

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta pedagogická**

**Bakalářská práce**

**LERNEN LEICHTER MACHEN**

**Eva Šťastná**

**Plzeň 2012**

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta pedagogická  
Akademický rok: 2011/2012

**ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**  
(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Eva ŠŤASTNÁ**  
Osobní číslo: **P08B0643P**  
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**  
Studijní obor: **Německý jazyk se zaměřením na vzdělávání**  
Název tématu: **Zjednodušení učení (Lernen leichter machen)**  
Zadávací katedra: **Katedra německého jazyka**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

1. Výuka cizích jazyků - úvodní vhled do problematiky
2. Vzdělání - jeho cíle a pojetí
3. Vzdělání - historicko-vývojové proměny
4. Zásady správného vzdělávání - motivace, efektivita učení, ...
5. Kreativní metody ve vyučování cizích jazyků - média
6. Využití pc při výuce
7. Online hry - klasifikace her, aspekty, ...
8. Vyhodnocení
9. Závěr

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy: 40 stran

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

**Stahl, T./Egersdorfová, G.: Deutsch macht Schule. Westböhmsche Universität in Pilsen, 2008.**

**Mertens, E./Potthoff, U.: Lern und Sprachspiele im Deutschunterricht. Berlin, 2000**

**Hoelscher, G.: Kind und Computer. Berlin, 1994**

**Imkamp, J.: Spielerische Unterrichtshilfen. Plzeň, 1996**

**Skalková, J.: Obecná didaktika. ISV nakladatelství, Praha 1999**

**Helus, Z./Hrabal, V.: Kapitoly z pedagogické a sociální psychologie, Praha, 1982**

Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Václav Salcman**

Katedra tělesné a sportovní výchovy

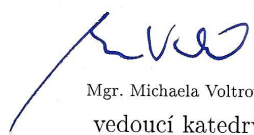
Datum zadání bakalářské práce: 30. května 2012

Termín odevzdání bakalářské práce: 30. dubna 2013

  
Doc. PaedDr. J. Coufalová, CSc.

děkanka



  
Mgr. Michaela Voltrová  
vedoucí katedry

V Plzni dne 30. května 2012

## Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich diese Bachelorarbeit „Lernen leichter machen“ selbstständig ausgearbeitet habe und nur die angeführten Quellen und Materialien benutzt habe.

Pilsen, 16. Juny 2012

.....

## **Danksagung**

Ich danke dem Betreuer meiner Bachelorarbeit Mgr. Václav Salcman für seine Anregungen, die wertvollen Ratschläge und die Zeit, die er mir bei der Bearbeitung dieser Arbeit gewidmet hat.

# Inhaltverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	8
<b>1 Die Bildung</b> .....	<b>10</b>
1.1 Die Bildung, ihre Ziele und Auffassung .....	10
1.2 Historische Entwicklungsverwandlung der Ziele, Inhalte und der Funktion der Bildung .....	13
1.2.1 Die Erziehung und Bildung am Anfang der Zivilisation .....	13
1.2.2 Die altertümliche Kultur, Antike .....	14
1.2.3 Die Erziehung und Bildung in der mittelalterlichen Gesellschaft .....	15
1.2.4 Die Renaissancepädagogik .....	16
1.2.5 Pädagogisches Denken des 15. – 16. Jahrhunderts .....	17
1.2.6 Die pädagogischen Methoden des 16. – 17. Jahrhunderts .....	18
1.2.7 Die Aufklärung, der Rationalismus und der Klassizismus .....	19
1.2.8 Die Bildung des 19. – 20. Jahrhunderts .....	20
<b>2 Die Grundsätze der richtigen Bildung</b> .....	<b>22</b>
2.1 Die Motivation .....	22
2.2 Die Effektivität des Lernens .....	24
<b>3 Die kreativen Methoden im Fremdsprachenunterricht</b> .....	<b>28</b>
3.1 Die Anwendung der Medien .....	28
3.2 Die Anwendung des Computers .....	30
3.3 Die Anwendung des Internets .....	31
<b>4 Der praktische Teil: Die Onlinespielen im Fremdsprachenunterricht</b> .....	<b>36</b>
4.1 Einleitung .....	36
4.2 Die einzelnen Onlinespielen .....	37
4.3 Zusammenfassung .....	52
<b>Resümee</b> .....	<b>54</b>
<b>Summary</b> .....	<b>56</b>
<b>Literatur- und Quellenverzeichnis</b> .....	<b>57</b>
<b>Bilderverzeichnis</b> .....	<b>58</b>

**Anlagenverzeichnis ..... 59**

# Einleitung

In meiner Bachelorarbeit beschäftige ich mich mit einem Thema „Lernen leichter machen“. Dieses Thema habe ich gewählt, weil ich meine, dass die Unterrichtsmethoden auf den meisten Schulen in der Tschechischen Republik ein bisschen veraltet sind. Viele von den tschechischen Lehrern verwenden die Methoden, die viele Jahre alt sind. Diese Methoden sind zwar bewährt, aber die Zeiten verändern sich und damit muss sich auch das Schulwesen verändern. Wir leben in der 21. Jahrhundert, in der Welt der modernen Technologien, die viele Möglichkeiten der Verwendung bieten.

Die moderne Forschungen bestätigen, dass das Niveau des Lernens immer sinkt. Meiner Meinung nach liegt das Hauptproblem in der Motivation. Die Schüler werden nicht richtig motiviert. Wenn ein Schüler keine Motivation zum Lernen hat, dann ist es auch in seinen Ergebnissen sichtbar. Wie können die Lehrer dieses Problem beeinflussen? Welche Rolle spielt die Motivation und die Effektivität des Lernens im Lernprozess? Wie lassen sich die Medien und Internet im Fremdsprachenunterricht anwenden? In meiner Arbeit konzentrierte ich mich vor allem auf die Verwendung von Medien, vor allem des Computers und Internets. Das Ziel dieser Arbeit ist zeigen, dass die Verwendung der modernen Technologien sehr vorteilhaft ist und auch effektiv.

Diese Arbeit besteht aus zwei Teilen: aus dem theoretischen und praktischen Teil. In dem theoretischen Teil, erklären wir uns, was die Bildung eigentlich ist, welche Ziele die Bildung stellt und wie sie aufgefasst wird. Dann werden wir uns etwas über die Geschichte der Bildung sagen. Wie im Lauf der Zeit ihre Ziele, Inhalte und die Funktion verändert wurden.

Das nächste Teil behandelt die Grundsätze der richtigen Bildung. In diesem Kapitel bringen wir uns ein paar Regeln des richtigen Lernens nahe. Hier wird auch die Problematik der Motivation erklärt, was die Motivation ist, welche Typen von Motivation gibt es u.a. In diesem Teil wird ebenfalls die Problematik der Effektivität des Lernens ausgearbeitet. Ein Leser wird erfahren, wie richtig der Schüler lernen sollte und wie richtig den Schüler lehren.

Die Kapitel mit dem Namen die kreativen Methoden der Fremdsprachen Unterricht behandelt die Anwendung der Medien und auch des Computers im Lernprozess. Wir zeigen uns, wie diese Medien angewendet werden können und wie sich der Computer im Unterricht effektiv verwenden lässt.



Am Schluss, in einem praktischen Teil besprechen wir die nähere Verwendung des Internets und das bedeutet die Benutzung der Onlinespielen für den Fremdsprachenunterricht. Wir zeigen uns, wie diese Methode richtig verwenden und wie sich aus den Onlinespielen die Fremdsprache effektiv lernen lässt.

# 1 Die Bildung

## 1.1 Die Bildung, ihre Ziele und Affassung

Was ist eigentlich die Bildung? Nach Skalková sei die Bildung ein Prozess des Prägens der Erkenntnisse, dessen Ergebnis sei eine Ausbildung. Die Ausbildung sei ein Inbegriff der Erkenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten. ( vgl. Skalková 1999, S. 28)

Nach Prunner sei ein Ziel der Ausbildung eine Erwerbung der wichtigen Informationen, die brauche man zum richtigen und zweckvollen Handeln (vgl. Prunner 2003, S.35). Nach Skalková sei die Bildung eigentlich die Sicherung der nächsten qualitätsvollen Entwicklung unsere Gesellschaft. Es sei das Prägen der historischen und gesellschaftlichen Erfahrungen. Der Mensch solle fähig sein, in einem kultutrellen, beruflichen und persönlichen Leben erfolgreich orientieren. Der ausgebildete Mensch habe sich nicht nur die Erkenntnisse angeeignet, er solle auch den Beziehungen unter ihnen verstehen, er solle sie verwenden und eigene Meinungen und Stellungen zu bilden (vgl. Skalková 1999, S. 28). Skalková auch schreibt: „Die Bildung hilft einer jungen Generation, und auch den Erwachsenen die kulturelle Tradition, in der sie leben, zu fassen und zugleich geöffnet ihnen die Zukunft.“ (Skalková 1999, S. 27)

Wie wir bei Helus und Hrabal lesen können, das Lernen sei ein lebenslanger Prozess, der niemals ende. Im engeren Sinn werde das Lernen als Prozess des Aneignens der Kenntnisse, Gewohnheiten und Erkenntnisse aufgefasst. Es handele sich vereinfacht um das Empfangen von neuen Fakten und Erkenntnissen. In der Wirklichkeit sei das Lernen viel mehr weitreichender und komplizierter. Im weiteren Sinn spreche man über die Identifizierung, das bedeutet, dass der Mensch fähig sei, die Ansichten und Informationen der Anderen als seine eigene zu empfangen. Diese Ansichten respektiere er, er identifiziere sich mit ihnen und zugleich beginne er sich sie selbst durchsetzen. (vgl. Helus/Hrabal 1982, S. 57) Wie Prunner schreibt, das Lernen könnten wir auffassen als das Aneignen der neuen Kenntnisse und Gewohnheiten, die zugleich unseren Charekter und unsere Persönlichkeit bilde. (vgl. Prunner 2003, S. 35) Das bestätigt er auch mit diesen Wörtern:

Das Lernen wird auch als eine spezifische Form der individuellen Aktivität aufgefasst, die die Änderungen im Verhalten verursacht, aber gleichzeitig bedingt auch die inneren psychischen Änderungen, bildet und entwickelt alle psychischen Eigenschaften und Prozesse, entwickelt die Persönlichkeit des Menschen. (Prunner 2003, S. 35)

Nach Skalková die Entwicklung unserer Gesellschaft immer vorwärts gehe, deshalb solle ein Inhalt der Bildung auch im Lauf der Zeit ändern. Das bestätigt sie in der nächsten Zitation: „Die Bildung setzt immer einen bestimmten Aufzug aus der Kultur derjenige Epoche voraus.“ (Skalková 1999, S. 28). Sie beschäftigt sich auch mit der Frage, wie das Schulwesen modernisieren soll. Die Menschen hätten begriffen, dass die Technologie ständig entwickelt werde und es ist nötig die Einklang zwischen der modernen Technologie und der Wissenschaft zu bilden. Die Wissenschaft gehe ständig vorwärts und nehme die Menge von neuen Erkenntnissen zu. Also was man lernen solle? Die klassischen Erkenntnisse oder die modernste? Es würde deduziert, dass die Schüler die klassischen Erkenntnisse kennen müssten, sowie wären sie zugleich über die neuen informieren. Die moderne Zeit zwingt die Menschheit, um sie sich ständig zu ausbilden. (vgl. Skalková 1999, S. 66)

Das Lernen laufe oft ohne unseres Bewusstsein, es handele sich um ein so gennantes unwillkürlichen Lernen, wie schreibt Prunner in seinem Buch. Diese Art des Lernens laufe während jeder Tätigkeit (z.B.: Spiel, Sport, Fernsehen, ...). Dank ihr erwürben wir täglich neue Informationen, Erfahrungen und Fähigkeiten. Ein Nachteil sei, dass dieses Lernen keine Bildungs- und Erziehungsziele feststellen habe. Sobald wir zu diesem Lernen eine Steuerung und eine Kontrolle der Ergebnisse zugäben, handele es sich jetzt um ein Unterrichtsprozess, also um ein absichtliches Willenslernen, das bestimmte Ziele habe. (vgl. Prunner 2003, S. 35 ff.)

Nach Skalková, sie das Ziel des Lehrens die Änderungen in den Erkenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler zu erreichen, zugleich müsse aber zum Bilden und Wachsen ihrer Persönlichkeit gehen. Die Ziele würden eigentlich durch die Gesellschaft fegesetzt, sie würden davon abgeleitet, was die Gesellschaft von der bildenden Einzelpersönlichkeit erwarten. Der Lehrer forme die Ziele des thematischen Ganzes, Themas und auch der Stunde. Er müsse begreifen, was in einem durchgenommenen Stoff eine Bildungsform habe und wie die Ziele dieses Stoffs seien. Das bedeute, ein Überblick um Stoff und Beziehungen unter denen zu haben. (vgl. Skalková 1999, S. 106 ff.)

Es gibt viele Arten des Lernens, deshalb ist sehr schwer eine einheitliche Klassifikation zu bilden, die alle diesen Arten erhältete. Es kommt daran, aus welchem Aspekt wird sie aufgefasst. Wir werden uns jetzt auf die Klassifikation nach dem Inhlat des Lehrstoffs nach L. Ďurič konzertrieren:

- 1) das Lernen durch das Bedingen
- 2) das sensomotorische Lernen
- 3) das verbale Lernen
- 4) das begriffliche Lernen
- 5) das Lernen durch das Lösen des Problems
- 6) das Soziallernen

Das Lernen durch das Bedingen bedeute eine Bildung der bedingten Reflexe im Gehirn. Das sensomotorische Lernen bestehe aus den Antworten des motorischen Charakters oder einer sensorischen Erscheinung.

Das verbale Lernen sei der erweiterste Art des Lernens. Es sei das Lernen eines mündlichen Charakters, aus dessen Styl komme auch das begriffliche und Problemlernen. Das Ziel dieses Styls sei, dass der Schüler einen Text ohne Fehler wiederholen könne, aber es ist wichtig hier, dass er einen gegebenen Inhalt und die Beziehungen unter einzelnen Erscheinungen begreife. Am wichtigsten beim verbalen Lernen sei die Wiederholung eines Lernoffs in den kurzen Zeitabschnitten. Ein Einfluß auf das Lernen habe auch das Charakter eines Lehrmaterials.

Das begriffliche Lernen schließe auf das verbale Lernen an. Es handele sich um ein Prozess einer Bildung und Aneignung der Begriffe, dank dem das Denken entwickle. Die Schüler bildeten sich so wohl eigene Begriffe, als auch sie sich die Begriffe aneigneten, die von der Gesellschaft gebildet würden. Ein Bedeutungsträger sei hier ein Wort. Es gebe zwei Arten: die erfahrungsgemäßen Begriffe, die von dem Schüler selbst gebildet und angeeignet seien und die sogenannten Lehrbegriffe, die bewusst gelernt seien, die der Schüler bewusst und absichtlich benutze.

