterricht teilzunehmen, sie haben sich aktiviert und wollten gern zusammen mit anderen lernen. Bei den manchen digitalen Spielen konnten die Lernenden selbst wählen, ob sie allein, mit ihren Partnern oder in der Gruppe spielen möchten, was dazu beigetragen hat, dass die Lernenden fast keine Angst bei der Bearbeitung der Aufgaben haben. Die Lösungen der Aufgaben und Übungen waren für die Lernenden sehr interessant, weil sie selbst ihre Fehler sehen konnten und deswegen hatten sie keine Angst vor den Fehlern. Manche Fehler soll man nicht korrigieren, weil manchmal die Korrektur aller Fehler den Stress bei den Lernenden macht, deswegen soll man dabei vorsichtig sein.

Die Lernenden waren wirklich aktiv und motiviert teilzunehmen, besonders wenn sie die QR-Codes einscannen sollten und wenn sie entdecken sollten, was ihr nächstes digitales Spiel ist. Sie waren dabei sehr neugierig und fragten immer wieder, ob sie nächstes Mal etwas Ähnliches machen können. Die Lernenden hatten viel Spaß beim Deutschlernen, weil sie durch digitale Spielen sehr viel gelernt haben und jetzt haben sie am Ende des zweiten Semesters gesehen, was sie eigentlich wissen und können.

Bei der Sammlung der Ergebnisse über die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht waren die Beobachtungen des Lehrers für diese Masterarbeit sehr nützlich, weil man nur so die Aktivität und Motivation der Lernenden beobachten und messen konnte. Die Lehrkraft hat die Noten aus zwei Klassenarbeiten, d.h. aus zwei verschiedenen Semestern verglichen. Dabei sollte die Lehrkraft den ganzen zweiten Semester aufmerksam alle Aktivitäten der Lernenden beobachten und notieren, um die realitätsnahen Ergebnisse des Fortschrittes der Lernenden zu bekommen.

Wenn man die Noten aus den Klassenarbeiten im ersten Semester mit den Noten aus den Klassenarbeiten im zweiten Semester vergleicht, dann kann man gleich bemerken, dass die Lernenden ihre Noten viel verbessert haben. Normalerweise hat sich der Durchschnitt jeder Klasse auch viel verbessert. Im ersten Semester war der Durchschnitt der Klasse I-3 3,81 und im zweiten 4,18. Der Durchschnitt der Klasse I-11 war im ersten Semester 3,69 und im zweiten 4,23. Im ersten Semester war der Durchschnitt der Klasse II-1 3,67 und im zweiten 4,00. Im ersten Semester war der Durchschnitt der Klasse II-6 2,70 und im zweiten 3,90. Der Durchschnitt der Klasse II-7 war im ersten Semester 3,56 und im zweiten 4,00. Die Klasse

III-6 hat auch ihren Durchschnitt verbessert, im ersten Semester war der Durchschnitt 2,67 und im zweiten Semester 3,42 war. Der Durchschnitt der Klasse III-11 war im ersten Semester 3,10 und im zweiten 4,00. Wie es vorher im Kapitel 8.1. erwähnt wurde, war der Durchschnitt aller Klassen im ersten Semester 3,31 und im zweiten 3,96. Daraus kann man schließen, dass sich der Durchschnitt im zweiten Semester für 0,65 verbessert hat.

Viele Lernenden haben sich in der Umfrage auch geäußert, dass sie mehr diese digitalen Spiele im Deutschunterricht möchten. Die Umfrage hat gezeigt, dass die Nutzung der digitalen Spiele die Kommunikation der Lernenden in deutscher Sprache verbessert hat. Viele Lernende waren der Meinung, dass die Nutzung der digitalen Spiele die Verbesserung und Erweiterung ihres Wortschatzes beeinflusst hat. Mehr als 80% der Lernenden denkt, dass die Nutzung der digitalen Spiele ihre grammatischen Kenntnisse der deutschen Sprache viel verbessert hat. Mehr als drei Viertel der Lernenden glaubt, dass die Nutzung der digitalen Spiele die Verbesserung ihrer Motivation zum Deutschlernen viel beeinflusst hat. Während der Lösung der Aufgaben/Übungen waren fast alle Lernenden nicht nervös und hatten keine Angst. Mehr als drei Viertel der Lernenden meint, dass digitale Spiele sehr nützlich sind, was sie mit ihren positiven Kommentaren auch bestätigten.

Aus den allen erwähnten Fakten kann man schließen, dass die Haupthypothese erfolgreich belegt wurde, weil die Lernenden mit digitalen Spielen leichter lernen, motiviert und aktiv sind, aber gleichzeitig verbessern sie ihre Fertigkeiten auf eine neue kreative und interessante Weise, die den Lernenden besonders gut gefallen hat.

Die erste Nebenhypothese wurde auch belegt, weil den Lernenden der Unterricht mit digitalen Spielen sehr interessant war und gleichzeitig waren sie motivierter am Deutschunterricht teilzunehmen und aktiv Deutsch zu lernen. Diese Tatsache haben sie auch in der Umfrage geschrieben, dass sie mehr diese digitalen Spiele im Deutschunterricht möchten.

Die zweite Nebenhypothese, dass die Lernenden mit digitalen Spielen bessere Ergebnisse haben, wurde auch belegt, weil die Lernenden im zweiten Semester die besseren Ergebnisse erreicht haben, was die Noten aus den Klassenarbeiten, die diagrammisch vorher dargestellt sind, leicht beweisen können.

