

UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA
ȘCOALA DOCTORALĂ DE ȘTIINȚE UMANISTE

**REZUMATUL TEZEI DE
DOCTORAT**

Conducător științific:
Prof. univ. dr. Roxana NUBERT

Doctorand:
Anemarie Guzei (Arsenie)

Timișoara
2023

UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA
ȘCOALA DOCTORALĂ DE ȘTIINȚE UMANISTE

Teză de doctorat
JOCURILE DIDACTICE ÎN
PREDAREA LIMBII GERMANE CA
LIMBĂ STRĂINĂ
- jocurile educaționale pentru copii și
adulți în comparație -

Conducător științific:
Prof. univ. dr. Roxana NUBERT

Doctorand:
Anemarie Guzei (Arsenie)

Timișoara
2023

CUPRINSUL TEZEI DE DOCTORAT

I. Introducere	9
1. Motivația pentru scriere.....	9
2. Obiectivele și baza de date a lucrării de cercetare	11
3. Structura tezei	13
II. Jocul - Definiții	14
4. Jocul – ca termen general.....	14
5. Jocurile educaționale.....	17
6. Jocurile de învățare a limbilor străine	20
7. Jocurile didactice	22
8. A exersa / exercițiul	24
9. Jocurile didactice la cursurile pentru de adulți.....	26
9.1.De ce ar trebui profesorii să folosească jocurile în educația adulților?.....	27
9.2.Care este legătura dintre jocurile copiilor și educația adulților?	27
9.3.Ce aduc jocurile în educația adulților în sens didactic și pedagogic?	28
9.4. Termene legate de jocurile pentru educația adulților	28
9.5. Caracteristicile și elementele jocurilor pentru educația adulților.....	30
10. Jocul ca subiect al cercetării mele.....	31
10.1.De ce joacă oamenii în general?	34
10.2.Caracteristicile jocului.....	38
10.3. Diferențele dintre joc și învățare.....	46
10.4. Ce se poate învăța cu ajutorul jocurilor?	47
10.5. Inteligențele multiple	51
10.6 Jocurile didactice pe diferite deprinderi	56
10.6.1 Conceptul de competență.....	56
10.6.2. Standarde pentru domeniile de competență ale disciplinei limba germană	57
10.6.3. Subcompetente - Explicații și jocuri pentru promovarea fiecărei abilități.....	62
10.6.3.1.Competențele personale	62

10.6.3.2. Competențe social-comunicative.....	62
10.6.3.3 Competențe orientate spre activitate și implementare	84
10.6.3.4. Abilități tehnice și metodice.....	94
10.7. Situații reale de joc în sala de clasă.....	96
10.8. Utilizarea jocului de către copii la școală	97
10.9. Domenii de aplicare a jocurilor de învățare în educația adulților.....	99
10.10. Provocări pentru profesorii de limba germană ca limbă străină	101
10.11. Momentul potrivit pentru a utiliza jocurile.....	105
10.12. Pașii de planificare a jocului.....	106
10.12.1 Care sunt condițiile pentru utilizarea jocurilor?.....	108
10.12.2. Ce obiective poate conveni profesorul cu clasa/grupul?	109
10.12.3. În ce ordine ar trebui utilizate jocurile?	109
10.12.4. Planificare alternativă.....	109
10.13. Sfaturi și activități utile pentru jocuri.....	110
10.14. Clasificarea jocurilor.....	111
10.14.1. Jocurile de introducere.....	113
10.14.2. Jocurile de mișcare.....	119
10.14.3. Jocuri de gândire și memorie.....	120
10.14.4. Jocurile didactice (jocurile educative).....	120
10.14.5. Sistematizarea jocurilor didactice.....	121
10.14.6. Jocurile gramaticale.....	121
10.14.7. Jocurile de explorare.....	123
10.14.8. Jocuri cu funcții.....	124
10.14.9. Jocuri de grup	124
10.14.10. Jocurile de interacțiune	125
10.14.11. Jocurile introductive.....	126
10.14.12. Jocurile de construcție.....	126
10.14.13. Jocurile creative	127
10.14.14. Jocurile de fantezie	129
10.14.15. Jocuri de afaceri	129
10.14.16. Jocurile ghidate de reguli	131
10.14.17. Jocurile de rol.....	132
10.14.18. Jocuri de scriere și citit.....	134
10.14.19. Jocurile de învățare a limbilor străine	134

10.14.20. Jocurile de de vorbire.....	136
10.15. Alte clasificări.....	138
10.15.1. Jocurile la nivelul sunetului	138
10.15.2. Jocurile la nivel de cuvinte.....	138
10.15.3. Jocurile la nivel de propoziție.....	138
10.15.4. Jocurile la nivel de texte.....	138
10.16. Categoriile de jocuri din punctul de vedere al obiectelor de joc și al scopurilor de joc.....	138
10.16.1. Jocurile de interacțiune.....	139
10.16.2. Jocurile de simulare.....	139
10.16.3. Jocurile scenice.....	139
10.17. Structura jocului după Mario Rinvoluceri și Paul Davis.....	140
10.17.1. Jocuri lecompetitive	140
10.17.2. Jocurile de cooperare despre construirea propozițiilor.....	140
10.17.3. Jocurile gramaticale folosind tehnici teatrale	141
10.17.4. Jocurile mixte.....	141
III. Jocul - Exemple practice	142
11. Jocurile de relaxare	142
12. Jocurile introductive: exerciții și jocuri de încălzire	147
13. Jocurile de mișcare.....	157
14. Jocurile de memorie/jocuri de memorie.....	158
15. Jocurile gramaticale	159
16. Jocurile de interacțiune	163
17. Jocurile de cărți	163
18. Cunoașterea reciprocă.....	173
19. Jocurile creative	180
20. Jocurile cu pantomimă.....	181
21. Jocurile de afaceri	182
22. Jocurile de ghicire	183
23. Jocurile de rol	186
24. Jocurile de scris	187
25. Jocurile pentru împărțirea în grupe a jucătorilor	188
26. Jocurile de educare a cunoștințelor.....	189

27. Jocurile de vorbire, jocurile de dialog, jocurile de pronunție și jocurile de vocabular	190
28. Jocurile de dans și muzică.....	199
29. Jocurile cu zaruri	200
30. Jocurile de desen.....	202
31. Jocurile clasice de învățare în educația adulților.....	203
32. Jocurile de învățare digitală în educația adulților.....	208
IV. Studiul efectului jocurilor didactice asupra copiilor și cursanților adulți.....	212
33. Instrumentul de cercetare.....	212
33.1. Metoda chestionarului	212
33.2. Metoda de observare.....	213
34. Participanții la cercetare	214
35. Efectuarea cercetării.....	214
35.1. Etapa 1 a cercetării: realizarea sondajului în rândul studenților	214
35.2. Etapa 2 a cercetării: Evaluarea și compararea rezultatelor de învățare și performanță ale studenților din semestrul I și II.....	216
35.3. Etapa 3 a cercetării: realizarea sondajului în rândul participanților la cursuri adulți	216
35.4. Etapa 4 a cercetării: Evaluarea și compararea rezultatelor de învățare și performanță ale participanților la cursuri pentru adulți.....	219
35.5. Etapa 5 a cercetării: evaluarea și compararea rezultatelor cercetării din prima și a treia etapă a cercetării	220
35.6. Etapa 6 a cercetării: evaluarea și compararea rezultatelor cercetării etapei a doua și a patra a cercetării.....	221
36. Prezentarea și evaluarea chestionarelor	221
36.1. Cercetare de opinie cu studenții / cursanții.....	221
36.1.1. Scopul cercetării de opinie cu elevii/educabilii	221
36.1.2. Prezentarea și evaluarea chestionarelor efectuate cu elevii / cursanții.....	222
36.2. Cercetare de opinie cu cursanții / studenții adulți la curs.....	228
36.2.1. Obiectivele cercetării de opinie cu cursanții / studenții la cursuri adulți.....	228

36.2.2. Prezentarea și evaluarea chestionarelor efectuate cu cursaanții / studenții adulți la curs.....	228
37. Prezentarea și evaluarea rezultatelor învățării și performanței educaționale	237
37.1 Prezentarea și evaluarea rezultatelor învățării și performanței educaționale de studenți / cursanți	237
37.2. Prezentarea și evaluarea rezultatelor de învățare și performanță educațională ale cursanților / studentilor adulți.....	242
38. Compararea evaluării chestionarelor aplicate studenților și participanților la curs	245
39. Compararea evaluării rezultatelor de învățare și de performanță educațională ale cursanților / studentilor adulți.....	249
40. Concluzie.....	250
Bibliografie.....	253
Anexă.....	261

Cuvinte-cheie:

competențe, competențe social-comunicative, jocurile didactice, jocurile educaționale, jocurile de învățare a limbilor străine, jocurile didactice, jocurile de introducere, jocurile de mișcare, jocurile de gândire și memorie, jocurile didactice, jocurile gramaticale, jocurile de explorare, jocuri cu funcții definite, jocurile de grup, jocurile de interacțiune, jocurile introductive, jocurile de construcție, jocurile creative, jocurile de fantezie, jocurile de afaceri, jocurile ghidate de reguli, jocurile de rol, jocurile de scriere și citit, jocurile de învățare a limbilor străine, jocurile de vorbire, jocurile la nivelul sunetului, jocurile la nivel de cuvinte, jocurile la nivel de propoziție, jocurile la nivel de texte, Jocurile de vorbire, jocurile de dialog, jocurile de pronunție și jocurile de vocabular, jocurile de dans și muzică, jocurile cu zaruri, jocurile de desen, jocurile clasice de învățare în educația adulților, jocurile de învățare digitală în educația adulților subcompetente.

