

Universität Tartu

Institut für Fremdsprachen und Kulturen

Abteilung für Germanistik

Gamifizierte Unterrichtseinheiten für den Unterricht Deutsch als
Fremdsprache auf dem Niveau A2.2-B1.1

Verfasserin: Maarja-Liis Veeleid

Betreuerinnen: Mare Kitsnik, PhD

Marika Peekmann, MA

Tartu

2021

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
1. Gamification	4
1.1 Definition	4
1.2 Gamification im Fremdsprachenunterricht	8
1.3 Vorteile der Gamification	12
1.4 Potentielle Risiken und die Rolle der Lehrperson	19
2. Das Sprachniveau A2.2-B1.1 im staatlichen Lehrplan.....	22
3. Gamifizierte Unterrichtseinheiten für den DaF-Unterricht	26
3.1 Didaktisch-methodische Prinzipien der Unterrichtseinheit	26
3.2 Gamification in der Unterrichtseinheit zum Thema „Freizeit“	28
3.3 Gamification in der Unterrichtseinheit zum Thema „Umwelt und Nachhaltigkeit“	37
3.4 Bemerkungen zu Spieltypen nach Themen	45
Fazit	46
Literaturverzeichnis	48
Resümee	55
Anhang 1 Unterrichtsreihe zum Thema Freizeit	56
Unterricht 1	56
Unterricht 2.....	60
Unterricht 3.....	64
Unterricht 4.....	66
Unterricht 5.....	69
Unterricht 6.....	71
Unterricht 7.....	73
Anhang 2 Unterrichtsreihe zum Thema Umwelt und Nachhaltigkeit	74
Unterricht 1	74
Unterricht 2.....	77
Unterricht 3.....	80
Unterricht 4.....	82
Unterricht 5.....	85
Unterricht 6.....	87
Unterricht 7.....	89

Einleitung

Spiele bereiten im Unterricht viel Spaß. Um die Lernenden zu motivieren, im Unterricht die Lernziele zu schaffen und mitzumachen, können Lehrpersonen etwas Tolles, wie zum Beispiel Spiele, benutzen. Spielen im Unterricht wird aber auch immer mehr wissenschaftlich untersucht. Es wird erforscht, welche Wirkung das Spielen auf den Lernprozess ausübt und wie Lernende durch Spiele lernen können (s. z.B. Mátyás 2009). Im Fremdsprachenunterricht ist es möglich zu spielen, indem Sprachlernspiele eingesetzt werden. Jedoch ist es nicht die einzige Möglichkeit - es können auch spielerische Elemente in den Übungen und Aufgaben hinzugefügt werden. Dieses Konzept wird Gamification genannt.

Diese Masterarbeit beschäftigt sich mit Gamification und damit, wie gamifizierte Materialien im DaF-Unterricht für die gymnasiale Oberstufe auf dem Sprachniveau A2.2-B1.1 eingesetzt werden können. Die Themen der Unterrichtseinheiten sind „Freizeit“ und „Umwelt und Nachhaltigkeit“. Das Ziel der Arbeit ist Unterrichtseinheiten für den DaF-Unterricht zu entwickeln, damit Lehrende Unterricht mit gamifizierten Unterrichtseinheiten durchführen und ausprobieren können. Nach der Ansicht der Autorin gibt es eine Lücke in der Didaktik für den DaF-Unterricht: es gibt Sprachlernspiele, aber das Konzept von Gamification ist noch nicht so bekannt, zum Beispiel werden im Handbuch „Deutsch als Fremd- und Zweitsprache“ Sprachlernspiele thematisiert, Gamification aber nicht (Kacjan 2010: 1178-1181).

Die Arbeit besteht aus einer Einleitung, drei Kapiteln und einem Fazit. In dem ersten Kapitel werden die Begriffe Spiel und Gamification definiert, Gamification im Fremdsprachenunterricht dargestellt und die Vorteile, Risiken und die Rolle der Lehrperson thematisiert. Im zweiten Kapitel werden die Sprachniveaus A.2 und B1.1 definiert und der staatliche Lehrplan behandelt. Im dritten Kapitel werden Unterrichtseinheiten für den DaF-Unterricht vorgestellt und nach der Theorie analysiert.

Nach den Erfahrungen der Autorin ist Unterricht mit gamifizierten Übungen und Aufgaben erfolgreich und den Lernenden gefällt es. Deshalb möchte ich anderen Lehrenden die Möglichkeit anbieten, gamifizierte Unterrichtseinheiten selbst auszutesten und eine eigene Meinung dazu auszubilden.

1. Gamification

In diesem Kapitel werden die Begriffe Spiel und Gamification definiert und das Konzept Gamification erläutert. Es wird behandelt, wie Gamification im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden kann, was die Vorteile und Risiken dabei sind und welche Rolle die Lehrperson dabei trägt.

1.1 Definition

Zuerst soll der Begriff von Spiel (englisch *game*) definiert werden. Katie Salen und Eric Zimmerman geben die folgende Definition an: „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.“ (Salen, Zimmermann 2004: 80, zit. nach Kapp 2012: 7). Das bedeutet, dass ein Spiel aus einem künstlichen Konflikt, Regeln und quantifizierbaren Ergebnissen besteht. Spiele werden gespielt, denn sie sind „fun and challenging“ (Kapp 2012: 241).

Von dem englischen Wort *game* kann das Wort Gamification abgeleitet werden. Zum ersten Mal wurde das Wort Gamification von Nick Pelling, einem britischen Programmierer und Videospieldesigner, im Jahr 2002 benutzt. Er schreibt darüber in seinem Blog: „Unsurprisingly, this was the point when I coined the deliberately ugly word ‘gamification’, by which I meant applying game-like accelerated user interface design to make electronic transactions both enjoyable and fast.“ und „So as far as ‘gamification’ goes, I devised [I believe] the term [...]“ (Pelling 2011). Also schreibt er, dass der Begriff Gamification von ihm geprägt wurde und darunter die Anwendung von spielerischen Gestaltungselementen bei UI-Design für nutzerfreundliche elektronische Transaktionen verstanden wird.

Der Begriff Gamification und das Konzept wird sehr häufig im Marketing benutzt, indem Kunden zum Beispiel höhere Niveaus erreichen und Punkte sammeln können. Chen und Hsu schreiben in einer Studie über Gamification in Marketing: „Marketing involves a certain degree of persuasion, motivation and manipulation, and thus gamification has great potential in marketing.“ (Chen, Hsu 2018: 121).

Heutzutage ist Gamification auch in anderen Bereichen übernommen worden, wie zum Beispiel Softwareunternehmen, Pharmaunternehmen, Regierungsorganisationen, Militär usw. Karl Kapp betont: „In almost every industry it is possible to find an example of the gamification of learning, innovation, and problem solving.“ (2012: 19). Auch Pädagogik kann viel von Gamification profitieren.

Gamification kann unterschiedlich definiert werden. In seinem Buch „The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education“ gibt Karl Kapp, Professor an der Universität Bloomsburg in den USA, folgende Definitionen an: „employing game mechanics to non-game environment“ (Gartner Group 2011, zit. n. Kapp 2012: 10) und „using game techniques to make activities more engaging and fun“ (Kim 2011, zit. n. Kapp 2012: 10). Karl Kapp (2012: 10) selbst definiert Gamification als „using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems.“ Anhand der Definitionen ist zu sehen, dass bei Gamification die Anwendung von spielerischen Elementen das Wesentliche ist. Dadurch wird die Motivation der Lernenden, sowohl extrinsische als auch intrinsische, gesteigert und sie sind im Unterricht engagierter. Karl Kapp (2012: 11) fügt noch hinzu: „An explicit goal of the gamification process is to gain person’s attention and to involve him or her in the process you have created. Engagement of an individual is a primary focus of gamification.“ Engagiertheit spielt eine große Rolle bei Gamification, denn je engagierter die Lernenden sind, desto mehr lernen sie auch im Unterricht und desto mehr behalten sie vom Gelernten. Im Fremdsprachenunterricht bedeutet das, dass je engagierter die Lernenden sind, desto mehr sie selbst sprachlich handeln und dadurch lernen sie effektiver.

Das Ziel von Gamification ist Spiele zu schaffen, damit Lernende Zeit, Energie und Hirnpower im Lernstoff investieren möchten. (Kapp 2012: 11)

Es gibt mehrere Spielelemente, die ein Spiel definieren. Um etwas zu gamifizieren, können mehrere oder auch ein Spielelement in die nicht spielerische Situation übernommen werden: Ziele, Regel, Konflikte, Konkurrenz oder Kooperation, Zeitlimit, Belohnungen und Preise, Feedback, Niveaus, Geschichtenerzählen (Englisch *storytelling*), Interessenkurve (Englisch *curve of interest*), Ästhetik und Wiederholbarkeit. (Kapp 2012: 25-51) Die Spieltypologien und Gamification bezüglich

des Fremdsprachenlernens werden im Kapitel Gamification im Fremdsprachenunterricht näher diskutiert und erläutert.

Wie in dem vorigen Abschnitt gesagt wurde, können unterschiedliche Spielelemente angewendet werden, um eine Übung oder Aufgabe zu gamifizieren. Es gibt unterschiedliche Typologien, die die Elemente kategorisieren, die für Gamification nötig sind. Im letzten Abschnitt wurden die Spielelemente nach Kapp genannt. Laut ihm sind die Spielelemente auf einer Ebene, während andere Wissenschaftler die Spielelemente nach Kategorien bzw. Ebenen, wie Mechanik, Dynamik und Motive teilen.

Ein Beispiel für die Kategorisierung nach Blohm und Leimeister (2013) wird angeführt:

Game-design elements		Motives
Game mechanics	Game dynamics	
Documentation of behavior	Exploration	Intellectual curiosity
Scoring systems, badges, trophies	Collection	Achievement
Rankings	Competition	Social recognition
Ranks, levels, reputation points	Acquisition of status	
Group tasks	Collaboration	Social exchange
Time pressure, tasks, quests	Challenge	Cognitive stimulation
Avatars, virtual worlds, virtual trade	Development/organization	Self-determination

Abbildung 1 „*Game-design elements and motives.*“ (zit. n. Blohm, Leimeister 2013: 276).

Zukünftig sollten die Kategorisierung und die Typologien der Spielelemente näher untersucht und ergänzt werden, denn im Moment fehlt eine einheitliche und vollständige Kategorisierung: zum Beispiel können die Spielelemente Raten, Zuordnen, Suchen, Einsatz von Rollen usw. von der zweiten Typologie nach Hadfield unter Mechanismus hinzugefügt werden (Hadfield 1999, n. Ketterlinus 2017: 3, 4). Das Ziel der Gamification ist aber klar: Übungen und Aufgaben sollen durch Hinzufügen von spielerischen Elementen engagierend, motivierend und *fun* gemacht werden. Der Unterschied zu einem Spiel liegt darin, dass eine gamifizierte Übung oder Aufgabe nicht alle die Elemente, die ein Spiel besitzt, haben soll: “gamified” applications merely use several design elements from games” (Deterding 2011: 12).

Damit Gamification nicht für etwas Oberflächliches gehalten wird, sollen hier die Fehldeutungen aufgenommen und erklärt werden. Gamification bedeutet nicht nur Punkte, Preise oder Belohnungen. Dadurch werden die Lernenden nur extrinsisch motiviert, aber das eigentliche Ziel von Gamification wird nicht erfüllt, nämlich dass die Lernenden im Unterricht engagierter wären. Natürlich können Punkte und Belohnungen benutzt werden, aber für Gamification müssen auch weitere Elemente angewendet werden, damit die Lernenden engagierter und intrinsisch motivierter wären. (Kapp 2012: 12, 13)

Es kann passieren, dass Spielen als eine Tätigkeit gesehen wird, wodurch die Lernenden nicht viel lernen. Karl Kapp nennt dieses Phänomen „Trivialization of Learning“ (Kapp 2012: 13). In der Wirklichkeit müssen die Lernenden viel Energie investieren, um gamifizierte Übungen zu erfüllen: „Gamified learning can, and is, difficult, challenging, and stressful.“ (Kapp 2012: 13). Unter dem Wort *stressful* wird hier gemeint, dass Lernende viel geistige Arbeit leisten sollen, um die gamifizierten Übungen zu lösen. Das aber nur in dem Fall, wenn die Aktivitäten gut und gründlich geplant und durchgeführt werden. Also entsprechen gamifizierte Übungen im Unterricht nicht Kinderspielen. (Kapp 2012: 12, 13)

Gamification wird meistens im Kontext von Online-Lernen und Apps verwendet, aber das Medium bei Gamification spielt eigentlich keine bedeutende Rolle. Sebastian Deterding betont die Transmedialität des Konzepts:

„Although the overwhelming majority of current examples of “gamification” are digital, the term should not be limited to digital technology. Not only are media convergence and ubiquitous computing increasingly blurring the distinction between digital and non-digital: games and game design are themselves transmedial categories [...].“ (Deterding 2011: 11)

Der wesentliche und entscheidende Aspekt bei Gamification ist, dass bei Gamification die Übungen und Aufgaben, die die Lehrpersonen schon haben und die in den Lehrbüchern schon vorhanden sind, durch Hinzufügen von spielerischen Elementen gamifiziert werden können, während bei Spielen hinzugefügt wird, dass sie „als Zusatzmaterial“ benutzt werden können, beispielsweise im Spielsammlung „Handreichung Sprachlernspiele“ von Judit Szklenár (o. J.: 6). Gamification bietet den Lehrenden die Möglichkeit an, genau diese Übungen und Aufgaben, die sie möchten, zu

gamifizieren. Auch die Kontrolle von den Hausaufgaben kann spielerisch gestaltet werden, wenn spielerische Elemente hinzugefügt werden.

Man könnte auch argumentieren, dass es möglich ist, sowohl den Unterricht als auch einzelne Übungen und Aufgaben zu gamifizieren: wenn ein Sprachlernspiel in dem Unterricht hinzugefügt wird, wird der Unterricht gamifiziert und wenn spielerische Elemente in eine Übung oder Aufgabe hinzugefügt werden, werden die Übungen und Aufgaben gamifiziert. Das Wichtigste und das verbindende Merkmal ist, dass die Lernenden dabei engagierter, motivierter wären und beim Lernen Spaß hätten.

Also ist es wichtig, wie Gamification definiert und was darunter verstanden wird, denn davon hängt auch die Effektivität und Erfolg ab. Wenn unser Ziel im Unterricht Lernenden intrinsisch zu motivieren ist, müssen wir auch solche Übungen und Aufgaben gestalten, die dieses Ziel unterstützen und nicht nur Punkte verteilen und die Lernenden durch extrinsische Motivatoren motivieren und belohnen.

1.2 Gamification im Fremdsprachenunterricht

In diesem Unterkapitel wird erklärt, wie Gamification im Fremdsprachenunterricht sinnvoll und zweckmäßig angewendet werden kann. Es werden auch Sprachlernspiele, Dramapädagogik und performativer Ansatz behandelt.

Gamification ist für den Fremdsprachenunterricht sehr passend, denn es fördert die Kreativität der Lernenden, bietet eine angenehme stressfreie Atmosphäre und die Lernenden können mit der Sprache spielen. Leila Ketterlinus schreibt in dem Artikel „Using Games in Teaching Foreign Languages“, welche Wirkung Spiele auf den Lernenden ausüben und welche Vorteile sie in Fremdsprachenunterricht mitbringen. Lernende profitieren von Spielen, denn „Games provide the opportunity for the language learners to explore and apply newly acquired language skills in a fun and relaxed way“ und “Games are communicative activities that improve the learners’ overall communicative competence i.e. the learner’s ability to use the target language in diverse settings during every day communication.” (Ketterlinus 2017: 1).

Fremdsprachenunterricht wird heutzutage handlungs- und interaktionsorientiert gestaltet und Gamification kann diese Prinzipien unterstützen, indem sie Lernenden Situationen

anbietet, in denen sie ihre Kommunikationsfähigkeit und Sprachkenntnisse austesten können.

In dem Handbuch „Deutsch als Fremd- und Zweitsprache“ wird in dem Kapitel „Sprachlernspiele“ die Begriffsbestimmung näher erläutert (Kacjan 2010: 1178-1181). Es gibt keine einheitliche Definition von Sprachlernspielen, weil der Begriff viele unterschiedliche Sprachlernspiele umfasst. Jedoch wird es versucht, den Begriff zu bestimmen. Zuerst wird aber das Wort Spiel definiert:

„Spiele sind freiwillige, affektbesetzte, geistige oder körperliche Aktivitäten, die von dem/den Spielenden als Spiel bezeichnet werden. Sie werden intensiv und ernsthaft einzeln, in Paaren oder Gruppen durchgeführt. Spiele sind zweckfrei, erfüllen aber unterschiedliche Funktionen. Sie finden in einer räumlich und zeitlich festgelegten Spielwelt statt, die sich von der realen Lebenswelt unterscheidet, und haben unter normalen Umständen keine negativen Auswirkungen auf den Spielenden oder Folgen für ihn und seine Umgebung. Spiele haben keine Zeitgrenzen [...]. Ebenso können sie plötzlich einsetzen und abrupt aufhören, ohne dadurch an Wert zu verlieren. Wichtige Elemente der Spiele sind der Zufall, das Fällen von persönlichen Entscheidungen und häufige Wiederholungen mit variierenden Fortsetzungen, die die für Spiele typische Spannung aufbauen. Alle Spiele haben als weiteres Strukturmerkmal verbindliche Regeln, die von dem/den Spielenden entweder im Voraus bestimmt oder während des Spiels festgelegt, entwickelt und/oder variiert werden.“ (Kacjan 2010: 1178)

Unter Sprachlernspielen wird die „Sammelbezeichnung für alle diejenigen didaktischen Spiele [...], mit deren Hilfe eine Sprache im institutionellen Kontext erlernt wird“ verstanden (Kleppin 2003, Kacjan 2008, zit. n. Kacjan 2010: 1178).

In dem Handbuch werden Sprachlernspiele in vier Kategorien geteilt: Bewegungsspiele, Sprachelementspiele, kommunikative Spiele und das darstellende Spiel. (Kacjan 2010: 1179) Die Spieltypen werden auch nach dem altersgemäßen Einsatz erläutert, zum Beispiel wird behauptet, dass Bewegungsspiele vor allem „dem Bewegungsdrang und den Bedürfnissen der Kinder bis zu zwölf oder höchstens vierzehn Jahren“ entspricht (Kacjan 2010: 1180). Die Kategorisierung nach dem altersgemäßen Einsatz ist ein Unterschied zu Gamification, denn in diesem Konzept spielt Alter keine Rolle.

Es gibt aber auch Aspekte, die bei Sprachlernspielen gemeinsam mit Gamification sind, wie die Rolle der Lehrperson:

„Sprachlernspiele sind vielseitige Lern- und Lehrmittel, deren Einsatz von der Lehrkraft theoretische und praktische Grundkenntnisse, vor allem aber sehr viel Fingerspitzengefühl verlangt. [...] Nicht minder wichtig sind die Anweisungen und die Leitung der Sprachlernspiele, da ohne verständliche Spielanweisungen und gerechter Spielleitung keine angenehme, lernfördernde und produktive Spielatmosphäre entstehen kann, in der mithilfe der Sprachlernspiele konstruktiv, produktiv und aktiv die gesetzten Lernziele erreicht werden können.“ (Kacjan 2010: 1180, 1181)

Die zweite Gemeinsamkeit liegt darin, dass Spiele „didaktische Funktionen“ erfüllen müssen und Lernziele erfolgreich erreicht werden sollen (Kacjan 2010: 1178). Auch bei Gamification sollen die Lernziele klar formuliert werden und die Lehrperson soll sichern, dass die Lernziele durch Spiele und gamifizierte Tätigkeiten erreicht werden.

Neben Sprachlernspielen kommen spielerische Elemente im deutschsprachigen Diskurs unter den Konzepten performativer Ansatz und dramapädagogische Didaktik vor. Bei diesen Ansätzen stehen Faktoren wie „Körperlichkeit, Lautlichkeit, Atmosphäre, Zirkulation von Energie, Erzeugung von Bedeutung“ (Schewe 2011: 28, zit. n. Rösler 2012: 92) im Zentrum. Das Ziel ist den Lernenden als Ganzes im Unterricht zu engagieren und durch kreative, spielerische und Bewegung ermöglichende Aktivitäten den Lernenden Energie zu geben. Die Lernenden können Aufgaben kreativ lösen, es ist die Rolle der Lehrenden, ihnen „imaginativen Spielraum“ (Schewe 2011: 28, zit. n. Rösler 2012: 92) zu lassen. Diese Ansätze unterscheidet von anderen Ansätzen, dass Kreativität, körperliche Aktivität und Lernerorientierung die Basis für den Unterricht bilden. Der Unterschied zwischen Dramenpädagogik und dem performativen Ansatz liegt darin, dass bei dem performativen Ansatz die dramapädagogischen Kleinformen von den Großformen unterschieden werden: „Dessen Formen umfassen alle sinnlich erfahrbaren Gestaltungen, von der pantomimischen Darstellung über das Standbild bis zum kleinen Rollenspiel“ (Surkamp, Hallet 2015: 11).

Die Gemeinsamkeiten der beiden Ansätze und Gamification bestehen in dem Aspekt von Kreativität, Lernerorientierung und die Rolle der Lehrperson. Einige Spieltypen überschneiden sich auch: zum Beispiel Standbild, Rollenspiele, Improvisation kommen in beiden Konzepten vor. In dem Kapitel „Gamification im Fremdsprachenunterricht“ wird die Rolle der Lehrperson betont und auch hier ist sehr wichtig, wie die Lehrperson den Unterricht gestaltet.

Es bestehen jedoch auch einige Unterschiede. Während der performative Ansatz Verspieltheit durch Improvisation schafft, können bei Gamification alle Übungen und Aufgaben durch Hinzufügen von unterschiedlichen spielerischen Elementen gamifiziert werden. Es ist wichtig auch anzumerken, dass es sich bei Gamification nicht immer um körperliche Aktivität handelt.

Es ist möglich, Spiele im Fremdsprachenunterricht auch anders zu kategorisieren. In dem Artikel „Using Games in Teaching Foreign Languages“ (2017) stellt Ketterlinus die Spielkategorien nach Hadfield vor. Laut Hadfield gibt es zwei Taxonomien. Die erste Taxonomie teilt Spiele in linguistische und kommunikative Spiele. Bei linguistischen Spielen steht Genauigkeit und Präzision im Zentrum und kommunikative Spiele haben erfolgreiche Kommunikation zum Ziel. Methodisch sollen kommunikative Spiele den linguistischen Spielen folgen, denn zuerst sollen die Lernenden bestimmte Formen und Wortschatz trainieren und erst danach können sie kommunikative Spiele lösen.