Das Lernen durch das Lösen des Problems sei ein der schwierigsten Arten, weil hier ein Prozess des Denkens betrete. Mit der Lösung eines Problems erwerbe man eine neue Antwort, also eine neue Erkenntnis. Ein Prinzip liege in dem, dass der Schüler müsse selbst zur neuer Lösung des Problems kommen. Diese Weise stelle leichteres und längeres Merken des Lernoffs sicher und zugleich sein richtiges Aneignen. Es handele sich um die Methode der eigene Selbsterbildung. Der Schüler bilde sich selbst mit der Hilfe des Lehrers aus. Es gehe hier um das Aneignen eines Systemes, der Methoden und des logischen Denkens. Dieser Art des Unterrichts könnte eine neue Methode des modernen Lehrens sein. Diese Methode habe aber einen Nachteil, mit diesem Art könne man keine Fakten entwickeln, sondern nur die Fähigkeiten.

Das Soziallernen beschäftigt sich mit den Sozialbedingungen, die bei jedem Art des Lernens kämen vor. Die Hauptrolle spiele hier das Lernen den Sozialrollen. Es gehe darum, dass wir uns die anderen Menschen wahrnehmen lernten, mit ihnen richtig zu handeln und sich in ihre Empfindungen einfühlen. Hier gehöre auch das Lernen den gesellschaftlichen Normen und Werten. (vgl. Ďurič 1979, zit. n. Prunner 2003, S. 42 ff.)

## **1.2 *Historische Entwicklungsverwandlung der Ziele, der Inhalte und der Funktion der Bildung***

Der Mensch lernt schon von seiner Geburt. Im Lauf des Lebens lernt dann nicht nur den Kenntnissen, sondern auch dem praktischen Leben. Das Lernen endet nicht mit dem Ablegen des Abiturs oder mit der Erwerbung eines Titels an der Universität. Der Mensch lernt während des ganzen Lebens. Bei unseren Vorfahren, von denen wir die Grundfertigkeiten gelernt haben, war das nicht anders. Zum Beispiel das Anzünden des Feuers, das Verarbeiten der Rohstoffe oder das Umbauen eines Obdaches (eines Unterstandes). Auch diese, schon heute ganz primitive Sachen, mussten die Menschen selbst lernen. Wie sich die Zeiten veränderte, veränderten sich auch die Menschen und mit ihnen auch die Form und der Inhalt des Lernens. Jede Zeit brachte die neuen Erkenntnisse und damit wurden allmählich die Erfahrungen und Kenntnisse geformt. Jeder Pädagog (Philosoph) hatte eine andere Art des Unterrichts. Einige der früheren Methode oder der Erkenntnisse scheinen uns heute als ein bisschen kurios, aber wenn diese Meinungen nicht wäre, würden wir niemals zur heutigen Form der Bildung gelangt. Folgende Zeilen wurden nach den Büchern Herrn Štverák (Štverák 1994, 2001) und Frau Sklaková (Skalková 1999) bearbeitet.

### **1.2.1 Die Erziehung und Bildung am Anfang der Zivilisation**

Die erste menschliche Art hatte sehr enge Beziehung zur Natur. Die urzeitliche Menschen mussten alles von den Grundlagen lernen. In dieser Zeit war am wichtigsten wie überleben lernen. Deshalb war ein Ziel des Lernens das Jagen oder die Erkennung einer Nahrung, die Verarbeitung dieser Nahrung und ein Versteck vor den Tieren oder den

Wettereinflüssen zu bauen. Diese Gesellschaft wurde an der Familie gegründet. Obwohl sie einer der einfachsten Gesellschaften war, achtete auch auf die Bildung und Erziehung. Es wurde Übungsorte gefunden, wo die Übung eines Kampfes und die Rituale geläufig wurden, die die verhüllte Bildungsbedeutung hatten (die Überlieferung der Kenntnisse).

Nachdem die Menschen sprechen gelernt hatten, entstand die sogenannte Übergeschlechtsgesellschaft, also die organisierte Gruppe, die wir die Zivilisation nennen können. Die Gesellschaft bildete sich dann mit der Hilfe der Überlieferung der Erfahrungen aus und das auch mittels des gesprochenen Wortes in der Form der Mythen und Sagen.

### **1.2.2 Die altertümliche Kultur, die Antike**

In dieser Zeit orientierten sich die Menschen auf die Landwirtschaft. Es handelte sich um die so genannte wirtschaftliche Gesellschaft. Die Schlüsselverbindung bildete hier ein Boden. Es begann eine kultivierte Sprache geboren werden und kulturelle Ideale. Statt der Schrift verständigten sich die Menschen durch die Symbole auf den Tontafeln, oder später auf dem Papyrus. Es entstand hier eine neue Funktion, der Lehrer. Hier wurden die ersten Bildungsideale geformt (zum Beispiel: die Meister der verschiedenen Handwerke). Die Menschen begannen die Gemeinschaft bilden, es wurde die Dörfer gegründet.

In der Zeit der Antike gebaren die Grundlagen der Pädagogik, diese Zeit beeinflusste das Lernen am meisten. In altertümlichem Griechenland wurden die ersten Schulen gegründet, die so genannten Lyzeen und Akademie. Die Schule wurde als etwas außergewöhnliches, der Ort, wo der Mensch sich selbst formen konnte. Die Menschen wollten die Bildung verbreiten, deshalb entstanden die Vorgänger der heutigen Lehrer, die Sofisten. Das waren die bezahlten Philosophen, die durch die Welt wanderten und ihre Erkenntnisse vermittelten. Unter die bedeutendsten Persönlichkeiten des altertümlichen Griechenland gehört Sokrates, der eine Methode des Lernens, die auf der Basis des Dialogs war, führte ein. Weiter entwickelten sein Lernen ihre Schüler Platon und dann Aristoteles. Die Erziehung hatte zwei Phasen und das war eine Familieerziehung – das gesellschaftliche Teil der Beziehung und höhere Ausbildung, also die Akademie, Schulen und Lyzeen. Die Schüler hatten ihren Meister, der ihnen die Erkenntnisse vermittelte.

In Rom lebten die verschiedenen Kulturminderheiten, die sich einander beeinflussten. Die gedankliche Grundlage wurde also verbunden, deshalb legten sie einen großen Wert auf die Kultur. Gleich wie die Griechen durchsetzten sie die Verbindung von Geist und Körper.

### 1.2.3 Die Erziehung und Bildung in der mittelalterlichen Gesellschaft

Ein Zerfall der Stadtgesellschaft, eine Rückkehr zur Selbstversorgung und die Entstehung der Ortskönigreichen. Mit diesen Wörtern können wir diese Zeit charakterisieren. Es gab ein neues Ideal des Menschen, neue Bildung, kirchliche Bildung. Das Schönheitsideal wurde der Glaube. Es fing das so genannte Universalismus an. Das heißt die universalen Idealen: das Christentum und Latein. Das Zentrum der Bildung waren die Klosterschulen, die durch die Kirche geleitet wurden. Das Lernen teilte man auf das Trivium (Grammatik, Rhetorik, Dialektik = die Grundbildung) und das Quadrivium (Arithmetik, Geometrie, Astronomie, Musik = die höhere Stufe des Bildungs). Später entstanden die Kathedralschulen (z.B.: in Aachen und Paris), sie wurden immer durch die Kirche geleitet, aber hier konnten auch die Menschen außer der Kirche bilden. Die Bildung hatte drei Stufen: elementare (Gesang, Lesen, Schreiben und Grammatik), künstlerische (Trivium und Quadrivium) und theologische.

Im 11. Jahrhundert entstanden die so genannten Partikularschulen, die der Bürgerschaft dienten. Die Jungen konnten ein Page, ein Knappe oder ein Ritter werden. Der Page war nur ein Diener, er hatte 7 Jahre im Dienst dienen gemusst, bevor er die Prüfungen ablegen konnte und der Knappe werden. Der Knappe wurde zur Tätigkeit hinzugezogen. Er beauftragte man auch mit den selbständigen Aufgaben und er hatte viele grausame rituellen Prüfungen schaffen gemusst. Erst nachdem konnte er ein Ritter werden. Es wurde aber nur die Rittertugenden und Fertigkeiten wie Schwimmen, Reiten, Tanz gelernt, aber hier fehlte Schreiben oder Rechnen.

Für diese Zeit war charakteristisch nicht nur das Universalismus, sondern auch eine Teilung der Menschen auf das dreierlei Volk. Das dreierlei Volk bestand aus den arbeitenden Menschen, den Herrscher und der Kirche. Die zahlreichste Gruppe war das arbeitende Volk, das sich vor allem mit dem Landwirtschaft und Handwerk beschäftigte. Die Herrscher, also ein Adel, im Lauf der Zeit auch die Beamten hatten ihre eigenen Bildung, die sehr individuelle Auffassung hatte. Ein Schüler hatte immer nur einen Lehrer. Die Bildung in der

Kirche war streng verschlossen. Die Mönche schützten ihre Bildung. Trotzdem liefen die Missionen, wenn die Mitglieder der Kirche ihre Erkenntnisse verbreiteten. Die Mönche sich ihre Erkenntnisse miteinander wechselten. In den Klosterschulen verwendeten sie ein System der Wiederholung der Kenntnisse und die Entwicklung der individuellen Angelegenheiten. Hier wurde auch ein großer Wert auf das Empfangen der Ordnung gelegt, also auch auf die Disziplin.

Die Wende geschah im 12. – 13. Jahrhundert, als die Menschen einen Bedarf an die hochqualifizierten Profession empfanden (ein Gesundheitswesen, die Justiz, ...). Also es sind die ersten Universitäten entstanden. Zu den Bologna, Paris, Oxford und Cambridge gehörten und die bis heute funktionieren. Die Bildung kehrte zu den Antikwurzeln zurück, es entstanden die hochqualifizierten Fachgebiete. Es gaben vier Fakultäten: artistische, theologische, medizinische und Justizfakultät.

Die Veränderung geschah auch bei der Bildung in der Stadt. Obwohl in den Städten ein König herrschte, innen herrschte eine Selbstverwaltung. In jeder Stadt wurden die Stadtschulen eingeführt, die allen Bürgern des verschiedenen Alters dienten. Der Unterricht lief in der Sprache der Ortsmenschen. Die niedrigste Stufe hat sich mit den Grundkenntnissen beschäftigt, wie: Lesen, Schreiben, Rechnen und Äußerung. Höhere Schulen, die wir mit den heutigen Gymnasien vergleichen können, unterrichteten Latein, Philosophie und Rhetorik.

#### **1.2.4 Die Renaissancepädagogik**

Im 14. – 16. Jahrhundert begann eine große wirtschaftliche und kulturelle Aufschwung. Die Naturwissenschaften und Philosophie wurden schnell entwickelt, dann auch das Gefühl für die Kultur und allseitige Entwicklung der Persönlichkeit. Die Antikidealen feierten sein Zurückkehr und auch die antike Art des Lebens. Es kam die Notwendigkeit, die neuartige Erziehung des Menschen einzuführen.

In Pädagogik erschien ein Nachdruck auf die Entwicklung der Schülersindividualität und damit auch die Grundlagen für die neuzeitlichen Pädagogik. Einer der Wegbereiter einer neuen Theorie war ein französische Renaissancephilosoph Michel de Montaigne (1533-1592), der das Urteil und die Selbstständigkeit des Schülers vor dem Speicherlernen (Gedächtnislernen) durchsetzte. Jeder Schüler sollte einen Privatlehrer haben, der zugleich seine Persönlichkeit entwickeln sollte. Der Unterricht sollte verspielt und interessant waren.



Ein weiterer Anhänger des neuen Unterrichtsstyles war auch ein englischer Philosoph Francis Bacon (1561-1639), der das Ersetzen des Induktivdenken durch die Methode einer wissenschaftlichen Erforschung forderte an. Der Unterricht sollte sich die Individualität einzelnen Schülern anzupassen. Es sollten zuerst die bekannte Fakten gelernt werden und dann die anderen Meinungen und Behauptungen. Ein italienischer Philosoph Thomas Campanella (1568-1639) stellte das Unterrichtsinhalt auf der Basis der Naturwissenschaften fest. Die Jugendlichen sollten auf der Basis eigener Beobachtung, der Entwicklung aller Fähigkeiten und Fertigkeiten lernen. In den Unterricht wurden auch einen Sportunterricht, die Werkstätten und auch die landwirtschaftlichen Arbeiten einbezogen. Auf dieses Typ des Unterrichts knüpfte auch Jan Amos Komenský an.

### **1.2.5 Pädagogisches Denken des 15.-16. Jahrhunderts**

Im 15. Jahrhundert treffen wir in Tschechien auf Bemühungen der Hussiten, die Schreib- und Lesefähigkeiten im Volk zu verbreiten. Der Wegbereiter dafür war Jan Hus (1372-1415), der Pädagoge an der Karlsuniversität war. Er trug zu dem Durchsetzen des Nationalcharakters bei, der dann die brüderliche Einheit entwickelte. Einen großen Verdienst für das Vertiefen einer positiven Beziehung zur Bildung hatte besonders Jan Blahoslav (1523-1571).

Am Ende des 16. Jahrhunderts entstand in Spanien eine neue Kirchenbewegung, die Jesuiten, die eine Predigt und die Bildung als die Grundlage der Erziehung betrachteten. Die Jesuiten gründeten in ganz Europa ein Netz von Schulen, die mittlere und höhere Bildung boten. Die Unterrichtssprache war Latein, die neben der Theologie und der siebenfachen freien Künste auch Bestandteil des Unterrichts war. Die Unterrichtsordnung war sehr reif und sie wurde bis Ende des 19. Jahrhunderts verwendet. Jeder Monat, jede Woche und jeder Tag wurden methodisch ausgearbeitet. Es fehlte nicht die regelmäßige Wiederholung und Übung. Es wurde auch Sport und didaktische Spielen unterrichtet.

## 1.2.6 Die pädagogischen Methoden des 16. – 17. Jahrhunderts

Der größte tschechische Denker dieser Zeit war Jan Amos Komenský (1592-1670). Bis heute gehört er zu den bedeutendsten pädagogischen Persönlichkeiten aller Zeiten. Durch seine Werke legte er die Grundlagen für die Entstehung der modernen Bildung. Er war das letzte Mitglied der brüderlichen Einheit und nach der Beendigung seiner Studien an den Universitäten in Herborn und Heidelberg, begann er an einer der brüderlichen Schulen lernen. Er schrieb zahlreiche Mengen von pädagogischen Werken, in denen er sich um die Festlegung einer neuen Struktur des Schulwesens und der Erziehung der Jugendlichen bemühte.

