

Gruppendynamische Methoden und Kommunikationsspiele im DaF-Unterricht

طرق ديناميكيات المجموعة و ألعاب التواصل في دروس اللغة الألمانية كلغة أجنبية

Méthodes dynamiques de groupe et jeux de communication au cours d'allemand comme langue étrangère

Group dynamic methods and communication games in German as a foreign language courses

Sihem Chafi

Université Ahmed ben Ahmed -Oran 2

Einleitung

In den letzten Jahren die Gestaltung eines traditionellen lehrerzentrierten Frontalunterrichts hat sich deutlich verändert. Heutzutage gilt der Unterricht als Studentenzentriert, Kommunikationsorientiert und durch ein Mix von Kommunikationsmethoden und Sozialformen gekennzeichnet ist z.B. Rollenspiele, Teamarbeit, kooperatives Lernen und Projektunterricht sind in der didaktischen Fachliteratur als Gruppendynamische Methoden und Lernformen des Fremdsprachenunterrichts bezeichnet.

Im DaF-Unterricht müssen Konzepte und Strategien zur Steigerung der Motivation und zur Erhöhung der Sprachlernbewusstheit entwickelt werden, die dem Lerner eine produktive Vorgehensweise beim Deutschlernen ermöglichen. Das Ziel meiner Arbeit ist es zu zeigen, dass man viele Kommunikationsspiele und bewegungsorientierte, gruppendynamische Unterrichtsmethoden nicht nur in der Schule sondern auch im Erwachsenenbereich an der Hochschule mit den Studenten benutzen kann und in wie weit kann der Einsatz von diesen interaktiven und kommunikativen Methoden die Studenten helfen, damit Sie Ihre Sprachfertigkeiten verbessern und entwickeln können.

1. Der Frontal- und moderne Unterricht

Der Frontalunterricht war leistungsorientiert und vorwiegend passiv, der moderne Fremdsprachenunterricht ist auf eigene Erfahrungen der Studenten orientiert und hat einen aktiven Charakter.

Den klassischen Frontalunterricht kann man als mono-sensorisch bezeichnen, die Studierenden sitzen und hören einen Lektor. Der moderne Unterricht

soll multi-sensorisch gestaltet werden, d.h. man lernt mit allen Sinnen, man verwendet viele audiovisuelle Marker der Gewinnung, Zusammenfassung und Präsentation von sprachlicher Information (Audiodateien, Computervideos, Internetressourcen). Wicke, Rainer(2011 :208)

Die traditionellen Unterrichtsmethoden sollten vor allem theoretisches Wissen vermitteln. Beim heutigen Fremdsprachenunterricht geht es aber nicht nur um den Wissenstransfer als eine reine Vermittlung der Fachkompetenz, sondern auch um den Erwerb der methodischen Kompetenz, der Kompetenz des lebenslangen selbständigen Lernens sowie der sozialen, gesellschaftlich wichtigen Handlungskompetenzen.

Methodische Kompetenz ist die Fähigkeit sich neue Kenntnisse selbständig anzueignen, und Strategien der praktischen Nutzung der Fremdsprachenkenntnisse in verschiedenen Lebens- und Berufssituationen zu beherrschen.

Um die Ziele des modernen Fremdsprachenunterrichts zu realisieren, soll man innovative Methoden des Spracherwerbs benutzen, die vorwiegend eigenverantwortliche Studententätigkeiten, lebensnahes Üben der Fremdsprache, handlungsbedingten Lerntransfer repräsentieren. Wieckman (2010 :195)

Als innovative Methoden und Lernformen des Fremdsprachenunterrichts werden heutzutage in der didaktischen Fachliteratur Gruppenarbeit, Stationenarbeit, Teamarbeit, Rollenspiele, Simulationen, Fallstudie, kooperatives Lernen, situiertes Lernen, selbständiges Lernen, Projektunterricht usw. bezeichnet.