Hier werden die Spieltypen nach der zweiten Taxonomie genannt. (Hadfield 1999, zit. n. Ketterlinus 2017: 3, 4)

1. Zuordnungsspiele
2. Spiele mit Informationslücken
3. Ratespiele
4. Suchspiele
5. Memory-Spiele
6. Spiele mit dem Ziel, Sachen zu beschriften (englisch *labeling games*)
7. Brettspiele
8. Rollenspiele
9. Digitale Spiele

Unterschiedliche Spiele können in unterschiedlichen Etappen des Unterrichts und zum Trainieren unterschiedlichen Fertigkeiten verwendet werden.

Es gibt auch andere Möglichkeiten, Spiele zu kategorisieren, zum Beispiel aufgrund der Teilfertigkeiten, die bei einem Spiel trainiert werden. Eine vollständige Tabelle mit Spieltypen nach dieser Kategorisierung kann in der Doktorarbeit „Sprachlernspiele im DaF-Unterricht. Einblick in die Sprachpraxis des finnischen und ungarischen Deutschals-Fremdsprache-Unterrichts in der gymnasialen Oberstufe sowie in die subjektiven

Theorien der Lehrenden über den Einsatz von Sprachlernspielen“ von Emese Mátyás gefunden werden (Mátyás 2009: 103).

In meiner Masterarbeit werde ich den Begriff Gamification nach Deterding und Kapp benutzen und die Begriffe gamifizierte Übung und gamifizierte Aufgabe und Spiel synonym benutzen, weil sie das Gleiche zum Ziel haben, nämlich, dass der Unterricht engagierend, motivierend wäre und die Lernenden dabei Spaß hätten. Der Unterschied liegt in dem Prozess, wie das Ziel erreicht wird – ob Spiele in den Unterricht integriert werden oder die Lehrperson spielerische Elemente selbst hinzufügt, also das Material und dadurch den Unterricht gamifiziert. In meinen Unterrichtseinheiten werde ich sowohl gamifizierte Übungen und Aufgaben als auch Sprachlernspiele benutzen.

1.3 Vorteile der Gamification

In diesem Unterkapitel werden die Vorteile von Gamification genannt und verdeutlicht. Dazu gehören stressfreie Atmosphäre, Engagement, Motivation, Fun bzw. Spaß, Emotionen, Bewegung, Berücksichtigung der Lernziele nach der Bloomschen Taxonomie und Flow. Es werden auch Studien zu Gamification thematisiert.

Ein großer Vorteil von Gamification ist, dass sie eine lockere und angenehme, das heißt eine stressfreie Atmosphäre für das Lernen schafft. Besonders im Sprachunterricht sind die Lernenden auf Fehler sehr empfindlich und es ist leicht Fehler zu machen. Spiele geben aber dagegen den Lernenden die Möglichkeit, neue Kenntnisse risikolos auszutesten: „Games [...] provide a set of boundaries within a ‘safe’ environment to explore, think and ‘try things out’.” (Kapp 2012: Preface, xxi). Ein weiterer Vorteil ist, wenn die Lernenden Fehler machen oder die Übung oder Aufgabe nicht erfüllen, fühlt es sich nicht so entsetzlich an – „Games [...] reduce the sting of failure.“ (Kapp 2012: Preface xxi). Da Gamification eine angenehme Atmosphäre schafft, gibt es den Lernenden die Möglichkeit, viel zu sprechen, ihre Kenntnisse auszutesten und mit der Sprache kreativ umzugehen. Die Fehler schaden den Lernenden und ihren Willen und den Wunsch die Zielsprache zu sprechen dabei nicht so stark.

Engagement ist im Unterricht von großer Bedeutung. Besonders im Sprachunterricht, wo das Ziel sprechen zu lernen ist, können die Lernenden diese Fähigkeit nur durchs

Sprechen erreichen. Gamification ist dafür geeignet, dieses Ziel zu erreichen, denn anhand der Definitionen kann schon festgelegt werden, dass das Ziel die Lernenden zu engagieren ist. Karl Kapp (2012: 22) fügt in seinem Buch noch an, dass „Time and attention of learners is limited, and learning professionals must focus on providing an engaging and goal-oriented solution to the training and teaching dilemma.“ Da nur begrenzte Ressourcen im Unterricht zur Verfügung stehen, nämlich die Zeit und Aufmerksamkeit der Lernenden, muss der Unterricht engagierend sein und Gamification kann dabei helfen. (Kapp 2012: 22)

Motivation ist im Sprachunterricht ein wesentlicher Faktor. In dem Handbuch „Deutsch als Fremdsprache“ schreibt Claudia Riemer (2010: 1152-1157) im Kapitel „Motivierung“ über die Rolle von Motivation. Es wird zwischen instrumenteller und integrativer Motivation unterschieden. Instrumentelle Motivation bedeutet, dass Lernende eine Fremdsprache lernen, weil die Sprache bei späterem Leben vom Nutzen ist oder sein könnte, zum Beispiel auf dem Arbeitsmarkt. Integrative Motivation stammt aber dagegen aus Interesse für andere Kulturen. Die beiden Motivationstypen können auch gleichzeitig einen Lernenden motivieren. Laut Studien wird Deutsch als Fremdsprache größtenteils aus instrumenteller Motivation gelernt, denn Deutsch bietet auf dem Arbeitsmarkt neben Englisch viele Vorteile. (Riemer 2010: 1153)

Eine Theorie, die sehr bekannt und anerkannt ist, ist die Selbstbestimmungstheorie von Richard M. Ryan and Edward L. Deci. Laut dieser Theorie spielt intrinsische Motivation eine bedeutende Rolle bei Entscheidungsfindungen. (Lepper, Greene, Nisbett 1973, n. Krull 2018: 434) Intrinsische Motivation bedeutet, dass Lernende aus „innerem Bedürfnis“ (Noels 2000, zit. n. Reimer 2010: 1153) lernen, während extrinsische Motivation Lernende außerhalb der Lernaufgabe motiviert. Extrinsische Motivation wird in vier Formen kategorisiert, „die durch zunehmende Selbstbestimmtheit charakterisiert sind“ (Riemer 2010: 1153). Diese vier Formen sind externe Regulation, introjizierte Regulation, identifizierte Regulation und integrierte Regulation (Riemer 2010: 1153).

Laut der Selbstbestimmungstheorie gibt es Aspekte, die die intrinsische Motivation fördern und Aspekte, die die intrinsische Motivation schwächen. (Kapp 2012: 63, 64) Damit Lernende intrinsisch motiviert sind, sollen folgende Aspekte im Unterricht

berücksichtigt werden: Autonomie, Kompetenz und soziale Eingebundenheit. (Deci, Ryan 2002, n. Krull 2018: 434)

Wenn Gamification in Hinsicht auf diese drei Aspekte und die Selbstbestimmungstheorie untersucht wird, kann festgelegt werden, dass im gamifizierten Unterricht alle diese Aspekte vorhanden sind. Autonomie wird geschaffen, indem die Lernenden den Lösungsweg selbst ausdenken und wählen können. Es gibt mehrere Möglichkeiten, gamifizierte Übungen und Aufgaben zu lösen und die Lernenden werden dazu ermutigt, einen eigenen Lösungsweg auszudenken. Bei gamifizierten Aufgaben sind die Lösungen oder der Lösungsweg oft auch humorvoll und die Lernenden können dadurch Spaß haben. Durch das kreative Aufgabenlösen werden im Unterricht auch höhere Stufen von Bloomscher Taxonomie berücksichtigt und die Lernenden trainieren höhere kognitive Fertigkeiten.

Wenn gamifizierte Materialien gestaltet oder gamifizierte Unterrichtseinheiten geplant werden, muss die Lehrperson auch beachten, dass die Übungen und Aufgaben bewältigbar sind. Schwächere Schüler und Schülerinnen können dadurch unterstützt werden, dass die Lehrperson die Zone der nächsten Entwicklung beachtet. Laut Wygotski können Schüler und Schülerinnen bei der Unterstützung und Leitung von einem Erwachsenen auch schwierigere Übungen und Aufgaben bewältigen, als sie allein könnten. Dann wird auch das Kriterium von Kompetenz erfüllt. (Wygotski 1962, zit. n. Krull 2018: 57)

Der letzte Aspekt, nämlich soziale Eingebundenheit, spielt bei Gamification eine wichtige Rolle. Bei gamifizierten Übungen und Aufgaben gibt es direkt oder indirekt immer eine Beziehung zu den anderen Lernenden. Sehr oft gibt es Partner- oder Gruppenarbeit, also die Lernenden können zusammen eine Übung oder Aufgabe bewältigen. Aber auch wenn die Lernenden für sich selbst und allein am Anfang arbeiten, werden die Antworten und Ideen später gesammelt und verglichen und die Lernenden können sehen, was die anderen geschrieben haben – auch dadurch entsteht das Gefühl von sozialer Eingebundenheit. Dieses Gefühl von sozialer Eingebundenheit ist auch deshalb etwas Besonderes, weil die Lernenden zusammen Spaß haben und durch die Aufgaben Humor entsteht, der die Verbindung und Kontakt zwischen den Lernenden verstärkt und positiv auf die Beziehungen wirkt.

Der Begriff Fun bzw. Spaß kann folgend definiert werden: „*fun* is defined as that which causes enjoyment, amusement, or pleasure“ (Francis 2017: 24). Fun und Spaß ist für die Lernenden vorteilhaft, denn die Lernenden sind dadurch im Unterricht noch engagierter und das erlaubt ihnen tiefes Lernen zu erleben. (Francis 2017: 24)

Mit Humor soll aber im Klassenraum vorsichtig umgegangen werden. Humor darf auf keinen Fall schädlich oder verletzend sein und jemanden beleidigen. Alle Lernenden müssen sich wohl fühlen. Auch unterschiedliche kulturelle Hintergründe können das Verstehen von Humor beeinflussen und das sollten die Lehrpersonen auch beachten. Humor sollte das gelernte Thema thematisieren, damit alle Lernenden den Humor verstehen, den Unterricht genießen können und niemand sich ausgeschlossen fühlen würde. (Francis 2017: 42, 43)

Lernen ist nicht nur ein kognitiver, sondern auch ein affektiver Prozess. Laut Dewaele (2015 :13) hängt der Erfolg beim Sprachlernen weitgehend von „learners’ affective fuel levels“ ab. Es ist die Aufgabe der Lehrperson, den Lernenden im Unterricht die Möglichkeit Emotionen zu erleben, anzubieten und „to keep the affective tank full“ (Dewaele 2015: 13). Gamification bietet die Möglichkeit, im Klassenraum Emotionen zu erleben, denn Spiele und gamifizierte Übungen und Aufgaben bereiten oft den Lernenden und auch der Lehrperson viel Spaß. Das gibt den Lernenden mehr Energie, Übungen zu bewältigen und am Unterricht aktiv teilzunehmen.

Auch das Element von Bewegung ist vorteilhaft für die Lernenden. Obwohl nicht alle Spiele als Bewegungsspiele kategorisiert werden, können die Schüler und Schülerinnen sich bei den meisten Spielen doch ein bisschen bewegen, wie Pantomime und Bingo. Auf der Homepage von *Liikuma Kutsuv Kool* (Deutsch Bewegungsfördernde Schule) werden mehrere Studien und Forschungen präsentiert, die die Vorteile und Wichtigkeit von Bewegung thematisieren. Bewegung hat eine positive Wirkung auf die physische, mentale und soziale Gesundheit: die Schüler und Schülerinnen haben unter anderem bessere Ausdauer, weniger Stress und bessere Beziehungen. Nicht nur die Dauer und Intensivität ist bei Bewegung wichtig, sondern auch die Frequenz: lange Zeit zu sitzen ist für die Lernenden schädlich und deshalb sollten sie immer die Möglichkeit haben, während des Unterrichts sich zu bewegen. (Tremblay et al, 2011, zit. n. Liikuma Kutsuv Kool o. J.)

Bewegung hilft auch dabei, bessere Konzentrationsfähigkeit zu bekommen. Das ist wichtig, denn Lernen kann erst dann stattfinden, wenn die Lernenden sich konzentrieren können und im Unterricht mitdenken und mitmachen. (Tremblay et al, 2011, zit. n. Liikuma Kutsuv Kool o. J.)

Im Fremdsprachenunterricht sollen die Teilfertigkeiten, kulturelle Kompetenz, Wortschatz und Grammatik vermittelt werden. Dabei soll die Lehrperson beachten, dass die Aufgaben und Übungen auf unterschiedlichen Stufen der Bloomschen Taxonomie sind. Die Bloomsche Taxonomie wurde von Benjamin S. Bloom im Jahr 1956 ausgearbeitet und ist von Anderson und Krathwohl im Jahr 2001 überarbeitet worden (Krull 2018: 334, 335). Die überarbeitete Bloomsche Taxonomie von kognitiven Outcomes wird folgend dargestellt:

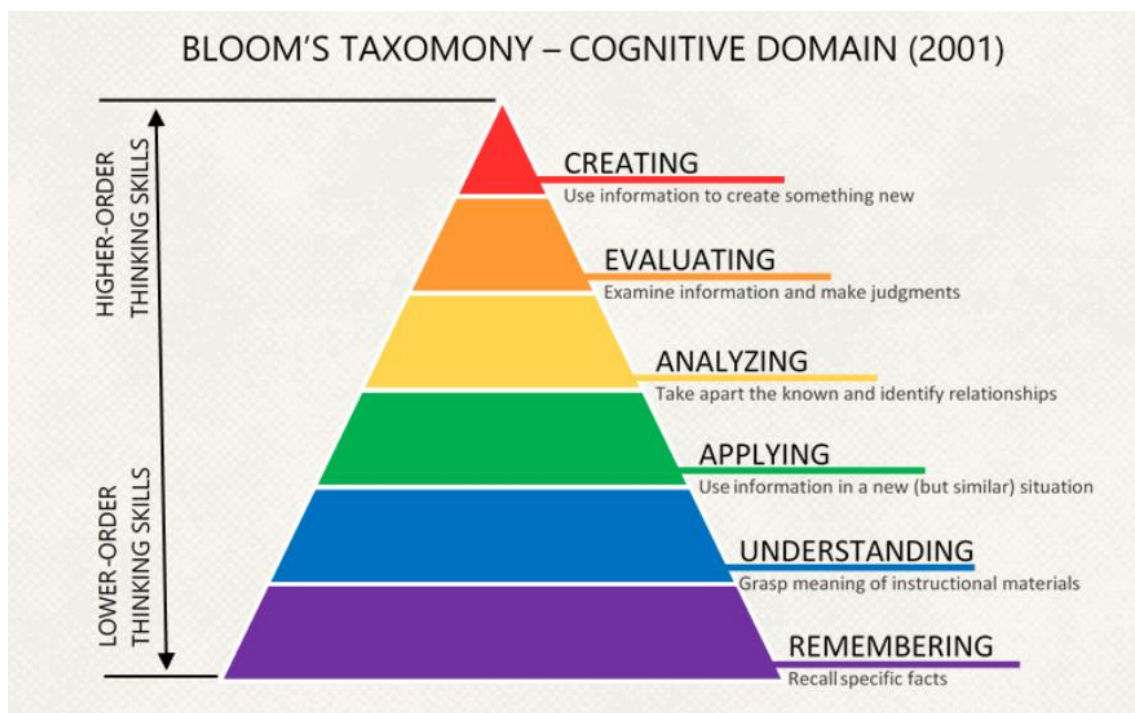


Abbildung 2. "Bloom's Taxonomy – Cognitive Domain (2001)". (zit. n. Center for Instructional Technology and Training o. J.)

Wie anhand des Schaubilds zu sehen ist, wird die Bloomsche Taxonomie als eine Pyramide dargestellt. Das bedeutet, dass die höheren Stufen nicht erreicht werden können, wenn die unteren Stufen nicht gründlich behandelt worden sind. Es ist schwer etwas selbst zu schaffen oder kreativ zu sein, wenn zum Beispiel Wortschatz fehlt.

Die meisten Lernziele sind kognitive Lernziele, die affektiven und psychomotorischen Lernziele dürfen aber nicht vergessen werden. Affektive Lernziele sind Lernziele bezüglich der Werte und psychomotorische die Bewegungsabläufe betreffend.

Die Bloomsche Taxonomie wird in den Lernzielen sichtbar. Um klar zu wissen, auf welcher Stufe ein Lernziel liegt, können die Verben verwendet werden, die mit den bestimmten Stufen verbunden sind.

Spiele und gamifizierte Übungen und Aufgaben sind für den Unterricht geeignet, denn sie fördern auch das Gefühl von Flow. Der Begriff Flow wurde von dem Wissenschaftler Michaly Csikszentmichaly geprägt. Der Begriff Flow wird folgend definiert: „an experiential state characterized by intense focus and involvement that leads to improved performance on a task. [...] flow represents “optimal experience.”“ (Csikszentmichaly 1989, zit. n. Egbert 2003: 499).

Flow kann nach Dickson, Dolnicar (2004) folgend verbildlicht werden:

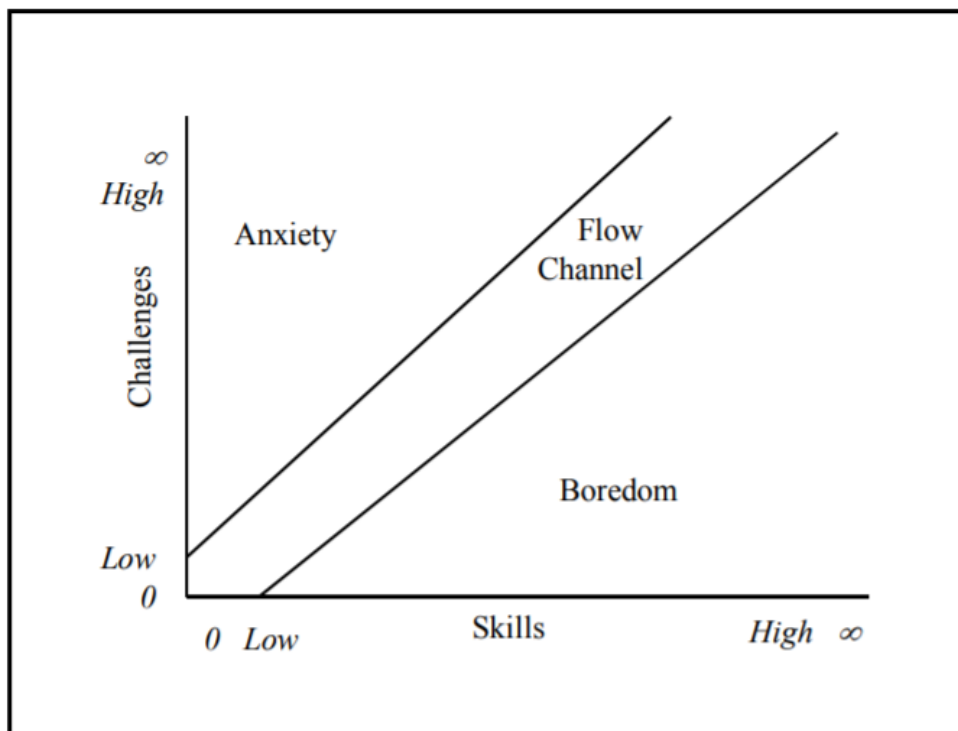


Abbildung 3. Flow (Csikszentmichaly 1990, zit. n. Dickson, Dolnicar 2004: 9)

Folgende Zustände treten beim Flow auf: „Gleichgewicht zwischen den Schwierigkeitsgrad und Kompetenz der Lernenden, Möglichkeit für intensive Konzentration, klare Ziele bei der Aufgabe, unmittelbares Feedback, Gefühl der Kontrolle, geringere Gehemmtheit und die Wahrnehmung, dass Zeit schneller verpasst“ (zit. n. Egbert 2003: 499).

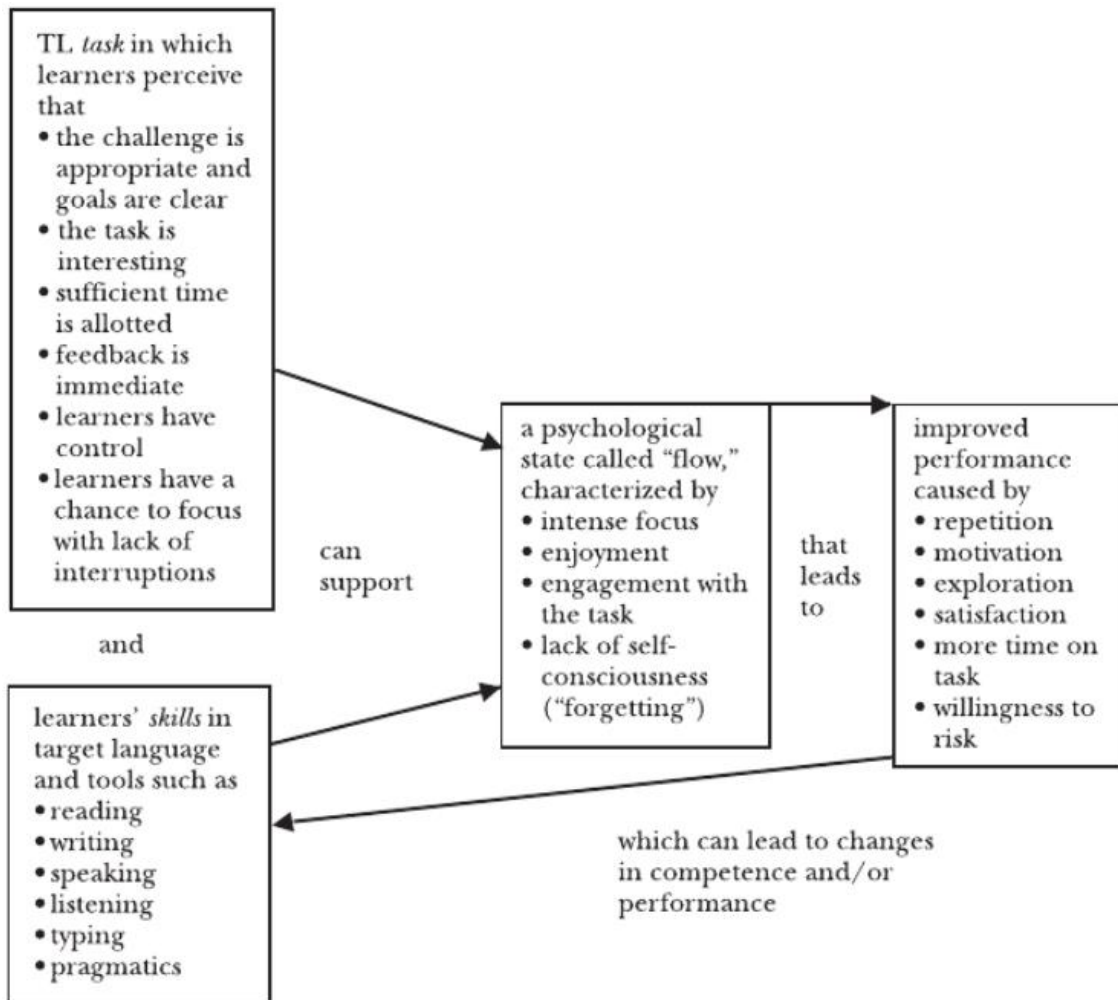


Abbildung 4. "Model of the Relationship Between Flow and Language Acquisition" (Egbert 2003: 502).