Teza de față, intitulată “JOCURILE DIDACTICE ÎN PREDAREA LIMBII GERMANE CA LIMBĂ STRĂINĂ - jocurile educaționale pentru copii și adulți în comparație -” este structurată pe patru părți importante: “Introducere”, “Jocul - Definiții”, “Jocul - Exemple practice”, și “Studiul efectului jocurilor didactice asupra copiilor și cursanților adulți”

Prima parte intitulată “Introducere” este redactat în așa fel încât să explice de ce se ocupă acest studiu tocmai cu subiectul ales, de ce “aplicarea jocurilor în predarea limbii germane?” Motivele care au favorizat utilizarea jocurilor didactice în predarea limbii germane. În această parte sunt formulate și întrebările fundamentale la care se caută să răspundă teza de față:

□- Poate utilizarea jocurilor didactice în lecțiile de limba germană ca limbă străină să crească motivația de învățare și de atingere a unei performanțe ridicate precum și rezultatele învățării și de performanță educațională a elevilor (clasele a V-a - a VIII-a)?

□- Poate utilizarea jocurilor didactice în lecțiile de limba germană ca limbă străină să crească motivația de învățare și performanță, precum și rezultatele

învățării și de atingere a unei performanțe ridicate a participanților la cursuri adulți (din toate grupele de vârstă)?

□- **Există diferențe în utilizarea jocurilor didactice în lecțiile de limba germană ca limbă străin între elevi (clasele a V-a - a VIII-a) și adulții?**

- Utilizarea jocurilor didactice în lecțiile de limba germană ca limbă străină are același efect asupra motivației de învățare și performanță, precum și asupra rezultatelor învățării și performanței elevilor (clasele a V-a - a VIII-a) și asupra cursanților adulți (de toate grupele de vârstă)?

Această parte se încheie cu descrierea detaliată a structurii prezentei tezei.

Partea a II-a intitulată "Jocul - Definiții" cercetează conceptul jocului de la definirea tuturor tipurilor de jocuri. Pe parcursul timpului, numeroși cercetători au prezentat diverse definiții a jocului, în funcție de contribuția tipului respectiv de joc pe care acesta a adus-o științei și studiilor de specialitate în domeniul cercetării a jocurilor.

În această parte se analizează diferite definiții care i s-au dat jocului de-a lungul secolelor, încercând să se dovedească că deși jocul este un concept general, definirea lui diferă de fapt în funcție de tipul de joc aflat în cauză, de utilitatea sa și de domeniul său de utilizare.

Definițiile jocului sunt prezentate ordonate, la fiecare tipologie de joc în parte și înșirate într-o ordine cronologică, astfel încât evoluția cercetării jocurilor să poate fi să înțeleasă și să urmărită mai bine.

Jocul – ca termen general

Explicația pornește de la definiția lui Jürgen Lehmann (J. Lehmann, 1975) care definește jocul ca: "o secvență de activități:

- în care sunt implicate cel puțin 2 persoane,
- al cărui comportament este parțial determinat de reguli care au fost stabilite în mod expres sau urmează să fie stabilite,
- care încearcă să atingă o stare țintă bine-cunoscută și definită pe care o pot atinge doar prin schimb,

- în care sunt folosite cel puțin unele obiecte centrale care sunt înlocuitori pentru alte obiecte,
- a cărui secvențiere diferă în detaliu de fiecare dată,
- în care deciziile care sunt manifeste pentru ceilalți trebuie luate în mod constant sau frecvent în condiții de incertitudine, fără amenințarea unor consecințe juridice, economice sau sociale formale,
- care sunt practicate voluntar"¹ (cf. J. Lehmann, 1975, cf. K. Kleppin, 1980, p.10, cf. H. Behme, 1992, p.11, citat după G. Dvořáková, 2011, p. 8 / citat după L. Bouharkat, 2011, pp. 491-492, cf. K. Kraner, 2020, p. 10.)

Jocurile educaționale

J. Adelmans definește în "Enciclopedia Pedagogiei" (J. Adelman, 1964, p. 449.) jocurile educaționale ca „Jocurile educaționale sunt resurse de pregătire, muncă și educație dezvoltate din joc ca formă de muncă copilărească. În caracterul lor de joc există stimulente plăcute pentru copil.” (citat din K. Kraner, 2020, p. 14.)

Jocurile de învățare a limbilor străine

Prezenta cercetare a găsit numeroase încercări de a defini jocurile de învățare a limbilor străine, termenul „joc de învățare a limbii” poate fi găsit pentru prima dată în opera lui Lee (1965) în limba engleză ca „joc de predare a limbii”. Unul dintre primii termeni germani sub forma de „jocuri de învățare pentru predarea limbilor străine” ne-a fost dat de Heinz Mundscha (H. Mundscha, 1974) din lucrarea sa „Jocuri de învățare pentru predarea limbilor moderne. Cu exemple în engleză și franceză. Pentru toate tipurile de școli”. Au urmat, în ordine cronologică, „Jocuri de limbă” (1974) ale lui Nissen, „Convorbiri de învățare” (1978) ale lui Jochems sau „Exerciții de joc” și „Jocuri de exerciții” (1977) ale lui Wagner. (cf. Kleppin 1980: 38, cf. K. Kraner, 2020, p. 18.)

Jocurile didactice

¹ BEHME, Helma. „Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht“. München: Iudicium - Verlag, 1988.

Prezenta cercetare a enumerat deja o sumedenie de definiții legate de joc, termenul jocurile didactice este definit în Duden, unul dintre cele mai mari dicționare ale limbii germane, după cum urmează:

“- Activitate desfășurată fără scop conștient de plăcere, relaxare, plăcere în sine și în rezultatul ei; jocul

- joc desfășurat conform regulilor stabilite; joc de societate

- joc în care succesul depinde în primul rând de șansă și unde se joacă banii; jocuri de noroc

- joc, pentru realizarea căruia se promite un premiu

- performanță artistică, crearea unui rol de către un actor; jocul,

- interpretare, interpretare a unei piese muzicale; jocul,

- act care ia cu ușurință ceea ce necesită seriozitate; jocul,

- libertatea de mișcare a două părți interblocate sau adiacente [de mașini]; domeniul de aplicare.² (cf. A. Hájková, 2013, p. 21, cf. J. Kasíková, 2017, p. 20, citat din T. Pavić, 2019, p. 3-4.)

A exersa / exercițiul

În cele mai multe cazuri, de exemplu, participarea la „exerciții” este necesară, deci nu este voluntară și sunt instruiți pentru intenții specifice. De cele mai multe ori, au un „scop de învățare” și cursul lor este prestabilit încă de la început. (cf. E. Kilp, 2010, p. 75, cf. K. Kraner, 2020, p. 19.) „Jocul reprezintă o formă extremă de exercițiu” (cf. E. Kilp, 2010, p. 75, cf. . K. Kraner, 2020, p. 19.), prin care diferențele dintre termenii individuali, cum ar fi de ex. B. „joc de învățare”, „joc didactic” și „joc de învățare a limbii” și „exercițiu”, adesea și nu sunt posibile sarcini clare, așa că nu vor fi observate cu greu. Sunt adesea folosiți și termenii „exercițiu jucăuș” sau „exercițiu cu un personaj de joc”. (cf. E. Kilp, 2010, p. 76, cf. K. Kraner, 2020, p. 19.) Cu „practica” există „repetări” și întărirea asociată a anumitor abilități și abilități fără niciun caracter

² DUDEN. Joc. [online]. [cit. 2022-04-01]. Disponibil la: <http://www.duden.de/rechtschrift/spiel>

relaxant sau motivant , in centru. (cf. K. Kraner, 2020, p. 19, cf. https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulsystem/sw_oest.html)

Jocurile didactice la cursurile pentru de adulți

În ciuda tezei generale că jocurile sunt pentru copii rezultatele prezentei cercetări arată că tulziate în educația adulților, ele pot facilita lecțiile și pot oferi o schimbare pozitivă din punctul de vedere al studenților sau al participanților la curs.