2.Die Motivation und Motivierung im Unterricht

In extrinsischer Motivation sollten die Lernenden unterstützt werden. Man sollte solche Formen benutzen, die Lernmotivation entwickeln. Wichtig sind auch solche Unterrichtsaktivitäten und Lerngegenstände, die die Lernende im zukünftigen Leben anwenden. Der Lehrer sollte solche Prinzipien einer Lehrhaltung auswählen, die der Lernenden helfen ihren Lernertyp kennenzulernen. Die Lernenden sollen wirklich Verantwortung für ihr eigenes Lernen übertragen. Riemer (2010:1154)

Wicke (2004:203) stellt für den DaF-Unterricht mit Jugendlichen „zehn einfache Regeln“ auf. Diese Regeln betonen die Notwendigkeit einer gemeinsamen Zielsetzung von Lerngruppen und die Eigenmotivation der Lehrkraft. Solcher Unterricht muss auch die Vorerfahrungen der Lernenden einbegreifen und gleichzeitig an vorhandene Lernmotivation anknüpfen. Die Themen, Texten und Aufgaben sollen entsprechend den Lernenden sein. Man muss auch die Gelegenheit zur Ausnutzung des Erlernten (z. B. Verwendung authentischer Sprache

in zielsprachlicher Umgebung) haben. So kann man die Rückmeldung über seinen individuellen Lernstand. Lehrer müssen Neugier und Interesse wecken. Sie sollen auch das Selbstvertrauen der Lernenden durch angemessenes Feedback stärken und davon überzeugen, dass Lernen auch soziales Lernen ist. Dörney (1998:117) unterscheidet insgesamt 35 Motivierungsstrategien, die Maßnahmen vorsehen zur

- Herstellung grundlegender motivationaler Bedingungen (z. B. unterstützende Unterrichtsatmosphäre, gute Gruppendynamik)
- Enthaltung der Ausgangsmotivation (z. B. Verbesserung der Zielorientiertheit der Lernenden, angepasste Lehrmaterialien)
- Aufrechterhaltung der Motivation im weiteren Lernverlauf (z. B. motivierende Präsentation von Aufgaben)
- Positiven Selbstevaluation der Lernenden (z. B. Verstärkung motivierender Attributionen, angepasstes Feedback) Riemer (2010 :1154)

3. Interaktive Methoden und Gruppendynamische Methoden

3.1. Interaktive Methoden bei der aktiven Teilnahme des Lehrers und Lerners

Man kann viele Kommunikationsspiele und bewegungsorientierte, gruppendynamische Unterrichtsmethoden nicht nur in der Schule, sondern auch im Erwachsenenbereich an der Hochschule mit den Studenten benutzen. Es gibt eine Fülle von methodischen Lehrbüchern, wo diese Techniken detailliert dargestellt sind.

Ich möchte hier nur einige erwähnen ; Cluster, Collagen, Pantomime, Schneeball-Übungen, gemeinsam Bilder malen, „A-ram-sam-sam“ (die Studenten sprechen im Chor die Phrasen einer Geschichte aus und begleiten das mit bestimmten Bewegungen) usw. auch solche Lernformen wie, Brainstorming, Fantasiereisen kreatives Schreiben, Mind-Mapping, Internetrecherchen, Lernen an Stationen, Interview, Visualisierungsübungen, Portfolio, Quiz.

Heutzutage ist auch eine der Schlüsselkompetenzen, die nach dem Studium im Beruf gefordert wird, die Beherrschung digitaler Medien. Deshalb sollte man im Fremdsprachenunterricht Multimedia, die Lerntechnologien e-learning, flipped classroom zielgerichtet einsetzen.

Der Unterricht mit multimedialen Inhaltselementen (Filme, Musik, Videos) kann den Spracherwerb erleichtern, die Studenten motivieren, das Wissen auf interessantere, interaktive Weise vermitteln. Man fördert hiermit gleichzeitig hochbegabte und benachteiligte Studenten.