Zu dem Thema Effektivität von Gamification liegt auch eine Metaanalyse von Shurui Bai, Khe Foon Hew, Biyun Huang aus dem Universität Hongkong vor. Die Metaanalyse wirft die Frage auf, ob und wie effektiv Gamification ist, denn es gibt unterschiedliche Standpunkte zu diesem Thema. Die Resultate der Metaanalyse zeigen, dass Gamification vorteilhafter ist als Lernen ohne Gamification: „The results show an overall significant medium effect size in favor of gamification over learning without gamification (Hedges' $g = 0.504$, 95% CI [0.284–0.723], $p < 0.001$).“ (Bai 2020: 1).

Zusätzlich wurden auch die Meinungen der Lernenden zu Gamification untersucht. Sowohl positive als auch negative Aspekte wurden genannt. Die positiven Aspekte waren folgend: „(a) gamification can foster enthusiasm; (b) gamification can provide feedback on performance; (c) gamification can fulfill learners’ needs for recognition; and (d) gamification can promote goal setting.“ (Bai 2020 : 12). Der Metaanalyse kann entnommen werden, dass Gamification vorteilhaft für die Lernenden ist, indem sie in Lernenden Begeisterung auslöst, ihnen Feedback gibt und die Lernenden dadurch Anerkennung finden können. Außerdem fördert Gamification auch Zielsetzung.

Über die Effektivität schreibt auch Mare Kitsnik in dem Artikel „*Eesti keele kui teise keele õppimine: kas raske töö või kerge lõbu?*“, auf Deutsch „Lernen des Estnischen als Zweitsprache – schwere Arbeit oder leichter Spaß?“. In dem Artikel führt sie an, dass Lernende durch gamifizierte Unterrichtsmaterialien motivierter und dadurch engagierter sind und der Unterricht ihnen Spaß bereitet. (Kitsnik 2019a: 44-52)

Sie hat auch Feedback von den Lernenden gesammelt und in Form von Kommentaren in dem Artikel hinzugefügt. Anhand der Kommentare kann man sehen, dass die Lernenden die Sprache sprechen und ihre Sprachkenntnisse austesten möchten und den Mut dazu haben. Da der Kurs sehr engagierend ist, ist das Gehirn ständig am Arbeiten und dadurch können die Lernenden mehr mitdenken und die Sprache sprechen. Ein Beispiel von den Kommentaren ist folgend: „*Aitäh, et tegite õppimisest rõõmu! Mul on nüüd suur hasart eesti keelt igal pool märgata ja kasutada proovida.*“ (Kitsnik 2019a: 52). Also hat der oder die Lernende gesagt, dass er oder sie dankbar dafür ist, dass der Kurs ihm bzw. ihr Freude bereitet hat und dass er oder sie jetzt aufgeregt und gespannt ist, Estnisch überall zu merken und zu sprechen.

1.4 Potentielle Risiken und die Rolle der Lehrperson

Um gamifizierte Materialien und Unterrichtseinheiten zu erstellen und den Unterricht erfolgreich durchzuführen, muss die Lehrperson einige Aspekte beachten. In diesem Kapitel wird die Rolle der Lehrperson erklärt und auf die Risiken eingegangen.

Gamification bringt viele Vorteile mit, aber die Lernenden können von dieser Methode nur dann gewinnen, wenn sie im Unterricht korrekt eingesetzt wird. Karl Kapp (2012: 14) betont: „It is important to approach the gamification of content and learning

carefully and methodically.“ Damit Gamification erfolgreich sein kann, soll sie methodisch korrekt benutzt werden. Gamification allein reicht aber auch nicht. Wenn das Material langweilig und nicht motivierend ist, werden die erwünschten Ergebnisse nicht erreicht, denn die Lernenden sind innerlich nicht motiviert. Auch der Inhalt muss Lernenden ansprechen. (Kapp 2012: 14, 15)

In der Metaanalyse von Shurui Bai, Khe Foon Hew, Biyun Huang haben Lernende auch Nachteile von Gamification genannt. Unter den Nachteilen wurden Angst, Neid und das Fehlen zusätzlicher Nützlichkeit vorgebracht: „(a) gamification does not bring additional utility and (b) gamification can cause anxiety or jealousy.“ (Bai 2020: 12). Wenn man sich aber jetzt die Methoden der Gamification in dieser Studie näher anschaut, stellt sich heraus, dass die meisten Elemente, die benutzt wurden, extrinsische Motivatoren waren. Es wurden unterschiedliche Kombinationen von Spielelementen benutzt, die häufigsten waren: „badges, leaderboard, and points“, „badges, leaderboard, levels, and points“ und „badges and points“ (Bai 2020: 9).

Also kann man anhand der Resultate feststellen, dass es wichtig ist, wie Materialien und der Unterricht gamifiziert wird. Da in dieser Metaanalyse die meisten analysierten Motivatoren extrinsisch waren, können die negativen Aspekte dadurch erklärt werden. Also ist es wichtig, dass die Lehrenden die Zielgruppe gut kennen würden und die richtigen Methoden und Spielelemente benutzen würden.

Ein großes Risiko, wie anhand der Studien und Analysen festgestellt werden kann, ist der übermäßige Gebrauch von extrinsischen Motivatoren, wie Punkte und andere Belohnungen. Laut Jere Brophy, pädagogischer Psychologe aus den USA, ist Konkurrenz für die Lernenden nicht gut, denn Schule bedeutet schon ohnedies viel Stress. Jedoch kann Konkurrenz und Wettbewerb unter bestimmten Bedingungen benutzt werden, zum Beispiel wenn es sich um routinemäßige Übungen und Themen, die noch Übung brauchen, handelt. Natürlich müssen alle Lernenden die gleichen Chancen und den gleichen Anfangspunkt haben und es muss fair sein. Es ist aber wichtig, dass bei kreativen Übungen und Aufgaben Konkurrenz nicht benutzt würde. (Brophy 2010: 184, 185) In einem gamifizierten Unterricht bedeutet das, dass zum Beispiel Wortschatzübungen, bei denen die Wörter den Lernenden schon bekannt sind, durch Hinzufügen von extrinsischen Motivatoren spielerisch gemacht werden können.

Über die Rolle der Lehrperson schreibt Leila Ketterlinus. Laut ihr ist die Rolle der Lehrperson passende Spiele auszuwählen und dabei daran zu denken, was das Ziel, das Niveau der Lernenden ist und welche Materialien benötigt werden. Beim Durchführen des Spiels muss die Lehrperson die Regeln deutlich erklären und ein Beispiel vorführen, während des Spiels die Aktivität überwachen und den Lernenden Feedback geben und falls nötig, sie bei dem Spiel leiten. (Ketterlinus 2017: 6)

Damit Gamification erfolgreich in den Unterricht eingesetzt wird, muss die Lehrperson die genannten Aspekte beachten und alle Aktivitäten, das heißt die Vorbereitung, nötige Materialien und die Durchführung, sich gründlich überlegen.

2. Das Sprachniveau A2.2-B1.1 im staatlichen Lehrplan

In der Masterarbeit werden Unterrichtseinheiten für das Sprachniveau A2.2-B1.1 in der gymnasialen Oberstufe geplant. Die Beschreibungen dieser Sprachniveaus im staatlichen Lehrplan basieren auf Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen. Für jede Teilfertigkeit gibt es eine Beschreibung, die die Lernenden auf dem bestimmten Niveau erfüllen müssen.

Es gibt rezeptive und produktive Fertigkeiten. Zu den rezeptiven Fertigkeiten gehören Lesen und Hören, zu den produktiven Schreiben und Sprechen.

Die Sprachniveaus A1 und A2 werden als elementare Sprachverwendung bezeichnet. (vgl. Europarat 2001: 35) Auf dem Sprachniveau A2 sollten die Lernenden Folgendes beherrschen:

„Kann Sätze und häufig gebrauchte Ausdrücke verstehen, die mit Bereichen von ganz unmittelbarer Bedeutung zusammenhängen (z. B. Informationen zur Person und zur Familie, Einkaufen, Arbeit, nähere Umgebung). Kann sich in einfachen, routinemäßigen Situationen verständigen, in denen es um einen einfachen und direkten Austausch von Informationen über vertraute und geläufige Dinge geht. Kann mit einfachen Mitteln die eigene Herkunft und Ausbildung, die direkte Umgebung und Dinge im Zusammenhang mit unmittelbaren Bedürfnissen beschreiben.“ (Europarat, Globalskala 2001: 35).

Das Sprachniveau B1 wird als selbständige Sprachverwendung (vgl. Europarat 2001: 35) bezeichnet und auf diesem Niveau B1 sollen Lernende Folgendes können:

„Kann die Hauptpunkte verstehen, wenn klare Standardsprache verwendet wird und wenn es um vertraute Dinge aus Arbeit, Schule, Freizeit usw. geht. Kann die meisten Situationen bewältigen, denen man auf Reisen im Sprachgebiet begegnet. Kann sich einfach und zusammenhängend über vertraute Themen und persönliche Interessengebiete äußern. Kann über Erfahrungen und Ereignisse berichten, Träume, Hoffnungen und Ziele beschreiben und zu Plänen und Ansichten kurze Begründungen oder Erklärungen geben.“ (Europarat, Globalskala 2001: 35).

Im staatlichen Lehrplan für die gymnasiale Oberstufe, in Estland sind darunter die Klassen 10-12 gemeint, wird das Sprachniveau B1.1 detailliert nach den Teilfertigkeiten ausgeführt. Die Teilfertigkeit Hören wird folgend beschrieben:

„Auf dem Sprachniveau B1.1 kann der bzw. die Lernende den Gesprächspartner bzw. die Gesprächspartnerin während unmittelbarer Kommunikation verstehen, wenn es um Themen bezüglich des Alltagslebens handelt, kann Fernseh- und Radiosendungen und Filme verstehen, wenn das Thema vertraut und Interesse erzeugend ist und das Bild das Textverständnis unterstützt. Kann ein Gespräch mit natürlichem Sprechtempo verfolgen, wenn die Aussprache klar und deutlich ist.“ (Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 17).

Die Teilfertigkeit Lesen wird folgend beschrieben:

„Der oder die Lernende liest und versteht Sachtexte, (wie Briefe, Onlinepublikationen, Informationsbroschüre, Gebrauchsanweisungen) die ein paar Seiten lang sind. Kann die Grundideen und Handlungen erzählender Texte verfolgen. Kann nötige Informationen aus Nachschlagewerken und dem Internet finden und zweisprachige Wörterbücher benutzen.“ (Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 17).

In Bezug auf der Teilfertigkeit Sprechen:

„Kann der bzw. die Lernende mit einfachen und kohärenten Sätzen über ihre bzw. seine Erfahrungen und Pläne sprechen und ihre bzw. seine Meinung in Kürze begründen. Kann sich in eine Diskussion einklinken und die persönliche Meinung äußern, wenn es um vertraute Sachen geht. Kann Redemittel korrekt verwenden, es kommen aber Fehler im spontanen Gespräch vor. Die Aussprache ist klar und fließend, die Intonation kann das Gespräch stören.“ (Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 17).

Die Teilfertigkeit Schreiben wird folgend beschrieben:

„Der bzw. die Lernende kann kurze erzählende Texte über gelernte Themen schreiben, indem er oder sie seine bzw. ihre Gefühle, Gedanken und Meinungen äußert (zum Beispiel persönlicher Brief, E-Mail, Blogpost). Kann Verbrauchertexte verfassen (zum Beispiel Mitteilungen, Anzeigen). Kann an einem Online-Gespräch teilnehmen. Kann einige Konnektoren benutzen (wie Bindewörter, pronominale Wiederaufnahme).“ (Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 17).

Außerdem kann der oder die Lernende sich „grammatikalisch korrekt ausdrücken, wenn es um vertraute Themen handelt. Es kommen jedoch Fehler vor, die das Verständnis nicht beeinflussen, und der Einfluss der Muttersprache kann gesehen werden.“ (Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 17).

Im staatlichen Lehrplan gibt es sowohl durchgehende als auch für das Sprachniveau B1 festgelegte Themen. Die durchgehenden Themen sind: Lebenslanges Lernen und

Karriereplanung, Umwelt und Nachhaltigkeit, Bürgerinitiative und Unternehmerschaft, kulturelle Identität, Datenumgebung, Technologie und Innovation, Gesundheit und Sicherheit, Werte und Ethik. (Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 4, 5)

Auf dem Sprachniveau B1 werden folgende Themen behandelt: Estland und die Welt, Kultur und Kunstwerk, Umwelt und Technologie, Bildung und Arbeit, der Mensch und die Gesellschaft. (Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 12, 13)

Laut dem staatlichen Lehrplan sollen Lernende auf dem Sprachniveau B1 am Ende des Gymnasiums in der Lage sein:

- 1) „alles auf Bezug auf bekannte Themen und Interesse erweckende Themen zu verstehen;
 - 2) in (all)täglicher Kommunikation mit Muttersprachler zu kommunizieren;
 - 3) Erfahrungen, Ereignisse, Träume und Ziele zu beschreiben und die eigenen Standpunkte und Pläne zu erklären und begründen;
 - 4) Texte über bekannte Themen zu schreiben;
 - 5) auf Kulturnormen anderer Länder zu beachten;
 - 6) sich für die Kultur des Ziellandes zu interessieren, Literatur auf der Fremdsprache zu lesen, Filme zu sehen und Radiosendungen zu hören;
 - 7) Wörterbücher und andere Quellen zu benutzen, um die nötige Information zu finden;
 - 8) Ziele zu setzen und die Erreichung zu bewerten und falls nötig die Lernstrategien zu verändern;
 - 9) das erworbene Wissen mit Wissen aus anderen Fächern zu verknüpfen.“
- (Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 11).

Der staatliche Lehrplan besteht aus allgemeinen Kompetenzen, Kompetenzen im Fachgebiet und Fachkompetenzen. Zu den allgemeinen Kompetenzen gehören: kulturelle Kompetenz und Wertekompetenz, soziale Kompetenz und Bürgerkompetenz, Selbstbestimmungskompetenz, Lernkompetenz, kommunikative Kompetenz, mathematische Kompetenz, naturwissenschaftliche Kompetenz, technologische Kompetenz, Unternehmungskompetenz, digitale Kompetenz. Diese Kompetenzen

müssen in allen Fächern entwickelt werden, denn sie sind fächerübergreifend.

(Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 3, 4)

In meiner Masterarbeit werde ich für Didaktisierung die zwei folgenden Themen auswählen: Freizeit und Umwelt und Nachhaltigkeit. Für die Didaktisierung wurden diese Themen ausgewählt, um die Vielfältigkeit von Gamification zu zeigen und zu erweisen, dass unterschiedliche Themen gamifiziert werden können.

Diese Themen sind für das Sprachniveau B1.1 relevant, denn die Lernenden sollen auf dem Niveau B1.1 in der Lage sein über sich selbst, ihre Vorlieben und Hobbys zu sprechen und kurz zu begründen, warum sie etwas mögen. Auch das Thema Umwelt und Nachhaltigkeit kommt im staatlichen Lehrplan vor und die Lernenden sollen über Umwelt und Nachhaltigkeit sprechen können, Grafiken beschreiben und ihre Meinung zum Thema äußern und auch fähig sein, Vorschläge zu machen.

3. Gamifizierte Unterrichtseinheiten für den DaF-Unterricht

In diesem Kapitel werden Unterrichtseinheiten zu zwei Themen auf dem Niveau B1.1 präsentiert, die Methodik erklärt und die Unterrichtseinheiten analysiert. Um zu zeigen, dass Gamification vielfältig ist, werden sowohl Lese-, Sprech-, Hör- und Schreibübungen gamifiziert. Auch die Themenwahl ist vielfältig, um zu zeigen, dass Gamification bei unterschiedlichen Themen angewendet werden kann.

Ich habe mich entschieden, Unterrichtseinheiten für das Sprachniveau B1.1 in der gymnasialen Oberstufe, das heißt Klassen 10-12, zu erstellen, weil dann sehr viele Deutschlehrer und Deutschlehrerinnen davon profitieren. Trotzdem können auch Lehrende, die Deutsch auf anderen Sprachniveaus lehren, diese Unterrichtseinheiten durchlesen und passende Übungen und Aufgaben in den eigenen Unterricht integrieren. Die Unterrichtsreihen können direkt in den Unterricht übernommen werden, aber die Lehrpersonen können auch einzelne Spiele und spielerische Übungen bzw. Aufgaben auswählen, die sie in ihrem Unterricht austesten möchten. Im Rahmen der Masterarbeit wurden die Unterrichtseinheiten nicht empirisch untersucht, weil die Corona-Lage dieses Vorgehen gehindert hat.

Die Kenntnisse über die Spiele habe ich im Kurs „*Mängustamine ja improvisatsioon teise keele õppes*“ (Deutsch „Gamification und Improvisation im Zweitsprachunterricht“) von Mare Kitsnik erworben und auch die Unterrichtseinheiten sind in Zusammenarbeit mit der Betreuerin Mare Kitsnik überprüft worden.

3.1 Didaktisch-methodische Prinzipien der Unterrichtseinheit

In diesem Unterkapitel wird die Methodik der Unterrichtseinheiten erläutert.

Beim Erstellen der Unterrichtseinheiten für den DaF-Unterricht wurden die Prinzipien Handlungsorientierung, Aufgabenorientierung, Lernerorientierung beachtet. Auch das Modell von Robert Gagné und die Einbeziehung verschiedener Arbeitsformen wurde beim Planen des Unterrichts berücksichtigt.

Einer der wichtigsten Prinzipien der Fremdsprachenunterricht ist Handlungsorientierung. Unter dem Begriff Handlungsorientierung wird im DaF-Unterricht die Fähigkeit, mit der

deutschen Sprache handeln zu können, verstanden. Das Ziel ist, dass die Lernenden „mit Menschen verschiedener Kulturen sprachlich angemessen umgehen“ könnten (Funk 2014: 18). Um die Lernenden auf authentische Lebenssituationen vorzubereiten, müssen auch die behandelten Themen authentisch und bedeutungsvoll sein, also „auch außerhalb des Unterrichts vorkommen können“ (Funk 2014: 18). In meinen Unterrichtseinheiten gibt es viele kommunikative Spiele, wobei das Ziel mit Mitschüler- und schülerinnen zu kommunizieren und die eigenen Gedanken und Meinungen zu äußern ist. Es werden auch kulturelle Unterschiede thematisiert und den Lernenden beigebracht, wie sie mit den Unterschieden umgehen sollten.

Das zweite Prinzip ist Aufgabenorientierung. Das bedeutet, dass Aufgaben einen Bezug zur Lebenswelt der Lernenden haben und sie auf sprachliches Handeln vorbereiten sollten. Daneben spielen auch die Atmosphäre und der Erfolg, der durch die Aufgaben geschaffen wird, eine Rolle – alle müssen sich im Klassenraum wohlfühlen und durch die Aufgaben Erfolg erleben. (Funk 2014: 18) Die Aufgaben in meinen Unterrichtseinheiten haben einen Bezug auf die Lebenswelt der Lernenden, denn die behandelten Themen sind authentisch und aktuell. Die Aufgaben bereiten die Lernenden auf sprachliches Handeln vor, indem die Lernenden ihre eigenen Meinungen über die Themen äußern müssen können. Durch die Spiele wird auch eine angenehme Atmosphäre geschaffen, in der es gemütlich ist, zu lernen und die neuen Kenntnisse auszutesten.

Mit den oben genannten Prinzipien steht auch Lernerorientierung im engen Zusammenhang. In einem lernerorientierten Unterricht werden die Individualität, Interessen und Sprachbedürfnisse beachtet. Dadurch wird die Motivation der Lernenden gesteigert. (Ritter 2010: 1124) In den von der Autorin erstellten Unterrichtseinheiten werden die individuellen Interessen der Lernenden berücksichtigt: beim Lösen von Aufgaben können Lernende selbst den Lösungsweg wählen und sehr oft über sich selbst reden.

Robert Gagné, ein amerikanischer Psychologe und Pädagoge, hat ein Modell mit Unterrichtsereignissen entwickelt. Sein Modell besteht aus neun Unterrichtsereignissen, die während einer Unterrichtseinheit vorhanden sein sollten. Dazu gehören Aufmerksamkeit wecken, die Lernenden über die Lernziele informieren, Vorwissen aktivieren, neues Thema und Material lernen, die Lernenden bei dem Lernprozess

leiten, das Gelernte kontrollieren, Rückmeldung geben, Leistung beurteilen, das Gelernte generalisieren. (Krull 2018: 290) In meinen Unterrichtseinheiten wurde Gagnés Modell berücksichtigt, zum Beispiel fängt jeder Unterricht damit an, dass die Lehrperson die Lernenden über die Lernziele informiert.

In den Unterrichtseinheiten werden verschiedene Arbeitsformen eingesetzt. Zu den Arbeitsformen gehören Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit und Arbeit im Plenum.

Die Spieltypologie, auf die ich meine Spieltypologie basiert habe, ist die von Hadfield (1999, zit. n. Ketterlinus 2017). Die Typologie kann im ersten Kapitel „Gamification im Fremdsprachenunterricht“ gefunden werden.

3.2 Gamification in der Unterrichtseinheit zum Thema „Freizeit“

In diesem Unterkapitel wird die Unterrichtseinheit zum Thema „Freizeit“ vorgestellt und die Theorie erklärt. Die Spiele und gamifizierte Übungen und Aufgaben werden nicht chronologisch, sondern nach der Typologie analysiert. Am Ende des Unterkapitels folgt eine kurze Zusammenfassung.

