



Game on

# *Language Learning Games for Migrants and Refugees*

**PROJEKTERGEBNIS 1**

*Methodischer Leitfaden für Lehrkräfte  
Einsatz von Spielen im Sprachunterricht*



Kofinanziert von der  
Europäischen Union



# ***Language Learning Games for Migrants and Refugees***

**PROJEKTERGEBNIS 1:**

***Methodischer Leitfaden für Lehrkräfte –  
Einsatz von Spielen im Sprachunterricht***



**Kofinanziert von der  
Europäischen Union**



Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

# Inhalt

<b>Einleitung</b> .....	<b>5</b>
<i>Allgemeine Informationen</i> .....	5
<i>Das Projekt Game On</i> .....	6
<b>1. Einführung von Spielen beim Sprachlernen</b> .....	<b>9</b>
1.1 <i>Spiele im Prozess des Sprachenlernens</i> .....	9
1.2 <i>Auswahl und Einsatz von Spielen im Lernprozess</i> .....	10
1.3 <i>Effektivität von Spielen beim Erlernen von Sprachen</i> .....	12
1.4 <i>Tipps für einen erfolgreichen Unterricht</i> .....	13
<b>2. Untersuchungen über den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen</b> .....	<b>15</b>
2.1 <i>Ergebnisse der Sekundärforschung in allen Partnerländern</i> .....	15
2.2 <i>Schlussfolgerungen aus der Sekundärforschung nach Ländern</i> .....	15
<b>2.3 Ergebnisse der Fokusgruppen</b> .....	<b>21</b>
2.3.1 <i>Ergebnisse der Lehrkräfte-Fokusgruppen</i> .....	21
2.3.2 <i>Ergebnisse der Migrant*innen-Fokusgruppen</i> .....	22
<b>3. Strukturierung des Unterrichts</b> .....	<b>25</b>
3.1 <i>Warum die Lernenden im Zentrum des Lernprozesses stehen sollten</i> .....	27
3.2 <i>Welches sind die tatsächlichen Bedürfnisse von Migrant*innen und Flüchtlingen beim Spracherwerb?</i> .....	29
3.3 <i>Herausforderungen bei der Arbeit mit benachteiligten Gruppen</i> .....	32
<b>4. Wie und warum man Spiele in ein Sprachtraining für Migrant*innen und Flüchtlinge einführt</b> .....	<b>35</b>
<b>5. Fähigkeiten für Lehrkräfte</b> .....	<b>39</b>
5.1 <i>Soft skills</i> .....	39
5.2 <i>Digitale Kompetenzen für Lehrkräfte</i> .....	42
<b>6. Die Spiele im Projekt GAME ON</b> .....	<b>45</b>
6.1 <i>Unsere Spiele und wo sie zu finden sind</i> .....	45
6.2 <i>Evaluierungsmethoden und -instrumente</i> .....	45
6.3 <i>Beurteilung der Effektivität von Spielen</i> .....	47
6.4 <i>Der multidimensionale Nutzen von Spielen</i> .....	49
<b>Quellen</b> .....	<b>53</b>



## Allgemeine Informationen

- Das Projekt GAME ON - Language Learning Games for Migrants and Refugees ist ein kofinanziertes Erasmus+ Projekt.
- Es schlägt einen innovativen, nicht-formalen, spielbasierten Ansatz vor, der die soziale Eingliederung von Migrant\*innen und Flüchtlingen durch das Erlernen von Fremdsprachen fördert und sich auf alltägliche Dialoge konzentriert, die erwachsene Menschen in ihren üblichen sozialen Interaktionen benötigen.
- Darüber hinaus besteht das spezifische Ziel von GAME ON in der Entwicklung von spielbasierten Sprachlernmethoden für Migrant\*innen und Flüchtlinge auf dem Niveau A1/A2 unter Verwendung nicht-formaler Lernansätze und im Aufbau von Kapazitäten bei Sprachlehrern für den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen.

## Die Projektpartner

- iberika education group gGmbH (Deutschland) – Projektkoordinator
- Elan Interculturel (Frankreich)
- AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDEFISI ANONYMI ETAIREIA (Griechenland)
- CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO "DANILO DOLCI" (Italien)
- FAM Y LIAS. Recursos para la diversidad (Spanien)

## Zielgruppen

Das Projekt hat zwei Hauptzielgruppen:

- Zielgruppe 1: Die erste Zielgruppe sind Migrant\*innen und Flüchtlinge, die eine Fremdsprache lernen.
- Zielgruppe 2: Die zweite Zielgruppe sind Pädagog\*innen, Sprachlehrkräfte und Bildungsanbieter und Bildungseinrichtungen, die mit Migrant\*innen und Flüchtlingen arbeiten, sowie Lernende.

## Projektergebnisse

- **METHODISCHER LEITFADEN ZUM SPRACHENLERNEN DURCH SPIELE:** Der methodische Leitfaden bildet den Rahmen für die Einführung von spielbasiertem Lernen im Sprachunterricht. Er richtet sich an Lehrkräfte und Ausbilder\*innen, die Migrant\*innen und Flüchtlinge unterrichten. Der Leitfaden bietet theoretische und praktische Unterstützung für Sprachlehrkräfte, die Migrant\*innen und Flüchtlinge in der Landessprache unterrichten.
- **PROGRAMM FÜR DIE WEITERBILDUNG VON LEHRKRÄFTEN:** Ein Programm, das darauf abzielt, Sprachlehrkräfte zu befähigen, Spiele in ihren Fremdsprachenunterricht einzubauen, um den Lernbedürfnissen von Migrant\*innen und Flüchtlingen durch informelle und spielbasierte Lernmethoden gerecht zu werden.
- **ENTWICKLUNG VON SPRACHLERNSPIELEN FÜR DIE NIVEAUSTUFEN A1 UND A2:** Sprachlernspiele, die im Sprachunterricht mit Flüchtlingen und Migrant\*innen eingesetzt werden und sich mit Themen des persönlichen und täglichen Lebens befassen.

## Das Projekt Game On

Flüchtlinge und Migrant\*innen sehen sich in einem neuen Land mit einer schockierenden, lebensverändernden Realität konfrontiert, die sowohl ihr geistiges als auch ihr seelisches Wohlbefinden beeinträchtigt. Fremd in einem neuen Land zu sein, dessen Sprache man nicht spricht oder versteht, muss erschreckend sein.

Die Schwierigkeiten des Alltags, Diskriminierung und Arbeitslosigkeit sind für Migrant\*innen und Flüchtlinge eine Selbstverständlichkeit, zumindest solange sie nicht für eine gewisse Zeit im Land bleiben, die Sprache lernen und das Gefühl haben, dass sie eine bessere Zukunft haben könnten.

Das Erlernen einer neuen Sprache kann für die meisten Menschen unter normalen Umständen ziemlich schwierig sein. Wenn man Flüchtling oder Migrant\*in ist, wird es noch komplizierter. Diese beiden Personengruppen müssen unbedingt die Sprache des Landes lernen, in dem sie leben, um zu kommunizieren und sich ein Leben aufzubauen. Das Konzept der Spiele in den Lernprozess einzubringen, könnte für viele Lernende mit Migrationshintergrund und für Flüchtlinge ein großer Erfolg sein.

Der Einsatz von Spielcharakteristika und -praktiken im Sprachlernprozess ist eine erfolgreiche Technik, umso mehr, wenn die Spiele speziell entwickelt werden, um die Lernenden in ihrem Alltag zu unterstützen und einen nützlichen Wortschatz für praktische Situationen aufzubauen.

Spiele sind nicht nur ein reines Lernmittel, sondern wecken auch das Interesse, schaffen Spannung und fördern die Bereitschaft zur persönlichen Entwicklung, während sie gleichzeitig den Teamgeist und das Zugehörigkeitsgefühl stärken. Sprachlernspiele können gleichzeitig ein Lehrmittel und ein Motivationsinstrument sein, das von Erwachsenen, die sich in einer schwierigen Situation befinden, dringend benötigt wird.

Migrant\*innen und Flüchtlinge müssen sich als Teil des Landes fühlen, in dem sie derzeit leben, und sie müssen in der Lage sein zu kommunizieren, um aktive Mitglieder der Gesellschaft und unserer sich ständig weiterentwickelnden Welt zu werden. Sie müssen auf jeden Fall die Möglichkeit haben, auf interessante, praktische und inspirierende Weise zu lernen, um Fortschritte zu machen, Kraft zu schöpfen und auch praktische Fähigkeiten zu entwickeln. Wenn es darum geht, herauszufinden, wie man einen Arzttermin bucht, wie man Essen bestellt, wie man seine Gefühle ausdrückt und wie man sich selbst und seiner Familie helfen kann, dann können Sprachspiele das Mittel sein, um solche Kenntnisse zu vermitteln.

Die Hauptinnovation des Projekts besteht darin, dass sprachliches Wissen nicht auf traditionelle Weise, sondern durch spielähnliche Methoden vermittelt wird. Die wichtigste Innovation des GAME ON-Projekts ist daher der motivierende Nutzen. Die Forschung zeigt, dass die neue, auf Spielen basierende Methode andere Vorteile als die traditionellen Sprachlehrmethoden hat, da das Ausmaß an Spaß und Motivation bei anderen Methoden nicht vorhanden ist. Da das Hauptproblem der Zielgruppe dieses Projekts die hohe Zahl der Kursabbrecher\*innen ist, ist die Schaffung von Motivation ein starker Punkt und eine Innovation unseres Projekts.

Spielbasiertes Sprachenlernen kann mehrere Ziele gleichzeitig erreichen. Der Einsatz von Spielen ermöglicht es erwachsenen Lernenden, durchzuatmen und sich zu entspannen, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten, Kontakte zu knüpfen und sich wohl zu fühlen. Durch den Einsatz situationsbezogener Lernspiele erwerben die Lernenden soziale und interkulturelle Lernergebnisse, sie werden mit der lokalen Kultur, der Ethik, den Werten und dem Lebensstil vertraut, wichtige Elemente, um Stereotypen zu durchbrechen. Spiele regen die Kreativität an, fördern die Kommunikationskompetenzen, motivieren die Lernenden, wiederholen und erweitern den Lernstoff.



# 1. Einführung von Spielen beim Sprachlernen

## 1.1 Spiele im Prozess des Sprachenlernens

Die Einführung von Spielen in den Bildungsbereich hat sich auch auf das Sprachenlernen ausgeweitet und geht über das traditionelle Bild von Kindern, die beim Lernen Spaß haben, hinaus. Dies veranlasst uns, über ihre Anwendbarkeit für erwachsene Lernende nachzudenken, insbesondere wenn es darum geht, die besonderen Bedürfnisse von Migrant\*innen und Flüchtlingen in einem fremden Land zu berücksichtigen. Diese Menschen suchen nicht nur ein Gefühl der Sicherheit in ihrer neuen Umgebung, sondern benötigen auch ein Verständnis des grundlegenden Wortschatzes, um ihren Alltag zu erleichtern.

Der Einsatz von Spielen im Bildungsprozess wird durch verschiedene Theorien und Bildungsphilosophien untermauert, die seine Wirksamkeit unterstützen. Im Folgenden werden einige wichtige Theorien und Philosophien analysiert, die mit dem Konzept des Einsatzes von Spielen in der Bildung übereinstimmen:

### 1. Konstruktivismus:

Theorie: Der Konstruktivismus geht davon aus, dass Lernende ihr Wissen aktiv durch Erfahrungen, Interaktionen und Reflexion aufbauen. Lernen wird als ein Prozess der Sinnkonstruktion gesehen.

Anwendung: Lernspiele entsprechen den konstruktivistischen Grundsätzen, da sie den Lernenden die Möglichkeit geben, in einer Spielumgebung zu forschen, zu experimentieren und Entscheidungen zu treffen. Die Lernenden bauen Wissen auf, indem sie Probleme lösen und in der Spielwelt auf neue Informationen stoßen.

### 2. Erfahrungslernen:

Theorie: Die Theorie des Erfahrungslernens, die oft mit David Kolb in Verbindung gebracht wird, betont das Lernen durch konkrete Erfahrungen, Reflexion und die Anwendung von Wissen.

Anwendung: Spiele bieten ein reichhaltiges Umfeld für erfahrungsbasiertes Lernen. Die Lernenden machen praktische Erfahrungen im Spiel, reflektieren ihre Handlungen und Entscheidungen und wenden das Gelernte an, um Herausforderungen zu meistern.

### 3. Spielerisches Lernen:

Theorie: Das spielerische Lernen, das oft mit der frühkindlichen Bildung in Verbindung gebracht wird, betont die Bedeutung des Spiels für die Förderung von Kreativität, Problemlösung und sozialen Fähigkeiten.

Anwendung: Lernspiele enthalten spielerische Elemente, die zum Erforschen, zur Kreativität und zum Experimentieren anregen, was der Philosophie entspricht, dass Lernen Spaß machen und spielerisch sein sollte.

### 4. Multiple Intelligenzen:

Theorie: Howard Gardners Theorie der multiplen Intelligenzen besagt, dass Menschen über verschiedene Arten von Intelligenz verfügen, darunter sprachliche, logisch-mathematische, räumliche und zwischenmenschliche.

Anwendung: Spiele können den verschiedenen Intelligenzen gerecht werden, indem sie den Lernenden verschiedene Herausforderungen und Möglichkeiten bieten, sich in den Bereichen hervorzutun, in denen sie von Natur aus begabt sind, und so eine individuellere Lernerfahrung fördern.

## 1.2 Auswahl und Einsatz von Spielen im Lernprozess

Als Lehrkraft ist es in erster Linie wichtig, den Zweck zu definieren, den Sie mit dem Einsatz von Spielen in Ihren Sprachlehrplan verfolgen. Die Klärung Ihrer Absichten wird Ihren Auswahlprozess vereinfachen und sicherstellen, dass das ausgewählte Spiel sowohl zu Ihrem Unterrichtsstil als auch zu den Lernanforderungen Ihrer Lernenden passt.

Bevor Sie ein Spiel in Ihrem Unterricht einführen, ist eine gründliche Vorbereitung unerlässlich. Fehlende Vorbereitung kann leicht zu einem chaotischen Unterrichtserlebnis führen. Um dies zu vermeiden, sollten Sie die folgenden Schritte unternehmen:

**Vorauswahl:** Wählen Sie vor dem Unterricht sorgfältig ein Spiel aus, das sich nahtlos in die täglichen Lernziele einfügt.

