

FÖRDERUNG DER LESEN, SCHREIB- UND ERZÄHLKOMPETENZ DURCH EINSATZ DER COMPUTERSPIELE IM UNIVERSITÄREN DAF- UNTERRICHT

Gobiani M.¹, Meburishvili T.²

¹ PhD, associate professor,

² teacher, University named after Akaki Tsereteli

Kutaissi, Georgien

e-mail: gobianimiranda@hotmail.com

Abstract. Supporting competencies of reading, writing and retelling through computer games in German language lesson based on university. In our article we would like to glance through the world of computer games. We strive to discuss the competencies which are offered by media pedagogy. We are also presenting our project for the German language lesson that has been implemented with our students. The name of the project is "reading, writing and playing of the computer games".

Key words: competences, reading, writing, speaking, computer games, German

Einleitung

Bei der Analyse der Jugendkultur erscheint als einer der wichtigsten Merkmale die Neigung zu Computerspielen. Dementsprechend ist höchst aktuell die Frage, wie man sie im Bildungs- und Entwicklungsprozess sinnvoll und produktiv nutzen kann. In Georgien ist die Integration von Computerspielen im Fremdsprachenunterricht jedoch ein Novum und es gibt kaum Konzepte sowie didaktische Materialien für diesen Bereich. Es bestehen selbstverständlich theoretische und praktische Schwierigkeiten, an Ideen und Konzepten zu kommen, wie man Computerspiele in pädagogischen Kontexten einsetzen und bearbeiten kann. Diese betreffen auch den fremdsprachlichen Unterricht. Trotzdem schien es uns anreizend, anhand der Computerspiele die Entwicklung der Lese-, Schreib- und Erzählkompetenz der Deutschlernenden zu fördern.

In unserem Beitrag präsentieren wir unser Projekt für den DaF-Unterricht: „Computerspiele lesen, schreiben, erzählen“, die wir studienbegleitend durchgeführt haben (ab Niveau A1). Für die Durchsetzung des Projekts haben wir uns für das Computerspiel „Der Fall Fox“ entschieden, da es die Kombination von dem traditionellen Medium *Bilderbuch* und dem modernen *CD-ROM* anbietet und damit uns die Möglichkeit gab, unseren DaF-Unterricht vielfältig zu gestalten.

Die leitende Idee ist es, Wege aufzuzeigen und zu erproben, wie Computerspiele in den Bereich der aktiven, projektorientierten Medienarbeit eingebunden werden können [1]. Ziele unseres Projekts waren: Multimedial lesen und spielend den Umgang mit dem Computer lernen, Recherchieren, sich selbständig Informationen beschaffen, erzählen und informieren, Texte verstehen und bearbeiten, Bilder lesen und Audiotexte hören und verstehen können, die Geschichte erweitern, Pläne zeichnen.

Medienkompetenz bei Jugendlichen

Das Wort Medien ist schwer zu definieren, das kann alles Mögliche sein, was die Beziehungen zwischen Menschen vermittelt. Genauer könnte man vielleicht nur die Frage der Medienpädagogik bestimmen. Diese Frage ist aber, wie Kinder und Jugendliche in dieser Welt aufwachsen, wie sie sie aneignen und wie sie sie gebrauchen [2]. „Als Mittler menschlicher Kommunikation erfüllten Medien schon immer Sozialisationsfunktionen. Das bestimmt, dass die Massenmedien als Sozialisationsinstanz in den Gesamtprozess der Persönlichkeitsentwicklung eingebunden sind“ [3]. „Medienkompetenz gilt heute als vierte Kulturtechnik – nebst Lesen, Schreiben und Rechnen. Sie ist notwendig, um viele Alltags- und Berufssituationen zu bewältigen und Medien verantwortungsbewusst und sicher nutzen zu können. [...] Medienkompetente Schülerinnen und Schüler sind nicht nur besser für die Zukunft gewappnet, sie sind auch besser vor negativen Medienerfahrungen geschützt“ [4].

