

Digitale Lernspiele im finnischen DaF-Unterricht
Stellenwert der *Bingel*-Spielwelt aus der Sicht des Schülers

Bachelorarbeit
Eveliina Järvinen

Universität Jyväskylä
Institut für Sprach- und Kommunikationswissenschaften
Deutsche Sprache und Kultur
27.5.2020

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Department Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä – Author Eveliina Järvinen	
Työn nimi – Title Digitale Lernspiele im finnischen DaF-Unterricht Stellenwert der <i>Bingel</i> -Spielwelt aus der Sicht des Schülers	
Oppiaine – Subject Saksan kieli ja kulttuuri	Työn laji – Level Kandidaatintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2020	Sivumäärä – Number of pages 29 + 10
Tiivistelmä – Abstract Digitalisaation myötä digitaalisia oppimispelejä on kehitetty niin koulussa kuin vapaa-ajallakin tapahtuvan oppimisen tueksi. Tämän kandidaatintutkielman tarkoituksena on selvittää, miten alakoulun saksan kielen oppijat suhtautuvat <i>Bingel</i> -pelimaailmaan, jota käytetään opetuksen yhteydessä. Oppilaat ovat vastanneet kyselylomakkeeseen, jossa selvitetään heidän kokemuksistaan <i>Bingelin</i> opettavaisuudesta, syitä käyttää <i>Bingeliä</i> sekä <i>Bingelin</i> roolia heidän elämässään niin koulussa kuin koulun ulkopuolellakin.	
Asiasanat – Keywords oppimispelit, saksan kieli, oppiminen, digitaalisuus, Bingel	
Säilytyspaikka – Depository JYX	
Muita tietoja – Additional information	

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	4
2 Lernspiele im finnischen FSU	5
2.1 FSU und Rahmenlernplan in der finnischen Gemeinschaftsschule.....	5
2.2 Digitale Lernspiele	7
2.3 Spiele im FSU	7
2.4 <i>Bingel</i>	8
3 Vorgehensweise	11
4 Die Rolle von <i>Bingel</i> aus der Sicht der Schüler.....	14
4.1 Gründe <i>Bingel</i> zu benutzen.....	14
4.2 Effektivität der Aufgaben	19
4.3 Rolle von <i>Bingel</i> außerhalb des Schulkontexts.....	22
4.4 Sonstige Ergebnisse.....	24
5 Zusammenfassung und Ausblick	27
Literaturverzeichnis	28
Anhang 1: Nachricht an die Eltern der Schüler (Finnisch).....	30
Anhang 2: Nachricht an die Eltern der Schüler (Deutsch)	31
Anhang 3: Fragebogen (Finnisch)	32
Anhang 4: Fragebogen (Deutsch)	36

1 Einleitung

Die Digitalisierung ist schon seit mehr als zehn Jahren ein aktuelles Thema in Finnland. Viele Institutionen, wie z. B. Banken und Schulen, verwenden digitale Hilfsmittel und Systeme. Den Schulen in Finnland werden neue Technologie, Geräte und Computerprogramme zur Verfügung gestellt, damit die Schüler¹ lernen, sie zu benutzen.

Bei allen technischen Hilfsmitteln ist es wichtig, die Meinungen der Benutzer zu berücksichtigen, damit die Technologie weiterentwickelt werden kann. Eine Methode ist, dass die Benutzer nach ihrer Meinung gefragt werden. Feedback ist wichtig, damit die Hilfsmittel verbessert werden können und die Schulen die besten Programme und Geräte zu ihrer Verfügung bekommen. Ein Ziel oder Traum für mich ist in Zukunft ein Lernspiel zu entwickeln.

Das Ziel dieser Arbeit ist zu untersuchen, wie Schüler die *Bingel*-Lernspielwelt, die sie im DaF²-Unterricht benutzen, erfahren. *Bingel* ist eine Lernspielwelt für Schüler in den Klassen 1 bis 6 in Finnland und hat Lernmaterial für verschiedene Fächer (s. Kap. 2.3). Mich interessiert, was die Schüler dazu bringt, die Lernspiele zu benutzen, was für Spiele am meisten motivieren und ob die Spiele eine Rolle im Leben der Schüler außerhalb der Schule spielen. Für diese Arbeit wurde ein Fragebogen erstellt, der von Schülern der dritten bis sechsten Klasse in einer finnischen Schule beantwortet wurde.

Kapitel 2 konzentriert sich auf die Definition von digitalen Lernspielen und darauf, wie Spiele im FSU³ in Finnland benutzt werden. In Kapitel 3 werden die Untersuchungsfragen und das Material vorgestellt und in Kapitel 4 werden die Antworten analysiert. Im letzten Kapitel werden die Ergebnisse kurz zusammengefasst und einige Ideen für mögliche weitere Untersuchungen präsentiert.

¹ Mit allen Personenbezeichnungen sind in dieser Arbeit immer alle Geschlechter gemeint.

² DaF = Deutsch als Fremdsprache.

³ FSU = Fremdsprachenunterricht.

2 Lernspiele im finnischen FSU

Die Digitalisierung sieht man in Finnland im alltäglichen Leben. Schon in der Schule lernen Schüler mithilfe digitaler Programme, z. B. Schreibprogrammen wie *Microsoft Word* oder *Google Docs*, zu arbeiten. In den folgenden Kapiteln werden das finnische Schulsystem und der Rahmenlehrplan (Kap. 2.1), digitale Lernspiele (Kap. 2.2), Lernspiele im finnischen FSU (Kap. 2.3) und die *Bingel*-Lernspielwelt (Kap. 2.4) vorgestellt.

2.1 FSU und Rahmenlernplan in der finnischen Gemeinschaftsschule

In dieser Arbeit geht es um Schüler der finnischen Gemeinschaftsschule, genauer um Schüler in den Klassen 3 bis 6. Die Gemeinschaftsschule in Finnland dauert neun Jahre. Sie ist unterteilt in zwei Stufen: *alakoulu* umfasst die Klassen 1-6 und *yläkoulu* die Klassen 7-9. In Finnland ist jeder lernpflichtig wenigstens bis er die Gemeinschaftsschule⁴ absolviert hat. Nach der Gemeinschaftsschule kann man dann wählen, ob man in die gymnasiale Oberstufe (*lukio*) oder in die Berufsbildung geht. Danach kann man noch zur Hochschule, wie zur Universität oder Fachhochschule gehen, wenn man will.

In Finnland gibt es einen Rahmenlehrplan, den jede Schule befolgen muss. Im Rahmenlehrplan sind sowohl die allgemeinen als auch die fachspezifischen Lernziele vorgegeben. Diese Lernziele muss jede Schule befolgen, aber die Schulen können über organisatorische und schulspezifische Dinge nach Wahl oder Kapazität vereinbaren, z. B. welche Geräte die Schule zu benutzen hat und wie groß die Unterrichtsgruppen höchstens sein dürfen oder mindestens sein müssen. Aus der Perspektive der Fremdsprachen bedeutet dies, dass jede Schule selbst darüber entscheidet, welche

⁴ Diskutiert wird, ob die Lernpflicht demnächst auf das Alter von 18 Jahren verlängert werden soll.

fremden Sprachen sie anbieten können und wollen (POPS 2014, 96). Wie der Unterricht konkret aussieht, ist dem Lehrer überlassen.

In der finnischen Schule kann man in jeder Schulstufe mit einer Fremdsprache anfangen. Jeder Schüler in Finnland muss mindestens zwei obligatorische Fremdsprachen lernen. Mit der ersten obligatorischen Fremdsprache beginnt man seit 2020 schon in der ersten Klasse (OPH 2018). Die zweite obligatorische Fremdsprache beginnt in der sechsten Klasse und ist immer die zweite Landessprache, Schwedisch. Jeder muss in Finnland Schwedisch, wenn Finnisch seine Muttersprache ist, oder Finnisch, wenn Schwedisch seine Muttersprache ist, lernen. Wenn die Schule die Möglichkeit bietet, können die Schüler auch eine andere fremde Sprache, z. B. Deutsch, Französisch, Russisch oder Spanisch, lernen (POPS 2014, 197).

Nach den allgemeinen Lernzielen im Rahmenlehrplan sollen die Schüler Literalität, d. h. Texte, Bilder, Audio, Video oder andere Medienformen, verstehen lernen. Multimediales Lernen hilft den Schülern, die Welt, andere Kulturen und Vorurteile zu erfassen und zu behandeln. Der finnische Rahmenlehrplan gibt auch vor, dass die Schüler die Informations- und Kommunikationstechnologie sicher und vielseitig benutzen lernen sollen. Sie müssen in allen Schulfächern Informationstechnologie auf vielseitige Art und Weise verwenden. (POPS 2014, 22-23.)

Als ein digitales Werkzeug und eine Lernressource benutzen die finnischen Schulen digitale Spiele. Meistens sind die benutzten Spiele Lernspiele, aber manchmal werden auch andere Spiele verwendet, z. B. können die Lehrer *Pokémon Go* im Sportunterricht benutzen. Digitale Spiele werden seit zehn Jahren immer populärer: 2009 spielten ca. 51% der Finnen digitale Spiele (Karvinen & Mäyrä 2009, 29) und 2018 waren ca. 60,5% der Finnen aktive Spieler von digitalen Spielen (Kinnunen et al. 2018, 55).

Weil die Terminologie für Lernspiele und digitales Lehrmaterial nicht immer ganz klar ist, wird im folgenden Kapitel erklärt, was digitale Lernspiele in dieser Arbeit bedeuten und wie sie im finnischen FSU benutzt werden.

2.2 Digitale Lernspiele

Digitale Lernspiele sind sogenannte *Serious Games*. Das sind Spiele, die eine andere Funktion haben, als dabei nur Spaß zu haben, sondern sie haben eine Lernfunktion (Egenfeldt-Nielsen et al. 2011, 10). Diese Arbeit konzentriert sich auf *Bingel*, die spezifisch für die Benutzung der Schulen bzw. im schulischen FSU entwickelt wurden. Auch Spiele außerhalb des Schulkontexts können eine Lernfunktion haben. Spiele außerhalb des Schulkontexts können z. B. Lernspiele für die Freizeit sein, wie die *Duolingo*-App, mit der man Sprache zuhause ohne Lehrbücher lernen kann.

