

BILDUNG DER SPRECHKOMPETENZ IM DAF - UNTERRICHT MIT HILFE VON SPIELEN

<https://doi.org/10.5281/zenodo.8352787>

Akhunova Mufara

Die Akademie der Streitkräfte der Republik Usbekistan

Anmerkungen

In diesem Artikel geht es um das Erlernen von Sprachen durch Spiele in DAF-Unterricht und deren effektiven Einsatz

Schüsselwörter

die Fremdsprachen, das Spiel, der Unterricht, die Anwendung

Аннотация

Ушбу мақолада DAF-darlarida o'yin orqali tilni o'rganish, shu bilan birga ulardan samarali foydalanish haqida aytib otilgan.

Калит сўзлар

chet tillar, oy'in, mashg'ulot, qo'llash.

Das Interesse am Erlernen von Fremdsprachen wächst in Usbekistan ständig, besonders unter Jugendlichen. Aber auch Erwachsene aus bildungsnahen Verhältnissen lernen gerne eine (oder auch eine weitere) Fremdsprache, denn das Beherrschen einer oder mehrerer Fremdsprachen bedeutet neben erweiterten Kommunikationsmöglichkeiten auch bessere Chancen in der Arbeitswelt.

Die Durchsetzung dieses Zieles verlangt die Anwendung der neuen interaktiven Lehr-Lern-Methoden im Fremdsprachenunterricht. Interaktive Lehr-Lern-Methoden setzen darauf, dass zwischen allen am Lernprozess beteiligten Personen ständig Inhalts- und Beziehungsbotschaften ausgetauscht werden. Unterschiedliche methodische Großformen setzen dabei unterschiedliche didaktische Schwerpunkte.⁵

Wenn in diesem Artikel von der Anwendung der Spiele gesprochen wird, so wird in erster Linie Bezug auf das Spiel genommen. Fragt man nach der Bedeutung des Begriffs „Spiel“, so kann dazu jeder etwas assoziieren. Für das Wort „Spiel“ finden wir in der Alltagssprache eine Unzahl von Bedeutungen und

⁵ Alfred Riedl. Interaktive Lehr-Lern-Methoden: Fallstudie, Rollenspiel, Planspiel, Zukunftswerkstatt und SzenarioErschienen in: Larissa Korneeva (Hrsg.): Aktuelle Fragen des Fremdsprachenunterrichts, der interkulturellen Kommunikation und der Fachrichtung Übersetzung an der Hochschule. Sammlung von Beiträgen zur internationalenwissenschaftlich-praktischen Konferenz. Jekaterinburg: UrFU (Uraler Föderale Universität), S. 104

Verwendungen. Man spricht z.B. vom Computerspiel, vom Kartenspiel der Erwachsenen, vom Sandkastenspiel der Kinder, vom Schauspiel, vom Spiel der Natur oder vom Instrumentalspiel. Es gibt zahlreiche Theorien zum Begriff „Spiel“. Z.B

Spiele bewegen Emotionen und führen zu Lust-, Sieges-, Traurigkeits-, Verzweiflungs-und/oder Überlegenheits- und Machtgefühlen.⁶

Spiele begleiten uns das ganze Leben. Als kleine Kinder interessierten uns nur die Spiele. Zuerst sahen wir im Spiel die Unterhaltung. Doch nun ist uns bewusst, dass das Spiel nicht nur unterhaltende Funktion hat, sondern auch eine gewisse bildende Funktion. Das Kind bemerkt jedoch nicht, dass es lernt. Das Spiel kann im Unterricht eine fördernde Lernfunktion im Unterricht ausüben. Das Spiel verbindet die innere und äußere Welt. Die Aspekte des Spieles beeinflusst die Existenz verschiedener komplexen und bunten Beziehungen. Diese komplexen Beziehungen überlappen sich miteinander und wir können die Dynamik der Entwicklung von ihren Grundlagen auf erkennen. Spiel ist für den Unterricht geeignet, in dem der Lehrer Wert darauf legt, dass die Schüler ihre eigenen Erfahrungen machen können und in eine Situation einbezogen werden, die es zu erlernen gilt. Im Primarbereich, in dem die Kinder starke Entwicklungsprozesse durchleben, bietet es sich hervorragend an, die Schüler durch Spiele auf die gesellschaftlichen Anforderungen und Erwartungen, aber auch auf bestimmte Situationen vorzubereiten. Dies kann beispielsweise ein Besuch beim Arzt, ein unangenehmes Gespräch, ein Einkauf oder das Fragen nach dem Weg sein. Spiele sind förderlich für die Entwicklung von zwischenmenschlichen Beziehungen, die Kommunikationsfähigkeit und die Persönlichkeit. Zudem sorgen sie für hohe Motivation, worauf in den folgenden Kapiteln weiter eingegangen wird. Eine Hauptvoraussetzung für das Erreichen dieser Ziele, ist eine gute Vorbereitung des Lehrers auf seine Position als Spielleiter.