3.2. Gruppendynamische Methoden im Fremdsprachenunterricht

1. Sachfragen finden : die StudentInnen lesen einen Text und stellen aus der Sicht des jeweiligen Unterrichtsfaches Sachfragen oder Erweiterungsfragen (Fragen aus welchen sich Diskussionsansätze ergeben) an den Text. Im Austausch oder im Plenum können Sachfragen beantwortet werden - Diskussionsansätze werden verfolgt.
2. Textpuzzle : unterschiedliche Studentengruppen erhalten unterschiedliche Texte (Ausschnitte). In den Anfangsgruppen (Spezialistengruppen) erhalten sie die Möglichkeit, intensiv über ihren Text zu sprechen und ihn zu verstehen. Die Studenten verlassen die Spezialistengruppen und finden sich Arbeitsgruppen zusammen. (In jeder Arbeitsgruppe mindestens ein Vertreter jeder Spezialistengruppe). Die Spezialisten berichten in der Arbeitsgruppe über ihren Text. Die Arbeitsgruppe besitzt am Ende Kenntnis über den gesamten Text und fasst gemeinsam das Textganze (logischer Zusammenhang und Aufbau) zusammen. Ein Student(in) der Arbeitsgruppe trägt die Lösung vor der Klasse vor.
3. Verdeutlichende Skizze : die Studentinnen erstellen im Anschluss an einen Text in Gruppenarbeit eine verdeutlichende Skizze. Hierzu müssen sie für sich und in der Gruppe den Text exzerpieren, auf das Wesentliche reduzieren und grafisch umsetzen. Diese Methode vertieft das Textverständnis und fördert abstraktes Denken und Kreativität.

4. Kommunizieren und Interagieren im Fremdsprachenunterricht

4.1. Kommunikation, Koordination, Kooperationsspiele

Um diesen Punkt zu veranschaulichen, schlagen wir vor, eine bestimmte Aktivität zu betrachten : einen Filmdreh in der Klasse. Die Übung basiert auf der Idee von Jill Hadfield (entworfen für den Englischunterricht).¹

1. Hadfield, Jill; Maley, Alan 1993: Classroom dynamics. (Resource book for teachers). Oxford . S. 100-105. Übung von Mag. Denis Weger: Universität Wien aus dem Englischen übersetzt und adaptiert.

Diese Übung bietet sich neben dem Sprech- und Präsentationstraining auch hervorragend für den Abschluss eines längeren Moduls zu Mediensprache an, da die Lernenden neben ihren sprachlichen auch ihre medienspezifischen Kenntnisse einbringen müssen.

1. Ziel der Übung : Ziel dieser Übung ist es, den StudentInnen die Möglichkeit zu geben, das bisher theoretisch Besprochene (Mediensprache, Aussprache- Intonationsweisen, usw.) in der Praxis anzuwenden. Außerdem soll das freie und klare Sprechen der StudentInnen geübt werden. Da ihre „Performance“ aufgezeichnet wird, können die StudentInnen am Ende selbst sehen, wie sie wirken, wenn sie etwas vortragen. Außerdem bietet sich in der Nachbearbeitungsphase auch die Möglichkeit der konstruktiven Kritik am konkreten Beispiel des Auftretens im Video. Ein sehr positiver Nebeneffekt sollte außerdem eine gewisse Stärkung der Klassengemeinschaft sein, da die gesamte Klasse auf ein gemeinsames Ziel hinarbeitet und am Ende ein gemeinsames „Produkt“ entsteht.
2. Zeitrahmen und benötigtes Material : Die Übung ist relativ zeitintensiv. Meiner Erfahrung nach werden mindestens drei aufeinander folgende Unterrichtsstunden benötigt. Da es für die Dynamik der Übung sehr wichtig ist, dass sie geschlossen an einem Tag stattfindet, sollte man sich einen Tag aussuchen, an dem man eventuell durch Stundentausch mit einem Kollegen oder einer Kollegin die drei Unterrichtsstunden geblockt aufbringen kann. Zu viel Zeit darf allerdings auch nicht zur Verfügung stehen, da ein gewisser Zeitdruck am Ende die Situation authentischer macht. Um die Motivation der StudentInnen zu steigern, sollte bereits vorher ein Präsentationstermin für die Nachrichtensendung bekannt gegeben werden, bei dem auch andere Klassen anwesend sind. Benötigtes Material sind Videokamera, auseinander geschnittene Kopien Agenturmeldungen und der Leserbriefe, eine Menge unterschiedlicher Alltagsgegenstände, Requisiten für die DarstellerInnen.
3. Die StudentInnen sind die Redaktion eines lokalen Fernsehsenders und müssen eine 30minütige Nachrichtensendung produzieren. Der Sendestart sollte in etwa auf 40 Minuten vor Ende der drei Stunden angesetzt werden. Bis dahin muss die Sendung stehen, da sie „live“ übertragen werden wird. Die Sendung ist wie folgt aufgebaut :
 - Lokalnachrichten (mit Interviews)
 - Werbefenster

