

Effizienz- und Motivationssteigerung im universitären Fremdsprachenunterricht durch Gamification als ein innovatives Instrument¹²

(aus Belegen zu einem an der Sofioter Universität „St. Kliment Ohridski“ durchgeführten Projekt, finanziert von European Union-NextGenerationEU, through the National Recovery and Resilience Plan of the Republic of Bulgaria, project SUMMIT № BG-RRP-2.004-0008-C01“)

Gergana Fyrkova, Gergana Boyanova, Ani Koleva

Assoc. Prof. Dr. Gergana Firkova ist seit 1995 als Dozentin für Wirtschaftsdeutsch und Wirtschaftskommunikation an der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften der St. Kliment-Ohridski-Universität in Sofia tätig. Ihr Hauptforschungsinteresse liegt in der Untersuchung des kulturellen Hintergrunds der Wirtschaftskommunikation sowie der Auswirkungen neuer Technologien und künstlicher Intelligenz im Fremdsprachenerwerb.

E-Mail: g.fyrkova@uni-sofia.bg

Dr. Gergana Boyanova Varbanova ist Oberassistentin an der Sofioter Universität „St. Kliment Ohridski“, Fakultät für klassische und neue Philologien. Ihre wissenschaftlichen Interessen liegen in den Bereichen: Fremdsprachenerwerbsforschung, Psycholinguistik, Fachsprachenlingustik, Sprachlernspiele und Gamefiction, Computergestütztes Sprachenlernen, Reisewerbung, Deutsch für Tourismus und Wirtschaft, Zertifizierung von Sprachkenntnissen und -kompetenzen.

E-Mail: gerganabm@uni-sofia.bg

Dr. Ani Koleva ist seit 2015 an der St. Kliment-Ohridski-Universität in Sofia (Fakultät für klassische und neue Philologien) tätig. Ihre Forschungsinteressen sind im Bereich der Textlinguistik, der Textsortenforschung, der kontrastiven Medienlinguistik und der Fachsprachenforschung.

E-Mail: anink@uni-sofia.bg

Abstract: The main objectives of the research project are as follows:

- To systematize the benefits and opportunities generated by the application of gamification in the transfer and acquisition of various types of knowledge in foreign language education.
- To generate hypotheses that can be empirically tested in subsequent studies.
- To develop tools aimed at improving the quality and adaptability of gamified activities and methods in the foreign language education of students from various disciplines.

The project's outcomes will contribute to the implementation of advanced strategies, methods, and tools in university-level foreign language teaching, aligning the educational process with the needs of new generations and the digital world. The emerging context of teaching and learning in hybrid environments necessitates a contemporary perspective on motivation mechanisms and strategies for their enhancement.

Key words: project, gamification, foreign language

Das Institut für westeuropäische Sprachen an der Sofioter Universität „St. Kliment Ohridski“ ist ein führendes akademisches Zentrum, das sich auf die Vermittlung und Erforschung westlicher Sprachen spezialisiert hat. Mit einem Schwerpunkt auf Fachsprache und innovativen Lernmethoden

¹² This study is financed by the European Union-NextGenerationEU, through the National Recovery and Resilience Plan of the Republic of Bulgaria, project № BG-RRP-2.004-0008-C01.

bereitet der Lehrstuhl Studierende auf die komplexen Anforderungen des modernen Berufslebens vor. Der Lehrstuhl legt besonderen Wert auf die Ausbildung in Fachsprachen, die für verschiedene professionelle Bereiche wie Wirtschaft, Recht, Wissenschaft und Technologie relevant sind. Studierende haben die Möglichkeit, sich in spezialisierte Sprachkurse einzuschreiben, die ihnen spezifisches Vokabular und kommunikative Fähigkeiten vermitteln, die für ihre zukünftigen Karrieren unverzichtbar sind. Der Lehrstuhl integriert moderne didaktische Ansätze und Technologien in den Lehrplan, um das Lernen effektiv und praxisnah zu gestalten. Dazu gehören interaktive Online-Plattformen, Blended-Learning-Formate sowie simulationsbasierte Lernumgebungen, die den Studierenden eine realitätsnahe Anwendung ihrer Sprachkenntnisse ermöglichen. Durch den Einsatz von E-Learning-Tools wird das selbstgesteuerte Lernen gefördert, wodurch Studierende flexibel und ortsunabhängig ihre Sprachfähigkeiten vertiefen können.

Der Lehrstuhl ist aktiv in verschiedenen Forschungs- und Bildungsprojekten auf nationaler und internationaler Ebene involviert. Diese Projekte zielen darauf ab, neue Methoden der Sprachvermittlung zu entwickeln und kulturellen Austausch zu fördern. Diese Projekte bieten der Lehrkräfte die Möglichkeit, praxisnahe Erfahrungen zu sammeln, sich an interdisziplinären Forschungen zu beteiligen und internationale Netzwerke zu knüpfen. Durch die Kombination von Fachsprache, innovativen Lehrmethoden und aktiver Teilnahme an Projekten bereitet der Lehrstuhl für *Westliche Sprachen* seine Studierenden auf eine erfolgreiche berufliche Zukunft in einer globalisierten Welt vor.

