

LERNSPIELE FÜR DEN FREMDSPRACHENUNTERRICHT

Kopan L.I.

Die Lernforschung ist davon überzeugt, dass interaktives und spielerisches Lernen schneller und nachhaltiger zu Erfolg verhilft als traditionelle Lehrvorträge.

Die wichtigste Aufgabe der Hochschulbildung ist die Vorbereitung der gut ausgebildeten Fachkräfte, die bereit sind, sich in neuen Verhältnissen zu entwickeln.

Zurzeit werden Spiele häufig genutzt, um Menschen jeder Alterskategorie Lerninhalte zu vermitteln. Spiele machen Spaß und erleichtern das Lernen. Vor einiger Zeit waren die zwei Bereiche des Spielens und des Lernens strikt voneinander getrennt und als unvereinbar angesehen. So geht es bei Spielen um unproduktive Freizeitaktivitäten, während das Lernen als ernste und gewissenhafte Arbeit galt. Diese Ansicht hat sich stark gewandelt und Lernspiele stellen mittlerweile einen großen Markt dar. Sie sind zu einer sehr beliebten Lehrmethode auf vielen Gebieten geworden. Spiele fördern einen lebendigen sowie spannenden Unterricht und werten so den Unterricht auf. Sie steigern die Lernmotivation und damit auch den Lernerfolg. Richtig eingesetzt, können Spiele auch als Lernzielkontrolle dienen.

Spiele eignen sich sehr gut dafür, um Studierende in eine mündliche Kommunikation miteinzubeziehen. Nach der Meinung solcher Wissenschaftler wie Passow und Skatkin sind Spiele nur eine äußere Form zur Vermittlung von Wissen in den verschiedensten Situationen [1].

Zwei Grundformen des Spiels „game“ und „play“, die gleichzeitig existieren, können für eine gezielte pädagogische Verwendung auf solche Weise differenziert werden: Zum freien Spiel („play“) sind Rollenspiele und experimentierend-gestaltende Spiele zu zählen, wobei die Rollenspiele drei Untergruppen bilden: darstellendes Spiel, soziales Rollenspiel und Plan- bzw. Simulationsspiel. Bei den Regelspielen („games“) lassen sich Lernspielmaterialien, Lernspiele und Sportspiele unterscheiden. Die vorhandene

Vielfalt möglicher Spielformen rechtfertigt die Annahme, dass es auch Zwischenformen von Spielen gibt, die nicht eindeutig einer der genannten Kategorien zugeordnet werden können. So enthält beispielsweise das Plan- und Simulationsspiel neben der Notwendigkeit der Rollenübernahme durch die Spieler auch ein den Ablauf festlegendes Regelgefüge. Simulationsspiele bilden somit streng genommen eine Mischform aus Regel- und Rollenspielen. Simulationsspiele und soziale Rollenspiele sind die in der gegenwärtigen spieldidaktischen Diskussion überwiegend beachteten Spielformen.

Man betrachtet Sprachspiele als Ergebnis eines Spielens mit: Lauten, Buchstaben und Schrifttypen, Wörtern und Wortkombinationen, Reimen, Sätzen und Satzzusammenhängen. Es kommen immer sprachkreative Mittel zur Wirkung, z. B.: Formen des Komischen, des Fantastischen, der Verfremdung. Das Spielen mit Sprache, der Prozess also, beinhaltet den kreativen Umgang mit Sprachspielen. Sprachspiele sind keine fest umrissenen Textsorten. Es finden sich sprachspielerische Elemente in den unterschiedlichsten Bereichen der Literatur.

In jedem Menschen steckt ein natürlicher Spieltrieb. Dieser Spieltrieb sorgt dafür, dass sich Menschen weiterentwickeln und für neue Themen interessieren. Gamification im Unterricht bedeutet, spielerische Mechaniken anzuwenden, um beim Lernenden ein gewünschtes Verhalten zu erzielen. Wird dieser Spieltrieb angesprochen, sind Studenten motivierter, Neues zu lernen. Werden spielerische Elemente in den Unterricht integriert, so wird der Unterricht aus Sicht der Studenten attraktiver, was zu einer höheren Zufriedenheit sorgt.

Man versteht unter dem Begriff Spieltrieb allgemein die Lust und Freude am Spielen, die beim Menschen zu beobachten ist. Die Bezeichnung Spieltrieb wird der Trieb- und Instinkttheorie zugeordnet. Es handelt sich also um ein Sozialverhalten, das bei Säugetieren angeboren ist und vor allem während der Kindheitsphase auftritt.

Die Auswahl des richtigen Spiels hängt von zwei Faktoren ab. Zum einen ist der Lerntyp des Erwachsenen ein ausschlaggebender Faktor. Je mehr Personen

an dem Spiel teilnehmen, umso wahrscheinlicher ist es, dass auch verschiedene Lerntypen vertreten sind. Prinzipiell eignet sich ein Spiel umso besser für Lern- und Lehrvorgänge mit verschiedenen Lerntypen, je mehr Sinne angesprochen werden. Zum anderen ist der zu vermittelnde Lerninhalt ein ausschlaggebender Faktor.

Lernspiele fördern prinzipiell drei Kompetenzen. Zum einen helfen sie den Mitspielern beim Aufbau oder Ausbau sprachlicher Fähigkeiten. Zum anderen wird das darstellerische Können der Teilnehmer gefördert. Der dritte Aspekt ist das Training von Interaktionen. Dadurch lernen Mitspieler aufeinander zu reagieren und sich der Situation entsprechend zu verhalten. Je nach Spiel wird der Fokus auf unterschiedliche Bereiche gesetzt:

1. Sprachliche Förderung

- ✓ Vokabelspiele
- ✓ Ratespiele
- ✓ Sprechspiele

2. Förderung darstellerischer Fähigkeiten

- ✓ Sketche

3. Förderung der Interaktion

- ✓ Rollenspiele
- ✓ Simulationsspiele

Im Fremdsprachenunterricht können viele Lernziele durch Spiel erreicht werden, wie u. a. Teilbereiche des sprachlichen Systems, Fertigkeiten (z. B. Lesen, Hören und Sprechen), kulturelles und landeskundliches Wissen und Selbststeuerung des Lerner. Wichtige Lernziele des Fremdsprachenunterrichts sind auch die kommunikative Kompetenz, Handlungsfähigkeit und interkulturelles Lernen, die besonders durch z. B. Rollenspiele geübt werden können. Es ist wichtig, dass der Lehrer sich dessen bewusst ist, dass Spiele kulturelle Werte und Normen transportieren [2].

Literaturverzeichnis

1. Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов
// – М. Просвещение, 1988. - С.205.

2. Timonen, S. Zur Rolle der Spiele im Fremdsprachenunterricht [Electronic
resource] // S. Timonen. –Mode of access: [https://
tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/79923/gradu03113.pdf?sequence=1](https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/79923/gradu03113.pdf?sequence=1). -
Date of access: 11.10.2018.