Digitale Lernspiele können nach der Einteilung von Kerres et al. (2013, 7) in zwei Kategorien eingeteilt werden. Das *Computer Based Training* setzt einen Computer voraus, aber keine Internetverbindung, und das *Web Based Training* benötigt auch eine Internetverbindung (ebd.). *Microsoft Word* z. B. ist ein Programm für das *Computer Based Training* und *Google Docs* ist ein Programm für das *Web Based Training*.

In dieser Arbeit bedeutet der Begriff *digitales Lernspiel* ein digitales Spiel, das mit einem digitalen Gerät gespielt wird und eine Lehr- und Lernfunktion hat. Das digitale Gerät kann z. B. ein Handy, ein Tablet oder ein Computer sein.

2.3 Spiele im FSU

Meine persönliche Erfahrung ist, dass sowohl digitale Lernspiele als auch traditionelle Spiele bzw. Brettspiele seit langer Zeit eine große Rolle im finnischen Unterricht spielen. Spielerische Aufgaben, wie *Würfle und formuliere einen Satz*, oder Brett- und Kartenspiele wie *Alias* und *Memospiel*, wurden oft gespielt. Nachdem digitale Geräte im Alltag immer üblicher geworden sind, haben auch die Schulen begonnen, digitale Alternativen zu nutzen. Von Spielen unterschiedlicher Art wird im finnischen Lehrplan gesprochen (POPS 2014, 21):

Leikit, pelillisuus, fyysinen aktiivisuus, kokeellisuus ja muut toiminnalliset työtavat sekä taiteen eri muodot edistävät oppimisen iloa ja vahvistavat edellytyksiä luovaan ajatteluun ja oivaltamiseen.

Spiele, spielerisches Verhalten, körperliche Aktivität, entdeckende und andere handlungsorientierte Arbeitsweisen sowie verschiedene Kunstformen fördern die

Freude am Lernen und stärken die Voraussetzungen für kreatives Denken und Verstehen. (Übersetzung E.J.)

Im Kontext des FSUs wird auch gesagt, dass Spiele jeder Art, Lieder und dramenpädagogische Ansätze den Schülern helfen zu lernen. Vielseitige Lehrmethoden geben den Schülern viele verschiedene Werkzeuge, mit denen sie ihre Sprachkenntnisse ausprobieren können. (POPS 2014, 225; 228-229.)

Im finnischen Lehrplan steht, dass die Schüler verschiedene Lernstile anwenden lernen sollen. Sie sollen also lernen, wie sie selbst am besten lernen. Alles, was sie lernen, soll sie auf das Leben nach der Schule vorbereiten. Das bedeutet, dass sie alle Fertigkeiten nicht nur für die Schule, sondern für ihr Leben lernen sollen. Wichtig ist auch, das Lernen außerhalb der Schule als Teil des Lernens zu berücksichtigen. (POPS 2014, 19.)

Das Erlernen einer Fremdsprache ist ein komplizierter Prozess. Jeder Lernstil ist nicht für jeden Lerner geeignet und jeder Lerner hat seinen eigenen Lernstil bzw. eine individuell beste Lernmethode für sich selbst: visuelles, auditives oder kinästhetisches Lernen, durch Texte oder eine Kombination von zwei oder mehreren Lernstilen (Pietilä & Lintunen 2014, 48). Spiele, sowohl digitale als auch analoge, geben den Lernern vielseitige Möglichkeiten zu lernen, ohne immer nur das Lehrbuch zu benutzen. Sie können als Alternativen oder Ergänzungen zu den Lehrbüchern benutzt werden.

2.4 Bingel

Ein Beispiel für digitale Lernspiele in der Schule ist *Bingel*. Im folgenden Kapitel werden *Bingel* und die Aufgaben in *Bingel* vorgestellt.

Die *Bingel*-Spielwelt ist ein digitales Lehrmaterial des finnischen Verlags *Sanoma Pro*⁵. In Finnland ist *Bingel* für die finnische Gemeinschaftsschule, genauer für die Klassen 1 bis 6 konzipiert worden. *Bingel* ist eine *Web Based Training* -Spielwelt, wird mit einer Internetverbindung gespielt und kann mit einem Computer oder Tablet benutzt werden (s. Kap. 2.2). Als Teil des Unterrichtsmaterials von *Sanoma Pro* ist *Bingel* für die Schulen

⁵ *Sanoma Pro* ist ein Teil der europäischen *Sanoma Group*. *Bingel* ist in Finnland nach anderen Ländern wie Belgien und Schweden lanciert worden. (Sanoma 2015).

gebührenpflichtig. Die Schule kauft Lizenzen für die Schüler, damit sie es benutzen können.

Bingel versucht die Schüler zu motivieren, mit spielerischen Aufgaben Abwechslung in den Unterricht zu bringen und Möglichkeiten zum individuellen Lernen und Üben zu geben (Sanoma Pro 2020).

In *Bingel* hat jeder Schüler eine Insel, auf der er sein Lernmaterial hat. Der Lehrer hat viel Einfluss darauf und Kontrolle darüber, wie die Insel der Schüler aussieht und welche Aufgaben sie machen können. Der Lehrer kann Aufgaben oder Einheiten so verschließen, dass die Schüler nicht zu schnell vorwärts gehen können. Er kann auch Feedback und Hausaufgaben dazu geben und die Entwicklung der Schüler verfolgen.

Die Insel der Schüler hat jedes Schuljahr ein eigenes Thema. Für die erste Klasse ist das Thema eine Einzelinsel, für die zweite Klasse ist es ein Dschungel, für die dritte Klasse eine Phantasiewelt, für die vierte Klasse ein Vergnügungspark, für die fünfte Klasse eine Weltraumstation und für die sechste Klasse eine Stadt.

In *Bingel* gibt es viele verschiedene Aufgaben als Ergänzung zum Material in den Lehrbüchern, aber *Bingel* kann auch ohne die Lehrbücher benutzt werden. *Bingel* hat Aufgaben zu verschiedenen Schulfächern, z. B. zu Mathematik, Geschichte und den Fremdsprachen wie Deutsch und Englisch. Innerhalb des Materials gibt es Übungen nach den Kapiteln im Lehrbuch und sie können zusätzlich oder statt der Aufgaben im Lehrbuch gemacht werden. Das Lehrbuch *Los!* ist für den DaF-Unterricht während der Klassen 1 und 2 konzipiert sowie das Lehrbuch *Los geht's!* für den DaF-Unterricht während der Klassen 3 bis 6. Beide Bücher sind vom Verlag *Sanoma Pro* herausgegeben worden.

Das Material in *Bingel* für den Deutschunterricht ist so aufgebaut, dass jedes Kapitel eines Schuljahres viele verschiedene Aufgaben enthält: Höraufgaben, Wahlaufgaben, Ordnungsaufgaben und einige gemischte Aufgaben. Bei den **Höraufgaben** hört der Schüler etwas, z. B. ein Wort auf Deutsch, und wählt oder schreibt das richtige Wort auf Finnisch dazu. Diese Aufgaben verbessern das Hörverständnis des Schülers. Bei den **Wahlaufgaben** gibt es ein Bild oder Wort und der Schüler wählt die richtige Antwort (ein Wort oder Bild) von verschiedenen Alternativen. Bei diesen Aufgaben lernen die Schüler Wörter. Die Aufgaben können ein Thema, z. B. Farben, haben. Bei den

Ordnungsaufgaben hat der Schüler Buchstaben, Wörter oder Sätze, die er neu sortieren muss, um ein Wort, einen Satz oder einen Dialog zu formulieren. Bei diesen Aufgaben lernen die Schüler, wie man Wörter und Sätze schreibt und in welcher Reihenfolge sie sein sollen. **Die gemischten Aufgaben** beinhalten alles, was nicht in anderen Aufgabenarten möglich ist: Schreibaufgaben, Zuordnungsaufgaben, Memospiele und visuelle Aufgaben (z. B. *Bringe die Uhrzeiger in die richtige Position*). Bei diesen Aufgaben kann es um Wörter, Rechtschreibung oder andere, gemischte Inhalte des Lernens gehen.

In *Bingel* kann der Spieler *bingbing*-Geld bekommen und damit Kleidung für seinen Avatar kaufen oder einige Spaß-Spiele⁶ spielen. Diese Nicht-Lernspiele werden in dieser Arbeit auch *Spaß-Spiele* genannt. Dabei handelt es sich um Spiele außerhalb des Unterrichtsmaterials. Die Spaß-Spiele sind für jede Klasse ein bisschen unterschiedlich, aber einige Spiele sind für mehrere Klassen, d. h. für jedes Schuljahr gibt es sowohl verschiedene oder neue als auch schon bekannte Spaß-Spiele. Die erste und zweite Klasse hat beispielsweise das Spiel *Colorswitch*, bei dem der Schüler Eulen hat und die Farben der Eulen verändern muss. Ein anderes Beispiel ist *Blocks*, eine *Tetris*-Variation für die Schüler der vierten, fünften und sechsten Klasse.

⁶ Spaß-Spiele sind Spiele außerhalb des Lernmaterials.

3 Vorgehensweise

In diesem Kapitel geht es um die Vorgehensweise der Arbeit. Hier werden die Untersuchungsfragen vorgestellt und die Methoden erklärt, was und wie in dieser Untersuchung gemacht wurde.

Das Ziel dieser Arbeit ist, die Nützlichkeit von *Bingel* aus der Sicht der Schüler und den Wert von *Bingel* für die Schüler sowohl innerhalb als auch außerhalb der Schule herauszufinden. Die Untersuchungsfragen für diese Arbeit lauten:

1. Welche Gründe geben Schüler an, warum sie *Bingel*-Aufgaben machen?
2. Welche Aufgaben (bzw. Spielarten) finden die Schüler aus ihrer Sicht für ihr eigenes Lernen am effektivsten?
3. Welche Rolle spielt *Bingel* im Leben der Schüler außerhalb des Schulkontexts?

Um die Schüler nach ihren Meinungen zu befragen, wurde ein Fragebogen erstellt (s. Anh. 3 u. 4). Der Fragebogen wurde online erstellt und die Schüler bekamen dazu einen Link von ihrem Lehrer. Er wurde von Schülern der dritten bis sechsten Klasse einer finnischen Schule in Süd-Finnland beantwortet, die Deutsch als Fremdsprache lernen.