Dabei unterstützen diese Hypothese auch die Ergebnisse aus der Umfrage, die zeigen und beweisen, dass die Lernenden sich bewusst sind, dass sie jetzt motivierter sind, Deutsch zu lernen, und dass sie jetzt mit digitalen Spielen ihren Wortschatz, deutsche Grammatik und die Fertigkeiten leicht eingeübt, erweitert und verbessert haben.

10. SCHLUSSFOLGERUNG

Die Untersuchung hat gezeigt, dass digitale Spiele im DaF-Unterricht einen guten Einfluss auf die Lernenden im Spracherwerb haben und bessere Ergebnisse ermöglichen. Der Unterricht mit digitalen Spielen ist interaktiver, moderner, kreativer, interessanter und die Lernenden lernen leichter, besser, schneller und mit viel Spaß, was die Ergebnisse aus dem zweiten Semester des Schuljahres beweisen.

Viele Jugendliche lernen die deutsche Sprache mit ihren Handys und vielen Apps, die ihnen ermöglichen ihren Wortschatz und Grammatik zu verbessern, aber auch ihre Fertigkeiten zu trainieren. Digitale Spiele geben den Lernenden die Möglichkeit, ohne Schulbücher zu lernen. Sie verstärken bei den Lernenden die Fertigkeiten, beispielsweise Schreiben und Sprechen, damit sie sich in den realen Situationen leicht verständigen können. Dabei muss man noch erwähnen, dass die Kommunikation das Hauptziel jedes Fremdsprachenunterrichts ist und ohne Kommunikation gibt es keine Sprache. Durch den Einsatz der digitalen Spiele übt man noch Hör- und Leseverstehen, was zeigt, dass digitale Spiele leicht verwendbar sind. Mit digitalen Spielen ist der Unterricht kreativer und praktischer. Die Lernenden lernen schneller und besser. Das Nutzen der verschiedenen digitalen Spiele ist für die Lernenden sehr interessant wirkt motivierend für sie. Das bringt auch eine besondere Atmosphäre in den Unterricht. Man kann bemerken, dass der Unterricht mit digitalen Spielen sehr schnell vergeht, ohne Stress und Angst, was den Lernenden sehr gefällt. Jeder Mensch mag Spiele und auf diese Weise ist der Unterricht mit digitalen Spielen ein Spielplatz, auf dem sich die Lernenden gut fühlen und sie sind bereit am Unterricht aktiv teilzunehmen.

Es wird empfohlen, dass die anderen Lehrkräfte auch digitale Spiele in ihrem Unterricht anwenden. Das haben die Lernenden in der Umfrage vorgeschlagen, weil ihnen diese digitalen Spiele sehr gut gefallen haben.

Diese Arbeit sollte auch andere Deutschlehrer anregen, digitale Spiele im Unterricht anzuwenden und dadurch ihren Unterricht abwechslungsreicher zu gestalten. Digitale Spielen genießen nicht nur die Lernenden sondern auch die Lehrer. Die Lehrer können auch weiter überprüfen und untersuchen, ob die Nutzung der digitalen Spiele bessere Schülerleistungen ermöglicht und wie sich die Verwendung der digitalen Spiele auf die Motivation und Aktivierung der Lernenden sowie die Atmosphäre im Unterricht auswirkt.

LITERATURVERZEICHNIS

- Annetta, L. A., (2010). The “I’s” have it: A framework for serious educational game design. In: *Review of General Psychology*, Washington: American Psychological Association, S. 105-112.
- Anonymous (2003). *Das Phänomen Spiel unter besonderer Berücksichtigung als Medium für soziales Lernen*. Munich: RIN Verlag. URL:<http://www.grin.com/document/13603>
- Ballweg, S., Drumm, S., Hufeisen B., Klippel, J., & Pilypaityte L. (2013) *Deutsch lehren und lernen 2. Wie lernt man die Fremdsprache Deutsch?*, München: Klett-Langenscheidt.
- Beck, K. (2013). *Kommunikationswissenschaften*, 3. Aufl. München: UVKVerlagsgesellschaft.
- Behme, H. (1992). *Miteinander reden lernen*. München: Iudicium Verlag.
- Bergeron, B. P., (2006). *Developing serious games*. Hingham: Charles River Media.
- Bimmel, P., Kast B., Neuner G. (2003). *Deutschunterricht planen, Arbeit mit Lehrwerkslektionen, Fernstudieneinheit 18*, Berlin: Langenscheidt.
- Blažević, N. (2007). *Grundlagen der Didaktik und Methodik des Unterrichts, Deutsch als Fremdsprache*, Rijeka: Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet.
- Brash, B., Pfeil, A. (2017). *Deutsch lehren und lernen 9. Unterrichten mit digitalen Medien*, München: Ernst Klet Sprachen, Goethe Institut.
- Breitlauch, L. (2011). *Spielfreude als Lernmethode. Medienbrief*.
URL: <file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/Breitlauch-2011-SpielfreudealsLernmethode.pdf>
- Burghardt, Gordon M. (2011). *Defining and recognizing play*. In: Anthony D. Pellegrini, (Hrsg. *The Oxford handbook of the development of play*. New York: Oxford University Press), S. 9-18.
- Caillois, R. (1958). *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Chandler, C. (2013). The Use of Game Dynamics to Enhance Curriculum and Instruction: What Teachers Can Learn from the Design of Video Games. In: *Journal of Curriculum & Instruction*, Greenville, USA: East Carolina University, S. 60-75.
- Dauvillier, C., Levy-Hillerich D. (2004). *Spiele im Deutschunterricht. Fernstudieneinheit 28*. München: Goethe Institut.
- Fritz, J. (2011). *Computerspiele fördern, was sie fordern*. In: *Medienbrief*. Düsseldorf, Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Heft 2/2011, S. 7–10.

