




La revue *Aleph. langues, médias et sociétés* est approuvée par ERIHPLUS. Elle est classée à la catégorie B.

Gamification und Machinima als Unterrichtskonzepte. Eine Fallstudie am Beispiel der L3-Germanistikstudenten der Universität Alger 2

التلعيب والماش ينيما كمفاهيم تعليمية. دراسة كمثال طلاب السنة الثالثة لغة ألمانية بجامعة الجزائر 2
Gamification et Machinima comme concepts pédagogiques. Cas des étudiants d'allemand L3 de l'Université d'Alger 2

Gamification and Machinima as Teaching Concepts. A Case Study of the L3 German Studies Students at the University of Algiers 2

Naima Aid - Alger 2

	Soumission	Publication numérique	Publication Asjp
	16-10- 2023	14-01-2024	15-01-2024

Éditeur : Edile (Edition et diffusion de l'écrit scientifique)

Dépôt légal : 6109-2014

Edition numérique : <https://aleph.edinum.org>

Date de publication : 14 janvier 2024

ISSN : 2437-1076

(Edition ASJP) : <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/226>

Date de publication : 15 janvier 2024

Pagination : 293-306

ISSN : 2437-0274

Référence papier

Naima Aid, « Gamification und Machinima als Unterrichtskonzepte. Eine Fallstudie am Beispiel der L3-Germanistikstudenten der Universität Alger 2 », *Aleph*, Vol 11 (1) | 2024, 293-306.

Référence électronique

Naima Aid, « Gamification und Machinima als Unterrichtskonzepte. Eine Fallstudie am Beispiel der L3-Germanistikstudenten der Universität Alger 2 », *Aleph* [En ligne], Vol 11 (1) | 2024, mis en ligne le 14 janvier 2024. URL : <https://aleph.edinum.org/10712>

Gamification und Machinima als Unterrichtskonzepte. Eine Fallstudie am Beispiel der L3-Germanistikstudenten der Universität Algier 2

التلعيب والماش ينيما كمفاهيم تعليمية. دراسة كمثل طلاب السنة الثالثة لغة ألمانية بجامعة
الجزائر 2

**Gamification et Machinima comme concepts pédagogiques.
Cas des étudiants d'allemand L3 de l'Université d'Algier 2**

**Gamification and Machinima as Teaching Concepts. A Case
Study of the L3 German Studies Students at the University of
Algiers 2**

NAIMA AID

جامعة الجزائر 2 Universität Algier 2

Einleitung

Die gegenwärtige Technosphäre und die damit einhergehende Digitalisierung manifestieren einen entscheidenden Paradigmenwechsel in sämtlichen wissenschaftlichen Disziplinen. Dies ermöglicht nicht nur neue methodische Ansätze, sondern auch innovative Formen der (sprachlichen) Datenverarbeitung, wodurch das Forschungsobjekt 'Sprache' an sich transformiert wird. Diese Faktoren haben in herausragender Weise positive Auswirkungen auf den Lernfortschritt und die Motivation der Studierenden gezeigt. Letztere zeigen ein deutlich höheres Interesse an der Nutzung von Computerspielen und anderen spielerischen Aktivitäten im Vergleich zur Erledigung von Haus- und Klassenarbeiten mit herkömmlichen Materialien. Daher bedarf es in der Regel ansprechender Aktivitäten, die die Lernenden fördern und motivieren können.

Es sei jedoch hervorgehoben, dass Gamification und Machinima bislang kaum, wenn überhaupt, in den Lehrplan des algerischen Hochschulwesens integriert wurden. Daraus resultiert, dass es in Algerien nur begrenzte Forschungsansätze bezüglich Gamification und Machinima im DaF-Unterricht gibt, insbesondere im Deutschunterricht. Ausgehend von diesem Postulat untersucht der vorliegende Aufsatz den Einsatz von Gamification und Machinima im Deutschunterricht an der Universität Algier 2. Das Ziel besteht darin, eine praxisorientierte und ergebnisreiche Diskussion über Gamification und Machinima im DaF-Unterricht anzustoßen. Dadurch könnte die effiziente Entwicklung einer didaktischen Konzeption für

den Einsatz von Gamification und Machinema im Deutschunterricht an algerischen Universitäten ermöglicht werden. In diesem Kontext stellt sich die Frage, inwiefern Gamification und Machinema als neue didaktische Paradigmen im algerischen DaF- und Germanistikseminar gewinnbringend eingeführt werden können.