Der Fragebogen wurde von insgesamt 80 Schülern beantwortet, von denen 50 Mädchen und 30 Jungen waren. Die Klassenstufen waren relativ gleichmäßig vertreten: 22 Schüler gingen in die dritte Klasse, 19 in die vierte, 17 in die fünfte und 22 in die sechste. Sie hatten alle spätestens in der dritten Klasse angefangen, Deutsch als Fremdsprache zu lernen: die meisten in der dritten (49) oder in der zweiten (29) Klasse, aber zwei schon in der ersten Klasse.

Die Fragen beziehen sich auf die *Bingel*-Spielwelt, die die Klasse im Unterricht benutzt. Der Fragebogen wurde online beantwortet. Methodisch gründen die Fragen auf Introspektion bzw. Selbstbeobachtungen der Schüler (Kalaja et al. 2011, 18), was bedeutet, dass die Schüler aufgrund ihrer eigenen Erfahrungen auf die Fragen

antworteten. Deshalb werden die Antworten nicht als Wahrheit, sondern als Aspekte des Lernens untersucht.

Es wurde nicht das Wissen der Schüler getestet, sondern sie wurden danach befragt, wo und wie sie *Bingel* benutzen. Durch ihre Antworten wird analysiert, ob die Schüler aus Spaß, wegen des Lerneffekts oder aus anderen Gründen *Bingel* benutzen. Auch wurde gefragt, welche Elemente die Schüler motivieren, die Aufgaben zu machen. Die motivierenden Elemente können z. B. Freunde, Spaß-Spiele (nicht-lehrende Spiele) von *Bingel* oder Verbesserung ihres Avatars sein.

Im Fragebogen betreffen die ersten vier Fragen die Hintergrundinformationen der befragten Schüler: Geschlecht (1), Klasse (2), wann sie mit dem Deutschlernen (3) und wann mit dem Spielen von *Bingel* (4) begonnen haben. Die Fragen 5 bis 12 behandeln das deutsche Material in *Bingel* und die letzten zwei Fragen (13 und 14) behandeln die Motivation und die Gründe, *Bingel* zu benutzen.

Ein online Fragebogen kann fern geantwortet werden und ist deshalb als eine Datensammlungsmethode ähnlich wie ein Fragebogen per Post. Bei Fragebögen gibt es das Problem, wenn die Befragten den Fragebogen überhaupt nicht oder nur teilweise beantworten (Tuomi & Sarajärvi 2018). Auch bei dem Fragebogen dieser Arbeit haben nicht alle Schüler auf jede Frage geantwortet. Deshalb wird die Anzahl der Antworten angegeben⁷, wenn weniger als 80 Schüler auf die Frage geantwortet haben.

Die erste Untersuchungsfrage wird durch die Fragen 5, 8-10 und Teile der Frage 13 in Kapitel 4.1 behandelt. Auf die zweite Untersuchungsfrage wird in Kapitel 4.2 durch Fragen 11, 12 und Teile der Frage 13 eingegangen, auf die dritte Untersuchungsfrage in Kapitel 4.3 durch Frage 5 und Teile der Frage 13.

Die Antworten der Schüler werden in Kapitel 4 mithilfe von Schaubildern (auf die Fragen 8 und 13) und Tabellen (auf die Fragen 9 bis 12) vorgestellt. Die Antworten der Schüler auf die offenen Fragen wurden auf das Wesentliche und thematisch sortiert, d. h. ähnliche Antworten mit verschiedener Ausdruckweise wurden zusammengefasst (Tuomi &

⁷ Im Text: (N=die Zahl), z. B. (N=77).

Sarajärvi 2018). Bei offenen Fragen ist es wichtig zu berücksichtigen, dass die Antworten immer vom Leser interpretiert werden.

In dieser Arbeit gibt es auch direkte Zitate von den Schülern als Beispiele dafür, was sie geantwortet haben. Die direkten Zitate wurden schon während der Sammlung des Datenmaterials anonymisiert und werden in dieser Arbeit nach der Reihenfolge ihres Erscheinens nummeriert.

Es muss noch erwähnt werden, dass die Stichprobe für diese Untersuchung sehr klein war (80 Schüler) und alle befragten Schüler aus ein und derselben Schule stammen. Um aussagekräftigere und allgemeingültigere Ergebnisse zu bekommen, sollte eine größere Menge von Schülern aus verschiedenen Teilen Finnlands befragt werden.

4 Die Rolle von *Bingel* aus der Sicht der Schüler

Wie bereits erwähnt, haben den Fragebogen insgesamt 80 Schüler beantwortet. Die Hintergrundinformationen der Schüler (Geschlecht, Klasse usw.; s. Fragen 1 bis 4 in Anh. 3 bzw. 4) wurden bereits in Kapitel 3 behandelt. In diesem Kapitel geht es um die Antworten der Schüler auf die Fragen 5-14. Die Antworten werden nach den Untersuchungsfragen thematisiert: in Kapitel 4.1 geht es um die Gründe, warum die Schüler die *Bingel*-Aufgaben machen, Kapitel 4.2 betrifft die effektivsten Aufgabenarten aus der Sicht der Schüler und Kapitel 4.3 behandelt die Rolle von *Bingel* im Leben der Schüler. In Kapitel 4.4 wird auf die Fragen im Fragebogen eingegangen, die aus der Sicht dieser Arbeit irrelevant bzw. schlecht ausgedrückt waren.

4.1 Gründe *Bingel* zu benutzen

In diesem Kapitel wird die erste Untersuchungsfrage „Welche Gründe geben Schüler an, warum sie *Bingel*-Aufgaben machen?“ behandelt. Im Fragebogen betreffen die Fragen 5, 8-10 und Teile der Frage 13 dieses Thema.

Die Schüler wurden zuerst gefragt, in welchen Situationen sie *Bingel* benutzen (Frage 5). Sie konnten mehr als eine Antwort ankreuzen. Jeder hat etwas darauf geantwortet und insgesamt wurden 193 Antworten gegeben. Fast alle (79 Schüler) benutzen *Bingel* in der Schule, wenn ihr Lehrer darum bittet. Ein Großteil (57) macht die *Bingel*-Aufgaben auch zuhause, wenn es eine Hausaufgabe ist. 32 Schüler machen die Aufgaben auch freiwillig zuhause. Andere Gründe wurden weniger häufig angekreuzt: *in der Schule freiwillig*, *wenn andere Aufgaben fertig sind*, haben nur 12 Schüler geantwortet und sowohl *in der Schule während der Pause* als auch *mit meinen Freunden während der Freizeit* haben nur 2 Schüler gewählt.

Weitere Gründe außerhalb der vorgegebenen Alternativen haben 9 Schüler genannt. Einer hat geantwortet, dass er *Bingel* einmal zuhause probiert hat und zweimal wurde geantwortet, dass die Schüler *Bingel* spielen, wenn sie Langeweile haben. Die restlichen 6 Schüler haben geantwortet, dass sie sich mit *Bingel* auf eine Klassenarbeit vorbereiten.

Auf die Frage, wie oft die Schüler welche Aufgaben machen (Frage 8), hat nicht jeder Schüler zu allen zehn Aufgaben eine Alternative angekreuzt, obwohl es jeweils auch die Alternative „ich bin nicht sicher“ gab. Abbildung 1 gibt einen Überblick über die Antworten der Schüler.

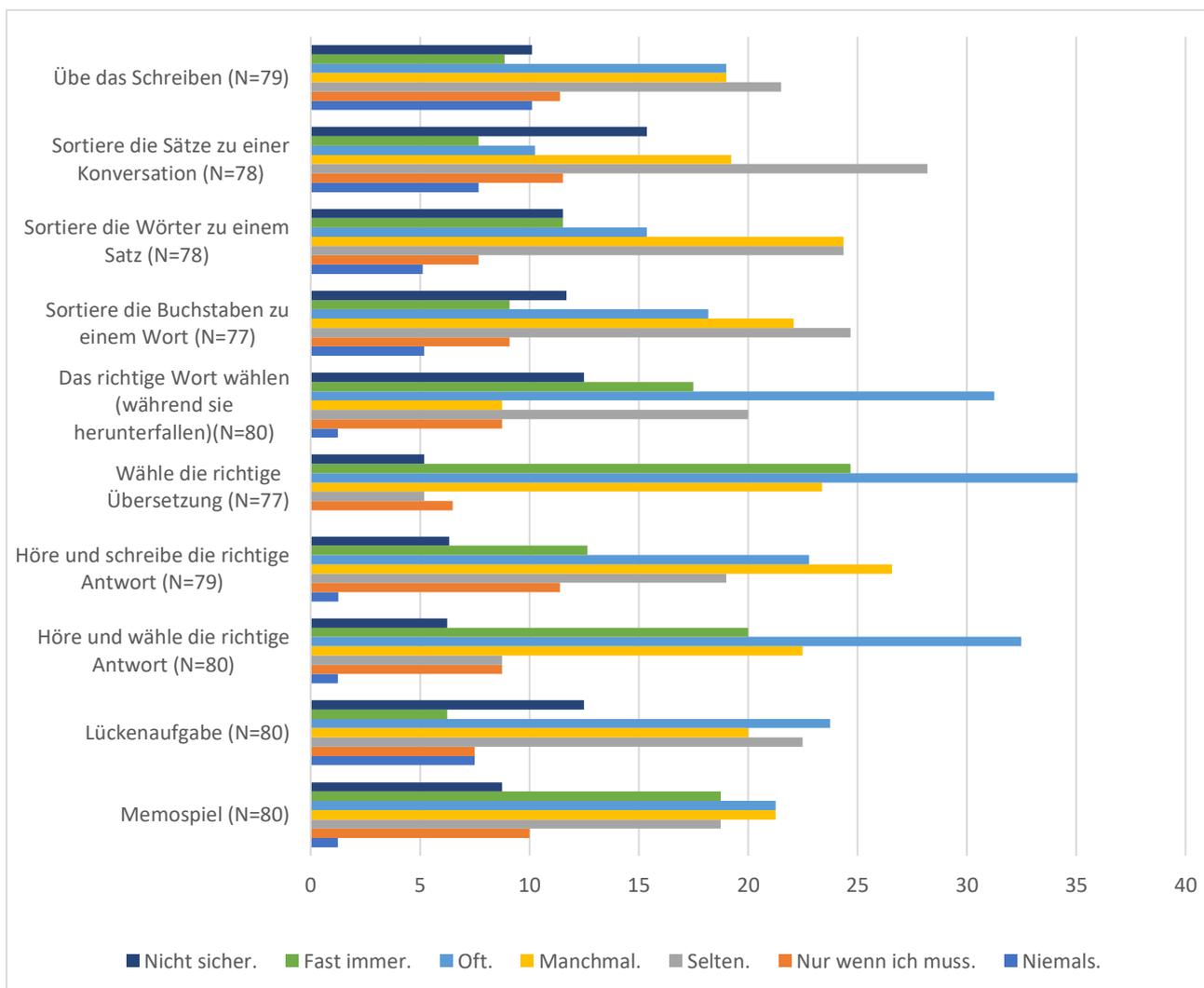


Abbildung 1. Antworten der Schüler auf Frage 8: Wie oft machst du welche Aufgaben?