Als erste begrenzte er die Begriffe wie die Schulwoche, Schuljahr und die Schulferien. Nach seiner Meinung gehörte der Unterricht für alle, die Klassen mit den Schülern von gleichem Alter und gleicher Bildung. Jede Klasse sollte ihr eigenes Klassenzimmer haben und für den Unterricht sollten die Lehrbücher verwendet werden. Der Lernstoff sollte eine leichte und lustige Form haben, er lehnte das mechanische Lernen ab. Der Unterricht sollte in der Muttersprache laufen. Es sollte auch nicht auf Sport, auf die gesunde Lebensweise, auf die Fülle des Schlafens und auf den Wechsel der Arbeit mit der Ruhe vergessen werden. Disziplin war wichtig, allerdings lehnte er die physischen Strafen für die Unkenntnis ab. Für die Verletzung der Disziplin genehmigte er sie. Die Erziehung des Kindes teilte er in drei Hauptziele: 1. die Bildung in den Künsten, Handwerken und Wissenschaften 2. moralische Erziehung und 3. die Religionserziehung. Er stellte auch die Typen von Schulen und den Inhalt der Bildung fest: eine Mutterschule, die die Erziehung durch die Mutter enthielt (bis 6 Jahre). Eine allgemeine Schule für die Kinder von 6 bis 12 Jahren. Diese Schule sollte in jedem Dorf sein. Hier sollte das Lesen, Rechnen, die Religion, das Lernen über die Gesellschaft und Natur, die Handarbeit und den Gesang unterrichtet werden. Von 12 bis 18 Jahren sollten die Kinder eine Lateinschule, die in jeder Stadt sein sollte besuchen. Hier unterrichtete man die siebenfachen freien Künste (Grammatik, Rhetorik, Dialektik, Geometrie, Arithmetik, Musik und Astronomie) und weiter auch Geographie, Geschichte, Naturkunde, Mathematik und Latein mit Griechisch, aber er empfahl auch Deutsch. Von 18 bis 24 Jahren konnten Studenten Akademien, die mindestens einmal in jedem Land vertreten sein mussten, besuchen. Hier studierte man Recht, Medizin und Theologie, dann auch Religion und Philosophie. Er stellte auch die Prinzipien des richtigen Unterrichts fest, zu denen ein aufeinander aufbauendes Lernen gehörte, dann die Wiederholung und das Üben des Lernstoffes, der dem Alter und den Fähigkeiten des Schülers entsprach.

Seine Werke sind bis heute bedeutend und werden immer noch erforscht. Bis heute basiert das Schulsystem auf einigen seiner Grundlagen, die schon früher revolutionär waren.

### **1.2.7 Die Aufklärung, der Rationalismus und der Klassizismus**

In der Zeit der Aufklärung fing eine große Veränderung im Bereich der Bildung an. Die Bildung begann eine neue Bedeutung haben. Die Schulen waren die Institutionen. Die Rolle der Wissenschaft begann wachsen. Es begann ein Wandel und die Menschen wandten sich von dem Glaube zur Wissenschaft. Es trat eine Regierung der Vernunft ein. Am Ende des 18. Jahrhunderts entstand die Große französische Enzyklopädie. In Europa wurden die festen Wurzel der Bildung verankert, es wurde die obligatorische Schulpflicht eingeführt. Die Lehrer wurden die (Saats)angestellten und sie wurden von dem Staat bezahlt. Es kam zu einem Anstieg des Bildungsgrades in der Bevölkerung, zur Entwicklung der verschiedenen Disziplinen und auch zur technisch-wissenschaftlichen Entwicklung. Die Pädagogik dieser Zeit begann sich auf die Persönlichkeit des Schülers zu konzentrieren.

Zu den bedeutenden Denkern dieser Zeit gehörte auch ein deutscher Philosoph und Pädagog Johann Friedrich Herbart (1776-1841), der das dreistufige System eingeführt hat: Grundschul-, Mittelschul- und Hochschulbildung. Er wird auch als der Vater der Pädagogik angesehen. Ein Schlüsselfaktor war für ihn die Haltung der Ordnung, Disziplin und Moral. Weiter auch die Wiederholung, das Üben und ein System von Strafen und Belohnungen. Er legte Wert auf eine Verwendung der Lehrbücher und Hilfsmittel. Nach ihm sollten nur die wissenschaftlich überprüften Erkenntnisse gelernt werden.

Weitere bedeutende Persönlichkeiten dieser Zeit waren auch ein französischer Philosoph Jean Jacques Rousseau (1712-1778) und ein schweizerischer Pädagoge Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1828). Rousseau setzte die Individualität des Menschen durch und glaubte, dass die Beziehung zwischen der Mutter und dem Kind sehr wichtig ist. Pestalozzi setzte die soziale Orientierung der Pädagogik durch und er galt als einer der ersten Gründer Heime für die verlassenen Kinder, also der heutigen Kindersheimen.

## 1.2.8 Die Bildung des 19. – 20. Jahrhunderts

Diese Zeit war durch einen großen Aufschwung der Wissenschaft und der Industrie charakterisiert. Hier entstanden die modernen Wissenschaften wie z.B. die Psychologie, Pädagogik, die ersten Museen und Bildungsbünde wurden gegründet. Auch entwickelte sich die Ökonomie, die Population wuchs und der Lebensstandard erhöhte sich. Es entstand ein Staat und deshalb waren die gebildeten Menschen notwendig.

Die Bildung sicherte den Menschen die Stellung in der Gesellschaft. Sie wurde vom Staat reguliert, einschließlich des Inhalts und des Umfangs des Unterrichts. Im Schulwesen waren mehr Pädagogen, sie mussten eine Lizenz haben (sie wird von dem Staat erlassen). Die Bildung erhöhte sich bis 80 %. Es begann die Zeit der Gymnasien (die Abiturprüfungen) und Privatschulen. Hier wurde ein Individuellzutritt zu den einzelnen Schülern durchgesetzt. In der Sekundärstufe entstanden die neuen Studienfächer wie ein Handel und die Dienste. In der Tertiärstufe wurden die Fachschulen gegründet, heutige höhere Fachschulen, die einen hohen gesellschaftlichen Status hatten. Weiter auch die Fachuniversitäten mit dem höchsten Status (die Ingenieure). Der Staat bemühte sich um eine Reformation des gesamten Schulsystems.

Es entstanden neue Typen der Schulen. In USA erweiterte sich die so genannte pragmatische Bildung, die von John Dewey gegründet wurde. Er setzte einen Gedanken durch, dass der Mensch seine Fähigkeiten, Erfahrungen und sein Talent ausnutzen muss. Dieser Unterricht wurde auf die Verbreitung der Erfahrungen mit Hilfe der Experimente konzentriert. Das Kind lernte dank den Experimenten die richtige Lösung zu finden. Diese Richtung legte einen Wert auf die Persönlichkeit des Lehrers, der nicht nur die ausgezeichneten Kenntnisse haben musste, sondern auch einen Charakter. In den USA entstand ein Typ der Bildung, die so genannte Daltons Planes Pädagogik. Es handelte sich um den Projektunterricht, in dem der Mensch selbst etwas herstellte und damit lernte. Hier wurde der Wert auf die menschliche Individualität gelegt. Die Hauptmerkmale dieses Unterrichts waren die Verantwortung und die Fähigkeit selbst, aber auch im Kollektiv, zu arbeiten. Der Schüler hatte ein bestimmtes Harmonogramm, er bestimmte selbst sein Tempo. Der Lehrer trat hier nur als ein Ratgeber auf.

Im Gebiet des früheren Österreich-Ungarns gründete ein österreichischer Philosoph und Pädagoge Rudolf Steiner (1861-1925) die Waldorfschulen. Diese Schulen arbeiteten mit einem Schüler, wie mit einem vielseitigen Geschöpf, aus dem sie sich bemühten eine ausgeglichene Persönlichkeit zu schaffen. Die Waldorfschule dauerte zwölf Jahre, während dieser Zeit hatten die Schüler den gleichen Lehrer. Es handelte sich um den Epochenunterricht,

der Unterricht von den leichteren zu den schwereren Studienfächer enthielt, jedem Thema wurde ein bestimmter Zeitabschnitt gewidmet. Zum Beispiel sechs Tage widmeten sie einem Fach, die Länge der Unterrichtsstunden wurde auch dem Inhalt des Unterrichts angepasst. Eine Unterrichtsstunde dauerte z.B. 30 Minuten, weitere 40, 60 dann 50 Minute und so weiter. Die Schüler stellten die so genannten Epochehefte her, die das eigene Buch des Schülers bildeten. Hier wurde Wert auf die Verbindung mit der Natur und auch auf die Mitarbeit mit den Eltern gelegt.

Die Bildung in dem heutigen Sinn wurde von den vorigen Richtungen abgeleitet und entwickelte sich zur heutige Form, die wir alle kennen. Seit der Zeit unserer Großeltern und Eltern wurden die Methoden abgewandelt und verbessert, aber zu größeren Änderungen kamen es nicht mehr.

Die Bildung unterlag von ihrem Anfang großen Veränderungen. Im Laufe der Zeit wurde die Bildung immer verbessert und brachte viele verschiedene Formen und Methoden des Unterrichts. Einigen Methoden waren zwar nicht qualitativ hochwertigsten und effektivsten, aber dank ihnen konnten die Menschen aus den Fehlern ihrer Vorgänger lernen und damit die Grundlagen für die moderne Bildung schaffen. Die Bildung ermöglicht uns sich weiter zu entwickeln, hält das Niveau der menschlichen Gesellschaft und ermöglicht der menschliche Rasse zu überleben.

## 2 Die Grundsätze der richtigen Bildung

### 2.1 Die Motivation

Wie schon in der Einleitung gesagt wurde, die Motivation spielt beim Lernen eine wichtige, vielleicht die wichtigste Rolle. Nach Helus und Hrabal begriffen die Kinder schon bald eine Bedeutung des Lernens. Dank des Lernens erwürben sie die Kenntnisse, die sie später bei der Suche eines Berufes und dessen Ausübung brauchen würden. Leider viele Kinder vermissten die Motivation (vgl. Helus/Hrabal 1982, S.43). Čáp und Mareš beschäftigen sich in ihrem Buch auch mit der Motivation. Das Wort Motivation komme aus dem lateinischen Wort „movere“ und bedeute sich bewegen. Die Motivation gebe uns einen Grund dafür, dass wir etwas tun. (vgl. Čáp/Mareš 2007, S. 92)

Helus und Hrabal definieren die Motivation mit den folgenden Wörtern: „Die Motivation = die Grundenergie, die zum Beginnen und Halten einer Tätigkeit notwendig ist (...), sie geht aus Bedarf des Menschen.“ (Helus/Hrabal 1982, S. 43)

Die Motivation teilen wir nach Čáp und Mareš in:

- 1) die äußere Motivation – die Aufforderungen von außen (in den Schulen mehr häufiger Typ; keine Freude aus dem Lernen; gezwungenes Lernen: ein Kind bemühe sich ein Ziel erreichen = eine Klassenarbeit zu schreiben; könne man zum Umgehen der Bedingungen mit der Hilfe des Bildens des Spickzettels oder des Abschreibens führen)
- 2) die innere Motivation – der Bedarf einer eigenen Befriedigung (der Schüler lerne sich freiwillig, es mache ihm Spaß)

Beide Arten würden einander verbunden. Die äußere Motivation könne durch die innere beeinflusst werden und umgekehrt. Bei der richtigen äußeren Motivation könne die Motivation auch die innere ändern. Das Ziel des Lehrers sei bei den Schülern einen Bedarf des aktiven und freiwilligen Lernens zu auslösen. Je größere Motivation sei, desto bessere Ergebnisse seien. (vgl. Čáp/Mareš 2007, S. 92)

Weitere Kalssifikation (vgl. Čáp/Mareš 2007, S. 95):

- 1) die Motivation = ein Prozess
- 2) das Motiv = ein Grund
  - a) das äußere und innere Motiv

## b) das bewusste und unbewusste Motiv

Bei Čáp und Mareš können wir auch erfahren, dass die Motivation vor allem durch drei Faktoren beeinflusst werde: ein Trieb, ein Instinkt (ein Naturtrieb), ein Bedarf. Für Menschen dri der Bedarf das größte Motiv, er aktiviere uns und richte uns zum Handeln (vgl. Čáp/Mareš 2007, S.146). Nach Helus und Hrabal, führe die Motivation eigentlich zur Befriedigung der Bedürfnisse bei bestimmter Tätigkeit. Das Kind werde mit der Belohnung motiviert, z.B.: eine Anerkennung von den Mitschülern oder dem Lehrer zu erwerben. Das Beste sei, wenn die Motivation die Freude aus dem Lernen sei. Die Bedürfnisse der Einzelpersonen würden ständig geändert. Bei dem Unterricht solle der Lehrer aus diesen Bedürfnissen herauskommen, sonst vermisste das Lernen einen Sinn. Ein gutes Ergebniss könne eine große Motivation sein, der Schüler solle immer wissen, wozu ihm der Lernstoff in der Zukunft gut werde. (vgl. Helus/Hrabal 1982, S. 43)

Wie können wir bei Prunner lesen, das häufigste Element der äußeren Motivation sei ein System der Belohnungen und Strafen. Dieses System habe eine Motivations- und Informationsfunktion. Die Belohnung könne so wohl einen materiellen als auch nicht materiellen Charakter haben (z.B. ein Lob, eine gesellschaftliche Anerkennung, Vertrauen in die Fähigkeiten eines Schülers, ein Erlebnis eines Erfolges,..). Es sei sehr wichtig gleich nach der erwünschten Handlung des Schülers zu belohnen. Die mündliche Belohnung könne sehr motivierend wirken (z.B. die Bolohnung vor dem Kollektiv), weil sie Selbstbewusstsein wecken und auch die Arbeitsleistung verbessern könne. Zugleich sei aber auch nötig das Lob nicht zu übertreiben, sonst gehe die Motivationsbedeutung verloren. Andererseits dürfe der Lehrer die Belohnungen nicht vergessen. (vgl. Prunner 2003, S. 65)

Die Grundteilung der Strafen nach Prunner (vgl. Prunner 2003, S. 66): physische und psychische (Verbote, das Blamieren, das gesellschaftliche Rügen, ...). Weiter teilt er die Strafen auf die sogenannten symbolischen und faktischen. Zu den symbolischen gehörten die Drohungen, die aber nicht abgeleistet (bloße Drohung – Im Falle, dass der Lehrer nur symbolische Strafen verwendet, kann seine Autorität verringert.) würden. Die Faktischen bedeuteten konkretes Erteilen der Strafe. Die Belohnungen wirkten auf die Leistung positiv. Dagegen könnten einige Strafen negativ wirken, Angst und Frustration aus lösen und damit die Leistung des Schülers verkleinern. Die Angst beeinflusse die Leistung des Einzelwesens und gehöre nicht in die Schule. Es sei besser, mehr die Belohnungen zu verwenden. Der Lehrer solle freundliche Atmosphäre bilden können, aber die Autorität nicht verlieren.