Spiele können nicht einfach als Methode plötzlich im Unterricht eingesetzt werden, besonders dann nicht, wenn im Unterricht das lehrerzentrierte Unterrichtsgespräch bisher hauptsächlich praktiziert wurde. Sie bedürfen einer Vorphase, in der die Lernenden über entsprechende Übungen bereit gemacht werden, später auch Spiele zu akzeptieren. Es bedarf eines Angstabbaus sowohl für die Schüler als auch für den Lehrer. Die Schüler und der Lehrer müssen sich miteinander vertraut gemacht haben. Erst auf dieser Basis können Plan- und ganz besonders Spiele im Unterricht für alle Beteiligten zum Erfolg führen.

⁶Grätz, Ronald. Vom Spielen, Leben, Lernen. In: Fremdsprache Deutsch: Spielen – Denken – Handeln, Heft 25 – 2001. S.5

Motivierende Funktion der Sprachlernspiele

Die Aufwärmphase dient der Lockerung und Entspannung aller Teilnehmer zu Beginn jeder Unterrichtsstunde/Sitzung. Auf diese Weise werden sie darauf vorbereitet, sich in andere Rollen hineinzusetzen. Bei erfahrenen Gruppen kann diese Phase oft weggelassen werden. Die Art und Dauer der Übung richten sich nach der Spielerfahrung der Gruppe. Der Spielleiter hat darauf zu achten, dass die Phase nicht in Albernheiten ausartet. Für die Aufwärmphase bieten sich Spiele an wie Pantomime oder Übungen wie die Überredung. Hier sitzen z.B. die teilnehme als Paare zusammen: A sitzt da, und B hat A mit allen Mitteln, aber ohne physische Zwänge, zu überreden, ihm den Stuhl zu überlassen. B hat dafür eine zeitliche Begrenzung von zwei Minuten.

- beobachtet, also die einen schwimmen im Teich, die anderen stehen am Ufer und schauen zu.

- *Multiples Verfahren*: Die Gruppe wird in Zweier-/Dreiergruppen aufgeteilt. Alle Gruppen spielen gleichzeitig für sich, wobei ein Mitglied der Kleingruppe die Funktion des Beobachters übernehmen kann. Abschließend werden die Ergebnisse in der großen Gruppe vorgestellt und diskutiert.

Das Rollenspiel kann unterschiedlich lange dauern, sollte aber nicht ausufern, damit eine neugierige Spannung bei Akteuren und Beobachtern erhalten bleibt. Zur Hilfestellung und Ausdifferenzierung der Handlung können, wenn es vorher vereinbart wurde, Spielleiter und Gruppenmitglieder fragend eingreifen.

Die Rolle des Lehrers

Beim traditionellen Lehren dominiert der Lehrer als Angeber aller Informationen während der Schüler lange Zeit passiver Abgeber des Inhalts bleibt. Ein solcher Lehrverlauf sichert zwar den Inhalt der Materialstruktur und ihre logische Anordnung, beachtet jedoch nicht, wie sich der Schüler das Material aneignet. Auf diese Weise entstehen Lücken und ein didaktischer Misserfolg. Eines der charakteristischen Merkmale des kommunikativen Verhältnisses ist die Richtung der Aufmerksamkeit vom Lehrer auf den Schüler und seine Begabungen, Interessen und Lehrstrategien. Eine der Lehrstrategien lässt den Lehrer seine didaktischen Aufgaben in Form eines Spiels realisieren.

Der Lehrer sollte selbst gerne spielen, um seine Begeisterung auf die Gruppe übertragen zu können. Die Methode bedarf der Vorbereitung und ein Lehrer, der diese Methode nie als Lerner und mit eigenen Versuchen erlebt hat, wird wenig geeignet sein, die Methode effektiv zu praktizieren. Eine wichtige Voraussetzung für den Spielleiter ist die gute Kenntnis der Spiel-techniken. Aus diesen wählt er

z.B. eine Technik aus und beschreibt präzise den Ablauf, um möglichen Widerständen der Gruppe entgegenzuwirken.