„Oamenii nu se opresc din joacă pentru că îmbătrânesc, ei îmbătrânesc pentru că nu se mai joacă!”³ (Oliver Wendell Holmes 1809–1894)

Termene legate de jocurile pentru educația adulților

Expunerea termenelor și a fenomenelor legate de jocurile utilizate în educația adulților se bazează pe „Ghidul de practică pentru institutele educaționale: jocuri de învățare în Educația adulților” a lui Sascha Kläy și Stefan Schmidlin. (S. Kläy / S. Schmidlin, 2017, p. 6.)

Edutainment

Termenul „edutainment” înseamnă un design ludic și distractiv al unităților de predare.

Jocuri educative clasice

Jocurile clasice de învățare sunt jocuri de învățare care pot fi jucate fără ajutoare electronice.

E-learning

Termenul „e-learning” se referă la învățarea susținută prin mijloace electronice.

Învățare combinată

Termenul „învățare combinată” sau în limba germană „învățare mixtă” se referă la învățarea integrată care se desfășoară cu ajutorul diferitelor forme de învățare, cum ar fi e-learning și cursurile față în față.

Instruire bazată pe computer (CBT)

„Învățarea bazată pe computer înseamnă învățarea cu ajutorul programelor electronice de învățare”.

Jocuri serioase

Termenul „jocuri serioase” sau în germană „jocuri serioase de învățare” înseamnă jocuri pe bază digitală.

³ Oliver Wendell Holmes (1809–1894) este un medic și eseist american

Învățare digitală bazată pe jocuri (numită adesea și „Învățare bazată pe jocuri”)

Digital Game-based Learning”, abreviat DGBL, descrie îmbinarea transferului de cunoștințe și a jocurilor (ca o formă de „divertisment activ”) a jocurilor pe calculator și video.

Instruire bazată pe web (WBT)

În cazul „formației bazate pe web” sau în limba germană „învățare/formare bazată pe internet”, conținutul învățării este diseminat folosind tehnologia internetului.

Învățare mobilă (denumită adesea și M-Learning)

Termenul „învățare mobilă” se referă la învățarea cu dispozitive mobile precum tablete sau smartphone-uri.

Jocuri de afaceri / jocuri de simulare

„Cu jocurile de simulare, studenții pot învăța și experimenta interrelațiile dintre sisteme complexe într-un mediu sigur (exemple: șah, jocuri de simulare de afaceri, simulator de zbor).”

Gamificarea

„Gamification” sau „gamificarea” se referă la „aplicarea elementelor și proceselor tipice de joc într-un context non-joc” (sursa: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>) (cf. S. Kläy / S. Schmidlin, 2017, p. 6.)

Caracteristicile și elementele jocurilor pentru educația adulților

Cercetarea valorifică cele 5 elemente fundamentale ale jocurilor pentru educația adulților enumerate și identificate în „Ghid practic pentru institutele educaționale: jocuri de învățare în educația adulților” ale lui Sascha Kläy și Stefan Schmidlin (S. Kläy / S. Schmidlin, 2017, p. 8.).

Caracter voluntar

„Cursanții / studenții trebuie să joace în mod voluntar și liber. Participarea voluntară asigură că jucătorii percep condițiile generale ale jocului, cum ar fi golurile sau regulile. ”

Obiective clare și formulate în mod obligatoriu

„Cursanții / studenții la curs trebuie să fie informați despre obiectivul pe care trebuie să-l atingă.”

Reguli clare

„Toți cursanții / studenții la curs trebuie să cunoască regulile jocului și să le accepte în mod voluntar.”

Progres și feedback recunoscut în timpul și după joc

„Jucătorii ar trebui să fie ținuți la curent pe parcursul unui joc, astfel încât să știe exact cât mai rămâne pentru a atinge obiectivul pe care și l-au stabilit. În funcție de tipul de joc, se poate oferi feedback suplimentar, cum ar fi: răspunsul corect ar putea fi dat după un răspuns greșit la o întrebare sau cursanții / studenții ar putea fi recompensați după un răspuns corect. □

Recompensa

„O recompensă pentru o victorie sau o participare cu succes la un joc poate crește și mai mult motivația cursanților / studenților. Tipul de recompensă joacă un rol neimportant.” (cf. S. Kläy / S. Schmidlin, 2017, p. 8.)

Jocul ca subiect al cercetării mele

Spre deosebire de definițiile generale ale jocului, cercetarea se concentrează asupra „jocul în clasă” care poate fi descris mai mult ca un joc didactic și ar trebui să ofere o oarecare varietate și dinamism în procesul de învățare. Scopul jocului este de a exersa, repeta și consolida atât cunoștințele noi, cât și cele existente folosind diverse elemente ludice. Cursanții pot învăța o mulțime de lucruri noi și, în același timp, pot repeta ceea ce au învățat deja.

„Chiar și lecțiile libere, spontane, cu scopul de a se distra unul pe celălalt, pot fi văzute ca parte a jocului didactic.”⁴

De ce joacă oamenii în general?

Literatura de specialitate oferă câteva Argumente menite să elucideze fenomenul joc.

Teoria forței în exces

Herbert Spencer a afirmat în lucrarea sa din 1855 „Principiile psihologiei” că „toate activitățile și energiile unei ființe vii au un scop. Acestea servesc la menținerea echilibrului organic și la conservarea speciei. Întrucât ființele superioare nu mai au nevoie exclusiv de puterea lor pentru aceasta, ele au o forță

⁴ BEHME, Helma. „Învățați să vorbiți unul cu celălalt. Jocuri de vorbire în clasă”. München: Iudicium - Verlag, 1988. P.11 ISBN 3-89-129-104-3

în exces pe care o pot reduce cu ajutorul jocului.”⁵ (citată din G. Dvořáková, 2011, p. 9, cf. . p. Warwitz / A. Rudolf, 2016, p. 10, cf. Ch. Merkinge, 2018, p. 10.)

Funcția de relaxare

În timpul unui joc, elevii oboșiți se pot relaxa, iar elevii adună energie nouă pentru activități ulterioare.

Aționare de încercare

Jocul în sens general este important, chiar vital, pentru învățarea continuă și pe tot parcursul vieții. Aceasta servește, printre altele, pentru autoeducație.

Cerc de activare

„După psihologul motivațional Heckhausen jocul își atrage atracția specială din cercul de activare, schimbarea constantă a tensiunii, reducerea tensiunii, tensiune, eliberare de tensiune, tensiune etc.” (Oerter, 1995, pp. 262-263, citată din (cf. G. Dvořáková, 2011, p. 10, cf. K. Kraner, 2020, p. 10). .)

Teoria antrenamentului

Karl Groos (K. Groos, 1899) descrie în lucrarea sa „Jocurile oamenilor” că oamenii și animalele pot învăța și dobândi multe lucruri prin imitație. (cf. S. Warwitz / A. Rudolf, 2016, p. 11, cf. Ch. Merkinge, 2018, p. 10.)

Teoria percepției mediului

Irenäus Eibl-Eibesfeldt (cf. I. Eibl-Eibesfeldt, 1969) explică în lucrarea sa „Outline of Comparative Behavioral Research - Ethology” că jocul poate fi privit ca un „dialog cu mediul”. Savantul comportamental descoperă asemănări în legătura cu bucuria experimentării între animale și oameni. (cf. I. Eibl-Eibesfeldt, 1969, citată din S. Warwitz / A. Rudolf, 2016, p. 11, cf. Ch. Merkinge, 2018, p. 10.)

Teoria apărării împotriva fricii

Teoria apărării împotriva anxietății ne-a fost transmisă de Freud (S. Freud, 1901). Freud crede că, într-un sens psihologic profund, jocul ar putea servi ca un fel de „proces de auto-vindecare”. Oamenii își pot elibera temerile și nesiguranța pe parcursul unui joc. (cf. S. Warwitz / A. Rudolf, 2016, p. 11, cf. Ch. Merkinge, 2018, p. 11.)