Die Motivation des Schülers könnten wir weiter in eine positive und negative Komponente teilen. Zu den positiven gehörten die Neugierigkeit, die Sehnsucht nach Kenntnissen und nach Belohnung. Zu den negativen ordneten wir Strafe, Angst und Furcht vor einem Misserfolg. Wie schon erwähnt würde, verwendeten die Pädagogen meistens beides, die Strafen und Belohnungen. Damit diese Methode ihre pädagogisch-erzieherische Funktion erfülle (also die Motivationsfunktion), müsse der Schüler informiert werden, wofür er sie verdiene. Für die weitere Motivierung sei wichtig, das Berücksichtigen der vorigen Erfahrungen und Kenntnisse des Kindes. (vgl. Prunner 2003, S. 66 ff.)

## **2.2 Die Effektivität des Lernens**

Oft wird es geschehen, dass der Schüler ehrlich lernt, aber die Ergebnisse nicht diesem Maß entsprechen. Seinen Lernen fehlt wahrscheinlich eine entsprechende Effektivität. Was bedeutet es eigentlich? Nach Prunner bezeichnete die Effektivität des Lernens ein Verhältnis zwischen einer angewendeten Mühe und dem Ergebnis des Lernens. Damit das Lernen effektiv sei, sei nach Prunner das Beachten einiger Regeln und Bedingungen notwendig. Der Lehrer sollte sie kennen und auf die Schüler applizieren, damit er ihnen ein präge, wie richtig gelernt werde. (vgl. Prunner 2003, S. 64)

Eine der Hauptbedingungen sei nach Prunner das Erwecken des Interesses für einen durchgenommenen Lehrstoff. Das Interesse helfe die Aufmerksamkeit zu erhalten, gegenüber die Interesselosigkeit, die im Kind eine Senkung der psychischen Kräfte und der Leistung auslöse. Der Lehrer dürfe nicht vergessen, dass der Stoff dem Alter, den Fähigkeiten und Fertigkeiten des Schülers entsprechen müsse. (vgl. Prunner 2003, S. 53)

Nach Prunner gebe es vier Lerngesetze:

- 1) Gesetz der Motivation im Lernen
- 2) Gesetz der Rückinformation
- 3) Gesetz des Transfers
- 4) Gesetz der Wiederholung

Jetzt sagen wir uns nur kurz etwas über das Gesetz der Motivation im Lernen, weil über die Motivation schon in dem vorigen Kapitel besprochen wurde. Bei jeder Tätigkeit



müsse der Mensch bereit sein, auf einer bestimmte Ebene selbst aktiv zu werden. Ohne diese Motivation könne das Lernen nicht laufen. Es sei einer der wichtigsten Bedingungen des Lernens. Wie sollten wir den Schüler richtig motivieren? Hier seien ein paar Grundregeln: Alles, was neu sei, fesselt den Schüler. Die Motivation müsse immer dem Alter des Kindes adäquat sein (sonst habe sie keine Bedeutung). Der Schüler müsse in die Aktivitäten einbezogen werden, so z.B. im Rahmen von Experimenten oder bei Diskussionen über ein bestimmtes Thema. Die Anleitung des Schülers eigene Lösungsstrategien zu entwickeln, führe ihn zum besseren Verständnis des Lernstoffs. Auch die Gruppenarbeit helfe zur besseren Leistung.

Das Gesetz der Rückinformation bedeute, dass wir eine Rückinformation über unsere Leistung erwerben. Der Schüler könne sich damit die Richtigkeit seines Verfahrens, Lösung des Problems oder des Lernens überprüfen. Auch die Ergebnisse könne er mit der Hilfe des Lehrers oder mit der Hilfe eines Programms kontrollieren.

Das Gesetz des Transfers beschäftige sich mit einer Übertragung der Kenntnisse aus der Vergangenheit in die Gegenwart. Es handele sich um die Verwendung der schon angeeigneten Kenntnisse bei der Lösung eines neuen Problems. Hier gebe es aber ein Risiko, im Falle, dass schon in der Vergangenheit ein fehlerhaftes Verfahren bei der Lösung eines Problems ausgewählt würde, von der ein Betreffender dann bei der Lösung eines neuen Problems aus gehe. Also am wichtigsten beim Lernen eines neuen Lernstoffs sei eine Ähnlichkeit des Lernstoffs mit den vorigen Materialien zu finden, eine neue Lösung daraus abzuleiten. Je größer die Ähnlichkeit sei, desto größer sei die Chance, dass sich der Schüler den Stoff schnell und ohne Fehler an eigne. Der Schüler lerne, wie man richtig lernen solle. Die Grundlage sei die Beziehungen unter den durchgenommenen Stoffen zu begreifen. Die Anwendung der vorigen Erfahrung erleichtere dem Schüler das Lernen des neuen Lernstoffs.

Das Gesetz der Wiederholung sei ein wichtiger Bestandteil des Prozesses des Lernens. Bei der Wiederholung gehe es um das bessere Merken des Stoffs, als auch um das Vertiefen der vorigen Kenntnisse. Der Schüler verbessere sich indem schon früher angeeigneten Lernstoff. Zugleich würden ältere Erkenntnisse mit neuen Erkenntnissen verbunden. Es sei nützlich den Schwerpunkt auf ein System, die Nutzung der vorigen Kenntnisse, sowie auf eine richtige Motivation zu legen. Mehr effektiv sei, wenn man in kürzeren Zeitabschnitten regelmäßig lerne, als wenn man alles auf einmal lerne. (vgl. Prunner 2003, S.50 ff.)

Eine große Rolle spiele, nach Čáp und Mareš, im Lernprozess auch die Aufmerksamkeit. Die Aufmerksamkeit sei ein Zustand der Konzentration des Bewusstseines

auf eine Tätigkeit. Wir könnten sie in eine absichtslose, die unwillkürlich ablaufe und in eine absichtliche, die in einem Willensprozess ablaufe, unterteilen. Die Aufmerksamkeit werde durch einige Faktoren beeinflusst, unter die wichtigsten gehörten vor allem: die Motivation zur Tätigkeit, die Einordnung der Pausen (auch der Wechsel von Tätigkeiten), der gesamten Zustand des Organismus und des zentralen Nervensystemes. (vgl. Čáp/Mareš 2007, S.105)

In Čáp und Mareš können wir auch lesen, dass die Konzentration, besonders bei den kleinen Kindern, ein großes Problem sei. Deshalb sei es nötig, bei den verschiedenen Alterskategorien andere Mittel zur Aufmerksamkeitserhaltung zu verwenden. Bei den Kindern des jüngeren Schulalters sei die bewährte Methode die Spiele. Die Spiele könnten bei den Kindern längere Aufmerksamkeit zu auslösen. In diesem Alter beginne das Interesse für die schwierigen Tätigkeiten (zum Beispiel für Computerspiele bei den Jungen, bei den Mädchen für das Besticken). Hier erscheine auch das Interesse für die Medien wie Fernsehen, Zeitschriften und Musik. Deshalb sei es auch gut diese Mittel in den Lernprozess einzubeziehen.

In der Zeit der Pubertät (von 11 bis 13 Jahren) zeigten die Schüler noch ein Bemühen um gute Noten, sowie die Vertiefung der Kenntnisse. Zugleich wollten sie auch Freundschaften anbahnen. Im Alter von 13 bis 15 Jahren fange die Entwicklung der sozialen Kommunikation, des abstrakten Denkens und der Moral an. In der Zeit der Adoleszenz (von 15 bis 20 Jahre) träten die Jugendlichen in die Welt der Erwachsenen ein, aber während dieser Zeit wollten sie sich noch vergnügen. Sie seien schon aus der Seite der Intelligenz reif und könnten hohe Leistung zeigen. (vgl. Čáp/Mareš 2007, S. 229 ff.)

Nach Čáp und Mareš wird der Schüler beim Lernen auch mit dem Wahrnehmen, Motivation, Verständnis, Merken, Erinnern und Metakognition beeinflusst. Auch Schülers Bedürfnisse könnten die Motivation bilden (der Bedarf an die Erkenntnisse, die Lösung des Problems, die Sozialbedürfnisse, der Bedarf an die Leistung, ...). Das Wahrnehmen sei ein Prozess, bei dem die codierten Elemente unterschieden würden. Während dieser Erscheinung liefen viele bewusste und unbewusste Prozesse, zum Beispiel beim Lesen eines Textes, wenn der Schüler mit den Augen bewege ( Das Stoppen, Springen, ...). Auch hier könnten die vorigen Kenntnisse verwendet werden, die Fähigkeit des Vergleichens, des Beurteilens u.ä.

Das Verständnis sei das Wahrnehmen und das Verstehen von Wörtern und Sätzen. Es sei durch viele Faktoren beeinflusst. Unter die inneren gehörten die Erwartung, Angst, Freude, bestehende Kenntnisse und unter die äußeren die Umgebung, Lärm, aber auch die Zeit.

Im Prozess des Merkens spiele die Hauptrolle, wie der Name andeute, das Gedächtnis. Das Gedächtnis teilten wir nach der Dauer der wahrgenommenen Gedanken oder nach der Geschwindigkeit des Merkens ein (das sofortige, kurzfristige und langfristige Merken). Nach einer anderen Teilung sei das Gedächtnis bewusst und unbewusst.

Das Erinnern habe zwei Formen. Einer der Formen sei die Wiedererkennung, das bedeute: Der Schüler, der mit dem Lernstoff, den in der Vergangenheit schon einmal gelernt habe, wieder konfrontiert werde, erinnere sich an diese Stoff, aber nur peripher. Es helfe ihm aber beim Wiederlernen dieser Problematik. Die zweite Form sei das sogenannte Wiederabrufen, bei dem sich der Schüler den Lernstoff wieder abrufe, mit Hilfe seines Gedächtnises. Das heiÙe, er erinnere sich an den Stoff und dadurch müsse er den nicht wieder lernen. (vgl. Čáp/Mareš 2007, S. 479 ff.)

Zum Schluss können wir ein paar Regeln wiederholen, die sich aus diesem Kapitel ergeben. Der Lehrer sollte den Rücksicht auf das Alter und auf die Fähigkeiten der Schüler nehmen, nicht die Kenntnisse und die Erfahrung überschätzen. Er sollte die Individualitäten in den verschiedenen Altersgruppen berücksichtigen (z.B.: kleine Kinder – das gute Gedächtnis, die Mittelschüler – das gute logische Denken). Ebenfalls sei zum Schluss wichtig, die Frage der Aufmerksamkeit und das Wahrnehmen auch zu berücksichtigen. Aus diesem Grund sollte Wechsel der Tätigkeiten und auch Pausen im Unterricht nicht vergessen würden.

## **3 Die kreativen Methoden im Fremdsprachenunterricht**

### **3.1 Die Anwendung der Medien**

Es gibt viele Möglichkeiten wie wir ein klassisches Unterrichtsmodell bunt machen können. Wir leben in der 21. Jahrhundert, das eine große Menge von modernen Technologie bietet an. Wir haben eine bunte Auswahl der Vorrichtungen, z.B.: DVD Player, MP3 Player, iPads, iPhones, Netbooks, die vor allem bei den Jugendlichen sehr beliebt sind. Aber auch Internet gehört zum Leben der Jugendlichen, besonders die sozialen Netze wie Facebook, Twitter, Badoo, MySpace, und so weiter. Internet bietet grenzenlose Möglichkeiten der Anwendung an. Über die Verwendung des Internets werden wir näher im nächsten Kapitel sprechen. In diesem Kapitel besprechen wir über die Nutzung der klassischen Medien wie Fernsehen, Presse und Rundfunk.

Im Unterricht ist sehr wichtig, den Jugendlichen die Freude am Lernen beizubringen. Es ist für die Kinder eine große Motivation, wenn der Unterricht Spaß macht. Das gilt vor allem für den Fremdsprachenunterricht, weil einige Sprachen sehr schwer zu lernen sind. Es ist wichtig auch die modernen Medien zu nutzen, die gerade bei Jugendlichen beliebt sind. Zum Beispiel die Verwendung der Serien, Filme oder verschiedenen Sendungen. Es gibt viele Serien, die unter den Jugendlichen sehr populär sind, z. B.: The Simpsons, How I Met your Mother, The Big Bang Theory, Futurama oder The Friends. Ein großer Vorteil bei diesen Serien ist, dass sie nicht zeitaufwendig, mit einer Spieldauer (von rund zwanzig bis dreißig Minuten) sind.

Das gelegentliche Einbringen dieser Serien in den Unterricht könnte folgendermaßen aussehen: Zu Hause muss der Lehrer eine Episode einer Serien auswählen. Es ist notwendig das sprachliche Niveau der Schüler zu beurteilen. Da alle diesen Serien amerikanisch sind, ist es wichtig, die synchronisierte deutsche Version zu beschaffen. Zu der Episode kann der Lehrer eine Liste von Fragen oder Behauptungen bilden. Die Schüler müssen dann entscheiden, welche Behauptungen richtig oder falsch sind, dann müssen sie Fragen beantworten und eine kurze Zusammenfassung schreiben. Laut den Bedürfnissen der Schüler kann der Lehrer die Episode, z.B. nach jeden fünf Minuten stoppen und eventuelle Fragen beantworten oder einer der Schüler schafft eine kleine mündliche Zusammenfassung. Wenn am Ende der Stunde noch die Zeit ist, kann der Lehrer mit den Schülern über den Film diskutieren und so die verbale Ausdruckweise weiter fördern.

Wenn der Lehrer nicht so viele Zeit dem Fernsehen widmen will, gibt es hier eine andere Möglichkeit und das sind kurze lustigen Films, die z.B. weniger als fünf Minuten dauern. Es handelt sich eher um die lustigen Videos. Es ist auch möglich, die deutschen Werbungen zu verwenden. Viele Werbungen sind sehr komisch und der Lehrer kann zu diesen Werbungen auch Fragen, Behauptungen bearbeiten. Die Schüler können über dieses Thema diskutieren. Jeder Schüler kann zur Werbung eine Zusammenfassung bilden. Nachdem die Diskussion endet hat, teilt der Lehrer den Schülern die Blätter aus, auf denen die Bildern der verschiedenen Erzeugnissen sind. Die Schüler müssen eine Werbung für dieses Erzeugnis ausdenken. Eine andere Variante ist, dass die Schüler selbst ein Erzeugnis ausdenken, für dem eine Werbung bilden.

Es ist auch möglich eine Sendung aus Fernsehen aufnehmen, etwas was bei den Jugendlichen populär ist, z.B.: eine Sendung der deutschen Version von MTV – eine Hitparade. Unter den einzelnen Songs spricht meistens ein Moderator, er sagt die Informationen über die einzelnen Songs oder Sänger. Hier gibt es auch ein großer Vorteil und zwar, dass diese Informationen meistens die kurzen Sätze sind, die ganz einfach zum Verstehen sind und der Moderator ist ein Muttersprachler. Das ist sehr vorteilhaft in Bezug auf die richtige Aussprache.