Die Lernziele bzw. Outcomes werden in der Form von handlungsbasierten Lernzielen formuliert. Es gibt Lernziele der Teilfertigkeiten Sprechen, Hören, Lesen, Schreiben betreffend. Neben kognitiven Lernzielen gibt es auch affektive Lernziele.

Während dieser Unterrichtsreihe lernen die Schüler und Schülerinnen Wortschatz zum Thema Hobbys, Freizeitbeschäftigungen und Musik, über ihre Hobbys, Freizeitbeschäftigungen und Musik zu sprechen, Fragen zu diesen Themen zu stellen, ihre Meinung zu diesen Themen zu äußern und begründen und das grammatische Thema Superlativ. Sie werden auch das Leben der deutschen Jugendlichen und einige deutschsprachige Musiker kennenlernen, also wird das Thema Kultur behandelt. Auch im staatlichen Lehrplan wird auf die kulturelle Kompetenz Wert gelegt. Damit sind die affektiven Lernziele eng verbunden, die Lernenden sollten am Ende der Unterrichtseinheit deutsche Musik wertschätzen. Durch diese Lernziele werden die Lernenden Sprachkenntnisse auf dem Niveau B1.1 erwerben.

Die Lernziele sind auf unterschiedlichen Stufen der Bloomschen Taxonomie, zum Beispiel: Der/die Lernende nennt Hobbys und Der/die Lernende begründet seine/ihre Meinung zum Thema Ausgehen unter 18.

Bewegungsspiele

Bewegungsspiele können im Fremdspracheunterricht erfolgreich eingesetzt werden. Sie sind unter anderem für den Einstieg in den Unterricht sehr gut geeignet, denn sie aktivieren die Lernenden. Während des Themas Freizeit werden fünf Bewegungsspiele verwendet und sie dienen als Einstieg und Aufwärmübung für den Unterricht. Auf der Homepage von *Liikuma Kutsuv Kool* werden Lehrende dazu aufgefordert, Aktivitäten mit Bewegungen im Unterricht einzuplanen. Es werden auch Studien auf der Homepage präsentiert und wissenschaftlich die Vorteile von Bewegung vorgestellt. Zu den Vorteilen gehören bessere Ausdauer, weniger Stress und bessere Beziehungen. Nicht nur die Dauer und Intensivität spielen eine Rolle, sondern auch die Frequenz: lange Zeit zu sitzen ist für die Lernenden schädlich und deshalb sollten sie immer die Möglichkeit haben, sich während des Unterrichts zu bewegen. (Tremblay et al, 2011, zit. n. Liikuma Kutsuv Kool o. J.)

Mit diesen Bewegungsspielen werden Wortschatz und die Teilfertigkeiten Sprechen und Hören trainiert. Die Lernenden sollen aufmerksam zuhören, um die Übungen zu bewältigen. Ein weiterer Vorteil bei diesen Spielen ist, dass alle Lernenden in die Aktivität engagiert sind und mitmachen können. Es ist wichtig, alle Lernenden engagiert zu halten, denn nur dann ist der Unterricht erfolgreich.

Das erste Bewegungsspiel ist ein „**Namenspiel**“ (Anhang 1, Unterricht 1). Die Lernenden müssen Aktivitäten, die sie gern machen, aufschreiben. Die Aktivitäten müssen mit den Buchstaben anfangen, die in ihrem Namen vorhanden sind, zum Beispiel Kim – kochen, illustrieren, musizieren. Danach gehen sie im Klassenraum herum, lesen ihre Beschreibung einem Partner bzw. einer Partnerin vor, hören ihm oder ihr zu und die Aktivität wird mit einem neuen Partner bzw. einer neuen Partnerin wiederholt. Das Ziel dieses Spiels ist, das Thema Hobbys und Freizeitbeschäftigungen einzuleiten und das Vorwissen der Lernenden zu aktivieren.

Das zweite Bewegungsspiel ist „**Bingo**“ (Anhang 1, Unterricht 2). Die Lehrperson verteilt Bingocards mit 9 Feldern. Das Ziel ist, zu jedem Feld eine Person zu finden, die zu der Aussage zustimmt, d. h. insgesamt 9 Namen. Die Lernenden sollten ihre

Meinungen auch erläutern und begründen. Das Ziel ist, die Meinung zum Thema Ausgehen in Estland und Deutschland zu äußern und den neuen Wortschatz anzuwenden und zu üben.

Das dritte Bewegungsspiel heißt „**Plätze tauschen**“ (siehe Anhang 1, Unterricht 5), das von Judit Szklenár (o. J.: 17) inspiriert worden ist. Alle Schüler und Schülerinnen sitzen in einem Stuhlkreis außer einem Schüler oder einer Schülerin, der oder die in der Mitte des Stuhlkreises steht. Dieser Schüler oder diese Schülerin nennt ein Lied, eine Band, einen Sänger oder eine Sängerin, den oder die er bzw. sie mag. Dieser Schüler bzw. diese Schülerin und die anderen Lernenden, die auch dieses Lied oder diese Band mögen, müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Dann wird die Aktivität wiederholt. Das Ziel ist die Lernenden zu aktivieren und das Thema Musik einzuleiten.

In dem vierten Bewegungsspiel „**Lieder beschreiben**“ (Anhang 1, Unterricht 5) gehen die Lernenden in der Klasse herum und lesen die Songtitel vor, die sie zu Hause aufgeschrieben haben und der Partner bzw. die Partnerin muss raten, zu welchem Adjektiv es passt. Das Ziel ist die Adjektive zu wiederholen und dieses Spiel dient zum Einstieg in den Unterricht.

In dem fünften Spiel „**Guten Morgen**“ (Anhang 1, Unterricht 7) müssen die Lernenden im Klassenraum herumgehen und verschiedenen Mitschülern und Mitschülerinnen „Guten Morgen“ auf unterschiedlichen Weisen sagen, zum Beispiel fröhlich, traurig, leise, laut. Das Ziel ist die Lernenden zu aktivieren und auf die Präsentation vorzubereiten.

Memory-Spiele

Um Wortschatz zu lernen, zu wiederholen und zu trainieren, sind Memory-Spiele passend. Während dieses Themas gibt es insgesamt ein Memory-Spiel. Memory-Spiele können beim Trainieren und Wiederholen von Wortschatz helfen. Sie können aber auch mit anderen Teilfertigkeiten verbunden werden, zum Beispiel Hören. In dem Spiel „Ungewöhnliche Gegenstände“ müssen die Lernenden aufmerksam zuhören, um die Übung zu bewältigen.

Das Memory-Spiel ist eine Kettenübung „**Ungewöhnliche Gegenstände**“ (Anhang 1, Unterricht 1). Die Lernenden denken an einen ungewöhnlichen Gegenstand, den man sammeln kann. Die Aufgabe ist, alle vorigen Gegenstände, die genannt wurden, zu

wiederholen und den eigenen Gegenstand zu nennen. Die Gegenstände dürfen nicht wiederholt werden. Wenn es sich um eine schwächere Lernergruppe handelt, können die Lernenden auch Bilder von den Gegenständen malen und zeigen, damit es leichter ist, die Gegenstände sich zu merken und zu nennen. Damit wird Wortschatz auch multisensorisch vermittelt, denn die Schüler und Schülerinnen können die Gegenstände sehen. Bei fortgeschrittenen Lernenden kann die Aufgabe auch schwieriger gemacht werden, indem die Lernenden ein Adjektiv vor dem Nomen hinzufügen sollen. Diese Übung dient als Vorentlastung für die Leseübung.

Pantomime

Pantomime kann in unterschiedlichen Weisen im Unterricht hinzugefügt werden. Wortschatzarbeit kann dadurch gamifiziert werden. Auch Aufgaben, die andere Teilfertigkeiten trainieren, zum Beispiel Hören, kann man durch Pantomime gamifizieren. Während dieses Themas gibt es insgesamt drei Pantomimespiele, ein Pantomimespiel wird zwei Mal verwendet. Pantomime bereitet den Lernenden viel Spaß und Pantomimespiele können kreativ gelöst werden. Durch Pantomimespiele sollte in Lernenden auch intrinsische Motivation entstehen, denn alle Voraussetzungen dafür sind erfüllt. Die Lernenden sind in ihren Handlungen autonom, denn sie können selbst wählen, wie sie etwas zeigen oder verbildlichen. Durch diese Spiele kann auch das Gefühl von Kompetenz entstehen, denn Lernende bekommen immer Feedback von ihren Mitschülern und Schülerinnen, ob sie die richtige Lösung hatten. Da Pantomime in Paaren oder Gruppen durchgeführt wird, fördert sie auch das Gefühl von sozialer Eingebundenheit. Durch Pantomimespiele wird auch gesichert, dass die Lernenden sich im Unterricht bewegen können und das wirkt positiv auf das Lernen. (Tremblay et al, 2011, zit. n. Liikuma Kutsuv Kool o. J.)

Das Ziel des ersten Pantomimespiels „**Hobbys und Freizeitbeschäftigungen**“ (Anhang 1, Unterricht 1) ist, Hobbys und Freizeitbeschäftigungen durch Pantomime zu zeigen. Das Ziel ist, den Wortschatz zu lernen und zu wiederholen.

Das zweite Pantomimespiel „**Populärste Aktivitäten in Deutschland**“ (Anhang 1, Unterricht 2) wird folgend gespielt: die Lernenden sollen die populärsten Aktivitäten in Deutschland einander zeigen. Dadurch werden die Lernenden aktiviert, Wortschatz wiederholt und geübt und die Hausaufgabe kontrolliert.

Zu Pantomimespielen gehört auch das Spiel „**Lebendes Bild**“ (Anhang 1, Unterricht 6, 7), das von Carrie Lobman (2007: 74) inspiriert wurde. Das bedeutet, dass Lernende in Gruppen ein Bild formen sollen. Beim ersten Mal (Anhang 1, Unterricht 6), wenn das Spiel gespielt wird, werden die Gruppen zufällig gebildet: die Schüler und Schülerinnen bewegen sich im Klassenraum und spazieren, wenn die Lehrperson Stopp sagt, müssen sie mit den Mitschülern und Mitschülerinnen, die am nächsten zu ihnen sind, eine dreier Gruppe bilden und sofort ein Bild formen und erklären, wen oder was sie auf dem Bild darstellen. Das Thema oder Ziel des Bildes wird von der Lehrperson vorgegeben. Die Lernenden sollen ein Bild formen, um Aktivitäten an einem bestimmten Ort zu verbildlichen, wie im Park, in der Disko. Das zweite Mal (Anhang 1, Unterricht 7) sollen Lernende ihre Präsentation verbildlichen, wenn Mitschüler und Mitschülerinnen während der Präsentation Stopp oder Bild sagen. Das Ziel dieser Übungen ist, Wortschatz und Präpositionen zu wiederholen.

Ratespiele

Mithilfe von Ratespielen können unterschiedliche Teilfertigkeiten trainiert werden, wie Sprechen, Hören. Während dieses Themas gibt es insgesamt fünf Ratespiele.

Ratespiele erlauben den Lernenden viel miteinander zu sprechen. Das kann gleichzeitig geschehen, also können alle mitmachen und ihre Sprachkenntnisse verbessern und trainieren. Ratespiele bereiten auch Spaß: das ist für die Lernenden vorteilhaft. (Francis 2017: 24) Bei Ratespielen sollte in Lernenden intrinsische Motivation entstehen, denn alle Aspekte von Selbstbestimmungstheorie sind erfüllt – Autonomie, Kompetenz und soziale Eingebundenheit. Zum Beispiel bei dem Spiel „Worüber reden die Sachen?“ können die Lernenden selbst die Gegenstände auswählen, die sie anderen präsentieren und zeigen möchten. Während des Spiels können sie ihre Kompetenz sehen, zum Beispiel ob sie korrekt geraten haben. Da die Aufgabe in Gruppen gelöst wird, unterstützt die Aufgabe auch soziale Eingebundenheit. In dieser Aufgabe wird auch Wortschatz wiederholt und erweitert. Diese Aufgabe ermöglicht das multisensorisch zu machen: die Gegenstände sind wirklich im Klassenraum vorhanden. Multisensorisches Lernen ist gut, denn es entstehen mehr Verbindungen zu den gelernten Wörtern. (vgl. Brinitzer 2013: 61) Ratespiele bieten den Lernenden die Möglichkeit an, im Unterricht sprachlich zu handeln, was im Fremdsprachenunterricht von großer Bedeutung ist. (Funk 2014: 18)

Das erste Ratespiel heißt „**Fragwürdige Aussagen**“ (Anhang 1, Unterricht 2). Die Lernenden müssen raten, ob die Aussagen richtig oder falsch sind. Das Ziel ist, den Lesetext zu vorentlasten.

In dem zweiten Spiel „**Worüber reden die Sachen?**“ (Anhang 1, Unterricht 3) ist das Ziel zu raten, welche Hobbys oder Freizeitbeschäftigungen die mitgebrachten Gegenstände repräsentieren. Dieses Spiel ist von Leelo Kingisepp und Piret Kärtner (2015: 60) übernommen worden. Die Lernenden können auch raten, wie lange, wo und warum die Mitschüler und Mitschülerinnen sich mit dem Hobby beschäftigen.

Das dritte Spiel „**2 Wahrheiten, 1 Lüge**“ (Anhang 1, Unterricht 3) ist ein Ratespiel, in dem die Lernenden raten müssen, welche von den Aussagen falsch ist. Dieses Spiel ist von der Homepage Smartercamping (o. J.) übernommen worden. Dieses Spiel ist sozial. Die Lernenden erfahren mehr über andere Schüler und Schülerinnen. Außerdem kann dieses Spiel bei unterschiedlichen Themen eingesetzt werden. Es ist auch möglich ein Element von Bewegung hinzuzufügen, indem die Lernenden im Klassenraum herumgehen müssen und die Aussagen unterschiedlichen Mitschüler und Mitschülerinnen vorlesen. Bei diesem Spiel haben die Lernenden Spaß, denn sie können sehen, wie gut sie die anderen Schüler und Schülerinnen kennen. Sie wollen wissen, ob sie korrekt geraten haben und welche Aussage wirklich falsch ist.

In dem vierten Ratespiel „**Wörter raten**“ (Anhang 1, Unterricht 4) müssen die Lernenden vor dem Lesen raten, was über die bestimmten Wörter gesagt wird (Anhang 1, Unterricht 4). Das Ziel ist die Lesetexte zu vorentlasten.

Das fünfte Ratespiel „**Wer bin ich?**“ (Anhang 1, Unterricht 4) ist ein bekanntes Ratespiel, das von der Internetseite Kinderspiele-Welt (o. J.) inspiriert wurde. Die Lernenden bekommen alle einen Namen, den sie raten müssen. In diesem Unterricht können die Lernenden selbst die Namen auf einen Zettel schreiben und die Lehrperson kann sie verteilen, sodass alle einen neuen Namen bekommen, den sie nicht selbst geschrieben haben. Das Ziel bei diesem Spiel ist, Fragen zu üben, über Musiker zu sprechen und die neuen Adjektive können geübt werden.

Geschichtenerzählen

Um neue Wörter zu lernen und zu wiederholen, können unterschiedliche Methoden benutzt werden. Die Wörter sollten nicht nur allein, aber auch in unterschiedlichen

Kontexten wiederholt werden. Eine gute Methode dafür ist „**Geschichtenerzählen**“ (Anhang 1, Unterricht 3). Während dieses Themas wird diese Methode ein Mal benutzt.

Bei diesem Spiel kann das Gefühl von Flow entstehen, denn die Lernenden sind fokussiert: sie müssen sich konzentrieren, um eine zusammenhängende Geschichte zu erzählen. Gleichzeitig ist diese Aufgabe aber nicht zu schwer, denn Lernende können auch einfache Sätze mit den neuen Wörtern bilden. (vgl. Csikszentmichaly 1990, n. Dickson, Dolnicar 2004: 9) Dieses Spiel fördert auch intrinsische Motivation, denn die Lernenden sind in ihren Handlungen autonom, sie sind kompetent und es gibt den Aspekt von sozialer Eingebundenheit. (vgl. Deci, Ryan 2002, n. Krull 2018: 434) Geschichtenerzählen kann den Lernenden auch oft Spaß bereiten, denn die Kombinationen sind unerwartet und oft lustig. Jedoch darf Humor kein Selbstzweck bei den Spielen werden und ist eher nur ein positives Nebenprodukt. (Francis 2017: 24) Durch Humor erleben die Schüler und Schülerinnen auch Emotionen und dadurch ist der Lernprozess effektiver. (Dewaele 2015: 13)

Den Lernenden werden eine Hauptfigur, die alle kennen, und eine Tätigkeit oder Ziel gegeben. Die Lernenden können das Ziel und den Charakter auch selbst zufällig auswählen. Sie müssen mit der Hauptfigur und dem Ziel eine Geschichte erzählen. Die Geschichte wird in einer Gruppe erzählt und jeder Schüler bzw. jede Schülerin kann nur einen Satz auf einmal sagen, bis alle einen Satz gesagt haben und der erste Schüler bzw. die erste Schülerin wieder dran ist. Dann wird die Aktivität wiederholt, bis die Geschichte zu Ende gekommen ist und es keine Wörter mehr gibt. Gleichzeitig müssen sie aber die Wörter, die ihnen gegeben sind, immer in ihren Sätzen benutzen – pro Satz ein zufälliges Wort, das sie selbst nehmen. Die Wörter werden auf Zettel geschrieben oder gedruckt und auf den Tisch gelegt, sodass die Lernenden die Wörter erst dann sehen, wenn sie einen Zettel nehmen und ihn umdrehen. Das Ziel dieses Spiels ist, den neuen Wortschatz einzuüben, und je mehr Verbindungen mit den Wörtern die Lernenden haben, desto effektiver ist es. Ein Beispiel wäre: Die Hauptfigur kann Rotkäppchen sein und das Ziel, dass sie Mathematik studieren gehen möchte. Dann nimmt der erste Schüler oder die erste Schülerin einen zufälligen Zettel zum Beispiel mit dem Wort Apfel und muss mit dem Wort einen Satz bilden, z.B. Rotkäppchen hatte einen Apfel gegessen, als sie dachte, dass sie Mathematik studieren möchte.

Assoziationskette

Die dritte Stunde fängt mit der Aufwärmübung „**Assoziationskette**“ an (Anhang 1, Unterricht 3), die von Mare Kitsnik (2019b: 7) inspiriert worden ist. Während dieses Themas gibt es insgesamt eine Assoziationskette.

Diese Übung enthält mehrere spielerische Elemente, z.B. Zeit – die Lernenden müssen schnell reagieren, die Wörter sind unerwartet und die Lernenden wollen sich testen, ob sie immer reagieren können und es ist eine Herausforderung für sie. Außerdem gibt es in dieser Übung den Aspekt von sozialer Eingebundenheit, der laut der Selbstbestimmungstheorie von Ryan and Deci (2002) wichtig für das Entstehen intrinsischer Motivation ist. Während dieser Übung kann auch vorkommen, dass Lernende ein Wort nennen möchten, das sie nicht kennen oder vergessen haben. Diese Übung motiviert aber die Lernenden das Wort nach der Übung oder nach dem Unterricht nachzuschlagen: die Lehrperson kann den Lernenden dazu auch ermutigen, nach der Übung Wörter, die sie gern benutzt hätten, nachzuschlagen. Das unterstützt die Lernkompetenz im staatlichen Lehrplan (Gümnaasiumi riiklik õppekava 2011: § 4).

Das Wort, das den Lernenden in diesem Spiel gegeben wird, ist Freizeit. Dieses Wort kann auch durch andere Wörter ersetzt werden. Die Lernenden nennen dann abwechselnd ein weiteres Wort, die sie mit dem vorigen vom Partner gesagten Wort verbinden, zum Beispiel Freizeit-Sport-Schwimmen-See-Fisch usw. Diese Übung aktiviert die Lernenden und hilft bei dem Einstieg in den Unterricht. Ein großer Vorteil dieser Übung ist, dass sie leicht mit unterschiedlichen Themen verbunden werden kann.

Improvisationsspiele

In dieser Unterrichtseinheit wird Improvisation fünf Mal verwendet.

Bei Improvisation können Teilfertigkeiten Sprechen, Hören und auch Wortschatz und kulturelle Kompetenz trainiert werden. Die Lernenden werden in eine Situation gestellt, in der sie sprachlich handeln müssen. (Funk 2014: 18) Die Situationen sind authentisch und lebensnah. Die Teilfertigkeit Sprechen spielt bei Improvisationsspielen eine große Rolle, aber auch Hören: die Partner müssen einander zuhören und entsprechend handeln. Bei Improvisation wird die kulturelle Kompetenz trainiert, denn die Lernenden müssen darauf reagieren, was der Partner bzw. die Partnerin gesagt hat und dafür können beispielsweise Modalpartikeln benutzt werden. Improvisationsübungen sind

auch lustig und humorvoll und die Lernenden sind in einer unerwarteten Situation: sie wissen nicht, was der Partner als Nächstes sagt und wie er oder sie reagiert. (Francis 2017: 24) Sie wollen ihre Kenntnisse austesten, ob sie die Situation und das Spiel bewältigen können, also es besteht ein Gefühl von Herausforderung, was sehr wichtig ist. Dann kann das Gefühl von Flow entstehen, wenn die Lernenden sich kompetent fühlen: sie sind in dem Spiel so engagiert, dass sie vergessen, dass es sich um eine Lernsituation handelt. (Csikszentmichaly 1990, n. Dickson, Dolnicar 2004: 9) Bei diesem Spiel können verschiedene Emotionen entstehen, die den Lernprozess effektiver machen. (Dewaele 2015: 13)

Das Ziel des ersten Improvisationsspiels „**Wörter definieren**“ (Anhang 1, Unterricht 1), das von Mare Kitsnik (2019b: 26) übernommen worden ist, ist die Wörter Hobby und Freizeitbeschäftigung zu definieren. Dabei können die Lernenden nur ein Wort auf einmal sagen und müssen die Definition zusammen so bilden, dass es Sinn ergibt. Das Spiel dient dazu, die Lernenden auf die Unterschiede zwischen den Wörtern Hobby und Freizeitbeschäftigung aufmerksam zu machen und den Unterschied zu diskutieren.