- Funk, H., Kuhn, C., Skiba, D., Spaniel-Weise, & E. Wicke, D. (2014). *Aufgaben, Übungen, Interaktion, DLL4*, München: Goethe-Institut.
- Hauser, B., (2021), *Digitale Spiele* [online]. *socialnet Lexikon*. Bonn: socialnet.
URL: <https://www.socialnet.de/lexikon/358>
URL: <https://www.socialnet.de/lexikon/Digitale-Spiele>
- Henrici, G., Riemer C. (1996). *Einführung in die Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache mit Videobeispielen. Perspektiven Deutsch als Fremdsprache. 2. unveränderte Auflage*: Hohengehren, Schneider Verlag.
- Hübner, T. (2011). *Ohne Spiel wäre das Leben nicht lebenswert*. In: *Medienbrief 2*, Düsseldorf: LVR-Zentrum für Medien und Bildung S. 19–21.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. Basel: Akademische Verlagsanstalt Pantheon.
- Jank, W., Meyer, H. (1994). *Didaktische Modelle*. 3. Aufl., Berlin. Cornelsen.
- Jankrift, M. (2016). *Der Einsatz von Sozialformen im Fremdsprachenunterricht und seine Auswirkung auf die Lernermotivation*. URL: <https://www.grin.com/document/445560>
- Junge, T., Schumacher C., Clausen D. (2018). *Digitale Spiele im Diskurs*. Lehrgebiet: Bildungstheorie und Medienpädagogik. Hagen: Fernuniversität Hagen.
- Kauke, M. (1992). *Spielintelligenz. Spielend lernen – Spielen lehren?* Heidelberg, Berlin, New York: Spektrum Akademischer Verlag.
- Kilp, E. (2003). *Spiele für den Fremdsprachenunterricht. Aspekte einer Spielandragogik*, Tübingen: Stauffenburg Verlag Brigitte Narr.
- Köhler, E. (2008). *Computerspiele und Gewalt. Eine psychologische Entwarnung*. Heidelberg: Springer-Verlag Berlin.
- Kramer M. (2017). *Unterricht ist Kommunikation. Der Schüler entscheidet, was gelehrt wurde*. Band 1: Konstruktion von Wissen, Baltmannsweiler: Schneider Verlag.
- Krotoszynska M. (2020), *Sprachspiele im DaF-Unterricht. Spielpädagogik in der Grundschule*, München: GRIN Verlag. URL: <http://www.grin.com/document/957010>
- Lowrie, T., Robyn J., (2011). Gender differences in students' mathematics game playing. In: *Computers & Education*, New York: Elsevier, 57(4), S. 2244–2248.
- Mani O. (2015). *Lernspiele im DaF-Unterricht*, München: GRIN Verlag.
URL: <http://www.grin.com/document/539141>
- Meyer, H. (2014). *Was ist guter Unterricht?* 15. Auflage, Berlin: Cornelsen.

- Meyer, H., Junghaus, C. (2019). Zwölf Prüfsteine für die Arbeit mit digitalen Unterrichtsmedien. In: S.G. Huber (Hrsg.), Jahrbuch Schulleitung 2019 (S.354-380). Köln: Carl Link/Wolters Kluwer.
URL: https://bak-lehrerbildung.de/wp-content/uploads/seminar-2019-3_meier.pdf
- Meyers Konversations-Lexikon. (1892). *Eine Encyklopädie des allgemeinen Wissens*. 4. Aufl. 19. Bde. Leipzig und Wien 1885–1892, Leipzig und Wien: Verlag des Bibliographischen Instituts.
URL: <https://www.retrobibliothek.de/retrobib/seite.html?id=116069>
- Michael, C. (2009). *Spiele zum Grundwissen Mathematik*, 1.Auflage, Buxtehude: Persen Verlag.
- Miljević, M. (2007). *Metodologija naučnog rada*. Pale: Univerzitet u Istočnom Sarajevu, Filozofski fakultet.
- Mogel, H. (1991). *Psychologie des Kinderspiels*, 3 Auflage, Heidelberg: Springer Verlag.
- Müsgens, M. (2011). Zocken, Daddeln, Spielen – auch: Geschichte des C-Spiels. Bildschirmspiele als pädagogische Herausforderung für Schule und Unterricht. In *Medienbrief 2*, Düsseldorf: LVR Zentrum für Medien und Bildung S.25-27.
- Neitzel, B. und Rolf F. (2010). Game Studies. In: *Medienwissenschaft 4*, Mannheim: Repitorium für die Medienwissenschaft, S.416-435.
URL: <https://archiv.ub.uni-marburg.de/ep/0002/article/view/441/393>
- Neuner, G., Hunfeld, H. (1993): *Methoden des fremdsprachlichen Deutschunterrichts. Eine Einführung. Fernstudieneinheit 4*. Berlin: Langenscheidt.
- Radesky, Jenny S. und Dimitri A. C., (2016). Increased Screen Time: Implications for Early Childhood Development and Behavior. In: *Pediatric Clinics Of North America*, New York: Elsevier 63(5), S. 827–839.
- Röhrs, H. (1981). *Das Spiel- ein Urphänomen des Lebens*. Wiesbaden: Akademische Verlagsgesellschaft.
- Rösler, D., Würffel, N. (2014). *Deutsch Lehren Lernen 5, Lernmaterialien und Medien*, München: Klett-Langenscheidt, Goethe-Institut.
- Scheuerl, H. (1979), *Das Spiel. Neuauflage*. Weinheim/Basel: Berlitz Verlag.
- Schmechtig, N., Puderbach, R., Schellhammer, S., & Gehrman, A. (2020). Einsatz von und Umgang mit digitalen Medien und Inhalten in Unterricht und Schule. Befunde einer Lehrkräftebefragung zu beruflichen Erfahrungen und Überzeugungen von Lehrerinnen

und Lehrern in Sachsen 2019. Dresden: TU, Zentrum für Lehrerbildung, Schul- und Berufsbildungsforschung (ZLSB).