Eine der Varianten der Verwendung der Medien ist auch die Presse. Auch hier ist besser berücksichtigen, wofür sich die Schüler interessieren. Das heißt die Zeitschriften, die die Schüler lesen, in der deutschen Version zu beschaffen, z.B.: BRAVO, JOY, CosmoGIRL und so weiter. Aber das könnte ein bisschen Problem sein, also es kann eine deutsche Zeitschrift, oder deutsche Zeitungen zu sein. Der Lehrer teilt die einzelnen Teilen der Zeitungen oder Zeitschriften unter den Schülern aus. Es ist besser, wenn die Schüler zu zwei oder zu drei arbeiten. Sie bekommen einen Artikel zum Lesen. Sie schreiben der Wörter aus, denen sie nicht verstanden. Sie bilden eine Zusammenfassung und einer der Schüler liest sie dann vor. Bei den Fortgeschrittenen können die Zeitungen als Mittel zum Üben der indirekten Rede dienen. Der Lehrer erklärt am Anfang, wie die indirekte Rede gebildet wird. Zuerst üben die Schüler diese Problematik mit einigen einfachen Sätzen. Dann wählen sie aus den Zeitungen einen Artikel aus, wo eine direkte Rede ist. Dann transformieren sie diese Wörter in die indirekte Rede.

Ein gutes Hilfsmittel für den Fremdsprachenunterricht ist auch das Radio. Hier ist ein Vorteil, dass fast in jeder Schule ein Radio ist, das meistens zum Abspielen der Kassette oder CDs verwendet wird. Aber wir können es auch zum Hören einer Livesendung auswenden. Am besten ist, wenn im Radio gerade die Nachrichten laufen. Oder es ist auch gut, die

Nachrichten aufzunehmen. Dann kann der Lehrer die einzelnen Teile stoppen und wieder abspielen. Die besten und einfachsten sind die Nachrichten über Sport und die Wettervorhersage. Die Kinder fangen viele, auch neue Wörter auf, damit sie ihren Wortschatz erweitern können. Eine andere Variante der Verwendung des Radios oder CDPlayers ist, dass der Lehrer ein modernes deutsches Song wählt aus, z.B. etwas von Tokio Hotel oder Rammstein. Er findet die Wörter zu diesem Song am Internet und drückt sie. Dann verteilt er im Unterricht die Kopie mit den Wörtern und die Schüler lesen die Wörter während des Hörens dieses Songs. Zum Schluss schaffen sie eine Zuammenfassung.

### **3.2 Die Anwendung des Computers**

Die nächste Weise der Abwechslung des klassischen Unterrichts ist eine Anwendung des Computers. In der heutigen Welt sind die Computer ein wichtiger Bestandteil des alltäglichen Lebens. Fast jeder Beruf behilft sich nicht mit dem Computer. Das ist nur einer der Gründe warum sollten die Computer mehr im Unterricht verwendet werden. Nach Hoelscher habe der Computer beim Lernen eine doppelte Funktion. Erstens könnten die Schüler etwas über den Computer lernen und zweitens könnten sie mit der Verwendung des Computers etwas neues lernen. Einerseits lernten die Kinder mit dem Computer arbeiten, was und wie sie benutzen sollten, andererseits lernten sie wie die Informationen zu bekommen und wie mit diesen Informationen arbeiten. Es gebe viele Möglichkeiten wie könnten wir der PC im Unterricht benutzen. Es existiere eine große Menge von Lernprogrammen, die wir in drei Gruppen teilen (vgl. Hoelscher 1994, S. 72): die Übungsprogramme, die zur Wiederholung dienen; Tutorielle Programme, die interaktive Form des Lernens bieten und die Simulationsprogramme, die Simulation der realen Situationen stellen dar. Im Hoelschers Buch wurde es ausgewiesen, dass die spielerische Lernprogramme bei den Schülern die Motivation erhöhten und damit die Schüler besseren Ergebnisse erreichten. Es hänge aber vor allem von den Fähigkeiten und Lernniveau der Schüler, Unterrichtsthemen und Lernziele ab. Für die Grundschüler seien vor allem die Übungsprogramme geeignet und für ältere Schüler die Tutorials oder Simulationsprogramme. (vgl. Hoelscher 1994, S. 72)

Die Computer lassen sich auch anders verwenden. In jedem Computer gibt es viele technische Programme, die für den Fremdsprachenunterricht auch verwendbar sind. Die Programme wie MS Word, MS Excel, e-cam, recorder und so weiter. Im Programm MS Word können die Schüler eigene Texte bilden. Die Vergabe sollte zum Beispiel folgendermaßen

aussehen: „Sie veranstalten eine Geburtstagfeier. Bilden Sie eine Einladungskarte für Ihre Freunde.“ Die Einladung müsste auch grafisch bearbeitet werden. In diesem Fall übt der Schüler zwei Fächer gleichzeitig und das sind Informatik und Deutsche Sprache. Der Recorder kann auch für den Unterricht nützlich sein. Wir verwenden vor allem beim Lernen der Aussprache der neuen Wörter, also es betrifft den Fach Phonetik. Der Lehrer würde einige Wörter gewählt, mit denen die Kinder ein Problem bei der Aussprache haben. Dann schaltet er den Recorder ein und die Schüler gehen zum Computer nacheinander und sagen die Wörter aus. Nachdem sich die Kinder wechselt haben, hören sie die Aufnahmen an und der Lehrer erklärt ihnen, wo sie die Fehler machen. Das E-cam können wir ähnlich verwenden. Es ist gut vor allem bei der Aussprache, dass die Kinder sehen, wie ihr Mund während der Aussprache der einzelnen Wörter geformt ist. Beide diese Formen bringt den Schülern viel Spaß.

### **3.3 Die Anwendung des Internets**

Einer großer Beitrag im Unterricht kann auch die Benutzung des Internets sein. Heute fast jeder Schüler hat Internet zu Hause. Die zahlreiche Mengen der Jugendlichen verbringen auf Netz viele Zeit. Es ist sehr beliebtes Mittel der Unterhaltung. Internet bietet eine breite Möglichkeit der Verwendung an. Auch hier befinden sich die Informationen aus dem Gebiet der Presse, des Fernsehens und des Rundfunks. Aus dem Gebiet des Mediens benutzen wir zum Beispiel einen beliebten Server Youtube. Es handelt sich um den weltbekanntesten Videoserver, wo sich viele Videos, des verschiedener Genres, befinden (z.B.: die offiziellen Musicvideos der Sänger, Sängerinnen und vielen Gruppen). Einige Videoclips enthalten auch die Wörter der Songs, die direkt während des Hörens auf dem Bildschirm laufen. Der Lehrer muss ein Song zu Hause wählen, natürlich laut dem Niveau der Schüler. Bei dem Unterricht hat er zwei Möglichkeiten. Falls bei den Computern die Kopfhörer sind, kann jeder Schüler das Song allein hören. In anderem Fall, wenn beim Computer keine Kopfhörer sind, dann der Lehrer spielt das Song ab und die Schüler folgen die Wörter auf ihrem Bildschirm. Dann verfassen sie eine Zusammenfassung, worüber das Song war. Es könnte für die Kinder eine gute Gelegenheit, wie sich ihren Wortschatz bereichern können. Im Youtube gibt es auch viele Videos mit den witzigen Werbungen und mit den Ausschnitten der verschiedenen Serien oder Films. Diese Videos sind auch nicht zeitaufwendig und deshalb können sie im Unterricht eingeordnet werden. Es konnte folgendermaßen aussehen: Die Schüler arbeiten zu zwei. Jedes Paar bekommt eine bekannte Werbung oder bekannte Serie. Sie dürfen nicht

direkt sagen, worum geht es. Mit der Umschreibung sagen den anderen worum handelt sich und die Mitschüler raten, auf welches Produkt diese Werbung ist oder um welche Serie es geht.

Am Internet befinden sich auch eine zahlreiche Menge von Nachrichtenserver aus der ganzen Welt. Es ist sehr einfach diese Nachrichtenserver zu finden. Es handelt sich auch um die Server, die auch offizielle Nachrichten im Fernsehen haben. Es gibt aber auch solche, die nur Internetchrichten haben. Zum Beispiel wählen wir die Seite [www.bild.de](http://www.bild.de). An dieser Seite gibt es viele Nachrichten für verschiedene Typen der Leser. Dort befinden sich die aktuellsten Informationen aus dem Gebiet der Politik, der Unterhaltung, des Sports, des Lifestyles, des Reisens und auch die Nachrichten aus den deutschen Regionen.

Auf Internet befinden sich auch viele Webseiten, die direkt für den Fremdsprachenunterricht gebildet wurden. Wir zeigen uns die Webseite [www.meindeutschbuch.de](http://www.meindeutschbuch.de). Diese Seiten sind nicht nur für die Lehrer, sondern auch für die Studenten geeignet. Sie bieten viele Grammatik, Übungen, Artikel, aber auch zum Beispiel ein Chatroom oder das Spiel. Nähere Beschreibung dieses Angebot ist: Glossar, Wortarten, Grammatik, Verblisten, Leseverstehen, Diktate, Grammtik, Übungen und das Spiel Hangman. Die Seiten bieten auch die Hinweise an Videos, Chatroom und an die ähnliche Webseiten an.

Grammatikglossar ist ein kleines Wörterbuch. Hier werden die wichtigsten Begriffe des deutschen Grammatiks angeführt. Der Hinweis Glossar verbirgt in seinem Inneren eine übersichtliche Tabelle, in der die einzelnen Grammatikbegriffe nach der Alphabet geordnet sind. Jeder Begriff enthält eine Erklärung, die Synonyme und Beispiele. Die Wortarten bieten die Grundgrammatik für jedem Wortart und viele Übungen, die meistens im Format PDF sein. Zu jeden Übungen gehört auch eine Lösung, die sich immer gleich unter der Übung befindet. Der Hinweis Grammatik enthält die Grammatik zu jedem Wortart und weiter die Grammatik, die auf einige problematische Sachen konzentriert wird, z.B.: Fragewörter, Nominalisierung, Negation, Übersicht der Nebensätze, Übersicht der Temporalsätze und so weiter. Für den Schüler, die mit Konjugieren Probleme haben, sind hier auch Verblisten. In dem Angebot dieser Verblisten gibt es die Liste von starken Verben, Liste der Kaususergänzungen der Verben, Liste der Verben mit Prapositional-Ergänzungen und Liste der Adjektive mit Präpositionen. Auf diesen Webseiten befindet sich auch das Leseverstehen. Diese Texte können die Lehrer entweder zu Hause ausdrücken und in der Schule den Studenten sie verteilen, oder die Studenten können mit diesen Texten direkt im Computer arbeiten. Das Leseverstehen wird nach dem Niveau des Lesers geteilt. Es handelt sich um die Grundstufe, Mittelstufe und Oberkurs. Diese Artikel sind also für die Leser verschiedenes Niveaus



geeignet. Unter jedem Text gibt es Fragen, die sich zum Artikel beziehen. Der Leser muss entscheiden ob Behauptungen richtig oder falsch sind. Ein großer Vorteil dieser Seiten ist, dass sie fast alles, was für den Fremdsprachenunterricht wichtig ist, enthalten. Nächster Hinweis sind nämlich die Diktate. Unter diesem Begriff befinden sich hier acht Diktate. Jedes Diktat wird dreimal gelesen. Erstenmals hören die Hörer den ganzen Text, zweitemals wird der Text im Abschnitten gelesen und die Schüler füllen die Sätze in eine Tabelle aus. Am Ende wird der Text noch einmal vorgelesen. Es handelt sich um die Aufnahme, die von dem Muttersprachler aufgenommen wird. Dann ist im Angebot dieser Seiten auch Grammatik/Übungen. Die grammatische Übungen sind wieder für verschiedene Niveau der Schüler geteilt. Von Niveau A1 bis Niveau B2. Diese Übungen müssen die Schüler direkt in diesen Seiten ausfüllen. Es ist gut, wenn erst der Lehrer diese Übungen zu Hause versucht. Die Übungen haben natürlich auch die Lösung, gleich unten, unter den einzelnen Übungen. Und zum Schluss, wenn der Zeit noch verbleibt oder nur zu Hause zum Spaß, können die Schüler die Spiele Hangman versuchen. Es handelt sich um den klassischen Hangaman, wo der Spieler rätselt die Buchstaben, die zusammen ein Wort stellen auf. Wenn er ein paar Fehler macht, dann wird er erhängt sein. Und für die Verbesserung der Konversationsfähigkeiten, dient das Chatroom. Im Chatroom können die Schüler miteinander schreiben oder mit anderen Schülern aus dem Ausland. Es ist nicht am wichtigsten, ob der Schüler korrekt konversiert, aber dass er sich um eine Konversation bemüht. Damit er sein Wortschatz bereichert.

Wie schreibt Imkamp in ihrem Buch, der Lehrer sollte in den Kindern eine Liebe zur Sprache wecken. Die beste Methode, wie bei den Kinder eine Liebe zur Sprache wecken, seien die Spiele (vgl. Imkamp 1996, S. 12). Nach Mertens und Potthoff stellten die Pädagogen seit langem eine Frage, wie und durch welchen Typ der Spiele den Lernprozess unterstützen könnten? Wie könne man den Lernprozess entwickeln? Es wurde festgestellt, dass das Spiel und Lernen eng zusammen hängen (vgl. Mertens/Potthoff 2000, S. 7). Čáp und Mareš schreiben, dass das Spiel werde heute nicht als „nichts tun“ oder ein Verlust der Zeit wahrgenommen. Umgekehrt die Spiele etwicklten eine Persönlichkeit des Kindes. Durch das Spiel könnten die Kinder experimentieren, ihre Persönlichkeit zeigen und neue Ideen bildeten. Die Spiele seien vor allem für das Leben und auch für eine zukünftigen Beruf wichtig. Sie beeinflussten eine Entwicklung des Kindes. Zugleich diene das Spiel als ein Mittel der Motivation. Durch das Spiel befriedigten die Kinder ihre Bedürfnisse. In der heutigen Welt werde es aus der wissenschaftlichen Aussicht als ein vollwertiges Instrument des Lernens

aufgefasst, sonst entwickle das Spiel eine kindliche Phantasie, auch ein Nachdenken und eine Kreativität. An anderer Seite lerne es die Kinder den Regeln und einem Respekt, übe eine Selbstbeherrschung, einen Willen und forme einen Charakterzug der Persönlichkeit (vgl. Čáp/Mareš 2007, S. 284). Nach Skalková werde das Spiel heute als eine Unterrichtsmethode verwendet. Es werde im Unterricht, vor allem wegen einer Erhöhung eines Interesses für einen Lernstoff bei den Schülern, eingebracht. Das Spiel sei nicht eine langweilige Unterhaltung für die kleinen Kinder, es gebe die Spiele in vielen Varianten fast für alle Menschen verschiedenen Alters. Diese Methode sei nützlich nicht nur für die Schüler der Grundschule, sondern auch für die älteren Schüler. Einer der wichtigsten Vorteile dieses Unterrichtsmittels sei, dass das Lernen durch die ungezwungene und lustige Form laufe (vgl. Skalková 1999, S.184). Auch Stahl und Egersdorfová schreiben, dass es sich um die interaktive Unterrichtsformen handle. Unter diesem Begriff verstanden wir alle Tätigkeiten, die zur Selbstentscheidung und Selbständigkeit führen. In diesem Gebiet gehörten auch ein Projektunterricht und die Simulation. Als Simulation könne man auch Medien, Filmen und Fernsehen verwenden. (Stahl/Egersdorfová 2008, S. 64)