1. Game-Konzepte in allgemeinen Lernprozessen

1.1. Gamification als transmedialer Begriff

Videospiele üben bekanntermaßen eine erhebliche Anziehungskraft auf Lernende aus und gewinnen zunehmend an Beliebtheit. Der Einsatz von spielrelevanten Elementen, Spieldesigns, -mechaniken oder Spielprinzipien in einem spielfremden Kontext wird als Gamification bezeichnet. Verschiedene renommierte Wissenschaftler, darunter Katie Salen, Eric Zimmermann, Chen und Hsu sowie Karl Kapp, vertreten die Ansicht, dass „Gamification“ im Bildungsbereich bessere Lernfortschritte sowie individuelles und autonomes Lernen anstrebt und fördert. Katie Salen und Eric Zimmermann geben beispielsweise folgende Definition an: „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, those results in a quantifiable outcome.“ (Salen/Zimmermann 2011: 7). Das bedeutet, dass ein Spiel aus einem „künstlichen“ Konflikt, Regeln und quantifizierbaren Ergebnissen besteht.

Der Begriff Gamification wird am häufigsten im Marketing-Bereich angewandt, wobei Kunden auf verschiedenen Ebenen angesprochen werden können. Chen und Hsu erklären dazu: „Marketing involves a certain degree of persuasion, motivation, and manipulation, and thus gamification has great potential in marketing.“ (Chen & Hsu 2018: 121). Anders ausgedrückt: Marketing erfordert ein gewisses Maß an Überzeugungskraft, Motivation und Manipulation, und daher hat Gamification großes Potenzial in diesem Bereich.

Heutzutage begegnen wir dem Konzept der Gamification in verschiedenen Sektoren wie Softwareunternehmen, Pharmaunternehmen, Regierungsorganisationen, Militär, usw. Zuerst fand Gamifizierung vor allem in den Bereichen Unterhaltung und Werbung statt, hat aber mittlerweile auch eine entscheidende Rolle in der Fitness-Branche, beim Einkaufen, in Lernumgebungen und im Bildungsbereich insgesamt eingenommen. Hierbei entsteht eine Verbindung zu älteren Phänomenen wie Game-based Learning und Serious Games. Karl Kapp betont in dieser Hinsicht: „In almost every industry, it is possible to find an example of the gamification of learning,

innovation, and problem-solving.“ (Kapp 2012: 19). Auch die Pädagogik kann entsprechend erheblich von der Gamification profitieren.

Gamification setzt sich zum Ziel, Spiele zu entwickeln, damit Lernende mehr Zeit, Energie und intellektuelle Ressourcen in den Lernprozess investieren und Spielelemente in ihren Alltag, ihre Arbeitsumgebung und ihre schulischen Aktivitäten integrieren. So werden aus Kommilitonen Wettbewerber. Der Erfolg von Gamification hängt stark von der Einstellung der Benutzerinnen und Benutzer und ihrer Affinität zu Spielen ab.

Andererseits bietet Gamification Lehrenden die Möglichkeit, Übungen und Aufgaben detailgetreu und nach Belieben „zu gamifizieren“. Auch die Überprüfung von Hausaufgaben kann Spaß machen, wenn spielerische Elemente integriert werden können. Wenn das Ziel in der Lehre darin besteht, Lernende intrinsisch zu motivieren, sollten Übungen und Aufgaben entwickelt werden, die dieses Ziel unterstützen, anstatt lediglich Punkte zu vergeben und Lernende durch extrinsische Anreize zu motivieren und zu belohnen. Ketterlinus zufolge können Studierende auf diese Weise von spielbasierten Verfahren profitieren, denn:

„Games provide the opportunity for the language learners to explore and apply newly acquired language skills in a fun and relaxed way“ und ‚Games are communicative activities that improve the learners’ overall communicative competence i.e. the learner’s ability to use the target language in diverse settings during every day communication.““ (Ketterlinus 2017 : 1).

Der Fremdsprachenunterricht orientiert sich heute an handlungs- und interaktiven Prinzipien, und die Gamifizierung kann dazu beitragen, diese Lernansätze zu stärken und zu fördern. Sie bietet den Lernenden die Möglichkeit, ihre Kommunikationsfähigkeiten und Sprachkenntnisse zu überprüfen. Die angestrebten Lernziele werden in Form von handlungsorientierten Zielen formuliert, wobei sowohl kognitive als auch affektive Aspekte berücksichtigt werden müssen. Im Verlauf dieses Unterrichtsprozesses können die Studierenden beispielsweise Vokabular im Bereich „Hobbys und Freizeit“ erlernen, über ihre Hobbys und Freizeitaktivitäten sprechen, Fragen zu diesen Themen stellen, ihre Meinung äußern oder begründen und auch den grammatischen Aspekt des „Superlativs“ trainieren. Des Weiteren können sie mehr über das Leben deutschsprachiger Künstler erfahren, wodurch das Thema Kultur behandelt wird. Die Förderung (inter)kultureller Kompetenz wird in den Lehrplänen ebenfalls betont, und durch diese Lernziele werden die Studierenden Sprachkenntnisse auf einem spezifischen Niveau erwerben.