Im Folgenden wird das letzte Projekt des Lehrstuhls „Effizienz- und Motivationssteigerung im universitären Fremdsprachenunterricht durch Gamification als ein innovatives Instrument“ vorgestellt, das durch das SUMMIT-Programm (by the European Union-NextGenerationEU, through the National Recovery and Resilience Plan of the Republic of Bulgaria, project SUMMIT № BG-RRP-2.004-0008-C01“) unterstützt wird.

Theoretische Konzeption

Das Spiel ist ein natürlicher Mechanismus für die Erforschung der Welt, für die Entwicklung des menschlichen Gehirns und der kognitiven Prozesse, die darin vor sich gehen. In ihrer Rolle als Lehrkräfte verwenden viele Kolleginnen und Kollegen spielerische Elemente im Lernprozess. Dabei haben sie einen positiven Effekt festgestellt, den diese Lernmethode und die Wahrnehmung der neuen Informationen hervorruft.

„Gamification“ bedeutet in unserer Untersuchung die Anwendung von typischen Spielelementen, die in den „nicht-spielerischen“ Kontext des Fremdsprachenlernens integriert sind.

Das wissenschaftliche Interesse der geplanten Untersuchung fokussiert die Effizienz der „Gamification“ bei dem Erlernen einer Fremdsprache, indem für die Ausarbeitung des Themas eine unabhängige Vorgehensweise gewählt wird. Der Gegenstand der Untersuchung sind einerseits verschiedene Formen von Unterrichtsaktivitäten, die typisch für den Fremdsprachenunterricht sind und spielerische Elemente enthalten – und andererseits die Fokussierung der Lernenden und der Lehrkräfte auf diese Formen.

Die Motivation der Projektteilnehmer geht aus ihrem Verständnis der Aufgabe ihrer Ausbildung hervor, nicht den Misserfolg herauszustreichen, sondern den Erfolg zu betonen. Das Projekt stellt den Lernenden in den Mittelpunkt der Problematik des Fremdsprachenunterrichts. Die Steigerung der Motivation und die Strategien dazu haben einen wichtigen Platz in dieser Untersuchung.

Die grundlegenden Ziele dieser Untersuchung im Rahmen des Projekts sind also folgende:

- Zusammenfassung der Vorteile und Möglichkeiten, die durch die Anwendung der Gamification bei dem Transfer und der Aneignung von verschiedenen Kenntnissen in der Fremdsprachenausbildung generiert werden können.
- Aufstellung von Hypothesen, die empirisch in weiteren Untersuchungen überprüft werden können.
- Schaffung von Instrumenten, die zur Verbesserung der Qualität und Anpassung der Spielformen und Aktivitäten im Fremdsprachenunterricht der Studentinnen und Studenten aus verschiedenen Fachrichtungen dienen.

Die Ergebnisse des Projekts leisten einen wichtigen Beitrag zur Anwendung von innovativen Strategien, Methoden und Instrumenten in der universitären Fremdsprachenausbildung und zur Synchronisierung des Unterrichtsprozesses zusammen mit den Anforderungen der jungen Generation und der digitalen Welt. Die neue Situation im Fremdsprachenunterricht und das Lernen im hybriden Format erfordern die Notwendigkeit eines aktuellen Blicks auf die Mechanismen der Motivation im Lernprozess und deren Stimulierung. Wichtige Aspekte der Untersuchung sind:

- die Art und Weise der Gamification und der Grund für ihre Anwendung beweisen sich als erfolgreiche Methode bei der Aneignung neuen Wissens.

- Charakteristika mit Schlüsselbedeutung für die Motivation.
- die Möglichkeit der Gamification als strategisches Vorgehen bei der Erhöhung der Qualität des Fremdsprachenunterrichts an der Sofioter Universität.

Das ist nur ein Teil der Forschungsaufgaben, für die konkrete und wissenschaftlich begründete Antworten im Rahmen des Projekts gesucht werden.

Die Aktualität der Untersuchung argumentiert sich durch das Zusammenspiel folgender Faktoren:

- langjähriges Interesse vonseiten der Projektteilnehmer an der Anwendung sowohl von Spielen als auch von digitalen, respektive von gemischten Formen des Unterrichts;
- das Vorhandensein zahlreicher Theorien (teilweise widersprüchlicher) zu diesem Thema, respektive eine begrenzte Anzahl von empirischen Untersuchungen für ihre Beweisführung;
- die Notwendigkeit einer Gegenüberstellung der theoretischen Aspekte mit den empirischen Angaben der konkreten Anwendung der Gamification im Fremdsprachenunterricht;
- immer weitgreifende Durchsetzung der hybriden Formen des Unterrichts;
- die Existenz immer umfangreicherer Anwendungsmöglichkeiten digitaler Instrumente und Datenbanken, die online verwendet werden können;

Zur Realisierung der Untersuchung wird die Methode der Erreichung von primären Daten angewendet, die in vorhergehenden Studien nicht benutzt wurden oder aus bereits veröffentlichten Quellen stammen. Diese Methode begünstigt die Datensammlung und die Rückmeldungen. Die Untersuchung in Verbindung mit dem Projekt wird zwecks der Studienbedürfnisse der Studenten und mit Rücksicht auf ihre Berufsperspektive durchgeführt.