URL:https://www.pedocs.de/volltexte/2023/27131/pdf/Schmechtig_et_al_2020_Einsatz_von_und_Umgang.pdf

- Skinner, B.F., (1953). *Science and human behavior*. New York: Macmillan.
- Staudacher, N. (2019). Digitale Spiele und ihr Potenzial als Bildungs- und Lernräume. In: *Magazin erwachsenbildung.at*. Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs. Ausgabe 35/36, Wien: *Magazin erwachsenbildung.at*, Druck-Version: Norderstedt: Demand GmbH.
URL: https://erwachsenenbildung.at/magazin/19-35u36/14_staudacher.pdf
- Szklenár, J., *Handlungreichung Sprachlernspiele, Deutsch für den Anfang*.
URL:https://www.goethe.de/resources/files/pdf83/Handreichungen_Spielsammlung.pdf
- Šešić, B. (1978): *Osnovi metodologije društvenih nauka*, Beograd: Naučna knjiga.
- Thorsten J., Schumacher C., Clausen D. (2018). *Digitale Spiele im Diskurs*.
URL:https://www.fernuni-hagen.de/bildungswissenschaft/bildungs-medien/docs/digitale_spiele_im_diskurs_-_cfp_-_spielberichte_-_rezensionen_-_call_2021.pdf
- Timonen, S. (2008). *Zur Rolle der Spiele im Fremdsprachenunterricht. Unter besonderer Berücksichtigung der Einstellungen der finnischen Fremdsprachenlehrer den Spielen gegenüber*, Universität Tampere, Institut für Sprach- und Translationswissenschaften Deutsche Sprache und Kultur.
- Todorović Z., Todorović I. (2015). *Metodologija naučnog istraživanja u ekonomiji*. Banja Luka: Univerzitet u Banjoj Luci, Ekonomski fakultet.
- Tulodziecki, G., Herzig B., Grafe S. (2021). *Medienbildung in Schule und Unterricht*, 3. Auflage, Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.
- Velica, I. (2010). Lernziele und deren Bedeutung im Unterricht, In: *Neue Didaktik*. Leibniz: Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation Informationszentrum (IZ) Bildung, S. 10-24.
URL:https://www.pedocs.de/volltexte/2013/5859/pdf/NeueDidaktik_2_2010_Velica_Lernziele_Bedeutung.pdf
- Wahrig-Burfeid, R. (2011). *Wahrig: Deutsches Wörterbuch*. 9 Auflage, Gütersloh/München.

- Wouters, P., Nimwegen C., Oostendorp, H., & Spek, E.D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. In: *Journal of Educational Psychology*, Washington: American Psychological Association, S. 249–265.

ANHANG

DIE ERSTE SCHRIFTLICHE KLASSENARBEIT (c)

I Beantworte folgende Fragen! _____/15

1. Wie ist das Wetter im Herbst?
2. Vergleiche das Leben auf dem Land und in der Stadt? (teuer, schwer, schön, gesund, wenig)
3. Was sind grüne Tipps? Notiere 3 Tipps! (3 Sätze mit wenn...dann...)
4. Welche Nachteile haben neue Medien? (mindestens 3 Sätze)
5. Du solltest eine Party organisieren...

II Ergänze Positiv, Komparativ oder Superlativ. _____/5

Peter ist _____ als sein Bruder, aber ich bin am _____. (alt)

Im Herbst ist es _____ als im Frühling, aber _____ ist es natürlich im Winter. (kalt)

Niko ist _____ als sein Bruder, aber Robert ist _____. (groß)

Die neue Tasche ist viel _____ als die anderen. (teuer)

Birnen schmecken _____, aber Kiwis schmecken _____, und Äpfel schmecken am _____ . (süß)

III Was machst du, wenn du... dann... ? _____/6

1. Wenn ich froh bin,
2. Wenn ich krank bin,
3. Wenn ich Freizeit habe, ...
4. Wenn ich schlechte Note bekomme, ...
5. Wenn ich Durst habe,
6. Wenn die Sonne scheint,

IV Ergänze die Artikel und die Adjektivendungen. _____/8

- a) D____ alt____ Pferd heißt Bello. Das ist das Pferd mit d____ blau____ Hose.
- b) Wer interessiert sich für d____ alt____ Bello.
- c) Der Hund, namens Fritz, war krank und wir bringen ihn zu d____ nett____ Tierarzt in der Karlstraße. Der soll ihn untersuchen.
- d) D____ klei____ unruhig____ Katze mit d____ weiß____ Kopf heißt Minka.
- e) Was sagt ihr zu d____ weiß____ klein____ Hund? Ist er interessant?

V Ergänze im Genitiv.