**Einarbeitung:** Es ist ratsam, das ausgewählte Spiel selbst zu spielen. Diese Erfahrung aus erster Hand stellt sicher, dass Sie die Regeln gründlich verstehen und sie Ihren Lernenden klar erklären können.

Beachten Sie bei der Auswahl der Spiele die folgenden wichtigen Kriterien:

**Angemessenheit für Ihr Zielpublikum:** Stellen Sie sicher, dass die von Ihnen

ausgewählten Spiele auf das Alter und das Niveau Ihrer Lernenden zugeschnitten sind.

**Respektvoll und inklusiv:** Wählen Sie Spiele aus, die keine beleidigenden oder sexistischen Inhalte haben, um ein respektvolles und integratives Lernumfeld zu fördern.

**Fesselndes Design:** Entscheiden Sie sich für Spiele mit einem fesselnden Design, das das Interesse und die Motivation Ihrer Lernenden weckt.

**Ästhetisch ansprechend:** Wählen Sie visuell ansprechende Spiele, die das Auge erfreuen und eine angenehme Lernatmosphäre schaffen.

**Interesse weckend:** Bevorzugen Sie Spiele, die von Natur aus interessant sind und die Aufmerksamkeit Ihrer Lernenden aufrechterhalten können.

**Fördert die Kommunikation:** Wählen Sie Spiele, die die Kommunikation und den Austausch von Ideen fördern, auch wenn sie sprachlich nicht perfekt sind.

**Grammatik und Wortschatzerweiterung:** Entscheiden Sie sich für Spiele, die Ihre Lernenden in Bezug auf Grammatik, Alltagswortschatz und Rechenfertigkeiten stärken.

**Förderung des Zusammenhalts:** Schließlich sollten Sie Spiele wählen, die Ihre Klasse zusammenbringen und vor allem die Lernenden dabei unterstützen, ihre Sprachlernziele zu erreichen.

Abgesehen von dem offensichtlichen Vorteil, neue Vokabeln, Sätze und Redewendungen zu lernen, sollte die Entscheidung, Spiele in den Lehrplan für das Sprachenlernen aufzunehmen, mit verschiedenen wichtigen Überlegungen in Einklang gebracht werden:

- Empathie und Verbundenheit entwickeln: Spiele können als Brücke dienen, um mit den Lernenden in Kontakt zu treten, insbesondere mit denen, die sich in einer schwierigen Situation befinden. Wenn jemand Schwierigkeiten hat, die Sprache zu verstehen oder sich aktiv am Unterricht zu beteiligen, kann die Auswahl eines unterhaltsamen und unkomplizierten Spiels das Engagement fördern. Es ist wichtig, die Vorlieben und Bedürfnisse der einzelnen Lernenden zu verstehen, um Vertrauen aufzubauen und eine einladende Umgebung zu schaffen.
- Gruppenzusammenhalt: Spiele spielen eine entscheidende Rolle bei der Förderung einer sicheren und kohäsiven Atmosphäre im Unterricht, wodurch die Wahrscheinlichkeit von Kursabbrüchen verringert wird.
- Fokussierte Lernergebnisse: Vermeiden Sie die Versuchung, ein einzelnes Spiel mit zahlreichen Lernzielen zu überfrachten. Dies könnte die Lernenden überfordern und ihr Vertrauen untergraben. Konzentrieren Sie sich

stattdessen auf ein oder wenige spezifische Lernergebnisse für jedes Spiel.

- **Realistische Zielsetzung:** Denken Sie daran, dass jeder Fortschritt beim Erlernen einer Sprache für Ihre Lernenden ein großer Erfolg ist. Setzen Sie erreichbare Ziele, beginnen Sie mit einfacheren Spielen und bieten Sie immer wieder Ermutigung und Unterstützung an.
- **Praktische Relevanz:** Beginnen Sie mit Spielen, die praktische Anwendungen im täglichen Leben haben. Dieser Ansatz erleichtert nicht nur den Spracherwerb, sondern befähigt die Lernenden auch, alltägliche Aufgaben wie Einkaufen zu bewältigen oder sich in ihrem neuen Land sicherer zu fühlen.
- **Abgestufte Grammatikkomplexität:** Beginnen Sie mit Spielen, die die grundlegenden grammatikalischen Strukturen festigen. Mit zunehmender Beherrschung der Sprache können Sie nach und nach komplexere grammatikalische Konzepte einführen.
- **Verstehen Sie Ihre Lernenden:** Nehmen Sie sich die Zeit, die besonderen Merkmale und Vorlieben Ihrer Lerngruppe zu verstehen. Wählen Sie die Spiele so aus, dass ein angenehmes und integratives Lernumfeld entsteht.
- **Fördern Sie Komfort und Selbstvertrauen:** Wählen Sie Spiele aus, die den Interessen Ihrer Lernenden entsprechen, damit sie sich im Unterricht wohlfühlen und sicher fühlen.

Behalten Sie vor allem einen klaren Plan bei, passen Sie Ihren Unterrichtsansatz an die Bedürfnisse Ihrer Lernenden mit Migrationshintergrund an und schaffen Sie eine solide Grundlage für das Sprachenlernen. Kontinuität, Vorbereitung und Ausrichtung auf Ihre Lernziele sind Schlüsselemente für die erfolgreiche Integration von Spielen in Ihre Sprachlehrstrategie.

## 1.3 Effektivität von Spielen beim Erlernen von Sprachen

Die Vorteile des Einsatzes von Spielen in Lernumgebungen sind von vielen Fachleuten anerkannt worden.

Der Einsatz von Spielen beim Erlernen von Fremdsprachen:

- steigert die Motivation der Lernenden, an Aktivitäten teilzunehmen und verbessert die Lernerfahrung. Durch Gamification haben die Lernenden Spaß am Prozess und konzentrieren sich auf das Erreichen von Belohnungen. Die Lernenden werden vom Stress befreit und genießen den Prozess.
- steigert die Zufriedenheit und Leistung der Lernenden. Wenn die Lernenden Belohnungen erhalten oder etwas erreicht haben, steigern sie ihre Leistung und ihre Lust, mehr zu lernen.

- stärkt den Kommunikationsprozess. Durch Spiele werden die Lernenden ermutigt, mit anderen zu interagieren, Aufgaben zu erfüllen, die Teil des Prozesses sind, und so ihre Kommunikationsfähigkeiten zu stärken.
- erhöht das Engagement und den Einsatz. Die Lehrkräfte können Erlebnisse schaffen und Spielelemente einsetzen, die die Lernenden voll einbeziehen. Wenn die Lernenden das Gefühl haben, dass sie sich positiv auf den Prozess einlassen, werden sie zu aktiven Teilnehmenden.
- verbessert die Wissensaufnahme und -speicherung und kann auch bei der Entwicklung spezifischer Fähigkeiten helfen. Das Element des Spaßes bei der Anwendung von Spieltechniken hilft den Lernenden, das Gelernte schneller zu festigen.

Die Einbindung von Spielen und Gamification-Strategien in Lernumgebungen hat gezeigt, dass sie die Motivation, die Zufriedenheit, die Kommunikation, das Engagement und den Wissenserwerb verbessern können, was letztendlich zu effektiveren und angenehmeren Lernerfahrungen führt.

## 1.4 Tipps für einen erfolgreichen Unterricht

Für eine erfolgreiche Durchführung von Unterricht für Erwachsene müssen mehrere wichtige Überlegungen angestellt werden, wobei die besonderen Merkmale und Umstände erwachsener Lernender zu berücksichtigen sind. Lassen Sie uns diese Punkte analysieren:

- **Respekt für individuelle Erfahrungen und Meinungen:** Erwachsene Lernende bringen eine Fülle von Lebenserfahrungen und unterschiedlichen Perspektiven in das Kursprogramm ein. Lehrkräfte müssen diese Hintergründe anerkennen und respektieren, auch wenn sie es mit eigenwilligen Personen zu tun haben. Dieser Respekt legt den Grundstein für ein positives Lernumfeld, in dem sich die Lernenden wertgeschätzt fühlen.
- **Anerkennung der Verantwortlichkeiten von Erwachsenen:** Erwachsene jonglieren oft mit mehreren Verpflichtungen, wie Arbeit, Familie und täglichen Aufgaben. Diese Verpflichtungen können sich auf ihre Fähigkeit auswirken, sich auf einen Trainingsplan einzulassen, sowie auf ihren emotionalen Zustand während der Trainingseinheiten. Die Schaffung einer freundlichen, unterstützenden und engagierten Lernumgebung kann den Lernenden helfen, sich trotz der Herausforderungen des Lebens auf den Kurs zu konzentrieren.
- **Klarheit und Einfachheit in der Unterrichtsgestaltung:** Komplexe Themen und Fähigkeiten können für erwachsene Lernende entmutigend sein. Die Lehrkräfte sollten versuchen, Konzepte so einfach und klar wie möglich zu erklären. Dieser Ansatz fördert das Verständnis und stärkt das Vertrauen

der Lernenden.

- **Integrativer Unterricht:** Integrativität ist in der Erwachsenenbildung von entscheidender Bedeutung. Lehrkräfte sollten dafür sorgen, dass sich alle Teilnehmenden unabhängig von ihrem Alter oder ihrer Herkunft als Teil der Lerngemeinschaft einbezogen und wertgeschätzt fühlen.
- **Beurteilung der Kompetenz der Lernenden:** Es ist wichtig, die unterschiedlichen Kompetenzniveaus innerhalb der Gruppe zu verstehen. Die Ermittlung der Kompetenzen der Lernenden ermöglicht es den Lehrkräften, das Tempo und die Komplexität des Unterrichts auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Teilnehmenden abzustimmen.
- **Betonen Sie das Endziel:** Die klare Formulierung der Kursziele und des Nutzens, den die Lernenden am Ende des Kurses haben werden, ist ein starker Motivator. Wenn Sie diese Ziele regelmäßig wiederholen, bleiben die Lernenden motiviert und sind bereit, ihre Bildungsreise fortzusetzen.
- **Einsatz von Humor:** Humor ist ein wertvolles Instrument in der Erwachsenenbildung. Er hilft den Lehrkräften, eine Verbindung zu den Lernenden herzustellen, ihre Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten und eine angenehme Lernerfahrung zu schaffen. Ein Hauch von Humor kann den Lernprozess ansprechender und einprägsamer machen.
- **Organisation und Effizienz:** Gut vorbereitet und organisiert zu sein, ist für einen effektiven Unterricht unerlässlich. Die Lehrkräfte sollten ein klares Verständnis des Lehrstoffs und einen strukturierten Ansatz für dessen Vermittlung haben. Diese Organisation fördert einen reibungsloseren Lernprozess und minimiert die Verwirrung.
- **Beziehungen aufbauen:** Der Aufbau einer persönlichen Beziehung zu den Lernenden ist entscheidend. Wenn man echtes Interesse an ihren Geschichten zeigt, ihnen Unterstützung anbietet und ihnen das Gefühl gibt, willkommen zu sein und geschätzt zu werden, kann dies die gesamte Lernerfahrung verbessern. Diese persönliche Note fördert ein Gefühl der Zugehörigkeit und des Vertrauens innerhalb der Lerngemeinschaft.

Die Berücksichtigung dieser Überlegungen bei der Durchführung von Erwachsenenbildungs- und -weiterbildungsprogrammen trägt zur Schaffung einer förderlichen und unterstützenden Lernumgebung bei.

Indem sie den individuellen Hintergrund respektieren, auf die Verantwortlichkeiten von Erwachsenen eingehen, den Unterricht vereinfachen, Inklusion fördern und das Engagement aufrechterhalten, können Lehrkräfte effektive Lernerfahrungen für erwachsene Lernende ermöglichen.

## **2. Untersuchungen über den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen**

### **2.1 Ergebnisse der Sekundärforschung in allen Partnerländern**

Um wertvolle Einblicke zu gewinnen, führten die Projektpartner eine umfassende Sekundärforschung durch, bei der sie sich mit vorhandener Literatur und Ressourcen auseinandersetzten, um ihre Bemühungen zu untermauern.

Die von den Partnern des GAME ON-Projekts durchgeführte Sekundärforschung beleuchtete das bedeutende Potenzial von Spielen für den Sprachlernprozess. Sie zeigte, dass Spiele das Engagement der Lernenden fördern, die Sprachkenntnisse verbessern und maßgeschneiderte Lernerfahrungen bieten können. Es wurden jedoch auch Herausforderungen und Überlegungen deutlich, die die Notwendigkeit einer sorgfältigen Planung und Integration in den Bildungskontext hervorheben.

Die Erkenntnisse aus dieser Untersuchung dienen als Grundlage für die nachfolgenden Phasen des GAME ON-Projekts, die die Entwicklung von spielbasierten Sprachlernressourcen und praktischen Leitlinien für Lehrkräfte umfassen. Durch die Nutzung der aus der Sekundärforschung gewonnenen Erkenntnisse zielt das Projekt darauf ab, innovative und effektive Sprachlernertools zu entwickeln, die das Potenzial von Spielen zum Nutzen von Lernenden aller Hintergründe und Leistungsniveaus ausschöpfen.

### **2.2 Schlussfolgerungen aus der Sekundärforschung nach Ländern**

#### **Deutschland**

Durch den kommunikativen Ansatz im Unterricht von Deutsch als Zweitsprache haben Lernspiele stark an Bedeutung gewonnen und sind zu einem festen Bestandteil von Lehrkräftefortbildungen geworden. Dennoch finden sich in den Publikationen des Goethe-Instituts, die den Rahmen für Integrationskurse und Lehrkräftefortbildungen bilden, erstaunlich wenige und nur recht unspezifische Aussagen zum Einsatz von Spielen im Sprachunterricht.

Im Rahmencurriculum für Integrationskurse beschreibt Kaufmann die Teilnehmerinnen und Teilnehmer an Integrationskursen als sehr heterogene

Gruppen in Bezug auf Herkunft, Dauer und Intensität der Schulbildung und in Bezug auf die Erfahrungen im Fremdsprachenlernen. Dementsprechend haben die Lernenden auch unterschiedliche Erfahrungen mit und Einstellungen zu Lernspielen im Unterricht. Auch bei der persönlichen Lernmotivation gibt es große Unterschiede und individuelle Variationen, so dass ein großer Bedarf an Motivationsförderung besteht, denn ohne positive Lernerfahrungen werden sich die Teilnehmenden nicht anstrengen, um sich zu verbessern (Kaufmann, 2016).