Über die positiven Wirkungen und die Nutzung der Spielpädagogik gibt es zahlreiche Abhandlungen, es sollen aber auch Schwierigkeiten, in der Lehrer bei seiner Arbeit bedenken und überwinden soll. Ein Spiel in den Unterricht zu integrieren oder überhaupt einen spielorientierten Unterricht zu gestalten, ist im Gegensatz dazu, was vielleicht viele glauben, keine leichte Aufgabe. Die Spiele sind kein Wundermittel, das man einfach kaufen und ohne weiteres in die Unterrichtsstunde einsetzen kann. Ganz im Gegenteil: Hinter diesem Vorhaben stehen zahllose Überlegungs-, Vorbereitungs- und auch Herstellungsstunden, obwohl nicht mal das einen Erfolg des Gewünschten garantieren kann. Das Gelingen eines Spielkonzepts hängt größtenteils von der Lehrperson, ihrer Einstellung zum Spiel als Unterrichtsmittel und auch davon ab, ob sie sich in einer anderen Rolle sehen und akzeptieren kann. Da sobald sich ein Lehrer dazu entschließt, im Unterricht mit den Spielen zu arbeiten, muss er sich auch gleichzeitig damit abfinden, nicht nur ein Lehrer zu sein. Die Wendung bezieht sich im Kern darauf, dass die Lehrtätigkeit letztlich eher auf kompetente Beratung in Form von Hilfestellungen und Anregungen hinausläuft. Lehrer verliert auf diese Weise seinen vorwiegend lenkenden Charakter. Demnach muss die Lehrperson nicht nur ihre dominante Rolle im Lernprozess ablegen, sondern auch ihre Kompetenzen deutlich erweitern. Dennoch sind das nicht die einzigen Voraussetzungen, die ein guter „Lehrer-Schrägstrich-Spielleiter“ erfüllen muss, um erfolgreich mit den Spielen im Unterricht zu arbeiten. In der Fachliteratur finden sich auch viele andere Meinungen darüber, wie die Rolle eines spielpraktizierenden Lehrers sein müsste, und welchen Anforderungen er dabei entsprechen sollte. Die Auffassungen diesbezüglich sind jedoch dabei sehr vielfältig formuliert, und dennoch drücken sie in irgendeiner Weise den gleichen Standpunkt aus. Viele Autoren sind sich an dieser Stelle vor allem darüber einig, dass die Lehrperson, die im Unterricht spielerisch arbeiten möchte, selbst gern spielen sollte.

Denn ein Spiel in den Unterricht zu integrieren, ist keine leichte Aufgabe, und deshalb darf sie auf keinen Fall unterschätzt werden. In den meisten Fällen funktioniert es leider nicht, dass das Spiel ohne jegliche Veränderung im Unterricht eingesetzt werden kann. Der Lehrer muss sich dabei immer im Klaren sein, dass ein und dasselbe Spiel nicht in jeder Gruppe genauso gut oder genauso schlecht funktionieren kann, deshalb muss es immer an die Zielgruppe, ihre Vorlieben, Interessen und Bedürfnisse angepasst werden. Außerdem soll die Lehrkraft bei der

Wahl eines Spiels an das Lernziel, Unterrichtsinhalte, Gesamtkonzeption, räumliche Ausstattung, Herstellungsaufwand und vor allem an die Balance zwischen dem Spieleffekt und der didaktischen Intention denken. Um einen Erfolg bei all dem zu erzielen, muss die Lehrperson über entsprechende Kompetenzen und Fähigkeiten verfügen, unter denen eine routinierte „Spielbiographie“ nicht fehlen darf.

Grundmuster von Lernspielen im Sprachunterricht - für Kleingruppen

Zuerst muss das Spiel ausgewählt und gegebenenfalls verändert werden. Bei manchen Spielen ist zudem Material vorzubereiten. Und schließlich ist genau zu prüfen, ob die Schüler über die notwendigen Redemittel verfügen oder ob diese zusätzlich zur Verfügung gestellt werden müssen. Diese Redemittel, das können nur einzelne Wörter, aber auch größere sprachliche Strukturen sein, können über Arbeitsblätter oder an der Wandtafel bereitgestellt werden. Die Spielregeln müssen deutlich (am besten in der Zielsprache) erklärt werden, eventuell können sie im Klassenzimmer schriftlich sichtbar gemacht werden (Projektor, Wandtafel oder Wandzeitung).

Assoziationen. Ein Begriff wird genannt, dazu müssen zehn passende Schlüsselwörter gefunden werden. Pro treffender Assoziation erhält man 10 Punkte. <http://www.pangloss.de> Seite 2 / 14 <http://www.pangloss.de> Ein Seitenweg zu Kulturgeschichte, Germanistik, Deutsch und Englisch. Punkte, ist eine doppelte, werden nur 5 Punkte angerechnet: SCHWEIZ – Alphorn, Bern, Emmentaler, ...