- a) Das ist _____ (die Katze von Herrn König)
- b) Ich habe gestern _____ (der Hund von Jonas) gesehen.
- c) Das war _____ (das Pferd von Frau Schmidt).
- d) Das waren _____ (die Katzen von Leona)

(Die Klassenarbeit für die zweite Klasse des Gymnasiums, 1.Semester)

Die zweite Klassenarbeit A

Name: _____ Klasse: _____

Datum: _____

1. Fragen am Schalter: Schreib die indirekten Fragen! ___/5

- Wann bekommt jeder Kunde eine EC-Karte? Ich möchte wissen.
- Darf ich fragen? Wie viel kostet eine Fahrkarte einfach?
- Muss ich ein Formular ausfüllen? Wissen Sie?
- Was muss ich als Nächstes machen? Können Sie mir sagen?
- Warum kommst du zu spät? Ich möchte wissen.

2. Verbinde die Sätze mit trotzdem, obwohl oder deshalb. ___/5

- Anna hat Fieber. Sie geht zum Arzt. (deshalb)
- Kristian soll Geld sparen. Er kauft ein neues Auto. (trotzdem)
- Wir lernen viel. Wir bekommen schlechte Noten. (obwohl)
- Ihr organisiert eine Party für 20 Personen. Ihr habt eine kleine Wohnung. (trotzdem)
- Es ist kalt. Ich ziehe keine Jacke an. (obwohl)

3. Ergänze. ___/4

- streng ↔ _____
- nervig = _____
- chaotisch ↔ _____
- getrennt ↔ _____

4. Ergänze die Präpositionen und die Artikel. ___/14

- Wohin legst du das Buch? –Ich lege das Buch _____ Tisch. Es liegt jetzt _____ Tisch. (auf)
- Wohin hängt er die Jacke? –Er hängt die Jacke _____ Haken. Sie hängt jetzt _____ Haken. (an)
- Wo liegt der Teppich? –Du hast ihn _____ Bett gelegt. Er liegt _____ Bett. (neben)
- Wo hängt die Lampe? –Er hat sie _____ Tisch gehängt. Sie hängt _____ Tisch. (über)
- Wo steht die Waschmaschine? –Wir haben sie _____ Bad gestellt. Sie steht _____ im Badezimmer. (in)
- Wo sind deine Schuhe? –Du hast sie _____ Schrank gestellt. Sie stehen jetzt _____ Schrank. (in)
- Wo stehen deine Spielzeuge? –Sie stehen _____ (auf) Regal _____ (über) Bett.

5. Schreib eine Antwort auf die E-Mail und beantworte die Fragen. ___/12

Thema: Meine Familie	
E-Mail von Kristine 19.05.2023.	<p>Ich habe drei Brüder. Ich mag sie ganz. Auch eine gute Beziehung habe ich mit meinen Großeltern und Eltern. Schreib mir:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hast du Geschwister? Wie alt sind sie? Verstehst du dich gut mit ihnen? Verstehst du dich mit deinen Eltern? Sind sie streng? Hilfst du deinen Eltern und Geschwistern im Haushalt und wie? Welche Rituale gibt es in deiner Familie? Gibt es in deiner Familie Konflikte? Mit wem und warum? <p>LG, Kristine</p>

PUNKTE		NOTE
0 - 15	1	ungenügend
16 - 22	2	genügend
23 - 28	3	Gut
29 - 34	4	sehr gut
35 -40	5	ausgezeichnet

(Die Klassenarbeit für die zweite Klasse des Gymnasiums, 2.Semester)

УНИВЕРЗИТЕТУ У БАЊОЈ ЛУЦИ
ПОДАЦИ О АУТОРУ ОДБРАЊЕНОГ МАСТЕР/МАГИСТАРСКОГ РАДА

Име и презиме аутора мастер/магистарског рада

Миљана Јанковић Микић

Датум, мјесто и држава рођења аутора

18.02.1995. год. Бања Лука, РС, БиХ

Назив завршеног факултета/Академије аутора и година дипломирања

Филолошки факултет, Универзитет у Бањој Луци, фебруар 2019.год.

Датум одбране завршног/дипломског рада аутора

18.02.2019.год.

Наслов завршног/дипломског рада аутора

Produktive Übungen und Aufgaben in Theorie und Praxis

Академско звање коју је аутор стекао одбраном завршног/дипломског рада

Дипл. проф. њемачког језика и књижевности

Академско звање које је аутор стекао одбраном мастер/магистарског рада

Мастер методике наставе страних језика и књижевности

Назив факултета/Академије на коме је мастер/магистарски рад одбрањен

Филолошки факултет Бања Лука

Наслов мастер/магистарског рада и датум одбране

Die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht

Научна област мастер/магистарског рада према CERIF шифрарнику

Имена ментора и чланова комисије за одбрану мастер/магистарског рада

1. Др Сања Радановић, предсједник, ментор
2. Др Сања Јосифовић Елезовић, члан
3. Др Анђелка Крстановић Јанковић, члан.

У Бањој Луци, дана _____

Декан

Biografie des Autors

Miljana Janković Mikić ist am 18.02.1995 in Banja Luka geboren, wo sie die Grund- und Mittelschule abgeschlossen hat. Das Grundstudium an der Philologischen Fakultät der Universität in Banja Luka, Abteilung für deutsche Sprache und Literatur, hat sie 2014 begonnen und im Februar 2019 abgeschlossen.

