

**HANDLUNGSORIENTIERTES DEUTSCH : EIN LEHRERHANDBUCH MIT DEN
HANDLUNGSORIENTIERTEN METHODEN FÜR DEN DAF-UNTERRICHT IN
DEN KLASSEN 8.-9. AUF NIVEAU B2**

Reetta Laitila
Masterarbeit
Universität Jyväskylä
Institut für Sprach- und Kommunikationswissenschaften
Deutsche Sprache und Kultur
Mai 2023

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä Reetta Laitila	
Työn nimi Handlungsorientiertes Deutsch: Ein Lehrerhandbuch mit den handlungsorientierten Methoden für den DaF-Unterricht in den Klassen 8.-9. auf Niveau B2	
Oppiaine Saksan kieli ja kulttuuri	Työn laji Pro gradu -tutkielma
Aika Toukokuu 2023	Sivumäärä 34 + (36)
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tässä maisterintutkielmassa painottuvat toiminnallinen oppiminen, yhteistoiminnallisuus ja toimijuus. Toiminnallinen oppiminen on yhä keskeisempi ilmiö opetuksessa. Toiminnallinen oppiminen voidaan määritellä monin eri tavoin, mutta tässä maisterintutkielmassa toiminnallisuus määritellään toimijuuden kautta. Toiminnallisessa oppimisessä tavoitteena on lisätä lisätä oppijan omaa toimijuutta eli aktiivista osallistumista esimerkiksi kielenoppimisessa.</p> <p>Tässä tutkielmassa on tuotettu oppimateriaalipaketti. Oppimateriaalipaketti on tämän maisterintutkielman liitteenä. Tämä oppimateriaalipaketti on suunnattu yläkoulun B2-saksan opetukseen. Materiaalipaketti on opettajan käsikirja, jossa painottuvat toiminnalliset tehtävät. Tavoitteena on, että opettaja voi helposti näiden kautta lisätä toiminnallisia menetelmiä saksan oppitunneille. Toiminnallisuutta esiintyy suuressa osassa tehtäviä, sillä monet tehtävät suoritetaan pareittain tai pienryhmissä. Materiaalipakettiin sisältyy myös yhteistoiminnallisuutta. Tehtävät on suunniteltu niin, että ne kiinnostaisivat yläkoululaisia. Tehtävien ohjeiden lisäksi materiaalipaketissa on myös ohjeita siihen, miten opettaja voi itse luoda omaa toiminnallista oppimateriaalia. Materiaalipaketti sisältää viisi eri laajuista tehtävää: QR-koodibingo, pysäkkityöskentelytehtävä, pakohuonepeli, "mein Tag"-videoprojekti ja festivaalin suunnittelu-ryhmätyö. Yhteensä tehtävien laajuus on n. 10 tuntia.</p> <p>Materiaalipaketti on laadittu opetushallituksen e-oppimateriaalin tärkeiden piirteiden, pedagogisten laatukriteerien, selkokielisyyden kriteerien ja toiminnallisen oppimisen tutkimuksen pohjalta. Näiden kriteerien avulla materiaalipaketin tuottamista ja lopputulosta on arvioitu. Materiaalipaketti täyttää suurimman osan opetushallituksen oppimateriaalin tärkeistä piirteistä ja laatukriteereistä ja siinä on huomioitu myös selkokielisyyden kriteerit.</p>	
Asiasanat kieltenopetus, toiminnallinen oppiminen, yhteistoiminnallinen oppiminen, toimijuus, materiaalipaketti, opettajan käsikirja, saksan kieli	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto	

Muita tietoa

INHALTSVERZEICHNIS

1 Einleitung	1
2 Agency	3
2.1 Zum Begriff	3
2.2 Agency in der finnischen Rahmenlehrplan	6
3 Handlungsorientiertes Lernen	7
3.1 Zum Begriff	7
3.2 Kooperatives Lernen im Handlungsorientierten Lernen	9
3.3 Handlungsorientiertes Lernen im finnischen Rahmenlehrplan	12
4 Fremdsprachenlernen in der finnischen Gesamtschule	13
4.1 Grundlagen und Niveustufen des Fremdsprachenlernens in der finnischen Gesamtschule	13
4.2 DaF- Unterricht und DaF- Lernmaterialien in der finnischen Gesamtschule	14
5 Materialpaket	17
5.1 Absicht und Zielgruppe	17
5.2 Inhalt und Aufgaben	20
6 Schlussbetrachtung	23
<u>Literaturverzeichnis</u>	<u>26</u>
Anhang: Materialpaket	29

1 EINLEITUNG

Handlungsorientiertes Lernen ist heute eine der aufstrebenden Lernmethoden in der pädagogischen Welt. Es ist erwiesen, dass es das Fremdsprachenlernen fördert und darüber hinaus ist es für ein breites Spektrum von Lernenden geeignet. Laut Mäntylä (2021, 5) ist handlungsorientiertes Lernen nicht nur körperliche Aktivität, sondern noch viel mehr. Vor allem ist handlungsorientiertes Lernen Handeln und Denken, wobei die eigene aktive Rolle des Lernenden betont wird. Auch im finnischen Rahmenlehrplan wird die Nutzung der handlungsorientierten Arbeitsmethode als ein Teil der weitgefächerten Lernziele hervorgehoben (OPH 2014b, 21).

In der finnischen Gesamtschule ist B2-Deutsch eine fakultative Sprache. Meine eigene Erfahrung ist, dass für den B2-Deutschunterricht in der finnischen Gesamtschule in den Klassen 8-9. mehr handlungsorientierte Aufgaben benötigt werden. Deswegen wird in dieser Masterarbeit Lehrermaterial für Deutschlehrer¹ der Klassen 8.-9 auf den Niveau B2 erstellt. Das Material ist ein Lehrerhandbuch mit handlungsorientierten Methode, das verschiedene Aufgabenstellungen vorstellt, die sich hervorragend für den B2-Deutschunterricht der Klassen 8-9. eignen, da die Themenbereiche in den Aufgaben des Materialpakets an die Lernthemen der Lehrbücher anknüpfen.

Mein eigenes Interesse am handlungsorientierten Fremdsprachunterricht sowie frühere Erfahrungen als Lehrer, der Fremdsprachen auf handlungsorientierte Weise unterrichtet, haben gezeigt, dass Jugendliche in den Klassen 8-9. von einem handlungsorientierten und aktiven Lernstil profitieren und ihre Motivation zum Fremdsprachenlernen steigt. Außerdem erscheint solch ein Material nicht in Lehrbüchern, und es wurde nicht viel Material zum handlungsorientierten Deutschunterricht erstellt, insbesondere für die 8. bis 9. Klasse, sodass ein klarer Bedarf dafür in der finnischen Gesamtschule besteht.

¹ Mit allen Personenbezeichnungen sind immer alle Geschlechter gemeint.

Das Materialpaket berücksichtigt die Zielgruppe, also die Lernenden in den Klassen 7.-9. Die Aufgaben im Materialpaket sind Themen, die Jugendliche interessieren und die beispielsweise spielerische und andere handlungsorientierte Methoden anwenden. Die Aufgaben des Materialpakets betonen Handlungsorientierung und das damit verbundene kooperativen Lernen sowie die Aktivität der Lernenden. Ziel ist es, Deutschlehrern handlungsorientiertes Material zur Verfügung zu stellen, das leicht in den Unterricht übernommen werden kann und den Unterricht sowohl lehrreich als auch unterhaltsam macht.

Kapitel 2 stellt das Konzept des Agency vor, da es eines der Hauptkonzepte ist, die dem Materialpaket zugrunde liegen. Der Begriff Agency wird definiert, und es wird erklärt, wie sich das Agency im finnischen Rahmenlehrplan und insbesondere in den Zielen der Fremdsprachen widerspiegelt, da die Ziele des finnischen Rahmenlehrplans auch eines der Kriterien für das Material sind. In Kapitel 3 wird das zweite Hauptkonzept handlungsorientiertes Lernen definiert und untersucht, wie es aus der Perspektive des Fremdsprachenunterrichts aussieht. Darüber hinaus wird kooperatives Lernen definiert, da im Stoff viel Kooperation stattfindet. Kapitel 3 untersucht auch handlungsorientiertes Lernen als Phänomen im finnischen Rahmenlehrplan. In Kapitel 4 werden die Sprachniveaus und die Sprachauswahl der finnischen Gesamtschule untersucht, da sich das finnische Schulsystem vom System der deutschsprachigen Länder unterscheidet. Außerdem wird die Sprachwahl aus Sicht des Deutschunterrichts beleuchtet und die B2-Deutschbuchreihe vorgestellt, denn einige Themen, die in den Lehrbüchern vorkommen, tauchen auch im Stoff auf. In Kapitel 5 werden das Materialpaket, der Prozess des Materialpakets, die Ziele und die Kriterien, die Zielgruppe sowie die Absicht vorgestellt. Außerdem werden der Inhalt des Materialpakets und die Aufgaben vorgestellt. In Kapitel 6 werden die festgelegten Kriterien für das Materialpaket untersucht und sie mit dem fertigen Materialpaket verglichen. Darüber hinaus werden betrachtet, wie die Ziele des Materialpakets erreicht wurden, welche Herausforderungen sich bei der Erstellung des Materialpakets ergaben und den Bedarf des Materialpakets im Deutschunterricht in der finnischen Gesamtschule identifizieren.

2 AGENCY

Im deutschen Sprachraum werden oft der übersetzte Begriff Agency oder die Wendung Kinder als Akteure benutzt. Es wurde entschieden, in dieser Masterarbeit den Begriff Agency zu benutzen, weil dieser Begriff im Text flexibler benutzt werden kann. Agency ist einer der zentralen Begriffe dieser Masterarbeit. Darüber hinaus betont das Materialpaket das Agency der Lernenden. Aus diesen Gründen muss dieser Begriff definiert werden. In Kapitel 2.1 wird der allgemeine Begriff Agency definiert. In Kapitel 2.2 wird Agency im finnischen Rahmenlehrplan erörtert.

2.1 Zum Begriff

Der Begriff Agency kann auf verschiedene Art und Weise dargestellt werden. Van Lier (2007, 48) stellt fest, dass das Agency die soziokulturell vermittelte Handlungsfähigkeit ist. Von Lier (2007, 48) bezieht sich auf Peirce (1995), der den Begriff "Investion" betont, der ein Schlüsselement aller Motivationstheorien ist, außer den behavioristischen- und antriebsbasierten. Dieses Schlüsselement ist mit Autonomie verbunden und es bedeutet, dass man ein Akteur seines eigenen Handelns ist. (Ebd.) Lehtonen u.a. (2015, 22) stellt fest, dass das Agency die Fähigkeit ist, in einer Situation aktiv zu sein oder Ziele zu erreichen. Die Ansicht über ein initiatives, freies und verantwortliches Individuum ist der Hauptgedanke des Agency. Eine solche Person hat eine starke Identität. (Ebd.) Lehtonen u.a. (2015, 22) fügt hinzu, dass die Lernenden während des Unterrichts als aktive Teilnehmer angesehen werden, die ihre Umgebung untersuchen. Die Lernenden bemerken die Sachen im Unterricht, die merkwürdig für sie sind (Ebd.). Ollivier u.a. (2022, 20) erwähnt den Gemeinsame europäische Referenzrahmen für Sprachen (GERS). Der GERS definiert die Sprachlernenden als soziale Akteure (Ebd.). Im GERS wird auch festgestellt, dass das sprachliche Handeln ein Teil der weiteren sozialen Lebensumstände ist (Ebd.).

Lasky (2005) bezieht sich auf Wertsch (1991) der das Agency unter einem soziokulturellen Aspekt betrachtet. Lasky (2005) stellt dar, dass ein soziokultureller Ansatz zum Agency die Untersuchung des individuellen Handeln erfordert, dass die sozialen Kontexte und die kulturellen Mittel, die Entwicklung menschlicher Überzeugungen, Werte und Handlungsweisen formen, priorisiert werden.

Bandura (2006, 164) präsentiert vier Eigenschaften des Agencys.

1. Intentionalität (intentionality)
2. Vorbedacht (forethought)
3. Selbstreaktivität (self-reactiveness)
4. Selbstreflexion (self-reflectiveness)

Mit der *Intentionalität* ist gemeint, dass die Menschen Intentionen bilden. Gemeinsame Ziele erfordern die Ausarbeitung von Aktionsplänen und Strategien für deren Umsetzung. Die Individuen müssen ihre Handlung den eigenen Interessen anpassen, wenn sie eine einheitliche Absicht erreichen wollen. An den meisten Aktivitäten der Menschen sind auch andere Akteure beteiligt. Die kollektiven Ziele machen es erforderlich, sich mit einer gemeinsamen Absicht zu engagieren. Die aktive Gruppenarbeit wird geleitet von der kollektiven Intentionalität. (Bandura 2006, 164)

Die zweite Eigenschaft des Agencys ist *der Vorbedacht*, zu dem die temporale Erweiterung des Agencys gehört. Die Menschen setzen sich die Ziele und darüber hinaus antizipieren sie die wahrscheinlichen Ergebnisse ihrer Handlungen, um ihre Bemühungen zu leiten und zu motivieren. Die Fähigkeit, erwartete Ergebnisse mit tatsächlichem Handeln in Beziehung zu setzen, erfordert zielgerichtetes und proaktives Verhalten. Wenn eine vorausschauende Perspektive langfristig in Wertfragen projiziert wird, ergibt sich daraus die Richtung, die Kohärenz und den Sinn für das Leben. (Bandura 2006, 164)

Die dritte Eigenschaft des Agencys ist *die Selbstreaktivität*. Bandura (2006, 165) stellt fest, dass die Akteure nicht nur Planer und Vordenker sind, sondern auch Selbstregulator. Das Agency beinhaltet nicht nur die vernünftige Fähigkeit die Entscheidungen und die Aktionspläne zu treffen, sondern auch die Fähigkeit geeignete Vorgehensweisen zu entwerfen und deren Umsetzung zu motivieren und zu regulieren. (Bandura 2006, 164)

Die vierte Eigenschaft des Agencys ist *die Selbstreflexion*. Bandura (2006, 165) stellt fest, dass die Menschen nicht nur die Akteure ihres Handelns sind, sondern sie sind auch die Selbstprüfer ihres eigenen Handelns. Durch ein aktives Selbstbewusstsein reflektieren sie ihre persönliche Leistungsfähigkeit, den Sinn der Gedanken und des Handelns, sowie die Bedeutung ihres Handelns. Die metakognitive Fähigkeit sich selbst und die Angemessenheit des eigenen Denkens und Handelns zu reflektieren ist die ersichtlichste Eigenschaft des menschlichen Agencys. (Bandura 2006, 164)

Zu Agency gehört auch, dass der Lernende eine individuelle Notwendigkeit für seine individuelle Entwicklung erkennt und sich darüber bewusst wird, dass die Prozesse beim Lernen und in der Entwicklung nötig sind (Abendroth- Timmer &

Gerlach 2021, 17). Selten werden die Prozesse allein vollzogen, sondern in Interaktion mit anderen Lernenden. Agency ist ein Teil eines Bildungsprozesses, der unterschiedliche Handlungsfähigkeiten (Selbst- und Mitbestimmung) der Lernenden in sozialen Strukturen entwickelt. Die Lernprozesse sind individuell und werden durch Strukturen nur grob gesehen beeinflusst. Agency ist immer ein Verhandlungsprozess mit sozialen und gesellschaftlichen Strukturen und Erfordernissen. (Ebd.)