## Frankreich

Während Spiele traditionell für junge Lernende eingesetzt werden, gibt es ein wachsendes Interesse daran, sie für den Spracherwerb von Erwachsenen zu nutzen. Der Einsatz von Spielen im Bereich Französisch als Fremdsprache (FLE) hat sich als vorteilhaft erwiesen, da sie das Auswendiglernen, das Engagement und die Entwicklung von Lebenskompetenzen wie Entscheidungsfindung und kritisches Denken fördern. Im FLE-Unterricht werden verschiedene Arten von Spielen verwendet, die in fünf Hauptgruppen eingeteilt werden: kommunikative, linguistische, rollenspielartige, kreative und kulturelle Spiele. Die Lehrkräfte verwenden Spiele oft als Eisbrecher und passen bestehende Spiele für pädagogische Zwecke an. Auch digitale Spiele werden eingesetzt, wobei der Schwerpunkt auf grammatik- und wortschatzorientierten Spielen liegt, während längerfristige Formate noch relativ unerforscht sind.

Es gibt jedoch Hindernisse bei der Integration von Spielen in die Erwachsenenbildung. Eine Herausforderung besteht darin, die Auffassung zu überwinden, dass Spiele in erster Linie etwas für Kinder sind und sich nicht für ernsthaftes Lernen eignen. Die Bereitschaft der Lehrkräfte, diese Methodik zu übernehmen, und die Verfügbarkeit von Ressourcen spielen ebenfalls eine wichtige Rolle. Die Auswahl der Spiele und das Timing müssen sorgfältig bedacht werden, da schlecht ausgewählte oder moderierte Spiele kontraproduktiv sein können. Die Schaffung einer förderlichen Lernumgebung ist entscheidend, um die aktive Teilnahme an den Spielen zu fördern und die Lernmöglichkeiten zu maximieren.

## Italien

In Italien war eine der ersten Publikationen, die dieses Instrument enthielt, *Didattica Dell'italiano a Stranieri* (Italienischunterricht für Ausländer) im Jahr 1994. In den letzten 20 Jahren hat sich der Sprachunterricht in Italien in mehrfacher Hinsicht verändert, und zwar auf dem gleichen Niveau wie auf der ganzen Welt. Zu den wichtigsten Neuerungen gehören die Einführung von Referenzrahmen wie die gemeinsamen Zertifizierungsstufen der EU sowie die Innovationen, die durch das Internet und die Apps entstanden sind und die Verwendung verschiedener Medien und Texte ermöglichen. Als die *Didattica Dell'italiano a*

Stranieri (Italienischunterricht für Ausländer) im Jahr 1994 erschien, hat sie die Perspektive des Sprachenlernens für Migrant\*innen völlig verändert. Die italienische Schule wählt die interkulturelle Perspektive für alle Lernenden, auf allen Ebenen: Unterricht, Fächer, Lehrpläne, Beziehungen, Klassenleben (nicht nur spezielle Ausgleichsmaßnahmen für „ausländische“ Lernenden (Zielsprache, Aufnahme, Vermittlung)).

Nicht nur die Art und Weise, wie Italienisch gelehrt wird, hat sich verändert, sondern auch die Lernenden: Die Zahl derer, die Italienisch lernen wollen, steigt, nicht nur wegen der Ankunft neuer Migrant\*innen, sondern auch wegen der wachsenden Zahl ausländischer Studierender in Italien. Auf diese Weise ist Italienisch für Millionen von Menschen nicht nur eine nützliche, sondern eine unverzichtbare Sprache geworden, die es zu erlernen gilt. Wie bereits erwähnt, haben die Veränderungen in der Art und Weise des Sprachunterrichts dazu geführt, dass das Lernen durch Interaktion zu den Methoden gehört, die ein enormes Potenzial im Bereich des Edutainment und der Vermittlung von Kunst und Kultur haben. Aufgrund der forcierten und rasanten Digitalisierung der Gesellschaft sind digitale Spiele beim Sprachenlernen unter jungen Erwachsenen beliebter denn je. Migrant\*innen sind motiviert, neue Sprachen zu lernen, wenn sie in einem neuen Land ankommen. Das Erlernen von Sprachen durch Spiele ist der effektivste Lehransatz für die Eingliederung von Migrant\*innen in einen neuen soziokulturellen Kontext. In den gegenwärtigen europäischen Kontexten ist es notwendig, mehrere Sprachen zu beherrschen, unabhängig vom Grad der Beherrschung, was eine zusätzliche Freiheit in einer offenen Welt darstellt und eine Notwendigkeit ist.

Eines der größten Probleme für die Lernende, die Italienisch lernen, sind die Strukturen aus dem Italienischen in ihre Muttersprache und die fehlende Rückmeldung von Wörtern, d.h. die Unmöglichkeit, während des Unterrichts eine unmittelbare Übersetzung zu erhalten; die meisten Migrant\*innen sprechen Dialekte aus ihren Ländern, die in den digitalen Apps nicht verfügbar sind.

Spiele zur Unterstützung von Bildungszielen werden hauptsächlich im schulischen Umfeld eingesetzt, allerdings fehlt es den Lehrkräften an Ressourcen für den Einsatz von Spielen zum Erlernen von Sprachen, aber die Lehrkräfte haben sie selbst entwickelt und nach organisatorischen und inhaltlichen Kriterien angepasst, die mit den spezifischen Lernenden übereinstimmen.

## Griechenland

Der Griechischunterricht als Fremdsprache ist in der griechischen Linguistik ein relativ junger Bereich. Dies ist vor allem darauf zurückzuführen, dass Neugriechisch bis vor kurzem nicht als Zweit-/Fremdsprache für eine große Zahl von Lernenden unterrichtet wurde. In den letzten zwanzig Jahren ist ein erhebliches Interesse am Erlernen des Griechischen als Zweit-/Fremdsprache zu verzeichnen, was vor

allein auf den verstärkten Zustrom von Einwanderer\*innen und Flüchtlingen nach Griechenland zurückzuführen ist.

Aufgrund des relativ neuen Interesses am Erlernen von Griechisch als Zweit-/Fremdsprache sind Lehrkräfte und Lernende mit bestimmten Schwierigkeiten konfrontiert. Die Hauptschwierigkeit ist die Tatsache, dass das verfügbare Lehrmaterial für den Unterricht von Griechisch als Zweit-/Fremdsprache begrenzt ist, da eine große Menge an Lehrmaterial aus der Vergangenheit nicht zusammengestellt und gesammelt wurde (Tsangadas, 2017: 7). Infolgedessen ist die Auswahl an Unterrichtsmaterialien relativ begrenzt.

## **Spanien**

Auf nationaler Ebene begann 2003 eine Reihe von nationalen Treffen zum Thema „Spanisch als Zweitsprache“, von denen das wichtigste das vom Cervantes-Institut organisierte Treffen „Spanischunterricht für Einwanderer“ war. Seit diesem Treffen wurden mehrere weitere Treffen zu diesem Thema abgehalten, darunter das Manifest von Santander aus dem Jahr 2004 und die Vorschläge von Alicante aus dem Jahr 2006.

Das Manifest von Santander über den Zweitsprachenunterricht für Einwanderer\*innen und Flüchtlinge wurde von verschiedenen Akteuren des Sektors bestätigt, darunter Lehrkräfte, NROs, Gewerkschaften, die Bildungsverwaltung und Universitäten. Ziel dieses Dokuments war es, über die Leitlinien für den Unterricht und das Erlernen neuer Sprachen für Zuwanderer\*innen und Flüchtlinge nachzudenken und Meinungen auszutauschen.

Zu den verschiedenen Punkten, die vorgebracht wurden, gehört, dass es notwendig ist, spezifische Kurse für Erwachsene zu konzipieren, die sich an ihren spezifischen Interessen orientieren und die ihre unterschiedlichen Ausbildungsniveaus und beruflichen Qualifikationen berücksichtigen. Zu diesem Zweck ist es notwendig, den Unterricht von Zweitsprachen für allgemeine und berufliche Zwecke zu berücksichtigen.

## ***Spiele, die in den meisten Ländern zum Sprachenlernen verwendet werden***

Aufgrund der neuen Technologien und des Zugangs zum Internet für jeden Einzelnen ist die Verwendung von spielbasierten Apps zum Erlernen von Sprachen ein wichtiger Trend geworden. Heutzutage gibt es neben den traditionellen Spielen auch viele Videospiele, die nicht nur zur Unterhaltung, sondern auch zum Erlernen von Sprachen motivieren, insbesondere für junge Migrant\*innen auf ihren Smartphones und anderen Geräten.

In den letzten Jahren wurden Videospiele als leistungsfähiges Instrument für das Erlernen neuer Sprachen anerkannt und haben das Interesse der Lernenden geweckt.

Einige Beispiele für Spiele, die in den meisten Partnerländern zum Sprachenlernen eingesetzt werden, sind:

- Rollenspiele
- Spiele mit Wörtern
- Spiele zur Verbesserung der mündlichen und schriftlichen Kommunikation
- Spiele mit Regeln
- Würfel- und Brettspiele
- Lernen mit Liedern
- Sprachlern-Apps



## 2.3 Ergebnisse der Fokusgruppen

### 2.3.1 Ergebnisse der Lehrkräfte-Fokusgruppen

In Griechenland sind die Lehrkräfte der Meinung, dass zielgerichtete Spiele allen Fächern zugute kommen können. Die Auswahl der Spiele hängt von den Merkmalen des Publikums ab, einschließlich der Vertrautheit mit dem Thema, dem Erfahrungsstand und der Freude an körperlichen Aktivitäten. Spiele werden in den meisten Kursen nicht nur als hilfreich, sondern auch als unverzichtbar angesehen, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf Sprachkursen liegt. Wenn sie effektiv eingesetzt werden, können Spiele ein Element des Spaßes, der Freude und des konstruktiven Lernens in den Unterricht einbringen. Sie sind ein wirkungsvolles Instrument im Sprachunterricht, das eine entspannte Atmosphäre schafft und das Lernen durch unterhaltsame Aktivitäten erleichtert. Spiele fördern auch die Teambildung und schaffen eine einladende Lernumgebung, die die Lernenden zum Wiederkommen ermutigt.

In Frankreich ist man sich einig, dass Spiele in verschiedene Themenbereiche integriert werden können, sei es in Bezug auf Grammatik, Kultur oder andere Themen. Es gibt jedoch eine beträchtliche Debatte über den Zeitpunkt des Spieleinsatzes innerhalb des Lernprozesses, der ebenso entscheidend sein kann wie die Wahl des Themas. Einige Lehrkräfte ziehen es vor, Spiele vor dem Grammatikunterricht einzusetzen, um Konzepte einzuführen und den Lernprozess in Gang zu bringen. Andere entscheiden sich für Spiele in der Mitte einer Unterrichtsstunde, um das Unterrichtstempo zu verändern, die Konzentration der Lernenden wiederherzustellen oder das Interesse aufrechtzuerhalten. Darüber hinaus setzen einige Lehrkräfte Spiele unmittelbar nach der ersten Unterrichtsstunde ein, um die Merkfähigkeit und das Verständnis zu bewerten, während andere sie als Wiederholung und Bewertungsinstrument nach einigen Wochen einsetzen. Zu den potenziellen Nachteilen des Einsatzes von Spielen gehören die Komplexität der Anweisungen, übermäßige Aufregung, die die Lernumgebung stört, die Notwendigkeit von aufwändigem Spielmaterial, das Zögern der Lernenden beim spielerischen Lernen und die Möglichkeit, dass sich einige Lernende in bestimmten Rollenspielen bloßgestellt fühlen, was eine Verpflichtung zur Inklusion erfordert.

In Deutschland betonen die Lehrkräfte die Wirksamkeit von Spielen beim Unterrichten verschiedener Aspekte einer Fremdsprache. Vor allem Brettspiele sind für Anfänger\*innen sehr effektiv, um Grammatik und Vokabeln zu lernen, während Körperübungen beim Erlernen von Körperteilen helfen und das Erzählen von Geschichten die Sprechfertigkeit auf fortgeschrittenem Niveau verbessert. Spiele sind als wertvolle Hilfsmittel im Lernprozess anerkannt und bieten Vorteile

in den Bereichen Grammatik, Wortschatz, Phonetik und Sprechen.

## 2.3.2 Ergebnisse der Migrant\*innen-Fokusgruppen

Durch die von den Partnerorganisationen organisierten Fokusgruppen wurde versucht, den aktuellen Ausbildungsbedarf von Migrant\*innen zu ermitteln. Während der durchgeführten Fokusgruppen wurde eine Untersuchung des aktuellen Ausbildungsbedarfs von Migrant\*innen durchgeführt. Die zusammengefassten Ergebnisse dieser Diskussionen lauten wie folgt:

### **Schwierige Aspekte der Sprachen:**

- Die Gruppe nannte die französische Grammatik, den Umgang mit den Zeitformen, die Aussprache und die Unterscheidung ähnlicher Laute und Wörter als große Herausforderungen.
- Schüchternheit und mangelndes Selbstvertrauen beim Sprechen waren für einige Teilnehmer\*innen ein Hindernis.
- Verben, Vokalunterscheidungen (z. B. e - i - o - u), Schrift, Akzente, Wortschatz, regelmäßige Verben und das Präsens wurden als Problembereiche genannt.
- Einige Teilnehmer\*innen fanden die spanische Sprache relativ einfach, betonten aber, wie wichtig es ist, sie zu üben.
- Wörter, die auf „-on“ enden, wurden als schwierig empfunden.
- Schreiben und Lesen stellten für einige eine Herausforderung dar, und die Vergangenheits- und Zukunftsformen im Spanischen waren für andere schwierig.
- Die Unterschiede zwischen der italienischen Sprache und den Muttersprachen der Teilnehmer\*innen und die ihr innewohnende Komplexität machten das Lernen zu einer Herausforderung.

### **Die nützlichsten Lernziele:**

- Die Teilnehmer\*innen betonten, wie wichtig das Erlernen der Sprache des Aufnahmelandes ist, um einen Arbeitsplatz zu finden und im täglichen Leben effektiv zu interagieren, insbesondere beim Einkaufen oder bei Kontakten mit der örtlichen Gemeinschaft.
- Das Erlernen der Sprache wurde als Mittel zur Integration in die Gesellschaft, zur Erlangung von Unabhängigkeit und zur Stärkung des Selbstbewusstseins angesehen.
- Die Kommunikation mit anderen, das Verständnis für die Rationalität der Sprache und das Erreichen von Sprachkenntnissen wurden als die

nützlichsten Aspekte angesehen.