Medienkompetenz bei Jugendlichen ist sehr hoch, sie benutzen alle Medien, aber Intensitätsgrad der Benutzung kann unterschiedlich sein. Dabei muss nicht vergessen werden, dass auch die so genannten „alten“ Medien im Alltag der Jugendlichen immer noch ihre Verwendung finden.

Um festzustellen welche Medien und zu welchem Zweck die Jugendlichen bevorzugen, wurden von uns Umfragen durchgeführt. Gefragt wurden etwa 100 StudentInnen und SchülerInnen (Alter: 14-18 Jahre) [3].

Medien	Jungen %	Mädchen %
Fernsehen	87	100
Bücher, Zeitungen /Zeitschriften	80	95
Computer /Internet	90	100
Handy	100	100
MP3-Player	55	30

Quelle: 2010, Kutaissi/Georgien

Medien	Jungen %	Mädchen %
Fernsehen	91	100
Bücher, Zeitungen /Zeitschriften	82	100
Computer /Internet	97	100
Handy	88	100

MP3-Player	88	98
Andere (Radio)	59	66 (4)

Quelle: 2012, Kutaissi/Georgien

Häufigkeit der Mediennutzung bei 14 bis 21-jährigen Jungen in Prozent:

Punkte	1	2	3	4	5	6	0
Fernsehen		3	18	36	31	3	9
Computer/Internet		7	17	12	8	53	3
Handy/Internet	8			12	21	47	12
Bücher, Zeitungen/ Zeitschriften	12	9	18	13	18	12	18
MP3-Player	15	25	20	21	12	9	12
Andere	38	9	3	6		3	41

Häufigkeit der Mediennutzung bei 14 bis 21-jährigen Mädchen in Prozent:

Punkte	1	2	3	4	5	6	0
Fernsehen	16	12	20	26	18	8	
Computer/Internet	10	10	22	12	12	34	
Handy	8	16	8	14	20	32	2
Bücher, Zeitungen/ Zeitschriften	2	12	28	28	20	10	
MP3-Player	32	28	8	6	12	12	2
Andere	24	12	6	2	12	10	34

Die Umfrage hat gezeigt, dass einige Medien die Jugendlichen in gleicher Intensität benutzen.

- a. Gleiche Häufigkeit der Mediennutzung bei 14 bis 21-jährigen Jungen in Prozent:

Medien	Punkte	%
Computer/Internet & Handy	6	6
Computer/Internet & MP3-Player	6	6
Computer/Internet & Bücher	6	6
Handy & MP3-Player	5	3

Handy, Computer/Internet & Fernsehen	6	3
Bücher & MP3-Player	1	3
Handy & MP3-Player	6	3
Computer/Internet & Handy	6	3

- b. Gleiche Häufigkeit der Mediennutzung bei 14 bis 21-jährigen Mädchen in Prozent:

Medien	Punkte	%
Computer/Internet & Handy	6	6
Computer/Internet & Bücher	6	4
Computer/Internet & Bücher	5	2
Bücher & MP3-Player	5	2
Computer/Internet, Handy, & Bücher	6	2
Fernsehen & Handy	6	2
Handy & Bücher	6	2

Bei der genaueren Analyse der Umfragenergebnisse konnte festgestellt werden, dass sich das Internet bei Jugendlichen als Hauptmedium entwickelt hat. Etwa 70 Prozent der befragten Jungen und 56 Prozent der Mädchen verwenden Internet täglich für unterschiedliche Zwecke. Sogar Handy wird ziemlich oft für Internetzugang benutzt.