1.2 Fantasievolle Bewegungslernspiele

Fantasievolle Bewegungslernspiele stellen ein geeignetes Beispiel für innovative Lernspielverfahren dar. Ein großer Vorteil besteht darin, dass Bewegungsspiele die Selbstwahrnehmung der Studierenden fördern und das Selbstvertrauen stärken. Vorstellungskraft und Ausdrucksfähigkeit werden dank fantasievoller Bewegungsübungen spielerisch entwickelt, und die verschiedenen Schwierigkeitsstufen ermöglichen eine individuelle Bewältigung. Auf der Jimdo-Homepage¹ werden Lehrende beispielsweise nach Kontoerstellung dazu ermutigt, Aktivitäten mit Bewegungselementen im Unterricht zu integrieren. Studien werden präsentiert, die die Vorteile von Bewegung wissenschaftlich untermauern. Diese Vorteile umfassen eine verbesserte Ausdauer, Stressreduktion und eine erhöhte Interaktivität. Mithilfe dieser fantasievollen Bewegungsspiele werden der Wortschatz und die Teilfertigkeiten Sprechen und Hören geschult. Die Lernenden müssen dabei sehr aufmerksam sein, um diese Übungen erfolgreich zu bewältigen. Ein weiterer Vorteil dieser Spiele liegt darin, dass alle Studierenden in die Aktivität einbezogen werden, wie im Folgenden anhand entsprechender Gamification-Typen verdeutlicht werden kann.

2. Gamifizierung-Verfahren und ihre Typen

Die Diskussion bezieht sich auch auf andere effektive Gamifizierungsmethoden wie Quests, Storytelling, Epic Meaning, Erfahrungspunkte und Level-Badges, die laut Christian Wettke (2019) in seiner Studie „Grundlagen und Praxisbeispiele für den Unterricht“ (2019) folgendermaßen reflektiert werden können:

1. Quests (Missionen): Eine Quest ist vergleichbar mit einer Mission, die abgeschlossen werden muss, um Erfahrungspunkte zu sammeln oder in ein höheres Level aufzusteigen. Einige Quests müssen innerhalb einer begrenzten Zeit erledigt werden, während andere Teamarbeit erfordern. Die Struktur und der Aufbau der Quest fördern die Organisation von Studierenden in Teams oder das eigenständige Finden von Lösungen. Das Lösen von Quests wird durch Erfahrungspunkte oder andere positive Rückmeldungen belohnt, wodurch die Studierenden aktivere und kreativere Beteiligungsmöglichkeiten erhalten.

1. Siehe unter <https://www.jimdo.com/de/website/wie-erstelle-ich-eine-homepage/>. Vgl. auch Kapp 2012.

2. Storytelling (Geschichtenerzählen): Computerspiele erzählen im Allgemeinen eine Geschichte, die mal mehr, mal weniger im Vordergrund steht. Spieler werden in die Geschichte einbezogen und müssen Aufgaben erledigen. Im schulischen Kontext ist es erforderlich, Geschichten zu entwickeln, die sich um ein neues Thema oder eine neue Lektion drehen. Ähnlich wie in Rollenspielen oder Abenteuerspielen müssen die Studierenden Aufgaben erfüllen, wobei der Inhalt der Aufgaben und Lehrmaterialien auf diese Geschichten ausgerichtet ist.
3. Erfahrungspunkte: Das Lösen von Aufgaben bringt Erfahrungspunkte ein. Diese Punkte geben den Studierenden sofortiges Feedback über ihren aktuellen Stand im Lernprozess.
4. Badges für szenisches Spiel: Studierende, die Aufgaben besonders schnell oder mit guten Ergebnissen abschließen, anderen helfen oder viele Rätsel lösen, erhalten Belohnungen. Die Badges geben den Studierenden Feedback und motivieren sie, weitere Auszeichnungen zu sammeln. Besonders relevant für den Fremdsprachenunterricht ist das szenische Spiel mit Stofftieren, Marionetten und Ähnlichem. Diese Spiele können das rollen- und situationsgebundene Sprachhandeln aktualisieren, üben und festigen, wodurch sie einen Beitrag zur Überwindung von Sprachhemmungen leisten können (vgl. Grätz 2001: 7).

3. Empirische Untersuchung (Fallstudie)

Der folgende Fragebogen zielt darauf ab, die Relevanz der Gamifizierung im DaF-Unterricht an der Universität Algier 2 (mit L3-Studierenden) darzulegen. Durch diese empirische Untersuchung soll beleuchtet werden, inwieweit Gamifizierung und Machinima als spielerische Ansätze für optimale und erfolgreiche Unterrichtsstrategien eingesetzt werden können und wie das damit verbundene Sprachlernspiel den Lernprozess beeinflusst.