- Die Teilnehmer\*innen betonten, dass das Erfassen der Rationalität der Sprache entscheidend, aber auch eine Herausforderung sei.

### **Bevorzugte Lernmethoden:**

- Die meisten Teilnehmer\*innen hielten die Konversation mit Muttersprachler\*innen für den besten Weg, eine neue Sprache zu lernen.
- Tägliche Interaktionen mit muttersprachlichen Freund\*innen wurden als sehr effektiv angesehen.
- Andere Methoden waren das Schreiben, das Lesen von Büchern oder Zeitungen, das Hören von Musik, die Nutzung des Internets oder von Sprachlernprogrammen.
- Das Schreiben wurde als besonders wirksame Methode zum Erlernen von Verben und Wörtern genannt.
- Erfahrungen im wirklichen Leben, wie z. B. bei der Arbeit, beim Navigieren auf der Straße, beim Verstehen von Verkehrsschildern und auf Reisen, wurden als wertvoll für den Spracherwerb angesehen.
- Die Nutzung des Internets und von Anwendungen und Spielen sowie das Ansehen von Filmen in der Originalsprache mit Untertiteln wurden ebenfalls erwähnt.
- Beständigkeit und intensives Lernen in einer sicheren Gruppenumgebung wurden als hilfreiche Ansätze hervorgehoben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Ergebnisse der Fokusgruppen die sprachlichen Herausforderungen, mit denen Migrant\*innen konfrontiert sind, ihre Lernmotivationen und ihre bevorzugten Methoden des Spracherwerbs beleuchten. Die Ergebnisse unterstreichen die Bedeutung von praktischer Kommunikation, realen Erfahrungen und beständigem Lernen für den Spracherwerb von Migrant\*innen.



### 3. Strukturierung des Unterrichts

---

Lehrplangestaltung ist ein Begriff, der die zielgerichtete, bewusste und systematische Organisation des Lehrplans (Unterrichtsblöcke) innerhalb einer Klasse oder eines Kurses beschreibt. (Curriculum Design Definition, Schweitzer Karen, aktualisiert 2019).

Der Zweck der Lehrplangestaltung besteht darin, sicherzustellen, dass die Lernergebnisse vollständig mit den Ergebnissen der Analyse des Lernbedarfs übereinstimmen und auf möglichst strukturierte und effiziente Weise die gesamte Bandbreite des Ausbildungsprozesses abdecken.

Die Inhalte sollten eine schrittweise und reibungslose Progression von einem zum nächsten haben, um die Funktionalität des Trainings zu erreichen. Die Gestaltung des Lehrplans ist von entscheidender Bedeutung, da sie den Schlüssel für die erfolgreiche Durchführung des Kurses selbst darstellt.

Ein Lehrplan muss Folgendes beinhalten:

- das Ziel des Kurses
- die Inhalte des Lernprogramms
- eine effiziente und attraktive Struktur
- die Methoden und Moderationstechniken des Kurses
- innovative und kreative Lernwerkzeuge
- Inhalte, die auf die Lernbedürfnisse abgestimmt sind
- zielgruppenspezifische Lernaktivitäten und Übungen
- aktualisierte Informationen
- spezifische und detaillierte Methodik
- erforderliche Ressourcen, Einrichtungen oder Ausrüstung und Werkzeuge
- anpassungsfähige Form, geeignet für Ergänzungen und zukünftige Anpassungen
- wirksame Methoden zur Vermittlung von Wissen und Fähigkeiten
- Beurteilung der Ergebnisse

Das grundlegende Prinzip bei der Gestaltung eines Lernprogramms besteht darin, den bestehenden und aktuellen Bedarf effektiv zu decken. Die Analyse des Schulungsbedarfs ist der Grundstein, auf dem jedes Bildungsprogramm aufgebaut und erweitert wird. Dies ist in der Erwachsenenbildung von besonderer Bedeutung, wo die Ermittlung des Schulungsbedarfs eine zentrale Rolle bei der Gestaltung von Lernprogrammen spielt, die sowohl wertvoll als auch profitabel sind.

Es liegt auf der Hand, dass die Bildungsbedarfsanalyse ein vielseitig einsetzbares methodisches Instrument ist, das sich an verschiedene Themen und Fachgebiete anpassen lässt. Auch wenn die Besonderheiten des Schulungsbedarfs und der Ergebnisse variieren können, bleiben der zugrundeliegende Prozess und die Methodik konsistent und werden je nach Bedarf auf die individuellen Anforderungen zugeschnitten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Analyse des Schulungsbedarfs Folgendes leistet:

- Identifizierung bestehender Wissenslücken und Vorstellung des gewünschten zukünftigen Leistungsniveaus in Bezug auf Fertigkeiten, Kompetenzen, Ressourcen und Fähigkeiten.
- sorgt für einen nahtlosen Übergang von Wissenslücken zu umfassenden Schulungsprogrammen
- bildet das Fundament, auf dem Ausbildungsinitiativen aufgebaut werden
- bewertet die verfügbaren Ressourcen, Kompetenzen und aktuellen Fähigkeiten, um maßgeschneiderte Lernprogramme zu entwickeln, die auf die individuellen Bedürfnisse abgestimmt sind
- sieht mögliche zukünftige Herausforderungen und unerwartete Anforderungen voraus
- fördert die Kreativität und regt zu innovativem Denken an
- fördert die Fähigkeit zum kritischen Denken und bietet Möglichkeiten zur persönlichen Artikulation potenzieller Probleme
- fördert Innovation und die Entwicklung von Fachwissen
- bietet Lösungen für bestehende Probleme und garantiert eine verbesserte zukünftige Leistung
- hebt das Engagement für allgemeine und persönliche Verbesserungen hervor
- zeigt den Beteiligten, wie wichtig die Anpassungsfähigkeit und die Anpassung an sich verändernde Bedingungen sind
- gewährleistet die Relevanz und Angemessenheit von Schulungsprogrammen
- schneidet die Ausbildung auf spezifische und individuelle Bedürfnisse zu
- verringert die Wahrscheinlichkeit des Scheiterns von Programmen
- stärkt den Zusammenhalt im Team, da die einzelnen Personen auf ein gemeinsames, für beide Seiten vorteilhaftes Ziel hinarbeiten
- legt den Grundstein für eine zukünftige Programmbewertung und -verbesserung

## 3.1 Warum die Lernenden im Zentrum des Lernprozesses stehen sollten

Das Wort Pädagogik stammt aus dem Altgriechischen und bedeutet wörtlich „ein Kind zu Wissen und ethischem Verhalten führen“. Es ist die Lehre von den Methoden und Aktivitäten des Lehrens (Cambridge Dictionary Online) und bezieht sich hauptsächlich auf die Erziehung von Kindern.

Das Wort Andragogik bezieht sich auf die Erziehungsmethoden für Erwachsene, wird aber nicht so häufig verwendet, wenn es darum geht, die Grundsätze des Erziehungsprozesses zu definieren. Das Hauptthema in der Pädagogik war schon immer die Beziehung zwischen Lehrer\*innen und Schüler\*innen und die Methoden, die eingesetzt werden, um den Wissenstransfer zu erreichen und das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Im Laufe der Geschichte wurden pädagogische Studien, Wege und Methoden geschaffen, geformt, neu bewertet und verändert, so dass sie neuen modernen Ansätzen für den Bildungs- und Erziehungsprozess Platz machten.

Die Art und Weise, wie Lehrkräfte mit den Lernenden interagieren, die Methoden, die sie anwenden, das Umfeld, das sie schaffen, und die Art der Beziehungen, die sie aufbauen, haben neben der allgemeinen Ethik jeder Epoche zahlreiche Veränderungen durchlaufen, bis sie heute erreicht sind.

Kompetenzorientiertes Lernen ist die effektivste pädagogische Methode, da sie sich auf die vorhandenen Fähigkeiten der Lernenden konzentriert und auf ihre persönlichen Lernergebnisse abzielt. Es konzentriert sich auf spezifische Fähigkeiten und zielt darauf ab, diese schrittweise zu entwickeln, je nach dem Fortschritt der Lernenden.

Der Lernprozess richtet sich nach den Bedürfnissen der Lernenden und nicht andersherum. Anstatt allgemeine Informationen und abstraktes Wissen zu vermitteln, ist kompetenzbasiertes Lernen gleichzeitig äußerst kohärent und spezifisch, aber auch flexibel, da es an den Kenntnisstand der Lernenden und das individuelle Lernergebnis angepasst wird.

## ***Es ist aus mehreren Gründen von entscheidender Bedeutung, Migrant\*innen und Flüchtlinge als Lernende in den Mittelpunkt des Bildungsprozesses während des Sprachunterrichts zu stellen:***

- **Befähigung:** Indem die Lernenden in den Mittelpunkt ihrer Bildung gestellt werden, erhalten sie die Möglichkeit, ihren Lernprozess selbst in die Hand zu nehmen. Dies kann ihr Selbstvertrauen und ihre Motivation stärken, neue Sprachkenntnisse zu erwerben, die für die Integration und Teilhabe in ihrer neuen Gemeinschaft unerlässlich sind.
- **Maßgeschneidertes Lernen:** Migrant\*innen und Flüchtlinge haben unterschiedliche sprachliche Hintergründe, Bildungsniveaus und Lebenserfahrungen. Indem sie sich auf die Lernenden konzentrieren, können Lehrkräfte den Lehrplan und die Lehrmethoden auf die spezifischen Bedürfnisse und Vorlieben jedes Einzelnen abstimmen und sicherstellen, dass sie in ihrem eigenen Tempo vorankommen.
- **Kulturelle Sensibilität:** Das Sprachenlernen ist eng mit der Kultur verbunden. Indem sie die Lernenden in den Mittelpunkt stellen, können Lehrkräfte kulturelle Sensibilität und kulturelles Bewusstsein in den Lehrplan einbeziehen. Dies hilft den Lernenden nicht nur beim Spracherwerb, sondern auch beim Verstehen und Anpassen an die kulturellen Normen und Erwartungen des Gastlandes.
- **Relevanz:** Durch lernerzentrierte Ansätze können Lehrkräfte die Inhalte besser auf das Alltagsleben und die Bedürfnisse von Migrant\*innen und Flüchtlingen abstimmen. Dies macht die Lernerfahrung ansprechender und praktischer, da die Lernenden ihre Sprachkenntnisse sofort in realen Situationen anwenden können, z. B. bei der Arbeitssuche oder beim Zugang zu Gesundheitsdiensten.
- **Inklusivität:** Viele Migrant\*innen und Flüchtlinge haben Traumata, Vertreibung oder andere Herausforderungen erlebt, die ihre Lernfähigkeit beeinträchtigen können. Ein lernerzentrierter Ansatz berücksichtigt diese Faktoren und fördert ein sicheres und integratives Lernumfeld, in dem die emotionalen und psychologischen Bedürfnisse der Lernenden berücksichtigt werden.
- **Stärkung der Selbstwirksamkeit:** Wenn sich die Lernenden aktiv an ihrer Bildung beteiligen, entwickeln sie ein Gefühl der Eigenverantwortung für ihre Fortschritte. Dies kann zu einer höheren Selbstwirksamkeit führen, d. h. dem Glauben an die eigene Fähigkeit, Ziele zu erreichen. Eine höhere Selbstwirksamkeit kann zu besseren Sprachkenntnissen und allgemeinem Erfolg im Gastland führen.

- Langfristiger Erfolg: Indem die Lernenden in den Mittelpunkt des Bildungsprozesses gestellt werden, werden sie zu unabhängigen Sprachlernern. Dies ist für ihren langfristigen Erfolg von entscheidender Bedeutung, da sie ihre Sprachkenntnisse auch nach Beendigung des formalen Sprachkurses weiter verbessern können.
- Feedback und kontinuierliche Verbesserung: Ein lernerzentrierter Ansatz fördert regelmäßiges Feedback der Lernenden über ihre Lernerfahrungen. Dieses Feedback kann zur Anpassung und Verbesserung des Lehrplans, der Lehrmethoden und der unterstützenden Dienstleistungen genutzt werden, um sicherzustellen, dass das Sprachtrainingsprogramm effektiv bleibt und auf die sich entwickelnden Bedürfnisse der Lernenden eingeht.

### **3.2 Welches sind die tatsächlichen Bedürfnisse von Migrant\*innen und Flüchtlingen beim Spracherwerb?**

Nach der Durchführung von Fokusgruppen mit Migrant\*innen und Flüchtlingen hat sich gezeigt, dass es bestimmte Bereiche des Spracherwerbs gibt, die für ihre erfolgreiche Integration und Anpassung von größter Bedeutung sind.

In der folgenden Analyse wurden die wichtigsten Sprachspielbereiche identifiziert, die abgedeckt werden sollten, um den Spracherwerb in diesen entscheidenden Bereichen zu erleichtern. Auf der Grundlage dieser Ergebnisse haben wir unsere Spiele entwickelt: Gesundheit, Bildung, praktische Informationen, Hobbys und Aktivitäten, auf dem Markt, Alltagsgegenstände, soziale Beziehungen und Wohnen.

#### **1. Gesundheit:**

Gesundheit ist ein grundlegender Aspekt im Leben eines jeden Menschen, und eine klare Kommunikation im Gesundheitswesen ist von entscheidender Bedeutung. Sprachlernspiele in diesem Bereich konzentrieren sich auf:

- medizinisches Vokabular und Redewendungen,
- Beschreiben von Symptomen,
- Kommunikation mit medizinischem Fachpersonal,
- gesunden Lebensstil und
- Notfallsituationen.

## **2. Bildung:**

Der Zugang zur Bildung ist entscheidend für die persönliche und berufliche Entwicklung. Sprachlernspiele sollten in diesem Zusammenhang Folgendes umfassen:

- schulbezogener Wortschatz,
- Kommunikation mit Lehrkräften und anderen Lernenden und
- Verstehen von Anweisungen im Unterricht.

## **3. Praktische Informationen:**

Um sich in einer neuen Umgebung zurechtzufinden, muss man praktische Informationen verstehen. Sprachlernspiele sollten folgende Themen behandeln:

- Transport und Wegbeschreibung,
- Zugang zu sozialen Diensten sowie
- kulturelle Normen und Umgangsformen.

## **4. Hobbys und Aktivitäten:**

Die Beschäftigung mit Hobbys und Aktivitäten ist wichtig für den Aufbau sozialer Beziehungen und das Wohlbefinden. Die Sprachlernspiele sollten Folgendes umfassen:

- Wortschatz im Zusammenhang mit Freizeitaktivitäten,
- Planung und Koordinierung von sozialen Ereignissen,
- Beschreiben von Interessen und Vorlieben und
- Teilnahme an sportlichen und kulturellen Veranstaltungen.