Das zweite Improvisationsspiel „**Fragen stellen**“ (Anhang 1, Unterricht 1) wird folgend gespielt: die Lernenden ziehen zufällig Zettel, die die Lehrperson vorbereitet hat und auf denen unterschiedliche Fragewörter stehen. Sie müssen mit dem Fragewort eine Frage bilden, um Information aus dem anderen Text herauszufinden, also von dem Text, den der Partner bzw. die Partnerin gelesen hat. Die Fragen werden abwechselnd formuliert. Falls die Antwort nicht im Text steht, können die Lernenden selbst eine passende Antwort ausdenken. Das Ziel dieses Spiels ist, über die Texte zu sprechen und Wortschatz zu üben. Das Spiel wurde von Mare Kitsnik (2019b: 44) übernommen.

Das dritte Improvisationsspiel ist ein „**Impro-Dialog**“ (Anhang 1, Unterricht 2). Die Lernenden müssen einen Dialog zwischen einem estnischen und einem deutschen Schüler bzw. einer deutschen Schülerin bilden. Der deutsche Schüler ist ein Gast Schüler in Estland und möchte mit dem estnischen Gastgeber bzw. mit der Gastgeberin ausgehen. Sie werden auch Wörter vorgegeben, die sie in ihrem Dialog benutzen müssen. Bei diesem Spiel sehen sie aber alle Wörter und können das Wort, das sie in ihrem Satz benutzen möchten, selbst auswählen. Das Ziel ist, über den gelesenen Text zu sprechen, Wortschatz zu üben und bewusst über die kulturellen Unterschiede zu sprechen.

Das Ziel des vierten Improspiels „**Superlativ**“ (Anhang 1, Unterricht 5) ist, den Superlativ zu automatisieren. Die Lernenden bilden Gruppen und werden zwei Haufen mit Wörtern gegeben. Sie müssen von beiden Haufen ein Wort ziehen, also ein Adjektiv und ein Nomen, und den Superlativ von dem Adjektiv bilden und die entstandene Kombination von dem Adjektiv und dem Nomen mit einem Beispiel verbildlichen, zum Beispiel der oder die Lernende zieht die Wörter „schnell“ und „Sänger“ und kann zum Beispiel den Satz „Der schnellste Sänger ist Eminem“ sagen.

Das fünfte Improvisationsspiel heißt „**Ja...und**“ (Anhang 1, Unterricht 6), das von Carrie Lobman (2007: 69) inspiriert wurde. Es werden zwei freiwillige Lernende ausgewählt, die einen Dialog vor der Klasse bilden. Das Thema des Dialogs ist, dass sie zusammen etwas machen wollen, also können hier Wörter aus dem Themenbereich Hobbys und Freizeitbeschäftigung benutzt werden. Der oder die erste Lernende nennt eine Tätigkeit und die zweite sagt darauf „Ja“ und fügt noch eine weitere Aktivität hinzu, zum Beispiel „Ja, gehen wir schwimmen und dann Kuchen essen.“ Danach ist wieder die erste Person dran und sagt zum Beispiel „Ja, gehen wir Kuchen essen und dann einkaufen.“ Das Ziel des Spiels ist, das Vorwissen der Lernenden zu aktivieren, damit sie darauf vorbereitet wurden, ihr Plakat o. ä. zu erstellen.

Bei einem Thema, das die Lernenden intrinsisch motiviert, sollen nicht zu viele extrinsische Motivatoren benutzt werden, denn es kann passieren, dass dadurch die intrinsische Motivation verringert wird (vgl. Brophy 2010: 184, 185). Da alle Lernenden eine enge Beziehung zum Thema Freizeit und auch Hobbys und Musik haben, kann hier auf überflüssige extrinsische Motivatoren verzichtet werden. Bei Übungen, bei denen es um Automatisierung von Wörtern oder bestimmter Formen geht, können sie doch eingesetzt werden.

3.3 Gamification in der Unterrichtseinheit zum Thema „Umwelt und Nachhaltigkeit“

In diesem Unterkapitel wird die Unterrichtseinheit zum Thema „Umwelt und Nachhaltigkeit“ vorgestellt und die Theorie erklärt. Die Spiele und gamifizierten Übungen und Aufgaben werden nicht chronologisch, sondern nach der Typologie analysiert. Am Ende des Unterkapitels folgt eine kurze Zusammenfassung.

Die Lernziele bzw. Outcomes werden in der Form von handlungsbasierten Lernzielen formuliert. Alle Teilfertigkeiten Sprechen, Hören, Lesen und Schreiben werden trainiert. Es gibt sowohl kognitive als auch affektive Lernziele.

Während dieser Unterrichtsreihe lernen die Schüler und Schülerinnen Wortschatz zum Thema Umwelt und Nachhaltigkeit, über ihr Verhalten und Gewohnheiten zu sprechen und Meinung zum Thema nachhaltiges Leben zu äußern. Das grammatische Thema Finalsätze wird gelernt. Kulturelle Aspekte wie Mülltrennung und die Wichtigkeit des Themas in Deutschland wird behandelt. Durch diese Lernziele werden die Lernenden Sprachkenntnisse auf dem Niveau B1.1 erwerben.

Die Lernziele sind auf unterschiedlichen Stufen der Bloomschen Taxonomie, zum Beispiel: Der/die Lernende nennt Umweltzeichen; Der/die Lernende begründet, warum man Müll trennen und recyceln sollte.

Bewegungsspiele

Während dieses Themas werden drei Bewegungsspiele gespielt. Die Analyse von Bewegungsspielen nach der Theorie kann im Unterkapitel 3.2 „Gamification in der Unterrichtseinheit zum Thema 'Freizeit'“ gefunden werden.

Das erste Bewegungsspiel heißt „**Ich bin ein Baum**“ (Anhang 2, Unterricht 1), das von Carrie Lobman (2007: 158) übernommen worden ist. Die Lehrperson fängt mit dem Spiel an und sagt, dass sie ein Baum in der Natur bzw. auf dem Bild ist. Danach sollen alle Lernenden nacheinander zu dem Bild hinzukommen und sagen, wen oder was sie darstellen, zum Beispiel „Ich bin ein Stein neben dem Baum.“. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle Lernenden zu dem Bild hinzugekommen sind. Das Ziel ist das Vorwissen und Wortschatz zu aktivieren und Präpositionen zu wiederholen.

Das zweite Bewegungsspiel ist „**Zug**“ (Anhang 2, Unterricht 4). Die Lehrperson macht Aussagen über die Grafik und die Lernenden müssen schnell entscheiden, ob sie zustimmen oder nicht und dann sollen sie entsprechend den Platz wählen, das heißt in die entsprechende Seite des Klassenraums stehen. Wenn sie nicht schnell genug sind, werden sie vom Zug umfahren. Die Lehrperson spielt den Zug. Das Ziel ist die Meinung über die Grafik zu äußern und zu begründen.

Das dritte Bewegungsspiel heißt „**Globus**“ (Anhang 2, Unterricht 6). In der Mitte des Klassenraums wird ein Globus gestellt und die Lernenden müssen um den Globus

stehen, sodass die Weite vom Globus ihr Verhältnis zum umweltfreundlichen Lebensstil widerspiegelt – je näher sie zum Globus stehen, desto umweltfreundlicher sind sie ihrer Meinung nach. Alle können ihre Entscheidung auch kurz begründen. Das Ziel ist die Ergebnisse zu diskutieren und Meinungen zu äußern.

Improvisationsspiele

Während dieses Themas werden sieben Improvisationsspiele gespielt. Die Analyse von Improvisationsspielen nach der Theorie kann im Unterkapitel 3.2 „Gamification in der Unterrichtseinheit zum Thema ‚Freizeit‘“ gefunden werden. Die Unterschiede in den Improvisationsspielen in den zwei Unterrichtseinheiten bestehen darin, dass bei dem Thema „Umwelt und Nachhaltigkeit“ das Alphabet als Grundlage für den Dialog dient. Bei dem Alphabet-Dialog fallen den Lernenden nicht immer Wörter ein, die mit dem Buchstaben anfangen, der momentan benutzt werden soll. Deshalb ist es gut, zum Beispiel Modalpartikel mit den Schülern und Schülerinnen zu lernen bzw. zu wiederholen.

Das erste Improvisationsspiel ist „**Informationsstand**“ (Anhang 2, Unterricht 1, 6), das von Carrie Lobman (2007: 93) übernommen worden ist. Ein Schüler oder eine Schülerin ist der Rezeptionist bzw. die Rezeptionistin. Die anderen bilden eine Reihe und stellen dem Rezeptionisten bzw. der Rezeptionistin Fragen zu dem Thema Umwelt. Dieser Schüler bzw. diese Schülerin muss die Fragen schnell beantworten. Es geht nicht um korrekte Antworten, sondern darum, dass Wortschatz und Vorwissen aktiviert wird.

Das zweite Improvisationsspiel heißt „**Was kann man aus einer alten Flasche machen?**“ (Anhang 2, Unterricht 2), das von Leelo Kingisepp und Piret Kärtner (2015: 65) inspiriert worden ist. Dieses Spiel wird als Aufwärmübung in den Unterricht verwendet. Die Lernenden haben eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um möglichst viele Ideen aufzuschreiben, was man aus einer alten Flasche machen kann. Danach werden die Ideen vorgelesen. Das Ziel ist die Lernenden und den Wortschatz zu aktivieren.

Das dritte Improvisationsspiel ist „**Alphabet-Dialog**“ (Anhang 2, Unterricht 2), der von William Hall (2021) inspiriert wurde. Die Lernenden müssen zu zweit einen Dialog bilden, wobei jeder Satz mit einem Buchstaben aus dem Alphabet beginnen muss: der erste Satz mit A, der zweite mit B usw. Sie werden auch ein Thema bzw. ein konkretes Ziel bekommen, das am Ende des Dialogs erfüllt sein muss, nämlich wie kann ihre

Schule umweltfreundlicher gemacht werden. Die Rollen können die Lernenden selbst wählen, aber sie können auch von der Lehrperson gegeben werden, zum Beispiel Schüler bzw. Schülerin und Direktor bzw. Direktorin. Am Ende kann die Lehrperson fragen, welche Resultate die Lernenden bekommen haben. Das Ziel ist den Wortschatz und das Sprechen zu üben.

Das vierte Improvisationsspiel ist „**Alphabet-Liste**“ (Anhang 2, Unterricht 3), die von Judit Szklenár (o. J.: 35) inspiriert worden ist. Die Lernenden müssen nacheinander Müll nennen, der mit einem Buchstaben aus dem Alphabet beginnt: das erste Wort mit A, das zweite mit B usw. Die Lernenden können ein Adjektiv hinzufügen, wenn ihnen kein Wort mit dem bestimmten Buchstaben einfällt, zum Beispiel A – „altes Papier“. Das Ziel ist die Lernenden zu aktivieren und Wortschatz zu wiederholen und zu üben.

Das fünfte Improvisationsspiel ist „**Impro-Dialog**“ (Anhang 2, Unterricht 4). In diesem Dialog muss das Gespräch zwischen einem Menschen und dem Müll, zum Beispiel einem alten Computer, sein. Die Lernenden müssen aber in jedem Satz ein Wort benutzen, das sie zufällig ziehen. Die Lernenden können auch selbst wählen, was sie genau sein möchten, wenn der alte Computer ihnen nicht gefällt. Das Ziel dieses Spiels ist, die Teilfertigkeit Sprechen und den Wortschatz zu üben. Auch die Teilfertigkeit Hören ist wichtig, denn die Partner müssen einander zuhören, damit sie den Dialog erfolgreich führen können.

Das sechste Improvisationsspiel ist „**Optimist(in) und Pessimist(in)**“ (Anhang 2, Unterricht 4), das von Carrie Lobman (2007: 61) übernommen wurde. Die Lehrperson zeigt oder verteilt den Lernenden Bilder (Anhang 2, Unterricht 4) und sie müssen die Bilder nach ihrer Position, also wie ein Optimist bzw. eine Optimistin oder ein Pessimist bzw. eine Pessimistin beschreiben. Das Ziel ist Wortschatz und das Sprechen zu üben.

Das siebte Improvisationsspiel heißt „**Gründe nennen**“ (Anhang 2, Unterricht 5). Die Lernenden müssen im Plenum möglichst viele Gründe zu den Fragen nennen, die die Lehrperson stellt, z.B. „Warum sollte man recyceln“. Das Ziel ist die Konstruktionen „damit“ und „um...zu“ zu automatisieren.

Rollenspiele

In dieser Einheit wird ein Rollenspiel gespielt.

Bei Rollenspielen können die Lernenden kreativ sein. Dadurch werden höhere Stufen der Bloomscher Taxonomie berücksichtigt. Die Lernenden müssen ihr Wissen in einem neuen Kontext anwenden. Bei diesem Rollenspiel spielt auch die kulturelle Kompetenz eine Rolle, denn die Kulturspezifika in Deutschland wird früher diskutiert.

Das Rollenspiel heißt „**Zettel schreiben**“ (Anhang 2, Unterricht 3). Die Lehrperson zeigt den Lernenden ein Beispiel, welchen Zettel die Nachbarn in Deutschland schreiben könnten, wenn sie mit den anderen Nachbarn nicht zufrieden sind, zum Beispiel, wenn Müll nicht ordentlich weggeworfen wird. Dann gibt sie ihnen das Szenario, dass ein Nachbar/eine Nachbarin den Müll nicht trennt und die anderen dadurch stört. Das Ziel ist ihm/ihr einen Zettel zu schreiben. Die Zettel können im Klassenraum an die Wand gehängt werden und alle Lernenden können die Zettel durchlesen und es kann eine kurze Diskussion folgen, welcher Zettel das Beste war und warum. Das Ziel ist Schreiben und Wortschatz zu trainieren.

Ratespiele

In dieser Einheit werden vier Ratespiele gespielt. Die Analyse von Ratespielen nach der Theorie kann im Unterkapitel 3.2 „Gamification in der Unterrichtseinheit zum Thema ‚Freizeit‘“ gefunden werden. In diesem Kapitel sind die Ratespiele enger mit den allgemeinen Kompetenzen im staatlichen Lehrplan verbunden. Es werden die kulturelle, mathematische und naturwissenschaftliche Kompetenz trainiert (Gümnaasiumi riiklik õppekava Lisa 2 2011: 3, 4).

Das erste Ratespiel ist „**Umweltzeichen**“ (Anhang 2, Unterricht 1). Die Lernenden müssen raten, wofür oder für wen das Umweltzeichen gedacht ist. Das Ziel ist Wortschatz zu üben und über Umweltzeichen zu sprechen.

Das zweite Ratespiel ist „**Wahrsager(in), Frager(in), Antwort(er)(in)**“ (Anhang 2, Unterricht 2), das von Mare Kitsnik (2019b: 24) übernommen worden ist. Dieses Spiel ist auch als reziprokes Lesen bekannt. Es werden dreier Gruppen gebildet, sodass in jeder Gruppe Schüler und Schülerinnen sind, die unterschiedliche Absätze gelesen haben. Der/die Wahrsager(in) muss anhand des Bildes raten, worum es in dem Textabschnitt geht. Der/die Antwort(er)(in) muss den Abschnitt zusammenfassen und die Hypothese bestätigen oder widerlegen und die Frage beantworten, die der oder die Frager(in) stellt. Die Rollen werden jede Runde getauscht. Der Text wird so

chronologisch durchgearbeitet. Das Ziel ist den Text durchzuarbeiten und Sprechen und Hören zu trainieren.

Das dritte Ratespiel heißt „**Tonnen raten**“ (Anhang 2, Unterricht 3). Vor dem Hören werden den Lernenden die Farben der Tonnen gezeigt und sie müssen raten, was in die Tonnen gehört. Das Ziel ist den Hörtext zu vorentlasten.

Das vierte Ratespiel ist „**Statistik raten**“ (Anhang 2, Unterricht 4). Die Lehrperson verteilt die Grafiken den Lernenden, sodass ein Schüler bzw. eine Schülerin die Statistik aus dem Jahr 2000 und der andere Schüler bzw. die andere Schülerin die Statistik aus dem Jahr 2018 bekommt. Die Lernenden arbeiten in Paaren und müssen raten, wie die Zahlen in dem anderen Jahr sind. Sie müssen die richtigen Antworten auch aufschreiben. Das Ziel ist Statistiken beschreiben zu lernen und kulturelle Kenntnisse zu erwerben. Die mathematische Kompetenz wird trainiert.

Memory-Spiele

Während dieser Einheit werden zwei Memory-Spiele gespielt. Die Analyse von Memory-Spielen nach der Theorie kann im Unterkapitel 3.2 „Gamification in der Unterrichtseinheit zum Thema 'Freizeit'“ gefunden werden.

In dem ersten Memory-Spiel „**Was fehlt vom Bild?**“ (siehe Anhang 2, Unterricht 4), das von Leelo Kingisepp und Piret Kärtner (2015: 20) übernommen wurde, müssen die Lernenden sich die Wörter, die auf dem Bild stehen, merken. Die Wörter können aus dem letzten Unterricht sein. Dafür steht eine begrenzte Zeit zur Verfügung, zum Beispiel 30 Sekunden. Danach zeigt die Lehrperson ein neues Bild, auf dem ein paar Sachen bzw. Gegenstände vom vorigen Bild fehlen und die Lernenden müssen die fehlenden Wörter aufschreiben und nennen. Es ist gut, erst den Lernenden die Wörter aufschreiben zu lassen und danach erst vorlesen und nennen, denn dann haben alle Zeit, ein bisschen nachzudenken und das Spiel zu genießen. Sonst kann passieren, dass andere Mitschüler und Mitschülerinnen die Wörter vorsagen und das Spiel nicht mehr Spaß macht. Deshalb ist es wichtig, dass die Lehrperson das Spiel und die Regeln klar und gründlich erklärt, damit das Spiel erfolgreich und genießbar ist. Durch dieses Spiel werden die Lernenden aktiviert und der Wortschatz wird nochmals durchgearbeitet.

Das zweite Memory-Spiel heißt „**Wörter und Musik**“ (Anhang 2, Unterricht 6) und ist von Kingisepp und Kärtner (2015: 13) übernommen worden. Die Lehrperson verteilt

den Lernenden Zettel mit Wörtern aus dieser Einheit. Danach bilden die Lernenden einen Kreis und müssen die Wörterzettel weitergeben. Während dieser Zeit wird im Hintergrund Musik abgespielt. Wenn die Musik aufhört, müssen die Lernenden das Wort, das auf dem Zettel, steht, den sie in der Hand halten, definieren. Das Ziel ist den Wortschatz für das nächste Spiel zu wiederholen und die Lernenden zu aktivieren.

Pantomime

In dieser Unterrichtseinheit wird Pantomime ein Mal verwendet. Die Analyse von Pantomime nach der Theorie kann im Unterkapitel 3.2 „Gamification in der Unterrichtseinheit zum Thema 'Freizeit'“ gefunden werden. Der Unterschied zu den Pantomimespielen in der ersten Unterrichtseinheit ist, dass Wörter, die nicht mit dem Thema verbunden sind, durch Pantomime gezeigt werden. Bei Pantomimespielen können also auch andere schon gelernte Wörter geübt und wiederholt werden, wenn es um Aufwärmung geht.

In der „**Pantomime**“ (Anhang 2. Unterricht 5) sollen die Lernenden einander Wörter auf den Alias Karten zeigen und sie erraten. Die Wörter können Nomen, Verben oder Adjektive sein und sie müssen nicht mit einem bestimmten Thema verbunden sein. Dieses Spiel wird im Plenum gespielt. Das Ziel ist die Lernenden zu aktivieren.

Assoziationskette

Bei diesem Thema wird Assoziationskette ein Mal gespielt. Der Unterschied zu der Assoziationskette in der letzten Einheit ist, dass bei diesem Spiel die Lernenden nur grüne Sachen nennen müssen.

Das Ziel der „**Assoziationskette**“ (Anhang 2, Unterricht) ist, grüne Sachen zu nennen. Das Spiel ist von Mare Kitsnik (2019b: 7) inspiriert worden. Das Ziel des Spiels ist, die Lernenden zu aktivieren.

Digitale Spiele

Digitale Spiele sind für die Lernenden sehr attraktiv und spannend. Während dieses Themas werden zwei digitale Spiele verwendet.

Ein großer Vorteil von digitalen Spielen ist, dass der Inhalt visualisiert ist und die Lernenden Wortschatz multisensorisch lernen und üben können. (vgl. Brintzer 2013: 61) Wenn die digitalen Spiele auch ein Zeitlimit haben, wie diese digitalen Spiele,

werden die Lernenden extrinsisch motiviert, denn sie wollen die Übung oder Aufgabe rechtzeitig beenden und erfolgreich lösen. Extrinsische Motivatoren sind für Übungen und Aufgaben geeignet, bei denen es um Automatisierung von neuen Kenntnissen geht, zum Beispiel Wortschatz. (Brophy 2010: 184, 185)

Digitale Spiele sind für den Fremdsprachenunterricht geeignet und passend, denn alle Lernenden sind im Unterricht engagiert, machen gleichzeitig aktiv mit und bekommen unmittelbares Feedback. Digitale Spiele können auch mehrmals durchgespielt werden, also haben die Lernenden die Möglichkeit, sich sofort zu verbessern. Die Spiele sind für sie eine Herausforderung und sie wollen die eigenen Kenntnisse testen und herausfinden, wie gut bzw. wie schnell sie die Aufgabe lösen können. Das ist für die Lernenden motivierend.

Das erste digitale Spiel ist „**Mülltrennung**“ (Anhang 2, Unterricht 3), die von der Homepage von ZDF (o. J.) übernommen worden ist. Das Ziel in diesem Spiel ist, möglichst viel Müll in die richtige Tonne zu werfen. Das Ziel ist die neuen kulturellen Kenntnisse von Mülltrennung in Deutschland anzuwenden und Wortschatz zu wiederholen bzw. trainieren.

Das zweite digitale Spiel ist „**Teste deinen Öko-Typ!**“ (Anhang 2, Unterricht 6), das auf der Homepage von Goethe Institut (o. J.b) zu finden ist. Das Ziel dieses Spiels ist herauszufinden, welche Öko-Typen die Lernenden sind. Sie sollen immer zwischen zwei Varianten wählen, sodass die Wahl ihr Verhalten, Gewohnheiten und Präferenzen reflektiert. Anhand ihrer Auswahlen wird gesagt, welchen Öko-Typen sie vertreten und eine kurze Beschreibung von dem Öko-Typen wird angegeben. Durch dieses Spiel wird der Wortschatz kontrolliert und die Teilfertigkeit Lesen trainiert, denn die Lernenden müssen die Sätze und Varianten erst durchlesen, verstehen und dann ihre Wahl treffen.