Allgemeine Bezugsdaten :

- Fachbereich : Didaktik
- Studiengruppe (Zielgruppe) : L3-Studenten
- Ort / Institution : Universität Algier 2 – Deutschabteilung
- Zeitraum / Datum : 7. Oktober 2023

Im Rahmen des Seminarprojektes wurden umfassende Befragungen, darunter auch theoretischer Natur, durchgeführt. Die Teilnehmenden

dieses Projekts waren Studierende der L3-Stufe an der Universität Algier 2. Die Befragungen konzentrierten sich auf bereits erworbene Kenntnisse im Bereich der Spielverfahren, insbesondere im Zusammenhang mit dem Einsatz von didaktisch-innovativen Sprachlernspielen wie Gamification und Machinema im DaF-Unterricht.

Begrüßung : Sehr geehrte Studierende,

Im Rahmen dieses Seminarprojektes möchten wir Sie bitten, den folgenden Fragebogen zum Einsatz von didaktisch-innovativen Sprachlernspielen wie Gamification und Machinema im DaF-Unterricht auszufüllen. Wir danken Ihnen im Voraus für Ihre Zeit und Ihr Engagement.

Aufgabe : Kreuzen Sie die richtige Antwort an ! :

1. Was verstehen Sie unter Gamification?
2. Welche Definition entspricht Ihrer Vorstellung von Gamification?
 - Lernen mit Gaming und digitalen Medien ermöglicht einen kreativen Einsatz.
 - Durch Spaß und Neugier können Studierende als spielerische Elemente genutzt werden, um vermeintlich langweilige und komplexe Themen besser zu erlernen.
 - Spielelemente sinnvoll nutzen.
3. Warum sollte man Gamification im Unterricht anwenden?
4. Wie funktioniert Gamification ?
5. Was sind die wesentlichen Elemente von Gamification?
6. Was inspiriert Sie, Deutsch oder eine andere Fremdsprache besser zu verstehen und zu perfektionieren ?
7. Welche Lernspiele können Ihrer Meinung nach im Deutschunterricht besonders effektiv sein ?
 - Blended-Learning²
 - Der Design-Thinking-Prozess
 - Machinema

2. *Der Design-Thinking-Prozess* führt Teams in iterativen Schleifen durch sechs verschiedene Phasen: Verstehen, Beobachten, Sichtweise definieren, Ideen finden, Prototypen entwickeln, Testen. Design Thinking wird also in erster Linie als Lernprozess verstanden, in welchem es darum geht, im Zusammenspiel zwischen Nutzern und Entwicklern neues Wissen zu generieren und aus diesem Wissen heraus bessere Lösungen zu entwickeln. Der Lernprozess ist auf diese Weise nicht einfach linear, sondern zyklisch und iterativ. *Der Design-Thinking-Prozess* (siehe Ninck 2014).

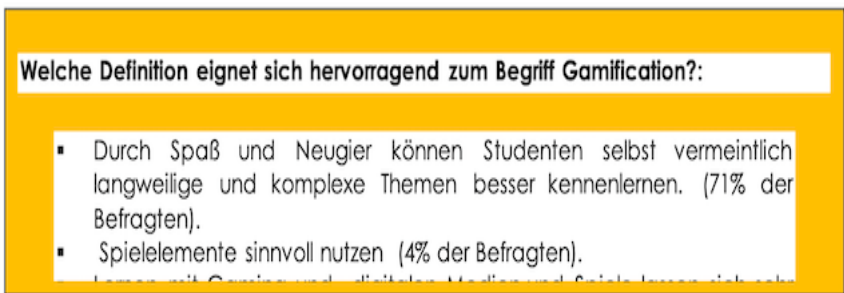
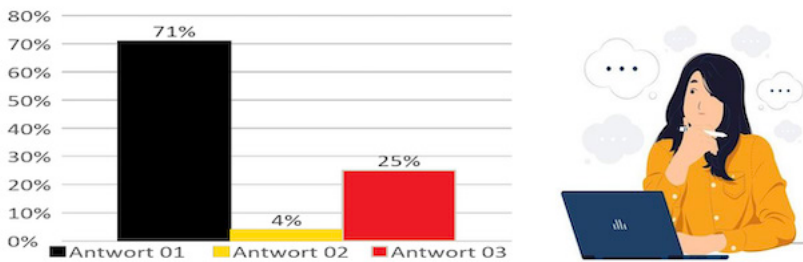
- Gamification
- Minetopia³

8. Was unterscheidet Gamification von Serious Games?

9. Könnte Gamification an der Universität sinnvoll eingesetzt werden?

Die in diesem Kontext gestellten Schlüsselfragen sollen anhand der zuvor genannten Parameter analysiert werden. Die Resultate dieser Untersuchung werden anschaulich durch folgende statistische Grafiken präsentiert:

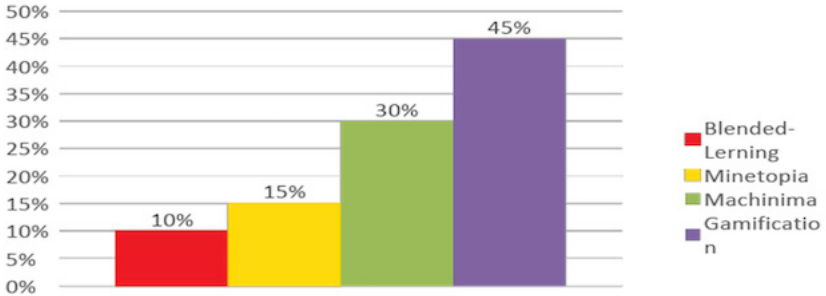
Abbildung N° 1: Welche Definition eignet sich am besten zum Begriff Gamification?⁴



3. *Minetopia*: Für die einen sind es nur pixelige Klötze, für die anderen ist es das beste Spiel der Welt: Minecraft! In diesem Projekt wird die Utopie einer „perfekten“ Welt erbaut, in der die Gamer die Regeln und Gesetze definieren und bestimmen, wie das Zusammenspiel der Menschen von morgen funktionieren soll. Man stellt sich daher die folgenden Fragen: welche Ziele sollen für die Minecraft-Welt definiert werden? (z. B. dass es keine Waffen geben und Energie regenerativ erzeugt werden soll); welche Ministerien sie für ihre perfekte Welt benötigten, welche Freizeitangebote sollen zur Verfügung stehen und wie wir die Verkehrswege der Zukunft gestalten könnten? Siehe und vgl. hierzu Thiel 2016 und Gugel/Jäger/ Ritzir 2016.

4. Von der Verfasserin hergestellt.

Abbildung N° 2 : Welche Lernspiele können Sie im Deutschunterricht vom Hocker reißen ?5



- Die vorliegenden Ergebnisse zeigen, dass 45 % der Befragten der Meinung sind, dass Gamifizierung ihren Spieltrieb weckt und zur Steigerung der Lernmotivation beitragen kann. Die Teilnehmer können sich mit neuen Themen auseinandersetzen und in einer sicheren Umgebung experimentieren. Gamifizierung erleichtert es den Lernenden, fokussiert zu bleiben und konkrete Lernziele zu erreichen.
- Hingegen vertreten 30% der Befragten die Ansicht, dass die Machinima-Technik es ihnen ermöglicht, Lerninhalte zu verbreiten und zu vertiefen sowie ihre Fähigkeiten zu verbessern. Sie schätzen besonders die intensiven Momente des gemeinsamen Engagements in Themen wie Festivals, Social Media und Umweltschutz. Die Machinima-Technik erleichtert auch die Zusammenarbeit für Kunstliebhaber und ermöglicht eine persönliche Entfaltung.
- Eine Minderheit von 15% der Befragten glaubt, dass Lehrkräfte aufgrund unangemessener Lernbedingungen selten Medien im Unterricht einsetzen. Minetopia wird als förderlich für Kreativität betrachtet, obwohl die Studierenden möglicherweise noch nicht in der Lage sind, kreativ zu sein.
- Eine weitere Minderheit von 10% der Befragten betrachtet Blended Learning als eine Lehrmethode, die Elemente traditioneller Bildungseinrichtungen mit Online-Kursen kombiniert. Einige halten diese Methode jedoch nicht für geeignet.

5. Von der Verfasserin hergestellt.

4. Wesentliche technische Aspekte von Machinima-Verfahren

Der Begriff „Machinima“ ist ein aufstrebendes neues Medium, das sich von einer Subkultur zu einem Massenmedium entwickelt, dessen Potenzial und Anwendungsmöglichkeiten ständig wachsen (vgl. Marino 2004 : 5). Die Bezeichnung „Quake Movies“ für Kurzfilme, die mit dem Computerspiel „Quake“ erstellt wurden, wurde in den späten 1990er Jahren geprägt. Mit dem technologischen Fortschritt können solche Filme heute mit verschiedenen Computerspielen erstellt werden, nicht nur mit „Quake“ (vgl. Hancock / Ingram 2007: 12).

Der Begriff „Machinima“ wurde von Anthony Bailey, einem Veteran und Pionier der Quake-Filme, als möglicher Begriff für diese Kunstform vorgeschlagen. Dabei wird der Begriff sowohl für das Medium selbst als auch als Sammelbegriff für die Techniken seiner Herstellung verwendet (vgl. Kelland 2005: 10).

Ein weiteres Verfahren ist das sogenannte Recamming, bei dem der Nutzer während der Filmherstellung die Kameraperspektive, -position und Beleuchtung nach Bedarf ändern kann (vgl. ebd.: 1). Das Machinima-Konzept wird anhand eines Beispiels, dem „SMS-Spiel-Film-Festival“, näher erläutert (vgl. Funk & Kuhn 2021: 134).