## **5. Auf dem Markt:**

Zu einer effektiven Kommunikation im täglichen Leben gehören auch das Einkaufen und die Interaktion auf dem Markt. Sprachlernspiele sollten beinhalten:

- Wortschatz beim Einkaufen,
- Feilschen und Preise aushandeln,
- Verstehen von Produktetiketten und Verpackungen und
- in Geschäften um Hilfe bitten.

## **6. Alltagsgegenstände:**

Das Erkennen und Benennen alltäglicher Gegenstände ist eine grundlegende sprachliche Fähigkeit. Sprachlernspiele sollten Folgendes beinhalten:

- Benennen von Alltagsgegenständen im Haushalt und in der Gemeinschaft,
- Beschreiben der Funktion und des Gebrauchs von Gegenständen und
- Bildung von Sätzen mit Alltagsgegenständen.

## **7. Soziale Beziehungen:**

Der Aufbau von Beziehungen und sozialen Kontakten ist der Schlüssel zur Integration. Sprachlernspiele sollten folgende Themen ansprechen:

- Konversationsfähigkeiten,
- Freundschaften schließen und Kontakte knüpfen,
- kulturelle Normen in sozialen Interaktionen verstehen und
- Lösen von Konflikten und Missverständnissen.

## **8. Wohnen:**

Das Verstehen von wohnungsbezogener Sprache ist für die Sicherung einer Wohnung und die Aufrechterhaltung einer stabilen Lebenssituation von wesentlicher Bedeutung. Sprachlernspiele sollten sich auf Folgendes konzentrieren:

- wohnungsbezogenes Vokabular und
- Kommunikation mit Vermieter\*innen oder Mitbewohner\*innen.

Sprachlernspiele, die auf diese spezifischen Bereiche zugeschnitten sind, wie sie in Fokusgruppen mit Migrant\*innen und Flüchtlingen ermittelt wurden, werden eine zentrale Rolle bei der erfolgreichen Integration von Neuankömmlingen in ihren Gastländern spielen. Diese Spiele erleichtern nicht nur den Spracherwerb, sondern versetzen den Einzelnen auch in die Lage, kritische Aspekte des täglichen Lebens zu bewältigen und so die Selbstständigkeit und das Zugehörigkeitsgefühl in ihren neuen Gemeinschaften zu fördern. Indem sie diese Schlüsselbereiche ansprechen, können Sprachlernprogramme einen sinnvollen und positiven Einfluss auf das Leben von Migrant\*innen und Flüchtlingen haben.

### 3.3 Herausforderungen bei der Arbeit mit benachteiligten Gruppen

Die Arbeit mit benachteiligten Gruppen ist eine Herausforderung. Einige Lernende sind aufgrund ihrer Herkunft, ihrer Geschichte und ihres Status in unserer Gesellschaft mit großen Schwierigkeiten konfrontiert. Diese Schwierigkeiten können mit dem Zugang zu Wohnraum, Verwaltungsverfahren, gesundheitlichen Problemen, Trauer, Schuldgefühlen, Akkulturationsstress und all den neuen Aspekten ihres neuen Umfelds zusammenhängen, mit denen sie sich auseinandersetzen müssen. Trotz des Erfolgspotenzials in ihrem Kurs können die Lernenden schnell unter chronischem Stress mit hohen Cortisolwerten leiden, die vom Gehirn produziert werden. Langfristig kann dieses Hormon zu kognitiven Einschränkungen führen. Aufmerksamkeitsspanne, Konzentration, Motivation und Langzeitgedächtnis nehmen ab. Wie wirken sich die Herausforderungen, mit denen Neuankömmlinge konfrontiert sind, auf ihre Lernfähigkeiten aus?

Nach ihrer Ankunft in einem Gastland durchleben Neuankömmlinge verschiedene Phasen der Hoffnung und Verzweiflung. Nach dem Schock des Verlusts der Wohnung, verschiedener Besitztümer und des sozialen Lebens in ihrem Heimatland befinden sie sich möglicherweise in einem Zustand der Unsicherheit und Sorge um ihre Zukunft. Sie können Anzeichen von Erschöpfung und Abwesenheit zeigen.

Nach einer unterschiedlichen Zeitspanne können Neuankömmlinge in eine Phase der „Akzeptanz und Reaktion“ eintreten. Sie ordnen ihre Prioritäten neu und Integration, Gesundheit und Autonomie werden zu ihren Hauptanliegen.

In dieser Phase muss die Unterstützung ihnen dabei helfen, ihr neues Umfeld zu verstehen und interne Ressourcen zu identifizieren, um den Integrationsprozess zu bewältigen, weshalb es wichtig ist, gleichzeitig an ihrem Selbstwertgefühl und ihrer Stärkung zu arbeiten, um in allen Bereichen bessere Ergebnisse zu erzielen. Außerdem sind ihre gesamte Aufmerksamkeit und Energie auf diese Aufgaben gerichtet, sodass wenig Zeit für zusätzliche Herausforderungen wie das Erlernen der Sprache bleibt, das auf kognitiver Ebene sehr anspruchsvoll ist. Neuankömmlinge können auch in eine Phase eintreten, in der sie durch eine Beschäftigung finanzielle Stabilität anstreben. Oft entsprechen die Arbeitsmöglichkeiten nicht ihrer bisherigen Berufserfahrung, und die Schwierigkeit, unter legalen Bedingungen Arbeit zu finden, wird zu einer neuen Quelle der Unsicherheit und Sorge.

Unter Umständen gelingt es ihnen nicht, bestimmte Identitätsbedürfnisse zu befriedigen (z. B. das Bedürfnis nach Kompetenz, Autonomie oder Zugehörigkeit), was dazu führt, dass sie sich in einem ständigen Alarmzustand befinden, der Gefahrensignale an das Gehirn sendet. Dies kann zu Burn-out führen und erschwert das Wohlbefinden.

Zusätzlich zu diesen verschiedenen Stressquellen erfordern administrative Probleme und solche, die mit dem Asylantrag oder der Legalisierung des Aufenthaltsstatus zusammenhängen, viel Zeit: Termine in verschiedenen Einrichtungen wahrnehmen, Dokumente zusammenstellen, Übersetzungsdienste suchen.

Neuankömmlinge verbringen ihre Zeit auch mit der Wohnungssuche und dem Versuch, grundlegende soziale Rechte zu erhalten. Die Termine werden ihnen nach dem Zufallsprinzip zugewiesen, und sie dürfen sie auf keinen Fall versäumen, wenn sie das Verfahren fortsetzen wollen.

Es gibt mehrere Hindernisse für die Teilnahme an Sprachkursen, z. B. fehlende Kinderbetreuung, finanzielle Hindernisse, die Notwendigkeit, einer Arbeit mit wechselnden Arbeitszeiten nachzugehen, Zugang zu öffentlichen Verkehrsmitteln, geschlechtsspezifische Hindernisse usw.

Die Herausforderungen, mit denen sich Neuankömmlinge konfrontiert sehen, bestehen auch darin, dass sie eine Vielzahl von Dingen gleichzeitig lernen und verstehen müssen (Sprache, aber auch Elemente im Zusammenhang mit kulturellen Normen und Codes, Verwaltungseinheiten und -verfahren, das Gesundheitssystem usw.).

Akkulturationsstress ist ein Konzept, das beschreibt, wie man lernen muss, in einem anderen kulturellen Kontext zu funktionieren und zu handeln: Die Art und Weise, wie Menschen miteinander umgehen, einfache Aufgaben wie Einkaufen und das Erfragen von Informationen werden zu Herausforderungen, die zu kulturellen Missverständnissen führen können. Dies kann zu einer Identitätsbedrohung für den Einzelnen führen.

Vorgefasste Meinungen und Vorurteile sind weitere Aspekte, die das Lernen von Neuankömmlingen beeinflussen. Die vorgefassten Meinungen, die Lernende und Lehrkräfte übereinander haben, bestimmen maßgeblich die Qualität und die Folgen ihrer Interaktionen.

Vorurteile beeinflussen auch die Art und Weise, wie Neuankömmlinge sich selbst als Lernende sehen, und können zu verminderter Motivation, mangelndem Selbstvertrauen und sogar zu erlernter Hilflosigkeit führen (Verallgemeinerung einer misslungenen Situation auf alle anderen Aspekte des Lebens, was sich auf die Leistung der Person auswirkt und somit ihre Überzeugungen über ihr Selbstwertgefühl bestätigt).

Manchmal haben einige Neuankömmlinge mit psychischen Problemen und Traumata zu kämpfen. Die Umstände der erzwungenen Migration haben tiefgreifende Auswirkungen auf die Gesundheit der Menschen und auf ihren Integrationsprozess in der Aufnahmegesellschaft. So leiden beispielsweise

Menschen, die vor bewaffneten Konflikten oder Verfolgung geflohen sind, häufiger an posttraumatischen Belastungsstörungen. Darüber hinaus wurde ein Zusammenhang zwischen Schwierigkeiten bei der Akkulturation, einem unvermeidlichen Phänomen beim Lernen, und psychischen Problemen nachgewiesen.

Diese Schwierigkeiten, die alle mit Ungewissheit zusammenhängen, sind sehr starke Stressfaktoren, die das Gehirn dazu veranlassen können, über einen langen Zeitraum hinweg hohe Mengen an Cortisol zu produzieren. Dieses Hormon beeinträchtigt langfristig das Gedächtnis, die Konzentrationsfähigkeit, die Motivation usw.

Wie kann man unter diesen Bedingungen lernen? Wie kann man die Kapazitäten des Gehirns optimal nutzen, wenn man diese durch die Realität bedingten Einschränkungen berücksichtigt?

Jeder Kurs in der Erwachsenenbildung ist eine Herausforderung, wie es natürlich alle Kurse sein können. Aber beim Unterrichten nicht nur von Erwachsenen, sondern auch dieser speziellen Zielgruppe von Menschen, die aus einem völlig anderen Umfeld kommen, die vielleicht andere Religionen und kulturelle Elemente haben, sollte Beachtung geschenkt werden. Vor allem sollten die Lehrkräfte ihre emotionale Verfassung verstehen und zumindest versuchen, sie zu verbessern. Das Phänomen des Abbruchs des Kurses könnte eine der größten Herausforderungen sein, mit denen Sie konfrontiert werden. Zum Beispiel Frauen, die einen Kurs besuchen und dann nicht weitermachen dürfen.

Unterschiedliche Religionen und verschiedene Kulturen, die sich möglicherweise widersprechen. All das sind Herausforderungen, mit denen die meisten Lehrkräfte konfrontiert werden. Deshalb ist es so wichtig, ansprechende Sprachtrainings zu entwickeln und zu fördern. Spiele können dabei ein Schritt in Richtung einer integrativen Unterrichtsumgebung sein, die das Interesse und das Engagement der Lernenden aufrecht erhält. Natürlich können Spiele keine Wunder bewirken, aber sie sind ein Lernwerkzeug, das Freude und Integration fördert.

## **4. Wie und warum man Spiele in ein Sprachtraining für Migrant\*innen und Flüchtlinge einführt**

---

Spiele machen Spaß, weil sie von Natur aus unterhaltsam sind. Dieser Spaß ist jedoch nicht auf Freizeit und Unterhaltung beschränkt, sondern kann sich auch auf verschiedene andere Kontexte erstrecken, einschließlich des Unterrichts. Wenn wir über Spiele nachdenken, ist es unser Ziel, die Lernerfahrung so fesselnd und unterhaltsam wie ein Spiel selbst zu gestalten. Um dies zu erreichen, müssen wir uns mit dem Konzept des „Spaßes“ auseinandersetzen und die damit verbundenen emotionalen und erfahrungsbezogenen Kategorien erkunden.

Spiele üben einen bemerkenswerten Einfluss auf uns aus, obwohl sie als reine Unterhaltungsmedien wahrgenommen werden. Wer kennt nicht den Zwang, ein Spiel immer weiter zu spielen, oder das Gefühl, die Zeit zu vergessen, während man sich in ein Spiel vertieft, sei es ein Video- oder Kartenspiel oder Sport?

Wenn man die tiefgreifende Wirkung von Spielen versteht, lässt sich leicht erklären, warum man sie in den Sprachlernprozess einbeziehen sollte.

Lassen Sie uns zuallererst über Motivation sprechen. Spiele haben die Fähigkeit, Menschen für Aufgaben zu begeistern, die sie entweder gerne tun möchten oder bei denen sie unsicher sind, ob sie sie tun sollen, aber den potenziellen Nutzen erkennen. Spaß ist ein zentraler Bestandteil dieser Motivation. Der strukturierte Charakter von Spielen macht den Lernprozess zu einem Vergnügen, das die Menschen dazu bringt, sich aktiv zu beteiligen und engagiert zu bleiben.

Der zweite zwingende Grund für den Einsatz von Spielen in der Bildung ist ihre Vielseitigkeit. Es gibt eine Vielzahl von Spielen und Gamification-Techniken, jede mit ihren eigenen Elementen und Gestaltungsprinzipien. Spiele sind kompliziert aufgebaut und bieten unschätzbare Einblicke. Das Ziel besteht darin, die Funktionsweise dieser Spielmechanismen zu analysieren und sie so anzupassen, dass sie den Sprachlernprozess verbessern und so zu wirkungsvollen Lernergebnissen führen.

Der Einsatz von Spielen in der Bildung bedeutet nicht nur, vom Spieldesign zu lernen, sondern auch Erkenntnisse aus Disziplinen wie Psychologie, Lerntechniken und Motivation zu gewinnen. Der Einsatz von Spielen erfordert ein tiefgreifendes Verständnis der Faktoren, die das menschliche Verhalten bestimmen, sei es in einem Bildungs-, Berufs- oder Verhaltensänderungskontext. Mit Hilfe von Spielen können wir Muster entwerfen, die diese Aspekte des menschlichen Verhaltens aktivieren und so zu effektiveren und ansprechenderen Lernerfahrungen führen.