Caracteristicile jocului

⁵ Pfeifer, 1990, p.82

Caracterizarea jocurilor se bazează pe lucrarea „Jocul. Investigații asupra naturii sale, posibilităților și limitărilor sale pedagogice” volumul 1 (H. Scheuer 1990, p. 69) care descrie următoarele sentimente, dorințe, care se întâlnesc în implementarea tuturor jocurilor didactice:

- sentimentul de libertate
- lupta pentru infinit
- dorind de a se lăsa atras de aparențe
- senzația de ambivalență
- sentimentul unitatii
- sentimentul de actualitate
- caracterul voluntară
- reguli împotriva libertății
- inutilitatea și cvasi-realitatea
- libertatea de mișcare
- câmp relaxat
- activitate
- dinamica
- bucurie și distracție

Diferențele dintre joc și învățare

Diferența dintre joc și învățare este o linie fină, dar cercetarea a descoperit câteva încercări de definire a acestora în literatură. Helma Behme (1992, p.10) descrie în lucrarea sa „Învățați să vorbim între ei. Jocuri de vorbire în clasă” următoarele diferențe:

- " - astfel de jocuri necesită de ex. B. de asemenea concentrare, gândire, reguli, planificare, empatie, ambiguitate, independență, disciplină, responsabilitate personală și comună, precum și auzul și vorbirea.
- astfel de jocuri au și valoare de practică, iar practica sau învățarea este recunoscută social ca un fel de muncă,
- toate jocurile urmăresc și înregistrează efectele de învățare, deoarece sunt legate de realitate, material de învățare, acțiune și experiență,
- aceste jocuri au un efect obositor, dar și stimulator asupra participanților,
- jocurile promovează autoafirmarea și satisfacția, care sunt efecte secundare ale muncii de succes și acceptate” (cf. H. Behme, 1992, p. 10, cf. A. Kruk, 2010, p. 21, citat din G . Dvořáková , 2011, p. 10, T.Pavić, 2019, p. 5.)

Ce se poate învăța cu ajutorul jocurilor?

Acest subcapitol tratează calitățile care pot fi dezvoltate cu ajutorul jocurilor de învățare, cum ar fi:

- creșterea motivației de învățare
- îmbunătățirea rezistenței și a performanței
- promovarea unor obiective specifice de predare și învățare
- promovarea diferitelor tipuri de abilități
- competență comunicativă și capacitatea de acțiune
- învățare interculturală
- funcția socială
- funcția afectivă
- valori și norme în joc

Inteligente multiple

În decursul cercetării efectului jocurilor didactice asupra eleviilor și cursanților ne-am intersectat și cu teoria inteligențelor multiple.

Cercetătorul american în domeniul cunoașterii și inteligenței Howard Gardner a dezvoltat teoria inteligențelor multiple bazată pe descoperiri neurobiologice și neuropsihologice.

„Inteligenta este o capacitate de a rezolva probleme sau de a crea produse care sunt relevante pentru o anumită comunitate sau cultură.” (citată din H. Gardner, 1993, p. 60, cf. E. Gassner, 2007, p. 77-82.)

El a dezvoltat o teorie a inteligențelor multiple identificând nouă inteligențe. (cf. H. Gardner, 1998, p. 96-102.) Cele nouă inteligențe sunt:

- inteligența lingvistică
- inteligența logico-matematică
- inteligența muzicală
- inteligența spațială
- inteligența fizico-kinestezică (coordonarea corpului)
- inteligența intrapersonală (conștiința de sine)
- inteligența interpersonală (empatie)
- inteligența naturalistă (înțelegerea naturii)
- inteligența existențială (spiritualitatea)

Conceptul de competență

Nu se poate studia și vorbi despre conceptul de predare a limbilor străine moderne fără a face referire către competențe precede cu un accent deosebit pe dobândirea de competențe tehnice de bază ca o condiție prealabilă pentru învățarea durabilă și pe tot parcursul vieții.

Punctul de referință pentru standardele educaționale aprofundate în această lucrare este conceptul de competență dezvoltat de Franz E. Weinert (2001). Potrivit acestuia, competențele sunt abilitățile și deprinderile cognitive care sunt disponibile indivizilor sau pot fi învățate de către aceștia pentru a rezolva anumite probleme, precum și dorința și abilitățile motivaționale, volitive și sociale asociate de a putea folosi cu succes rezolvarea problemelor. și responsabil în situații variabile (cf. Weinert, 2001.)

Standarde pentru domeniile de competență ale disciplinei limba germană ⁶

Vorbirea și ascultarea

- a purta o conversație
- a vorbește cu alții
- asculta și intelegere
- a juca scenic
- a vorbi despre învățare

Scrierea

- a deține abilități de scris
- a scrie corect
- a scrie, planuiși a revizui texte

Lectură - tratarea textelor și a mass-media

- a despre abilitățile de citire
- a avea experiențele de lectură
- a dezvolta texte
- a prezenta textele

Examinarea limbajul și utilizarea limbii

- a examina înțelegerea lingvistică
- a lucra la cuvinte, propoziții, texte
- a descoperi asemănările și diferențele dintre limbi

⁶ Standarde educaționale KMK pentru învățământul primar (clasa a IV-a) – germană, cap. 3 standarde pentru domeniile de competență ale disciplinei germană

Subcompetențe - Explicații și jocuri pentru promovarea fiecărei abilități

Pe lângă cele patru competențe de bază, se poate vorbi și despre competențe parțiale, cele mai importante care pot fi folosite și în lecțiile de limba germană ca limbă străină sunt următoarele:

Abilități personale

- adaptabilitate
- abilitatea de a se impune
- rezistență - putere de rezistență
- autenticitate
- asertivitatea
- răspunderea personală
- abilitatea de a lua decizii
- abilitatea de de auto-reflexie
- abilitatea de a se deplasa în structuri
- flexibilitate
- abilitatea de a lua inițiativa
- creativitatea
- pregătirea pentru performanță
- dorința de a învăța
- gândirea logică
- afirmarea de sine
- autocontrol
- îngrijire
- responsabilitate
- abilități verbale
- acționare orientată spre obiective

Abilități social-comunicative

- empatie
- abilitatea de a-i motiva pe ceilalți
- competența interculturală
- abilitati de comunicare
- managementul conflictelor
- capacitate critică
- abilitatea de a lucra în echipă – dorința de a coopera

- toleranță
- adaptabilitate

(Sursa: <https://beates-daf-tipps.com/2019/06/19/daf-uebungen-fuer-in-between/>)

Competențe orientate spre activitate și implementare

- capacitate de analiză
- abilități de judecată
- abilitatea de a delega
- capacitatea de a controla
- abilități conceptuale
- orientarea către client/orientarea către partener
- utilizarea cunoștințelor și informațiilor
- aptitudini organizatorice
- capacitate de rezolvare a problemelor
- disponibilitatea de a-și asuma riscuri
- managementul stresului - reziliență
- inițierea și implementarea schimbării
- managementul timpului
- viabilitatea viitoare – gândire de viitor

Abilități tehnice și metodice

- exprimare în scris
- conștientizarea mediului

Situații reale de joc în sala de clasă

Utilizarea jocului cu copii la școală

„Un motiv central pentru utilizarea mai mare a jocurilor în clasă este acela că elevii se ocupă de material mai intens și mai eficient, ei tind să se îndrepte către probleme și să caute soluții mai persistente.” (citată din Kaiser / Kaminsky, 1997, p. 147, cf. G. Dvořáková, 2011, p. 13.)

Domenii de aplicare a jocurilor educative în educația adulților

Pe lângă lista de termeni tehnici și caracteristicile jocurilor pentru educația adulților, și la descrierea domeniilor de aplicare a jocurilor pentru educația adulților cercetarea se bazează pe lucrarea de specialitate „Ghid practic pentru

institutele educaționale: jocuri de învățare în educația adulților”⁷ elaborată de Sascha Kläy și Stefan Schmidlin (S. Kläy / S. Schmidlin, 2017, p. 9.)

Sascha Kläy și Stefan Schmidlin ne-au prezentat următoarele domenii de aplicare a jocurilor educative în educația adulților:

- pregătirea lecțiilor
- creșterea motivației de învățare în timpul unităților de predare
- transfer de cunoștințe
- controlul succesului învățării
- post-procesarea lecțiilor
- evenimente
- dezvoltarea Resurselor Umane
- marketing
- procesul de aplicare
- atingerea obiectivelor personale
- sprijin cu ajutorul jocurilor în viața de zi cu zi și în timpul liber

Provocări pentru profesorii de de limba germană ca limbă străină

Se susține în literatura de specialitate că utilizarea jocurilor didactice deschide noi dimensiuni ale învățării elevilor la orele de limbi străine. Cu toate acestea, există multe provocări cu care atât profesorii, cât și studenții/învățătorii se pot confrunta atunci când introduc aceste abordări active, colaborative și esențial dialogale într-o clasă de limbi străine tradiționale anterior.

Profesorii se pot confrunta cu următoarele probleme:

- incadrarea în timpul propus
- explicații lungi ale regulilor
- dificultăți de disciplină ale elevilor
- explicarea percepțiilor și conceptelor
- zgomot
- cost financiar mai mare
- stres mental extrem

La acest subcapitol se tratează toate particularitățile legate de utilizarea jocurilor în predarea la clasă cum ar fi:

⁷<https://www.bildungweiterbildung.ch/Bildungshilfe/RatgeberDownload?url=%2Fratgeber%2Fratgeber-lernspiele.pdf>.