Im Rahmen einer Untersuchung des SMS-Festivals liegt der Fokus auf der L3-Zielgruppe der Deutschabteilung der Universität Algier 2. Dabei werden Alter, Homogenität und Vorerfahrungen der Teilnehmer im Umgang mit Programmen und Spielen berücksichtigt. Nach dieser Klärung werden die relevanten Tools vorbereitet.

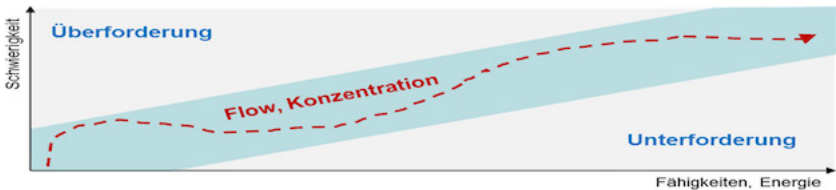
Gespräche mit Studierenden des dritten Studienjahres über Kunst und Kino fördern Eigeninitiative und Fantasie. Interaktion und Spontaneität führen zu üblichen Problemlösestrategien und zur Verbesserung der Sprach- und Sachkompetenz. Filme und Machinima-Workshops bieten die Möglichkeit, das Kulturgut Computerspiel in einem neuen Setting zu erleben und einen bewussten Zugang zu diesem Medium zu schaffen.

Die Teilnehmer werden mit der verfügbaren Hard- und Software vertraut gemacht und beginnen ihre Geschichte individuell oder im Team umzusetzen. Die erstellten Machinimas werden auf dem Festival präsentiert und diskutiert. Im DaF-Unterricht können ähnliche Verfahren je nach Rahmenbedingungen angewendet werden, um die Lerner auf kreative Weise einzubeziehen.

5. Das „Flow-Erlebnis“

Spiele sollten als punktuelle Höhepunkte eingesetzt werden, um ihre Attraktivität nicht zu mindern. Sie eignen sich besonders, um die Lernenden in einen Flow-Zustand zu versetzen, der als ein Zustand voller Energie, Produktivität und Glück beschrieben wird. Der Flow-Zustand entsteht zwischen Überforderung und Unterforderung und kann durch qualitativ geschätzte Aufgaben erreicht werden (vgl. Kläy / Schmidlin 2017: 4). In diesem Zustand lösen die Lernenden Aufgaben mit Freude und scheinbar mühelos und können sich während des Lernprozesses entspannen.

Abbildung N° 3. Flow-Zustand (Kläy & Schmidlin 2017 : 4)



Die obenstehende Flow-Grafik veranschaulicht den Bereich der Unterforderung, der auftritt, wenn eine Aufgabe wenig anspruchsvoll ist, beispielsweise aufgrund von Routinen oder bereits mehrfach durchgeführten Tätigkeiten. In solchen Fällen, in denen Routineaufgaben und triviale Sachverhalte nicht ausreichend Herausforderung bieten, bedarf es einer Anpassung, um Freude an der Aufgabe zu empfinden. Dies kann durch die Umgestaltung der Aufgabe erreicht werden, um sie interessanter zu gestalten. Alternativ kann die Schwierigkeit erhöht werden, um eine Herausforderung darzustellen. Die Anwendung des Prinzips der erzwungenen Effizienz, beispielsweise durch die Festlegung von Deadlines, ermöglicht es, neuen Schwung in langweilige und routinierte Aufgaben zu bringen und einen positiven Zeitdruck zu erzeugen, der die Effektivität steigert.

Schlussbetrachtungen

Im zeitgenössischen universitären Umfeld gestaltet es sich zunehmend schwierig, leistungsstarke Werkzeuge wie das Internet oder E-Learning-Software zu vernachlässigen. Artefakte und Medien wie Videokonferenzen, BMS, Online-Sites, Spiele und Lern-Apps sind für Lehrzwecke und Curricula unverzichtbar. In diesem Kontext erweisen sich Gamification und Machinema als Strategien, die das Lernen effizienter und kreativer gestalten. Sie ermöglichen es, den Lernstoff und die Vielfalt seiner Informationen durch verschiedene Techniken aufzunehmen und den Lernprozess zu bereichern.