Methodologischer Rahmen der Untersuchung

Bei der Ausarbeitung der Methodologie sind von großer Bedeutung einerseits das Lerninteresse und der spezifische Forschungsgegenstand und andererseits die Bedingungen für die Durchführung der Untersuchung. Diese Untersuchung stellt eine vertiefte Forschungsarbeit dar, wobei der wissenschaftliche Stil ausschlaggebend ist. Während der Untersuchung wird die subjektive Methode mit bekannten theoretischen Ausarbeitungen verbunden. Die Methodologie begründet sich auf die genaue Beschreibung der Schritte, die die Erfüllung der empirischen Aufgabe sicherstellen. Zuerst werden die bekannten Begriffe definiert und die relevanten festgelegt. Das Ziel ist die terminologische Klarheit. Auf der Basis von veröffentlichten Forschungsergebnissen und eigener Erfahrung werden einige Fragen in Verbindung mit der Untersuchung gestellt, die in den Rahmen des Forschungsprojekts als Arbeitshypothesen integriert werden. Aus der teilweise abstrakten Idee, dass die Gamification die Erlernung einer Fremdsprache erleichtert, werden vorläufige Annahmen formuliert, die im Laufe des Projekts eingeschränkt, konkretisiert und empirisch bewiesen werden, um einen Ausgangspunkt für zukünftige Forschungsetappen zu schaffen.

In dieser Untersuchung werden Beobachtung und Umfrage als Grundmethoden für die empirische Forschung verwendet. Für die Bearbeitung des gesammelten empirischen Materials werden eine deskriptive und multivariante Statistik und eine inhaltliche Analyse angewendet. Im Rahmen des Projekts wird von den Forschern ein konkretes Design ausgearbeitet, das mit den gesetzten Zielen und den erwarteten Ergebnissen übereinstimmt. Laut der gewählten Arbeitsweise für die Generierung neuer Hypothesen werden außerdem zwei Instrumente der Datensammlung erarbeitet: ein Handbuch und ein Beobachtungsbogen. Am Ende des Projekts wird ein wissenschaftlicher Artikel in Web of Science veröffentlicht, der das Folgende darstellen wird:

➤ Einführung und Hintergrund

- **Projektbeschreibung:** Zusammenfassung des gesamten Projekts, seiner Ziele und seiner Bedeutung für die Forschung und Praxis im Bereich Gamification.
- **Forschungsfrage und Ziele:** Klare Darstellung der Hauptforschungsfragen oder Hypothesen, die das Projekt untersucht hat, sowie die spezifischen Ziele, die erreicht werden sollten.

- **Relevanz von Gamification:** Erklärung, warum Gamification ein bedeutendes Forschungsthema ist, und Darstellung der aktuellen Forschungslage und Innovationen in diesem Bereich.

➤ **Methodik**

- **Forschungsdesign:** Beschreibung der im Projekt verwendeten Methoden, einschließlich der Entwicklung und Implementierung von Gamification-Techniken, der Datenanalyse und der Evaluationsstrategien.
- **Technologische Ansätze:** Erläuterung der spezifischen Technologien oder Tools, die zur Umsetzung der Gamification-Ansätze verwendet wurden.
- **Evaluation und Validierung:** Detaillierte Beschreibung der Verfahren zur Bewertung der Effektivität der entwickelten Gamification-Strategien.

➤ **Diskussion**

- **Interpretation der Ergebnisse:** Detaillierte Analyse der Bedeutung der Ergebnisse in Bezug auf die ursprüngliche Forschungsfrage. Welche Hypothesen wurden bestätigt oder widerlegt?
- **Implikationen für die Praxis:** Diskussion darüber, wie die Ergebnisse in praktischen Anwendungen, z.B. in Bildung, Marketing oder Gesundheitswesen, umgesetzt werden können.
- **Einschränkungen und Herausforderungen:** Reflexion über mögliche Limitationen des Projekts und Bereiche, die weiter untersucht werden müssen.

➤ **Schlussfolgerung**

- **Zusammenfassung:** Kurze, prägnante Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse und deren Bedeutung.
- **Ausblick auf zukünftige Forschung:** Vorschläge für weiterführende Studien, die auf den Ergebnissen des Projekts aufbauen könnten.
- **Abschließende Bemerkungen:** Überlegungen, wie das Projekt die Forschungsgemeinschaft oder die Praxis im Bereich Gamification beeinflussen könnte.