Auf die Frage, was die Haupttätigkeiten der Jugendlichen im Netz sind, wurden folgende Ergebnisse erwiesen:

	2010	Mädchen 2012	Jungen 2012
Nach Informationen suchen	90%	92%	80%
E-mailen	67%	52%	47%
Dateien herunterladen	43%	28%	41%
Skypen	60%	72%	80%
Online Videos sehen	100%	78%	83%
Dateien ins Internet hochladen	35%	14%	30%
In Foren schreiben	20%	16%	18%
Chatten	73%	52%	86%

Internet-Radio hören	17%	14%	18%
In Weblogs schreiben	7%	2%	12%
Online fernsehen	23%	46%	59%
Sonstiges		24%	39%

Zu den sonstigen Tätigkeiten im Internet zählen folgende Aktivitäten:

Tätigkeit	Mädchen%	Jungen%
Musik hören	2	
Computerspiele	6	8
Lernprogramme nutzen/online lernen		3
DVDs/CDs brennen	2	3
Websites erstellen		3
Sonstiges	14	

Die Umfrage hat die Vermutungen bestätigt, dass Internet bei den Jugendlichen nicht nur als Massenmedium sondern auch als Medienressource sehr beliebt ist. Erfolg am Computerspiel, entsprechend am Lernen mit Computerspiel, hat aber nur, wer genau zuhört, Bilder lesen kann und probiert. Computerspiel geschichten bieten viel Platz für Aufgaben und Rätsel, die geschickt in den Handlungsverlauf eingebaut werden. Auch räumliches und logisches Denken führen zu Erfolgserlebnissen.

„Die Zeiten, in denen man Computerspiele zu den „Neuen Medien“ zählen konnte, sind vorbei. Geblieben ist jedoch ihr immenses Innovationstempo. [...] Normalität des Gamings sollte sich in einem normalen gesellschaftlichen Umgang niederschlagen: Wissen, warum gespielt wird, kritisch diskutieren, was gespielt wird und die Tatsache (pädagogisch) nutzen, dass gespielt wird. In diesem Sinne hat die Reihe „Computerspiele pädagogisch beurteilt“ in den vergangenen 20 Jahren Beispielhaftes geleistet, und viele andere Publikationen haben sich an diesem Beispielhaften orientiert. Es ist ihren Autoren zu wünschen, dass die (mediale) Öffentlichkeit ihr kritisches Angebot in Zukunft noch stärker wahrnimmt, noch mehr Eltern von ihren Einschätzungen Gebrauch als Navigationshilfe machen und noch mehr innovative Praxisprojekte im Bildungsbereich auf ihren kritisch-konstruktiven Umgang mit Computerspielen bauen [5].

Wir sind der Meinung, dass Medienpädagogik/Medienerziehung in einem umfassenden Sinne immer selbstverständlicher ein integraler Bestandteil des Deutschunterrichts wird. In den Lehrplänen für das Fach Deutsch wurde in mehreren Bundesländern in Deutschland eine ausführliche Beschäftigung mit Medien obligatorisch vorgesehen [4].

In Georgien, im schulischen oder universitären Bereich ist Einsatz der Medien, insbesondere Computerspiele beim Lernen noch nicht etabliert. Daher gilt unser Versuch als kleines Experiment.

Projekt: Computerspiele lesen, schreiben, erzählen.

Unumstritten ist, dass nicht nur die Jugendlichen, sondern auch kleine Kinder sehr kompetent im Bereich Computerspiele sind. Man sagt öfter, dass die moderne Generation „Computersüchtig“ ist. Wir wollten diese Kompetenz nützen und für unseren DaF-Unterricht benutzen.

Wir möchten nicht von „Wirkungen“ sprechen, sondern anhand von diesen Spielen, von Interaktionsprozessen im DaF-Unterricht, der Verarbeitung, der Nutzung, der Ergebnisse, ob Computerspiel beim Deutschlernen hilft oder eher nicht.