Der Einsatz von Spielen im Sprachtraining für Migrant\*innen und Flüchtlinge erfordert eine gut strukturierte Methodik, um Effektivität, Engagement und sinnvollen Spracherwerb zu gewährleisten. Im Folgenden finden Sie eine Analyse der wichtigsten Schritte und Überlegungen zu dieser Methodik:

### **Ermittlung der Bedürfnisse der Lernenden:**

- Unterschiedliche Hintergründe: Migrant\*innen und Flüchtlinge haben verschiedene sprachliche Hintergründe und unterschiedliche Sprachniveaus. Beurteilen Sie ihre vorhandenen Sprachkenntnisse und spezifischen Bedürfnisse, um den Kurs entsprechend anzupassen.
- Ziele und Zielsetzungen: Legen Sie für jeden Lernenden klare Sprachlernziele fest und berücksichtigen Sie dabei seine Ziele, z. B. Beschäftigung, Integration oder Bildung.

### **Auswahl und Gestaltung von Spielen:**

- Relevanz: Wählen Sie Spiele aus, die mit den identifizierten Lernzielen übereinstimmen und für reale Situationen relevant sind, denen Migrant\*innen und Flüchtlinge begegnen können.
- Kulturelle Sensibilität: Stellen Sie sicher, dass die ausgewählten Spiele kultursensibel sind und keine Inhalte enthalten, die für Lernende mit unterschiedlichem Hintergrund beleidigend oder befremdlich sein könnten.
- Zugänglichkeit: Wählen Sie Spiele aus, die für Lernende mit unterschiedlichem Niveau an digitaler Kompetenz und Zugang zu Technologie zugänglich sind.

### **Integration in den Lehrplan:**

- Anpassung an den Lehrplan: Binden Sie Spiele als ergänzende Komponente in den Sprachlehrplan ein und stellen Sie sicher, dass sie den gesamten Lernprozess unterstützen und verbessern.
- Progressive Komplexität: Führen Sie Spiele schrittweise ein, indem Sie mit einfacheren Spielen beginnen und nach und nach anspruchsvollere Spiele einbauen, wenn sich die Sprachkenntnisse der Lernenden verbessern.

### **Unterweisung und Anleitung:**

- Klare Anweisungen: Geben Sie klare und präzise Anweisungen für jedes Spiel, um sicherzustellen, dass die Lernenden die Regeln und Ziele verstehen.
- Rolle der Lehrkraft: Schulen Sie die Lehrkräfte darin, wie sie die Spiele im Rahmen des Lehrplans effektiv einsetzen und durchführen können, und bieten Sie ihnen bei Bedarf Anleitung und Unterstützung.

### **Spielgestützte Lernumgebung:**

- Engagement: Fördern Sie eine ansprechende und motivierende Lernumgebung, indem Sie Spiele als Mittel einsetzen, um das Interesse der Lernenden zu wecken und ihre aktive Teilnahme zu fördern.
- Wettbewerb und Zusammenarbeit: Integrieren Sie Elemente des freundschaftlichen Wettbewerbs und der Zusammenarbeit in die Spiele, um die Interaktion zwischen den Lernenden zu fördern.

### **Feedback-Mechanismus:**

- Sofortiges Feedback: Spiele sollten den Lernenden sofortiges Feedback zu ihrer Leistung geben, damit sie aus ihren Fehlern lernen und sich verbessern können.
- Feedback durch die Lehrkraft: Auch die Lehrkräfte sollten konstruktives Feedback geben und die Lernenden anleiten, damit sie Fortschritte machen.

### **Vielfalt der Spieltypen:**

- Vielfältige Herangehensweisen: Nutzen Sie eine Vielzahl von Spieltypen, wie z. B. Vokabelspiele, Rollenspiele, interaktives Geschichtenerzählen und Ausspracheschwierigkeiten, um verschiedene Sprachfertigkeiten anzusprechen.
- Realitätsnahe Szenarien: Entwickeln Sie Spiele, die reale Szenarien simulieren, wie z. B. Einkaufen, Vorstellungsgespräche oder Interaktionen in der Gemeinschaft, um praktische Sprachkenntnisse zu verbessern.

### **Bewertung und Verfolgung des Fortschritts:**

- Bewertung: Integrieren Sie spielbasierte Bewertungen, um die Fortschritte und Sprachkenntnisse der Lernenden zu messen.
- Individualisierte Lernpläne: Nutzen Sie die Beurteilungsdaten, um individuelle Lernpläne zu entwickeln und den Kurs an die spezifischen Bedürfnisse der einzelnen Lernenden anzupassen.

### **Zugänglichkeit und Inklusion:**

- Digitale und nicht-digitale Optionen: Bieten Sie sowohl digitale als auch nicht-digitale Spieloptionen an, um Lernenden mit unterschiedlichem Zugang zu Technologie gerecht zu werden.
- Inklusive Gestaltung: Stellen Sie sicher, dass die Spiele so gestaltet sind, dass sie auch für Lernende mit Behinderungen oder besonderen Bedürfnissen zugänglich sind.

### **Gemeinschaft und Unterstützung:**

- Interaktion mit Gleichaltrigen: Ermutigen Sie die Lernenden, miteinander zu interagieren, um das Gemeinschaftsgefühl und die gegenseitige Unterstützung zu fördern.
- Unterstützung durch Lehrkräfte: Bieten Sie den Lernenden Zugang zu Lehrkräften oder Mentor\*innen, die sie auf ihrem Weg zum Sprachenlernen begleiten und unterstützen können.

### **Kontinuierliche Verbesserung:**

- Feedback-Schleife: Sammeln Sie Feedback von Lehrkräften und Lernenden, um die Auswahl und Gestaltung der Spiele kontinuierlich zu verbessern.
- Regelmäßige Bewertung: Bewerten Sie die Auswirkungen der Spiele auf die Lernergebnisse und nehmen Sie bei Bedarf Anpassungen vor.

### **Kulturelle Sensibilität und Inklusivität:**

- Angemessene Inhalte: Sicherstellen, dass die Spielinhalte kulturell angemessen sind und unterschiedliche Hintergründe respektieren.
- Inklusive Gestaltung: Berücksichtigen Sie die Bedürfnisse aller Lernenden, einschließlich derer aus marginalisierten oder gefährdeten Bevölkerungsgruppen.

### **Überwachung und Bewertung:**

- Überwachung der Fortschritte: Überwachen Sie kontinuierlich die Fortschritte der Lernenden und passen Sie das Training bei Bedarf an, um etwaige Herausforderungen oder Lücken zu schließen.
- Bewertung der Effektivität des Spiels: Bewerten Sie die Effektivität der Spiele im Hinblick auf die Erreichung der Sprachlernziele durch fortlaufende Bewertungen und Feedback.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Methodik für den Einsatz von Spielen im Sprachunterricht für Migrant\*innen und Flüchtlinge eine sorgfältige Prüfung der Bedürfnisse der Lernenden, der Auswahl und des Designs der Spiele, der Integration in den Lehrplan, der Anleitung und Unterstützung, der Bewertung, der Inklusion und der kontinuierlichen Verbesserung beinhaltet. Wenn diese Methodik befolgt wird, können Sprachkursprogramme Spiele effektiv als leistungsstarkes Werkzeug zur Erleichterung des Spracherwerbs und der Integration von Migrant\*innen und Flüchtlingen einsetzen.

## 5. Fähigkeiten für Lehrkräfte

### 5.1 Soft skills

Soft Skills sind zu einem wertvollen Instrument geworden, nicht nur für Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung oder Arbeitnehmer\*innen auf der ganzen Welt, sondern auch als Gesellschaft haben wir endlich die Bedeutung von Empathie, den Wert von Kommunikation und das Engagement für die Gemeinschaft erkannt.

Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung sind eine besondere Zielgruppe, die Soft Skills in ihren Kursen einsetzen sollte. Vor allem dann, wenn die Lernenden in einem neuen Land bereits vor eine gefühlsmäßige und praktische Herausforderung gestellt werden.

#### **Kommunikationsfähigkeit**

Effektive Kommunikation ist ein globales Instrument, das Menschen über Kulturen, Hintergründe und Erfahrungen hinweg miteinander verbindet. Im Kontext des Sprachunterrichts für Migrant\*innen und Flüchtlinge ist Kommunikation nicht nur eine grundlegende Fähigkeit, sondern auch eine Brücke zu Integration und Erfolg.

In einer Lernumgebung dient die Kommunikation als Eckpfeiler für Aufgaben, von den einfachsten bis zu den komplexesten. Die Präzision des Sprachgebrauchs spielt eine entscheidende Rolle dabei, Ideen klar zu vermitteln und Missverständnisse zu vermeiden. Höflichkeit und Respekt in der Kommunikation sind ebenso wichtig, um eine positive und kooperative Atmosphäre zu schaffen, die für den erfolgreichen Spracherwerb unerlässlich ist. Selbst in Zeiten von Stress oder Meinungsverschiedenheiten ist die Wahrung von Höflichkeit und Respekt der Schlüssel zur Lösung von Problemen innerhalb eines Teams.

Auch die schriftliche Kommunikation ist ein wirkungsvolles Instrument, insbesondere im heutigen digitalen Zeitalter. Klare und präzise Sprache, korrekte Rechtschreibung, korrekte Grammatik und die Einhaltung der Regeln der Arbeitsethik sind bei schriftlichen Kommunikationsformen unerlässlich. Die Art und Weise, wie Lehrkräfte sich präsentieren, ist ebenso wichtig. Ihr Auftreten, ihre positive Einstellung und ihre Professionalität tragen zu einer effektiven Kommunikation bei, insbesondere bei Vorstellungsgesprächen oder beim Eintritt in neue Arbeitsbereiche.

## **Zeitmanagement**

Zeit ist eine kostbare Ressource, die, wenn sie einmal verbraucht ist, nicht mehr zurückgewonnen werden kann. Bei Sprachkursen für Migrant\*innen und Flüchtlinge ist ein effektives Zeitmanagement entscheidend für die Optimierung der Lernerfahrung und das Erreichen der Integrationsziele.

Organisation ist die Grundlage des Zeitmanagements. Eine klare Festlegung der täglichen Aufgaben und Prioritäten, gepaart mit Disziplin und der Vermeidung von Aufschieberitis, gewährleistet eine effiziente Nutzung der Zeit. Schnelles Denken und Anpassungsfähigkeit sind wertvolle Fähigkeiten, wenn unerwartete Rückschläge auftreten, wie es im Leben oft der Fall ist.

Realismus bei der Festlegung von Zielen und Zeitplänen ist der Schlüssel. Die Berücksichtigung früherer Erfahrungen, persönlicher Fähigkeiten und potenzieller Hindernisse ermöglicht es, einen realistischen Zeitplan aufzustellen. Gelassenheit, Widerstandsfähigkeit angesichts von Herausforderungen und Anpassungsfähigkeit sind wesentliche Bestandteile eines effektiven Zeitmanagements.

## **Problemlösungskompetenz**

Problemlösungskompetenz ist im Sprachunterricht für Migrant\*innen und Flüchtlinge von entscheidender Bedeutung, da die Lernenden auf ihrem Integrationsweg täglich mit Herausforderungen und komplexen Sachverhalten konfrontiert werden.

In der Arbeitswelt müssen sie mit Missverständnissen, Fehlern und unerwarteten Hindernissen zurechtkommen. Problemlösungskompetenz befähigt Lehrkräfte, effiziente und kreative Lösungen für diese Probleme zu finden, die den Lernenden letztendlich helfen, ihre Ziele zu erreichen. Es ist von unschätzbarem Wert, ein vertrauenswürdiger Problemlöser in einem Team zu sein, der das Vertrauen und die Anerkennung unter den Kolleg\*innen fördert.

## **Kreativität**

Kreativität ist die Fähigkeit, innovative und unkonventionelle Ideen und Lösungen zu entwickeln. Im Sprachunterricht für Migrant\*innen und Flüchtlinge kann die Förderung von Kreativität zu effektiveren Lehrmethoden und größerem Engagement der Lernenden führen.

Kreativität beinhaltet divergentes Denken und das Abweichen von etablierten Normen. Es geht darum, mehrere gültige Antworten auf eine Frage zu finden, neue Techniken zu entdecken und nicht-traditionelle Ansätze zu erforschen. In der heutigen technologisch fortgeschrittenen Gesellschaft hat Kreativität zu

bahnbrechenden Fortschritten in verschiedenen Bereichen geführt und Träume Wirklichkeit werden lassen.

Geduld und Widerstandsfähigkeit sind für die Förderung von Kreativität unerlässlich. Kreative Menschen sehen die Welt oft aus einem anderen Blickwinkel und suchen nach Möglichkeiten, wo andere Herausforderungen sehen. Sie stellen Stereotypen in Frage, schlagen neue Ideen vor und erkunden unerforschte Gebiete. Die Umsetzung dieser Ideen in greifbare Ergebnisse ist die Essenz der Innovation.

Diese Soft Skills und ihre Anwendung sollten Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung in die Lage versetzen, ein effektiveres und inklusiveres Training anzubieten, und sie passen auch perfekt zum Einsatz von Spielen. Wenn Lehrkräfte in der Erwachsenenbildung Migrant\*innen oder Flüchtlinge unterrichten, arbeiten sie nicht nur als Lehrkräfte, sondern auch als Vorbilder, als Vertrauenspersonen und sie sind eine der ersten Verbindungen der Lernenden zu der neuen Gesellschaft, deren Teil sie werden sollen. Die Bedeutung der Rolle und der Persönlichkeit von Lehrkräften in der Erwachsenenbildung kann nicht genug betont werden, und die Soft Skills werden uns daran erinnern, freundlich zueinander zu sein, unsere Kreativität noch mehr zu schärfen, in der Lage zu sein, Lösungen für Probleme zu finden und flexibel zu sein, wenn die Dinge nicht wie geplant laufen. Das Training wird auch einen großen Einfluss auf die emotionale Intelligenz und das Einfühlungsvermögen der Lehrkräfte haben.

Lehrkräfte, die eng mit Flüchtlingen und Migrant\*innen zusammenarbeiten, gewinnen oft ein tieferes Verständnis für die unterschiedlichen Hintergründe, Erfahrungen und Herausforderungen ihrer Lernenden. Dieser Kontakt fördert das Einfühlungsvermögen, da die Lehrkräfte ein besseres Gespür für die emotionalen Bedürfnisse und kulturellen Empfindlichkeiten ihrer Lernenden bekommen.

Lehrkräfte entwickeln eine größere emotionale Intelligenz, indem sie die emotionalen Zustände ihrer Lernenden erkennen und effektiv darauf reagieren. Sie werden geschickter darin, ihre eigenen Emotionen wahrzunehmen und zu steuern und gleichzeitig die Emotionen ihrer Lernenden zu verstehen und sich in sie einzufühlen, was in einem multikulturellen und emotional vielfältigen Lernumfeld entscheidend ist.