Vaughn (2020, 111) listet die verschiedenen Gesichtspunkte des Agency auf. In dem ersten Gesichtspunkt werden Personen häufig als Akteure angesehen, die unternehmerisch sind und die Initiativen ergreifen, um Maßnahmen und Möglichkeiten zu entwickeln (Ebd.). Die Lernenden müssen handlungsbereit sein und in ihrem Handeln zielbewusst sein. Die Entwicklung des Gefühls des Agency steht mit den Absichten und Zielen in Zusammenhang. (Ebd.)

Der zweite Gesichtspunkt des Agency von Vaughn (2020, 111) ist der Fokus auf die Fähigkeit der Lernenden, ihre Handlung und Ideen zu regulieren und ihre eigenen Fähigkeiten zu reflektieren. Das zeigt, dass das Agency etwas mit der Wahlfreiheit zu tun hat. Die Lernenden lernen die Entscheidungen zu treffen, mit denen sie ihre Aufgaben absolvieren können und nach Möglichkeit zu handeln, wenn es auch Schwierigkeiten gibt.

Der dritte und letzte Gesichtspunkt von Vaughn (2020, 112) beinhaltet die Mittel, mit denen die Lernenden in Wechselwirkung zur Schule und unterschiedlichen sozialen Verbindungen stehen. Das zeigt, dass das Agency nicht nur ein Individuum entwickelt wird, sondern es entsteht zusammen mit anderen Individuen, wie den anderen Lernenden und Lehrern und in den verschiedenen sozialen Wechselbeziehungen und Wechselverbindungen.

Wie schon früher festgestellt wurde, ist es möglich das Agency unter unterschiedlichen Aspekten zu betrachten. In dieser Masterarbeit wird Agency als ein Teil des handlungsorientierten Lernens betrachtet. Im folgenden Abschnitt wird Agency im finnischen Rahmenlehrplan thematisiert.

2.2 Agency im finnischen Rahmenlehrplan

Das Agency wird verschiedentlich im finnischen Rahmenlehrplan erwähnt. Das Agency bezieht sich oft auf die Lernenden, die aktive Teilnehmer sind. Das Agency wird in den Zielen der Fremdsprachen in den Klassen 8-9, in den Zielen des weitgefächerten Könnens und im allgemeinen in den Grundlagen des Rahmenlehrplans erwähnt.

Der finnische Rahmenlehrplan ist so konzipiert, dass die Lernenden aktive Teilnehmer sind und lernen, die Ziele festzulegen und die Probleme selbstständig und miteinander lösen (OPH, 2014b 17). Die Lernenden werden ermutigt, sich aktiv zu beteiligen und für ihr Lernen verantwortlich zu sein, indem sie das Europäische Sprachenportfolio oder ein gleichwertiges Programm verwenden (OPH, 2014b, 361). Im Kapitel zu den multidisziplinären Lernkomplexen wird eines der Ziele vorgestellt, in dem es wichtig ist die Anwendung der Informationen und der Fähigkeiten in der Praxis zu stärken und das Agency der nachhaltigen Lebensweise zu üben (Ebd, 31).

Im finnischen Rahmenlehrplan gibt es verschiedene weitgefächerte Ziele. Eines von ihnen ist L1 (Laaja-alainen tavoite 1) Fähigkeiten des Könnens und Denkens. Bei diesem Ziel ist es wichtig, dass die Lernenden als Mitglieder in einer lernfähigen Gemeinschaft Unterstützung und Bestärkung für ihre Ideen und Initiativen bekommen. Auf die Weise kann ihr Agency verstärkt werden. (OPH 2014b, 20)

3 HANDLUNGSORIENTIERTES LERNEN

In dieser Masterarbeit ist handlungsorientiertes Lernen ein zentraler Begriff, weil dieses Materialpaket sich aus Aufgaben mit handlungsorientiertem Lernen zusammensetzt. In Kapitel 3.1 wird der Begriff dargestellt und definiert. In Kapitel 3.2 wird kooperatives Lernen durch handlungsorientiertes Lernen thematisiert. In Kapitel 3.3 wird handlungsorientiertes Lernen durch den finnischen Rahmenlehrplan betrachtet.

3.1 Zum Begriff

Heutzutage wird in der Sprachenlernforschung eine lernerzentrierte Richtung hervorgehoben. Die lernerzentrierte Richtung bezieht sich auf das Lehren und Lernen, das die aktive Teilnahme der Lernenden maximiert. (Buck & Wightwick, 2012, 1) Es wird heutzutage die Betrachtung des Lernprozesses betont, wohingegen früher die Lernresultate betrachtet wurden (Lehtonen u.a. 2015, 20).

Nach Mayer und Treichel (2004, 4) ist handlungsorientiertes Lernen ein Lehr-Lernkonzept, in dem die Schüler selbst Akteure sind. Handlungsorientiertes Lernen aktiviert die Lernenden gesamtheitlich und dabei leitet die persönliche, erfahrbare und bedeutsame Handlung den Lehr-Lernprozess (Ebd.). Van Lier (2007, 46) definiert handlungsorientiertes Lernen als einen Lernbereich, der das Agency der Lernenden betont. Im handlungsorientierten Lernen werden die Strukturen geschaffen, der Prozess führt zu sinnvollem und dauerhaftem Lernen führen und fördert es, verhindert es aber nicht. (Ebd. 52) Van Lier (2007, 46) äußert, dass Agency beim handlungsorientierten Lernen eine große Rolle spielt.

Auch Anwer (2019, 155) zitiert Panko et al. (2007) bei der Definition von handlungsorientiertem Lernen als Lernprozess, an dem sich die Lernenden ganzheitlich beteiligen. Er erwähnt auch, dass handlungsorientiertes Lernen im Klassenraum geschieht, wenn die Lernenden daran aktiv teilnehmen und nicht nur passive Zuhörer sind. (Ebd.) Auch Mäntylä (2021, 59) betont die Teilnahme des Lernenden, dessen Erfahrung entsteht, wenn dem Lernenden die Möglichkeit gegeben wird, das Lernen zu beeinflussen, und er Optionen hat, wie und was gelernt wird. Dies ist charakteristisch für die Idee des handlungsorientierten Lernens.

Mäntylä (2021, 61) erwähnt, dass Aktivitäten in Gesprächen alle Arten von Sprache sein können, vom Schreiben einer Nachricht bis hin zu stiller Kopfarbeit und Problemlösung. Das Erkennen und Verfolgen der Sprache kann auch eine Aktivität sein. Körperliche Bewegung, verschiedene Spiele und Basteln können auch Handlung sein, aber der Kontakt mit der erlernten Sprache ist notwendig, damit sie für den Spracherwerb relevant werden. (Ebd.)

Hölscher u.a (2006, 2) betrachten handlungsorientiertes Lernen als eine wichtige Methode für Kinder und Jugendliche, um Sprache zu lernen. Sie begründen dies durch den vierteiligen kindlichen Entwicklungsprozess des Entwicklungspsychologen Piaget, in dem sich die Entwicklung des Denkens eines Kindes vom konkreten Denken zum symbolischen Denken und vom Vordenken zum formelleren Denken entwickelt. Die Verständlichkeit und der Handlungsbezug sind etwas, was die Jugendlichen besonders zu Beginn des Sprachenlernens benötigen, um die Sprache zu lernen. Der Spracherwerb wird effektiver, wenn Jugendliche an konkrete Erfahrungen und Verständlichkeit gebunden sind. (Ebd.) Wie auch Anwer (2019, 155) darlegt, werden durch die Nutzung verschiedener Aktivitäten im Klassenraum auch die Fähigkeit des kritischen Denkens und die kreative Fähigkeit der Lernenden verbessert.

Um eine Unterrichtsstunde mit der Methode des handlungsorientierten Lernens zu planen, müssen mehrere Merkmale beachtet werden. Anwer (2019, 155) stellt fest, dass das handlungsorientierte Lernen eine Grundlage für die Entwicklung des kreativen und kritischen Denkens ist. Die Lernenden müssen genug motiviert sein, um ihnen wahres Potenzial zu nutzen. Andernfalls funktioniert diese Methode nicht. (Ebd.) Auch Van Lier (2007, 59) äußert, dass es wesentlich und entscheidend ist, im handlungsorientierten Lernen, besonders in der Gruppenarbeit und im kooperativen Lernen, die Strukturen für die Stunde einzurichten. Es müssen die Strukturen geschaffen werden, die den Lernenden den Einstieg in die herausfordernden Seiten der Projektarbeit wie Planung, Recherche, Diskussion, Gestaltung und so weiter erleichtern. Gleichzeitig muss darauf geachtet werden, die Initiativen der Lernenden zu bemerken, sie dazu zu ermutigen, die Herausforderungen anzunehmen. (Ebd.)

Anwer (2019, 156) behauptet, dass die konstruktive Lernmethode effektiver als ein traditionelles Arrangement im Klassenraum ist, weil in der konstruktiven Lernmethode der Lernprozess verbessert wird. Mit der konstruktiven Lernmethode bezieht Anwer sich auf Hake (1998). Nach Anwer (2019, 155) betrachtet Hake (1998) das handlungsorientierte Lernen als eine kognitive Lernmethode, die auch konstruktives Lernen fördert. Konstruktives Lernen umfasst das Vorwissen zusammen mit den persönlichen Erfahrungen. (Ebd.)

Anwer (2019, 155) unterscheidet handlungsorientiertes Lernen von traditionellen Lern- und Lehrmethoden auf zwei Arten: erstens die aktive und partizipative Rolle des Lernenden in der Lernsituation und zweitens die Zusammenarbeit der Lernenden in der Lernsituation. Ziel des handlungsorientierten Lernens ist es, eine positive Lernumgebung im Klassenzimmer zu schaffen. (Ebd.) Bach und Timm (2013, 12) stellt der handlungsorientierten Fremdsprachenunterricht dar als eine Möglichkeit für die Lernenden, ihre fremdsprachlichen Handlungskompetenzen auf unterschiedliche Arten zu entwickeln. Dazu gehören z. B. authentische und reale Situationen, in denen sich die Lernenden inhaltlich ziel- und partnerorientiert engagieren. (Ebd.)

Handlungsorientiertes Lernen kann auf unterschiedliche Weise ermittelt werden. In dieser Masterarbeit wurde die Entscheidung getroffen, sich besonders auf kooperatives Lernen und das Agency der Lernenden zu konzentrieren und das handlungsorientierte Lernen auf diese Weise zu betonen, weil das Material diese Mittel auch betont.

3.2 Kooperatives Lernen im Handlungsorientierten Lernen

Naidu und Bedgood (2012, 75-77) teilen das handlungsorientierte Lernen in zwei Hauptgruppen ein, nämlich individualisiertes Selbststudium und kooperativ oder kollaborativ gruppenbasierte Bildungsumgebungen. Mit der kooperativ oder kollaborativ gruppenbasierten Bildungsumgebung ist gemeint z. B. für ein gemeinsames Ziel oder eine Leistung zusammenzuarbeiten. In dieser Masterarbeit liegt der Schwerpunkt auf der kooperativen und kollaborativen gruppenbasierten Richtung, weil das Material dieser Richtung folgt. Im Materialpaket werden handlungsorientierte Methoden verwendet, die Teilnahme, kooperatives Lernen und Agency betonen.

Bochmann und Kirchmann (2006, 13) formuliert kooperatives Lernen als ein Lehr- und Lernkonzept, mit dem fachliche, persönliche, soziale und methodische Kompetenz erworben wird. Ohne diese vier Ebenen ist Lernen nicht umfassend (Ebd.). Fachliche Kompetenz bedeutet die Beherrschung der Lerneinheiten des Faches. Persönliche Kompetenz bedeutet Ihr eigenes Verständnis von Lernen. Kommunikation, Kooperation und Sozialverhalten sind zentrale Merkmale des kooperativen Lernens. Beim kooperativen Lernen werden die Unterrichts- und Lernprozesse durch die Einzelarbeit, die Lehrgespräche, die Gruppenarbeit und die gleichwertigen Sozialbeziehungen ermöglicht. Die Lernenden sind aktive Teilnehmer, die arbeiten und lernen. (Ebd.)

Jolliffe (2007, 39) stellt die fünf wesentlichen Faktoren fest, die beim kooperativen Lernen wichtig sind, um wirksam zu arbeiten und zu lernen. Die fünf Faktoren sind:

1. Positive Interdependenz (Positive interdependence)
2. Individuelle Rechenschaftspflicht (Individual accountability)
3. Bearbeitung durch die Gruppe (Group processing)
4. Fähigkeiten in Kleingruppen und zwischenmenschliche Fähigkeiten (Small-Group and interpersonal Skills)
5. Face-to-Face-Interaktion (Face-to-Face interaction)

Jolleffe (2007, 39) betont, dass vor allem der erste Faktor positive Interdependenz entscheidend ist, um den Erfolg zu sichern. Diese fünf Faktoren des kooperativen Lernens sind zusammen wesentlich und ohne diese Faktoren ist kooperatives Lernen eine Herausforderung. (Ebd.) Unten werden alle fünf Faktoren im Einzelnen definiert und betrachtet:

Mit dem ersten Faktor *positive Interdependenz* ist gemeint, dass die Lernenden fühlen müssen, dass sie es ohne die anderen nicht schaffen können, die Aufgabe auszuführen. Solch eine Atmosphäre wird gestaltet, indem z. B. Rollen zugewiesen werden, Material und Informationen verteilt werden und gemeinsame Ziele gesetzt werden.