Während Gamification-Ansätze im Bildungsbereich keine Neuheit darstellen, entfalten sie im Rahmen der Digitalisierung neue Potenziale. Viele Studierende sind bereits durch Spiele und verschiedene Apps mit spielerischen Strukturen und Abläufen vertraut. Für Teilnehmende, die zurückhaltend sind, bieten diese spielerischen Ansätze die Möglichkeit, ihre Stärken zu entfalten. Es ist besonders motivierend, dass die Anwendungsfelder von Gamification-Medien vielfältig sind. Der Einsatz von Spielen, Gamification und Machinima kann die Sprach- und Wissensvermittlung im Unterricht erheblich verbessern und erweitern. Dieser Aufsatz zielt darauf ab, den Studierenden der Germanistik in Algerien nicht nur Sprachwissen zu vermitteln, sondern auch die Fähigkeit zu fördern, aktiv und spielerisch im Deutschunterricht zu agieren. Es wird angestrebt, diese Zielgruppe auf inter- und transmedialer Ebene dazu zu befähigen, als Partner und Moderatoren im DaF-Unterricht aktiv mitzuwirken.

Bibliografie

- Boueke, Dietrich. 1968. *Deutschunterricht in der Diskussion*. Berlin ; Paderborn : Schöningh Verlag.
- Chen, Mu-Chen/ HSU, Chia-Lin, 2018. „How Gamification Marketing Activities motivate desirable Consumer Behaviors : Focusing on the role of brand love“. In : *Computer in Human behavior v.11*. Elsevier Science Publishers B.V., PO Box 2111000 AE Amsterdam, Netherlands. [Online] : <<https://doi.org/10.1016/j.chb>>. Zugriffsdatum : 26.10.2023.
- Funk, Hermann/ Kuhn, Christina. 2021. *Das Leben*. Deutsch als Fremdsprache A2. Gesamtband Kurs- und Übungsbuch. Ink. E-book und PagePlayer-App. Berlin : Cornelsen Verlag.
- Grätz, Ronald. [2001]. *Vom Spielen, Leben, Lernen* : Fremdsprache Deutsch - Spielen - Denken - Handeln. Heft 25. Goethe-Institut. München, Stuttgart : Klett Verlag.
- Gugel, Günther/ Jäger, Uli/ Ritzir, Nadine. 2016. *Thema im Unterricht/ Extra Arbeitsmappe : Was heißt hier Demokratie ?*. Bonn. [Online] : <https://colibris.link/NMSK3> . Zugriffsdatum : 17.12.2023.
- Hancock, Hugh/ Ingram, Johnnie. 2007. *Machinima for Dummies*. USA : Wiley Publishing, Inc.
- Kapp, Karl 2012. *The Gamification of Learning and Instruction : Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco : Pfeiffer. [Online] : <<https://www.jimdo.com/de/website/wie-erstelle-ich-eine-homepage/>>. Zugriffsdatum : 30.11.2023.
- Kelland, Matt. 2005. *From Game Mod to Low-Budget Film : The Evolution of Machinima*. In : LOWOO, Henry/ NITSCHKE, Michael. 2011. *The Machinima Reader*. The MIT Press : Cambridge. [Online] : <https://colibris.link/B4TwD> Zugriffsdatum : 18.10.2023.

- Kelland, Matt/ Lioy, Dave/ Morris, Dave 2005. *Machinima – Making Animated Movies in 3D Virtual Environments*. USA : The Ilex Press Limited.
- Ketterlinus, Leila. 2017. *Using Games in Teaching Foreign Languages*. [Online]: <https://colibris.link/kjgxh> Zugriffsdatum: 30.03.2021.
- Kläy, Sascha/ SCHMIDLIN, Stefan. 2017. *Lernspiele in der Erwachsenenbildung*. Das Schweizer Bildungsportal : Bärenswil.
- Ninck, Andreas 2014. *Design Thinking – Innovation durch konsequente Stakeholder-Sicht*. [Online] : <https://colibris.link/58yYy>. Zugriffsdatum : 30.03.2023.
- Marino, Paul. 2004. *3D Game-Based Filmmaking : The Art of Machinima*. USA : Paraglyph Press.
- Salen, Katie/ Zimmermann, Eric. 2011. *Arrested Development : Why Machinima Can't (or Shouldn't) Grow Up*. [2001]. Cambridge : The MIT Press.
- Thiel, Tobias 2016. *Durch Minecraft Politik, Geschichte und Städte entdecken*. [Online] : <https://colibris.link/YBhqu>. Zugriffsdatum : 4.12.2023.
- Wetke, Christian. 2019. *Gamification im Unterricht - Nicht nur Spielerei* : Grundlagen und Praxisbeispiele für den Unterricht. Ursula Ewert GmbH., Bayreuth : AOL-Verlag.