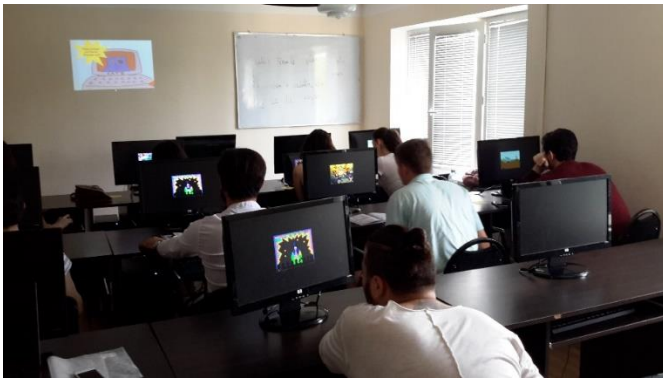
Wir haben Entscheidung auf das Spiel „Der Fall Fox“ getroffen. Das Spiel haben wir im Internet gefunden, Beschreibung, Bewertungen gelesen. Wir haben erfahren, dass das Spiel in den deutschen Schulen für Deutschunterricht etabliert ist. Das Spiel wird zusammen mit dem Buch eingeführt, und genau das war bei der Wahl entscheidend.

Das Spiel ist für 11-jährige Kinder, nicht für junge Erwachsene. Für unsere Studierenden, die im Deutschen nur A2 Niveau haben, haben wir kein für dieses Alter spannendes Computerspiel gefunden, das auch sprachlich geeignet wäre. Wir standen vor dem Dilemma, für welches Spiel wir uns entscheiden sollten: alters- oder sprachniveauentsprechend. Unser Ziel ist ja Deutsch zu vermitteln. Aus diesem Grund haben wir ein einfaches, aber sprachlich geeignetes Spiel eingesetzt.

Im Rahmen des Projekts wurden Workshops für StudentInnen angeboten. Mit den zahlreichen Aufgaben, wie Bildbeschreibung, kreative Übungen, Spielplan entdecken oder erklären u.a. haben sich die TeilnehmerInnen mit dem Computerspiel bekannt gemacht und die Möglichkeit erhalten, das freie Sprechen zu fördern.

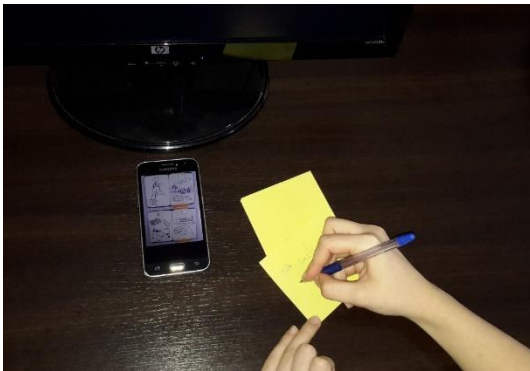
Anfangs wurde über die Erfahrungen mit Computerspielen, deren Bedeutung und Wert, über die beliebten Computerspiele gesprochen. Dafür haben die StudentInnen zwei Hauptbegriffe „Vorteile“ und „Nachteile“ bekommen und mussten zu diesen Argumente (mindestens drei) auf Kärtchen zuordnen. Dabei haben sie Ergebnisse bewertet. Mit dieser Aufgabe wurde gefördert, die Meinung frei zu äußern und diese zu begründen.

Die StudentInnen haben auch mit W-Fragen gearbeitet und mussten anhand der Bilderreihe ihre Vermutungen über den Spielverlauf äußern. In der nächsten Aufgabe mussten die StudentInnen in Gruppenarbeit mit den Adjektiven, die sie als Vorlage bekommen haben, die Spielpersonen auf den Bildern charakterisieren und dabei begründen, warum sie diesen die jeweiligen Charakterzüge zugeschrieben haben. Danach präsentierten die Gruppen ihre Objekte im Plenum. So bekam jede Gruppe die Möglichkeit, ihre eigene Spielgeschichte zu verfassen.



In der Evaluationsrunde wurden die Erwartungen der StudentInnen an den Einsatz der Computerspiele im Unterricht abgefragt und diskutiert, ob diese erfüllt und welche Emotionen vermittelt wurden.