Der zweite Faktor *individuelle Rechenschaftspflicht* wird durch Individuen erklärt. Die Lernenden in einer kooperativen Gruppe können erst erfolgreich sein, wenn alle Mitglieder der Gruppe die Aufgabe oder das Material verstanden haben. Damit wird die individuelle Rechenschaftspflicht verwirklicht. Jedes Mitglied der Gruppe sollte getestet werden, oder alternativ kann der Lehrer zufällig einem der Gruppenmitglieder eine Frage zu dem zu unterrichtenden Thema stellen, wie bei einem Stichprobentest.

Der dritte Faktor, *Bearbeitung durch die Gruppe* bedeutet, dass es wichtig ist, der Gruppe Zeit zu geben, damit sie sich untereinander kennenlernt. Mit Hilfe des Lehrers analysieren die Lernenden in einer Gruppe, wie gut ihre Gruppe zusammenarbeitet und wie sie ihre individuellen Fähigkeiten und ihr Können in einer Gruppe benutzen. Eine solche Reflexion hilft den Lernenden die Ziele und die Stärke ihrer Gruppe zu erkennen. Das Feedback des Lehrers oder der anderen Lernenden kann die Bearbeitung durch die Gruppe effektiver machen.

Der vierte Faktor *Fähigkeiten in Kleingruppen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten* bezieht sich auf die Teilnahme an der Gruppe. Die Lernenden können sich nicht von Natur aus in der Gruppe engagieren und deshalb haben die Lehrer die

Verantwortung dafür, die Zusammenarbeit zu lehren. Es gibt unterschiedliche Fähigkeiten, die zusammen in der Schule gelernt werden, so wie Kommunikation, das Management, das Stärken des Selbstvertrauens, die Entscheidungsfindung und die Konfliktbewältigung. Auf diese Weise wird die Motivation der Lernenden wachsen, diese Fähigkeiten in der Gruppe zu benutzen.

Der fünfte Faktor *Face-to-Face-Interaktion* ist in zwei Aspekte eingeteilt, nämlich die physische Handlung und die Denkfähigkeit. Die physische Handlung umfasst die aktive Kommunikation oder die so genannten "Knee to Knee- Eye to Eye"-Methode, die in der Interaktion gebraucht wird. Mit der "Knee-to Knee - Eye to Eye"-Methode ist gemeint, dass die Lernenden miteinander sprechen und sich so hinsetzen, dass ihre Knie sich gegenüberstehen. Die Lernenden werden ermutigt der Person in die Augen zu sehen, mit der sie sprechen. Der andere Aspekt ist sie zu der Denkfähigkeit zu ermutigen. Wichtig ist, dass die Lernenden sich zusammen engagieren, um die Aufgaben zusammen zu lösen. Face-to-Face-Interaktion ermöglicht bessere Unterhaltungen zwischen den Lernenden.

In der Schule ist kooperatives Lernen üblich, auch durch Zusammenarbeit zu zweit, in Kleingruppen oder in der ganzen Gruppe. Solche kooperativen Handlungen erhöhen das Agency der Lernenden und sie lernen nicht nur die Sprache voneinander, sondern auch die Lernstrategien und Einstellungen zum Lernen. (Mäntylä 2021, 62) Zusammen in Kleingruppen zu lernen gehört zum kooperativen Lernen und der Lehrer kann eine bestimmte Art der Atmosphäre im Klassenraum aufbauen, indem er unterschiedliche Methoden und Strategien anwendet.

Es werden die Beteiligung und das Engagement der Lernenden maximiert (Gillies 2022, 170). Untersuchungen weisen darauf hin, dass es im Sprachlernprozess möglich ist, sich auf anspruchsvollere Aufgaben und authentische Interaktionsmodelle zu konzentrieren, wenn die Interaktions- und Reflexionsmethoden der Lernenden mit beiden Kommunikationsebenen verbunden sind: dem Sprachenlernen und dem Sprechen über den Sprachlernprozess (Abendroth- Timmer & Gerlach 2021, 16). Beim kooperativen Lernen werden die Autonomie und die Verantwortung der Lernenden verstärkt, weil die Aufgaben arbeitsteilig gestellt werden und danach zusammen durchgeführt werden. Das unterstützt die Lernenden beim Fremdsprachenlernen durch einen gemeinsamen Arbeitsprozess. (Ebd.)

3.3 Handlungsorientiertes Lernen im finnischen Rahmenlehrplan

In Finnland wird Deutsch als Fremdsprache als Niveau B2 am meisten in den Klassen 8 und 9 unterrichtet. Die B2-Sprache ist die zweite oder dritte Sprache nach der ersten Sprache, die gelernt wird. Lernende haben schon viele Erfahrungen mit dem Lernen von Fremdsprachen. In diesem Kapitel werden die Ziele und Empfehlungen des finnischen Rahmenlehrplans thematisiert. Die Ziele und Empfehlungen werden nach dem Aspekt des handlungsorientierten Lernens betrachtet.

Im finnischen Rahmenlehrplan wird als Ziel der B2- Sprache bezeichnet, dass die Sprache sachlich, authentisch und für die Lernenden bedeutungsvoll ist. (OPH 2014b, 361) Paar- und Gruppenarbeit sowie kooperatives Lernen in unterschiedlichen Lernumgebungen werden unterstützt. Der finnische Rahmenlehrplan betont, dass Handlungsorientierten Methode Freude am Lernen und stärken die Voraussetzungen für kreatives Denken und Begreifen fördern. (Ebd.)

Im finnischen Rahmenlehrplan wird erwähnt, dass Erfahrungs- und handlungsorientierte Arbeitsmethoden sowie die Nutzung verschiedener Sinne und Bewegung tragen zu Erlebnissen und Motivation des Lernens bei. Die Motivation wird auch durch Arbeitsmethoden verstärkt, die die Selbstkontrolle und das Zugehörigkeitsgefühl einer Gruppe unterstützen. (OPH 2014b, 30)

Im finnischen Rahmenlehrplan werden die grenzüberschreitende, experimentelle, wissenschaftliche und handlungsorientierte Arbeit zur Untersuchung der Phänomene betont. Diese Methode sind für die Lernenden von Interesse. Der finnische Rahmenlehrplan betont, dass handlungsorientiertes Lernen nicht nur im Hinblick auf die Fähigkeiten des Denkens ist, sondern auch auf die Motivation des Lernens und die Entscheidung für die weitere Ausbildung nach der Gemeinschaftsschule wichtig. (OPH 2014b, 281)

4 FREMDSPRACHENLERNEN IN DER FINNISCHEN GESAMTSCHULE

In diesem Kapitel werden der Fremdsprachenunterricht und besonders der DaF²-Unterricht in der finnischen Gesamtschule umfassend dargestellt, weil es dabei Unterschiede zu den deutschsprachigen Ländern gibt. In Kapitel 4.1 wird allgemeines über den Sprachunterricht in der finnischen Gesamtschule berichtet. Es werden die Sprachniveaustufen der Fremdsprachen und die Information über Sprachenauswahl in den Klassen 8-9 der finnischen Gesamtschule vorgestellt. In Kapitel 4.2 werden umfassend der DaF-Unterricht in der finnischen Gesamtschule erfasst und die Materialien für den DaF-Unterricht vorgestellt.

4.1 Grundlagen und Niveustufen des Fremdsprachenlernens in der finnischen Gesamtschule

Dem Fremdsprachenunterricht in der finnischen Gesamtschule liegt die Verwendung der Sprache in unterschiedlichen Situationen zugrunde (OPH 2014a). Die finnische oberste Schulbehörde betont, dass durch den Fremdsprachenunterricht das Sprachbewusstsein, das kulturelle Können, Nutzung der Mehrsprachigkeit und die Entwicklung der Multiliteralität der Lernenden gestützt werden. (Ebd.)

In der finnischen Gesamtschule wird die erste Fremdsprache (A1-Sprache) seit 2020 in der ersten Klasse gelernt (SUKOL ry). Meistens ist die Fremdsprache Englisch, aber in einigen Schulen ist es möglich, statt Englisch eine andere Fremdsprache zu wählen. Es kann u.a. Deutsch, Schwedisch, Französisch, Russisch, Spanisch oder Chinesisch sein. (Ebd.) Die A1-Sprache ist für alle eine obligatorische Sprache. Die A2-Sprache, die eine freiwillige A-Sprache ist, wird oft in der dritten, vierten oder fünften Klasse begonnen (OPH 2014a). Die B1-Sprache ist für alle Lernenden obligatorisch. Es ist meistens Schwedisch und in einigen Fällen kann es auch Englisch sein, wenn die A1-Sprache statt Englisch eine andere Sprache war. (SUKOL ry) Die B1-Sprache wird spätestens in der sechsten Klasse begonnen. Die fakultative B2-Sprache wird meistens in den Klassen 8 und 9 in der finnischen Gesamtschule gelernt (OPH 2014a). Die B2-Sprache ist die dritte oder sogar die vierte gelernte Sprache, die in der Schule gelernt wird. Die Lernenden haben schon viel Erfahrung mit dem Sprachenlernen in der Schule. (Ebd.)

² Deutsch als Fremdsprache

Kangasvieri (2022, 27) betrachtet die Sprachwahl der finnischen Lernenden in der Gesamtschule und die Motivation für das Fremdsprachenlernen. In der finnischen Gesamtschule hängt die Sprachauswahl der Lernenden von mehreren Faktoren ab. Zuerst wird das Sprachangebot von den Schulen beeinflusst. (Kangasvieri 2022, 28) Das Sprachangebot wird durch gesetzliche, bildungspolitische, geografische, demografische und soziale Faktoren beeinflusst. Darüber hinaus beeinflussen Motivation, Interessen, Atmosphäre und Umgebung der Lernenden die Sprachwahl. (Ebd.) Leider hat die Anzahl der Lernenden einer A2- Sprache stark abgenommen (OPH 2019, 3). Heutzutage werden A2- Sprachen nur in etwa der Hälfte der finnischen Gemeinden gelernt und in einem Teil der Gemeinden wurde das A-Spracheangebot eingestellt. Auch bei den Fremdsprachen anderer Sprachniveaus hat sich ein Wandel ergeben, weil Fremdsprachen weniger gelernt werden als früher. (Ebd.)

Die meisten lernen Englisch als A1-Sprache. Diejenigen, die Französisch oder Deutsch als A1-Sprache lernen waren der lag der Anteil bei rund einem Prozent. (OPH 2019, 2) Von den A2-Fremdsprachen war Englisch 2017 am beliebtesten, während die Popularität von Deutsch als A2-Sprache zurückgegangen ist (OPH 2019, 3).

2017 waren die beliebtesten B2-Sprachen Deutsch und Französisch, obwohl Spanisch fast ebenso beliebt war wie Französisch (OPH 2019, 4). Seit Beginn des Jahrtausends ist die Anzahl derjenigen, die Deutsch als B2-Sprache gewählt haben, um 2.1 Prozentpunkte und die Anzahl der B2-Französischlerner um 1. 7 Prozentpunkte gesunken aber in den letzten Jahren hat Deutsch als B2-Sprache etwas an Beliebtheit zugenommen. (Ebd.) Allerdings sind die Sprachkenntnisse der Finnen im europäischen Vergleich nicht die schwächsten. In der Statistik sehen die Finnen sprachkundig aus, besonders weil in der finnischen Gesamtschule zwei obligatorische Sprachen gelernt werden. (Kangasvieri 2022, 25)

4.2 DaF- Unterricht und DaF- Lernmaterialien in der finnischen Gesamtschule

In der finnischen Gesamtschule ist es möglich Deutsch auf vielen Niveaus zu lernen. In einigen Schulen kann Deutsch sogar als A1-Sprache oder A2-Sprache gelernt werden, aber meistens wird Deutsch als B2-Sprache gelernt. In diesem Kapitel wird

allgemein der B2-Deutschunterricht und das Lernen in der finnischen Gesamtschule betont, weil das Material für die Klassen 8-9 auf Niveau B2 ausgerichtet ist.

Der Statistische Dienst für die Verwaltung des Bildungswesens Vipunen (2022) erstellt Statistiken über die Sprachenwahl in Finnland. Die folgende Tabelle nach Vipunen (2022) beschreibt die Acht- und Neunklässler in der finnischen Gesamtschule, die B2-Deutsch gewählt haben.

	Schuljahr 2021-2022	Schuljahr 2020-2021
Achtklässler	2730	3303
Neunklässler	3522	3792

Im finnischen Rahmenlehrplan wird folgendes über das Fremdsprachenlernen in den Klassen 8 bis 9 berichtet. Dies gilt auch für die Lernziele des B2-Deutsch. Die Lernenden werden ermutigt, alle Sprache, die gelernt werden, in vielfältiger Interaktion und bei der Informationsbeschaffung zu benutzen. (OPH 2014a) Das Ziel des Fremdsprachenunterrichts ist die Lernkompetenzen der Lernenden zu verbessern. Ebenso wichtig ist es, die kulturelle Vielfalt zu verstehen. Beim Fremdsprachenlernen werden verschiedene Lernumgebungen und Kommunikationskanäle sowie Kommunikationsmittel benutzt. (Ebd.) Die finnische oberste Schulbehörde betont das Agency der Lernenden. Die Lernenden werden zum aktiven Handeln ermutigt und sollen selbst Verantwortung für das Lernen übernehmen (OPH 2014a). Wo immer möglich, wird die Zielsprache verwendet (Ebd.).

In Finnland gibt es zwei große Verlage, die Lehrbücher verlegen, nämlich Otava und Sanomapro. Otava bietet die Lehrbuchreihe Magazin.de 1 und 2 für B2-Deutsch an. Magazin.de 1 richtet sich an die Lernenden in der 8. Klasse und Magazin.de 2 an die Lernenden in der 9. Klasse. (Otava oppimisen palvelut) Sanomapro bietet die Lehrbuchreihe Plan D 1-2 für B2-Deutsch an. Plan D 1-2 ist für die Klassen 8-9 ausgerichtet und es setzt sich aus zwei Teilen zusammen (Sanomapro). Die sprachlichen Lernziele in den beiden Lernbuchreihen beruhen auf dem finnischen Rahmenlehrplan und besonders auf den Zielen des Fremdsprachunterrichts.

Die zu lernenden Themen in Magazin.de 1 sind etwa Begrüßungen, sich vorzustellen, Freizeit und Hobbies, der Charakter und das Aussehen sowie die Familie. Die Kultur und die Aussprache sind wichtige Teilbereiche in diesem Lernbuch. (Otava oppimisenpalvelut) In Magazin 2 werden Themen wie die Wetterlage, das Essen und Getränke, das Wohnen, die Kleider, die Körperteile und

das Befinden vorgestellt. Die zentralen Themenbereiche sind überdies die Beschreibung der wichtigen Sachen, die gewöhnliche Situationen und das kulturspezifische Handeln in diesen Situationen. (Ebd.)