- momentul potrivit pentru a utiliza jocurile
- pașii de planificare a jocului
- care sunt condițiile pentru utilizarea jocurilor?
- ce obiective poate conveni profesorul cu clasa/grupul
- în ce ordine ar trebui utilizate jocurile?
- planificare alternativă
- sfaturi și activități utile pentru jocuri

Clasificarea jocurilor

Studierea neenumeratelor cărți și opere de specialitate au dus la concluzia că este aproape imposibil gruparea jocurilor care pot fi folosite în timpul lecțiilor de limba germană ca limbă străină într-o categorie uniformă. Din acest motiv, în literatura de specialitate se preferă o clasificare în funcție de competențele lingvistice. Multe jocuri combină mai multe abilități. Datorită faptului că toate tipurile de jocuri sau categoriile de jocuri pot fi la fel de valoroase pentru lecțiile de limba germană ca limbă străină, categoriile de jocuri sunt prezentate în ordine alfabetică.

Categoriile și tipurile de jocuri cercetate prezentate în această lucrare sunt:

Jocurile de încălzire

Ca urmare a cercetării îndelungate am ajuns la concluzia că un joc didactic de încălzire este cea mai bună introducere la o secvență de joc mai mare sau o lecție care conține jocuri didactice.

Odată ce contextul a fost stabilit, sensul și scopul jocului explicate, profesorul explică clasei regulile jocului. Jocul de încălzire se referă la sursa sau impulsul procesului ludic și, de asemenea, poartă competențele necesare ale cursantului care există înainte de eveniment.

Jocurile de mișcare

Majoritatea jocurilor didactice necesită abilități cognitive, indiferent de ceea ce se joacă, elevii / cursanții stau doar la masă. Mulți studenți stau la masă doar în timpul zilei și mulți participanți la cursuri adulți lucrează, de asemenea, toate cele opt ore de ședință. A sta prea mult pe scaun nu este sănătos pentru organism. Deoparte De asemenea, în timpul lecțiilor, de cele mai multe ori doar profesorul se mișcă, iar elevii stau pe scaune de cele mai multe ori pentru întreaga lecție. Din aceste motive, profesorii/formatorii de limbi străine ar trebui să includă o activitate fizică în clasă.

Jocurile de gândire și memorie

Această categorie include în principal jocuri de cuvinte, jocuri de limbaj, jocuri de aritmetică, jocuri puzzle, jocuri de cunoștințe și jocuri de combinație, pe care le place tuturor, de la tineri studenți / cursanți până la cursanți / studenți adulți. Jocurile de gândire necesită un nivel ridicat de concentrare, o memorie bună și abilități puternice de combinare din partea studenților / cursanților.

Jocurile didactice (sau jocuri de învățare)

Felicitas Eckert și Sabine Klemm (F. Eckert / S. Klemm, 1998, p.75.) explică în lucrarea lor „Vrem să ne jucăm!” că jocurile didactice au un scop de învățare specific (limbă, cultură, conținut, concentrare, recreere).) urmăresc. (cf. G. Dvořáková, 2011, p. 22, cf. S. Timonen, 2008, p. 29, cf. T.Pavić, 2019, p. 27.)

Sistematizarea jocurilor didactice

Jocurile cu limbaj

„Jocurile cu limbajul” folosesc limbajul ca instrument. Sunt folosite pentru a exersa forme, reguli și structuri gramaticale.

Jocurile prin limbă

„Jocuri de învățare cu limba” sunt foarte potrivite pentru învățarea unei limbi străine și de obicei urmează o schemă de joc simplă, de exemplu, jocuri de loterie cu material lingvistic, jocuri de cvartet, jocuri de zaruri, cuvinte încrucișate etc.

Jocurile gramaticale

În lecțiile de limba germană ca limbă străină, înțelegem gramatica ca fiind materialul de învățare și predare pe care cursanții ar trebui să-l învețe pentru a putea forma propoziții corecte, să le înțeleagă și să le lege între ele. (cf. Heyd 1991, p. 163, cf. Storch, 1999, p. 74, cf. A. Hájková, 2013, p. 25.)

Jocurile de explorare

Jocurile de explorare sunt jocuri care respectă și regulile jocului, promit distracție și entuziasm, dar există și căutarea a ceva necunoscut.

Jocurile funcționale

Ingeborg Verweijen (I. Verweijen, 1981, p.27.) descrie în lucrarea sa „Aspecte psihologice ale jocului infantil” că jocurile funcționale sunt numite și „experimentale”, „explorative” și „jocuri de exerciții”.

Jocurile de grup

Jocurile de grup sunt foarte asemănătoare cu jocurile cu reguli, diferența dintre cele două tipuri de jocuri este că în jocurile de grup conținutul nu este atât de important și tuturor jucătorilor/participanților li se acordă un anumit rol și funcție în cursul jocului. (cf. I. Verweijen 1981, p.37, cf. K. Kraner, 2020, p.43.)

Jocurile de interacțiune

Jocurile de interacțiune se concentrează pe interrelațiile dintre oameni, iar studenților/învățătorilor sunt necesare diferite abilități în timpul jocului.

Jocurile decunoaștere

Aceste jocuri sunt despre elevii/cursanții care iau contact cu alte persoane pentru prima dată și află mai multe informații despre acești oameni.

Jocurile de construcții

După cum sugerează și numele, acest tip de joc este despre construirea și crearea cu diferite instrumente și materiale.

Jocurile creative

Există numeroase abordări și explicații pentru termenul de „jocuri creative” în literatura de specialitate. Gabriela Dvořáková (G. Dvořáková, 2011, pp. 22-23.) susține: „În jocurile creative, scopul nu este de a reproduce conținutul de învățare, de a găsi o anumită soluție sau de a face ceva „bine”, ci de a face ceva. de componente cunoscute pentru a crea ceva nou.”

Jocurile de fantezie

Jocurile de fantezie sunt adesea definite uniform ca și așa-numitele jocuri creative. În literatura de specialitate există încă puțini cercetători care folosesc termenul de „joc de imaginație” sau îl despart de termenul de „joc creativ”.

Jocurile de afaceri

În jocurile de afaceri, elevii / cursanții simulează decizii și conflicte care corespund în mare măsură realității. Elevii se comportă și se comportă așa cum s-ar comporta și acționa persoana care le-a fost detaliată la începutul jocului.

Jocurile de rol

Mai presus de toate, jocurile de rol promovează schimbul comunicativ. Prezentarea situațiilor creează situații conversaționale.

Jocurile de scris și citit

Folosite în lecțiile DaF, aceste tipuri de jocuri pot promova abilitățile de scriere și citire.

Jocurile de învățare a limbilor străine

Spre deosebire de jocurile didactice și jocurile de învățare, care se referă în principal la factori pedagogici, educaționali, jocurile de învățare a limbilor străine au o altă funcție și anume învățarea unei limbi.

Jocurile de vorbit

Helga Behme (H. Behme, 1992, p. 17) definește în lucrarea ei „A învăța să vorbim unul cu altul. Jocuri vorbite în clasă” jocul vorbirii ca „jocul care permite schimbul de gânduri și sentimente prin intermediul limbajului vorbit”.

Alte clasificări

După cum sa menționat deja mai sus, jocurile pot fi clasificate în funcție de diferite criterii. Horst Bartnitzky (H. Bartnitzky, 2000) descrie în lucrarea sa „Predarea limbilor străine astăzi: didactica limbilor, exemple de predare, modele de planificare” că jocurile sunt diferențiate în funcție de interesele actuale. Deci putem găsi următoarea clasificare:

- jocurile la nivel de cuvinte
- jocurile la nivel de propoziție
- jocurile la nivel de text

Categoriile de joc din punct de vedere al obiectelor de joc și al scopurilor jocului

Hilbert Meyer (H. Meyer, 2010) structurează jocurile în lucrarea sa „Metode de predare II: volumul de practică” din punctul de vedere al obiectelor de joc structurate diferit și al diferitelor scopuri de joc. El enumeră următoarele categorii de jocuri:

Jocurile de interacțiune

Acest tip de jocuri este descrisă în detaliu în partea anterioară, dar Meyer le conectează la celelalte tipuri de jocuri dintr-un punct de vedere diferit, pe care le împarte și mai mult în următoarele categorii:

- jocul liber
- sporturi și jocuri de echipă
- jocuri cu reguli
- jocuri de societate
- jocuri de gândire și strategie
- jocuri educative

Jocurile de simulare

Aceste jocuri sunt simulări intenționate, bazate pe reguli, de conflict și luare a deciziilor.

Jocurile scenice

Jocurile scenice încearcă să imite designul unei realități transmise simbolic.