Auch bei diesem Thema wurden unterschiedliche Spiele verwendet. In dieser Einheit gibt es mehr Spiele, die extrinsische Motivatoren, zum Beispiel Zeitlimit, enthalten. Der Grund dafür ist, dass bei diesen Spielen die neuen Kenntnisse ausgetestet und automatisiert werden. Es gibt aber auch Spiele, bei denen die Lernenden frei miteinander sprechen und ihre Meinung äußern können.

3.4 Bemerkungen zu Spieltypen nach Themen

In diesem Unterkapitel werden die Spieltypen in den Unterrichtseinheiten „Freizeit“ und „Umwelt und Nachhaltigkeit“ kurz zusammengefasst.

In den beiden Unterrichtseinheiten „Freizeit“ und „Umwelt und Nachhaltigkeit“ wurden insgesamt 21 Spiele verwendet. Bei dem Thema „Freizeit“ gibt es weniger Spiele mit einem Zeitlimit, denn bei diesem Thema geht es darum, dass die Lernenden frei über sich selbst sprechen könnten und ein Zeitlimit könnte die Lernenden beschränken.

Dagegen wurden beim Thema „Umwelt und Nachhaltigkeit“ 5 Spiele mit einem Zeitlimit eingesetzt. Bei den Spielen mit einem Zeitlimit geht es um Automatisierung von den neuen Kenntnissen, zum Beispiel bei dem Spiel „Mülltrennung“ (Anhang 2, Unterricht 3). Während der Unterrichtseinheit „Umwelt und Nachhaltigkeit“ wurde Pantomime ein Mal eingesetzt, während bei dem ersten Thema „Freizeit“ Pantomime 4 Mal benutzt wurde. Das liegt daran, dass bei dem ersten Thema Wörter gelernt und wiederholt werden, die gut durch Pantomime gezeigt werden können, zum Beispiel „Basketball spielen“ usw. Bei dem zweiten Thema gibt es mehr abstrakte Wörter, zum Beispiel „verbringen“ und abstrakte Wörter können durch Pantomime nicht gut gezeigt werden.

Bei beiden Themen gibt es fast die gleiche Anzahl von Rate- und Improvisationsspielen. Diese Spiele bieten den Lernenden die Möglichkeit an, sprachlich zu handeln und deshalb können sie bei allen Themen gleichmäßig eingesetzt werden.

Anhand der Zusammenfassung kann festgestellt werden, dass unterschiedliche Themen erfolgreich gamifiziert werden können und durch spielerische Aktivitäten und Spiele engagierender, motivierender gemacht werden können.

Fazit

Das Ziel der Masterarbeit war gamifizierte Unterrichtseinheiten für die gymnasiale Oberstufe auf dem Sprachniveau A2.2-B1.1 zu erstellen. Anhand der Unterrichtseinheiten kann festgestellt werden, dass Gamification für Fremdsprachenunterricht geeignet ist und bei unterschiedlichen Themen erfolgreich eingesetzt werden kann.

Gamification kann viele Vorteile mitbringen, wenn der Unterricht und die Aktivitäten gründlich geplant und durchdacht werden. Die Vorteile sind stressfreie Atmosphäre, Engagement, Motivation, Fun bzw. Spaß, Emotionen, Bewegung, Berücksichtigung der Lernziele nach der Bloomschen Taxonomie und Flow. Also können die Lernenden von Gamification viel profitieren. Wenn der Unterricht engagierend, motivierend und stressfrei ist, können die Lernenden effektiver neue Kenntnisse erwerben und ihre Sprachkenntnisse austesten.

Neben den Vorteilen ist aber auch wichtig, dass sich die Lehrpersonen der Risiken bewusst sind und ihre Rolle in gamifizierten Aufgaben und Übungen kennen. Sie müssen die passenden Spiele auswählen, sie durchführen und den Lernenden helfen und sie bei den Spielen auch leiten, falls nötig. Die Lehrpersonen müssen auch daran denken, wie etwas gamifiziert wird: übermäßiger Gebrauch von extrinsischen Motivatoren übt eine negative Wirkung auf die intrinsische Motivation der Lernenden.

In der Arbeit wurden die Themen „Freizeit“ und „Umwelt und Nachhaltigkeit“ gamifiziert. Daraus kann schlussgefolgert werden, dass Gamification bei unterschiedlichen Themen eingesetzt werden kann und Gamification nicht themenabhängig ist. Bei beiden Themen wurden verschiedene Spieltypen, z.B. Ratespiele, Pantomime und Improvisationsspiele, zum Erreichen der Lernziele verwendet.

Zukünftig sollten die Unterrichtseinheiten auch empirisch untersucht werden. Dafür sollten die Unterrichtseinheiten im Unterricht eingesetzt werden und mit unterschiedlichen Methoden, wie Unterrichtsbeobachtung und Fragebögen, überprüft werden. Zusätzlich sollten die Kategorisierung der Spieltypen, also die Spieltypologie, und die Spielmechanismen näher untersucht und ergänzt werden. Momentan ist die

Lage nicht sehr einheitlich, es gibt mehrere Versuche, die Spieltypologien und Spielmechanismen zu kategorisieren. Es sollten auch Studien dazu durchgeführt werden, welche Wirkung langfristiges Lernen mit Gamification auf die Lernenden ausübt. Bis jetzt gibt es darüber nur wenige Studien. Durch diese Ergänzungen kann Gamification als Konzept noch verbessert und effektiver gemacht werden.

Literaturverzeichnis

- BAI, Shurui, HEW, Khe Foon, HUANG, Biyun (2020): Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. v. 6. 2020, S. 1, 9, 12. In: Educational Research Review. Verfügbar unter:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1747938X19302908?via%3Diub> (30.03.2021)
- BLOHM, Ivo, LEIMEISTER, Jan Marco (2013): Gamification Design of IT-Based Enhancing Services for Motivational Support and Behavioral Change. Verfügbar unter:
https://www.researchgate.net/publication/260988461_Gamification_Design_of_IT-Based_Enhancing_Services_for_Motivational_Support_and_Behavioral_Change S. 276 (15.05.2021)
- BRINITZER, Michaela, HANTSCH, Hans-Jürgen, KROEMER, Sandra, MÖLLER-FRORATH, Monika, ROS, Loudres (2013): DaF unterrichten. Basiswissen Didaktik Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Stuttgart. S. 61.
- BROPHY, Jere (2010): Kuidas õpilasi motiveerida. Käsiraamat õpetajatele. Tallinn. S. 184, 185.
- Buzzfeed (2021): 30 Schilder, mit denen Leute ausdrücken, wie sehr sie ihre Nachbarn lieben. Verfügbar unter: https://www.buzzfeed.de/buzz/schilder-mit-denen-leute-ausdruecken-wie-sehr-sie-ihre-nachbarn-lieben-90176581.html?utm_medium=Social&utm_source=Facebook&fbclid=IwAR2Lfk2pAI moZAU-tTGpSh1EORF0fqVCUsBnPyOtl4z3KmrLDEskGnyPrg8#Echobox=1620297353 (20.05.2021).
- Center for Instructional Technology and Training (o. J.): Bloom's Taxonomy – Cognitive Domain (2001). Verfügbar unter: <https://citt.ufl.edu/resources/the-learning-process/designing-the-learning-experience/blooms-taxonomy/blooms-taxonomy-graphic-description/> (15.05.2021)
- DETERDING, Sebastian, DIXON, Dan, KHALED, Rilla, NACKE, Lennart (2011): From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In: MindTrek v. 28-

30.09.2011. S. 11, 12. Verfügbar unter:

https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification (05.03.2021)

DeutschTraining (o. J.): Mülltrennung. Verfügbar unter:

<https://deutschtraining.org/wortschatz-muelltrennung/> (20.05.2021)

DEWAELE, Jean-Marc (2015): On Emotions in Foreign Language Learning and Use.

Verfügbar unter:

https://www.researchgate.net/publication/281716361_On_Emotions_in_Foreign_Language_Learning_and_Use S. 13. (02.04.2021)

DICKSON, Tracey, J., DOLNICAR, Sara (2004): No risk, no fun: The role of perceived risk in adventure tourism. Verfügbar unter:

https://www.researchgate.net/publication/30389108_No_risk_no_fun_The_role_of_perceived_risk_in_adventure_tourism S. 9 (13.05.2021).

Easy German (2020): Recycling in Germany. Verfügbar unter:

<https://www.youtube.com/watch?v=2yFEeFqbVwg> (20.05.2021).

EGBERT, Joy (2003): A Study of Flow Theory in the Foreign Language Classroom.

Verfügbar unter: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/1540-4781.00204> S. 499, 502 (27.04.2021)

Eurocheapo (2007): Humana store in Germany. Verfügbar unter:

<https://www.eurocheapo.com/blog/heal-the-world-while-shopping> (20.05.2021).

EUROPARAT (2001): Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen.

Verfügbar unter: <http://student.unifr.ch/pluriling/assets/files/Referenzrahmen2001.pdf> S. 35.

FISCHER-MITZIVIRIS, Anni, JANKE-PAPANIKOLAOU, Sylvia (2007): Ausblick 1

Brückenkurs Deutsch für Jugendliche und junge Erwachsene. Hueber Verlag. Ismaning. S. 102.

FRANCIS, Mary (2017): The Fun of Motivation. Crossing the Threshold Concepts.

Chicago: Illinois. S. 24, 42, 43.

FUNK, Hermann, KUHN, Christina, SKIBA, Dirk, SPANIEL-WEISE, Dorothea, WICKE,

Rainer E. (2014): Aufgaben, Übungen, Interaktion. München. S. 18.

GEHWOLF, Andrea (o. J.): Meine Musik: Lotti (11) hört Wincent Weiss. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/lernmaterial/kultur-musik/meine-musik-lotti-11.html> (20.05.2021).

GEHWOLF, Andrea (o. J.): Meine Musik: Matteo (13) und Noah (12) hören Cro. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/lernmaterial/kultur-musik/meine-musik-matteo-noah.html> (20.05.2021)

GEHWOLF, Andrea (o. J.): Meine Musik: Nico (17) hört Moop Mama. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/lernmaterial/kultur-musik/meine-musik-nico.html> (20.05.2021).

Generali (2020): Leitungswasser trinken. Die wichtigsten Infos. Verfügbar unter: <https://www.generali.de/ueber-generali/magazin/leitungswasser-trinken--die-wichtigsten-infos-74698/> (20.05.2021).

Goethe Institut (o. J.a): CO2-Rechner. Verfügbar unter: <https://www.goethe.de/de/spr/unt/ver/co2.html> (20.05.2021).

Goethe Institut (o. J.b): Teste deinen Öko-Typ! Verfügbar unter: <https://www.goethe.de/de/spr/unt/ver/tdo.html> (20.05.2021).

Grüner Journalismus (2020): Denn's Biomarkt. Verfügbar unter: <https://gruener-journalismus.de/radikal-lokal-einkaufen-denns/> (20.05.2021)

Gümnaasiumi riiklik õppekava. (2011). Verfügbar unter: <https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014021?leiaKehtiv> § 4. (14.03.2021).

Gümnaasiumi riiklik õppekava. Lisa 2 (2011). Verfügbar unter: https://www.riigiteataja.ee/akt/lisa/1290/8201/4021/2m_lisa2.pdf S. 3-5, 11-13, 17. (05.03.2021)

HALL, William (2021): Improvgames. Alphabet. Verfügbar unter: <http://www.improvgames.com/alphabet-2/> (20.05.2021).

Hna (2013): Wie müssen alte Handys entsorgt werden? Verfügbar unter: <https://www.hna.de/netzwelt/altes-handy-entsorgen-oder-verkaufen-tipps-zr-3290674.html> (20.05.2021).

- HSU, Chia-Lin, CHEN, Mu-Chen (2018): How gamification marketing activities motivate desirable consumer behaviors: Focusing on the role of brand love. In: Computers in Human behaviour v. 11. 2018, S. 121. Verfügbar unter: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218303200> (16.04.2021)
- KACJAN, Brigita (2010): Sprachlernspiele. In: KRUMM, Hans-Jürgen, FANDRYCH, Christian, HUEISEN, Britta, RIEMER, Claudia (Hrsg.) (2010): Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch. 2. Halbband. Göttingen. S. 1178-1181.
- KAPP, Karl (2012): The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer. S. Preface xxi, 7, 10-15, 19, 25-51, 63, 64 241.
- KETTERLINUS, Leila (2017): Using Games in Teaching Foreign Languages. Verfügbar unter: <https://docplayer.net/54452013-Using-games-in-teaching-foreign-languages-leila-ketterlinus.html> S. 1, 3, 4, 6. (30.03.2021)
- Kinderspiele-Welt (o. J.): Verfügbar unter: <https://www.kinderspiele-welt.de/kindergeburtstagsspiele-drinnen/wer-bin-ich.html> (20.05.2021).
- KINGISEPP, Leelo, KÄRTNER, Piret (2015): Mängime ja keel saab selgeks! Keeleõppemängude kogumik. Tallinn. S. 13, 20, 60, 65.
- KITSNIK, Mare (2019a): Eesti keele kui teise keele õppimine: kas raske töö või kerge lõbu? In: Keel ja Kirjandus. Verfügbar unter: <https://keeljakirjandus.ee/ee/uncategorized/eesti-keele-kui-teise-keele-oppimine-kas-raske-too-voi-kerge-lobu/> S. 44-52. (13.05.2021)
- KITSNIK, Mare (2019b): Sõnajalaõis. Gümnaasiumi eesti keele kui teise keele õpik 1. osa. S. 7, 24, 26, 44.
- KRULL, Edgar (2018): Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat. Tartu. S. 57, 290, 334, 335, 434.
- Liikuma Kutsuv Kool. Uuringud. Verfügbar unter: <https://www.liikumakutsuvkool.ee/teadusuuringud/> (27.04.2021)
- LOBMAN, Carrie, LUNDQUIST, Matthew (2007): Unscripted Learning. New York. S. 61, 69, 74, 93, 158.

Märkische Allgemeine (2018): Flaschen, Grillreste und Kippen: Müll in Parks nimmt zu. Verfügbar unter: <https://www.maz-online.de/Brandenburg/Grillreste-und-Kippen-Muell-in-Brandenburger-Parks-nimmt-zu> (20.05.2021)

MÁTYÁS, Emese (2009): Sprachlernspiele im DaF-Unterricht. Einblick in die Sprachpraxis des finnischen und ungarischen Deutsch-als-Fremdsprache-Unterrichts in der gymnasialen Oberstufe sowie in die subjektiven Theorien der Lehrenden über den Einsatz von Sprachlernspielen. S. 103. Verfügbar unter: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/21307/9789513936358.pdf> (24.04.2021)

Memo. Umweltzeichen & Labels. Verfügbar unter: <https://www.memoworld.de/sortiment/umweltzeichen-labels/> (20.05.2021)

Pasch-net (o. J.): Unsere Schule soll umweltfreundlicher werden. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/lernmaterial/wissen-umwelt/umweltfreundliche-schule.html> (20.05.2021).

PELLING, Nick (2011): The (short) prehistory of “gamification”. Verfügbar unter: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> (26.03.2021).

RIEMER, Claudia (2010): Motivierung. In: KRUMM, Hans-Jürgen, FANDRYCH, Christian, HUEISEN, Britta, RIEMER, Claudia (Hrsg.) (2010): Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch. 2. Halbband. Göttingen. S. 1152-1157.

RITTER, Monika (2010): Alphabetisierung in der Zweitsprache Deutsch. Lernerorientierung und Differenzierung. In: KRUMM, Hans-Jürgen, FANDRYCH, Christian, HUEISEN, Britta, RIEMER, Claudia (Hrsg.) (2010): Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch. 2. Halbband. Göttingen. S. 1124.

ROLLING STONE (2003): 500 Greatest Songs of All Time. In: Rolling Stone. Verfügbar unter: <https://www.rollingstone.com/music/music-lists/500-greatest-songs-of-all-time-151127/marvin-gaye-whats-going-on-37363/> (20.05.2021).

RÖSLER, Dietmar (2012): Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung. Weimar. S. 92.

SCHWIONTEK, Elisabeth (o. J.): Ausgehen unter 18 – so feiern Jugendliche. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/lernmaterial/stadt-leben/ausgehen-unter-18.html> (20.05.2021)

Smartercamping (o. J.): Spiel für den Campingplatz: Zwei Wahrheiten und eine Lüge. Verfügbar unter: <https://smartercamping.de/spiel-camping-lagerfeuer-zwei-wahrheiten-und-eine-luege/> (20.05.2021).

Statista (2020): Verpackungsmüll. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/infografik/19987/verpackungsverbrauch-in-deutschland/> (20.05.2021).

SURKAMP, Carola, HALLET, Wolfgang (2015): Dramendidaktik und Dramapädagogik im Fremdsprachenunterricht: Zur Einleitung. In: HALLET, Wolfgang, NÜNNING, Ansgar (Hrsg.) (2015): Dramendidaktik und Dramapädagogik im Fremdsprachenunterricht. Band 5. Trier. S. 11

SZKLENÁR, Judit (o. J.): Handreichung Sprachlernspiele Deutsch für Anfänger. Verfügbar unter: https://www.goethe.de/resources/files/pdf83/Handreichungen_Spielsammlung.pdf S. 6, 17, 35 (20.05.2021)

T-online (o. J.): Leergutabgabe am Automaten. Verfügbar unter: https://bilder.t-online.de/b/84/47/02/38/id_84470238/tid_da/leergutabgabe-am-automaten-sicherheitsluecken-im-pfandsystem-werden-von-pfandbetruergern-ausgenutzt-.jpg (20.05.2021).

Welt (2016): Die zehn schlechtesten Songs aller Zeiten. Verfügbar unter: <https://www.welt.de/vermishtes/article160310660/Die-zehn-schlechtesten-Songs-aller-Zeiten.html> (20.05.2021).

World Cleanup Day (2021): Ein Zeichen setzen gegen Plastik-Müll. Verfügbar unter: <https://worldcleanupday.de/about/> (20.05.2021).

World Cleanup Day (2021): Mach mit beim Digital Cleanup 2021. Verfügbar unter: <https://worldcleanupday.de/2021/03/15/mach-mit-beim-digital-cleanup-2021/> (20.05.2021).

WWF (2021): Die Idee der Earth Hour. Verfügbar unter: <https://www.wwf.de/earth-hour/das-ist-die-earth-hour> (20.05.2021).

ZDF (o. J.): Mülltrennung. Verfügbar unter: <https://www.zdf.de/kinder/logo/quiz-muell-trennen-102.html> (20.05.2021).

ZDF (2019): Umstrittene Initiative bei Aldi: Bio-Ersatz für dünne Obsttüten - hilft's?

In: Zweites Deutsches Fernsehen v. 11.06.2019. Verfügbar unter:

<https://www.zdf.de/nachrichten/heute/aldi-schafft-kostenlose-duenne-plastiktueten-ab-100.html> (20.05.2021)

Resüme

Magistritöös „Mängustatud tunnikavad saksa keele kui võõrkeele gümnaasiumisastme tundideks tasemel A2.2-B1.1“ on loodud mängustatud tunnikavad gümnaasiumiastme saksa keele kui võõrkeele tundideks tasemel A2.2-B1.1 ning analüüsitud neid teooria alusel.

Mängustamise (*gamification*) all mõistetakse mänguliste elementide lisamist mittemängulistesse olukordadesse. Võõrkeeletundi on võimalik mängustada keeleõppemängude lisamisega tundi või mänguliste elementide lisamisega olemasolevatele ülesannetele ja harjutustele. Mängustatud tundide eelised on stressivaba atmosfäär, õppijate kaasatus ja aktiivsus, lõbu jm, emotsioonide ja *flow* teke. See toob kaasa õpimotivatsiooni tõusu ning tõhustab õpiväljundite saavutamist Bloomi taksonoomia alusel.

Mängustatud tundide õnnestumises ja edukuses on väga suur roll õpetajal. Tema ülesanne on valida tunni teema ja õpieesmärkide ning õpilaste tasemega sobivad mängustatud tegevused, neid vajaduse korral kohandada ja nende läbiviimine ette valmistada. Seejuures peaks vältima välise motivaatorite liigset kasutamist, sest need takistavad sisemise motivatsiooni tõusu. Tunnis peab õpetaja looma hea õpiõhkkonna, juhtima rühmaprotsesse, andma täpsed seletused, tegevusi jälgima ning õpilasi vajaduse korral suunama ja toetama.

Magistritöö koosneb sissejuhatausest, kolmest peatükist ja kokkuvõttest. Esimeses peatükis defineeritakse mängu ja mängustamise mõisted, räägitakse mängustamisest võõrkeeleõppes, mängustamise eelistest ja riskidest ning õpetaja rollist mängustatud tundides. Teises peatükis käsitletakse keeletaset A2.2-B1.1 ning riiklikku õppekava. Kolmandas peatükis tutvustatakse mängustatud tunnikavasid "Vaba aeg" ja "Keskkond ja jätkusuutlikkus" ning analüüsitakse neid teooria alusel. Töö lõpeb kokkuvõttega, kus tuuakse välja olulisemad käsitletud punktid ning lisatakse, mida tulevikus lähemalt uurida ja täpsustada tasuks.

Tunnikavade analüüsi põhjal on võimalik järeldada, et mängustamist saab edukalt rakendada erinevate teemade raames ning eri osaoskuste arendamisel. Järgnevalt oleks vaja magistritöös välja töötatud programmi katsetada vastava taseme õpperühmades.

Edaspidi tasuks lähemalt uurida mängude ja mänguliste elementide liike, sest nende terviklik tüpologia hetkel puudub. Samuti tuleks uurida mängustamise pikaajalist mõju keeleõppijate motivatsioonile ja õpitulemustele.

Anhang 1 Unterrichtsreihe zum Thema Freizeit

Unterricht 1

Lernziele:

Der/die Lernende nennt Hobbys und Freizeitbeschäftigungen.

Der/die Lernende definiert die Begriffe Hobby und Freizeitbeschäftigung.

Der/die Lernende erklärt, wodurch ein Hobby sich von einer Freizeitbeschäftigung unterscheidet.

Der/die Lernende nennt ungewöhnliche Gegenstände, die man sammeln kann.

Der/die Lernende beschreibt Hobbys und Freizeitbeschäftigungen.