- Leserbriefe (mit Interviews)
 - Werbefenster
 - Wetterbericht
4. Gruppeneinteilung : Die StudentInnen werden den drei verschiedenen Redaktionen zugeteilt und gebeten, sich jeweils als Redaktionsteam irgendwo in der Klasse zu versammeln.
5. Erklärung der Aufgaben der einzelnen Redaktionen
- Die Nachrichtenredaktion erhält in etwa 10-Minuten-Intervallen je zwei Agenturmeldungen . Sie soll entscheiden, welche Agenturmeldungen sie in ihr Programm aufnehmen will . Die Redaktion schreibt einen Text für den/die NachrichtensprecherIn und entwickelt auch Interviews für die Nachrichtenbeiträge. Eine Person wird zum/zur NachrichtensprecherIn gewählt, der Rest spielt in den Interviews mit. Die Redaktion entwirft außerdem den Wetterbericht, zeichnet die Wetterkarten und wählt eine Wetterfee aus, die den Wetterbericht am Schluss präsentiert.
 - Die Leserbriefredaktion erhält die einkommenden Leserbriefe in zwei Schüben, den ersten gleich zu Beginn der Simulation und den zweiten nach etwa einer halben Stunde. Sie sucht sich dann zwei oder drei Leserbriefe aus, die in der Sendung vorgelesen werden und mit deren VerfasserInnen ein Interview gestaltet wird.
 - Die Werberedaktion sucht sich fünf Gegenstände aus, mit denen sie (witzige) Werbespots für die Werbefenster entwickelt.
 - Die Lehrperson ist für die Koordination verantwortlich (kann auch einem Student oder eine Studentin anvertraut werden). Sie ist für folgende Punkte verantwortlich :
 - Name der Sendung ?
 - Reihenfolge der einzelnen Beiträge ?
 - WER ist WANN für WAS verantwortlich?
 - WO im Klassenraum werden die einzelnen Beiträge gefilmt? (Werbung, Nachrichten, Interviews, Leserbriefe, Wetterbericht)
 - Requisiten und Hintergrundbilder der einzelnen Beiträge zur Verfügung stellen
 - Gesamtkoordination während der Aufzeichnung

Sehr wichtig ist es bereits ganz zu Beginn klar zu stellen, dass jede Person mindestens ein Mal im Film zu sehen und zu hören ist ! Sollte die Klasse zu

groß sein, kann sie auch geteilt werden und es entstehen zwei Nachrichtensendungen. Dabei sollte eine Gruppe aber den Raum wechseln, wozu natürlich auch eine zweite Aufsichtsperson sowie die doppelte Anzahl an Materialien benötigt wird.

6. Redaktionsarbeit : Wenn alle verstanden haben, was sie machen müssen, beginnt die Übung, das heißt, die Nachrichtenredaktion erhält die ersten beiden Agenturmeldungen, die Leserbriefredaktion erhält den ersten Teil der Leserbriefe und die Werberedaktion sucht sich ihre fünf Gegenstände aus.

Die Rolle der Lehrperson, abgesehen von den oben genannten Koordinationsaufgaben, ist nun lediglich noch die Ausgabe der Agenturmeldungen und der Leserbriefe in den oben vorgegebenen Zeitabständen. Außerdem hilft die Lehrperson den einzelnen Gruppen, sollten sie Hilfe benötigen.