Capitolul III intitulată **Jocul - Exemplu de practică**, își propune prezentarea tuturor jocurilor parcurse cu elevii țintă din clasele 5-8 și cele 4 grupe de cursanți participanți în mod activ și direct la aceasta cercetare. Toate jocurile folosite pe parcursul prezentei cercetări apar descrise în detaliu și categorizate după tipul de joc. Următoarele jocuri sunt descrise în aceasta parte:

Jocurile de relaxare:⁸

- „Au ja!”
- „Margerite”
- „Die Milch kocht über!”
- „Jammern”
- „Intelligenztest”
- „Knäuel weitergeben”
- „Zauberwald”
- „Wanderndes Klatschen”

Jocuri introductive: exerciții și jocuri de încălzire:⁹

- „Wortassoziation”
- „Dreizeilige Szenen”
- „Drei Wortszenen”
- „Nicht tun, was ich tue”
- „Ja und”
- „Vorstandssitzung”
- „Zeichenkreis”
- „Anhalter”
- „Klang- und Bewegungskreis”

⁸ Sursa: <http://www.spielereader.org/>, O. Klee, 2006, p.14.

⁹ Klee, Oliver: Jocuri și metode pentru ateliere, seminarii, introduceri pentru boboci sau doar pentru distracție, 2016 / disponibil la <http://www.spielereader.org/>

- „Wörter-Ball“
- „Maschine“
- „Charakterobjekte“
- „Zeichenmühle“
- „Was / wer bin ich“
- „Umweltreaktionen“
- „Gefühle Zeigen“
- „Warten, um zu sprechen“
- „Pantomime zu sprechen“
- „Zum Sprechen berühren“
- „Der Spiegel“
- „Die Tür“
- „Einfrieren und rechtfertigen“
- „Cocktailparty“
- „Party-Gastgeber“
- „Regierte Geschichte“
- „Ein-Wort-Geschichte“

Jocurile de mișcare¹⁰

- „Singspiel“
- „ABC-Schlange“

Jocuri de memorie¹¹

- „Kimspiel“
- „Memospiel“

Jocurile de gramatică¹²

- „Verben-Duell“

Jocurile de interacțiune¹³

¹⁰ <https://www.grundschulchnueffler.de/index.php/unterrichten/bewegungsspiele-konzentration/>, cf. T.Pavić, 2019, p. 37.

¹¹ G. Dvořáková, 2011, p. 50-51.

¹² <https://www.hueber.de/media/36/idn1-l08-e.pdf>, cf. T.Pavić, 2019, p. 29-32.

¹³ <https://www.youngstarswiki.org/wiki/blindenspiel.html>

- „Zauberhasel”

Jocurile de cărți¹⁴

- „Dominospiel”
- „Quartett”
- „Paare finden”
- „Wohnung oder Straße? ”
- „Es tut weh!”
- „Verloren – gefunden”
- „Warum? – Weil ...”

Jocurile de cunoaștere¹⁵

- „Standpunkte”
- „Sortieren”
- „Mirko Mondsüchtig”
- „Partnerinneninterview”
- „Zipp-Zapp”
- „Lügen-Porträt”
- „Pöstchenvergabe”
- „Chaosrunde”
- „Streichholzvorstellung”
- „Gegenstand aussuchen”

Jocurile de creativitate¹⁶

- „Akrostichon”

Jocuri cu pantomimă¹⁷

- „Verbenpantomime”
- „Ess-Pantomime”

¹⁴ Spier, 1981, p.13, cf. G. Dvořáková, 2011, p. 52.

¹⁵ <http://www.spielereader.org/>, O. Klee, 2006, p. 3.

¹⁶ <https://wortwuchs.net/akrostichon/>, cf. T.Pavić, 2019, p. 36.

¹⁷ G. Dvořáková, 2011, p. 56.

Jocurile de afaceri¹⁸

- „Erfinder-Wettbewerb”

Jocurile de ghicire¹⁹

- „Galgenbaum/Galgenmännchen”
- „Kreuzworträtsel”
- „Suchrätsel”
- „Berufe raten”

Jocurile de rol²⁰

- „Wer liest?”
- „Heirat”

Jocurile de scris²¹

- „Stadt – Land – Fluss – Substantiv ...”

Jocurile pentru împărțirea în grupe a jucătorilor²²

- „Süßigkeiten ziehen”

Jocurile pentru transferul de cunoștințe²³

- „Gruppenquiz”

Jocurile de cuvinte, jocuri de dialog, jocuri de pronunție și jocuri de vocabular²⁴

- „Lebensmittel gefragt und gesucht”
- „Was fehlt Ihnen denn?”
- „Koffer packen”
- „Die Hand hoch!”
- „Wie viele Augen hast du?”

¹⁸ <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/79923/gradu03113.pdf?sequence=1>, cf. T.Pavić, 2019, p.39-40.

¹⁹ Spier,1981, S.9, cf. G. Dvořáková, 2011, p.49-50.

²⁰ www.hueber.de/seite/downloads_spiele_daf , cf.G. Dvořáková, 2011, p.47.

²¹ G. Dvořáková, 2011, p.47.

²² <http://www.spielereader.org/>, O. Klee, 2006, p.10.

²³ <http://www.spielereader.org/>, O. Klee, 2006, p.28.

²⁴ Spier, 1981, p.27, cf.G. Dvořáková, 2011, p.48.

- „Freizeitplanung”
- „Lesedomino”

Jocuri de dans și muzică²⁵

- „Körpermusik”

Jocurile cu zaruri²⁶

- „Lukas, der Frosch ”
- „Liebe macht blind”

Jocurile de desen²⁷

- „Visuelles Diktat”

Jocurile clasice de învățare în educația adulților²⁸

- „Wandtafel-Fussball”
- „Gegenseitiges Abfragen mit Gewinner”
- „Wer wird Millionär?”
- „Knacknuss-Frage”
- „Der große Preis”
- „Visualisierungen”
- „Analyse-Spiel”
- „Pro- und Kontra-Diskussion”
- „Kreativitätstechnik Brainwriting 635“
- „Brettspiel für HR-Fachleute”
- „Fallstudie mit Jury”
- „Fallstudien: Gegenseitige Beurteilung”
- „Fallstudien: Beurteilung von Praxisfällen”
- „Fallstudien: Agentur-Pitch”
- „Fallstudien: Pressekonferenz”

²⁵ G. Dvořáková, 2011, p.56.

²⁶ Sanchez, 1997, p.33, cf. A. Kruk, 2010, p.35-36

²⁷ G. Dvořáková, 2011, p.54.

²⁸ Kläy Sascha / Schmidlin Stefan „Ghid practic pentru institutele de învățământ: jocuri de învățare în educația adulților” disponibil la <https://www.bildung-weiterbildung.ch/Bildungshilfe/RatgeberDownload?url=%2Fratgeber%2Fratgeber-lernspiele.pdf>

- „klassisches Rollenspiel”
- „Rollenspiele: Speedflirting”
- „Rollenspiele Mister/Miss ...”
- „Beurteilung einer echten Situation aus dem Berufsalltag”
- „Cashflow-Spiel – Spielerisch finanzielles Wissen aneignen”

Jocurile digitale de învățare în educația adulților²⁹

- „eduGames”
- „Online-Kreuzworträtsel ”
- „card2brain – Online Lernkarteien”
- „Kommunikationskonzept-Generator”
- „Mobile Learning Apps”
- „Karriere-Games”

Capitolul IV. intitulat **Studiul efectului jocurilor didactice asupra copiilor și cursanților adulți**, prezintă partea practică a cercetării. Parcurgerea cercetării a fost realizată folosind 2 metode:

- **Metoda chestionarului**

Elevii și participanții la curs au primit în total 4 chestionare. Primul chestionar conține o întrebare cu patru opțiuni diferite de răspuns. Al doilea chestionar conține 2 întrebări cu două variante de răspuns diferite și două câmpuri în care respondenții își pot adăuga liber opinia cu un comentariu. Al treilea chestionar conține zece jocuri pe care respondenții trebuie să le evalueze. Al patrulea și ultimul chestionar conține 17 jocuri pe care respondenții trebuie să le evalueze.

- **Metoda de observare**

Metoda observației servește pentru a răspunde la întrebările de cercetare:

- Poate folosirea jocurilor didactice în lecțiile DaF să crească rezultatele de învățare și performanță ale elevilor (clasele a V-a - a VIII-a)?
- Poate folosirea jocurilor didactice în lecțiile GFL să crească rezultatele învățării și performanței participanților la cursuri adulți (din toate grupele de vârstă)?