Der/die Lernende stellt Fragen zum Thema Hobbys.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
9 Minuten	„ Namenspiel “: die Lernenden müssen Aktivitäten aufschreiben, die sie gern machen. Jede Aktivität muss mit einem Buchstaben anfangen, der in ihrem Namen ist, z. B. Kim – kochen, illustrieren, musizieren. Dann gehen sie im Klassenraum herum, lesen ihre Beschreibung einem Partner vor, hören ihm bzw. ihr zu und die Aktivität wird mit einem neuen Partner wiederholt.	
7 Minuten	Pantomimespiel „ Hobbys und Freizeitbeschäftigungen “: die Lehrperson teilt jedem Lernenden einen Zettel mit einer Aktivität,	Zettel mit den Wörtern: lesen, Musik hören, Fußball spielen, tanzen,

	<p>sie müssen diese Aktivität mit Pantomime den anderen vor der Klasse zeigen und danach wählen, ob diese Aktivität ihrer Meinung nach unter Hobbys oder Freizeitbeschäftigungen gehört und dann in die entsprechende Seite in dem Klassenraum stehen.</p>	<p>Basketball spielen, fernsehen, Rad fahren, faulenzen, bowlen, Handarbeit machen (es können auch andere Wörter benutzt werden)</p>
6 Minuten	<p>Das Spiel „Wörter definieren“¹: die Wörter Hobby und Freizeitbeschäftigung gemeinsam definieren: die Gruppe, die ihre Aktivitäten als Hobby kategorisiert hatte, definiert das Wort Hobby und die andere Gruppe das Wort Freizeitbeschäftigung. Dabei kann nur jeder Lernende ein Wort auf einmal sagen (bis eine einheitliche Definition entsteht). Die Lernenden können dann diskutieren, ob und welcher Unterschied zwischen einem Hobby und einer Freizeitbeschäftigung besteht</p>	
Insgesamt: 21 Minuten	<p>Leseübung: Text zum Thema ungewöhnliche Hobbys</p>	<p>Text „Ungewöhnliche Hobbys“³</p>
7 Minuten	<p>Vor dem Lesen: das Spiel: „Ungewöhnliche Gegenstände“: alle nennen einen Gegenstand und müssen die Gegenstände, die vorher genannt worden sind, auch wiederholen.</p>	
7 Minuten	<p>Während des Lesens (detailliertes Lesen): Wer sammelt was und warum.</p>	

¹ Kitsnik, Mare (2019): Sõnajalaõis. Gümnaasiumi eesti keele kui teise keele õpik 1. osa. S. 26

³ Fischer-Mitziviris, Anni, Janke-Papanikolaou, Sylvia (2007): Ausblick 1 Brückenkurs Deutsch für Jugendliche und junge Erwachsene. Hueber Verlag. Ismaning. S. 102

7 Minuten	<p>Nach dem Lesen: das Spiel „Fragen stellen“². Die Lehrperson teilt den Lernenden Zettel mit Fragewörtern. Die Zettel werden verkehrt auf den Tisch gelegt, sodass die Lernenden die Wörter nicht sehen können. Sie müssen nacheinander einen Zettel wählen und mit diesem Wort eine Frage zu dem Text stellen, die der Partner anhand des gelesenen Textes beantworten soll. Falls die Antwort im Text nicht vorhanden war, können die Lernenden selbst eine Antwort ausdenken, die zum Text passt.</p>	Zettel mit den Fragewörtern: Wer, warum, wann, wie lange, mit wem, wo, was, wofür
1 Minute	<p>Hausaufgabe: die populärsten Freizeitbeschäftigungen der Deutschen finden und aufschreiben</p>	

Materialien

Texte „Ungewöhnliche Hobbys“

Der Handysammler

Auf die Idee, Handys zu sammeln, kam Benny bereits mit acht Jahren. Damals fand er unterwegs ein kaputtes Mobiltelefon, das jemand achtlos weggeworfen hatte. Für den Realschüler war es jedoch ein kostbarer Schatz. Benny begann, die ausgedienten Apparate zu sammeln. Inzwischen hat er 113 Modelle zusammengetragen und würde später am liebsten einmal aus seiner Sammlung ein Museum machen. Wenn andere auf dem Schulhof ihre neuen Geräte herumzeigen, freut sich Benny über seine Sammlerstücke. Am besten gefällt ihm sein „Knochen“, ein schweres Motorola-Ungetüm.

Traum von Fliegen

Begonnen hat alles vor vier Jahren. Peer, 15, wollte seine Mutter vom Flughafen abholen. Ihr Flieger hatte aber Verspätung. Darum hatte der Gymnasiast Zeit, den mächtigen Vögeln beim

² Kitsnik, Mare (2019): Sõnajalaõis. Gümnaasiumi eesti keele kui teise keele õpik 1. osa. S. 44

Starten und Landen zuzugucken. So begann damals sein Interesse für Flugzeuge. Inzwischen sieht sein Zimmer aus wie ein Luftfahrtmuseum. An den Wänden hängen Fotos von Flugzeugen und in den Regalen stehen kleine Modelle. In seiner Freizeit fährt Peer zu Flughäfen in der Umgebung. Stundenlang beobachtet er die startenden und landenden Maschinen. Wenn er ein Flugzeug erkannt hat, notiert er den Typ, die Gesellschaft und das Kennzeichen. Sein Berufswunsch? Natürlich Pilot!

Quelle: FISCHER-MITZIVIRIS, Anni, JANKE-PAPANIKOLAOU, Sylvia (2007): Ausblick 1
Brückenkurs Deutsch für Jugendliche und junge Erwachsene. Hueber Verlag. Ismaning. S.
102.

Unterricht 2

Lernziele:

Der/die Lernende nennt die populärsten Freizeitbeschäftigungen in Deutschland.

Der/die Lernende beschreibt das Ausgehen unter 18 in Deutschland.

Der/die Lernende vergleicht das Ausgehen unter 18 in Deutschland und Estland.

Der/die Lernende drückt seine/ihre Meinung zum Thema Ausgehen unter 18 aus.

Der/die Lernende begründet seine/ihre Meinung zum Thema Ausgehen unter 18 in Deutschland.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
6 Minuten	Pantomimespiel „ Populärste Aktivitäten in Deutschland “: Pantomime mit den populärsten Freizeitbeschäftigungen in Deutschland – die Lehrperson teilt Zettel, die Lernenden schreiben eine Freizeitbeschäftigung darauf, zeigen sie einem Partner oder einer Partnerin und wechseln ihre Zettel, wenn beide ihre Aktivität gezeigt und erraten haben. Nach der Übung werden die interessantesten Freizeitbeschäftigungen nochmals gezeigt und im Plenum erraten. Die Lehrperson kann in der Klasse herumgehen und versichern, dass unterschiedliche Aktivitäten aufgeschrieben werden.	Zettel für die Wörter

Insgesamt: 22 Minuten	Leseübung, Text zum Thema Ausgehen unter 18 lesen	Text „Ausgehen unter 18 – so feiern Jugendliche“ ⁴
5 Minuten	Vor dem Lesen: Spiel „ Fragwürdige Aussagen “. Die Lernenden müssen die Aussagen durchlesen und raten, ob die Aussage stimmt oder nicht und warum. (im Plenum)	Aussagen: 1) Die Jugendlichen unter 18 können mit einem Muttizettel ausgehen.
10 Minuten	Während des Lesens (globales und suchendes Lesen): Den Text bis zum Titel „Paula tanzt gerne zu Musik aus den Charts“ lesen. Die Lernenden müssen die Hypothesen überprüfen oder widerlegen. Es kann eine kurze Diskussion über den Text folgen (nach dem Lesen).	2) Wenn man 17 ist und einen Film sehen möchte, muss der Film im Kino um 22 zu Ende sein. 3) 16-Jährige können bis 24 Uhr allein in dem Club sein.
7 Minuten	Die Lehrperson spielt den letzten Audiotext vor, die Lernenden hören zu und müssen aufschreiben, was das Muttizettel bedeutet. Dann folgt eine Diskussion im Plenum.	
7 Minuten	Nach dem Lesen und Hören: das Spiel „ Impro-Dialog “. die Schüler und Schülerinnen wählen zu zweit Rollen: einer ist ein Schüler bzw. eine Schülerin aus Estland, der andere ist ein Gast Schüler bzw. eine Gast Schülerin aus Deutschland und möchte den estnischen Schüler, also den Gastgeber bzw. die Gastgeberin, zu einer Party einladen. Die Lernenden müssen dabei ein Gespräch entwickeln und sie sollen dabei immer	Wörterliste: mittanzen, Muttizettel, Minderjährige(r), Grillen, Picknicken, verantwortungsbewusst, Freiraum, Erlaubnis, Veranstaltung, Mitternacht, Begleiter, Unterschrift, volljährig,

⁴ Schwiontek, Elisabeth (o. J.): Ausgehen unter 18 – so feiern Jugendliche. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/lernmaterial/stadt-leben/ausgehen-unter-18.html> (20.05.2021)

	wenigstens ein neues Wort in dem Satz benutzen (Wörterliste wird von der Lehrperson vorgegeben)	Spaß, ausprobieren, verlassen
8 Minuten	Meinung äußern zum Thema Ausgehen in Estland und Deutschland durch das Spiel „ Bingo “. Die Lehrperson verteilt Bingocards mit 9 Feldern. Das Ziel ist, zu jedem Feld eine Person zu finden, die zu der Aussage zustimmt, d. h. insgesamt 9 Namen. Die Lernenden können ihre Meinungen auch erläutern und begründen.	Bingocards
1 Minute	Hausaufgabe: Die Lernenden müssen zu Hause drei Gegenstände auswählen, die ihre Hobbys beschreiben oder mit ihren Hobbys verbunden sind und sie müssen die Sachen in die nächste Stunde mitnehmen	

Materialien

Bingocards

_____ findet den Muttizettel doof.	_____ würde am Wochenende am liebsten in einen Club gehen.	_____ findet, dass er/sie sehr verantwortungs- bewusst ist.
_____ möchte in einem Club Musik auflegen.	_____ würde den Muttizettel gern benutzen.	_____ würde am Wochenende am liebsten ins Kino gehen.

<p>_____ möchte seine/ihre Freizeit am liebsten in der Natur, zum Beispiel im Park, verbringen.</p>	<p>_____ besucht in seiner/ihrer Freizeit gern Konzerte.</p>	<p>_____ Eltern lassen ihm/ihr viel Freiraum beim Ausgehen.</p>
---	--	---

Unterricht 3

Lernziele:

Der/die Lernende erzählt von seinen/ihren Hobbys.

Der/die Lernende erzählt von seinen/ihren Freizeitbeschäftigungen.

Der/die Lernende benutzt die neuen Wörter korrekt im Kontext.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	Persönliche Gegenstände
5 Minuten	Das Spiel „ Assoziationskette “ ⁵ : das Wort, das Lernenden gegeben wird, ist Freizeit. Sie nennen dann abwechselnd ein weiteres Wort, das sie mit dem vorigen vom Partner gesagten Wort verbinden. Die Lehrperson kann am Ende des Spieles fragen, was das letzte Wort bei jedem Team war.	
10 Minuten	Das Spiel „ Worüber reden die Sachen? “ ⁶ in Gruppen (bspw. dreier Gruppen). Die Lernenden stellen die Gegenstände auf den Tisch und die Mitschüler- und schülerinnen müssen raten, welche Hobbys diese Gegenstände darstellen. Sie können auch genauer vermuten, wie oft, wo und wie lange die Person sich mit dem Hobby schon beschäftigt.	

⁵ Kitsnik, Mare (2019): Sõnajalaõis. Gümnaasiumi eesti keele kui teise keele õpik 1. osa. S. 7

⁶ Kingisepp, Leelo, Kärtner, Piret (2015): Mängime ja keel saab selgeks! Keeleõppemängude kogumik. Tallinn. S. 60.

15 Minuten	Das Spiel „ Geschichtenerzählen “: durch die neuen gelernten Wörter aus den gelesenen Texten wird eine Geschichte erzählt. Zuerst sollen die Lernenden einen zufälligen Hauptcharakter und Ziel nennen, das durch die Geschichte erzählt und erreicht werden soll, z. B. Rotkäppchen möchte an einer Universität studieren gehen. Die Lernenden nehmen Wörter, die auf dem Tisch sind, die sie aber nicht sehen können, und müssen einen Satz mit dem Wort bilden, der zum Ziel passt.	Wörter: Maske, Muttizettel, mitsingen, verantwortungsbewusst, minderjährig, unbedingt, Musik auflegen, Problem, besuchen, am liebsten, treffen, kontrollieren.
13 Minuten	Das Spiel „ 2 Wahrheiten, 1 Lüge “ ⁷ Vorbereitung: Im Plenum wird die Zeitform Perfekt wiederholt. Danach müssen die Lernenden Sätze ausdenken, die mit Freizeitaktivitäten verbunden sind und im Perfekt sind. Dann müssen sie rumgehen, die Sätze anderen vorlesen, der Partner bzw. die Partnerin soll dann raten, welche Aussage falsch war und die Aktivität wird wiederholt. Nach der Übung kann die Lehrperson die Lernenden fragen, welche interessanten, unerwarteten Fakten sie herausgefunden haben.	
1 Minute	Ende des Unterrichts, keine Hausaufgaben	

⁷ Smartercamping (o. J.): Spiel für den Campingplatz: Zwei Wahrheiten und eine Lüge. Verfügbar unter: <https://smartercamping.de/spiel-camping-lagerfeuer-zwei-wahrheiten-und-eine-luege/> (20.05.2021).

Unterricht 4

Lernziele:

Der/die Lernende nennt deutschsprachige Musiker.

Der/die Lernende stellt einen Musiker anhand eines gelesenen Textes vor.

Der/die Lernende drückt seine/ihre Meinung zum Thema Musik aus.

Der/die Lernende wählt ein Lieblingslied und begründet die Wahl.

Der/die Lernende schätzt deutsche Musik wert.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
7 Minuten	Das Spiel „ Plätze tauschen “ ⁸ . Alle Lernenden sitzen in einem Stuhlkreis, außer einem, der in der Mitte des Kreises steht. Dieser Schüler bzw. diese Schülerin muss ein Lied, einen Sänger, eine Sängerin oder eine Band nennen, die ihm bzw. ihr gefällt. Dann muss dieser Schüler bzw. diese Schülerin und alle anderen Lernenden, denen auch diese Band oder dieses Lied gefällt, aufstehen und einen neuen Platz finden. Die Aktivität wird so lange durchgeführt, bis es Spaß macht.	

⁸ Szklenár, Judit (o. J.): Handreichung Sprachlernspiele Deutsch für Anfänger. Verfügbar unter: https://www.goethe.de/resources/files/pdf83/Handreichungen_Spielsammlung.pdf S. 17 (20.05.2021)

Insgesamt: 21 Minuten	Leseübung	Text 1: „Meine Musik: Matteo (13) und Noah (12) hören Cro“ ¹⁰ Text 2: „Meine Musik: Lotti (11) hört Wincent Weiss“ ¹¹ Text 3: „Meine Musik: Nico (17) hört Moop Mama“ ¹²
5 Minuten	Vor dem Lesen: Die Lehrperson verteilt die Texte und die Lernenden müssen Gruppen bilden, sodass alle in der Gruppe denselben Text haben. Dann folgt das Spiel „ Wörter raten “ bekommen alle Gruppen Wörter aus dem entsprechenden Text und müssen raten, wie dieses Wort im Text vorkommt und was darüber gesagt wird.	Wörter: Text 1: Maske, peinlich, Ruhe Text 2: Abo, unterwegs, Frühstücken Text 3: Fahrrad, MP3- Player, Molotow
6 Minuten	Während des Lesens: Hypothesen überprüfen und noch mal detailliert lesen.	
10 Minuten	Nach dem Lesen: Es werden Mosaikgruppen gebildet, sodass in jeder Gruppe Lernende sind, die verschiedene Texte gelesen haben, drei Lernende pro Gruppe. Die Lernenden stellen gegenseitig den Sänger, die Band vor. Danach müssen sie den Sänger oder die Band auswählen, die sie am besten mögen und ihre Wahl begründen.	

¹⁰ Gehwolf, Andrea (o. J.): Meine Musik: Matteo (13) und Noah (12) hören Cro. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/lernmaterial/kultur-musik/meine-musik-matteo-noah.html> (20.05.2021).

¹¹ Gehwolf, Andrea (o. J.): Meine Musik: Lotti (11) hört Wincent Weiss. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/lernmaterial/kultur-musik/meine-musik-lotti-11.html> (20.05.2021).

¹² Gehwolf, Andrea (o. J.): Meine Musik: Nico (17) hört Moop Mama. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/lernmaterial/kultur-musik/meine-musik-nico.html> (20.05.2021).

<p>15 Minuten</p>	<p>Das Spiel „Wer bin ich?“⁹. Die Lernenden schreiben berühmte Sänger und Sängerinnen auf und die Lehrperson gibt jedem Schüler bzw. Schülerin einen neuen Zettel mit einem neuen Namen, die er oder sie durch Satzfragen raten muss. Die anderen Lernenden beantworten die Fragen. Die Lernenden können zum Beispiel in einem Kreis sitzen, damit alle sich gegenseitig sehen können.</p>	
<p>1 Minute</p>	<p>Hausaufgabe: Die Lehrperson gibt den Lernenden sieben Adjektive, die Lernenden müssen fünf auswählen und ein passendes Lied aufschreiben, das dem Adjektiv entspricht.</p>	<p>Adjektive: geil, energisch, aufmunternd, melodisch, entspannend, ruhig, traurig, nervig</p>

⁹ Kinderspiele-Welt (o. J.): Verfügbar unter: <https://www.kinderspiele-welt.de/kindergeburtstagsspiele-drinnen/wer-bin-ich.html> (20.05.2021).

Unterricht 5

Lernziele:

Der/die Lernende benutzt den Superlativ grammatisch korrekt.

Der/die Lernende beschreibt Lieder.

Der/die Lernende stellt Fragen zum Thema Musiker und Musikerinnen.

Der/die Lernende schreibt einen Text über sein/ihr Lieblingslied.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
5 Minuten	Die Hausaufgabe wird kontrolliert, indem die Lernenden im Klassenraum herumgehen, einen Partner oder eine Partnerin suchen, ein Lied nennen und der Partner bzw. die Partnerin muss raten, zu welchem Adjektiv es passt, Spiel „ Lieder beschreiben “. Die Aktivität wird danach wiederholt.	
12 Minuten	Superlativ lernen: die Lernenden müssen in Gruppen Lieder sortieren, die besten Lieder aller Zeit und die schlechtesten bzw. schrecklichsten Lieder und die Regel für den Superlativ anhand der Beispiele ableiten. Danach zeigt die Lehrperson die wirkliche Rangliste und es folgt eine kurze Diskussion: stimmen die Lernenden zu. Adjektivdeklinaton wird wiederholt.	Die besten Lieder ¹³ : „Imagine“ von John Lennon, „Respect“ von Aretha Franklin, „Hey Jude“ von The Beatles, „Smells Like Teen Spirit“ von Nirvana,

¹³ Rolling Stone (2003): 500 Greatest Songs of All Time. In: Rolling Stone. Verfügbar unter: <https://www.rollingstone.com/music/music-lists/500-greatest-songs-of-all-time-151127/marvin-gaye-whats-going-on-37363/> (20.05.2021).

		<p>„Stairway to Heaven“ von Led Zeppelin</p> <p>Die schlechtesten Lieder¹⁴: „Friday“ von Rebecca Black, „Baby“ von Justin Bieber, „Rockstar“ von Nickelback, „You’re Beautiful“ von James Blunt, „Fireflies“ von Owl City</p>
6 Minuten	<p>Das Spiel „Superlativ“ zum Üben von Superlativ: die Lehrperson verteilt Zettel mit Adjektiven und Nomen, die Lernenden nehmen von beiden Haufen einen Zettel und müssen den Superlativ bilden und den Gegenstand, Menschen nennen, z. B. der schnellste oder schönste Sportler.</p>	<p>Adjektive: schnell, schön, interessant, langsam, langweilig, schlecht, gut, ungewöhnlich</p> <p>Nomen: Auto, Sportler, Sportlerin, Sänger, Sängerin, Film, TV- Serie, Essen</p>
20 Minuten	<p>Die Textsorte Bewerbung wird besprochen. Die Lernenden sollen eine Bewerbung über ihr Lieblingslied schreiben. Die Lernenden können den Text auch illustrieren.</p>	
1 Minute	<p>Ende des Unterrichts, keine Hausaufgaben</p>	

¹⁴ Welt (2016): Die zehn schlechtesten Songs aller Zeiten. Verfügbar unter:
<https://www.welt.de/vermischtes/article160310660/Die-zehn-schlechtesten-Songs-aller-Zeiten.html>
(20.05.2021).

Unterricht 6

Lernziele:

Der/die Lernende nennt Aktivitäten in Freizeitzentren.

Der/die Lernende begründet seine/ihre Meinung zum Thema Freizeitzentren.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
5 Minuten	Das Spiel „ Lebendes Bild “ ¹⁵ – die Lernenden bewegen sich im Klassenraum, wenn die Lehrperson Stopp sagt, dann müssen die Lernenden dreier Gruppen bilden und ein Bild zusammen formen, das zu der Umgebung passt (z. B. Park, Club, Disco, im Cafe, beim Bowlen usw.)	
7 Minuten	Das Improspiel „ Ja...und “ ¹⁶ . Es werden zwei freiwillige Lernende ausgewählt, die einen Dialog vor der Klasse bilden. Das Thema des Dialogs ist, dass sie zusammen etwas machen wollen, also können hier Wörter aus dem Themenbereich Hobbys und Freizeitbeschäftigung benutzt werden. Der oder die erste Lernende nennt eine Tätigkeit und die zweite sagt darauf „Ja“ und fügt noch eine weitere Aktivität hinzu, zum Beispiel „Ja, gehen wir schwimmen und dann Kuchen essen.“ Die Aktivität wird wiederholt.	

¹⁵ Lobman, Carrie, Lundquist, Matthew (2007): Unscripted Learning. New York. S. 74

¹⁶ Lobman, Carrie, Lundquist, Matthew (2007): Unscripted Learning. New York. S. 69

5 Minuten	Brainstorming: Wie könnte ein Traumfreizeitzentrum aussehen	Papier
25 Minuten	Gruppen bilden, mit der Gruppenarbeit anfangen. Zuerst den Lernenden die Kriterien erklären: die Lernenden müssen ein Programm für ein Freizeitzentrum ausdenken: wenigsten 10 Aktivitäten planen und ein paar Bilder von dem Freizeitzentrum malen.	
2 Minute	Hausaufgabe: Das Poster, die Präsentation beenden, nächste Stunde präsentieren	

Unterricht 7

Lernziele:

Der/die Lernende stellt das Programm für ein Freizeitzentrum vor.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
4 Minuten	Aufwärmübung: die Lernenden müssen im Klassenraum herumgehen und verschiedenen Mitschülern und Mitschülerinnen „ Guten Morgen “ auf unterschiedlichen Weisen sagen (fröhlich, traurig, leise, laut)	
40 Minuten	Das Programm präsentieren, die anderen können Stopp sagen, Spiel „ Lebendes Bild “ ¹⁷ : dann müssen die Schüler und Schülerinnen, die präsentieren, ein Bild formen, die die Aktivität verbildlicht	

¹⁷ Lobman, Carrie, Lundquist, Matthew (2007): Unscripted Learning. New York. S. 74

Anhang 2 Unterrichtsreihe zum Thema Umwelt und Nachhaltigkeit

Unterricht 1

Lernziele:

Der/die Lernende nennt Sachen in der Natur.