Die Antworten zeigen, dass die Aufgaben sehr unterschiedlich gemacht werden. Auf die Alternativen *Höre und wähle die richtige Antwort*, *Wähle die richtige Übersetzung* und *Das richtige Wort wählen (während sie herunterfallen)* wurde meistens mit *fast immer*, *oft* und *manchmal* geantwortet, was so interpretiert werden kann, dass diese drei Aufgaben etwas beliebter als die übrigen Aufgaben sind. Keine Aufgabe hat den Großteil

der Antworten bei *niemals* oder *nur wenn ich muss*, sondern *selten*, *manchmal* oder *oft* wurde bei allen Aufgaben immer am meisten angekreuzt.

In Frage 9 sollten sich die Schüler die Aufgaben in Frage 8 ansehen, die sie *oft* oder *fast immer* machen, und die Vorteile dieser Aufgaben bzw. Gründe nennen, warum sie gerade diese Aufgaben häufig machen. 61 Schüler haben die Frage beantwortet und die Antworten der Schüler werden in der folgenden Tabelle 1 vorgestellt.

Tabelle 1. Antworten der Schüler auf Frage 9: Sieh dir die Aufgabenarten an, bei denen du „oft“ oder „fast immer“ geantwortet hast. Was sind deiner Meinung nach die Vorteile der Aufgaben und die Gründe, warum du gerade diese Aufgaben häufig machst.

Thema auf Deutsch	Anzahl der Nennung
Spaß, toll zu machen	25
Lernfunktion	15
Leicht zu machen	11
Mache die Aufgaben der Reihe nach	9
Ist nicht sicher, weiß nicht	4
Einfache Aufgabe	3
Der Lehrer bittet, muss gemacht werden	2
Wichtige Fähigkeit	2
Hat nie darauf geantwortet	2
Viele Aufgaben dieser Aufgabenart	2
<i>Bingel</i> ist toll	1
Versuche immer alle Aufgaben zu machen	1
Spielerische Aufgabe	1
Schwierigkeit	1
Sinnvolle Aufgabe	1
Klare Anweisung	1
Schnell zu machen	1

Am häufigsten machen die Schüler die Aufgaben, die ihnen Spaß machen oder die sie toll finden (25), die sie lehrreich finden (15) oder die leicht zu machen sind (11). Sehr oft (9) haben die Schüler auch geantwortet, dass sie alle Aufgaben der Reihe nach machen und deshalb keine Aufgabe häufiger als eine andere.

Das Thema *Lehrfunktion* umfasst Antworten wie in den folgenden Beispielen:

[1] *Kuuntele ja valitse ne ovat opettavia.*
Höre und wähle, sie sind lehrreich. (Übersetzung E. J.)

[2] *Ne monesti harjoittaa kuuntelu taitoa ja kirjoitus taitoa.*
Sie üben oft die Hör- und Schreibfertigkeiten. (Übersetzung E. J.)

[3] *Koska ne opettavat ja kehittävät parhaiten.*
Weil sie am besten lehren und entwickeln. (Übersetzung E. J.)

Die zehnte Frage (Tabelle 2) behandelt die Aufgabenarten, bei denen die Schüler bei Frage 8 *niemals* oder *nur wenn ich muss* geantwortet haben. Sie sollten angeben, welche Nachteile die Aufgaben haben und die Gründe nennen, warum sie gerade diese Aufgaben nicht so häufig machen. Diese Frage haben nur 51 Schüler beantwortet.

Tabelle 2. Antworten der Schüler auf Frage 10: Sieh dir die Aufgabenarten an, bei denen du „niemals“ oder „nur wenn ich muss“ geantwortet hast. Was sind deiner Meinung nach die Nachteile der Aufgaben und die Gründe, warum du gerade diese Aufgaben nicht so häufig machst.

Thema auf Deutsch	Anzahl der Nennung
Nicht interessant, langweilig	10
Habe keinmal diese Alternativen angekreuzt	8
Unklare oder leere Antwort	6
Aufgabe sieht man selten	6
Mag es nicht, will nicht machen	6
Schwierigkeit	5
Nicht sinnvoll, keine Lehrfunktion	4
Mache die Aufgaben der Reihe nach	2
Technische Schwierigkeiten	2
Name der Aufgabe war unklar	2
<i>Bingel</i> nicht so oft oder niemals benutzt	2
Schwierigkeiten mit dem Raum (Höraufgaben)	2
Kann die Lehrsache schon	1
Keine Zeit diese Aufgabe zu machen	1
Bin nicht sicher, weiß nicht	1
Unverständliche Anweisung	1
Frustrierend	1
Der Lehrer bittet nicht	1
Dauert zu lange	1

Es sieht so aus, dass die Schüler nicht oft solche Aufgaben machen, die sie nicht interessant finden (10). 8 Schüler haben auch geantwortet, dass sie keinmal *niemals* oder *nur wenn ich muss* angekreuzt haben. 6 Antworten waren leer oder unklar und es gab keine Begründung, warum der Schüler die Aufgaben nicht so häufig macht. Ebenfalls 6mal haben die Schüler geantwortet, dass sie diese Aufgabenart nur selten sehen. Ebenso viele (6) haben auch gesagt, dass sie solche Aufgaben nicht mögen.

In der Frage 13 waren vier Aussagen (Abbildung 2) aus der Sicht der ersten Untersuchungsfrage interessant. In diesen Abschnitten geht es um die Gründe, warum die Schüler *Bingel*-Aufgaben machen. Die Schüler sollten jeweils ankreuzen, wie gut die Aussage auf sie zutrifft.

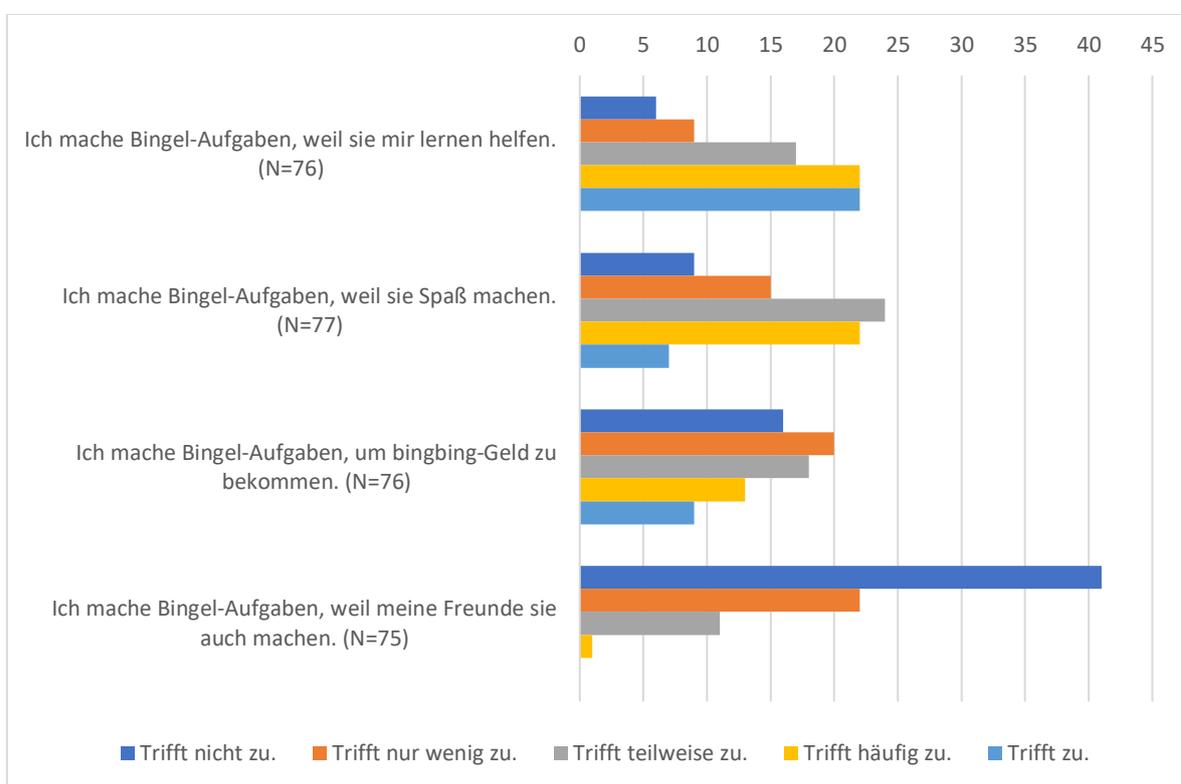


Abbildung 2. Antworten der Schüler zu den Aussagen der Frage 13: Überlege bitte, wie und warum du *Bingel* benutzt und kreuze die passende Alternative an.

Mehr als die Hälfte der Schüler (insgesamt 44) machen *Bingel*-Aufgaben, weil sie ihnen lernen helfen: 22 Schüler haben dort *trifft zu* und die gleiche Menge *trifft häufig zu*

geantwortet. 6 Schüler haben dort *trifft nicht zu* und 9 Schüler *trifft nur wenig zu* geantwortet. 17 Schüler haben *trifft teilweise zu* geantwortet.

Die Schüler machen *Bingel*-Aufgaben, weil sie ihnen Spaß machen, *trifft* für 7 Schüler *zu* und für 22 Schüler *häufig zu*. Bei dieser Aussage hat der größte Teil (24) der Schüler *trifft teilweise zu* geantwortet. *Trifft nur wenig zu* haben 15 Schüler geantwortet und *trifft nicht zu* 9 Schüler.