²⁹ Kläy Sascha / Schmidlin Stefan „Ghid practic pentru institutele de învățământ: jocuri de învățare în educația adulților” disponibil la <https://www.bildung-weiterbildung.ch/Bildungshilfe/RatgeberDownload?url=%2Fratgeber%2Fratgeber-lernspiele.pdf>

Participanții la cercetării experimentale

În prima parte a cercetării, în anul școlar trecut (01.09.2021-31.08.2022), am trimis în total 4 chestionare către 157 de elevi ai școlii gimnaziale „Aron Cotruș” și am distribuit către 51 de cursanți din Centrul de formare profesională pentru adulți și educație continuă „Mediasoft”. Elevii intervievați aveau vârste cuprinse între 11 și 15 ani, iar participanții la cursuri pentru adulți aveau vârste cuprinse între 21 și 65 de ani. Din cei 157 elevi, 150 au completat chestionarele și 48 din cei 51 de participanți la curs au completat chestionarele.

În a doua parte a cercetării, am observat, comparat și evaluat rezultatele învățării celor 157 de elevi chestionați și a celor 51 de participanți la cursuri la sfârșitul lunii iunie a acestui an.

Efectuarea cercetării

Prezenta cercetare a fost efectuată prin parcurgerea următoarelor șase etape:

- Etapa 1 a cercetării: realizarea sondajului în rândul eleviilor
- Etapa 2 a cercetării: Evaluarea și compararea rezultatelor de învățare și performanță ale eleviilor din semestrul I și II
- Etapa 3 a cercetării: realizarea sondajului în rândul participanților la cursuri pentru adulți
- Etapa 4 a cercetării: Evaluarea și compararea rezultatelor de învățare și performanță ale participanților la cursuri pentru adulți
- Etapa 5 a cercetării: evaluarea și compararea rezultatelor cercetării din prima și a treia etapă a cercetării
- Etapa 6 a cercetării: evaluarea și compararea rezultatelor cercetării etapei a doua și a patra a cercetării

Concluziile

La sfârșitul lucrării mele, pot da următoarele răspunsuri la întrebările mele de cercetare:

- Poate folosirea jocurilor didactice în lecțiile de limba germană ca limbă străină să crească motivația de învățare și performanță precum și rezultatele învățării și performanței elevilor (clasele a V-a - a VIII-a)?

Da, 100% dintre elevi au susținut că motivația lor de învățare a crescut în mod clar prin utilizarea jocurilor didactice în lecțiile de limba germană ca limbă străină.

- Poate folosirea jocurilor didactice în limba germană ca limbă străină să crească motivația de învățare și performanță, precum și rezultatele învățării și performanței participanților la cursuri adulți (din toate grupele de vârstă)?

Da, participanții la curs au susținut 100% că jocurile didactice din cursul de limba germană ca limbă străină, le pot crește motivația de a învăța. De asemenea, angajamentul lor a avut un efect pozitiv asupra rezultatelor performanței participanților la curs. S-a realizat o creștere totală a performanței de 6,45%

- Există diferențe în utilizarea jocurilor didactice în lecțiile de limba germană ca limbă străină între elevi (clasele a V-a - a VIII-a) și adulții?

Nu există diferențe clare în utilizarea jocurilor didactice în lecțiile de limba germană ca limbă străină, etapele, pregătirea și întregul curs al jocurilor se desfășoară în același mod. Indiferent dacă predați copii de vârstă școlară sau adulți care învață de toate vârstele cu ajutorul metodelor predate ludice, o secvență de joc urmează același tipar.

- Folosirea jocurilor didactice în lecțiile de limba germană ca limbă străină are același efect asupra motivației de învățare și performanță, precum și asupra rezultatelor învățării și performanței elevilor (clasele a V-a - a VIII-a) și asupra celor ale cursanților adulți (de toate grupele de vârstă?)?

Da, ambele grupuri au arătat o îmbunătățire semnificativă a motivației de învățare.

BIBLIOGRAFIE

ADELMANN, J. (1964), *Lernspiele*. In: Lexikon der Pädagogik. Ergänzungsband. Freiburg/ Basel/ Wien: Herder.

BEHME, Helma (1992), *Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht*. 4., unveränderliche Auflage; Iudicum Verlag; München.

BLAUM, Leonhard (1979): Das Rollenspiel – Spielanlaß oder Lernaufgaben? In:

BAER, Ulrich (1995), „Und nun sollen wir auch noch spielen! Lehrer als Spielleiter und Mitspieler“. In: Friedrich Jahresheft 13/1995

BOUHARKAT, Lebia (2011), *Zum Einsatz des Sprachlernspiels*

im Fremdsprachenunterricht. University Oran.

BRAUER, Gerd (2002) *Body and Language: Intercultural Learning through Drama*, Ablex Publishing, Westport, Connecticut, London.

DAUVILLIER CH. – LÉVY-HILLERICH D.(2004), *Spiele im Deutschunterricht*, Goethe Institut , München, ISBN 978-3-468-49646-2

DÜBBELDE, Gabi (2017), *Methodenkoffer in Aktivierende Methoden in Seminaren und Übungen*. Justus-Liebig-Universität Giessen.

DVORAKOVA (Dvořáková), G. (2011) *Didaktische Spiele im Fremdsprachenunterricht*. Brünn

ECKERT, F./ KLEMM, S.(1998), *Wir Wollen Spielen! Spiel- und theaterpädagogische Elemente im Fremdsprachenunterricht an der Sprach- und Kulturbörse TU Berlin*.

FLICK, Uwe (Hrsg.): *Qualitative Forschung. Handbuch*. Rowohlt-Taschenbuch-Verlag, 2009.

GÖBEL, Richard (1992), *Lernen mit Spielen: Lernspiele für den Unterricht mit ausländischen Arbeitern*. 2. Auflage. Frankfurt am Main/ Bonn: Pädagogische Arbeitsstelle des Deutschen Volkshochschulverbandes.

GROOS, Karl: Das Spiel. Zwei Vorträge von Karl Groos. I. Der Lebenswert des

Spiels. 2. Auflage, II. Das Spiel als Katharsis. Verlag von Gustav Fischer; Jena 1922.

HAJKOVA (Hájková), Alena (2013), *Didaktische Konzepte für den grammatischen/morphologischen Stoff im Rahmen des DaF-Unterrichts*, Pilsen.

HECKHAUSEN, Heinz (1973), *Entwurf einer Psychologie des Spiels*. In: FLITTNER, Andreas (Hrsg.): *Das Kinderspiel*. München, R.Piper & Co Verlag. (=Erziehung und Praxis. Bd. 20)

HOMBERGER, Dietrich. *Lexikon Deutschunterricht: Fachwissen für Studium und Schule*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag, 2013

HUIZINGA, Johan (2017), *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt; Reinbeck bei Hamburg.

INBAR, Michael / STOLL, L.S. (1976), *Spiele und Lernen*. In: LEHMAN, Jürgen/ PROTELE, Gerhard (Hrsg.): *Simulationsspiele in der Erziehung*. Weinheim: Beltz. (=Beltz Studienbuch)

KAISER, Franz-Josef/ KAMINSKI, Hans (1997) *Methodik des Ökonomie – Unterrichts. Grundlagen eines handlungsorientierten Lernkonzepts mit Beispielen*. Klinkhardt; Heilbrunn.

KASIKOVA (Kasíková), Jitka (2017), *Didaktische Spiele als aktivierende Methode im Fremdsprachenunterricht*. Olmütz.

KLEPPIN, Renate (1980), *Das Sprachlernspiel im Fremdsprachenunterricht. Untersuchungen zum Lehrer- und Lernverhalten in Sprachlernspielen*.Tübingen: Gunter Narr Verlag.

KLEPPIN, Karin (2007), *Sprach- und Sprachlernspiele*. In: BAUSCH/ CHRIST/

KLUGE, Norbert (Hrsg.): *Spielpädagogik. Neuere Beiträge zur Spielforschung und Spielerziehung*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt. (=Klinkhardts Pädagogische Quellentexte)

KRUMM (Hrsg.): *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 5. Auflage; Tübingen.

KLEE, Oliver: *Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß* , 2016 / erreichbar unter <http://www.spielereader.org/>

KILP, Elóide (2010) *Spiele für den Fremdsprachenunterricht. Aspekte einer Spielandragogik*. Stauffenburg Verlag, Tübingen.

KLÄY Sascha / SCHMIDLINStefan „*Praxis-Ratgeber für Bildungsinstitute: Lernspiele in der Erwachsenenbildung*“, Bärenswil.

KLEPPIN, Karin (2017), *Sprachlernspiele*, in: Carola Surkamp (Hg.), Metzler Lexikon Fremdsprachendidaktik. Stuttgart , S. 325.

KLIPPEL, Frederike (1980), *Lernspiele im Englischunterricht*. Paderborn: Schöningh.

KLIPPERT, Herbert (1996), *Planspiele-Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen*. Weinheim u. Basel: Beltz.