Der/die Lernende nennt Umweltzeichen.

Der/die Lernende benutzt Präpositionen mit Dativ korrekt.

Der/die Lernende stellt Fragen zum Thema Umwelt.

Der/die Lernende begründet, warum die Umweltzeichen wichtig sind.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
3 Minuten	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren, die Lernenden müssen vermuten, was das nächste Thema ist (die Lehrperson legt vor dem Unterricht Müll, wie Papier, Flaschen usw. auf den Boden)	Papier, Flaschen
7 Minuten	Das Spiel „ Ich bin ein Baum “ ¹⁸ : die Lehrperson sagt, dass sie ein Baum in der Natur bzw. auf dem Bild ist. Danach sollen alle Lernende nacheinander zu dem Bild hinzukommen und sagen, wen oder was sie darstellen, zum Beispiel „Ich bin ein Stein neben dem Baum.“. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle Lernenden zu dem Bild hinzugekommen sind.	

¹⁸ Lobman, Carrie, Lundquist, Matthew (2007): Unscripted Learning. New York. S. 158.

7 Minuten	Das Spiel „ Informationsstand “ ¹⁹ : ein Lernende sitzt am Tisch vor der Klasse und die anderen bilden eine Reihe und stellen dem Schüler bzw. der Schülerin Fragen zum Thema Natur, Umwelt und der oder die Lernende muss die Fragen beantworten. Es ist nicht wichtig, die Fragen richtig zu beantworten, sondern Wortschatz und Vorwissen zum Thema zu aktivieren.	
8 Minuten	Die Lehrperson verteilt den Lernenden Bilder von Umweltzeichen. Die Lernenden müssen die Umweltzeichen in die passende Kategorie einordnen – Kosmetik, Produkte, Kleidung/Textil. Die richtigen Antworten werden diskutiert. Die Lehrperson kann den Lernenden die Frage stellen, ob und auf welchen Produkten sie die Umweltzeichen gesehen haben.	Bilder von den Umweltzeichen ²⁰ : Kosmetik: BDIH, NCS, Ecogarantie, Natrue Produkte: Blauer Engel, EU-Bio-Siegel, EU-Ecolabel, Nordisches Umweltzeichen Kleidung/Textil: Grüner Knopf, GOTS
4 Minuten	Brainstorming im Plenum: Warum und für wen bzw. wofür sind die Umweltzeichen gedacht, warum werden sie gebraucht	
10 Minuten	Gruppenarbeit: die Lernenden müssen zusammen ein neues Umweltzeichen ausdenken und malen und dem Zeichen einen Namen geben	
5 Minuten	Die Umweltzeichen präsentieren und das Spiel „ Umweltzeichen “: die anderen müssen raten, wofür oder für wen das Umweltzeichen gedacht ist.	

¹⁹ Lobman, Carrie, Lundquist, Matthew (2007): Unscripted Learning. New York. S. 93.

²⁰ Memo. Umweltzeichen & Labels. Verfügbar unter: <https://www.memoworld.de/sortiment/umweltzeichen-labels/> (20.052021).

1 Minute	Ende des Unterrichts, keine Hausaufgaben	
----------	--	--

Unterricht 2

Lernziele

Der/die Lernende nennt Sachen, die recycelt werden können.

Der/die Lernende nennt Methoden, wie Schulen umweltfreundlicher gemacht werden können.

Der/die Lernende begründet, warum umweltfreundlich sein wichtig ist.

Der/die Lernende schätzt wert auf umweltfreundliches Leben.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
6 Minuten	Aufwärmübung: das Spiel „ Was kann man aus einer alten Flasche machen? “ ²¹ Die Lernenden müssen möglichst viele Ideen, was man aus einer alten Flasche machen kann, in zwei Minuten aufschreiben und der oder die Lernende mit den meisten Ideen hat gewonnen.	
Insgesamt: 23 Minuten	Leseübung „Unsere Schule soll umweltfreundlicher werden“. Die Lehrperson teilt die Absätze des Textes, sodass alle Lernende nur einen Teil des Textes bekommen. Der Text wird in drei Teile geteilt, also lesen die Lernenden dann nur zwei oder drei Absätze von dem ganzen Text	Text: „Unsere Schule soll umweltfreundlicher werden“ ²⁴

²¹ Kingisepp, Leelo, Kärtner, Piret (2015): Mängime ja keel saab selgeks! Keeleõppemängude kogumik. Tallinn. S. 65.

²⁴ Pasch-net (o. J.): Unsere Schule soll umweltfreundlicher werden. Verfügbar unter: <https://www.pasch-net.de/de/learnmaterial/wissen-umwelt/umweltfreundliche-schule.html> (20.05.2021).

6 Minuten	Vor dem Lesen: Die Lernenden lesen die Einleitung des Textes zusammen und sollen möglichst viele Ideen in Paaren sammeln (in zwei Minuten), wie eine Schule umweltfreundlicher gemacht werden könnte.	
7 Minuten	Während des Lesens: detailliertes Lesen	
10 Minuten	Nach dem Lesen: „ Wahrsager(in), Frager(in), Antwort(er)(in) “ ²² . Es werden dreier Gruppen gebildet, sodass in jeder Gruppe Schüler und Schülerinnen sind, die unterschiedliche Absätze gelesen haben. Der/die Wahrsager(in) muss anhand des Bildes raten, worum es in dem Textabschnitt geht. Der/die Antwort(er)(in) muss den Abschnitt zusammenfassen und die Hypothese bestätigen oder widerlegen und die Frage beantworten, die der oder die Frager(in) stellt. Die Rollen werden jede Runde getauscht. Der Text wird so chronologisch durchgearbeitet.	
7 Minuten	Das Spiel „ Alphabet-Dialog “ ²³ : die Lernenden müssen zu zweit einen Dialog bilden, bei dem jeder Satz mit einem Buchstaben aus dem Alphabet beginnt: der erste Satz mit A, der zweite mit B usw. Sie werden auch ein Thema bzw. ein konkretes Ziel bekommen, das am Ende des Dialogs erfüllt sein muss, nämlich wie kann ihre Schule umweltfreundlicher gemacht werden. Die Rollen können die Lernenden selbst wählen, aber auch von der Lehrperson gegeben werden, wie	

²² Kitsnik, Mare (2019): Sõnajalaõis. Gümnaasiumi eesti keele kui teise keele õpik 1. osa. S. 24

²³ Hall, William (2021): Improvgames. Alphabet. Verfügbar unter: <http://www.improvgames.com/alphabet-2/> (20.05.2021).

7 Minuten	<p>Schüler bzw. Schülerin und Direktor bzw. Direktorin. Am Ende kann die Lehrperson fragen, welche Resultate die Lernenden bekommen haben.</p> <p>Partnerarbeit: die Lernenden müssen zu zweit noch eine Idee vorschlagen, wie Schulen umweltfreundlicher gemacht werden können. Die Ideen werden im Plenum gesammelt und diskutiert.</p>	
1 Minute	Ende des Unterrichts, keine Hausaufgaben	

Unterricht 3

Lernziele

Der/die Lernende erklärt, wie Müll in Deutschland getrennt wird.

Der/die Lernende nennt die Tonnen, die zur Mülltrennung benutzt werden.

Der/die Lernende begründet, warum man Müll trennen und recyceln sollte.

Der/die Lernende schätzt wert auf Recycling.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
6 Minuten	Aufwärmübung „ Alphabet-Liste “ ²⁵ mit Müll. Die Lernenden müssen Müll nennen, die mit einem Buchstaben aus dem Alphabet beginnt: das erste Wort mit A, das zweite mit B usw. Die Lernenden können ein Adjektiv hinzufügen, damit das Spiel leichter wäre, zum Beispiel A – „altes Papier“. Sie können auch ein Adjektiv hinzufügen, wenn kein Nomen mit dem bestimmten Buchstaben einfällt.	
5 Minuten	Vor dem Hören werden den Lernenden die Farben der Tonnen gezeigt und sie müssen raten, was in die Tonnen gehört, Spiel „ Tonnen raten “.	Bild von den Mülltonnen ²⁷

²⁵ Szklenár, Judit (o. J.): Handreichung Sprachlernspiele Deutsch für Anfänger. Verfügbar unter: https://www.goethe.de/resources/files/pdf83/Handreichungen_Spielsammlung.pdf S. 35 (20.05.2021).

²⁷ DeutschTraining (o. J.): Mülltrennung. Verfügbar unter: <https://deutschtraining.org/wortschatz-muelltrennung/> (20.05.2021)

10 Minuten	Den Hörtext hören und Video schauen	das Video: „Recycling in Germany“ ²⁸
5 Minuten	Nach dem Hören: Diskussion, wer hat korrekt geraten und das System zusammen wiederholen. Die Lehrperson kann die Lernenden auch darauf aufmerksam machen, dass es ein wichtiges Thema in Deutschland ist und die Meinung der Lernenden fragen, was sie davon halten.	
5 Minuten	Digitales Spiel „ Mülltrennung “ ²⁶ . Das Ziel ist das Spiel möglichst schnell korrekt zu lösen.	
12 Minuten	Rollenspiel „ Zettel schreiben “: Die Lehrperson zeigt den Lernenden ein Beispiel, welche Zettel die Nachbarn schreiben könnten. Dann gibt sie ihnen das Szenario, dass ein Nachbar/eine Nachbarin den Müll nicht trennt und das stört die anderen. Das Ziel ist ihm/ihr ein Zettel zu schreiben. Die Zettel können im Klassenraum an die Wand gehängt werden und alle Lernenden können die Zettel durchlesen und es kann eine kurze Diskussion folgen, welche Zettel das Beste war und warum.	Ein Beispiel von einem Zettel, das Bild Nummer 8: „Manche bringen Recycling auf ein ganz neues Level.“ ²⁹
1 Minute	Ende des Unterrichts, keine Hausaufgaben	

²⁶ ZDF (o. J.): Mülltrennung. Verfügbar unter: <https://www.zdf.de/kinder/logo/quiz-muell-trennen-102.html> (20.05.2021).

²⁸ Easy German (2020): Recycling in Germany. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=2yFEeFqbVwg> (20.05.2021).

²⁹ BuzzFeed (2021): 30 Schilder, mit denen Leute ausdrücken, wie sehr sie ihre Nachbarn lieben. Verfügbar unter: https://www.buzzfeed.de/buzz/schilder-mit-denen-leute-ausdruecken-wie-sehr-sie-ihre-nachbarn-lieben-90176581.html?utm_medium=Social&utm_source=Facebook&fbclid=IwAR2Lfk2pAImoZAU-fTGpSh1EORF0fqVCUsBnPyOtl4z3KmrLDEskGnyPrg8#Echobox=1620297353 (20.05.2021).

Unterricht 4

Lernziele:

Der/die Lernende beschreibt Grafiken.

Der/die Lernende äußert seine/ihre Meinung zum Thema Müll.

Der/die Lernende begründet seine/ihre Meinung zum Thema Müll.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
6 Minuten	Aufwärmübung „ Was fehlt vom Bild? “ ³⁰ Die Lernenden müssen sich die Wörter, die auf dem Bild stehen, merken. Dafür steht eine begrenzte Zeit zur Verfügung, zum Beispiel 30 Sekunden. Danach zeigt die Lehrperson ein neues Bild, auf dem ein paar Sachen vom vorigen Bild fehlen und die Lernenden müssen die fehlenden Wörter aufschreiben und nennen.	
12 Minuten	Die Lernenden lernen Grafiken zu beschreiben. Die Lehrperson verteilt die Grafiken den Lernenden, sodass ein Schüler bzw. eine Schülerin die Statistik aus dem Jahr 2000 und der andere Schüler bzw. die andere Schülerin die Statistik aus dem Jahr 2018 bekommt. Die Lernenden arbeiten	Die Grafik „Verpackungsmüll“ ³²

³⁰ Kingisepp, Leelo, Kärtner, Piret (2015): Mängime ja keel saab selgeks! Keeleõppemängude kogumik. Tallinn. S. 20.

³² Statista (2020): Verpackungsmüll. Verfügbar unter: <https://de.statista.com/infografik/19987/verpackungsverbrauch-in-deutschland/> (20.05.2021).

	<p>in Paaren und müssen raten, wie die Zahlen in dem anderen Jahr sind, Spiel „Statistik raten“. Sie müssen die richtigen Antworten auch aufschreiben.</p>	
8 Minuten	<p>Bewegungsspiel „Zug“: Die Lehrperson macht Aussagen über die Grafik und die Lernenden müssen schnell entscheiden, ob sie zustimmen oder nicht und entsprechend den Platz wählen. Wenn sie nicht schnell genug sind, werden sie vom Zug umfahren. Die Lehrperson spielt den Zug.</p>	<p>Aussagen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 98 Kilo Papier pro Kopf ist zu viel. 2. Ich sehe kein Problem darin, dass Papierverbrauch gestiegen ist. 3. Der Anstieg im Verbrauch von Kunststoffen ist groß. 4. Deutsche haben im Jahr 2018 viel Kunststoffe verbraucht. 5. Ich finde es gut, dass der Verbrauch von Glas abgenommen hat.
7 Minuten	<p>Das Spiel „Impro-Dialog“ zwischen einem Menschen und dem Müll. Die Lernenden können selbst wählen, was sie genau sein möchten, aber als eine Möglichkeit kann die Lehrperson ein alter Computer vorschlagen. Das Spiel wird zu zweit gespielt.</p>	<p>Wörter: Fotos, Tonne, umweltfreundlich, kümmern, fantasievoll, Klorolle, Fußabdruck, saisonal, gelber Sack, Plastik, Kunststoff.</p>

10 Minuten	Improvisationsspiel „ Optimist(in) und Pessimist(in) “ ³¹ : Die Lehrperson zeigt oder verteilt den Lernenden Bilder und sie müssen die Bilder nach ihrer Position, also wie ein Optimist bzw. eine Optimistin oder ein Pessimist bzw. eine Pessimistin beschreiben. Ein Beispiel kann im Plenum durchgemacht werden.	Bilder ³³
1 Minute	Ende des Unterrichts, keine Hausaufgaben	

³¹ Lobman, Carrie, Lundquist, Matthew (2007): Unscripted Learning. New York. S. 61.

³³ Bilder verfügbar unter:

<https://docs.google.com/document/d/1tvT5bZKIMPddo1TCxgTGBDDOKqXWh1d7eedHvT-iVac/edit?usp=sharing>

Unterricht 5

Lernziele

Der/die Lernende nennt Veranstaltungen, die umweltfreundliches Leben zum Ziel haben.

Der/die Lernende begründet seine bzw. ihre Meinung zum Thema umweltfreundliche Veranstaltungen.

Der/die Lernende formuliert Finalsätze mit „damit“ und „um...zu“.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
4 Minuten	Aufwärmübung: „ Pantomime “ mit Alias-Karten. Die Lernenden zeigen einander die Wörter durch Pantomime und die anderen müssen das Wort raten. Dieses Spiel wird im Plenum gespielt.	Alias-Karten, zum Beispiel Junior Alias
12 Minuten	Grammatik lernen, Finalsätze „damit“ und „um...zu“. Grammatik wird im Plenum mit dem Spiel „ Gründe nennen “ geübt. Die Lernenden müssen im Plenum möglichst viele Gründe zu den Fragen nennen, die die Lehrperson stellt.	Fragen: Warum sollte man recyceln? Warum solltest du weniger Fleisch essen? Warum sollten wir Bäume pflanzen? Warum sollte man weniger Auto fahren?

(Insgesamt: 27 Minuten)	Leseübung: Texte über Veranstaltungen lesen, die umweltfreundliches Leben zum Ziel haben.	Texte: Welt-Aufräumtag ³⁴ Digital Cleanup ³⁵ Earth Hour ³⁶
5 Minuten	Vor dem Lesen: die Lernenden müssen Veranstaltungen nennen, die umweltfreundliches Leben zum Ziel haben.	
7 Minuten	Während des Lesens: globales Lesen	
15 Minuten	Nach dem Lesen: Diskussion in Gruppen. Jede Gruppe muss ein Bild malen, eine Hälfte des Bildes ist die Umwelt vor der Veranstaltung und die andere Hälfte nach der Veranstaltung. Alle Lernenden können die Bilder sich anschauen und wählen, an welchen Veranstaltungen sie teilnehmen möchten.	
1 Minute	HA: Die eigenen Geräte reinigen und Junk-Dateien entfernen und aufschreiben, wie viel und was gelöscht wurde.	

³⁴ World Cleanup Day (2021): Ein Zeichen setzen gegen Plastik-Müll. Verfügbar unter: <https://worldcleanupday.de/about/> (20.05.2021).

³⁵ World Cleanup Day (2021): Mach mit beim Digital Cleanup 2021. Verfügbar unter: <https://worldcleanupday.de/2021/03/15/mach-mit-beim-digital-cleanup-2021/> (20.05.2021).

³⁶ WWF (2021): Die Idee der Earth Hour. Verfügbar unter: <https://www.wwf.de/earth-hour/das-ist-die-earth-hour> (20.05.2021).

Unterricht 6

Lernziele

Der/die Lernende beschreibt sein/ihr Verhalten und Gewohnheiten.

Der/die Lernende begründet seine/ihre Meinung, wie er/sie sein/ihr Verhalten verändern möchte.

Der/die Lernende stellt Fragen zum Thema Umwelt und Nachhaltigkeit.

Der/die Lernende beantwortet Fragen zum Thema Umwelt und Nachhaltigkeit.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
4 Minuten	Aufwärmübung: „ Assoziationskette “ ³⁷ mit grünen Sachen	
5 Minuten	Hausaufgaben diskutieren: die Lernenden diskutieren in Gruppen, was und wie viel sie gelöscht haben und wie erfolgreich sie dabei waren.	
7 Minuten	Das Spiel „ Teste deinen Öko-Typ! “ Die Lernenden können dieses Spiel zwei Mal durchspielen und die Ergebnisse werden danach im Plenum diskutiert.	Das Spiel ⁴⁰

³⁷ Kitsnik, Mare (2019): Sõnajalaõis. Gümnaasiumi eesti keele kui teise keele õpik 1. osa. S. 7

⁴⁰ Goethe Institut (o. J.): Teste deinen Öko-Typ! Verfügbar unter: <https://www.goethe.de/de/spr/unt/ver/tdo.html> (20.05.2021).

15 Minuten	<p>Übung „CO2-Rechner“: Die Lernenden machen die Übung ein Mal durch und lesen ihre Ergebnisse. Danach werden die Ergebnisse im Plenum durch das Spiel „Globus“ diskutiert. In der Mitte des Klassenraums wird ein Globus gestellt und die Lernenden müssen um den Globus stehen, sodass die Weite vom Globus ihr Verhältnis zum umweltfreundlichen Lebensstil widerspiegelt – je näher sie zum Globus stehen, desto umweltfreundlicher sind sie nach ihrer Meinung. Alle können ihre Entscheidung auch kurz begründen.</p>	CO2-Rechner ⁴¹
5 Minuten	<p>Das Spiel „Wörter und Musik“³⁸: Die Lehrperson verteilt den Lernenden Zettel mit Wörtern aus dieser Einheit. Danach bilden die Lernenden einen Kreis und müssen die Wörterzettel weitergeben. Während dieser Zeit wird im Hintergrund Musik abgespielt. Wenn die Musik aufhört, müssen die Lernenden das Wort, das auf dem Zettel, die sie in der Hand halten, definieren.</p>	<p>Zettel mit Wörtern: Nachhaltigkeit, graben, Tonne, Umwelt, ökologischer Fußabdruck, verringern, ernten, saisonal, wegwerfen, ernähren</p>
7 Minuten	<p>„Informationsstand“³⁹ Dieses Spiel wird zum 2. Mal gespielt, damit die Lernenden sehen können, was sie gelernt haben</p>	
1 Minute	<p>Ende des Unterrichts, keine Hausaufgaben</p>	

³⁸ Kingisepp, Leelo, Kärtner, Piret (2015): Mängime ja keel saab selgeks! Keeleõppemängude kogumik. Tallinn. S. 13.

³⁹ Lobman, Carrie, Lundquist, Matthew (2007): Unscripted Learning. New York. S. 93.

⁴¹ Goethe Institut (o. J.): CO2-Rechner. Verfügbar unter: <https://www.goethe.de/de/spr/unt/ver/co2.html> (20.05.2021).

Unterricht 7

Lernziele

Der/die Lernende benutzt unterschiedliche Quellen, um nötige Informationen zu finden.

Der/die Lernende erstellt ein Plakat zum Thema umweltfreundlich sein.

Dauer	Aktivitäten und den Lernenden gegebene Anweisungen	Notizen (Vorbereitung, nötige Materialien)
1 Minute	Anfang des Unterrichts, Aufmerksamkeit der Lernenden gewinnen, Lernende über die Lernziele informieren	
35 Minuten	Die Lernenden bilden Gruppen und die Themen werden verteilt. Das Erstellen der Poster. Themen: Wasser sparen, Strom sparen und CO2 weniger produzieren	Papier für die Poster
8 Minuten	Die Poster den Mitschüler und Mitschülerinnen vorstellen.	
1 Minute	Ende des Unterrichts, keine Hausaufgaben	

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Maarja-Liis Veeleid,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Gamifizierte Unterrichtseinheiten für den Unterricht Deutsch als Fremdsprache auf dem Niveau A2.2-B1.1“, mille juhendajateks on Mare Kitsnik ja Marika Peekmann, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Maarja-Liis Veeleid

24.05.2021

Olen lõputöö kirjutanud iseseisvalt. Kõigile töös kasutatud teiste autorite töödele, põhimõtteliste seisukohtadele ning muudest allikaist pärinevatele andmetele on viidatud.

Autor: Maarja-Liis Veeleid

.....

(allkiri)

.....