Bei der Aussage „ich mache *Bingel*-Aufgaben, um *bingbing*-Geld zu bekommen“, haben 9 Schüler *trifft zu* und 13 Schüler *trifft häufig zu* geantwortet. Weil 16 Schüler dort *trifft nicht zu* und 20 Schüler *trifft nur wenig zu* geantwortet haben, sieht es so aus, dass *bingbing*-Geld kein wichtiger Grund ist.

Interessant ist, wie wenig die Freunde ein Grund sind, *Bingel*-Aufgaben zu machen. *Trifft nicht zu* haben 41 Schüler und *trifft nur wenig zu* haben 22 Schüler geantwortet. Das bedeutet, dass für insgesamt 63 Schüler von den 75 Schülern, die dort geantwortet haben, Freunde kaum ein Grund sind, *Bingel*-Aufgaben zu machen. Keiner hat *trifft zu* angekreuzt und nur für einen Schüler *trifft es häufig zu*. Für 11 Schüler *trifft es teilweise zu*.

Wenn die Antworten der Schüler auf die Fragen 5, 9, 10 und 13 zusammengefasst werden, sieht es so aus, dass die größten Gründe für die Schüler *Bingel*-Aufgaben zu machen sind, dass sie Spaß machen und lehrreich sind.

4.2 Effektivität der Aufgaben

Im folgenden Kapitel wird die zweite Untersuchungsfrage behandelt. Sie lautete: „Welche Aufgaben (bzw. Spielarten) finden die Schüler aus ihrer Sicht für ihr eigenes Lernen am effektivsten?“ Hier werden die Fragen 11 und 12 vorgestellt.

In Frage 11 (Tabelle 3) wurden die Schüler gefragt, welche Aufgaben oder Aufgabenarten sie in *Bingel* am effektivsten für ihr Lernen finden und warum. Diese Frage haben insgesamt 66 Schüler beantwortet.

Tabelle 3. Antworten der Schüler auf Frage 11: Welche *Bingel*-Aufgaben sind aus deiner Sicht für dein Lernen am effektivsten? Was hilft dir bei diesen Aufgaben zu lernen?

Aufgabe auf Deutsch	Anzahl der Nennung
Schreibaufgaben	21
Das richtige Wort wählen (während sie herunterfallen)	10
Memospiel	9
Höre und schreibe	8
Wahlaufgaben	7
Bin nicht sicher, weiß nicht	5
Sortieraufgaben	4
Höre und wähle	4
Keine Aufgabe ist effektiv	3
Alle Aufgaben sind effektiv	2
Matheaufgaben	1

Die meisten von ihnen (21) finden die Schreibaufgaben am effektivsten von allen Aufgabenarten. Schreibaufgaben wurden doppelt so oft genannt wie die Aufgaben *Das richtige Wort wählen (während sie herunterfallen)* (10) und *Das Memospiel* (9). Beide Höraufgaben wurden auch mehrmals genannt, aber *Höre und schreibe* wurde doppelt so oft (8) genannt wie *Höre und wähle* (4).

Zu den Gründen, warum die Schüler diese Aufgaben am effektivsten finden, haben sie am häufigsten (20) gesagt, dass diese Aufgaben lehrreich sind. Andere Gründe sind z. B., weil die Schüler viel nachdenken müssen (4) und sie viel Wiederholung haben (2). Mit den Schreibaufgaben und den Höraufgaben werden diese Gründe sehr oft genannt, weil die Schüler die Rechtschreibung und Aussprache sehr wichtig finden (12). Einer hat auch seine Antwort zu Schreibaufgaben mit der Ruhe und Herausforderung begründet:

[4] *oppimisen kannalta parastehtävä on "KIRJOITA OIKEA SANA" koska siinä ei ole vaihtoehtoja mikä tuottaa vähän haasteita eikä aikaa jolloin voi miettiä rauhassa.*

Aus der Sicht des Lernens ist die beste Aufgabe „SCHREIBE DAS RICHTIGE WORT“, weil es keine Alternativen hat, was macht ein bisschen Herausforderung, und es kein Zeitlimit hat, deshalb ich in der Ruhe denken kann. (Übersetzung E. J.)

In Frage 12 ging es um die Aufgaben, die die Schüler nicht so effektiv für ihr Lernen finden und warum. Die Frage wurde von 61 Schülern beantwortet und die Aufgaben oder Aufgabenarten sind in der Tabelle 4 zu sehen. Die Schüler haben bis zu zwei Aufgaben genannt.

Tabelle 4. Antworten der Schüler auf Frage 12: Welche *Bingel*-Aufgaben sind aus deiner Sicht für dein Lernen am schlechtesten? Warum?

Aufgabe auf Deutsch	Anzahl der Nennung
Keine Aufgabe ist schlecht	14
Memospiel	12
Schreibaufgaben	9
Das richtige Wort wählen (während sie herunterfallen)	8
Bin nicht sicher, weiß nicht	7
Sortieraufgaben	5
Lückenaufgaben	2
Aufgaben für die Wortbildung	1
Spiele	1
Aufgabe für die schnelle Schlussfolgerung	1
Höre und schreibe	1
Alle Aufgaben	1
Unklare Antwort	1

14 Schüler finden aus der Sicht des Lernens keine Aufgabe schlecht, sondern sie finden alle Aufgaben in *Bingel* sehr lehrreich und nützlich. 12 Schüler haben auch geantwortet, dass sie das Memospiel am schlechtesten finden. Als Gründe wurde genannt, dass Fehler bei diesem Spiel keine Bedeutung haben und somit keine Lernfunktion besteht. Außerdem finden sie das Memospiel langweilig. Schreibaufgaben werden häufig (9) auch nicht für effektiv gehalten: einige mögen sie nicht, weil sie schon gut schreiben können und einige finden sie schlecht, weil sie gar nichts schreiben können oder es schwierig ist, mit dem Computer zu schreiben. Hinsichtlich der Aufgabe mit den herunterfallenden Wörtern fühlen einige sich wegen des schnellen Tempos frustriert.

Aufgrund der Antworten in diesem Kapitel sieht es so aus, dass die Effektivität der Aufgaben stark von den Schülern selbst abhängig ist. Die effektivste Aufgabe für einen ist die schlechteste Aufgabe für den anderen, sodass zur Effektivität der Aufgaben keine eindeutige Aussage gemacht werden kann.

4.3 Rolle von *Bingel* außerhalb des Schulkontexts

Fragen 5 und 13 behandeln das Thema der dritten Untersuchungsfrage. Die dritte Untersuchungsfrage lautete: „Welche Rolle spielt *Bingel* im Leben der Schüler außerhalb des Schulkontexts?“

Die Antworten auf Frage 5 wurden schon in Kapitel 4.1 vorgestellt und werden deshalb hier nur kurz erwähnt. 79 Schüler benutzen *Bingel* in der Schule, wenn ihr Lehrer darum bittet und 57 Schüler machen *Bingel*-Aufgaben zuhause, wenn es eine Hausaufgabe ist. 32 Schüler benutzen *Bingel* auch freiwillig zuhause allein und 12 Schüler machen die *Bingel*-Aufgaben in der Schule freiwillig, wenn sie mit den anderen Aufgaben fertig sind. Sowohl *in der Schule während der Pause* als auch *mit meinen Freunden während der Freizeit* haben nur 2 Schüler geantwortet. 2 haben auch gesagt, dass sie *Bingel* benutzen, wenn sie Langeweile haben und 6 Schüler haben geantwortet, dass sie sich mit *Bingel* auf die Klassenarbeit vorbereiten.

In Abbildung 3 sind fünf Aussagen der Frage 13 zu sehen. Diese Aussagen sind die Sätze, die hinsichtlich der dritten Untersuchungsfrage am relevantesten sind.

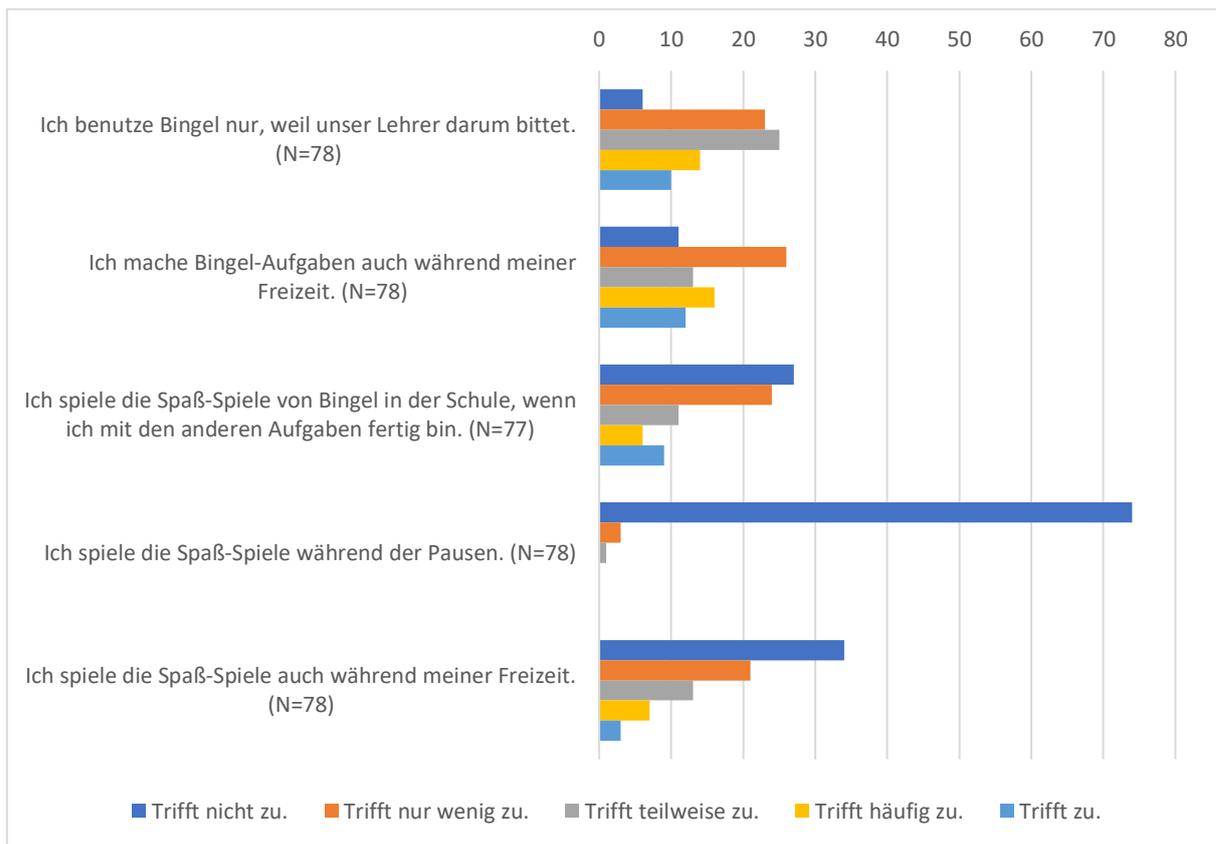


Abbildung 3. Antworten der Schüler zu den Aussagen der Frage 13: Überlege bitte, wie und warum du *Bingel* benutzt und kreuze die passende Alternative an.