KLUGE, Norbert (1979), *Lernspiele – Spiel- oder Arbeitsmittel?* In: KLUGE , Norbert (Hrsg.): *Spielpädagogik. Neuere Beiträge zur Spielforschung und Spielerziehung*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt. (=Klinkhardts Pädagogische Quellentexte)

KOLIANDER-BAYER, Claudia (1997), *Sprach- und Rollenspiel als schulischer Beitrag zur Integration ausländischer Kinder und Jugendlicher in Österreich. Eine empirische Erhebung an Wiener Hauptschulen*. In: Krumm, Hans-Jürgen/ Portmann-Tselikas, Paul R. (Hrsg.): *Theorie und Praxis. Österreichische Beiträge zu Deutsch als Fremdsprache*. Jahrbuch 1. Innsbruck/ Wien: Studienverlag.

KOTRBA, Tomáš a LACINA, Lubor. *Praktické využití aktivizačních metod ve výuce*. Vyd. 1. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister & Principal, 2007.

KRANER, Kerstin(2020),*Lernspiele im Sprachunterricht – Über die Rolle der Spielerfahrung und die Effizienz dieser Unterrichtsmethode*. Pöls-Oberkurzheim/ Graz.

KRUK, Agnieszka (2010), *Das Spiel und seine Anwendung im Deutsch als Fremdsprache-Unterricht*. Wien.

KUBE, Klaus (1977), *Spieldidaktik*, Düsseldorf.

LEHMANN, Jürgen (1975), *Grundlagen und Anwendungen des pädagogischen Simulationsspiels*. Weinheim/ Basel: Beltz.

LOHFERT, Walter (1993), *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache*. München: Max Hueber Verlag.

MEYER, Hilbert (2000) *Unterrichtsmethoden II.: Praxisband*. 11. Aufl. Frankfurt am Main: Cornelsen Vgl Scriptor.

MEINS, Chr. / SCHILLERD. (1966), *Lern- und Arbeitsmittel*. In: HORNEY, WALTER/ MERKEL, Paul/ WOLFF, Friedrich. (Hrsg.): *Handbuch für Lehrer. Die Praxis im Lehramt*. Band 1. Gütersloh: Bertelsmann.

MERKINGER, Christina (2018), *Das didaktische Potential von Spielen im DaF Unterricht für Erwachsene. Eine Aktionsforschung*. Wien.

MERTENS E. und POTHOFF U. (2000), *Lern- und Sprachspiele im Deutschunterricht*.

MUNDSCHAU, Heinz (1978), *Lernspiele für den neusprachlichen Unterricht. Mit englischen und französischen Beispielen*. Für alle Schulformen. 3. Auflage. Dillingen: Verlag und Druckerei G. J. Manz. (=manz pädagogische texte).

NEUNER, Gerhard und HUNFELD, Hans. (1999) *Methoden des fremdsprachlichen Unterrichts. Eine Einführung*. Berlin: Langenscheidt, 5. Aufl.

O'NEILL Cecily (1995) *Drama worlds: A framework for Process Drama*, Portsmouth, Heinemann

PAVIC, Tamara (2019), *Anwendungen und Funktionen von Spielen in DaF-Unterricht an Kroatischen Grundschulen*. University of Zagreb.

POHL, Gabriele (2008), *Kindheit – aufs Spiel gesetzt. Vom Wert des Spielens für die Entwicklung des Kindes*. 2., ergänzte und überarbeitete Auflage. Berlin: Dohrmann Verlag.

PORTMANN, Adolf (1988), *Das Spiel als gestaltete Zeit*. In: Flitner, Andreas: *Das Kinderspiel*. Serie Piper; München.

PRŮCHA, Jan, WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří. (1995) *Pedagogický slovník*. Praha: Portál,

RETTNER, Hein (1981), *Skizzen zu einer Didaktik des Spiels*. In: RÖHRS, Hermann (Hrsg.): *Das Spiel. Ein Urphänomen des Lebens*. Wiesbaden: Akademische Verlagsgesellschaft. (=Erziehungswissenschaftliche Reihe. Bd. 23)

RICHARDS, C. Jack and SCHMIDT, Richard (2002), *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. London: Longman, 3rd edition.

RINVOLUCRI, Mario /DAVIS, Paul (2011), *Grammatikspiele, Deutsch als Fremdsprache*.

RÖSLER, Dietmar (1994), *Deutsch als Fremdsprache*. Stuttgart: J.B.Metzler.

SÁNCHEZ, Benito, Juana/ SANZ, Carlos/ DRECKE, Michael (1997) *Spielend Deutsch lernen: interaktive Arbeitsblätter für Anfänger und Fortgeschrittene*. Langenscheidt; Berlin und München.

SCHEUERL, Hans (1990), *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Band 1. Beltz Verlag; Weinheim und Basel.

SCHEUERL, Hans (1991): *Das Spiel . Theorien des Spiels*. Band 2. Beltz Verlag; Weinheim und Basel.

SCHORB, Alfons Otto (1966), *160 Stichworte zum Unterricht*

SCHUMANN, J. Mittelstufe Deutsch, Max Hueber Verlag, 2000, ISBN 3-19-007240

SOSIC (Šošić), Ivana (2013), *Selbstgemachte Spiele im DaF-Unterricht in der Grundschule*. Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek.

SPIER, Anne (1999), *Mit Spielen Deutsch lernen. Spiele und spielerische Übungsformen für den Unterricht mit ausländischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen*. 10. , aktualisierte Auflage; Cornelsen-Scriptor Verlag; Berlin.

SPITZER, Manfred (2000) *Geist im Netz. Modelle für Lernen, Denken und Handeln*. Heidelberg.

STORCH, Günther (1999), *Deutsch als Fremdsprache: eine Didaktik: theoretische Grundlagen und praktische Unterrichtsgestaltung*. München: Wilhelm Fink

THIESEN, Peter (2009), Arbeitsbuch Spiel. Für die Praxis in Kindergarten, Hort, Heim und Kindergruppe. 6. Auflage; EINS Verlag; Troisdorf.

TIMONEN, Saija (2008), *Zur Rolle der Spiele im Fremdsprachenunterricht*. Pro Gradu-Arbeit. Universität Tampere.

VERWEJEN I. (1981), *Psychologische Aspekte kindlichen Spiels*.

WALTER, Günter (1993), *Spiel und Spielpraxis in der Grundschule. Reihe Innovation und Konzeption*. Ludwig Auer GmbH; Donauwörth.

WARWITZ, Siegbert A. / RUDOLF Anita (2016), *Vom Sinn des Spielens*, 4. Auflage; Schneider Verlag Hohengehren; Baltmannsweiler.

Surse electronic

<https://spielraum-lernen.de/entspanntes-lernen/was-macht-eigentlich-ein-gutes-lernspiel-aus/> (10.09.2022)

https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulsystem/sw_oest.html (10.09.2022)

https://de.wikipedia.org/wiki/Digital_Game-based_Learning (10.09.2022)

<https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification> (10.09.2022)

<https://www.ludolingua.de> (10.09.2022)

https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/5_kompetenznachweis/KB_Kompetenzliste_281206.pdf (10.09.2022)

<http://www.spielereader.org/> (10.09.2022)

<https://www.ausbildung-weiterbildung.ch/Bildungshilfe/RatgeberDownload?url=%2Fratgeber%2Fratgeber-lernspiele.pdf> (10.09.2022)

<http://www.nausnitz.de/schule001/schule010/schule013.html> (10.09.2022)

<https://berufsbildendeschule.bildung-rp.de> (10.09.2022)

<https://www.duden.de/rechtschreibung/Kreativitaet> (10.09.2022)

<https://www.grundschulchnueffler.de/index.php/unterrichten/bewegungsspiele-konzentration/> (10.09.2022)

<https://www.hueber.de/media/36/idn1-l08-e.pdf> (10.09.2022)

<https://wortwuchs.net/akrostichon/> (10.09.2022)

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/79923/gradu03113.pdf?sequence=1> (10.09.2022)

www.hueber.de/seite/downloads_spiele_daf (10.09.2022)

<https://www.lerntippsammlung.de/lerntipps/lernspiel-6.htm> (10.09.2022)

https://www.goethe.de/resources/files/pdf83/Handreichungen_Spielsammlung.pdf (10.09.2022)

www.sn.schule.de/~sud/methodenkompendium/module/1/1.htm (10.09.2022)

www.seriousgames.de (10.09.2022)

www.xwords-generator.de/de (10.09.2022)

<https://card2brain.ch> (10.09.2022)

www.marketing-ideen.ch/Kommunikationskonzept-schulen.aspx (10.09.2022)

www.esst.ch/de-CH/Lehrkonzepte/WIWAG.aspx (10.09.2022)

www.duolingo.com; www.busuu.com/de; <http://de.babbel.com> (10.09.2022)