Wie Imkamp schreibt, beim Unterricht sei immer wichtig die bestimmte Ziele feststellen. Natürlich müssten wir zuerst mit etwas, was leichter sei, beginnen. Der Lehrer müsse solche Mittel verwenden, die ihr selbst ein Spaß machten. Das sei ein wichtiger Bestandteil der Motivation der Kinder (vgl. Imkamp 1996, S. 28). Das gilt auch bei den Spielen. Einer der Arten der Spiele sind die Computer- oder Onlinespiele. In der Gegenwart sind sie sehr beliebt. Auch bei ihnen gibt es die Nachteile und Vorteile. Nach Čáp und Mareš könne jemand an einer Seite einwenden, dass sie einen schädlichen Einfluß auf die Kinder hätten, z.B. dass sie eine Aggressivität weckten auf, beschränkten eine Bewegung und so weiter. An anderer Seite lebten wir in der Welt des Computers, also diese Spiele könnten den Kinder besser den Computern verstehen helfen, sie stimulieren das Nachdenken, sie ermöglichen die Übung der Sprachen und viele weitere (vgl. Čáp/Mareš 2007, S. 284)). Die Onlinespiele sind ein gutes Mittel für das Lernen. Es gibt eine große Menge von verschiedenen Onlinespielen, aber wir können nicht alle für das Lernen verwenden. Natürlich müssen wir die geeigneten Spiele für unsere Bedürfnisse auswählen. Es sind die Spiele bekannt, die zum Üben des Zählens, einer Geometrie, des Blindschreibens, der Rechtschreibung und so weiter nützlich sind. In unserem Fall werden wir uns an die Spiele orientieren, die zum Üben oder Lernen der Fremdsprachen geeignet sind. Der größte Vorteil bei der Verwendung der Onlinespiele ist, dass den Kindern und den Schülern ein Spaß zu

bringen. Damit dienen sie als das Instrument zur Erhöhung der Motivation am Lernen. Es handelt sich nämlich um die lustige und gewaltfreie Form des Unterrichts. Vor allem bei den Fremdsprachen ist diese Form des Unterrichts wichtig. Die Mehrheit der Onlinespiele ist im Englisch, aber es ist kein Problem die weitere fremdsprachige Varianten dieser Spiele zu finden. Es gibt auch viele deutschen Onlinespiele, die sehr hochwertig sind. Unter den beliebtesten Spielen gehören die Simulationsspiele. Unter dem Begriff die Simulation können wir das Übertragen des bestimmten Problem in die Wirklichkeit vorstellen. Das können wir auch bei Skalková lesen: „Die Simulationsmethode bringen die Schüler in die Analyse der Probleme, die in der Wirklichkeit auch existieren können.“ (Skalková 1999 , S. 184). In dem praktischen Teil dieser Bachelorarbeit zeigen wir uns, wie wir die Onlinespiele im Unterricht benutzen können und welche Gebiete der Sprache wir damit geübt werden können.

## **4 Der praktische Teil: die Onlinespielen im Fremdsprachenunterricht**

### **4.1 Einleitung**

Dieser Teil der Arbeit wird auf die Verwendung der Onlinespielen im Fremdsprachenunterricht orientiert. Warum eigentlich die Spielen am Internet? Viele Schüler verbringen ihre Freizeit am Internet und sie „surfen“ am Netz auf den verschiedenen Seiten. Vielleicht jede Eltern können bestätigen, dass das Internet bei den Jugendlichen sehr beliebt ist. Also warum sollten die Lehrer nicht das Internet im Unterricht anwenden? Wie wurde schon in den vorigen Kapitel gesagt, das Internet bietet unbegrenzte Möglichkeit der Verwendung. Wenn sie das Internet im Unterricht verwenden, werden Sie den Erfolg garantieren haben und damit werden die Schüler auch besser motivieren sein.

Es gibt viele Internetseiten, die die Onlinespielen enthalten. Sie bieten große Mengen der verschiedenen Arten der Spielen. Ich wählte fünf unterschiedlichen Onlinespielen aus, auf denen wir uns zeigen, wozu diese Spiele gut sind und was können wir damit lernen. Jedes Onlinespiel wird aus diesen Aspekten beschreibt: worum handelt es (ein Typ des Spiels), welchen Zweck dieses Spiels im Unterricht hat und für welche Alterskategorie ist es geeignet. Weiter folgt eine kurze Beschreibung des Spiels (wie das Spiel sieht aus, was und wo findet) und eine Analyse aus einem psychologischen, sozialischen und didaktischen Aspekt. Zu jedem Spiel wird auch ein Bild des Spiels beigelegt, für die bessere Vorstellung, wie das Spiel sieht aus und worum im Spiel geht.

## **4.2 Die einzelnen Onlinespielen**

### **Das Onlinespiel: „Dorfleben“ (www.jetzspielen.de)**

(Quelle: <http://www.jetzspielen.de/spiel/Dorfleben.html#> am 7.1.2012)

**Einleitung:** Dorfleben ist ein kostenloses Onlinespiel mit der Farmthematik. Der Spieler ist ein Amateurfarmer, der mit dem Verkaufen seiner Produkte weitere Geld erwirbt und für diese Geld neue Dinge kauft. Damit er höhere Niveaus erreicht und verbreitet seine Farm.

**Zweck dieses Spiel im Unterricht:** Dieses Spiel dient vor allem zur Verbreitung des Wortschatzes, andererseits aber auch zum Üben der schon vergessenen Wörter.

**Alter:** Dieses Spiel ist zu jedem passend, ist nicht altersbegrenzt (nach meiner Meinung ist dsd empfohlene Alter von den neunjährigen Kindern und den älteren).

**Beschreibung des Spiels:** Auf dem Monitor gibt es ein kleines Grundstück (Bild Nr. 1). Auf diesem Grundstück befinden sich ein paar Felder, auf denen Weizen und Klee wachsen, in der Mitte steht eine Kuh und in der Ecke ist eine Windmühle. Auf dem Bild unten befindet sich eine Leiste mit vielen Ikonen. Unter denen wir die Ikonen zum Pflügen, Verkaufen der Dingen, zum Eintritt in einer Scheune (dort sind die Produkte, die wir heranziehen oder erzeugen), zum Eintritt in einen Laden und weitere Ikonen finden. Die Aufgabe sieht aus: Der Spieler muss zuerst Klee erntet, damit die Kuh füttert, dann die Kuh gibt ihm Milch. Weiter muss er Weizen erntet und in der Windmühle vermählt er Mehl. Diese Produkte verkauft er und für das Geld kauft er neue Samen von Klee und Weizen. Dafür braucht er auch Dünger und im Lauf der Zeit muss er neue Aufgabe erfüllt. Also er muss neue Maschine und Geräte kaufen, damit neue Produkte erzeugen.

**Psychologische Aspekte:** Dieses Spiel ist für das Lernen der deutschen Sprache sehr gut. Jemand kann einwenden, dass die Onlinespiele einen negativen Einfluss auf die Kinder haben. Sie können sich von ihr auch die Abhängigkeit schaffen. Aber diese Form des Lernens hat mehrere positive Aspekten als der negativen. Das Spiel hat sehr schöne Grafik und ganz einfache Bedienung, dass man die Schüler zum Lernen motivieren kann. Die Motivation ist beim Lernen der Fremdsprachen sehr wichtig und diese Aspekte können auch als positive

Motivation zum Lernen dienen. Es ist sehr gut wenn das Spiel den Kindern Freude bringt, weil es bedeutet, dass sie dieses Spiel auch zu Hause spielen werden und dass sie freiwillig lernen werden. Die Kinder können durch eine anspruchsvolle und unterhaltsame Form viele neuen Wörter lernen.

**Sozialische Aspekte:** Einige Menschen können auch einwenden, dass das Spiel starke Emotionen verursachen, zum Beispiel eine Aggressivität, aber das hängt davon, welche Art des Spiels ein Schüler spielt. Diese negative Emotionen entstehen vor allem bei den militärischen Spielen. In unserem Fall geht es um ein strategisches Spiel, die sich mit der Farmthematik beschäftigt. Bei diesem Spiel können die Kinder, viele neuen Wörter lernen, aber an anderer Seite auch etwas über das Wirtschaften. Sie müssen mit Geld vernünftig verfahren. Sie müssen über weiteren Einkäufen nachdenken. Darüber was sie verkaufen und was sie weiter pflegen, welche Produkte und welche Tiere einen Gewinn bringen. Wie hoch sind die Verkaufspreise für diese Produkte und so weiter. Es kann man sagen, dass sie für das wirkliche Leben bereiten vor.

**Didaktische Aspekte:** Am Anfang des Spiels erklärt ein alter Farmer die Instruktionen. Diese Instruktionen werden in den Sprechblasen geschrieben. In diesem Spiel üben die Schüler die Erkenntnisse aus dem morfologischen Gebiet, weil diese Instruktionen viele Präpositionen mit Dativ und Akkusativ enthalten. Das könnte wir verwenden bei ihrem Lernen. Im Spiel befinden sich auch viele Wörter zum Farmthematik. Viele Namen von Tieren (wie wirtschaftlichen, so exotischen Tiere), Bäumen, Namen von Samen, Obst und Gemüse, Geräten und Maschinen, Namen von Materialien, von Gebäuden (Häuser, Hütten) und so weiter. Das können die Lehrer in seinen Unterrichten verwenden. Vor allem in den Stunden, wenn ein Wortschatz zum Thema Obst und Gemüse durchgenommen wird oder das Thema Tiere, Land, Natur. Ein großer Vorteil ist, dass das Spiel sehr übersichtlich ist. Im Laden gibt es die großen Tabellen zu den einzelnen Sortimenten (z.B.: Tiere). Diese Tabelle enthalten einzelne Objekte, jedes Objekt hat eine kleine Illustration mit dem Namen des Objekts (Bild Nr. 2). Für die Schüler ist das die beste Methode zum Lernen der neuen Wörter.

Bild Nr. 1: Das Spiel „Dorfleben“



Bild Nr. 2: Das Spiel „Dorfleben“ – ein Geschäft



## **Das Onlinespiel: „Flauschis Abenteuer in der Küche“ ([www.jetztspielen.de](http://www.jetztspielen.de))**

(Quelle: <http://www.jetztspielen.de/spiel/Flauschis-Abenteuer-in-der-Kuche.html> am 7.1.2012)

**Einleitung:** Es handelt sich um ein Onlinespiel für die Kinder. Die Hauptperson ist hier ein Kater mit dem Namen Nero, der sich durch die Küche ins Wohnzimmer durchgehen bemüht. Die Küche ist ein Spielfeld, wo sich viele Hindernisse befinden.

**Zweck dieses Spiels im Unterricht:** Dieses Spiel dient vor allem zur Wiederholung des Wortschatzes. Sie kann auch zum Lernen der neuen Wörter dienen.

**Alter:** Dieses Onlinespiel ist zu den Schüler an der ersten Stufe der Grundschule passend (die Kinder von 9 bis 11 Jahren).

**Beschreibung des Spiels:** Auf dem Monitor gibt es eine Küche, die ein Spielfeld stellt dar (Bild Nr. 3). Im Spielfeld befinden sich viele Abfälle und ein Kater Nero. Links oben gibt es eine Drucktaste, auf der der Kater mit einem Würfel ist. Diese Drucktaste muss der Spieler im Lauf des Spiels immer drücken, damit er nämlich mit einem Würfel wirft und der Kater geht vor. Jedes Mal wenn der Kater auf einem Abfall tritt, muss er einer der Aufgaben erfüllt (Bild. Nr. 4), die sehr artenreich sind. Es handelt sich um Rechnen, Malen, Puzzle, Pexeso, Verbinden, Geometrie, Sortieren der Abfälle und so weiter. Wenn der Kater durch ganze Küche geht, kommt er endlich ins Wohnzimmer und damit das Spiel endet.

**Psychologische Aspekte:** Dieses Spiel ist sehr passend zu den jüngeren Schülern. Sie ist sehr einfach zum Beherrschen und hat auch eine schöne Grafik. Ein großer Vorteil ist, dass das viele weitere Minispiele verbirgt. Jeder Schüler kann sein beliebtes Spiel hier finden. Das sind die gute Voraussetzungen, dass den Schülern dieses Spiel Spaß macht. Damit wird auch das Lernen der neuen Wörter oder die Wiederholung des Wortschatzes einfacher sein. Hier gibt es auch die Voraussetzung, dass die Schüler das Spiel auch zu Hause spielen werden, das bedeutet, dass sie freiwillig lernen werden.

**Sozialische Aspekte:** Das Spiel kann viele Fähigkeiten üben oder lernen. In den Minispielen müssen die Kinder z.B: die Abfälle sortieren (Bild Nr. 4), also sie lernen, wie sie richtig um



die Umwelt kümmern sollen. Anderes Minispiel das Rechnen übt oder lernt die Form unterscheiden. Das Pexeso übt ein Gedächtnis, das Puzzle ein Vorstellungsvermögen. Bei dem Suchen der Unterschieden kann man eine Beobachtung üben. Die Schüler lernen hier mehrere Fähigkeiten und Kenntnissen zugleich benutzen.

**Didaktische Aspekte:** Am Anfang des Spiels werden wieder die Instruktionen in der deutschen Sprache erklärt. In jedem Minispiel werden oben die Instruktionen geschrieben, die viele trennbare Verben enthalten (die Verben wie: umdrehen, einsetzen, zusammensetzen, herausfinden und so weiter). Das kann man bei der Wiederholung der trennbaren Verben verwendet. Die Instruktionen werden meistens im Imperativ geschrieben. Also die Schüler können hier auch die Kenntnisse aus der Morfologie wiederholen (trennbare und untrennbare Präpositionen, die Bildung des Imperativs, ...). Die Schüler können auch aus diesen geschriebenen Instruktionen ein paar neuen Wörter lernen. Sie müssen die Aufgabe verstehen, also sie lernen den Instruktionen verstehen. Jedes Minispiel enthält viele Bilder, die im Unterricht verwenden können. Die Kinder können z.B.: die Namen von Tiere, Obst, Abfälle, Farben, ... ausschreiben und zur Hausaufgabe diese neuen Wörter lernen oder wiederholen.