Bei Kursen mit Flüchtlingen und Migrant\*innen müssen die Lehrkräfte oft mit verschiedenen Emotionen umgehen, wie z. B. Frustration, Angst oder Heimweh. Emotionale Intelligenz ermöglicht es den Lehrkräften, mit diesen Emotionen sensibel umzugehen und den Lernenden zu helfen, die Herausforderungen des Spracherwerbs zu bewältigen.

Emotionale Intelligenz verleiht Lehrkräften die Fähigkeit, ihre Emotionen in angespannten Situationen zu kontrollieren, so dass sie Konflikte deeskalieren und die Lernenden zu konstruktiven Lösungen führen können.

Lehrkräfte, die Einfühlungsvermögen zeigen, gewinnen das Vertrauen und den Respekt ihrer Lernenden. Dieses Vertrauen ist für effektives Lernen unerlässlich, da die Lernenden eher bereit sind, sich zu öffnen, Risiken beim Üben der Sprache einzugehen und sich beraten zu lassen, wenn sie sich verstanden und unterstützt fühlen.

Die Arbeit mit Flüchtlingen und Migrant\*innen fordert die Lehrkräfte heraus, ihren Horizont zu erweitern und aus ihrer Komfortzone herauszutreten. Dies kann zu persönlichem Wachstum führen, da die Lehrkräfte von den vielfältigen Erfahrungen und Perspektiven ihrer Lernenden lernen.

Die Entwicklung emotionaler Intelligenz durch die Interaktion mit Flüchtlingen und Migrant\*innen kann für Lehrkräfte nicht nur im Berufsleben, sondern auch in ihren persönlichen Beziehungen von Vorteil sein, da sie geschickter darin werden, Emotionen in verschiedenen Kontexten zu verstehen und zu steuern.

## 5.2 Digitale Kompetenzen für Lehrkräfte

Die Vermittlung digitaler Kompetenzen an die Lehrkräfte von Sprachkursen für Migrant\*innen und Flüchtlinge durch die Einbindung von sprachlichen Online-Quizen und Quizspielen kann mehrere bedeutende Vorteile haben:

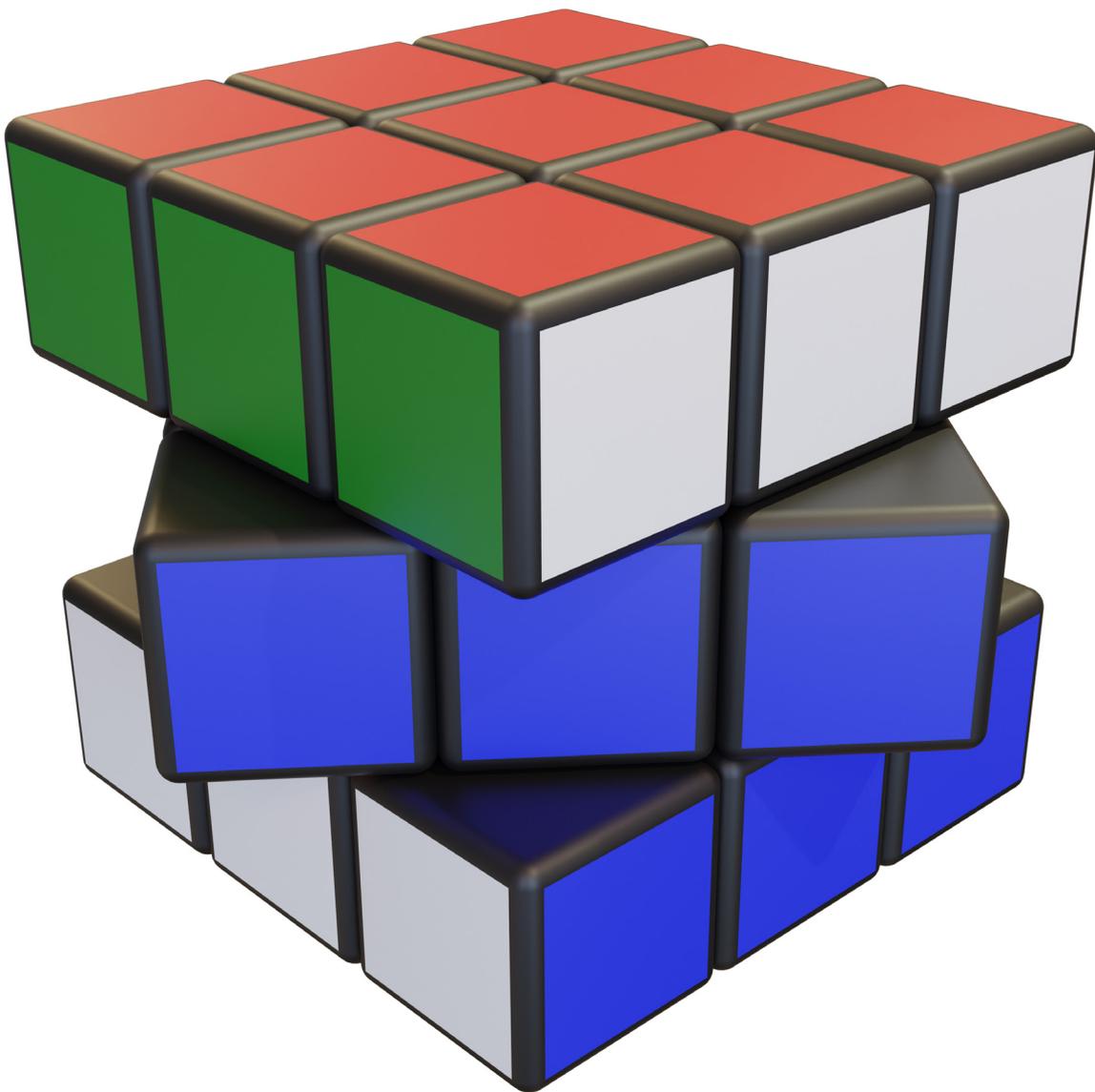
- **Verbesserte Lehrtechniken:** Durch die Einbindung digitaler Tools lernen die Lehrkräfte innovative Lehrmethoden kennen. Sie können kreative Wege finden, um die Lernenden einzubinden und ihre Lehrtechniken zu verbessern, wodurch der Lernprozess effektiver und angenehmer wird.
- **Digitale Kompetenz:** Die Lehrkräfte entwickeln ihre eigenen digitalen Kenntnisse und Fähigkeiten, indem sie sprachliche Online-Quize und Quizspiele als Lehrmittel verwenden. Sie werden geschickter im Umgang mit der Technologie, was im heutigen digitalen Zeitalter eine wertvolle Fähigkeit ist.
- **Erweiterung der Ressourcen:** Der Zugang zu digitalen Ressourcen ermöglicht es Lehrkräften, ihr Lehrmaterial über die traditionellen Lehrbücher hinaus zu erweitern. Durch diese Diversifizierung kann der Kurs ansprechender und relevanter werden und auf unterschiedliche Lernstile und -präferenzen eingehen.
- **Anpassung an die Lernenden:** Die Lehrkräfte können die Fortschritte der einzelnen Lernenden über digitale Plattformen verfolgen. Sie erhalten

Einblicke in die Stärken und Schwächen der Lernenden und können ihre Lehrmethoden so anpassen, dass sie effektiv auf die spezifischen Bedürfnisse eingehen.

- **Unmittelbares Feedback:** Mit digitalen Tools erhalten die Lehrkräfte sofortiges Feedback zu den Leistungen der Lernenden in Quiz und Spielen. Dieses Echtzeit-Feedback ermöglicht es den Lehrkräften, Bereiche zu erkennen, in denen die Lernenden Schwierigkeiten haben, und diese Probleme umgehend anzugehen.
- **Flexibilität:** Die Einbeziehung von Online-Quiz und -Spielen bietet den Lehrkräften mehr Flexibilität bei der Unterrichtsplanung. Sie können digitale Ressourcen nutzen, um sich an die sich verändernden Bedürfnisse der Lernenden anzupassen und den Lehrplan entsprechend zu ändern.
- **Gesteigerte Motivation:** Die spielerischen Aspekte von Online-Quiz und -Spielen können die Motivation der Lernenden steigern. Die Lehrkräfte können diese Elemente nutzen, um eine ansprechendere und interaktivere Lernumgebung zu schaffen und die aktive Teilnahme zu fördern.
- **Professionelle Entwicklung:** Durch die Integration digitaler Tools in ihre Kursprogramme werden die Lehrkräfte wahrscheinlich nach Möglichkeiten zur beruflichen Weiterentwicklung suchen, um ihre digitalen Fähigkeiten weiter zu verbessern. Diese ständige Weiterentwicklung kommt sowohl den Lehrkräften als auch den Lernenden zugute.
- **Effizienz:** Durch den Einsatz digitaler Quizze und Spiele kann der Unterrichtsprozess rationalisiert werden. Die Lehrkräfte können bestimmte Aspekte der Bewertung automatisieren und den Fortschritt effizienter verfolgen, so dass sie sich mehr auf den Unterricht konzentrieren können.
- **Globale Zusammenarbeit:** Lehrkräfte können über Online-Plattformen mit anderen Lehrkräften auf der ganzen Welt in Kontakt treten, um bewährte Verfahren auszutauschen und gemeinsam an der Verbesserung von Lehrmethoden zu arbeiten. Diese globale Perspektive kann ihre eigenen Lehrmethoden bereichern.
- **Anpassung an sich ändernde Bedürfnisse:** Lehrkräfte sind besser in der Lage, sich an neue Bildungstechnologien und Trends anzupassen. Durch die Weiterentwicklung digitaler Tools können Lehrkräfte an der Spitze der Bildungsinnovation bleiben.
- **Relevanz für die reale Welt:** Lehrkräfte, die digitale Werkzeuge in ihren Unterricht einbeziehen, können die praktische Relevanz digitaler Fähigkeiten für Migrant\*innen und Flüchtlinge hervorheben. Diese praktische Demonstration ermutigt die Lernenden, digitale Kompetenzen für das tägliche Leben und zukünftige Chancen zu nutzen.
- **Verbesserte Programmbewertung:** Digitale Plattformen liefern häufig Daten

zu Leistung und Engagement der Lernenden. Lehrkräfte können diese Daten für die Programmevaluierung nutzen, um Verbesserungsmöglichkeiten zu erkennen und ihre Unterrichtsstrategien zu verfeinern.

- Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Integration von sprachlichen Online-Quizen und Quizspielen in sprachliche Kursprogramme für Migrant\*innen und Flüchtlinge nicht nur den Lernenden zugute kommt, sondern auch die Lehrkräfte mit wertvollen digitalen Fähigkeiten ausstattet. Dieser Wandel kann zu effektiveren, ansprechenderen und anpassungsfähigeren Kursprogrammen führen, die sowohl Lehrkräfte als auch Lernende besser auf den Erfolg in einer zunehmend digitalen Welt vorbereiten.



## 6. Die Spiele im Projekt GAME ON

### 6.1 Unsere Spiele und wo sie zu finden sind

Wir freuen uns, Ihnen mitteilen zu können, dass alle spannenden Spiele und unterstützenden Materialien, die im Rahmen des GAME ON-Projekts entwickelt wurden, jetzt auf unserer Projektwebseite zum Download bereitstehen. Ganz gleich, ob Sie Lehrkraft, Lernende/r oder einfach jemand sind, der sich für die Verbindung von Spielen und Spracherwerb interessiert, unsere Online-Plattform ist Ihr Tor zu einer Welt voller innovativer und ansprechender Ressourcen.

<https://gameonproject.eu>

<https://gameonproject.eu/results>

### 6.2 Evaluierungsmethoden und -instrumente

Die Bewertung der Auswirkungen von Spielen im Sprachtraining für Migrant\*innen und Flüchtlinge ist aus mehreren Gründen von entscheidender Bedeutung. Dazu gehören die Bewertung der Wirksamkeit des Unterrichts, die Verbesserung der Lernerfahrung und die Sicherstellung, dass die Ressourcen effizient genutzt werden. Im Folgenden wird analysiert, warum die Bewertung wichtig ist, und es werden einige Instrumente und Methoden zur Bewertung der Auswirkungen dieser Spiele vorgestellt:

#### **Die Bedeutung der Bewertung:**

- **Bewertung von Lernergebnissen:** Die Bewertung ermöglicht es den Lehrkräften zu beurteilen, ob die Lernenden die beabsichtigten Lernergebnisse erreicht haben. Sie hilft festzustellen, ob die Spiele zur Entwicklung von Sprachkenntnissen und Fähigkeiten beigetragen haben.
- **Effektivität der Trainingsmethoden:** Die Evaluierung hilft den Lehrkräften herauszufinden, welche Spiele und Lehrmethoden das Sprachenlernen am effektivsten fördern. Diese Informationen können in die künftige Kursgestaltung und die Lehrstrategien einfließen.
- **Effektivität der Trainingsmethoden:** Die Bewertung hilft den Lehrkräften herauszufinden, welche Spiele und Lehrmethoden das Sprachenlernen am effektivsten fördern. Diese Informationen können bei der Gestaltung künftiger Kurse und Unterrichtsstrategien berücksichtigt werden.

- **Anpassung und Verbesserung:** Durch die Bewertung der Wirkung der Spiele können die Lehrkräfte feststellen, in welchen Bereichen die Lernenden Schwierigkeiten haben oder sich besonders hervorheben. Anhand dieses Feedbacks können sie die Unterrichtsmaterialien und -methoden anpassen, um den Bedürfnissen der Lernenden besser gerecht zu werden.
- **Zuweisung von Ressourcen:** Die Bewertung hilft den Lehrkräften, ihre Ressourcen sinnvoll zu verteilen. Sie stellt sicher, dass Zeit und Ressourcen in die Spiele und Aktivitäten investiert werden, die die besten Ergebnisse liefern und die Effizienz des Kursprogramms optimieren.
- **Motivation und Engagement:** Die Beobachtung der Auswirkungen von Spielen kann zeigen, wie engagiert und motiviert die Lernenden während des Kurses sind. Positive Ergebnisse deuten darauf hin, dass der Kurs Spaß macht und motivierend ist, was für erwachsene Lernende sehr wichtig ist.
- **Rechenschaftspflicht:** Die Bewertung liefert Beweise für die Wirksamkeit des Kursprogramms, die für die Berichterstattung an Interessengruppen, Geldgeber und Organisationen, die die Integrationsbemühungen von Migrant\*innen und Flüchtlingen unterstützen, wertvoll sind.