Plan D 1-2 nähert sich dem Deutschlernen durch Dialoge und die Interaktion. Das Kulturbewusstsein wird unter dem Aspekt der Jugendlichen betrachtet. Der Fokus liegt auf grundlegenden Fragen, nicht auf Ausnahmeregeln. (Sanomapro) Die Themenbereiche wie die Begrüßung, das Essen, die Schule, das Reisen, öffentliche Verkehrsmittel und Restaurant- oder Hotelbesuch werden durch die Geschichten und die Dialoge vorgestellt (Ebd.). In diesem Material werden einige dieser Themen und die Grundkenntnisse der Grammatik benutzt und daher ist es wichtig, die Grundlagen der DaF- Lernmaterialien in Finnland zu kennen. Im folgenden Kapitel wird umfassender das Material vorgestellt und die Ziele und der Prozess des Materials festgelegt.

5 MATERIALPAKET

In diesem Kapitel werden die Absicht des Materialpakets expliziert, die Zielgruppe festgesetzt und sowohl der Inhalt des Materialpakets als auch die Aufgabentypen dargestellt. In Kapitel 5.1 werden die Gründe für dieses Materialpakets dargelegt und sie werden aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet. In Kapitel 5.1 werden ebenso die Zielgruppe des Materialpakets und der Prozess des Materialpakets betrachtet. In Kapitel 5.2 werden der Inhalt und die Aufgaben des Materialpakets beschrieben und begründet, warum sie für dieses Materialpaket gewählt wurden.

5.1 Absicht und Zielgruppe

Dieses Materialpaket ist ein Handbuch für Deutschlehrer, die Deutsch auf Niveau B2 in den Klassen 7-9 in der finnischen Gesamtschule lehren. In diesem Handbuch werden besonders das handlungsorientierte Lernen und das Agency der Lernenden betont.

Die Planung des Materials begann bereits im Herbst 2022. Davor stand für mich bereits fest, dass ich Lernmaterial gestalten möchte. Während meines Lehramtspraktikums im Herbst 2021 hat mein Interesse dafür geweckt. Im Herbst 2022 habe ich Gedanken über die Gestaltung des Materials gemacht, für wen es bestimmt ist, aus welchen Teilen es besteht und welche Kriterien an das Material gestellt werden sollen. Da das Thema meiner Bachelorarbeit die Analyse von Lernmaterialien war, wo ich die in Lehrbüchern vorkommenden Lernspiele untersucht habe, wollte ich mein Thema auch in meiner Masterarbeit fortsetzen und erweitern. Daraus entstand die Idee eines Materialpakets rund um den handlungsorientierten Deutschunterricht. Als Zielgruppe habe ich Lernenden der fakultativ B2-Deutsch gewählt, weil meine eigene Erfahrung mit B2-Deutschlernmaterialien ist, dass sie nicht viele handlungsorientierte, interessante Aufgaben für Jugendliche haben. Die Lernmaterialien für B2-Deutsch richten sich sowohl an die finnischen Gesamtschule der Klassen 8-9, als auch an die gymnasiale Oberstufe, deshalb wollte ich zielgerichtetes Material speziell für die Klassen 7-9 auf Niveau B2-Deutsch erstellen.

Der Bedarf an handlungsorientiertem Material, insbesondere für den Deutschlehrer, wurde ermittelt. In Finnland leiden die Sprachen mit weniger Lernenden häufig unter dem Mangel an hochwertigen Zusatzmaterialien. Darüber hinaus gibt es wenig authentisches Material, das für Jugendliche von Interesse ist. Da Lehrer oft selbst Material herstellen müssen, wird dieser Inhalt des Materialpakets die Arbeit der Lehrer erleichtern, da nicht alles selbst geplant werden muss. Dieses Materialpaket ist ein Handbuch für Deutschlehrer, die Deutsch auf Niveau B2 in den Klassen 8-9 in der finnischen Gesamtschule lehren. In diesem Handbuch werden besonders das handlungsorientierte Lernen und das Agency der Lernenden betont. Das Material ist für die Lehrer gedacht, da es so konzipiert ist, dass die Art der Aufgaben dem Lehrer vorgestellt wird und der Lehrer die Aufgabe bei Bedarf direkt in seinen Unterricht aufnehmen kann. Der Lehrer kann jedoch bei Bedarf die Aufgabe zu dem Zweck anpassen, für den er sie benötigt.

Dieses Material dient als Handbuch für Lehrkräfte, die in ihrem Unterricht mehr praktische Methoden einsetzen möchten. Das Handbuch gibt einen Überblick über die verschiedenen Arten der Aufgaben mit handlungsorientiertem Lernen, die im nächsten Abschnitt 5.2 im Einzelnen beschrieben werden. Es gibt verschiedene Arten von Aufgaben, die als gemeinsames Thema handlungsorientiertes Lernen und das kooperative Lernen betreffen. Das Material, das aus diesen Aufgaben besteht, wird auf etwa 10 Stunden geschätzt. In diesem Handbuch wurden die Grundsätze der einfachen Sprache befolgt. Als Schriftart wird die Schriftart Open sans mit ausreichend großer Schriftgröße und Zeilenabstand verwendet, die z. B. von Selkokeskus empfohlen wird (Selkokeskus). Das erleichtert das Lesen des Handbuchs.

Dieses Handbuch orientiert sich an den von der finnischen obersten Schulaufsichtsbehörde vorgegebenen Lernmerkmalen sowie an den pädagogischen Qualitätskriterien im Lernmaterial. Die wichtigsten Lernmerkmale werden unten vorgestellt. Pädagogische Qualität bedeutet unter anderem Lernstoff, der einen pädagogischen Mehrwert zum Lernmaterial bringt. Auch hier bedeutet dies, dass das Lernmaterial neue Möglichkeiten zum Lernen und zum Umgang mit dem untersuchten Phänomen bietet. (OPH 2004) Pädagogische Qualität ist auch die Tatsache, dass der Lehrer bei der Entwicklung seines eigenen Unterrichts unterstützt wird und dass das Lernmaterial auf dem neuesten Stand der Forschung basiert. Pädagogische Qualität wird durch Lernmaterialien repräsentiert, die das bewusste Denken und aktive Handeln der Lernenden unterstützen. (Ebd.)

Die finnische oberste Schulaufsichtsbehörde (2004) hat die wichtigsten pädagogischen Lernmerkmale aufgelistet, die in Lernmaterialien umgesetzt werden sollten.

1. *Förderung der Gemeinschaftlichkeit des Lernens und der gemeinsamen Arbeit.* Das bedeutet, dass die Lernenden zusammen auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten und es umsetzen, z. B. ein Video, einen Text oder ein anderes Projekt.
2. *Förderung der Lernkompetenzen der Lernenden.* Das Lernmaterial leitet den Lernenden an, sein eigenes Lernen zu überprüfen und zu bewerten oder die Umsetzung der Aufgabe zu planen oder über das zu lernende Phänomen nachzudenken, was er bereits im Voraus darüber weiß.
3. *Förderung der Lerntätigkeit in Bezug auf das zu erlernende Phänomen.* Die Lernenden sind aktive Akteure und der Zweck des Lernmaterials besteht darin, dass die Lernenden selbst in verschiedenen Aufgaben vergleichen, reflektieren, bewerten und auswählen können.
4. *Lernaufgaben müssen mit Herausforderungen, Transparenz und Authentizität verbunden sein,* da sie sie für den Lernenden motivierend und interessant machen. Lernende können in der Gruppe oder alleine an dem zu lernenden Phänomen arbeiten und sich für handlungsorientierte Aufgaben begeistern, so dass das zu lernende Phänomen sie zum Weiterlernen motiviert.

Die Kriterien für dieses Lehrerhandbuch basieren auf dem theoretischen Rahmen dieser Masterarbeit und den Qualitätskriterien (OPH 2004) für Lernmaterial sowie den wichtigsten Merkmalen des Lernmaterials. (Ebd.) Die Qualitätskriterien und die wichtigsten Merkmale des Lernmaterials wurden von der finnischen obersten Schulbehörde aufgestellt. Darüber hinaus bewerte ich die Aufgaben zum Teil durch meine eigene Erfahrung, da ich die Aufgaben des Materials in einem Unterrichtspraktikum im Studienjahr 2021-2022 verwendet habe. Da es sich bei meinem Materialpaket um ein Lehrerhandbuch für den handlungsorientierten Deutschunterricht handelt, ist es wichtig, dass die Anleitung im Handbuch klar und gut lesbar ist. Daher wurde bei der Gestaltung des Materials auf eine klare Sprache geachtet, sowie beispielsweise auf Schriftart, Schriftgröße und Zeilenabstand.

Die Aufgaben, die in diesem Material dargestellt werden, fördern die Lernkompetenz, die Fähigkeiten der Gruppe und die sprachlichen Fähigkeiten durch handlungsorientiertes Lernen. Wie Anwer (2019, 155) bereits erwähnt hat, beruht handlungsorientiertes Lernen auf der aktiven und partizipativen Rolle des Lernenden im Lernumfeld sowie auf der Zusammenarbeit zwischen Lernenden im

Lernumfeld. Darauf zielt dieses Lehrerhandbuch ab. Als nächstes werden sowohl der Inhalt als auch die Aufgaben dieses Materials vorgestellt.

5.2 Inhalt und Aufgaben

Das Handbuch besteht aus insgesamt fünf handlungsorientierten Aufgaben. Vor den Aufgaben enthält das Handbuch ein Inhaltsverzeichnis. Als nächstes hat das Handbuch eine Seite für den Lehrer, die eine allgemeine Beschreibung dessen gibt, wie das Handbuch ist und worauf es basiert. Dieser Text für den Lehrer ist sowohl auf Finnisch als auch auf Deutsch verfasst. Ansonsten ist die Handbuchsprache mit Ausnahme der Anhänge der Lernenden deutsch. Als Sprache des Handbuchs wurde Deutsch gewählt, da das Handbuch dann auch von deutschsprachigen Lehrkräften gelesen werden kann. Als nächstes enthält das Handbuch Anweisungen zur Verwendung des Handbuchs. Der Abschnitt Verwendung des Handbuchs erklärt dem Lehrer auch die Bedeutung der im Handbuch verwendeten Symbole. Nach diesem Abschnitt werden insgesamt 5 verschiedene Aufgaben präsentiert. Weitere Informationen zu diesen Aufgaben werden im nächsten Unterabschnitt geklärt (siehe Kapitel 5.2.1.). Schließlich enthält das Handbuch Anhänge zu den Aufgaben, die Anweisungen für Lernende und eine Quellenangabe.

Während des Lehramtspraktikums habe ich viel eigenes Material für den Übungsunterricht erstellt und deshalb hatte ich die Idee, dass ich diese Aufgaben in meinem Material verwenden könnte. Bei einigen Aufgaben, wie dem QR-Code-Bingo, hatte ich mich von anderen Lehrern inspirieren lassen und inhaltlich und sprachlich an B2-Deutsch angepasst. Für einige Aufgaben, wie das Escape-Room-Spiel und die Haltestellenarbeit, habe ich mich von Social Media und Blogs inspirieren lassen. Das Videoprojekt „Mein Tag“ und die Festivalplanung als Gruppenarbeit habe ich so entwickelt, dass sie sich an den Interessen Jugendlichen orientieren. Ich habe sie so verändert, dass sie zum Erlernen einer Fremdsprache verwendet werden können. Alle diese Aufgaben wurden durch die Tatsache vereint, dass sie für die Klassen 7- 9. geplant waren. Das Lernmaterial wurde ab Frühjahr 2023 zu einem Lehrerhandbuch. Ich wollte die Perspektive eines Lehrers in den handlungsorientierten Deutschunterricht, und eine Anleitung erstellen, wie die Lehrer ihr eigenes Material selbst erstellen können.

Dieses Materialpaket besteht aus fünf handlungsorientierten Aufgaben unterschiedlichen Umfangs. In der ersten Aufgabe werden Begrüßungen, Fragen nach Neuigkeiten und das Aussprechen des eigenen Namens auf Deutsch geübt. Die Aufgabe ist Bingo, bei dem QR-Codes verwendet werden. Die Aufgabe entwickelt

vor allem das Hörverständnis, aber auch die mündliche und schriftliche Sprachkompetenz. Die Aufgabe ist abgeschlossen, wenn alle Punkte des Bingo-Rasters gefunden und das gewünschte Wort oder der Satz auf Deutsch geschrieben sind. Die Aufgabe entwickelt vor allem das Hörverständnis, aber auch die mündliche und schriftliche Sprachkompetenz. Im Handbuch gibt es auch Hinweise, wie Lehrer ihre eigenen QR-Codes für den Unterricht erstellen können. Die Anhänge enthalten vorgefertigte QR-Codes und ein Bingo-Raster für die Aufgabe, damit der Lehrer sie ausdrucken und im Unterricht verwenden kann.

In der zweiten Aufgabe werden Freizeit- und Hobbywortschatz nach der "Haltestellenmethode" geübt. Die Gruppe wird in 4 Kleingruppen aufgeteilt und jede Gruppe geht zu insgesamt vier verschiedenen „Aufgabenhaltestellen“. An jeder Haltestelle verbringt die Gruppe 15 Minuten und vervollständigt die Aufgabe der Haltestelle. Wenn die Gruppe alle vier Haltestellen absolviert hat, ist die Aufgabe abgeschlossen. Beim Arbeiten an einer Haltestelle kann jeder das zu lernende Thema auf unterschiedliche Weise üben. Die mündliche Sprachkompetenz und das Hörverständnis werden in der Haltestellenarbeit besonders entwickelt. Die Anhänge des Handbuchs enthalten Anweisungen für die Haltestellen sowie die erforderlichen Materialien. Deshalb ist es einfach, die Haltestellenmethode anzuwenden, z. B. um das gelernte Thema für eine Prüfung zu wiederholen. In der Haltestellenarbeit wird kooperatives Lernen betont, wenn die Gruppe zusammenarbeitet.

Die dritte Aufgabe ist ein digitales Escape-Room-Spiel. Das Escape-Room-Spiel wird verwendet, um Adjektive und deren Vergleich zu üben. Das Handbuch enthält einen Link und einen QR-Code zum fertigen Escape-Room-Spiel, das auf der Website genial.ly gemacht wurde. Darüber hinaus informiert das Handbuch über die Vorteile von Escape-Room-Spielen aus pädagogischer Sicht und gibt Tipps, wie ein Lehrer sein eigenes digitales Escape-Room-Spiel erstellen kann. Das Escape-Room-Spiel entwickelt insbesondere die Denkfähigkeit, die Teil des handlungsorientierten Lernens ist. Darüber hinaus entwickelt dieses Escape-Room-Spiel Grammatik zu üben.