Wichtig war der Feedback der StudentInnen. Die waren zwar unterschiedlich, von spannend und logisch bis langweilig und eintönig, aber alle haben erwähnt, dass durch das Computerspiel „Der Fall Fox“ sie ihren Wortschatz erweitert und freies Sprechen geübt haben.



Hier einige Bewertungen ohne Korrektur:

Studentin: „Als Kind habe ich immer davon geträumt, wie ich durch die geheimnisvollen Orte nach dem Schatz suchen und sie entdecken werde. Und ganz unerwartet habe ich meinen Kindheitstraum im Deutschunterricht erfüllt. Das Spiel Der Fall Fox finde ich spannend, geheimnisvoll und auf keinen Fall langweilig. Und ich würde nicht sagen, dass es nur für Kleinkinder interessant sein kann. Ich habe nach dem Diamanten gerne gesucht und war wirklich begeistert, als ich ihn endlich gefunden habe. Ob ich mit diesem Spiel Deutsch besser lernen kann? Wahrscheinlich nicht, aber es hat mir geholfen das Gelernte zu wiederholen und für die Erweiterung von Wortschatz finde ich das Spiel bzw. das Buch sehr gut. Es gab ziemlich viele neue Vokabeln, die ich nicht kannte und beim Lesen und Spielen für mich entdeckt habe.“

Student 1: „Eigentlich ich finde das Spiel nicht sehr interessant, weil es ist eintönig und langweilig. Und ich denke, für kleine Kinder das Spiel ist ziemlich schwer. In erster Linie habe ich bemerkt, die Graphikbild ist niedriges Niveau. Ich denke, das ist der wichtigste Nachteil. Es wäre gut nach 2 oder 3 Etappen dem Spieler einen Preis geben, als Hilfe und wenn der Spieler diese Hilfe in anderen Etappen benutzen kann. Kann man das Spiel weiter ergänzen? Ja, man kann neue Orte und auch Städte hinzufügen, aber dann muss ein Spieler mit dem Computer spielen, um

zu gewinnen. Oder die Zeit muss begrenzt sein, so nach der erste Etappe gibt es 2 Minuten und wenn der Spieler diese Etappe in 1 Minute / Minute und 25 Sekunde schafft, in der Etappe 2 bekommt er noch diese Zeit, die er mehr hat. Es war sehr wichtig, man musste sich beim Spielen stark konzentrieren. Ich kann das Spiel für die Konzentration lernen. Und auch, um den Text zu verstehen und zu spielen, musste ich neue Vokabeln lernen. Also einen kleinen Vorteil hatte das Spiel.“

Student 2: „Dieses Spiel „Der Fall Fox“ gefiel mir sehr, weil es interaktiv war. Spannende Abenteuergeschichte, die zum Mitdenken, Miträtseln und Mitspielen anregt. Hat dieses Spiel mir bei Deutschlernen geholfen? Eigentlich Ja. Es gibt viele Dialoge im Spiel, die muss man verstehen Ohne diese Dialoge kann man das Rätsel nicht lösen. Darum musste ich sehr aufmerksam sein und jeder Dialog bis zum Ende hören. Ich musste auch viel mit anderen teilnehmer sprechen und etwas zusammen herausfinden. Es war wirklich aufregend, Diamant zu finden. Mithilfe Des Fall Fox konnte ich meine Deutsche Fähigkeiten verbessern. Der Unterricht war auch faszinierend und die Kursteilnehmerinnen waren sehr nett. Am besten gefallen mir Teilnehmer. Insgesamt war die Lektion eine aufregende Erfahrung.“