7. Aufnahmebeginn : Wenn die einzelnen Gruppen bereit sind (aber spätestens zur vorgegebenen Deadline) sollte zu filmen angefangen werden. Ganz am Beginn sollte der Titel der Sendung auf einem Karton oder größerem Blatt Papier vor die Kamera gehalten werden (evtl. mit gleichzeitiger Musikuntermalung). Nach einigen Sekunden beginnt der/die NachrichtensprecherIn mit dem ersten Beitrag. Dabei sollten die Personen für das erste Interview schon so bereit stehen, dass der Kameramann leicht zu ihnen umschwenken kann. Generelle sollten längere Aufnahmeunterbrechungen vermieden werden um das Gefühl „live auf Sendung zu sein“ nicht zu zerstören. Sobald das erste Interview beendet ist, schwingt die Kamera wieder zum/zur NachrichtensprecherIn für den nächsten Beitrag und dann wieder zum zweiten Interview usw. Derselbe Ablauf gilt für die Leserbriefredaktion. Bei den Werbespots werden sich kurze Unterbrechungen zwischen den einzelnen Sequenzen nicht vermeiden lassen. Es sollte aber versucht werden, alles möglichst schnell zu machen. Sowohl die Beiträge aber ganz besonders die Interviews sollten natürlich möglichst frei gesprochen werden.

4.2. Interaktive Spiele und Fremdsprachenunterricht

- Teilnehmeraktivierung mit mehr Interaktivität.
- Abwechslungsreiche Unterrichtsgestaltung mit Methodenwechsel.
- Wechsel der Sozialformen und der Medien.
- Verstärkte Fertigungsorientierung.

- Fragen bzw. Übungen, die durch Aufzeigen entsprechender Kärtchen bearbeitet werden.
- kurze Paararbeit.
- individuelle oder Gruppenbeiträge seitens der Lernenden – etwa Vorführung eines besonders gelungenen Rollenspiels – in kleineren Großgruppen auch als Tafelarbeit,
- Sprachlernspiel oder Quiz, damit Üben, Vertiefen, Wiederholen abwechslungsreicher werden.
- Entspannungsübungen bzw. Übungen zur Energiegewinnung.

Schlussfolgerung

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die modernen Unterrichtsmethoden im Mittelpunkt der didaktischen Diskussion der letzten Jahrzehnte stehen.

Der moderne Unterricht wird als aktiver Kommunikationsprozess verstanden, es lassen sich deswegen solche effektive Formen der Interaktion der Studenten unterscheiden : Einzelarbeit, Redekette, Sitzkreis, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Teamarbeit usw. Die Lehrer sollten aber für jede pädagogische Situation, für jede Zielgruppe nach einer angemessenen Unterrichtsmethode suchen, um die didaktischen Intentionen im Fremdsprachenunterricht erfolgreich zu realisieren

Literaturverzeichnis

- Britta/Riemer, Claudia (Hrsg.) 2010 : Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Berlin, New York : De Gruyter, S. 1151-1156.
- Dörny, Z. 1998 : Motivation in second and foreign language learning. In language teaching, S.117 -135.
- Hadfield, Jill ; Maley, Alan 1993 : Classroom dynamics. (Resourcebook for teachers). Oxford. S. 100-105.
- Wicke, R. 2004 :Aktiv und kreativ lernen. Max Hueber Verlag, S.207.
- Wicke, Rainer E. 2011 : Aktiv und kreativ lernen : Projektorientierte Spracharbeit im Unterricht Deutsch als Fremdsprache. Hueber Verlag, S.208 .
- Wiechmann, J. 2010 : Zwölf Unterrichtsmethoden : Vielfalt für die Praxis. 5. Auflage. Weinheim Basel : Beltz Verlag, S.195.