Die vierte Aufgabe ist das Videoprojekt „Mein Tag“. Myday-Videos, bekannt aus der Tiktok-Applikation, sind bei jungen Leuten beliebt. Mit Videos erzählen Menschen, was sie tagsüber tun. Aus dieser Idee entstand diese Aufgabe, bei der die Lernenden die Konjugation von Verben und die Wortstellung sowie mündliche Sprachkenntnisse üben. Ziel ist es, z. B. zu zweit oder allein ein Video zu drehen, in dem die Ereignisse des Tages auf Deutsch erzählt werden. Bei dieser Aufgabe können die Lernenden das Video selbst gestalten und umsetzen. So werden sie selbst zu Akteuren im Hauptteil des Sprachenlernens.

Die fünfte Aufgabe ist die Gruppenarbeit, bei der die Lernenden in kleingruppen ihr eigenes Festival planen. Zuerst werden deutsche Festivals in Kleingruppen

kennengelernt und dann ein Plan gemacht. Der Plan zeigt, was für ein Festival die Gruppe planen möchte. Danach wird die Gruppe eine Powerpoint-Präsentation über ihr Festival machen, in der sie wichtige Informationen darüber erzählen werden. Die Präsentation soll wie eine Werbung für das Festival sein. Zum Schluss stellen die Gruppen ihr Festival vor und andere können Feedback dazu geben. Diese Gruppenarbeit entwickelt sowohl die mündliche als auch die schriftliche Sprachkompetenz. Außerdem wird in der Aufgabe musikalischer und anderer kultureller Wortschatz geübt. Bei dieser Aufgabe wird das kooperativen Lernen betont. Außerdem entwickeln die Lernenden ihr Agency durch die Gruppenarbeit.

Im nächsten Kapitel wird betrachtet, wie gut die Ziele des Materialpakets realisiert wurden. Darüber hinaus wird der Prozess der Herstellung des Materialpakets betrachtet. Danach wird darüber reflektiert wie das Material angewendet und verwendet werden kann. Das Material wird auch in Bezug auf den theoretischen Rahmen betrachtet und der Bedarf an solchem handlungsorientierten Fremdsprachenunterrichtsmaterial anerkannt wird.

6 SCHLUSSBETRACHTUNG

Das Ziel dieser Masterarbeit war es, Materialien für einen B2-Deutschlehrer zu erstellen, der Deutsch in der finnischen Gesamtschule unterrichtet. Zentrale Themen des Materials waren die Handlungsorientierung, die aktive Handlungsfähigkeit und die Kooperationsfähigkeit des Lernenden. Die fünf unterschiedlichen Aufgaben im Material orientieren sich daher an diesen drei Lernmethoden und sollen Jugendliche ab den 8-9. Klassen zum handlungsorientierten Deutschlernen anregen. Bei dem Material handelt es sich um ein Lehrerhandbuch, in dem es neben den Anleitungen zu den Aufgaben auch Tipps und Anleitungen für den Lehrer gibt, wie er eigenes Material gestalten kann, beispielsweise Escape-Room-Spiele für den Unterricht. Darüber hinaus enthält das Handbuch fertige Materialien für Aufgaben, sodass der Lehrer problemlos handlungsorientierte Aufgaben für den Unterricht planen kann.

Wenn man die wichtigen Merkmale des Lernmaterials der finnischen obersten Schulbehörde (OPH 2004) betrachtet und sie mit dem Inhalt des Handbuchs vergleicht, so fällt auf, dass die Kriterien für wichtige Merkmale fast vollständig erfüllt wurden. Das erste Kriterium Förderung der Gemeinschaftlichkeit des Lernens und der gemeinsamen Arbeit ist meiner Meinung nach ein Kernziel, das in vielen Aufgaben im Material auftaucht. In der Festivalplanungsaufgabe erstellen die Lernenden ihre eigene Festivalwerbung, die sie anderen präsentieren. Das Videoprojekt „Mein Tag“ kann auch z. B. zu zweit umgesetzt werden. Das zweite Kriterium Förderung der Lernkompetenzen der Lernenden wird zumindest teilweise materiell umgesetzt. In allen Aufgaben können die Lernenden ihre eigenen Fähigkeiten üben und erproben und darüber hinaus in vielen Aufgaben, wie dem Festivalprojekt und dem Videoprojekt „Mein Tag“ ein einzigartiges Projekt planen und umsetzen. In diesem Material gibt es nicht viel Bewertung des eigenen Lernens, daher wird dieses Kriterium nicht vollständig erfüllt. Auch das dritte Kriterium Förderung der Lerntätigkeit in Bezug auf das zu erlernende Phänomen ist nahezu vollständig erfüllt. Bei den Aufgaben des Materials dürfen die Lernenden aktive Teilnehmer sein, die die vorgegebenen Aufgaben ausführen dürfen, während sie über ihr eigenes Lernen nachdenken und reflektieren. Das vierte wichtige Merkmal von der finnischen obersten Schulbehörde ist die Herausforderung, Transparenz und Authentizität des Lernmaterials. Dieses Kriterium ist im Material erfüllt. Die Aufgaben fordern die Lernenden heraus und sind auf die Interessen der Lernenden ausgerichtet, sodass das Fremdsprachenlernen motiviert.

Die Qualitätskriterien (OPH 2004) der finnischen obersten Schulbehörde für Lernmaterialien (siehe Kap. 5.1) sind teilweise im Material erfüllt. Eines der Kriterien ist die Vielseitigkeit des Lernmaterials, was bedeutet, dass das Material etwas Neues zum Lernen bringt. Bei den Materialien wurden verschiedene Methoden verwendet und digitale Lernplattformen, wie z. B. ein digitales Escape-Room-Spiel, wurden eingesetzt. Ein weiteres Kriterium, nach dem der Lehrer Material verwenden sollte, das auf dem neuesten Stand der Forschung basiert, ist im Material erfüllt. Handlungsorientiertes Lernen und die Betonung von Agency des Lernenden im Lernmaterial ist eine neue Art des Unterrichts. Darüber hinaus ist das dritte Qualitätskriterium, dass das Lernmaterial die aktive Teilnahme der Lernenden unterstützt. Dieses Kriterium wird im Material bei jeder Aufgabe erfüllt. Lehtonen u.a. (2015, 22) beschreiben Agency als die Fähigkeit, in einer Lernsituation aktiv zu sein und Lernziele zu erreichen. Diese aktive Rolle wird auch im Material gesucht.

Eines der Kriterien für das Handbuch war eine einfache Sprache, denn der Zweck des Handbuchs ist es, die Dinge so klar wie möglich darzustellen. Das Material verwendet die Klartext-Richtlinien von selkokeskus.fi. Als Schriftart habe ich die empfohlene open Sans-Schrift verwendet und als Zeilenabstand mindestens 1,5, um den Text gut lesbar zu machen. Außerdem habe ich in der Anleitung die Listing-Methode verwendet, sodass die Anleitung gut lesbar und verständlich war.

Im Vergleich zum theoretischen Referenzrahmen betont das Handbuch das Agency der Lernenden als Teil des handlungsorientierten Lernens. Anwer (2019, 155) beschreibt handlungsorientiertes Lernen als Teil eines Lernprozesses, der Lernende in das Fremdsprachenlernen einbezieht. Van Lier (2007, 46) betont die Rolle des Agencys der Lernenden beim handlungsorientierten Lernen und stellt dar, wie Lernziele für Lernende beim handlungsorientierten Lernen geschaffen werden, die sinnvolles Lernen fördern. Die Konzepte von Agency und Handlungsorientierung wirken daher zusammen und schaffen eine Grundlage für dieses Material. Kooperatives Lernen, verbunden mit der Unterkategorie des handlungsorientierten Lernens, ist eines der Hauptmerkmale des Materials. Mäntylä (2021, 62) betont, dass das Ziel des kooperativen Lernens darin besteht, das Agency der Lernenden zu erhöhen und das Sprachenlernen sinnvoll zu gestalten. Darüber hinaus lernen die Lernenden gemeinsam, Lernstrategien zu erkennen und das eigene Lernen zu reflektieren. Auch Gillies (2022, 170) betont die Bedeutung des kooperativen Lernens und beschreibt diese Methode ebenso als eine gute Möglichkeit für den Lehrer zu unterrichten, da der Lehrer durch kooperativen Unterricht eine Atmosphäre schaffen kann, die die Beteiligung der Lernenden erhöht. Wenn man sich die Aufgaben im Material ansieht, kann festgestellt werden, dass die Aufgaben das Agency und das kooperative Lernen des Lernenden betonen. Beispielsweise arbeiten sie in der Haltestellenarbeitsaufgabe zusammen, um Aufgaben zu lösen.

Der Umfang des Materialpakets war eine Herausforderung, weil es viele Ideen für Aufgaben gegeben hätte. Das Material soll nur ungefähr 10 Stunden dauern. Meiner Meinung nach ist das in dem Handbuch gelungen. Es gibt verschiedene, neue und handlungsorientierte Aufgaben im Material. Wenn ich mehr Zeit für die Bearbeitung dieser Masterarbeit hatte, hätte ich Änderungen an der Verwendbarkeit und dem Erscheinungsbild des Materials gemacht. Inhaltlich wurde das Material hochwertig. Urheberrechte waren auch eine Herausforderung bei der Erstellung des Materialpakets. Ich habe viel darüber nachgedacht, ob beispielsweise die Bilder von Canva frei im Material verwendet werden können.

Wesentlich ist auch die Anwendbarkeit des Materialpakets auf andere Bildungsstufen. Dieser Handbuch kann auch z. B. als Wiederholungsmaterial für A-Deutsch und auch z. B. im Deutschunterricht in der gymnasiale Oberstufe für Themen eingesetzt werden. Es wäre mehr Material zum Unterrichten einer handlungsorientierten Fremdsprache erforderlich. Gerade in DaF-Lehrbüchern gibt es oft wenig Zusatzmaterial, so dass ein Bedarf an solchem Material besteht. In Zukunft plane ich, die Aufgaben dieses Materials in meinem eigenen Unterricht zu verwenden, und ich hoffe, dass das fertige Material auch für andere Deutschlehrer nützlich sein wird.

LITERATURVERZEICHNIS

Abendroth-Timmer, Dagmar, & Gerlach, David (2021): Handlungsorientierung Im Fremdsprachenunterricht: Eine Einführung. Berlin: J.B. Metzler. S. 16-17.

Anwer, Fizza (2019): Activity-Based Teaching, Student Motivation and Academic Achievement. Journal of Education and Educational Development, 6(1), S. 154-170. Online: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1216784.pdf> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Bach, Gerhard & Timm Johannes-Peter (2013): Englischunterricht: Grundlagen Und Methoden Einer Handlungsorientierten Unterrichtspraxis. Fünfte, aktualisierte Auflage. Tübingen: Francke Verlag

Bandura, Albert (2006): Toward a psychology of human agency. Perspectives on psychological science 1.2. S. 164-180. Online: https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1111/j.1745-6916.2006.00011.x?casa_token=PJHJwOZD0IIAAAAA:1Hllo4Hjx065jqRorg4b5JwMlay7bLuSagqGFa7HKvHL2-qiOfA_l6faAKN KPO2CfHDtIWAjEwpZ [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Bochmann, Reinhard & Kirchmann, Ruth (2006): Kooperatives Lernen in der Grundschule. Zusammen arbeiten-Aktive Kinder lernen mehr. Essen: Neue Deutsche Schule Verlagsgesellschaft mbH. Online: https://nds-shop.gew-nrw.de/media/pdf/0f/a0/bc/Leseprobe_Kooperatives-Lernen-in-d er-Grundschule5936ab28ba463.pdf [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Buck, Jemma & Wightwick, Christopher (2012): Teaching and Learning Languages : A Practical Guide to Learning by Doing. London: Taylor & Francis Group. ProQuest Ebook Central. Online: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/jyvaskyla-ebooks/detail.action?docID=1108553>.

Gillies, Robyn M (2022): Cooperative/Collaborative Learning. Basel: MDPI - Multidisciplinary Digital Publishing Institute. S.170 Online: <https://www.mdpi.com/books/pdfdownload/book/4854> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Hölscher, Petra u.a. (2006): Handlungsorientierter Unterricht mit Lernszenarien. , Oberursel: Finken Verlag GmbH. Online: <https://epub.ub.uni-muenchen.de/14135/1/14135.pdf> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Jolliffe, Wendy (2007): Cooperative learning in the classroom: Putting it into practice. London: SAGE Publications Ltd. S. 39-54 Online: <https://dx.doi.org/10.4135/9781446213971> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Kangasvieri, Teija (2022): Mielestäni on hyvää yleissivistystä osata muitakin kieliä kuin omaa äidinkieltään. Kvantitatiivinen tutkimus suomalaisten perusopetuksen yläkoulun

oppilaiden vieraan kielen oppimismotivaatiosta. Ein Teil von Jyu Dissertations. S. 25-28. Online:

https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/83719/978-951-39-9208-8_vaitos22112022.pdf?sequence=4&isAllowed=y [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Lasky, Sue (2005): A sociocultural approach to understanding teacher identity, agency and professional vulnerability in a context of secondary school reform. *Teaching and teacher education*, 21(8), 899-916. Online: <https://doi.org/10.1016/j.tate.2005.06.003> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Lehtonen, Tuija u.a. (2015): Pedagoginen perusta kielenoppimisessa. Tila haltuun! Suositukset virtuaalisen suomen opiskelun toteuttamiseen . Turun yliopiston Brahea-keskuksen julkaisuja, Nro 6 , Turku: Turun yliopiston Brahea-keskus. S. 20-37. Online:

https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/156221/Pedagoginen_perusta_kielenoppimisessa.pdf?sequence=1 [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Mayer, Horst O. & Treichel, Dietmar (2004): Handlungsorientiertes Lernen und eLearning. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag. S. 4. Online: [https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=JgYCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Mayer,+Horst+O.+%26+Treichel,+Dietmar+\(2004\):+Handlungsorientiertes+Lernen+und+eLearning&ots=6yUVr_6EJs&sig=8syTZSAieW3T2HcXlvzPr8ioAE8&redir_esc=y#v=onepage&q=Mayer%2C%20Horst%20O.%20%26%20Treichel%2C%20Dietmar%20\(2004\)%3A%20Handlungsorientiertes%20Lernen%20und%20eLearning&f=false](https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=JgYCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Mayer,+Horst+O.+%26+Treichel,+Dietmar+(2004):+Handlungsorientiertes+Lernen+und+eLearning&ots=6yUVr_6EJs&sig=8syTZSAieW3T2HcXlvzPr8ioAE8&redir_esc=y#v=onepage&q=Mayer%2C%20Horst%20O.%20%26%20Treichel%2C%20Dietmar%20(2004)%3A%20Handlungsorientiertes%20Lernen%20und%20eLearning&f=false) [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Mäntylä, Katja (2021): Toiminnallisuus kielen opettamisessa. S.5-62. In H. Hurme, & M. Maijala (Eds.), *Vauhtia ja virikkeitä varhennettuun kielenopetukseen : Opas varhentaiville opettajille* (pp. 58-64). Universität Turku. Online: <https://www.utupub.fi/handle/10024/152526> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Naidu, Som & Bedgood, Danny, R Jr. (2012): Action-based learning in *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. Boston: Springer, MA. S. 75-77 Online:

https://link-springer-com.ezproxy.jyu.fi/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6_813 [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Ollivier, Christian u.a. (2022): Digitale Kompetenz und sozio-interaktionaler Ansatz für das Sprachenlehren und -lernen. Graz: Council of Europe (European Centre for Modern Languages) S. 20 Online:

<https://www.ecml.at/Portals/1/documents/ECML-resources/Elang-DE-A5.pdf> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Opetushallinnon tilastopalvelu Vipunen (2022): Peruskoulun kielivalinnat. Online: https://vipunen.fi/fi-fi/_layouts/15/xlviewer.aspx?id=/fi-fi/Raportit/Perusopetus%20-%20ainevalinnat%20-%20kielet.xlsx [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

OPH (2014a): Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. ePerusteet. Online: <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/perusopetus/419550/tiedot> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

OPH (2014b): Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. S.17-361. Online: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

OPH (2019): Mitä kieliä perusopetuksessa opiskellaan? Fakta Express 1A/2019. Online: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/faktaa-express-1a_2019.pdf [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

OPH (2004): E-oppimateriaalin laatukriteerit. Online: <https://www.oph.fi/fi/julkaisut/e-oppimateriaalin-laatukriteerit#ecbced69> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Sukol ry, Suomen kieltenopettajien liitto (2018) Online: https://www.sukol.fi/liitto/tilastot/tilastotietoa_kielivalinnoista und https://www.sukol.fi/liitto/tilastot/perustietoa_kielivalinnoista [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Otava oppimisen palvelut (n.d.): Magazin.de 1 (2021) Online: <https://oppimisenpalvelut.otava.fi/oppimateriaalit/luokat-7-9/magazin-de-2021/magazin-de-1-2021/> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Sanomapro (n.d.): Plan D 1-2 yläkouluun Online: <https://www.sanomapro.fi/sarjat/plan-d-ylakouluun/> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Selkokeskus (n.d.): Selkojulkaisun ulkoasu. Online: <https://selkokeskus.fi/selkokieli/selkojulkaisun-ulkoasu/> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

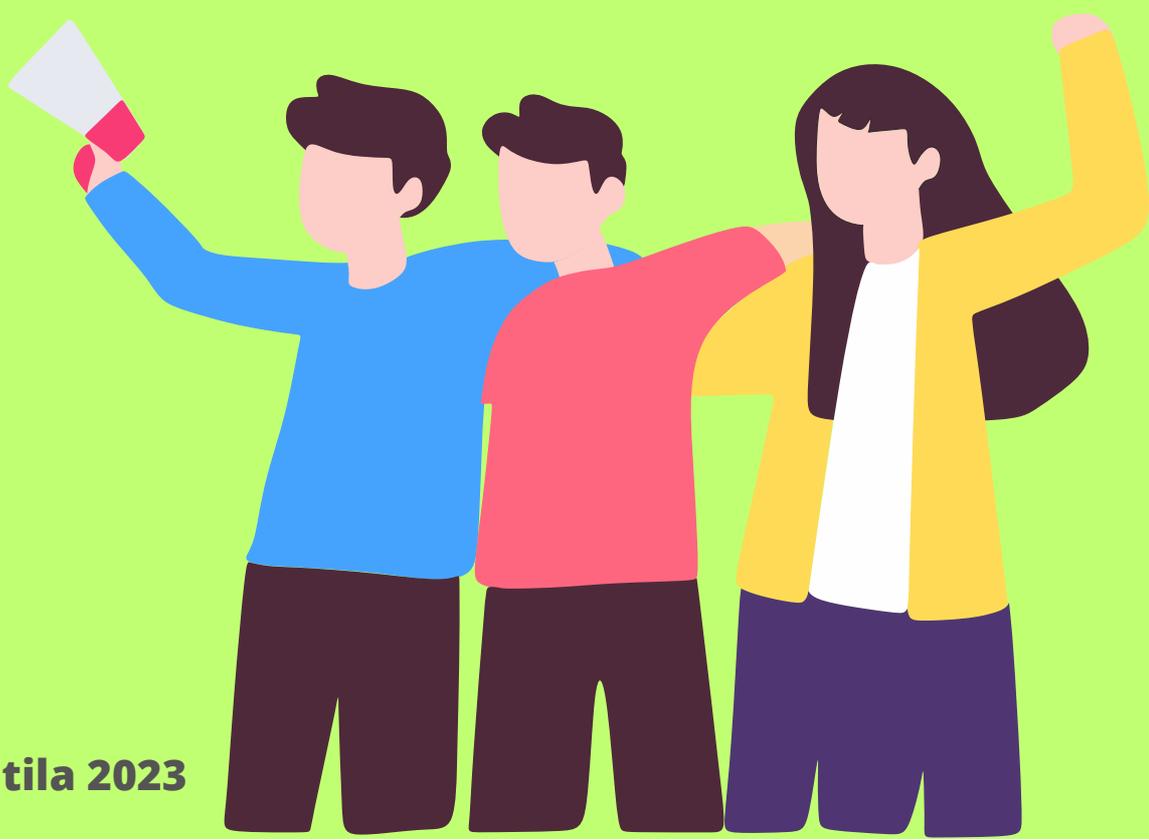
van Lier, Leo. (2007): Action-based Teaching, Autonomy and Identity. International Journal of Innovation in Language Learning and Teaching, 1:1, S. 46-65, Online: <https://doi.org/10.2167/illt42.0> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

Vaughn, Margaret (2020): What is student agency and why is it needed now more than ever? Theory into practise. vol. 59. (2) 109-118. Online: <https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/00405841.2019.1702393> [zuletzt eingesehen am 24.4.2023]

ANHANG: MATERIALPAKET

HANDLUNGSORIENTIERTES DEUTSCH

**Handbuch mit handlungsorientierten
Methoden
für den B2- Deutschlehrer in den
Klassen 8-9.**



INHALT

Opettajalle	2
Für den Lehrer	3
Verwendung des Handbuchs	4
Aufgabe 1: QR-Codebingo	5
Aufgabe 2: Haltestellenarbeit	8
Aufgabe 3: Escape-Room-Spiel	10
Aufgabe 4: Videoprojekt "Mein Tag"	14
Aufgabe 5: Plant eure Festival-Gruppenarbeit	16
Anhänge 1-5	18
Quellenangabe	35

**JETZT
GEHT'S
LOS!**

OPETTAJALLE

Tervetuloa toiminnallisen oppimisen maailmaan!

Tämän opettajan käsikirjan tarkoituksena on tarjota vaihtoehtoisia tapoja opettaa saksaa yläkoulussa. Käsikirja on suunnattu yläkoulun B2-saksan oppitunneille, mutta miksipä tätä käsikirjaa ei voisi hyödyntää myös esim. A-saksassa kertausmielessä.

Toiminnallisen käsikirjan ideana on antaa ideoita yläkoulun B2-saksan opetukseen. Tehtävien aihealueet ovat arkipäiväisiä, nuorille läheisiä aiheita, jotka esiintyvät myös B2-saksan oppikirjoissa. Tehtävät tässä käsikirjassa ovat erilaisia ja niissä on hyödynnetty esimerkiksi QR-koodeja, pistetyöskentelyä sekä projekti- ja ryhmätyöskentelyä. Käsikirjan tavoitteena on se, että jokaisessa tehtävässä oppija on itse aktiivinen toimija, joka toisten oppijoiden kanssa saa kokea oppimisen iloa mielekkäiden, toiminnallisten tehtävien avulla.

Jokaisen tehtävän ohjeet, ajallinen kesto ja oppimistavoitteet on esitetty selkeästi saksan kielellä. Lisäksi joihinkin tehtäviin on annettu esimerkkimateriaalit, joita voit hyödyntää. Voit halutessasi tehdä omat materiaalit ohjeiden avulla. Tarkoituksena on, että materiaali helpottaa työtaakkaasi opettajana, joten tehtävät voi helposti poimia käsikirjasta käyttöön. Oppilaiden ohjeet löytyvät liitteistä.

Toiminnallisia hetkiä saksan opetukseen!

FÜR LEHRER

Schön, dass du dieses Handbuch jetzt liest. Willkommen in der Welt des handlungsorientierten Lernens! Die Idee für dieses Handbuch ist die alternative Weise zu geben um Deutsch als Fremdsprache zu lernen. Dieses Handbuch ist für die B2-Deutsch für die Klassen 8-9 in der finnischen Gesamtschule aber es könnte auch z. B. im A2- Deutschunterricht für die Wiederholung verwendet werden.

Das Handbuch besteht darin, dem Lehrer Ideen für die Klassen 7-9 in B2-Deutsch zu geben. Die Themen der Aufgaben sind alltäglich und gehören zur Welt der Jugendlichen. Diese Themen sind auch in B2-Deutschlehrbüchern zu finden. Die Aufgaben sind unterschiedlich und es werden dabei z. B. QR-Codes, Haltestellenarbeit sowie Projekt- und Gruppenarbeit genutzt.

Die Idee in jeder Aufgabe ist, dass die Lernenden aktive Akteure sind und zusammen mit anderen Lernenden die Freude am Lernen durch sinnvolle Aufgaben erlernen können.

Die Anweisungen, die Dauer und die Lernziele jeder Aufgabe werden deutlich dargelegt. Der Lehrer kann die Beispielmateriale nutzen, die zu einigen Aufgaben gehören. Wenn der Lehrer dies wünscht, kann der Lehrer eigene Materialien mit Hilfe von Anleitungen herstellen. Das Ziel besteht darin, die Arbeit des Lehrers zu erleichtern, so dass die Aufgaben des Handbuchs in die Praxis umgesetzt werden können. Die Anweisungen für Lernenden findet man in den Anhängen

Viel Vergnügen für die handlungsorientierten Deutschstunden!

VERWENDUNG DES HANDBUCHS

Auf der ersten Seite der Aufgabe wird erklärt:

- Symbole, die anzeigen, um was für eine Aufgabe es sich handelt.
- Die Lernziele
- notwendige Materialien und Geräte
- Aufgabendauer
- Anweisungen in Bezug auf die Anwendung der Aufgabe und andere nützliche Tipps für den Lehrer

Danach wird erklärt:

- Im Abschnitt der "Vorbereitung" wird erklärt, was du vorbereiten soll, bevor du die Aufgabe erledigt
- Im Abschnitt "Anweisungen" wird der Ablauf der Aufgabe beschrieben.
- Weitere Informationen zu verschiedenen Lernmethoden
- In den Anhängen findest du die Materialien und Anweisungen für die Lernenden

In einem weißen Quadrat wird angegeben, welche Materialien oder Geräte für die Aufgabe benötigt werden.

Die Lernziele der Aufgabe werden in einer weißen Wolke erklärt

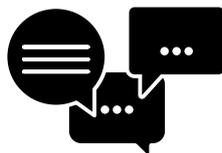
Erklärung der Symbole



Schreiben



Hören



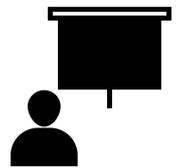
Sprechen /
Dialog



Spielen /
schauspielerisch



Paar- /
Gruppenarbeit



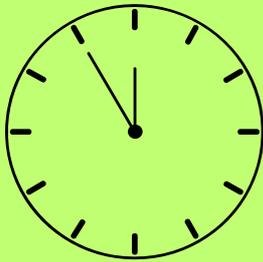
Präsentation



Dieses Symbol bedeutet die Anwendung der Aufgabe oder andere praktische Tipps für den Lehrer

AUFGABE 1

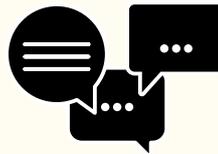
BINGO MIT QR-CODES



20-30 Min

Lernziel
begrüßen
sich vorstellen

- Anweisungen für Lernenden (siehe: Anhang 1: Aufgabe1 S. 20)
- Ein Smart-Gerät mit dem QR-Code-Scanner
- QR-Codes (Anhang 2: S.25)
- Bingo-Raster (Anhang 3: S.26)



QR-CODES ERSTELLEN

Das Erstellen von QR-Codes für eine Unterrichtssituation ist einfach.

1. Öffne [QR-koodit.fi/generaattori](https://qr-koodit.fi/generaattori) oder [QR-Code-Generator](#) oder eine andere Website, auf der du deinen eigenen QR-Code erstellen kannst. Die obigen Links wurden auf Funktion getestet und du kannst direkt auf die Website klicken.
2. Gib oder kopiere die Website, die du hinter dem QR-Code verstecken möchtest.
3. Klicke auf „QR-Code erstellen“
4. Du kannst den QR-Code z.B. als Namen speichern oder sogar direkt in eine Word-Datei kopieren, aus der er für den Unterricht einfach ausgedruckt werden kann.

HINZUFÜGEN EINER AUFZEICHNUNG ZU EINEM QR-CODE

1. Nimm eine Aufnahme auf, indem du beispielsweise die Diktierfunktion deines Telefons oder Tablets verwenden. **Notiz!** Wähle MP3 als Speicherformat.
2. Wähle danach die Teilen-Funktion und teilt die Audiodatei z.B. mit Google Drive.
3. Öffne in Google Drive die Datei und wähle *Teilen* und kopiere den Dateilink.
4. Füge den Link zum QR-Code-Generator ein und generiere einen QR-Code.

QR-Code-Bingo kann auch in anderen Bereichen des Deutschlernens angewendet werden, wie z. B. Üben von Vokabeln oder Grammatik durch Ändern des Inhalts der QR-Codes.

Hinter QR-Codes können z.B. Texte, Bilder, Videos oder Sound versteckt werden.