Zusammenfassung

Unser Versuch, Computerspiel beim DaF-Unterricht zu benutzen, hat uns sowohl positive als auch negative Einschätzungen von unseren Studierenden gebracht. Anfangs hatten wir das Gefühl, dass wir Zeit umsonst verschwenden und das Ziel, dass wir erreichen wollten, nämlich, durch Computerspiele Werbung für deutsche Sprache zu machen, Deutschunterricht anders vorzustellen, eigentlich nicht erreichbar war. Am Ende aber haben wir gesehen, dass die Studierenden mit der Zeit mehr und besser über das Spiel sprachen, hatten wenige Sprechhemmungen, versuchten sich über ihre Eindrücken, auch kritisch, zu äußern. Sie erhielten einen Motivationsschub und hatten auch weniger Probleme, kreative Texte zu verfassen. In den Unterrichtsstunden, in denen gespielt wurde, war die Atmosphäre angenehm. Auch die sozialen Kompetenzen wurden gefördert, die Studierenden haben einander geholfen, wenn jemand beim Spiel nicht mehr weiterwusste. Diese Ergebnisse brachten uns zur Meinung, dass das Projekt doch ein Erfolg war und es sich beim Unterricht zu probieren lohnt.

REFERENCES

1. Biermann R. Video Game (Film) Essays: *Der (etwas andere) Einsatz von Computerspielen zur Unterstützung von Lernprozessen*. – Themenheft, Nr. 15/16: Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten. - <https://www.medienpaed.com/issue/view/15> (Abgerufen 10.08.2020) [In Germ.]
2. Barsch A., Erlinger H.D. *Medienpädagogik. Einführung*. - Klett/Cotta, Stuttgart, 2002. [In Germ.]
3. Gobiani M., Meburishvili T. *Mediennutzung und Medienverhalten bei der Identitätsbildung der Jugendlichen*. - Ortsvereinigung Kutaissi der internationalen Goethe-Gesellschaft in Weimar e.V. Goethe -Tage 2012. - Kutaissi 2012, S. 170-178. [In Germ.]
4. <http://www.news.admin.ch/NSBSubscriber/message/attachments/36261.pdf> (Abgerufen 29.09.2020)]

5. Klimmt Ch. *Computerspiele und ihre pädagogische Beurteilung gestern, heute und morgen.* - <https://www.stadt-koeln.de/mediaasset/content/pdf51/spiel-lernsoftware-band20.pdf> (Abgerufen 07.10.2020)] [In Germ.]

**УНИВЕРСИТЕТТІК НЕМІС ТІЛІ САБАҚТАРЫНДА
КОМПЬЮТЕРЛІК ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ
ОҚУ, ЖАЗУ, СӨЙЛЕУ ҚҰЗІРЕТТІЛІКТЕРДІ ДАМЫТУ**

Гобиани М.¹, Мебуришвили Т.²,
¹PhD, қауымдастырылған профессор,
²оқытушы, Акаки Церетели атындағы университет,
Кутаиси, Грузия
e-mail:gobianimiranda@hotmail.com

Андатпа. Мақала компьютерлік ойындар әлемі мен медиапедагогика ұсынатын оқу құзіреттіліктерін талдауға арналған. Студенттермен бірге өткізілген «Компьютерлік ойындар арқылы оқу, жазу мен сөйлеу» атты неміс тілінің сабақ жобасы келтірілген.

Тірек сөздер: құзіреттіліктер, оқу, жазу, сөйлеу, компьютерлік ойындар, неміс тілі

**ПОДДЕРЖКА КОМПЕТЕНЦИЙ ЧТЕНИЯ, ПИСЬМА И ГОВОРЕНИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО НЕМЕЦКОМУ ЯЗЫКУ В
ВУЗЕ**

Гобиани М.¹, Мебуришвили Т.²,
¹PhD, ассоциированный профессор,
²преподаватель, университет им. Акаки Церетели,
Кутаиси, Грузия
e-mail:gobianimiranda@hotmail.com

Аннотация. В статье рассмотрены мир компьютерных игр и те учебные компетенции, которые предлагает медиапедагогика. В статье также представлен проект урока немецкого языка "Чтение, письмо и говорение с помощью компьютерных игр", который был осуществлён совместно со студентами.

Ключевые слова: компетенции, чтение, письмо, говорение, компьютерные игры, немецкий язык

Статья поступила 07.10.2020