



DEUTSCHLERNEN MIT GAMES (COMPUTERSPIELE)

Erstellt von:

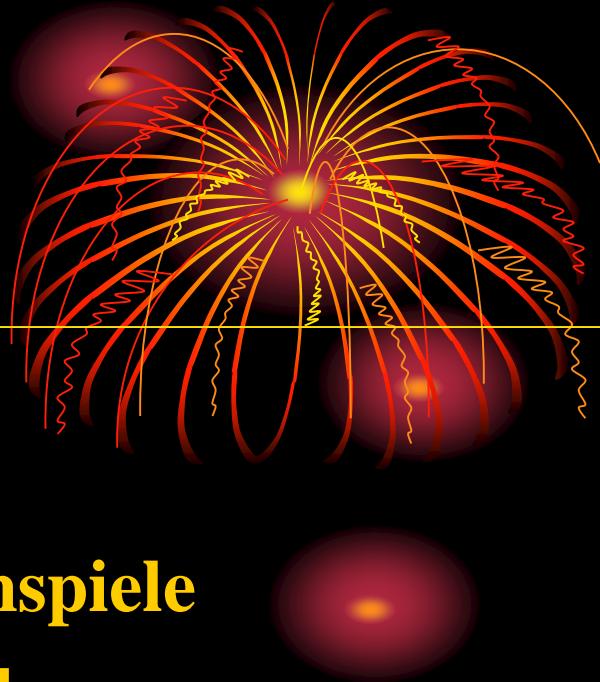
Azamov O.B.

Kontrolliert von:

Holyorov L.

PLAN

- **EINLEITUNG**
- **Allgemeine Charakteristik der Lernspiele**
- **Grundbausteine von Computerspielen**
- **Implizites und explizites Lernen mit Games**
- **Qualitätskriterien von Serious Games**
- **Lernsoftware selbst entwickeln**
- **Medien im Fremdsprachenunterricht: Grundlegende Lernprinzipien**
- **Literatur**





**Unsere Kinder sollen
gebildeter, mächtiger,
kluger und natürlich
glücklicher als wir sein**

I. A. Karimov

- **Einleitung.**
- Methodik und Didaktik hatten schon immer die Sprachwissenschaftler interessiert und wurden sie bisher weit und breit erforscht. Immer noch suchen die Sprachlehrende und Sprachlernende die effektivsten Wege des Fremdsprachenlernens. Die fremdsprachlichen Lernmethoden im Land werden immer durch vorrangige Fremdsprachenlernmethoden der progressiven Länder bereichert.
- In den vorliegenden Arbeit wird eine ganz neue Art der Lernmethode, also Lernen mit Games besprochen, die zu gleicher Zeit die **Aktualität** der Arbeit bestimmt. Darüber hinaus werden in der Arbeit die Motivationspotenziale und Grundsteine der Computerspiele, und deren Einsatz im Unterricht behandelt.

1. Allgemeine Charakteristik der Lernspiele

- Spiel wird in der klassischen Definition von Huizinga 1955 als eine zweckfreie Aktivität mit Vergnügungscharakter verstanden. Im symbolisch abgesteckten Bereich des Spieles gelten andere Regeln als in der Realität, und es geht um Spaß und Zeitvertreib. Diese zweckfreie Auffassung von Spiel kann heute jedoch als überholt gelten.
- **Serious Games.** Spielen stellt nach heutiger Lehrmeinung eine wichtige Form lebenslangen Lernens dar. Spiel ist nicht nur eine Angelegenheit für Kinder, sondern prägt auch die Erwachsenenwelt. Dabei können zwei Arten des Spieles unterschieden werden: das Spiel mit vorgegebenen Regeln («game»), in dem sich Menschen in ihrer Leistungs- und Problemlosefähigkeit messen, und das freie Spiel («play»), bei dem Menschen z. B. Rollenspiele betreiben und sich im «sozialen Probefehden» üben.



- Computer- und Videospiele können beides sein: Einerseits gibt es Games, bei denen Spieler innerhalb bestimmter Regeln möglichst gut von einem Ausgangs- zu einem Zielzustand kommen müssen. Andererseits gibt es computerbasierte Spielumgebungen, in denen der Computer allein die Rolle des Spielbrettes übernimmt, auf dem Menschen relativ frei spielerisch agieren können. Verschiedene Autoren plädieren dafür, dass Video- und Computerspiele große Lernpotenziale besitzen (Gee, 2003; Prensky, 2001). In diesen Serious Games (Spielen mit ernsthaftem Hintergrund) werden spielerische Aktivitäten mit der Aneignung bestimmter Wissensbestände verknüpft.
- Zusammenfassend ist das Lernen mit Games vor allem deshalb vielversprechend, weil es sich potenziell um ein in einer Spielgeschichte situiertes, problemlösendes, multimediales, motiviertes und soziales Lernen handelt (Petko, 2008; Tobias, Fletcher, Dai, & Wind, 2011).