Bild Nr. 3: Das Spiel „Flauschis Abenteuer in der Küche“

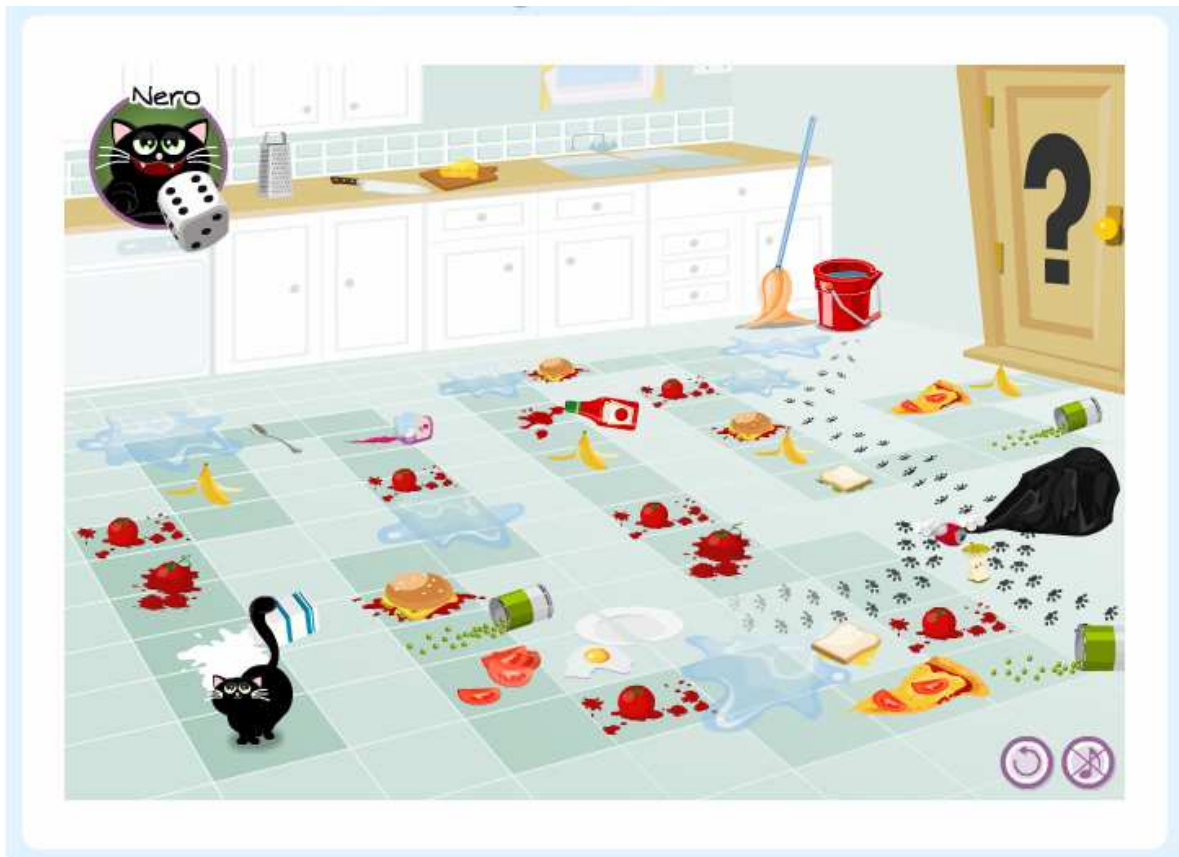


Bild Nr. 4: Das Spiel „Flauschis Abenteuer in der Küche“ – eine der Aufgaben



## **Das Onlinespiel: „Pizza mit Caillou“ (www.spielaffe.de)**

(Quelle: [http://www.spielaffe.de/Spiel/Pizza\\_mit\\_Caillou](http://www.spielaffe.de/Spiel/Pizza_mit_Caillou) am 14.1.2012)

**Einleitung:** Pizza mit Caillou ist ein relativ einfache Onlinespiel, in dem ein kleiner Junge mit dem Namen Caillou lernt die Kinder, wie man Pizza macht.

**Zweck dieses Spiels im Unterricht:** Dieses Spiel kann bei den Anfängern der deutschen Sprache benutzt werden , aber es kann man zur Wiederholung des Grundwortschatzes dienen.

**Alter:** Das Spiel ist vor allem zu den Anfängern passend, also für die erste Grad der Grundschule (die Schüler ab 9 Jahren).

**Beschreibung des Spiels:** Am Anfang des Spiels steht Caillou in der Küche und spricht zum Spieler, dass er heute Pizza backen wolle. Der Spieler muss einen Typ eines Pizzas auswählen. Weiter befindet er sich mit Caillou in einem Geschäft, wo sie die Zutaten kaufen (Bild Nr. 5). Ab diesem Moment beginnt der Junge auch englisch sprechen. Im Geschäft gibt es ein Regal mit den einzelnen Zutaten, wobei Caillou immer eine Zutat sagt und der Spieler muss diese Zutat in Regal finden, dann Caillou wiederholt diese Zutat auf englisch. Als sie mit dem Einkauf fertig gewesen sein, können sie Pizza vorbereiten (Bild Nr. 6). Der Junge sagt die Zutaten auf englisch und der Spieler muss auf diese Zutaten klicken. Als er alle Zutaten richtig ausgewählt hat, lässt er Pizza backen. Das Spiel endet damit, dass Pizza schon fertig ist.

**Psychologische Aspekte:** Das Spiel ist einfach zum Verständnis und sehr einfach zur Bedienung. Das Spiel betätigen wir nur mit der Maus. Das sind zwei Faktoren, die für das Spaß beim Spielen sehr wichtig sind. Trotz einfacher Grafik ist das Spiel ganz schön. Die Schüler können aus diesem Spiel ganz gut und ganz einfach neue Wörter lernen und das auch zu Hause. Die Motivation zum Lernen ist hier stark, weil in der kurz Zeit man viele neuen Wörter lernen kann oder wiederholt den Wortschatz zum Thema Essen, Obst und Gemüse und anderen.

**Sozialische Aspekte:** Das Spiel bietet das Trainieren der mehreren Fähigkeiten zugleich. Die Kinder lernen hier Einkaufen, Backen, Pizza machen und den Wortschatz in zwei Sprache.

Dieses Spiel dauert nur ein paar Minuten, also bei der Benutzung im Unterricht nimmt nicht zu viel Zeit, sowie bei dem Spielen zu Hause. So bleibt im Unterricht die Zeit für andere Aktivitäten (z.B: für die Wiederholung der neuen Wörter, Konversation zum Thema Einkaufen und so weiter.)

**Didaktische Aspekte:** Dieses Spiel hat viele Vorteile. Erstens ist es, dass durch das ganze Spiel der Junge spricht. Er spricht ganz einfach, aber relativ schnell. Also die Schüler können hier ein Verständnis des gesprochenen Wortes üben. Das ist eine gute Übung aus dem Gebiet der Phonetik und Phonologie. Zweitens das Spiel enthält zweisprachige Instruktionen. Das bedeutet, dass die Kinder zwei Fremdsprachen zugleich lernen. Das ist sehr positiver Aspekt, weil die Menschen in heutiger Welt mindestens zwei Fremdsprachen können müssen. Hier kann man also nicht nur deutsche Phonologie üben, aber auch die englische. Drittens, im Spiel gibt es viele Wörter aus dem Gebiet der praktischen Sprache, vor allem zum Thema Essen. Die Lehrer könnten dieses Spiel im Unterricht verwenden, vor allem wenn sie ein Thema Obst und Gemüse, Essen, Kochen oder Einkaufen nehmen durch. Die Aufgabe kann aussehen, dass die Kinder diese Wörter aus schreiben und zur Hausaufgabe sie diese Wörter in beiden Sprachen zu lernen.

**Bild Nr. 5: Das Spiel „Pizza mit Caillou“ – ein Geschäft**



Werbung

**Bild Nr. 6: Das Spiel „Pizza mit Caillou“ – in der Küche**



Werbung

## **Das Onlinespiel: „Bookworm“ (www.zylom.com)**

(Quelle: <http://game.zylom.com/servlet/Entry?g=352&s=120&nocache=1318067618461> am 14.1.2012)

**Einleitung:** Bookworm ist ein Onlinespiel, in dem ein Spieler die Wörter aus den einzelnen unterschiedlich gemischten Buchstaben, in kurzer Zeit, bilden muss.

**Zweck dieses Spiels im Unterricht:** Dieses Spiel ist geeignet vor allem für die Verbreitung des Wortschatzes, sowie für die Wiederholung.

**Alter:** Das Spiel ist nicht altersbegrenzt, aber nach meiner Meinung ist vor allem für die Schüler an der zweiten Stufe der Grundschule und für die Schüler an der Mittelschule (also ab 12 Jahren).

**Beschreibung des Spiels:** Auf dem Monitor gibt es zuerst ein Hauptmenu, wo sich die Drucktasten für die Eröffnung, Herunterladen des Spiels und für das Lesen der Regeln befinden. Die Regeln sind sehr einfach. Das Spiel sieht folgendermaßen aus. Auf dem Bildschirm befindet sich eine Tabelle mit den großen Mengen von Buchstaben (Bild Nr. 7). Links steht ein Wurm. Die Aufgabe des Spielers ist die Wörter aus ihnen zu bilden. Für jedes Wort ist bestimmte Mengen von Punkten, je länger ist ein Wort desto mehrere Punkte den Spieler bekommt. Im Spiel kommen auch spezielle Quadrate wie brennende, grüne oder goldene Quadrate vor. Die grüne und goldene Quadrate erhöhen einen Wert des Wortes, brennende Quadrate auch, aber sie können das Spiel beenden. Wenn sie den Boden erreichen, ist das Spiel vorbei. Nach der Erwerbung bestimmter Anzahl von Punkten, geht der Spieler in weiteren Level vor.

**Psychologische Aspekte:** Das Spiel hat ganz einfache Bedienung und leichte Regeln, das bedeutet, dass dieses Spiel ist wie zu den kleineren Kindern so zu den älteren Kindern passend. Es hat breite Anwendung im Unterricht. Die Grafik ist modern und die Hauptperson ist ein kleiner Wurm, der die Kinder zum Spielen dieses Onlinespiels locken kann und damit sie dank diesem Spiel seinen Wortschatz verbreiten können. Das Spiel dient als ein Motivationsmittel zum Entdecken der neuen Wörter.

**Soziale Aspekte:** Bookworm ist eine Möglichkeit wie ein Schüler seine sprachlichen Fähigkeiten und Charaktereigenschaften ausüben kann. In diesem Spiel geht es um die Zeit. Wenn der Schüler langsam ist, kann sich das Spiel enden. Es übt nicht nur die Schnelle des Nachdenkens aus, sondern auch die Qualität. Je länger ein zusammengesetztes Wort ist, desto mehr Punkte erwirbt man. Dann lernt es den Schüler unter dem Stress arbeiten, zwingt auch den Spieler schnell reagieren. Das ist sehr nützlich, weil in der heutigen Welt wichtig ist, schnell und effektiv arbeiten.

**Didaktische Aspekte:** Wie schon gesagt wurde, dieses Spiel ist nicht nur für das Lernen der neuen Wörter, sondern auch für die Wiederholung des Wortschatzes geeignet. In der Spielanleitung gibt es die Instruktionen, die viele Grammatik enthalten (z.B.: die Konjunktionen um-zu, zu, ob, ...). Dieses Onlinespiel kann im Unterricht verwendet werden, dass die Schüler die geschaffene Wörter ins Heft schreiben. Die Hausaufgabe kann sein, die Wörter zu übersetzen und in die Kategorie ordnen ein (Beispiel: Milk – Essen und Trinken, Hund – Tiere, ...).

Bild Nr. 7: Das Spiel „Bookworm“





## **Das Onlinespiel: „Goodgame Empire“ (www.gamesgames.com)**

(Quelle: <http://www.gamesgames.com/game/Goodgame-Empire.html> am 21.1.2012)

**Einleitung:** Goodgame Empire ist ein klassisches Beispiel des strategischen Spiels. Es handelt sich um eine mittelalterliche Berg. Der Spieler hilft dem Militärberater dieser Burg, weil der König tot ist. Seine Aufgabe ist ein Dorf, die ein Bestandteil der Burg ist, weiter erweitern. Nach erster gewonnenen Schlacht erwirbt er das eigene Gebiet. Das Ziel dieses Spiels ist des ganzen Land zu beherrschen.

**Zweck dieses Spiels im Unterricht:** Das Spiel enthält viele neuen Wörter, die die Schüler noch nicht kennen. Also es ist vor allem für Erweiterung des Wortschatzes geeignet.

**Alter:** Dieses Onlinespiels ist ein bisschen schwieriger zur Bedienung und zum Verständnis. Es ist eher zu den älteren Schülern passend (ab 12 Jahren).

**Beschreibung des Spiels:** Auf dem Bildschirm gibt es ein mittelalterliches Dorf mit einer Burg (Bild Nr. 8). Im Lauf des Spiels ratet der Militärberater dem Spieler was er tun soll (Bild Nr. 9). Rechts unten befindet sich eine Leiste mit den Ikonen zu dem Eintritt ins Baumenü, der Bedienung des Militärs, dem Reisübersicht, dem Markt des Königs, dem Thronsaal und zur Weltkarte. Der Spieler bekam nach der gewonnenen Schlacht eigenes Königreich, das er ausbauen muss. Zuerst muss er die Gebäude aufbauen, dazu braucht er Holz und Stein. Also der Spieler muss einen Holzfäller und einen Steinbruch beschaffen. Dann ist es nötig eine Verteidigung sichern, also die Kaserne zu bauen, Soldaten zu beschaffen, die Soldaten brauchen dann ein Farmhaus (das, Essen produziert), dann kommt an die Reihe die Bevölkerung, und so weiter.

**Psychologische Aspekte:** Im Spiel ist alles gut erklären. Im Laufe des ganzen Spiels ratet ein Militärberater, was der Spieler machen soll, also das ist eine gute Hilfe für das Verständnis diesem Spiel. Die Kinder werden sicher die Grafik schätzen, die sehr durcharbeitet ist. Das sind die gute Voraussetzungen, dass dieses Spiel einen Erfolg bei den Schülern haben wird. Es ist wahrscheinlich, dass die Schüler sie auch zu Hause spielen werden, das heißt, dass sie in ihrer Freizeit Deutsch lernen werden.

**Sozialische Aspekte:** Dieses Spiel ist sehr gut für das Lernen der deutschen Sprache. Dieses Spiel zu den Kindern paasend, trotzdem handelt es sich um das Spiel mit der militärischen Thematik In diesem Spiel geht es nicht um die Kämpfe, sondern um das Aufbauen eigenes Königreichs. Die Schüler können hier etwas über das Leben im Mittelalter lernen (das Wirtschaften, die Gebäude im Mittelalter, die Verteidigung der Stadt, das Leben der Bevölkerung, das Eintreiben der Steuer, die Verbreitung des Königsreich, ...). Sie werden auch lernen, wie man wirtschaften soll. Sie müssen nachdenken, wie das Geld vorteilhaft investieren.