BINGO MIT QR-CODES

VORBEREITUNG

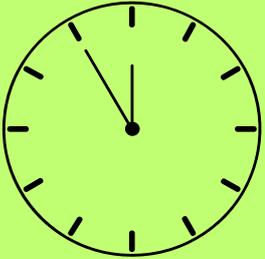
1. Drucke die Anweisungen für die Lernenden aus. (siehe Anhang 1: Aufgabe 1)
2. Drucke sowohl die QR-Codes und die Bingo-Raster aus. (siehe Anhang 2 und 3)
3. In dieser Aufgabe wird zu zweit gearbeitet. Teile die Lernenden vor dem Unterricht in Paare auf.
4. Jedes paar hat einen Bingo-Raster mit verschiedenen Begrüßungen auf Finnisch.
5. Verstecke die QR-Codes im Klassenraum oder auf dem Flur.

ANWEISUNGEN

1. Ein anderer sucht nach dem QR-Code und hört ihn sich an.
2. Er sagt es seinem Partner und das Partner sucht das Bingo-Raster nach dem richtigen Wort auf Finnisch und schreibt das Wort auf Deutsch auf das Bingo-Raster.
3. Das Ziel der Lernenden ist es, alle QR-Codes zu finden und alle Slots im Bingo-Raster auszufüllen.
4. Erinnere die Lernenden daran, die Rollen zu wechseln, nachdem sie jeden QR-Code gefunden haben.

AUFGABE 2

HALTESTELLENARBEIT

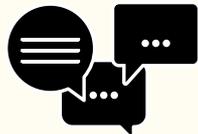


1h 10 min

Lernziel

Wortschatz üben
Thema: Freizeit und Hobbys

- Anweisungen für Lernenden (Siehe Anhang 1: Aufgabe 2 S. 21)
- Gedruckte Anweisungen für die Haltestellen 1-4 (siehe Anhang 4. S.27-31)
- Bild- und Wortschatzkarten (siehe Anhang 5. S.33-34)
- Smartgeräte (1 pro Gruppe)



Die Haltestellenarbeitsmethode kann leicht zum Üben anderer Bereiche des Sprachenlernens verwendet werden.

Sie kann beispielsweise auch problemlos bei der Überprüfung des Testbereichs verwendet werden, wobei eine Haltestelle ein Thema des Testbereichs ist.



HALTESTELLENARBEIT

VORBEREITUNG

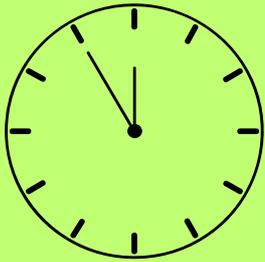
1. Drucke die Anweisungen für die Lernenden aus. (Siehe Anhang 1: Aufgabe 2)
2. Drucke die Anweisungen für jede Haltestelle aus. (Siehe Anhang 4)
3. Drucke zweimal Anhang 5 (Bild- und Wortkarten) aus und schneide sie für die Lernenden aus. An zwei Haltestellen werden die gleichen Bild- und Wortkarten benutzt.
4. Reserviere für jede Gruppe ein Tablet oder einen Laptop.
5. Du kannst die Lernenden in 4 verschiedene Kleingruppen aufteilen. Einige Haltestellen können auch mehr Gruppen haben. Eine passende Gruppengröße sind 3-4 Personen.
6. Du kannst die Website classroom.com öffnen, indem du auf den Link klickst. Mit classroomscreen.com kannst du deinen eigenen Bildschirm erstellen, um den Schülern die unterschiedliche Funktionen zu zeigen. Es können verschiedene Funktionen hinzugefügt werden, wie z. B. ein Timer oder Symbole. Für diese Aufgabe kannst du einen Timer auf 15 min stellen. Der Timer warnt nach z. B. 15 Minuten, damit die Lernenden wissen, dass sie zu einer anderen Haltestelle wechseln müssen.

ANWEISUNGEN

1. Erklärt zunächst, was der Zweck der Haltestellenarbeit ist.
2. An jeder Haltestelle verbringt die Gruppe 15 Minuten (beurteile, ob weniger oder mehr Zeit benötigt wird)
3. Das Ziel der Gruppe ist es, dass die Aufgaben an allen Haltestellen gelöst werden.
4. An den Haltestellen wird Freizeit- und Hobbywortschatz geübt.

AUFGABE 3

ESCAPE-ROOM-SPIEL



20 min

Lernziel

Adjektive
Komparativ und Superlativ

- Anweisungen für Lernenden (Siehe Anhang 1: Aufgabe 3 S. 22)
- Smartgeräte oder computer



Escape-Room-Spiele können erstellt werden, um verschiedene Bereiche des Sprachenlernens zu üben.



Durch das Ändern von Themen und Handlungssträngen erhält man immer neue Spiele, die die Lernenden zum Erlernen der Sprache inspirieren.



DAS ESCAPE-ROOM-SPIEL AUF PÄDAGOGISCHER SICHT

- Das Spielerische als Teil des Fremdsprachenlernens ist inklusiv, fördert die Zusammenarbeit und Interaktion. Zudem motiviert das Spielen zum Lernen und ist für viele Lernende geeignet. Das Spielen betont auch das Lernen durch Handeln. (von Zansen 2015,1)
- Escape-Room-Spiele im Fremdsprachunterricht sind eine bequeme und nützliche Möglichkeit, die Motivation der Lernenden für das Sprachenlernen zu steigern. Dieses Handbuch konzentriert sich auf die Erstellung virtueller Escape-Room-Spiele, aber es ist auch möglich, ein Escape-Room-Spiel beispielsweise in einem Klassenzimmer zu erstellen.
- Wer mehr spielerische Lernmethoden in den Unterricht bringen möchte, sollte mit virtuellen Escape-Room-Spielen beginnen. Ein virtuelles Escape-Room-Spiel wird in einer virtuellen Welt erstellt, in die Lernenden es mit Smart-Geräten oder Computern spielen. Normalerweise hat das Spiel ein Thema oder eine Handlung und ein Ziel. In einem virtuellen Escape-Room-Spiel spielen Inhalte, Hinweise und Codes die Hauptrolle. (Parkki 2020, 18) Im Fremdsprachunterricht kann das Thema eines Escape-Room-Spiels beispielsweise die Wortschatzübung oder ein Grammatikthema sein.
- Auf der nächsten Seite findest du Anleitungen und Tipps, wie du dein eigenes Escape-Room-Spiel auf genial.ly erstellen kannst.



ERSTELLEN DES EIGENEN DIGITALEN ESCAPE-ROOM-SPIELS

- Das Escape-Room-Spiel auf Seite 13 wurde auf der Website genial.ly erstellt, und die nachstehenden Anweisungen zum Erstellen eines Escape-Room-Spiels basieren auf den Escape-Room-Spielen auf dieser Website.
- Das Erstellen eines Escape-Room-Spiels kann zeitaufwändig erscheinen, ist aber eigentlich ganz einfach.

ANWEISUNGEN

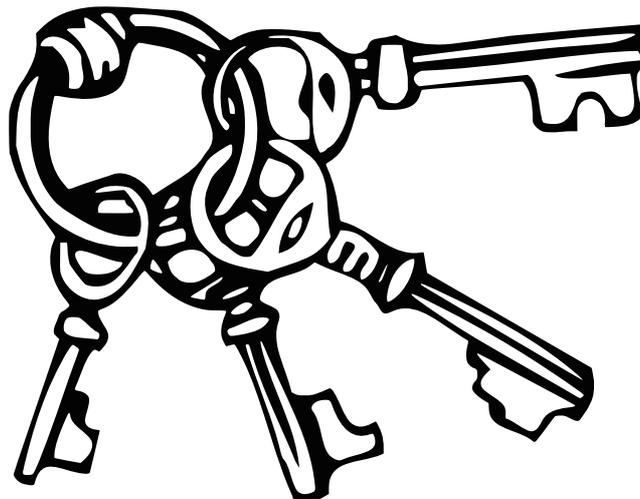
1. Melde dich beispielsweise mit Google-Konto auf der Genial.ly-Website an.
Achtung! Schüler müssen sich nicht anmelden.
2. Wähle auf der **Genial.ly-Website** zunächst den Bereich „Gamification“ aus, in dem man die Escape-Room-Spielvorlagen findet
3. Wähle ein Thema für das Escape-Room-Spiel aus. **Achtung!** Einige Themen werden bezahlt.
4. Wähle auf der linken Seite die Seite aus, die du bearbeiten möchtest.
5. Die Elemente können auch hinzugefügt werden. Man kann auf einen beliebigen Textabschnitt klicken und z.B. Anweisungen oder Fragen schreiben. Wenn man auf einen Punkt klickt, kann man ihm auch Interaktivitätsfunktionen hinzufügen, z. B. das Einbetten von Links, Videos oder Bildern.
6. Darüber hinaus kann die Spielbasis angepasst werden, indem man Seiten hinzufügt. Denk daran, dass man in vorgefertigten Spielbasis immer zu bestimmten Seiten gelangt, wenn man auf etwas klickt. Denk also daran, sie so zu bearbeiten, dass das Spiel reibungslos verläuft.
7. Wenn das Spiel fertig ist, wird es automatisch im Ordner „Creations“ gespeichert. Von dort aus kann man das Spiel mit dem Link an die Schüler weitergeben.
8. **Tipp!** Du kannst einen QR-Code erstellen, indem du den Spiellink darin einfügst, sodass die Schüler ganz einfach am Spiel teilnehmen können, indem sie den QR-Code scannen.

BEISPIEL AUF DAS ESCAPE-ROOM-SPIEL

- Das Lernziel dieses Escape-Room-Spiels sind Adjektive und die Komparation von Adjektiven.
- In der Praxis kann das Spiel viele Male gespielt werden.
- Das Ziel des Spiels ist alle 4 Missionen im Videospiel zu erreichen.
- Am Ende des Spiels müssen die Lernenden das richtige Passwort raten.

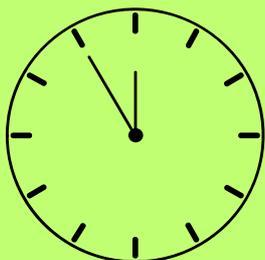
Wenn du auf den Link unten klickst, kommst du zu dem Spiel. Die Lernende haben ein QR-code für das Spiel.

<https://view.genial.ly/641dcc5d631b010018ed260e/interactive-content-escape-room-spiel-adjektive>



AUFGABE 4

VIDEOPROJEKT "MEIN TAG"



3 h

Lernziel

Verben
Wortstellung des
Hauptsatzes

- Anweisungen für Lernenden (siehe Anhang 1: Aufgabe 4 S.23)
- Smartgeräte für Videoaufnahmen



Videoprojekte sind eine gute Möglichkeit, die Beurteilung mündlicher Sprachkenntnisse zu verbessern.

Mein-Tag-Videos müssen keine Gesichter zeigen, aber der Schüler kann die Umgebung beschreiben.

MEIN TAG- VIDEOPROJEKT

VORBEREITUNG

1. Teile die Lernenden in Paare auf.
2. Die Aufgabe kann alleine oder zu zweit erledigt werden.
3. Die Videos werden mit Tablets aufgenommen, die in der Schule erhältlich sind, oder alternativ nimmt der Schüler das Video mit seinem eigenen Gerät auf.

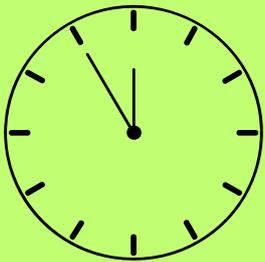
ANWEISUNGEN

1. Zu Beginn des Unterrichts kannst du der ganzen Klasse deutschsprachige Mein-Tag-Videos auf TikTok zeigen. Mit dem Hashtag **#MeinTag** findest du ein passendes Video.
2. Das Ziel der Lernenden ist es, ein Video zu erstellen, in dem sie erzählen, was sie tagsüber tun.
3. Vor der Aufgabe ist es gut, die Konjugation von Präsens und Perfekt regelmäßiger Verben zu üben.
4. Erinnere die Lernenden daran, dass niemanden auf Video auf, der nicht darauf erscheinen möchte nehmen darf.
5. Das Wichtigste ist, dass die Lernenden an ihrem eigenen Videoprojekt arbeiten. Sie können das Video zu Hause fertigstellen



AUFGABE 5

PLANT EURE FESTIVAL-GRUPPENARBEIT

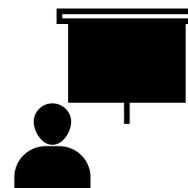


4 h

Lernziel

Musik- und/oder
Kunstwortschatz

- Anweisungen für Lernenden (siehe Anhang 1: Aufgabe 5. S. 24)
- Smartgeräte oder Laptops mit Powerpoint usw.



Projekte, die in einer Gruppe durchgeführt werden, sind eine gute Möglichkeit, die Fähigkeiten der Gruppenarbeit zu üben.

Wenn die fertige Präsentation anderen präsentiert wird, wird auch die Fähigkeit zum Auftreten entwickelt.

FESTIVAL-GRUPPENARBEIT

VORBEREITUNG

1. Teile die Lernenden in Paare oder Kleingruppen auf.
2. Reserviere Laptops oder Tablets für jedes Paar/jede Gruppe.
3. Du kannst vor dem Unterricht zu **festivals.de** gehen, indem du auf den Link klickst.

ANWEISUNGEN

1. Ziel der Lernenden ist es, eine Werbung für ihr eigenes Festival zu erstellen.
2. Du kannst Inspiration für die Gestaltung geben, indem du verschiedene Anzeigen von deutschen Festivals zeigst.
3. Anhand der Hilfsfragen erstellen die Lernenden eine Powerpoint-Präsentation über das Festival.
4. Du kannst andere Lernende bitten, Feedback zu geben.
5. Bei dieser Aufgabe werden die Merkmale der Gruppenarbeit betont.
6. Erwähne daran zu betonen, dass es sich um eine Gruppenarbeit handelt, in der jeder Lernende die gleiche Rolle spielt.