Grundbausteine von Computerspielen

- Im Unterschied zu Simulationen zeichnen sich Games vor allem durch folgende zehn Gestaltungselemente aus:
 1. Kompetitive Spielziele (z.B. repräsentiert durch Erfolg/Misserfolg, Sieg/Niederlage, Punkte oder Ranglisten)
 2. Spielstory
 3. Spielregeln
 4. Komplexität
 5. Komplikationen
 6. Spielsteuerung
 7. Spielgrafik
 8. Soziale Interaktion
 9. Technische Plattform
 10. Spielerfolg und Gratifikationen



Medien im Fremdsprachenunterricht:

Grundlegende Lernsoftware

- Der Fremdsprachenunterricht verfolgt, ähnlich wie der Unterricht in Sprachen der Muttersprache, mehrere verbundene Ziele. Erstens ist das der Aufbau eines Vokabulars und einer Grammatik, die dazu befähigen, diese Sprache in mündlicher und schriftlicher Form rezeptiv zu verstehen und sich sprechend und schreibend in dieser Fremdsprache auszudrucken. Zweitens gehört dazu aber auch ein Kennenlernen der Kultur, in der die betreffende Sprache gesprochen wird. Die Einübung der Sprache und der kulturellen Konventionen geschieht in modernen Lehrmitteln durch situierte Kommunikationsanlässe, in denen gleichzeitig bestimmte Begriffsfelder und Ausdrucksweisen erschlossen werden. Statt isoliert Vokabeln und Grammatik zu pauken, werden diese - sinnvoll
- eingebettet in alltagsnahe Situationen - vermittelt. Drittens sind im fortgeschrittenen Fremdsprachenunterricht auch literarische Formen und Werke in dieser Fremdsprache ein Thema.
- Aktuelle Herausforderungen für die Fremdsprachendidaktik ergeben
- sich einerseits rund um Fragen des möglichst frühen Fremdsprachenlernens



- und andererseits aus dem Umstand, dass oft mehrere Fremdsprachen gleichzeitig gelernt werden und hier möglicherweise auch ~~Verknüpfungen~~ gemacht werden können. Typische digitale Medien, die für den Fremdsprachenunterricht konzipiert werden, sind folgende:
- **Grundlegende Lernsoftware**
- - **Vokabeltrainer**: Sie ersetzen die typischen Vokabelkarten und erweitern diese um vielfältige Funktionen. Dazu gehören die Möglichkeiten, Wörter und Wortgruppen aus Datenbanken zu importieren, Sets von Wörtern in Lerngemeinschaften online auszutauschen oder eine adaptive Abfrage, bei der bereits falsch beantwortete Vokabeln häufiger abgefragt werden. Dies funktioniert sowohl textbasiert als auch auditiv. Auf mobilen Geräten wie Handys laufen solche
- Programme auch unterwegs.
- - **Digitale Wörterbücher** (z.B. www.leo.org): Sie ermöglichen nicht nur schnelles Nachschlagen, sondern bieten auch Links auf Synonyme, sowohl in der Fremdsprache als auch in der Muttersprache. Auf diese Weise lassen sich Begriffsvarianten und Nuancen von Bedeutungsunterschieden erkunden.



- Neben solchen speziellen Datenbanken hilft auch eine allgemeine Suchmaschine, viele Beispiele zu lokalisieren, die zeigen, wie ein Wort oder eine Wendung im sprachlichen Kontext verwendet wird. Audiomöglichkeiten können außerdem die Aussprache dokumentieren.
- - **Übersetzungssoftware:** Sie ermöglicht erste Grobübersetzungen von Texten. Gerade weil diese automatischen Übersetzungen voller grammatischer Fehler und begrifflicher Fehlübersetzungen sind, ermöglichen sie es, sich mit Lernenden über typische Übersetzungsfehler auszutauschen.
- - **Multimediale Lernsoftware:** Sie bietet einerseits Audio- und Videomaterial,
- in dem typische Kommunikationssituationen dargestellt werden, andererseits beinhaltet sie typischerweise Übungen mit automatisierter Kontrolle. Fortgeschrittene Lernsoftware ermöglicht zudem, via Mikrofon in das Programm hineinzusprechen. Die Software analysiert die Aussprache und gibt dazu eine Rückmeldung.

- **BESTEN DANK FÜR EURE
AUFMERKSAMKEIT**