Bei der Aussage *ich benutze Bingel nur, weil unser Lehrer darum bittet* haben 10 Schüler *trifft zu* und 14 Schüler *trifft häufig zu* geantwortet. Das sind deutlich weniger als *trifft teilweise zu* (25) und *trifft nur wenig zu* (23). Darum sieht es so aus, dass die Schüler auch freiwillig die *Bingel*-Aufgaben machen.

Bei der zweiten Aussage haben die Schüler auch sehr regelmäßig alle fünf Alternativen angekreuzt. *Trifft nur wenig zu* (26) wurde häufiger als die andere angekreuzt (*trifft nicht zu* 11, *trifft teilweise zu* 13, *trifft häufig zu* 16 und *trifft zu* 12).

Spaß-Spiele scheinen nicht so populär zu sein wie die anderen Aufgaben in *Bingel*. Zu jeder Aussage über die Spaß-Spiele haben die Schüler meistens *trifft nicht zu* und *trifft nur wenig zu* angekreuzt.

Zum Schluss dieses Kapitel 4.3 werden die Antworten mit der dritten Untersuchungsfrage verglichen. Die dritte Untersuchungsfrage lautete: *Welche Rolle spielt Bingel im Leben der Schüler außerhalb des Schulkontexts?* Aufgrund dieser Antworten kann festgestellt werden, dass *Bingel* keine große Rolle im Leben der Schüler außerhalb des Schulkontexts spielt. Die Schüler machen die Aufgaben meistens in der Schule, als Hausaufgaben oder wenn sie sich für eine Klassenarbeit vorbereiten. Obwohl *Bingel* meistens im Schulkontext benutzt wird, kann *Bingel* eine Rolle im Leben von einzelnen Schülern spielen.

4.4 Sonstige Ergebnisse

Während der Analyse stellt sich heraus, dass einige Fragen des Fragebogens (6, 7, teilweise 13 u. 14) hinsichtlich des Ziels dieser Arbeit nicht relevant waren. Diese Fragen werden in diesem Kapitel behandelt.

In Frage 6 wurden die Schüler danach gefragt, wie oft sie *Bingel* benutzen. Der größte Teil der Schüler benutzt *Bingel* weniger als einmal pro Woche (52 Schüler), aber es gibt auch Schüler, die *Bingel* ein- bis zweimal pro Woche (26 Schüler) bzw. 3 bis 4mal pro Woche (2 Schüler) benutzen. Niemand benutzt *Bingel* 5mal oder mehr pro Woche.

Danach wurden die Schüler gefragt, wie lange sie *Bingel* pro Mal benutzen. Die Zeit, die die Schüler pro Mal mit *Bingel* verbringen, verteilt sich folgendermaßen: weniger als 15 Minuten: 9 Schüler, 15-30 Minuten: 50 Schüler, 30-60 Minuten: 20 Schüler und mehr als 60 Minuten: ein Schüler.

In Frage 13 gab es einige Aussagen, die *bingbing*-Geld und das Thema der Insel behandeln (Abbildung 4).

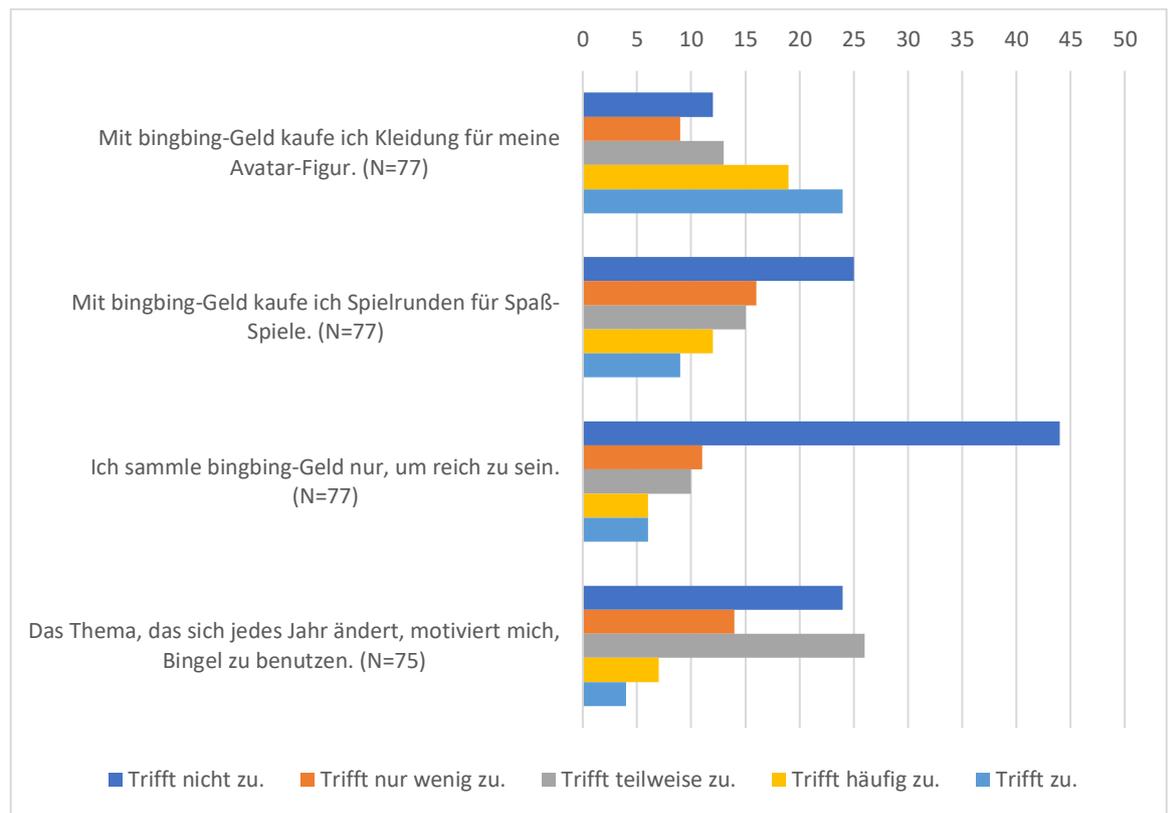


Abbildung 4. Antworten der Schüler zu den Aussagen der Frage 13: Überlege bitte, wie und warum du *Bingel* benutzt und kreuze die passende Alternative an.

Aufgrund der Ergebnisse sieht es so aus, dass die Schüler lieber ihre Avatar-Figur verbessern als Spaß-Spiele spielen, aber beides wird von den Schülern gemacht. Bei der Aussage *mit bingbing-Geld kaufe ich Kleidung für meine Avatar-Figur* haben 24 Schüler *trifft zu*, 19 Schüler *trifft häufig zu* und 12 Schüler *trifft nicht zu* angekreuzt. Im Vergleich dazu haben bei der Aussage *mit bingbing-Geld kaufe ich Spielrunden für Spaß-Spiele* 9 Schüler *trifft zu*, 12 Schüler *trifft häufig zu* und 25 Schüler *trifft nicht zu* geantwortet.

Zum Schluss (Frage 14) konnten die Schüler sich noch frei zu *Bingel* äußern, was 40 Schüler auch machten. 22 Schüler gaben an, nichts mehr zu sagen zu haben und 3 Schüler sagten nur, dass sie den Fragebogen gut fanden.

2 Schüler gaben an, dass sie nichts in *Bingel* lernen. Andererseits haben 6 Schüler *Bingel* als *toll* oder *cool* beschrieben. Einer hat es z. B. so formuliert:

[5] *Bingelin pelaaminen on hauskempi tapa oppia kuin kirjan tehtävien tekeminen.*

Bingel-Spiele sind eine lustigere Art zu lernen als Aufgaben im Buch zu machen.
(Übersetzung E. J.)

Die anderen 7 Schüler haben jeder etwas anderes geschrieben. Ein Schüler hat geschrieben, dass er nichts über das wechselnde Thema wusste, weil er erst seit einem Jahr *Bingel* benutzt. Einer würde gern *Bingel* zuhause benutzen, aber er hat technische Schwierigkeiten. Aus einer Antwort geht hervor, dass die Aufgaben manchmal zu viel *bingbing*-Geld geben.

Einer hat noch einmal *das Memospiel* als die beste Aufgabe erwähnt und ein anderer hat gesagt, dass die Avatar-Figur und die Haustiere, die man in *Bingel* kaufen kann, die tollsten Dinge sind. Im Gegensatz dazu hat einer mehr Schreibaufgaben und weniger Memospiele gewünscht. Ein Schüler hat auch einen Verbesserungsvorschlag gemacht:

[6] *Bingeliä pitäisi minun mielestäni laajentaa ja siihen voisi lisätä erilaisia aikarajoitteisia tehtäviä, jotka innostaisivat pelaamaan.*

Nach meiner Meinung sollte *Bingel* erweitert werden. Man könnte verschiedene Aufgaben mit Zeitlimit hinzufügen, die zum Spielen motivieren. (Übersetzung E. J.)

Für eine weitere Entwicklung von *Bingel* wäre es interessant zu hören, was für Ideen die Schüler haben, aber danach wurde im Fragebogen nicht konkret gefragt.