ANHÄNGE

- **ANHANG 1: ANWEISUNGEN FÜR LERNENDEN (AUFGABE 1-5)**
- **ANHANG 2: QR-CODES FÜR BINGO**
- **ANHANG 3: BINGO-RASTER**
- **ANHANG 4: HALTESTELLEN 1, 2, 3 UND 4**
- **ANHANG 5: BILD- UND TEXTKARTEN FÜR HALTESTELLENAUFGABE**

ANHANG 1:
ANWEISUNGEN FÜR
LERNENDEN.
AUFGABEN 1-5

AUFGABE 1: BINGO MIT QR-CODES / TEHTÄVÄ 1: QR-KOODIBINGO: ANWEISUNGEN FÜR LERNENDEN / OPPILAAN OHJEET

1. Es gibt zwei Rollen in dieser Aufgabe: Zuhörer und Schreiber. / **Tässä tehtävässä on kaksi roolia: kuuntelija ja kirjoittaja.**
2. Wähle die Rollen zuerst aber beachte, dass die Rollen wechseln und jeder sowohl Zuhörer als auch Schreiber wird. / **Valitkaa ensin roolit. Huomatkaa, että roolit vaihtuvat ja jokainen on sekä kuuntelija, että kirjoittaja.**
3. Hinter den QR-Codes gibt es die Begrüßungen auf Deutsch in Form einer Bandaufnahme. Der Zuhörer sucht zuerst einen QR-Code und scannt ihn. Danach hört er sich die Bandaufnahme (am besten mit dem Kopfhörer) an. / **QR-koodien taakse kätkeytyy saksankielisiä tervehdyksiä. Kuuntelija etsii ensin QR-koodin ja skannaa sen. Sen jälkeen kuuntelija kuuntelee äänitteen (mieluiten kuulokkeilla).**
4. Danach läuft der Zuhörer zu seinem Partner, dem Schreiber zurück und sagt ihm die Begrüßung auf Deutsch, die er auf der Bandaufnahme gehört hat. / **Sen jälkeen kuuntelija menee takaisin parinsa eli kirjoittajan luo ja sanoo sen tervehdyksen saksaksi parille, jonka hän on kuullut äänitteeltä.**
5. Der Schreiber sucht die finnische Übersetzung der Begrüßung auf dem Bingo-Raster und schreibt das Wort auf Deutsch in dem Raster. / **Kirjoittaja etsii bingoruudukosta suomenkielisen käännöksen kuuntelijan sanomasta saksankielisestä tervehdyksestä ja kirjoittaa siihen ruutuun kuuntelijan sanoman tervehdyksen saksaksi.**
6. Danach werden die Rollen gewechselt. / **Sen jälkeen roolit vaihtuvat.**
7. Das Ziel ist alle QR-Codes zu finden und alle Slots im Bingo-Raster auszufüllen. / **Tavoitteena on löytää kaikki QR-koodit ja täyttää jokainen ruutu bingoruudukosta.**

AUFGABE 2: HALTESTELLENARBEIT / TEHTÄVÄ 2: PYSÄKKITYÖSKENTELEY
ANWEISUNGEN FÜR LERNENDEN / OPPILAAN OHJEET

1. In dieser Aufgabe werden Hobbys und Freizeitvokabular geübt. /
Tässä tehtävässä harjoitellaan harrastus- ja vapaa-
ajansanastoa.
2. Es gibt insgesamt 4 Haltestellen mit unterschiedlichen
Aufgaben. / Pysäkkityöskentelyssä on yhteensä 4 pysäkkiä,
joissa on erilaisia tehtäviä.
3. Der Lehrer sagt, welche Gruppe an welcher Haltestelle beginnt. /
Opettaja kertoo, miltä pysäkiltä kukin ryhmä aloittaa.
4. Ihr habt 15 Minuten Zeit, um die Haltestelleaufgabe zu lösen. /
Teillä on 15 minuuttia aikaa ratkaista kukin pysäkkitehtävä
5. Wenn ihr den Alarm hört, wechselt die Haltestellen. / Kun
kuulette hälytyksen, vaihtakaa pysäkkiä.
6. Jede Haltestelle hat Anweisungen auf Finnisch und Deutsch. /
Jokaisella pysäkillä on ohjeet sekä suomeksi että saksaksi.

AUFGABE 3: DAS ESCAPE-ROOM-SPIEL / PAKOHUONEPELI ANWEISUNGEN FÜR LERNENDEN / OPPILAAN OHJEET

1. Du kannst dieses Spiel alleine oder mit einem Partner spielen. /
Voit pelata tätä peliä yksin tai parin kanssa.
2. In dieser Aufgabe werden Adjektive und deren Komparation
geübt. / **Tässä tehtävässä harjoitellaan adjektiiveja ja niiden
vertailua.**
3. Öffnet den QR-Code für das Escape-Room-Spiel / **Avatkaa QR-
koodi pakohuonepeleihin**
4. Um das Escape-Room-Spiel zu lösen, müsst ihr die vier Missionen
des Spiels abschließen, indem ihr die Fragen richtig
beantworten. / **Pakohuonepeleiden ratkaisemiseksi, teidän tulee
suorittaa pelin neljä tehtävää vastaamalla oikein kysymyksiin.**
5. Gebt schließlich das richtige Passwort ein, um das Spiel zu lösen.
/ **Lopuksi antakaa oikea salasana, jolla peli ratkaistaan.**



AUFGABE 4: DAS VIDEOPROJEKT "MEIN TAG"/
TEHTÄVÄ 4: "MY DAY"-VIDEOPROJEKTI
ANWEISUNGEN FÜR LERNENDEN / OPPILAAN OHJEET

1. Reflektiert zu zweit oder in einer kleinen Gruppe, was ihr tagsüber tut. Schreibt die Sätze auf Deutsch. z. B. Morgens frühstücke ich. Ich fahre mit dem Bus zur Schule. / **Pohtikaa pareittain tai pienryhmässä, mitä teette päivisin. Kirjoittakaa lauseita saksaksi. Esim. Morgens frühstücke ich. (Aamuisin syön aamupalaa.) Ich fahre mit dem Bus zur Schule. (Menen bussilla kouluun.)**
2. Lest die Sätze laut vor und schreibt gleichzeitig das Videoskript, wenn ihr möchtet. / **Lukekaa lauseet ääneen ja kirjoittakaa halutessanne videokäsikirjoitus.**
3. Mach ein ca. 2-5 Minuten langes Video, in dem du erzählst, was du tagsüber machst. / **Kuvatkaa n. 2-5 minuutin pituinen video, jossa kerrotte, mitä teette päivän aikana.**
4. In diesem Videoprojekt kannst du kreativ sein! Du kannst z.B. kleine Videoclips drehen und zusätzlich Ton zum Video aufnehmen, also den so genannten Voice-over. Achtung! Nimm niemanden auf Video auf, der nicht darauf erscheinen möchte. / **Tässä videoprojektissa voitte olla luova. Voitte kuvata esim. pieniä videoklippejä ja lisätä näihin klippeihin äänen eli niin sanotun voice-overin. Huom! Älkää kuvatko ketään, joka ei halua esiintyä videolla.**
5. Lade das Video beispielsweise auf Google Drive herunter und teile es mit dem Lehrer. / **Ladatkaa video esim. google driveen ja jakakaa se opettajalle.**

**AUFGABE 5: PLANT EURE FESTIVAL- GRUPPENARBEIT / TEHTÄVÄ 5:
SUUNNITELKAA TEIDÄN FESTIVAALI- RYHMÄTYÖ
ANWEISUNGEN FÜR LERNENDEN / OPPILAN OHJEET**

1. Seht euch zunächst mit einem Partner oder einer kleinen Gruppe verschiedene Festivals an z. B. auf der Website festivals.de. / **Katsokaa parin kanssa tai pienryhmässä erilaisia Saksassa järjestettäviä festivaaleja esim. festivals.de sivustolta.**
2. Plant ein eigenes Festival als Gruppe. Es kann zum Beispiel ein Musik-, Film-, Kunst-, Tanz- oder Literaturfestival sein. / **Suunnitelkaa oma festivaali ryhmässä. Se voi olla esimerkiksi musiikki-, elokuva-, taide-, tanssi-, tai kirjallisuusfestivaali**
3. Macht einen Plan für das Festival und denkt an Folgendes: / **Tehkää suunnitelma festivaalista ja miettikää seuraavia apukysymyksiä:**
 - Was für ein Festival ist es? / **Millainen festivaali on?**
 - Wann findet es statt? / **Milloin se pidetään?**
 - Wie lange dauert das Festival? / **Kuinka kauan festivaali kestää?**
 - Wo findet das Festival statt? / **Missä festivaali pidetään?**
 - Was ist die Zielgruppe des Festivals? / **Mikä on festivaalien kohderyhmä?**
 - Was kostet es? / **Kuinka paljon pääsylippu maksaa?**
 - Was ist das Besondere an eurem Festival? / **Mitä erikoista festivaalissanne on?**
 - Wer sind die Darsteller des Festivals? Oder was wird auf dem Festival gezeigt? / **Mitä esiintyjä festivaaleilla esiintyy? Mitä festivaaleilla nä esiintyy? Mitä festivaaleilla näytetään?**
 - Weitere wichtige Informationen. / **Muuta tärkeää tietoa.**
4. Macht eine Powerpoint-Präsentation, die eine Werbung für euer Festival ist. / **Tehkää powerpoint-esitys, joka on festivaalin mainos.**
5. Präsentiert euer Festival den anderen. / **Esitelkää festivaalinne muille.**
6. Die anderen können Feedback geben. / **Muut voivat antaa palautetta.**

ANHANG 2: QR-CODES FÜR BINGO



ANHANG 3: BINGORASTER

Hei!	Mitä kuuluu?	Hyvää huomenta!
Hyvää yötä!	Minulle kuuluu hyvää, kiitos!	Hyvää iltaa!
Hyvää päivää! (etelä-Saksassa tai Itävallassa)	Hyvää päivää!	Hei! (Sveitsissä)
Näkemiin!	Minun nimeni on..	Hei hei!

ANHANG 4:
HALTESTELLENANWEISUNGEN 1-4

Haltestelle 1

DAS YOUTUBEVIDEO ANSEHEN UND FRAGEN ANTWORTEN

- Scannt den Qr-Code mit euren Handys / **Skannatkaa QR-koodi**
- Seht euch das Video an und beantwortet die Fragen. Die Fragen sind in das Video eingebettet / **katsokaa video ja vastatkaa videoon upotettuihin kysymyksiin**
- Es gibt drei Frageformen / **Videolla on 3 eri kysymystyyppiä**
 1. multiple choice / **monivalinta**
 2. richtig oder falsch / **oikein vai väärin**
 3. freie Antwort / **vapaa vastaus**



Haltestelle 2

ZEICHNEN UND RATEN

- Geht gemeinsam durch, was die Wörter in der Wortwolke auf Finnisch bedeuten. / Käykää yhdessä sanapilven sanat läpi ja suomentakaa ne.
- Eine Person zeichnet ein Hobby aus der Wortwolke unten. Die anderen versuchen es zu raten/ Yksi ryhmästä piirtää harrastuksen sanapilvestä. Muut yrittävät arvata.
- Wer richtig geraten hat, bekommt einen Punkt. Wenn du aus dem Wort einen Satz bilden kann, erhaltest du 2 Punkte. / Se, joka arvaa oikein, saa yhden pisteen. Jos osaat muodostaa sanasta lauseen saksaksi, saat 2 pistettä.
- Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Wechselt den Zeichner nach jedem Raten / Eniten pisteitä saanut voittaa. Vaihtakaa piirtäjää joka arvauksen jälkeen.



Haltestelle 3

PANTOMIME

- Ordnet das Bild und das Wort einander zu. / **Yhdistäkää kuva- ja sanakortit toisiinsa**
- Nehmt die Textkarten oder wenn ihr ein schwierigeres Spiel möchtet, nehmt die Bildkarten. / **Ottakaa tekstikortit tai jos haluatte haastavamman kisan, ottakaa kuvakortit.**
- Nehmt abwechselnd eine Karte und spielt das auf der Karte geschriebene oder illustrierte Hobby nach. / **Ottakaa vuorotellen kortti ja näytelkää kortissa oleva harrastus.**
- Die anderen raten und wer als erster richtig rät bekommt einen Punkt. / **Toiset arvaavat ja nopein oikein vastannut saa pisteen.**
- Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Wechselt den Spieler nach jedem Raten. / **Eniten pisteitä saanut voittaa. Vaihtakaa näyttelijää joka arvauksen jälkeen.**



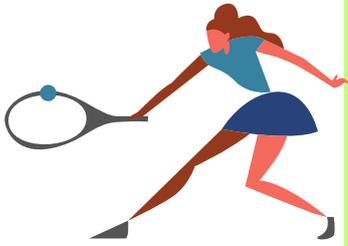
Haltestelle 4

LÄPSY-SPIEL

- Einer aus der Gruppe ist der Schiedsrichter und die anderen sind Spieler. / **Yksi ryhmästä on tuomari ja muut pelaajia.**
- Die Bildkarten werden auf den Tisch gelegt. / **Kuvakortit asetetaan pöydälle**
- Der Schiedsrichter sagt ein Hobby, und die anderen versuchen, ein Bild zu finden, das diesem Hobby entspricht. / **Tuomari sanoo vuorollaan yhden harrastuksen saksaksi ja muut yrittävät löytää sitä vastaavan kuvan.**
- Der Spieler, der das Bild zuerst berührt, bekommt die Karte. / **Se pelaaja, joka koskettaa kuvaa ensimmäisenä, saa kortin itselleen.**
- 1 Karte = 1 Punkt / **1 kortti = 1 piste**
- Wenn alle Karten gespielt sind, gewinnt derjenige mit den meisten Karten. / **Kun kaikki kortit on pelattu, voittaja on se, jolla on eniten kortteja.**
- Achtung! Ihr könnt in einer Runde nur eine Karte wählen. / **Huom! Yhdellä kierroksella saa valita vain yhteen kortin.**
- Wechselt nach einem Spiel den Schiedsrichter. / **Vaihtakaa yhden pelin jälkeen tuomaria.**



ANHANG 5:
BILD- UND WORTKARTEN



malen

fotografieren

Gitarre spielen

kochen

lesen

**am
Computer
spielen**

stricken

**Fußball
spielen**

Tennis spielen

Skateboard fahren

joggen

**Schlagzeug
spielen**

Freunde treffen

**Baseball
spielen**

**den Hund
ausführen**

**Eishockey
spielen**

tanzen

**Musik
hören**

**Klavier
spielen**

**Basketball
spielen**

Ski fahren

**Snowboard
fahren**

im Chor singen

schwimmen

QUELLEN

Parkki, Tuomo (2020): Make Your Escape! Opas pedagogisen pakopelin suunnitteluun. Online:

<https://drive.google.com/file/d/1VYRQu68T-JBaMunfygy95M3zt68vqhCe/view>

[zuletzt eingesehen am 19.4.2023.]

von Zansen, Anna (2015): Pelillisuus & mobiilioppiminen kielten opetuksessa, 8.10.2015 (Oktober 2015). Retrieved from <http://www.kieliverkosto.fi/journals/kielikoulutus-ja-yhteiskunta-lokakuu-2015/>

Online: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/47310/pelillisuus-mobiilioppiminen-kielten-opetuksessa.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

[zuletzt eingesehen am 19.4.2023.]