**Didaktische Aspekte:** Wie schon gesagt wurde, im Laufe des ganzen Spiels ratet der Militärberater dem Spieler. Es ist sehr gut, dass diese Instruktionen in den Sprechblasen geschrieben werden. Die Instruktionen werden aus dem langen Satzgefügen zusammengesetzt, das bedeutet, das die Schüler beim Spielen auch die Kenntnisse aus dem Gebiet der Syntax üben. In diesem Onlinespiel befinden sich viele Wörter aus der praktischen Sprache, z.B.: zu dem Wirtschaften, den Gebäuden, dem Militär und dem Mittelalter. Das könnten die Lehrer im Unterricht verwenden. Zum Beispiel in den Stunden, in den das Wortschatz zum Thema Wirtschaft, Geschichte, und so weiter durchgenommen wird. Der große Vorteil ist auch, dass das Menü sehr übersichtlich ist. Jedes Menü (Baumenü, Militärmenü, ...) enthalten viele Bilder. Jedes Objekt hat eigenes Bild mit dem Namen des Objekt. Das ist die beste Weise, wie die Fremdwörter lernen.

**Bild Nr. 8: Das Spiel „Goodgame Empire“**



**Bild Nr. 9: Das Spiel „Goodgame Empire“ – die Instruktionen**



### **4.3 Zusammenfassung**

Wie sie gesehen haben, es gibt viele Onlinespielen, die für das Lernen der Fremdsprachen geeignet sind. Bei den einzelnen Typen der Spielen, können wir verschiedene Gebiete der Sprache üben. Bei diesen ausgewählten Onlinespielen gesehen wird, dass man durch die Onlinespielen die Morphologie, die Phonetik und Phonologie, die praktische Sprache, aber auch die Syntax und viele weitere Gebiete der Sprache üben kann. Die Schüler können mit den Spielen vor allem viele neue Wörter lernen, aber auch die Grammatik wiederholen. Diese Spielen können wir im Unterricht verwenden z.B. beim Lernen von den Präpositionen, den trennbaren und untrennbaren Verben, bei der Bildung des Imperativs, bei dem Lernen der Konjunktionen, bei der Bildung der längeren Satzgefüge. Diese Onlinespielen haben auch breite Verwendung beim Lernen der neuen Wörter aus verschiedenen Gebieten z.B. Farmthematik, die viele Wörter zum Thema Essen, Obst und Gemüse und Tiere enthalten, dann auch zum Thema Kochen, Gebäude, Wirtschaft und aus dem Gebiet der Geschichte, konkret aus dem Mittelalter.

In unserer Auswahl der Onlinespielen, finden wir viele Typen der Spielen: die Simulationsspielen; die Spielen, die sich aus den weiteren Spielen bestehen aus; die Spielen, die das schnelle Denken fordern; die strategischen Onlinespielen; die Spielen, die für die Erholung geeignet sind und so weiter. Jedes Spiel ist auch anders zeitaufwendig. Jeder Schüler bevorzugt das andere Typ des Spiels, also alle der Schüler können ihr Spiel finden. Diese Spielen können die Kinder zum Lernen motivieren, weil sie sehr unterhaltsam sind und jedes der Spielen hat eine schöne Grafik. Im ersten Spiel handelt es sich um das Simulationsonlinespiel. Die Simulationsspielen gehören zu den beliebtesten, weil hier die Schüler ihre Kreativität anwenden können. Sie bauen eigentlich ihre eigene Welt auf. In diesem Spiel müssen sie um die Farm kümmern, also sie lernen zugleich, wie das Leben der Bauern sieht aus. Sie lernen auch, wie sie richtig mit Geld wirtschaften sollten. Zu den Schülern, die lieber zeitaufwendige Spielen bevorzugen, ist vor allem das Onlinespiel Nr. 2 passend. Es besteht aus vielen Minispielen, die ganz einfach sind. Die Spieldauer ist von rund 5 bis 10 Minuten. Hier können die Kinder ihr Gedächtnis, ihre Beobachtung, ihre Vorstellungskraft üben. Auch üben sie hier das Rechnen, die Namen der Farben und Formen, sie lernen wie sie zur Umwelt richtig benehmen sollten. Dieses Spiel übt also viele Gebiete, in der kurzen Zeit, zugleich. Zu den zeitaufwendigen Onlinespielen gehört auch das nächste Spiel Pizza mit Caillou. Es handelt sich um ein einfaches Spiel, das vor allem für die jüngeren

Kinder ist. Die Schüler, die das Essen oder Kochen mögen, werden dieses Spiel mit einer Begeisterung spielen. Hier ist ein großer Vorteil, das man hier nicht nur deutsche Sprache lernt, sondern auch englische Sprache. Die Schüler üben also die Kenntnisse aus dem Gebiet der Phonetik und Phonologie aus zwei Sprachen. Beim Berufsleben ist oft die Schnelle des Denkens wichtig. Das können die Schüler im Spiel Bookworm üben. In diesem Spiel ist aber nicht nur die Schnelle, sondern auch die Qualität des Denkens wichtig. Die Schüler können auch durch die Onlinespilen etwas aus dem Gebiet der Geschichte zulernen, konkret im letzten Spiel Goodgame Empire. Dieses Spiel wird vor allem bei den Jungen beliebt sein. Sie werden mit dem Leben im Mittelalter bekannt machen und auch damit, wie die mittelalterlichen Dörfer ausgesehen haben. Sie werden erkennen, wie die Militär funktioniert hat und viele weitere Informationen.

Die Onlinespielen haben wirklich eine breite Verwendung beim Lernen der Fremdsprachen. Es ist die lustige Form des Lernens, die uns zeigt, dass wir die Fremdsprachen durch die anspruchslose und effektive Weise lernen können.

## Resümee

Diese Arbeit beschäftigte sich mit der Problematik, wie das Lernen leichter machen. Sie wurde auf die Verwendung von Medien, vor allem des Computers und Internets konzentriert. Die Ziele wurden erfüllt. Die Arbeit hat gezeigt, was für den effektiven Unterricht nötig ist und wie sich die Medien im Unterricht lassen verwenden.

Die Arbeit hat gezeigt, dass in der modernen Welt viele Möglichkeiten wie den Lernprozess leichter machen sind. Es hängt von vielen Aspekten. Einer der Aspekte ist welche Auffassung des Unterrichts der Lehrer hat und auch wie der Schüler zum Lernen motiviert ist. Der Andere Aspekt ist auch die Effektivität des Lernens und die Auswahl der Unterrichtsmethode.

Beim Unterrichtsprozess ist sehr wichtig, auf das Alter, die Fähigkeiten und Fertigkeiten, aber auch auf die Kenntnisse der Schüler die Rücksicht zu nehmen. Für jedes Alter ist etwas anderes geeignet. Aber bei jeder Alterskategorie gilt, dass die richtige Motivation sehr notwendig ist. Die größte Motivation sind solche Unterrichtsmethoden, die den Schülern Freude bringen. Wie schon gesagt wurde, es gibt viele Methoden, die aus dem Lernen der Fremdsprachen einen einfachen Prozess machen können. Jede Methode ist für das Üben von etwas anderes geeignet.

Die Lehrer sollten die Medien im Unterricht mehr verwenden, das bedeutet den Fernsehen, Presse und Rundfunk, aber auch den Computer und vor allem das Internet. Die Arbeit zeigte, dass wir viele Serien, kurze Filme oder Werbungen im Unterricht verwenden können. Bei dieser Unterrichtsmethode wird vor allem Phonetik und Phonologie geübt, dann verbessern die Schüler ihre Konversationsfähigkeiten und sie verbreiten ihren Wortschatz. Bei der Presse (die Zeitschriften oder Bücher) üben die Schüler vor allem das Verständnis dem geschriebenen Wort, sie verbreiten auch ihr Wortschatz und hier kann man auch die Grammatik wiederholt. Die Bildung der Zusammenfassung entwickelt hier die Fähigkeit des Ausdrückens. Der Lehrer kann auch die Musik für das Lernen benutzen. Dank der Musik, können die Schüler viele neue Wörter lernen, sie üben das Verständnis der Sprache in der Praxis.

Wie wurde in der Arbeit geschrieben, der Computer sind auch das wertvolle Mittel beim Fremdsprachenunterricht. Wir zeigten uns, dass wir viele Möglichkeiten, wie den Computer zu benutzen haben. Auf dem Markt gibt es viele Programme, die direkt zum Fremdsprachenunterricht dienen. Es handelt sich um ein breites Angebot, aus dem sich jeder

wählt aus. Eine kostenlose Variante ist die Verwendung der Programme im Computer (z.B. E-cam, Recorder, ...), die vor allem während des Lernens der richtigen Aussprache gut sind. Das beste Mittel für das Lernen der Fremdsprachen ist das Internet. Internet bietet grenzenlose Möglichkeiten der Nutzung beim Fremdsprachenunterricht. Wie wurde geschrieben, wir können viele Webseiten finden, die direkt dem Fremdsprachenunterricht widmen. Auf diesen Seiten finden sie alles, von der Theorie bis die praktischen Übungen. Diese Seiten sind nicht nur für die Lehrer, sondern auch für die Studenten bestimmen. Dann können wir auch im Internet die Webseiten mit der Musik und den Videos verwenden, die auch viel Spaß den Schülern beim Unterricht der Fremdsprache bringen.

Eines der besten Mittel, wie der Schüler die Fremdsprache verbessern kann, ist die Verwendung der Onlinespielen. Wie haben wir uns in den praktischen Teil dieser Arbeit gezeigt, fast alle Gebiete der Sprache können durch die Onlinespielen geübt werden. Die Schüler können durch die Spielen eine Grammatik wiederholen, ihren Wortschatz reich verbessern, sie können auch die praktische Sachen aus dem alltäglichen Leben lernen. Durch die Verwendung der Onlinespielen üben sie die Arbeit mit dem Computer und auch mit dem Internet .

Die Benutzung der modernen Technologien im Unterricht hilft den Schülern nicht nur einfacher die Fremdsprache zu lernen, sondern verbreitet auch ihre Kenntnisse über diesen Technologien und damit auch die Fähigkeiten dieser Technologien zu verwenden. Das ist für ihr alltäglichen Leben vorteilhaft und vor allem auch für ihr zukünftiges Berufsleben.

Bei der Verwendung der richtigen Motivation, bei der richtigen Auswahl der Unterrichtsmethode und bei dem Einhalten der Regeln der Effektivität des Lernens kann das Lernen für jeden Schüler sehr einfach und unterhaltsam sein.

## Summary

This bachelor thesis, which is named „To make learning easier“, deals with a matter of teaching of foreign languages and how to make it easier. The thesis includes two parts: theoretical and practical.

The first part, theoretical, begins with a chapter called „Education“. There you can read about what education is, what its goals are and about its conception. Next, there is a brief overview of historical evolution of education. A following chapter deals with principles of correct methods of education, concretely with a motivation and teaching effectivity. The third chapter is about creative methods of teaching foreign languages (usage of media, a computer, the internet and online games).

The practical part presents a usage of online games to teach foreign languages (a classification of games, their aspects, a purpose, ...).

A goal of this thesis was to show, that thanks to creative methods and principles of correct methods of education, we can make learning of foreign languages easier and the teaching of it will be still effective.



# Literatur- und Quellenverzeichnis

## Literatur

- Čáp, Jan/Mareš, Jiří: *Psychologie pro učitele*, 2.vyd., Praha, 2007
- Geoffrey, Petty: *Moderní vyučování*, 3.vyd., Praha, 2004
- Helus, Zdeněk/Hrabal, Vladimír: *Kapitoly z pedagogické a sociální psychologie*, Praha, 1982
- Hoelscher, Gerald R.: *Kind und Computer*, Berlin, 1994
- Imkamp, Judith-Mira: *Spielerische Unterrichtshilfen*, 1. Aufl., Plzeň, 1996
- Mertens, Eva / Potthoff, Ulrike: *Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht*, Berlin, 2000
- Prunner, Pavel: *Vybrané kapitoly z pedagogické psychologie*, 2.vyd., ZČU v Plzni, 2003
- Skalková, Jarmila: *Obecná didaktika*, 1.vyd., Praha, 1999
- Stahl, Thomas/Egersdorfová, Gabriela: *Deutsch macht Schule*, 1 .Aufl. Pilsen, 2008
- Štverák, Vladimír: *Dějiny pedagogiky I. a II.*, Praha, 1994
- Štverák, Vladimír / Čadská, Milada: *Stručný průvodce dějinami pedagogiky*, dotisk 2.vyd., Praha, 2001
- Šťastná, Eva: *Die Anwendung des Internets im Unterricht - Seminararbeit*, Pilsen, 2011

## Internetquellen

- <http://www.jetztspielen.de/spiel/Dorfleben.html> am 7.1.2012
- <http://www.jetztspielen.de/spiel/Flauschis-Abenteuer-in-der-Kuche.html> 7.1.2012
- [http://www.spielaffe.de/Spiel/Pizza\\_mit\\_Caillou](http://www.spielaffe.de/Spiel/Pizza_mit_Caillou) 14.1.2012
- <http://game.zylom.com/servlet/Entry?g=352&s=120&nocache=1318067618461> am 14.1.2012
- <http://www.gamesgames.com/game/Goodgame-Empire.html> am 21.1.2012
- <http://www.mein-deutschbuch.de> am 8.5.2012

## Bilderverzeichnis

**Bild Nr. 1:** Das Spiel „Dorfleben“

(Quelle: <http://www.jetztspielen.de/spiel/Dorfleben.html> am 7.1.2012)

**Bild Nr. 2:** Das Spiel „Dorfleben“ – ein Geschäft

(Quelle: <http://www.jetztspielen.de/spiel/Dorfleben.html> am 7.1.2012)

**Bild Nr. 3:** Das Spiel „Flauschis Abenteuer in der Küche“

(Quelle: <http://www.jetztspielen.de/spiel/Flauschis-Abenteuer-in-der-Kuche.html> 7.1.2012)

**Bild Nr. 4:** Das Spiel „Flauschis Abenteuer in der Küche“ – eine der Aufgaben

(Quelle: <http://www.jetztspielen.de/spiel/Flauschis-Abenteuer-in-der-Kuche.html> 7.1.2012)

**Bild Nr. 5:** Das Spiel „Pizza mit Caillou“ – ein Geschäft

(Quelle: [http://www.spielaffe.de/Spiel/Pizza\\_mit\\_Caillou](http://www.spielaffe.de/Spiel/Pizza_mit_Caillou) 14.1.2012)

**Bild Nr. 6:** Das Spiel „Pizza mit Caillou“ – in der Küche

(Quelle: [http://www.spielaffe.de/Spiel/Pizza\\_mit\\_Caillou](http://www.spielaffe.de/Spiel/Pizza_mit_Caillou) 14.1.2012)

**Bild Nr. 7:** Das Spiel „Bookworm“

(Quelle: <http://game.zylom.com/servlet/Entry?g=352&s=120&nocache=1318067618461> am 14.1.2012)

**Bild Nr. 8:** Das Spiel „Goodgame Empire“

(Quelle: <http://www.gamesgames.com/game/Goodgame-Empire.html> am 21.1.2012)

**Bild Nr. 9:** Das Spiel „Goodgame Empire“ – die Instruktionen

(Quelle: <http://www.gamesgames.com/game/Goodgame-Empire.html> am 21.1.2012)

## **Anlagenverzeichnis**

**Die Anlage Nr. 1: CD mit dem eigenen Text dieser Arbeit**