5 Zusammenfassung und Ausblick

Das Ziel dieser Arbeit war, die Rolle der *Bingel*-Lernspielwelt im DaF-Unterricht finnischer Schüler der Klassen 1 bis 6 und die Effektivität der Aufgaben aus der Sicht der Schüler zu untersuchen. Die Untersuchung wurde online mit einem Fragebogen (s. Anh. 3 und 4) durchgeführt, die Antworten wurden mithilfe von Abbildungen und thematisch zusammenfassenden Tabellen vorgestellt und analysiert (s. Kap. 4).

Aufgrund der Ergebnisse dieser Untersuchung sieht es so aus, dass *Bingel* für die Schüler eine tolle, alles in allem nützliche und lehrreiche Lernspielwelt ist, aber nicht etwas, was sie während ihrer Freizeit sehr viel benutzen. Die Schüler benutzen *Bingel*, weil es toll ist und den Schülern sehr viel hilft zu lernen. Die Effektivität der Aufgaben ist für jeden Schüler individuell und keine Aufgabe kann nicht effektiver als eine andere genannt werden. Außerhalb des Schulkontexts spielt *Bingel* vielleicht für einzelne Schüler eine Rolle, aber nicht für alle Schüler.

Wie schon in Kapitel 3 festgestellt wurde, sind die Ergebnisse in dieser Arbeit nicht allgemeingültig. Die Stichprobe war klein und alle Schüler, die auf den Fragebogen geantwortet haben, gehen in die gleiche finnische Schule. Für allgemeingültige Ergebnisse innerhalb Finnlands sollte der Fragebogen von Schülern aus verschiedenen Schulen beantwortet werden.

Eine Idee für eine weitere Untersuchung wäre, Schüler aus verschiedenen Schulen und mehreren Städten in Finnland zu befragen. Weiterhin könnte die Untersuchung auch international gemacht werden. Eine weitere Möglichkeit wäre auch die Antworten von Schülern verschiedener Altersgruppen miteinander zu vergleichen.

Während der Analyse des Fragebogens stellte sich heraus, dass die Fragen im Fragebogen anders hätten formuliert werden können. Obwohl die Themen im Fragebogen und in der Untersuchung interessant und für eine Entwicklung von *Bingel* nützlich sind, wiederholten sich viele Fragen auch. Ein Fragebogen mit weniger Fragen hätte für eine Bachelorarbeit ausgereicht.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Sanoma Pro (2020): Bingel. Online: <https://www.sanomapro.fi/bingel/>
(zuletzt eingesehen am 26.4.2020).

Sekundärliteratur

Egenfeldt-Nielsen, Simon; Meyer, Bente & Sørensen, Birgitte Holm (2011): Serious Games in Education: a Global Perspective. Santa Barbara: Aarhus University Press.

Kalaja, Paula; Alanen, Riikka & Dufva, Hannele (2011): Kieltä tutkimassa. Tutkielman laatijan opas. Helsinki: Finn Lectura.

Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2009): Pelaajabarometri 2009. Tampere: University of Tampere.

Kerres, Michael; Breimeier, Johannes & Bonertz, Tina (2013): Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag.

Kinnunen, Jani; Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018): Pelaajabarometri 2018. Tampere: University of Tampere.

OPH (21.9.2018): Kieltenopetus alkaa jatkossa jo ensimmäiseltä luokalta – Opetushallituksessa aloitetaan A1-kielen opetussuunnitelmatyö. Online: <https://www.oph.fi/fi/uutiset/2018/kieltenopetus-alkaa-jatkossa-jo-ensimmäiselta-luokalta-opetushallituksessa-aloitetaan> (zuletzt eingesehen am 17.5.2020)

Pietilä, Päivi & Lintunen, Pekka (2014): Kuinka kieltä opitaan: opas vieraan kielen opettajalle ja opiskelijalle. Helsinki: Gaudeamus.

POPS (= Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet) (2014). Helsinki: Next Print. Online: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf (zuletzt eingesehen am 26.4.2020)

Sanoma (2015): Sanoma Pro introduces an international hit concept that aims to become Finland's leading learning game. Sanoma Group. Online: <https://sanoma.com/release/sanoma-pro-introduces-an-international-hit-concept-that-aims-to-become-finlands-leading-learning-game/> (zuletzt eingesehen am 26.4.2020)

Tuomi, Jouni & Sarajarvi, Anneli (2018): Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Anhang 1: Nachricht an die Eltern der Schüler (Finnisch)

27.2.2020

OSALLISTUMINEN TUTKIMUKSEEN

Jyväskylän yliopiston saksan kielen aineenopettajaopiskelija Eveliina Järvinen tekee kandidaatin tutkielmaa. Tutkielman ohjaajina toimivat yliopistonlehtori Petra Linderoos ja lehtori Marianne Reukauf.

Tutkielman aiheena toimii *Bingel*-pelimaailma ja tutkimuksen tarkoituksena on selvittää *Bingelin* hyödyllisyyttä perustuen oppilaiden omaan arvioon sekä kartoittaa *Bingelin* merkitystä oppilaille niin koulun sisällä kuin sen ulkopuolellakin.

Tutkimus toteutetaan linkin kautta jaettavalla Google Forms⁸ -lomakkeella. Lomakkeen täyttäminen ei vaadi sisäänkirjautumista eikä lomakkeella kerätä oppilaiden henkilötietoja lukuunottamatta sukupuolta. Vastaaminen tapahtuu nimettömästi ja vastauksia käsitellään luottamuksellisesti. Lopullisesta tutkielmasta ei voi tunnistaa yksittäisiä oppilaita vastausten perusteella.

Mikäli haluatte kieltää lastanne osallistumasta tutkimukseen, olkaa hyvät ja ilmoittakaa asiasta opettajalle. Myös oppilas voi luonnollisesti itse kieltäytyä osallistumasta tutkimukseen, eikä osallistumispakkoa ole. Tutkimuksen onnistumiseksi on toivottavaa, että mahdollisimman moni vastaisi kyselyyn.

Kiitoksia yhteistyöstänne!

Lisätietoja tutkimukseen liittyen voi tiedustella tutkimuksen tekijältä:

Eveliina Järvinen

puh. 0XX XXX XXXX

eveliina.s.jarvinen@student.jyu.fi

⁸ Alkuperäisen suunnitelman mukaan lomake olisi toteutettu *Google Forms* -alustalla, mutta anonyymiyden takaamiseksi tutkimus toteutettiin *Webropol* -lomakkeen avulla. Viime hetkellä tapahtuneen muutoksen vuoksi vanhemmille lähetetyssä viestissä on tutkimusalustan nimi virheellinen.

Anhang 2: Nachricht an die Eltern der Schüler (Deutsch)

27.2.2020

TEILNAHME AN DER UNTERSUCHUNG

Die Studentin für Deutsche Sprache und Kultur sowie Pädagogik an der Universität Jyväskylä Eveliina Järvinen schreibt ihre Bachelorarbeit. Die Betreuerinnen der Arbeit sind Universitätslektorin Petra Linderoos und Lektorin Marianne Reukauf.

Das Thema der Bachelorarbeit behandelt die *Bingel*-Spielwelt und die Ziele der Arbeit sind die Nützlichkeit von *Bingel* aus der Sicht der Schüler und den Wert von *Bingel* für die Schüler sowohl innerhalb als auch außerhalb der Schule herauszufinden.

Die Untersuchung wird online über einen Link⁹ durchgeführt. Das Ausfüllen des Fragebogens erfordert keine Anmeldung und es werden keine persönlichen Daten der Schüler gesammelt, außer das Geschlecht. Alle Antworten sind anonym und werden vertraulich behandelt. In der fertigen Arbeit können einzelne Schüler aufgrund ihrer Antworten nicht erkannt werden.

Wenn Sie nicht möchten, dass Ihr Kind an der Untersuchung teilnimmt, melden Sie das bitte der LehrerIn. Natürlich kann der Schüler oder die Schülerin auch selbst die Teilnahme ablehnen und es besteht keine Teilnahmepflicht. Für das Gelingen der Untersuchung ist wünschenswert, dass so viele Schüler wie möglich den Fragebogen beantworten.

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

Bei weiteren Fragen zu der Untersuchung können Sie sich gern an die Verfasserin der Bachelorarbeit wenden:

Eveliina Järvinen

Tel. 0XX XXX XXXX

eveliina.s.jarvinen@student.jyu.fi

⁹ Im Originalnachricht auf Finnisch gibt es ein Fehler mit dem Programm, mit dem die Untersuchung geführt ist. Im Nachricht ist es geschrieben, dass der Fragebogen mithilfe *Google Forms* beantwortet wird, aber der Programm wurde zum *Webropol* verändert, weil *Webropol* mehr sicher und leichter zu anonymisieren ist.

Anhang 3: Fragebogen (Finnisch)

Bingelin käyttö saksan opetuksessa

Tämä kysely koskee Bingel-pelimaailman käyttöä alakoulun saksan kielen opetuksessa. Kyselyä käytetään kandidaatin tutkielman tekemiseen Jyväskylän yliopistossa. Kyselyn ja tutkielman tekijä on Eveliina Järvinen, saksan kielen aineenopettajaopiskelija.

Kysely on nimetön ja vastauksiasi ei voida yhdistää sinuun.

Vastaa kaikkiin kysymyksiin totuudenmukaisesti. Jos et ole jostain vastauksesta täysin varma, vastaa parhaan tietosi mukaan. Jos vastauksesi osuu kahden annetun vastausvaihtoehdon väliin, päätä kumpi vastauksista sopii paremmin ja valitse se. Vastaa avoimiin kysymyksiin mahdollisimman tarkasti, mieluiten useammalla kuin yhdellä tai kahdella sanalla.

1. Olen (valitse sopivin)

Tyttö

Poika

Muu

2. Millä luokalla olet?

3. (kolmannella)

4. (neljännellä)

5. (viidennellä)

6. (kuudennella)

Muu luokka, mikä?

3. Millä luokalla aloitit saksan kielen opiskelemisen?

1. (ensimmäisellä)

2. (toisella)

3. (kolmannella)

4. (neljännellä)

5. (viidennellä)

6. (kuudennella)

4. Millä luokilla olet käyttänyt Bingel-pelimaailmaa saksan kielen oppimisessa?

Voit rastittaa useampia vaihtoehtoja.

1. (ensimmäisellä)
2. (toisella)
3. (kolmannella)
4. (neljännellä)
5. (viidennellä)
6. (kuudennella)

Vastaa alla oleviin kysymyksiin mahdollisimman tarkasti. Jollei mikään vastauksista sovi, valitse kaikkein lähimpänä oleva vaihtoehto.