Zusammenfassung

Die „Neuen Lehr- und Lernmethoden“ stehen im Mittelpunkt dieses Beitrags. Es wird einen Blick auf die Lehre auf den Gebieten der Kommunikative Aktivitäten werfen und der Gruppendynamische Methoden zu untersuchen und stellt die Rolle und Auswirkungen der Kommunikationsspiele im DaF-Unterricht vor. Es stellt sich die Frage, welche Aufgaben die Kommunikationsspiele beispielsweise Gruppenarbeit, Stationenarbeit, Teamarbeit, Rollenspiele, Simulationen, Fallstudie, kooperatives Lernen, situiertes Lernen, selbständiges Lernen, Projektunterricht im DaF-Unterricht haben könnten. Dabei findet zunächst konkrete Beispiele für interaktions- und

kommunikationsspiele mit der Nutzung der neuen Medien im DaF-Unterricht um das Lernen qualitativ zu verändern und zu verbessern. Es werden auch die Motivierungsstrategien und die Chancen im modernen Fremdsprachenunterricht mit interaktiven und Kommunikationsspiele im Fremdsprachenunterricht erläutert.

Schlüsselbegriffe

Kommunikation, Spiel, Gruppendynamik, Motivation

Abstract

The “new teaching and learning methods” are the focus of this article. It will take a look at the teaching in the areas of communicative activities and examine group dynamic methods and introduce the role and effects of communication games in German as Foreign language courses. The question arises as to what tasks could have the communication games, for example group work, station work, team work, role play, simulations, case studies, cooperative learning, situated learning, independent learning, project lessons in German as Foreign language lessons. First of all, there are concrete examples of interaction and communication games with the use of the new media in German as Foreign language classes in order to qualitatively change and improve learning. The motivational strategies and the opportunities in modern foreign language teaching with interactive and communication games in foreign language teaching are also explained.

Keywords :

Communication, game, group dynamics, Motivation

Résumé

L'objectif principal de cet article se concentre sur les «nouvelles méthodes d'enseignement et d'apprentissage». Il examinera l'enseignement dans les domaines des activités de communication et les méthodes de dynamique de groupe et présentera le rôle et les effets des jeux de communication dans les cours d'allemand comme langue étrangère. La question qui se pose est de savoir quelles tâches pourraient remplir les jeux de communication dans l'apprentissage de l'allemand en tant que langue étrangère. Des exemples tels que le travail de groupe, le travail en station, le travail d'équipe, les jeux de rôle, les simulations, les études de cas, l'apprentissage coopératif, l'apprentissage en situation, l'apprentissage autonome ou encore les leçons de projet y jouent un rôle prépondérant. Cet article indique aussi des exemples concrets de jeux d'interaction et de communication lors de l'utilisation des nouveaux médias dans les cours en langue allemande, afin de changer et d'améliorer l'apprentissage de manière qualitative. Les stratégies de motivation et les opportunités dans l'enseignement moderne des langues étrangères à travers des procédés ludiques interactifs et de communication dans l'enseignement des langues étrangères y sont aussi expliquées..

Mots-clés

Communication, jeux, dynamique du groupe, motivation

الملخص

يركز هذه المقال على «طرق التدريس والتعلم الجديدة» كما يلقي نظرة على التدريس في مجالات الأنشطة التواصلية ويفحص الأساليب الديناميكية للمجموعة ويعرض دور وتأثيرات ألعاب الاتصال في دروس اللغة الألمانية كلغة أجنبية. كما يدور الموضوع حول مهام ألعاب الاتصال في دروس اللغة الألمانية كلغة أجنبية ، على سبيل المثال العمل الجماعي ، عمل المحطة ، العمل الجماعي ، لعب الأدوار ، المحاكاة ، دراسات الحالة ، التعلم التعاوني ، التعلم القائم ، التعلم المستقل ، دروس المشروع. هناك كذلك أمثلة ملموسة لألعاب التفاعل والتواصل باستخدام الوسائط الجديدة في فصول اللغة الألمانية كلغة أجنبية من أجل التغيير النوعي وتحسين التعلم كما يتطرق كذلك إلى شرح الاستراتيجيات التحفيزية والفرص المتاحة في تدريس اللغة الأجنبية الحديثة مع الألعاب التفاعلية والتواصلية في تدريس اللغة الأجنبية

الكلمات المفتاحية

الاتصال, الألعاب التفاعلية, ديناميكيات المجموعة, التحفيز