Bei der Evaluierung eines Sprachkurses für Migrant\*innen und Flüchtlinge, die Anfänger sind und die Sprache spielerisch lernen, müssen die Evaluierungsmethoden an ihre spezifischen Bedürfnisse und ihre Ausgangssituation angepasst werden. Hier sind modifizierte Evaluierungsmethoden, die für diesen Kontext besser geeignet sind:

- **Vor- und Nachbereitungstests mit Grundwortschatz und Redewendungen:** Führen Sie vor und nach dem Kurs Sprachtests durch, die sich auf den Grundwortschatz und gängige Redewendungen konzentrieren. Auf diese Weise können Sie Verbesserungen in den grundlegenden Sprachkenntnissen feststellen, die für Neueinsteiger besonders wichtig sind.
- **Spielspezifische Beurteilungen:** Entwickeln Sie Bewertungen, die auf die im Training verwendeten Spiele zugeschnitten sind, aber sicherstellen, dass sie auf grundlegende Sprachelemente abzielen. Beurteilen Sie zum Beispiel die Fähigkeit der Lernenden, grundlegende Vokabeln, die sie in den Spielen gelernt haben, zu erkennen und anzuwenden.
- **Bildgestützte Beurteilungen:** Da Anfänger\*innen möglicherweise nur über begrenzte Lesekenntnisse in der Zielsprache verfügen, sollten Sie bildgestützte Tests verwenden. Zeigen Sie Bilder aus dem täglichen Leben und bitten Sie die Lernenden, diese in der neuen Sprache zu identifizieren oder zu beschreiben.
- **Interaktive Simulationen:** Erstellen Sie interaktive Simulationen in den Spielen, in denen die Lernenden einfache Gespräche oder Szenarien in der gelernten Sprache führen müssen. Beurteilen Sie ihre Fähigkeit,

Sprachkenntnisse in praktischen Situationen anzuwenden.

- Mündliche Leistungstests: Führen Sie mündliche Prüfungen durch, die sich auf Aussprache, grundlegende Konversation und Verständnis konzentrieren. Ermutigen Sie die Lernenden, mündlich zu kommunizieren, selbst auf einfachem Niveau, um ihre Sprech- und Hörfähigkeiten zu bewerten.
- Rollenspiele und Dialoge: Bauen Sie Rollenspiele in die Spiele ein, in denen die Lernenden einfache Dialoge führen müssen. Bewerten Sie ihre Fähigkeit, sich an diesen Dialogen zu beteiligen, auch wenn sie nur über begrenzte Sprachkenntnisse verfügen.
- Peer- und Selbstbeurteilung mit visuellen Hinweisen: Ermutigen Sie die Lernenden, ihre eigenen Fortschritte und die der anderen Lernenden mit Hilfe von visuellen Aufforderungen oder Hinweisen zu bewerten. Bitten Sie sie beispielsweise, anzugeben, ob sie bestimmte visualisierte Wörter oder Sätze aus den Spielen erkennen und verwenden können.
- Progressive Sprachniveaus: Entwickeln Sie Beurteilungen, die sich an den progressiven Sprachniveaus orientieren. Beginnen Sie mit Bewertungen, die für absolute Anfänger\*innen geeignet sind, und führen Sie nach und nach komplexere Bewertungen ein, wenn die Lernenden Fortschritte machen.
- Feedback und Kommunikation: Ermutigen Sie die Lernenden, Feedback zu ihren Erfahrungen mit den Spielen zu geben. Dies kann dabei helfen, Bereiche zu identifizieren, in denen sie die Spiele als besonders nützlich empfinden und wo Verbesserungen notwendig sind.
- Visuelle Fortschrittsverfolgung: Verwenden Sie visuelle Instrumente oder Diagramme, die es den Lernenden ermöglichen, ihre Sprachentwicklung im Laufe der Zeit zu verfolgen. Dies kann sie motivieren und ihnen ein greifbares Gefühl des Fortschritts vermitteln.

## 6.3 Beurteilung der Effektivität von Spielen

### Anwendbarkeit:

- Analyse: Die Anwendbarkeit bewertet, ob die ausgewählten Spiele für den spezifischen Kontext des Sprachtrainings für Migrant\*innen und Flüchtlinge geeignet sind. Dabei werden Faktoren wie das Sprachniveau der Lernenden, ihr kultureller Hintergrund und ihre individuellen Bedürfnisse berücksichtigt.
- Wichtigkeit: Sie ist von entscheidender Bedeutung, da die Spiele auf das aktuelle Sprachniveau der Lernenden und die Ziele des Trainingsprogramms abgestimmt sein müssen. Ungeeignete Spiele können den Fortschritt behindern oder die Teilnehmenden demotivieren.

- Klarheit der Anweisungen:
- Analyse: Klare Anweisungen sind wichtig, um sicherzustellen, dass die Lernenden verstehen, wie man die Spiele spielt. Dieser Parameter bewertet, wie gut die Anweisungen kommuniziert werden und ob sie leicht verständlich sind, insbesondere für Personen mit begrenzten Sprachkenntnissen.
- Wichtigkeit: Klare Anweisungen sind wichtig, um Verwirrung, Frustration oder Fehlinterpretationen der Spielregeln zu vermeiden. Für Migrant\*innen und Flüchtlinge, die möglicherweise nur über begrenzte Sprachkenntnisse verfügen, sind klare Anweisungen sogar noch wichtiger.
- Effektivität:
- Analyse: Die Effektivität misst das Ausmaß, in dem die Spiele zum Erreichen der gewünschten Lernergebnisse beitragen. Es geht darum zu beurteilen, ob die Spiele Sprachkenntnisse wie Wortschatz, Grammatik und Kommunikation verbessern.
- Wichtigkeit: Das Hauptziel des Einsatzes von Spielen im Sprachunterricht ist es, das Lernen zu erleichtern. Daher ist die Wirksamkeit der Spiele bei der Erreichung dieses Ziels von größter Bedeutung.

### **Kreativität:**

- Analyse: Die Kreativität bewertet die Neuartigkeit und Innovation der Spiele. Es wird bewertet, ob die Spiele fesselnd und unterhaltsam sind und einzigartige Lernerfahrungen bieten.
- Wichtigkeit: Kreative Spiele können die Motivation und die Beteiligung verbessern. Sie machen den Lernprozess angenehmer, was besonders wichtig ist, um das Interesse über längere Zeit aufrecht zu erhalten.
- Zeit zum Erreichen von Lernzielen und -ergebnissen:
- Analyse: Dieser Parameter bewertet, ob die Spiele zu einem angemessenen Tempo bei der Erreichung der Sprachlernziele beitragen. Es wird bewertet, ob die Spiele die Zeit der Lernenden effizient nutzen.
- Wichtigkeit: Die Zeit ist bei Sprachtrainingsprogrammen oft begrenzt, insbesondere für Migrant\*innen und Flüchtlinge, die möglicherweise noch andere Verpflichtungen haben. Spiele, die das Lernen beschleunigen, ohne die Qualität zu beeinträchtigen, sind sehr wertvoll.

### **Einbindung der Lernenden:**

- Analyse: Die Einbindung misst, wie gut die Spiele die Aufmerksamkeit der Lernenden fesseln und ihr Interesse während der gesamten Lerneinheit aufrechterhalten. Es wird bewertet, ob die Spiele die aktive Teilnahme

fördern.

- Wichtigkeit: Packende Spiele können die Lernerfahrung erheblich beeinflussen. Sie halten die Lernenden motiviert, so dass sie eher bereit sind, Zeit und Mühe in den Spracherwerb zu investieren.

## 6.4 Der multidimensionale Nutzen von Spielen

Der Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen ist ein beliebter und effektiver Ansatz, der über den reinen Spracherwerb hinaus zahlreiche Vorteile bietet. Analysieren wir den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen unter Berücksichtigung wichtiger Parameter, die über den eigentlichen Lernprozess hinausgehen:

### **Motivation und Engagement:**

Positive Motivation: Spiele bieten eine hohe Motivation, da sie Spaß machen und eine Herausforderung darstellen. Es ist wahrscheinlicher, dass sich die Lernenden engagieren und bereit sind, mitzumachen, was zu einer besseren Beibehaltung der Sprachkenntnisse führen kann.

### **Soziale Interaktion:**

Kommunikationsfähigkeiten: Viele Sprachspiele beinhalten die Interaktion mit anderen und fördern so die Entwicklung der Sprech- und Hörfähigkeiten. Dieser soziale Aspekt kann den Sprachgebrauch im wirklichen Leben nachahmen und die Sprachfertigkeit verbessern.

### **Kulturelles Verstehen:**

Kontextuelles Lernen: Sprachspiele können so gestaltet werden, dass sie kulturelle Aspekte, idiomatische Ausdrücke und Bräuche einbeziehen und den Lernenden ein tieferes Verständnis für die Kultur vermitteln, die mit der zu lernenden Sprache verbunden ist.

### **Kreativität und kritisches Denken:**

Problemlösung: Einige Sprachspiele erfordern kritisches Denken und Problemlösung, was die Fähigkeit der Lernenden verbessern kann, in der Zielsprache zu denken und sich an verschiedene sprachliche Situationen anzupassen.

### **Wortschatzerweiterung:**

Kontextuelles Lernen: In Spielen werden neue Vokabeln oft im Kontext eingeführt, was es den Lernenden erleichtert, die Bedeutung und Verwendung der Wörter zu erfassen.

### **Behalten und Erinnern:**

Wiederholung und Verstärkung: Spiele können den Lernenden auf unterhaltsame und nicht wiederholende Weise wiederholten Kontakt mit Sprachkonzepten ermöglichen und so das Behalten und Abrufen von Informationen erleichtern.

### **Feedback und Bewertung:**

Unmittelbares Feedback: Viele Sprachlernspiele bieten ein sofortiges Feedback, das es den Lernenden ermöglicht, Fehler zu korrigieren und richtige Antworten in Echtzeit zu bekräftigen.

### **Stressabbau:**

Geringere Ängstlichkeit: Spiele können eine stressarme Lernumgebung schaffen, die Angst vor dem Sprachenlernen abbauen und bessere Leistungen ermöglichen.

### **Zeitmanagement:**

Effizientes Lernen: Sprachspiele lassen sich leicht in den Zeitplan eines Lernenden integrieren, so dass es einfacher ist, Zeit für konsequentes Üben einzuplanen.

### **Technologie-Integration:**

Digitales Lernen: Mit dem Aufkommen der Technologie sind digitale Sprachlernspiele und -Apps weit verbreitet und ermöglichen es den Lernenden, bequem auf ihren Geräten zu üben.

### **Wettbewerb und Zusammenarbeit:**

Gesunder Wettbewerb: Wettbewerbsspiele können die Lernenden dazu anspornen, ihre Fähigkeiten zu verbessern, während kooperative Spiele die Teamarbeit und die Kommunikation in der Zielsprache fördern.

### **Kognitive Fähigkeiten:**

Gedächtnis und Aufmerksamkeit: Einige Sprachspiele können das Gedächtnis, die Aufmerksamkeit und die kognitive Flexibilität verbessern, was sich indirekt auf die allgemeinen Lernfähigkeiten auswirkt.

### **Lebenskompetenzen:**

Entscheidungsfindung: Bestimmte Spiele können reale Situationen simulieren, in denen die Lernenden Entscheidungen treffen oder verhandeln müssen, was ihnen hilft, praktische Sprachkenntnisse zu entwickeln.

### **Kulturelle Sensibilität:**

Respekt und Bewusstheit: Sprachspiele können so gestaltet werden, dass sie die kulturelle Sensibilität fördern und die Lernenden ermutigen, auf kulturelle Nuancen zu achten und Missverständnisse zu vermeiden.

### **Langfristiges Engagement:**

Nachhaltigkeit: Spiele können das Interesse am Sprachenlernen über einen längeren Zeitraum aufrechterhalten und so die Wahrscheinlichkeit verringern, dass die Lernenden desinteressiert oder demotiviert werden.

# Email

All More

COMPOSE

- Inbox (169)
- Starred
- Sent Mail
- Drafts (10)
- Notes
- More

- ★ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ email (no subject) ...
- ☆ me, friends (6) Re : 2 new notifica ...
- ☆ customer no.249 Re : company info ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ Join us Meeting today ...
- ☆ me,customer (1) New Sign-in on Computer ...
- ☆ email Re : On 23 October at 09:00, ...
- ☆ customer no.001 What do you think so far? ...
- ☆ customer company info ...
- ☆ me,customer (no subject) ...
- ★ me,customer (2) we want some ...
- ☆ email Re : company info ...
- ★ me, friends (6) (no subject) ...
- ☆ customer no.249 Re : 2 new notifica ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Re : company info ...
- ☆ Join us Meeting today ...
- ☆ me,customer (1) New Sign-in on Computer ...
- ☆ email Re : On 11 Sep at 11:00, ...
- ☆ customer no.001 What do you think so far? ...
- company info ...

1-100 of 346



## Quellen

---

- Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: an overview. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013, 1-1. Available at: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1155/2013/136864>
- Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 116-129. Available at: <https://www.learnlib.org/p/218312/?nl=1>
- Castaño-Muñoz, J., Colucci, E., & Smidt, H. Free Digital Learning for Inclusion of Migrants and Refugees in Europe: A Qualitative Analysis of Three Types of Learning Purposes. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*. Available at: <https://www.erudit.org/en/journals/irrodl/1900-v1-n1-irrodl03962/1051238ar.pdf>
- Dimitrios, G. (University of Thessalia). Serious Games for Language Learning. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/132822396.pdf>
- Uberman, A. (1998, January). The use of games for vocabulary presentation and revision. *English Teaching Forum*, 36(1), 20-27. Available at: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The\\_use\\_of\\_games\\_for\\_vocabulary\\_presenta-libre.pdf](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The_use_of_games_for_vocabulary_presenta-libre.pdf)
- Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563221002867#aep-article-footnote-id3>



**Kofinanziert von der  
Europäischen Union**

**Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Project Number: KA220-ADU-000033529

# Consortium



COORDINATOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANY

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GREECE

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO  
"DANILO DOLCI"**

ITALY

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA  
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**  
SPAIN

[www.famylias.org](http://www.famylias.org)



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCE

[www.elaninterculturel.com](http://www.elaninterculturel.com)

Project Number: KA220ADU000033529

**Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education**



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Kofinanziert von der  
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.