Das Masterstudium hat sie im Schuljahr 2019/2020 begonnen. Sie arbeitete von September 2022 bis August 2023 als Deutschlehrerin im Gymnasium Banja Luka und da hat sie diese Untersuchung für die Masterarbeit durchgeführt. Seit 2019 arbeitete sie in den Grundschulen. Momentan arbeitet sie in der Grundschule „Branko Radičević“ in Banja Luka.

Anhand der vierjährigen Erfahrung im Deutschunterricht wurde das Thema *Die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht* gewählt. Das ausgewählte Thema ist aktuell und im Deutschunterricht anwesend. Digitale Spiele kann man sowohl in der Grundschule als auch in der Mittelschule und an den Kursen anwenden.

Биографија аутора

Миљана Јанковић Микић рођена је 18. фебруара 1995. године у Бањој Луци, гдје је завршила основну и средњу школу. Основне студије на Филолошком факултету Универзитета у Бањој Луци, Одсек за њемачки језик и књижевност, започела је 2014. године, а завршила у фебруару 2019. године.

Други циклус студија уписала је 2019. године. Радила је као професор њемачког језика у бањалучкој Гимназији од септембра 2022. до августа 2023. године и ту је спровела ово истраживање за мастер рад. Од 2019. године радила је у више основних школа. Тренутно ради у Основној школи „Бранко Радичевић“ у Бањој Луци.

Тема овог мастер рада *Улога дигиталних игара у њемачком језику као страном* изабрана је на основу четворогодишњег искуства у настави њемачког језика. Изабрана тема је актуелна и присутна на часовима њемачког језика. Дигиталне игре се могу користити како у основној школи, тако и у средњој школи и на курсевима.

Изјава 1

ИЗЈАВА О АУТОРСТВУ

Изјављујем да је
мастер/магистарски рад

Наслов рада Улога дигиталних игара у настави њемачког језика као страног

Наслов рада на њемачком језику Die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht

- резултат сопственог истраживачког рада,
- да мастер/магистарски рад, у цјелини или у дијеловима, није био предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других високошколских установа,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

У Бањој Луци 23.10.2023.

Потпис кандидата

Миљана Јакић

Изјава 2

Изјава којом се овлашћује Филолошки факултет/ Академија умјетности
Универзитета у Бањој Луци да мастер/магистарски рад учини јавно доступним

Овлашћујем Филолошки факултет/ Академију умјетности Универзитета у Бањој Луци
да мој мастер/магистарски рад, под насловом

Die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht

који је моје ауторско дјело, учини јавно доступним.

Мастер/магистарски рад са свим прилозима предао/ла сам у електронском формату,
погодном за трајно архивирање.

Мој мастер/магистарски рад, похрањен у дигиталним репозиторијум
Универзитета у Бањој Луци, могу да користе сви који поштују одредбе садржане у
одабраном типу лиценце Креативне заједнице (Creative Commons), за коју сам се
одлучио/ла.

1. Ауторство
2. Ауторство - некомерцијално
3. Ауторство - некомерцијално - без прераде
4. Ауторство - некомерцијално - дијелити под истим условима
5. Ауторство - без прераде
6. Ауторство - дијелити под истим условима

(Молимо да заокружите само једну од шест понуђених лиценци, кратак опис лиценци
дат је на полеђини листа).

У Бањој Луци 23.10.2023.

Потпис кандидата

Миљана Јанковић

Изјава 3

Изјава о идентичности штампане и електронске верзије
мастер/магистарског рада

Име и презиме аутора Миљана Јанковић

Наслов рада Die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht

Ментор проф. др Снежана Радоновић

Изјављујем да је штампана верзија мог мастер/магистарског рада идентична електронској верзији коју сам предао/ла за дигитални репозиторијум Универзитета у Бањој Луци.

У Бањој Луци 23.10.2023.

Потпис кандидата
Миљана Јанковић

**НАСТАВНО-НАУЧНОМ ВИЈЕЋУ
ФИЛОЛОШКОГ ФАКУЛТЕТА
УНИВЕРЗИТЕТА У БАЊОЈ ЛУЦИ**

ПРЕДМЕТ: Извјештај о прегледу и оцјени мастер рада Миљане Јанковић

На 171. сједници Наставно-научног вијећа Филолошког факултета Универзитета у Бањој Луци, одржаној 11. 9. 2023. године, рјешењем број 09/3.1532-18/23, именована је Комисија за оцјену мастер рада *Die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht* кандидаткиње Миљане Јанковић у сљедећем саставу:

4. Др Сања Радановић, редовни професор за ужу научну област Специфични језици – њемачки језик на Филолошком факултету Универзитета у Бањој Луци, председник, ментор,
5. Др Сања Јосифовић Елезовић, редовни професор за ужу научну област Специфични језици – енглески језик на Филолошком факултету Универзитета у Бањој Луци, члан,
6. Др Анђелка Крстановић Јанковић, ванредни професор за ужу научну област Специфичне књижевности – њемачка књижевност на Филолошком факултету Универзитета у Бањој Луци, члан.

Уз захвалност на указаном повјерењу, Наставно-научном вијећу подносимо сљедећи

ИЗВЈЕШТАЈ

Мастер рад *Die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht* кандидаткиње Миљане Јанковић садржи укупно 76 страница текста и састоји се од сажетка на њемачком и српском језику, десет поглавља, литературе и додатка. Поглавља носе назив *Einleitung*, *Theoretische Aspekte der Untersuchung*, *Medien im Unterricht*, *Spiele im Präsenz- und Online-Unterricht*, *Digitale Spiele im Unterricht*, *Methodologie der Untersuchung*, *Anwendungsbeispiele von digitalen Spielen im DaF-Unterricht*, *Auswertung der Ergebnisse*, *Diskussion* и *Schlussfolgerung*.

