

1 Einleitung

Nach Angaben des deutschen Auswärtigen Amtes (2015, S. 4) gewinnt die deutsche Sprache in den letzten Jahren immer mehr Bedeutung in China. Die mangelnde Qualität des chinesischen DaF-Unterrichts wird Mittelpunkt der Diskussion, während die Anzahl der deutschen Lernenden in China und chinesische Studierende in Deutschland in den letzten Jahren rasant steigt. Die Schweigsamkeit und fehlende Bereitschaft für Interaktion von chinesischen Deutschlernenden stellt ein Problem dar, das dringend gelöst werden soll. Die fehlende kommunikative Fähigkeit führt zur mangelhaften sprachlichen Kompetenz im Unterricht, später zu Problemen im Studium und Integrationsschwierigkeiten in Deutschland (vgl. Zeilinger 2006, S. 11f.). Eine Verbesserung der Unterrichtsqualität ist erforderlich.

Sprachlernspiele werden als Unterrichtsmethode seit der kommunikativen Wende in den 70er Jahren in Deutschland weitgehend akzeptiert. Sprachlernspiele können Interaktion und Kommunikation im Unterricht fördern sowie Motivation der Lernenden verbessern. Diese Methode wird aber in Fernost, wo eine andere Lehr- und Lerntradition herrscht, bisher nicht systematisch angewendet und erforscht. Auch in deutschsprachigen Ländern wird die Wirkung dieser Methode nur ungenügend empirisch belegt.

Vor diesem Hintergrund beschäftigt sich diese Arbeit mit folgender zentraler Fragestellung: In wieweit können Sprachlernspiele auf Motivation und Lernfortschritt der Lernenden wirken? Von besonderem Interesse ist eben die Frage, wie man Sprachlernspiele im DaF-Unterricht in China einsetzen kann, sodass die in Europa geborene Methode für die chinesischen Rahmenbedingungen adaptiert werden kann. Die vorliegende Arbeit befasst sich nämlich mit Möglichkeiten und Herausforderungen vom Einsatz der Sprachlernspiele im DaF-Unterricht in China mit Hilfe einer empirischen Untersuchung.

Um die genannten Fragen zu beantworten, beginnen wir mit einer ausgiebigen Betrachtung von methodischen Tendenzen des Fremdsprachenunterrichts in China (siehe Kapitel 2). In diesem Kapitel sollen der Einsatz und die Akzeptanz der interaktiven/kommunikativen Methode¹ im DaF-Unterricht herauskristallisiert werden. Die Schwierigkeiten des Einsatzes dieser Methode werden

1 Da interaktiver Unterricht „ die gesamte Sprech- und Lernsituation“ bezeichnet, während kommunikativer Unterricht „ sich auf die Fremdsprachen-Sprechsituationen bezieht“ (Schiffler 1985, S. 13f.), wird in der vorliegenden Arbeit mit Berücksichtigung auf Sprachlernspiel die Bezeichnung „ interaktive / kommunikative Methode“ benutzt.

aus der Perspektive der Lehrenden und der Lernenden veranschaulicht, unter Berücksichtigung der Rahmenbedingungen des chinesischen DaF-Unterrichts.

Anschließend soll der Begriff Sprachlernspiel im Kapitel 3 näher betrachtet werden. Die Definition und der Forschungsstand der Sprachlernspiele im Fremdsprachenunterricht werden diskutiert. Die erwarteten Effekte von Sprachlernspielen werden eben hier dargestellt.

Eine einjährige Aktionsforschung wird durchgeführt, um die Einsetzbarkeit und Wirkung von Sprachlernspielen im DaF-Unterricht in China zu überprüfen. Ein Schwerpunkt der Forschung wird bei der Wirksamkeit von Sprachlernspielen auf Motivation und Lernfortschritt von Lernenden gesetzt. Befragungen, Tests, Unterrichtsbeobachtungen und Lehrtagebücher werden qualitativ und quantitativ analysiert, um die Effizienz von Sprachlernspielen zu kristallisieren. Das Design, das Umfeld und die Methodik der empirischen Forschung wird im Kapitel 4 dargestellt. Das Kapitel 5 konzentriert sich auf die Forschungsergebnisse zur Wirkung von Sprachlernspielen auf die Motivation- und Leistungsebene, während das Kapitel 6 über praxisorientierte Anweisung für den Spieleinsatz im DaF-Unterricht in China Auskunft gibt. Schließlich werden die wichtigsten Forschungsergebnisse und ein relevanter Ausblick im Kapitel 7 veranschaulicht.

Sprachlernspiel handelt nämlich nicht nur um Sprechen, sondern von allen Interaktionsformen im Unterricht.