Zusammenfassung

Der Erwerb einer Fremdsprache stellt für viele Studierende eine herausfordernde Aufgabe dar insbesondere im DaF-Unterricht suchen Lehrkräfte nach innovativen und effektiven Methoden, um den Lernprozess zu unterstützen und das Interesse sowie die Motivation der Studierenden zu steigern. In diesem Zusammenhang haben sich didaktische Sprachlernspiele wie Gamification und Machinima als vielversprechender Ansatz erwiesen, um den Unterricht lebendiger und interaktiver zu gestalten. Die Nutzung von Sprachlernspielen bietet zahlreiche potenzielle Vorteile im DaF-Unterricht. Sie können besonders die Motivation der Studierenden steigern, indem sie den Unterrichtsprozess unterhaltsam und interaktiv gestalten können. Weiterhin ermöglichen sie eine verbesserte Sprachkompetenz, da die Studierenden in authentischen und spielerischen Situationen ihre sprachlichen Fähigkeiten anwenden und festigen können. Darüber hinaus stellt der vorliegende Aufsatz die Frage nach den Förderungsmöglichkeiten, ob Gamification und Machinima die Interaktion und Kommunikation zwischen den Studierenden fördern und zu einem optimalen und effizienten Fremdsprachenlernen beitragen können. Daher wird davon ausgegangen, dass diese innovativen Konzepte den Unterricht durch die Einbringung von Abwechslung und Spaß bereichern, was das Lernen positiv beeinflusst.

Stichwörter

Die Fremdsprachendidaktik, der Lernprozess, Sprachlernspiele, Gamification, Machinima

مستخلص

يعد اكتساب لغة أجنبية مهمة صعبة للعديد من الطلاب، خاصة في دروس اللغات الأجنبية، يبحث المعلمون عن طرق مبتكرة وفعالة لدعم عملية التعلم وزيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم. وفي هذا السياق، أثبتت ألعاب تعلم اللغة التعليمية أنها نهج واعد لجعل الدروس أكثر حيوية وتفاعلية. يوفر استخدام ألعاب تعلم اللغة مثل التلعيب الإلكتروني والماشينا العديد من المزايا المحتملة في دروس تعلم اللغات الأجنبية. أولاً، يمكنهم زيادة تحفيز الطلاب من خلال جعل عملية التدريس ممتعة وتفاعلية. ثانياً، فهي تتيح تحسين المهارات اللغوية حيث يمكن للطلاب تطبيق مهاراتهم اللغوية وتعزيزها في مواقف حقيقية ومرحة. بالإضافة إلى ذلك، تعمل ألعاب تعلم اللغة على تعزيز التفاعل والتواصل بين الطلاب، مما قد يؤدي إلى استخدام لغة أكثر كثافة وفهم أعمق للغة. وأخيراً، يمكنهم إثراء الدروس من خلال إضافة التنوع والمتعة، مما له تأثير إيجابي على التعلم

كلمات مفتاحية

تعليمية اللغة الأجنبية، عملية التعلم، الألعاب التعليمية لتعليم اللغة، التلعيب او اللعبنه، الماشينيم

Résumé

L'acquisition d'une langue étrangère est une tâche difficile pour de nombreux étudiants. En particulier dans les cours DaF, les enseignants recherchent des méthodes innovantes et efficaces pour soutenir le processus d'apprentissage et accroître l'intérêt et la motivation des étudiants. Dans ce contexte, les jeux didactiques d'apprentissage des langues tels que Gamification et Machinima se sont révélés être une approche prometteuse pour rendre les cours plus vivants et interactifs. L'utilisation de jeux d'apprentissage des langues offre de nombreux avantages potentiels dans les cours de GFL. Premièrement, ils peuvent accroître la motivation des étudiants en rendant le processus d'enseignement amusant et interactif. Deuxièmement, ils permettent d'améliorer les compétences linguistiques puisque les étudiants peuvent appliquer et consolider leurs compétences linguistiques dans des situations authentiques et ludiques. De plus, les jeux d'apprentissage des langues favorisent l'interaction et la communication entre les élèves, ce qui peut conduire à une utilisation plus intensive de la langue et à une compréhension plus approfondie de la langue. Enfin, ils peuvent enrichir les cours en y ajoutant de la variété et du plaisir, ce qui a un impact positif sur l'apprentissage.

Mots-clés

Didactique des langues étrangères, processus d'apprentissage, jeux didactiques, gamification, machinima

Abstract

Learning a foreign language is a challenging task for many students. Especially in foreign language lessons, teachers are looking for innovative and effective methods to support the learning process and to increase the interest and motivation of the students. In this context, didactic language learning games such as Gamification and Machinema have proven to be a promising approach to make lessons more lively and interactive. The use of language learning games offers numerous potential advantages in DaF lessons. First, they can increase student motivation by making the teaching process fun and interactive. Secondly, they enable improved language skills, since the students can apply and consolidate their language skills in authentic and playful situations. In addition, language learning games encourage interaction and communication between students, which can lead to more intensive language use and a deeper understanding of the language. Finally, they can enrich the classroom by introducing variety and fun, which has a positive impact on learning

Keywords

Foreign Language Didactics, Learning process, Language Learning games, Gamification, Machinema