У уводном поглављу кандидаткиња говори о значају игара у развоју дјече и о интернету као саставном дијелу наставе због чега се уводи и онлајн настава. У таквој настави се користе и дигиталне игре. Кандидаткиња поставља себи за циљ да испита и по могућности докаже да ученици помоћу дигиталних игара могу много научити, како на настави која се изводи у учионици тако и на онлајн настави, и да су ученици мотивисанији за учење захваљујући управо дигиталним играма.

У другом поглављу рада кандидаткиња наводи дефиниције наставе, затим врсте наставе гдје између осталог наводи наставу која се изводи у учионици, хибридну наставу, пројектну наставу, дигиталну наставу итд. У наставку текста објашњава наставне принципе који су карактеристични за савремену наставу страних језика и који су замијенили дидактичко-методичке концепте. Потом дефинише онлајн наставу која се може назвати и дигиталном наставом. Наставник припрема садржаје и просљеђује их ученицима путем интернета, при чему не морају сви бити на истом мјесу, у истој учионици. Позивајући се на Мајера (Meyer, 2014), кандидаткиња наводи бројне карактеристике онлајн наставе, међу којима се могу истаћи: стварно вријеме учења, припремљеност медија, јасно структурисање, јасни садржаји, индивидуално учење, примјена разних метода итд. Циљ сваке наставе па тако и онлајн наставе јесте да се код ученика развијају знања, вјештине и способности. Једнако је значајан и васпитни моменат. Кандидаткиња на крају указује на чињеницу да су се улоге наставника и ученика у савременој настави значајно измијениле. Ученици су сада у центру дешавања и треба да буду активни на настави, а не да буду само пасивни посматрачи. И ученици и наставници, а посебно наставници, треба да посједују медијску компетенцију. Посебан изазов за наставнике је како у овом „виртуелном процесу“ поступати са грешкама ученика.

Треће поглавље доноси класификацију медија гдје кандидаткиња најприје говори о традиционалним медијима: аудитивним, визуелним и аудиовизуелним. А онда се осврће на дигиталне медије као што су телевизор, камера, компјутер, мобилни телефон, паметна табла, таблет и сл. Захваљујући комбиновању дигиталних медија са традиционалним медијима настали су нови појмови као хибридно учење, *Blended-Learning* и онлајн настава. А да би се дигитални медији могли користити у настави, неопходна је добра техничка опремљеност учионице и приступ интернету. Посебно су у употреби мобилни медији као смартфон и таблет који омогућавају ученицима да у сваком тренутку и на сваком мјесту уче и истражују на интернету.

Четврто поглавље је посвећено играма у настави која се изводи у учионици и онлајн настави. Кандидаткиња се најприје бави играма уопштено и каже да постоје различите дефиниције игара, али да им је ипак заједничко да играју значајну улогу у животу човјека. Тако су игре постале и саставни дио наставе страних језика, јер помоћу игара ученици понављају, проширују и користе елементе језика и на тај начин уче. Игре чине наставу занимљивијом и помоћу њих ученици лакше долазе до циља. Кандидаткиња при томе истиче да свака игра мора имати образовни циљ. У наставку су наведене бројне функције игара међу којима се могу истаћи: мотивисање и активирање ученика, комуникативна функција, социјална функција, функција увјежбавања итд. На крају се врши класификација игара у настави па се тако наводе дидактичке, креативне, интерактивне, планске, дигиталне игре и сл.

Дигиталним играма посвећено је сљедеће, пето поглавље. Ове игре се дефинишу као игре које се играју на разним електронским уређајима као што су лаптоп, компјутер или смартфон. Карактеристике ових игара су добровољност, интеракција, висока концентрација, позитивно активирање и сл. Настанак дигиталних игара био је крајње спонтан, али њихов даљи развој био је веома брз и оне су у међувремену постале саставни дио свакодневице, поготово младих. Посљедњих година се развијају игре које имају педагошке циљеве и оне су означене као едукативне игре. Циљ ових игара је да повећају забаву и интринзичку мотивацију. Оне такође омогућавају интензивно вјежбавање што доприноси успјеху у учењу. Значајне су и по томе што уносе разноврсност у наставу као и развој значајних компетенција, али и њихову примјену изван школе. На крају поглавља кандидаткиња наводи читав низ апликација које се могу користити у настави, а онда и негативну страну дигиталних игара уопштено као што су здравствени проблеми код дјеце уколико се игре сувише дуго и често упражњавају, затим овисност, смањени контакти са другим људима, агресивност итд.

У шестом поглављу се образлаже методологија истраживања. У седам потпоглавља кандидаткиња детаљно описује предмет истраживања, циљ истраживања, затим хипотезе, методе, технике и инструменте, те организацију истраживања.

Као предмет истраживања кандидаткиња наводи примјену дигиталних игара у настави њемачког језика као страног. Због тога она својим истраживањем жели стећи увид у улогу дигиталних игара у настави. Истраживање је спроведено у бањалучкој Гимназији са седам одјељења првих, других и трећих разреда током једне школске године, и то на тај начин да у првом полугодишту у настави њемачког језика нису кориштене дигиталне

игре него само традиционални медији док су у другом полугодишту кориштене дигиталне игре. На тај начин се жели испитати да ли примјена дигиталних игара доприноси бољем успјеху ученика, бољем развоју компетенција и способности и већој мотивисаности ученика. С тим у вези су формулисане и хипотезе рада.