Kysymykset 5-12 koskevat Bingelin saksan oppimiseen tarkoitettua materiaalia.

5. Missä tilanteissa käytät Bingeliä? Rastita kaikki sopivat vaihtoehdot.

Koulussa oppitunnilla silloin, kun opettaja niin käskee.

Koulussa oppitunnilla vapaaehtoisesti, kun muut tehtävät on tehty.

Koulussa välitunnilla.

Kotona vapaa-ajalla yksin.

Vapaa-ajalla kavereiden kanssa.

Kotona silloin, kun siitä on annettu läksyä.

Muu tilanne, mikä?

6. Kuinka usein suunnilleen käytät Bingeliä?

Harvemmin kuin kerran viikossa.

1-2 kertaa viikossa.

3-4 kertaa viikossa.

5-6 kertaa viikossa.

Useammin kuin kuusi kertaa viikossa.

7. Kuinka kauan yleensä teet Bingel-tehtäviä kerrallaan?

Alle 15 minuuttia.

15-30 minuuttia.

30-60 minuuttia.

Yli 60 minuuttia.

8. Kuinka usein teet minkäkin tehtävätyypin tehtäviä?

En koskaan. Vain jos on pakko. Harvoin. Toisinaan. Useimmiten. Lähes aina. En osaa sanoa.

Muistipeli
Aukkotäydennys
Kuuntele ja valitse
Kuuntele ja kirjoita
Valitse oikea sana
Nappaa oikea sana (putoavien joukosta)
Järjestele kirjaimet sanaksi
Järjestele sanat virkkeeksi
Järjestele virkkeet keskusteluksi
Harjoittele kirjoittamaan

9. Katso niitä tehtäviä, joiden kohdalla vastasit ”useimmiten” tai ”lähes aina”. Kerro näiden tehtävien hyvistä puolista ja syistä, miksi teet erityisesti näitä tehtäviä.

10. Katso niitä tehtäviä, joiden kohdalla vastasit ”en koskaan” tai ”vain jos on pakko”. Kerro näiden tehtävien huonoista puolista ja syistä, miksi et tee näitä tehtäviä.

11. Mitkä Bingelin tehtävät ovat sinulle oppimisen kannalta kaikkein parhaita? Kerro, mikä niissä auttaa sinua oppimaan.

12. Mitkä tehtävätyypit ovat oppimisesi kannalta kaikkein huonoimpia? Kerro, mikä niissä häiritsee tai vaikeuttaa oppimistasi.

HUOM! Hupipelit = bingbingeillä ostettavat, oppimateriaalin eli oppiaineisiin liittyvien tehtävien ulkopuoliset pelit, 5.-6.-luokkalaisille: Atlantis Run, Bat Cave, Blocks ja Running Game (5. luokalla lisäksi Juggling ja Tonttujahti).

13. Pohdi omaa Bingel-pelimaailman käyttöäsi yleisesti ja vastaa seuraaviin väittämiin sen pohjalta.

Ei lainkaan totta. Melko vähän totta. Jotain siltä väliltä. Melko paljon totta. Täysin totta.

Käytän Bingeliä vain siksi, että opettaja käskee.
Teen Bingel-tehtäviä myös vapaa-ajallani.
Pelaan Bingelin hupipelejä koulussa, kun tehtävät on tehty.
Pelaan Bingelin hupipelejä myös vapaa-ajallani.
Teen Bingel-tehtäviä, koska ne auttavat minua oppimaan.
Teen Bingel-tehtäviä, koska ne ovat hauskoja.
Teen Bingel-tehtäviä, jotta saisin Bingbing-kolikoita.
Teen Bingel-tehtäviä, koska kaveritkin tekevät niitä.
Ostan Bingbing-kolikoilla vaatteita avatar-hahmolleni.
Ostan Bingbing-kolikoilla pelikertoja hupipeleihin.
Kerään Bingbing-kolikoita vain ollakseni rikas.
Bingelin joka vuosi vaihtuva teema kannustaa minua käyttämään Bingeliä.

14. Vapaa sana Bingelistä. Tuntuuko, että jotain jäi sanomatta tai herättikö kysely jotain ajatuksia? Kirjoita ne tähän.

Anhang 4: Fragebogen (Deutsch)

Benutzung von Bingel im finnischen DaF-Unterricht

Dieser Fragebogen betrifft die Benutzung der Bingel-Spielwelt im finnischen Deutsch als Fremdsprache-Unterricht in der Unterstufe (Klassen 1-6) der finnischen Gemeinschaftsschule. Der Fragebogen wird im Rahmen einer Bachelorarbeit benutzt. Die Studentin, die die Untersuchung durchführt, ist Eveliina Järvinen, Studentin im Fach Deutsche Sprache und Kultur auf Lehramt an der Universität Jyväskylä.

Der Fragebogen wird anonym behandelt und deine Antworten können nicht mit dir in Verbindung gebracht werden.

Beantworte bitte alle Fragen wahrheitsgemäß. Wenn du unsicher bist, antworte bitte nach bestem Wissen. Wenn deine Antwort zwischen zwei angegebenen Alternativen liegt, entscheide dich für die am besten passende Antwort. Beantworte die offenen Fragen bitte so genau wie möglich, gern mit mehr als ein oder zwei Wörtern.

1. Ich bin (bitte ankreuzen)
 - Mädchen
 - Junge
 - Divers

2. In welche Klasse gehst du jetzt?
 - 3. Klasse
 - 4. Klasse
 - 5. Klasse
 - 6. Klasse
 - Eine andere Klasse, welche?

3. In welcher Klasse hast du angefangen, Deutsch zu lernen?
 - 1. Klasse
 - 2. Klasse
 - 3. Klasse
 - 4. Klasse
 - 5. Klasse
 - 6. Klasse

4. Während welcher Klassen hast du die Bingel-Spielwelt benutzt? Du kannst mehr als eine Alternative wählen.
1. Klasse
 2. Klasse
 3. Klasse
 4. Klasse
 5. Klasse
 6. Klasse

Beantworte die folgenden Fragen bitte so genau wie möglich. Wenn keine Antwort passt, wähle die Antwort, die am ehesten zutrifft.

Die Fragen 5-12 betreffen das deutsche Lehrmaterial in Bingel.

5. In welchen Situationen benutzt du Bingel? Kreuze bitte alle passenden Alternativen an.
- In der Schule während des Unterrichts, wenn der Lehrer darum bittet.
 - In der Schule freiwillig, wenn ich anderen Aufgaben gemacht habe.
 - In der Schule während der Pause.
 - Zuhause allein während meiner Freizeit.
 - Mit meinen Freunden während der Freizeit.
 - Zuhause, wenn es die Hausaufgabe ist.
 - In einer anderen Situation, welche?
6. Wie oft benutzt du Bingel?
- Weniger als einmal pro Woche.
 - 1-2 Mal pro Woche.
 - 3-4 Mal pro Woche.
 - 5-6 Mal pro Woche.
 - Mehr als sechsmal pro Woche.
7. Wie lange machst du die Bingel-Aufgaben pro Mal?
- Weniger als 15 Minuten.
 - 15-30 Minuten.
 - 30-60 Minuten.
 - Mehr als 60 Minuten.

8. Wie oft machst du welche Aufgaben?

*Niemals. Nur wenn Selten. Manchmal. Oft. Fast immer. Nicht
ich muss. sicher.*

Memospiel

Lückenaufgabe

Höre und wähle die richtige Antwort

Höre und schreibe die richtige Antwort

Wähle die richtige Übersetzung

Das richtige Wort wählen (während sie herunterfallen)

Sortiere die Buchstaben zu einem Wort

Sortiere die Wörter zu einem Satz

Sortiere die Sätze zu einer Konversation

Übe das Schreiben

9. Sieh dir die Aufgabenarten an, bei denen du „oft“ oder „fast immer“ geantwortet hast. Was sind deiner Meinung nach die Vorteile der Aufgaben und die Gründe, warum du gerade diese Aufgaben häufig machst?

10. Sieh dir die Aufgabenarten an, bei denen du „niemals“ oder „nur wenn ich muss“ geantwortet hast. Was sind deiner Meinung nach die Nachteile der Aufgaben und die Gründe, warum du gerade diese Aufgaben nicht so häufig machst?

11. Welche Bingel-Aufgaben sind aus deiner Sicht für dein Lernen am effektivsten? Was hilft dir bei diesen Aufgaben zu lernen?

12. Welche Bingel-Aufgaben sind aus deiner Sicht für dein Lernen am schlechtesten? Warum?

NB! Spaß-Spiele = Spiele außerhalb des Lehr- und Lernmaterials, die die Schüler mit *bingbing*-Geld kaufen müssen, für die 5.-6. Klasse: *Atlantis Run*, *Bat Cave*, *Blocks* und *Running Game* (für die 5. Klasse auch *Juggling* und *Tonttujahti*).

13. Überlege bitte, wie und warum du Bingel benutzt und kreuze die passende Alternative an.

Trifft nicht zu. *Trifft nur wenig zu.* *Trifft teilweise zu.* *Trifft häufig zu.* *Trifft zu.*

Ich benutze Bingel nur, weil unser Lehrer darum bittet.

Ich mache Bingel-Aufgaben auch während meiner Freizeit.

Ich spiele die Spaß-Spiele von Bingel in der Schule, wenn ich mit den anderen Aufgaben fertig bin.

Ich spiele die Spaß-Spiele während der Pausen.

Ich spiele die Spaß-Spiele auch während meiner Freizeit.

Ich mache Bingel-Aufgaben, weil sie mir lernen helfen.

Ich mache Bingel-Aufgaben, weil sie Spaß machen.

Ich mache Bingel-Aufgaben, um *bingbing*-Geld zu bekommen.

Ich mache Bingel-Aufgaben, weil meine Freunde sie auch machen.

Mit *bingbing*-Geld kaufe ich Kleidung für meine Avatar-Figur.

Mit *bingbing*-Geld kaufe ich Spielrunden für Spaß-Spiele.

Ich sammle *bingbing*-Geld nur, um reich zu sein.

Das Thema, das sich jedes Jahr ändert, motiviert mich, Bingel zu benutzen.

14. Freies Wort zu Bingel. Hier kannst du aufschreiben, falls du noch etwas sagen möchtest.