Bingo. Jeder Spieler schreibt drei Wörter mit 4 (5, 6...) Buchstaben auf. Dann werden Buchstaben gelöst (Sack mit Scrabble-Steinen). Wer zuerst alle Wörter gestrichen hat, gewinnt; pro Buchstabe gibt es einen Punkt. 18. Biographische Rätsel. 1. Ein Lebenslauf wird vorgelesen, Namen werden nicht genannt. Um wen handelt es sich? 2. Nachnamen berühmter Leute werden vorgelesen, die Vornamen (Geburtsorte...) müssen genannt werden

Buchstabensalat. Aus 5 vorgegebenen Buchstaben so viele Wörter bilden wie möglich! (T - R - E - I - M: mit, reimt, mir...) - Punkte pro Buchstaben! 25. Buchstaben-Malerei. Ein Buchstabe (Symbol, Zahl...) wird angezeichnet, nun muss daraus ein Bild entstehen (z. B. Tier...).

Spielleiter: „Ich packe meinen Koffer und nehme einen Rasierapparat mit.“ Nächster Spieler wiederholt das Gesagte und ergänzt einen weiteren Gegenstand (etc.). Verschärfung A: Nur bestimmte Gegenstände, z. B. solche, die man im Badezimmer findet. Verschärfung B: Alle Wörter müssen mit „st“ beginnen. Variante:

Kompliment. Aufstehen. Namen des rechten Nachbarn nennen, einmal durch die ganze Klasse. Dann einen anderen Spieler wählen, diesem ein pangloss.de Seite 6 / 14 <http://www.pangloss.de> Ein Seitenweg zu Kulturgeschichte, Germanistik, Deutsch und Englisch. Kompliment machen, sich setzen

Vokabelmemory. Wörter werden auf Kärtchen geschrieben, deren Antonyme (Synonyme, deutsche Übersetzung) muss gefunden werden.

Rechtschreibmemory. Buchstaben werden auf Kärtchen geschrieben, wer ein Wort bilden kann, erhält die Buchstabenkärtchen.

Pantomime-Geschichte. Einer erzählt eine Geschichte, der andere spielt sie

Veränderung. Gruppe A verändert an sich einige Dinge, Gruppe B muss herausfinden, was sich geändert hat.

SCHLUSSFOLGERUNG

Als Schlussfolgerung kann man bestätigen, dass die Spiele bei der Fremdsprachenvermittlung von großer Bedeutung haben. Diese Methoden fördern und entwickeln rezeptive und produktive Kompetenzen, die nach Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen wichtig sind.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Spiel durch sein Wesen zahlreiche Elemente enthält, die äußerst lernförderlich sein können - sei es das freie Handeln, sowie die Spannung und das Geheimnis im Spiel. Diese Eigenschaften zeigen das Potential des Spiels auf, den autonomen Lernprozess zu fördern und auf vielfältige Art und Weise zu bereichern. Spielen kann folglich als intensives und emotionales Handeln und Lernen interpretiert werden.

Die Studenten und Lehrer benutzen die Spiele im Unterricht nicht nur wegen der Entwicklung der Kenntnisse, sondern auch wegen der Entwicklung der Persönlichkeit der Kinder. Nach der Forschung kann man sagen, dass alle festgelegten Ziele erfüllt wurden.

LITERATURVERZEICHNIS:

1. Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen. Berlin München, 2001.

2. Grätz, Ronald (2001): Vom Spielen, Leben, Lernen. In: Fremdsprache Deutsch: Spielen - Denken - Handeln, Heft 25 - 2001.

3. Alfred Riedl. Interaktive Lehr-Lern-Methoden: Fallstudie, Rollenspiel, Planspiel, Zukunftswerkstatt und Szenario Erschienen in: Larissa Korneeva (Hrsg.): Aktuelle Fragen des Fremdsprachenunterrichts, der interkulturellen Kommunikation und der Fachrichtung Übersetzung an der Hochschule. Sammlung

von Beiträgen zur internationalen wissenschaftlich-praktischen Konferenz. Jekaterinburg: UrFU (Uraler Föderale Universität), 1/03; 2003; auf: <http://www.babylonia-ti.ch/BABY103/PDF/koen.pdf>

4. Bertold, Karin. Theaterzentrierter Unterricht in der Sprachförderung Deutsch als Zweitsprache und im Unterricht Deutsch als Fremdsprache. Theaterpädagogische Ansätze Konzept Oktober 2010

5. Broich, J. Rollenspielpraxis. Vom Interaktions- und Sprachtraining bis zur fertigen Spielvorlage. Köln. 1999. S.9