За добијање што објективнијих података кандидаткиња је у свом истраживању користила бројне методе: студију случаја, методу посматрања, методу анализе, методу синтезе и анкету.

Седмо поглавље садржи примјере одређеног броја дигиталних игара које су кориштене у настави њемачког језика као страног у поменутиим разредима бањалучке гимназије током школске 2022/23. године када се настава изводила у учионици.

У осмом поглављу кандидаткиња представља резултате истраживања. Најприје табеларно даје резултате писмених задаћа за свако одјељење појединачно на крају првог и другог полугодишта. Из табела је јасно видљиво, а то потврђује и кандидаткиња у даљем наставку текста, да је свако одјељење значајно поправило просјечну оцјену.

Након тога слиједи анализа резултата анкете. Ученици су одговарали на седам питања на основу којих је кандидаткиња жељела видјети став ученика према дигиталним играма у настави њемачког језика: да ли су ове игре побољшале њихову комуникацију на њемачком језику, да ли су им прошириле вокабулар, да ли су побољшале њихово граматичко знање и мотивацију, да ли су их ослободиле страха и нервозе током наставе и да ли су ове игре уопште корисне. Одговори ученика представљени су графички тако да се јасно може видјети веома позитиван став ученика код сваког питања.

Потом слиједи запажања наставника током спровођења дигиталних игара у настави која само додатно потврђују одговоре ученика и резултате које су постигли на писменим задаћама.

У поглављу под називом *Дискусија* кандидаткиња се још једном осврће на најважније резултате и хипотезе. Истиче да је примјена дигиталних игара у настави имала велики утицај на развој и побољшање језичких вјештина код ученика. Ученици су истовремено проширили вокабулар и побољшали своје знање из граматике њемачког језика. Да је дошло до побољшања у знању ученика, показале су и писемне задаће. Резултати у другом полугодишту, када су кориштене дигиталне игре, били су знатно бољи него у првом полугодишту, када се настава одвијала на традиционалан начин, без примјене дигиталних игара. Просјечна оцјена свих разреда у првом полугодишту била је 3,31 док

је у другом полугодишту износила 3,96, што значи да је просјечна оцјена побољшана за 0,65. Осим тога, ученици су били веома мотивисани да учествују у настави, били су активни и радо су сарађивали с другима. Кандидаткиња такође истиче да је значајно било и то што су ученици били ослобођени страха од грешака, јер су сами могли видјети своје грешке, није било потребе да их наставник исправља, што често код ученика изазива стрес. На основу добијених резултата током истраживања кандидаткиња констатује да ученици лакше уче уз примјену дигиталних игара, да су мотивисани и активни и да долази до побољшања језичких вјештина чиме је потврђена главна хипотеза. И споредне хипотезе су потврђене, јер је настава с дигиталним играма занимљива што мотивише ученике, а и резултати су бољи.

У закључним разматрањима кандидаткиња још једном истиче најзначајније резултате до којих је дошла. Настава на којој се употребљавају дигиталне игре је интерактивна, модерна, креативна и занимљива па ученици уче лакше, боље, брже и са великим задовољством, што су показали и резултати тестирања. Због тога кандидаткиња препоручује и другим наставницима да у настави користе дигиталне игре.

На крају је наведена релевантна литература која је кориштена приликом израде рада те Додатак који садржи задатке посмених задаћа у првом и другом полугодишту.

Закључак и приједлог

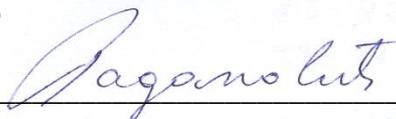
Резултати до којих је кандидаткиња Миљана Јанковић дошла у свом истраживању показују да дигиталне игре имају велики утицај како на наставни процес тако и на ученике и на резултате учења. Настава постаје ученицима занимљивија, јер могу да користе разне техничке уређаје, прије свега своје мобилне телефоне, и да играју игре, што и иначе раде свакодневно. Игре, које су предвиђене за наставу, имају и образовни циљ. Ученици, осим што се играју, истовремено и уче, врло често несвјесно, и проширују своје знање. Јер када је настава занимљива, ученици су мотивисани и активни на часу, а такви ученици боље уче и постижу боље резултате, што је потврдило и истраживање кандидаткиње.

Комисија са задовољством констатује да је кандидаткиња обавила задатак који јој је постављен приликом одобрења теме. На основу свега реченог, Комисија предлаже Наставно-научном вијећу да мастер рад кандидаткиње Миљане Јанковић под називом *Die Rolle der digitalen Spiele im DaF-Unterricht* прихвати, а њу упути на усмену одбрану рада пред комисијом у истом саставу.

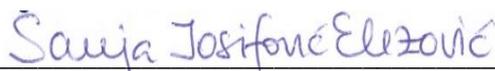
У Бањој Луци, 28. 9. 2023. године

Комисија:

1. Др Сања Радановић, редовни професор за ужу научну област Специфични језици – њемачки језик на Филолошком факултету Универзитета у Бањој Луци, предсједник, ментор



2. Др Сања Јосифовић Елезовић, редовни професор за ужу научну област Специфични језици – енглески језик на Филолошком факултету Универзитета у Бањој Луци, члан



3. Др Анђелка Крстановић Јанковић, ванредни професор за ужу научну област Специфичне књижевности – њемачка књижевност, на Филолошком факултету Универзитета у Бањој Луци, члан