



Zur Auswirkung der Kreativität und Autonomie auf die individuelle Identität der Lernenden im Deutschunterricht – Eine Untersuchung zur Rolle von Lernspielen auf das selbstständige Lernverhalten von Lernenden



Mohammadreza Dousti Zadeh *

(corresponding author)

Assistant professor of German Department University of Tehran, Iran

Email: dostizadeh@ut.ac.ir



Nazanin Seyedi Fazlollahi **

PhD Student German Department Tehran University Tehran, Iran

Email: n.s.fazlollahi@ut.ac.ir

ABSTRACT

Diese Studie untersucht die Auswirkung von Kreativität beim Lernspielen und ihre Rollen bei der autonomen Leistung von Sprachlernenden. Unter Berücksichtigung verschiedener pädagogischer, philosophischer, soziologischer und psychologischer Theorien über die Rolle der Kreativität beim autonomen Lernen und der individuellen Identifikation beim Lernen wird eine neue Methode ausprobiert, um Autonomie beim Lernen zu ermöglichen. In diesem Artikel wird im Hinblick auf diese theoretische Analyse die mentale und aktuelle Leistungsfähigkeit von Deutschlernenden in Bezug auf Autonomie und individuelle Identität nach ihrem theoretischen Hintergrund hinterfragt. Zu diesem Zweck erhalten die Studierenden eine Reihe literarischer Texte in deutscher Sprache und werden aufgefordert, Texte mit Umformulierungen ohne inhaltliche Veränderung zu produzieren und zu spielen. Die Umformulierung literarischer Texte und die Einzigartigkeit des Lernens bilden eine Grundlage für die Identität und Autonomie von Sprachenlernenden. Es wird die Frage gestellt, wie ihnen dies hilft, Sprachlernstrategien zu entwickeln, zu verbessern und zu vervollständigen, insbesondere auf der metakognitiven Ebene, und damit die Reflexion ihres Lernverhaltens untersucht. Der Zweck dieses Artikels ist es, die autonome Leistung von Sprachlernenden zu analysieren, die gemäß den analysierten Theorien geschaffen wurden, und den Lernfortschritt von Sprachenlernenden zu bewerten.

ARTICLE INFO

Article history:

Received: January 25, 2022

Accepted: February 24, 2022

Available online:
Summer 2022

Keywords:

Kreativität, Autonomie, Lernspiele, individuelle Identität, Sprachenlernen.

DOI: 10.22059/JFLR.2022.328893.908

doostizadeh, M., Seyed Fazlollahi, N. (2022). The effect of creativity and autonomy on individual identity in German language teaching - Investigating the role of educational games on students' independent learning behavior. Foreign Language Research Journal, 12 (2), 19-36.

* M.S, 1997, contemporary german literature, Julius-Maximilian University of Wuerzburg B.S, 1990, German Language and Literature, University of Shahid Beheshti Ph.D , 2006, German as a Foreign Language, Goethe University Frankfurt

** 2001- School leaving examination From 2003 to 2008- Studying law at Hamburg University 2015- Master of Arts in German Language Study at Tehran University From 2008 to 2010- Teaching at Kanoon Zaban Iran (Iran Language Institute) From 2010 to 2012- News Translator and Anchor at Seda va Sima



Zur Auswirkung der Kreativität und Autonomie auf die individuelle Identität der Lernenden im Deutschunterricht – Eine Untersuchung zur Rolle von Lernspielen auf das selbstständige Lernverhalten von Lernenden



Mohammadreza Dousti Zadeh *

(corresponding author)

Assistant professor of German Department University of Tehran, Iran

Email: dostizadeh@ut.ac.ir



Nazanin Seyedi Fazlollahi **

PhD Student German Department Tehran University Tehran, Iran

Email: n.s.fazlollahi@ut.ac.ir

ABSTRACT

Diese Studie untersucht die Auswirkung von Kreativität beim Lernspielen und ihre Rollen bei der autonomen Leistung von Sprachlernenden. Unter Berücksichtigung verschiedener pädagogischer, philosophischer, soziologischer und psychologischer Theorien über die Rolle der Kreativität beim autonomen Lernen und der individuellen Identifikation beim Lernen wird eine neue Methode ausprobiert, um Autonomie beim Lernen zu ermöglichen. In diesem Artikel wird im Hinblick auf diese theoretische Analyse die mentale und aktuelle Leistungsfähigkeit von Deutschlernenden in Bezug auf Autonomie und individuelle Identität nach ihrem theoretischen Hintergrund hinterfragt. Zu diesem Zweck erhalten die Studierenden eine Reihe literarischer Texte in deutscher Sprache und werden aufgefordert, Texte mit Umformulierungen ohne inhaltliche Veränderung zu produzieren und zu spielen. Die Umformulierung literarischer Texte und die Einzigartigkeit des Lernens bilden eine Grundlage für die Identität und Autonomie von Sprachenlernenden. Es wird die Frage gestellt, wie ihnen dies hilft, Sprachlernstrategien zu entwickeln, zu verbessern und zu vervollständigen, insbesondere auf der metakognitiven Ebene, und damit die Reflexion ihres Lernverhaltens untersucht. Der Zweck dieses Artikels ist es, die autonome Leistung von Sprachlernenden zu analysieren, die gemäß den analysierten Theorien geschaffen wurden, und den Lernfortschritt von Sprachlernenden zu bewerten.

ARTICLE INFO

Article history:

Received: January 25, 2022

Accepted: February 24, 2022

Available online:
Summer 2022

Keywords:

Kreativität, Autonomie, Lernspiele, individuelle Identität, Sprachenlernen.

DOI: 10.22059/JFLR.2022.328893.908

doostizadeh, M., Seyed Fazlollahi, N. (2022). The effect of creativity and autonomy on individual identity in German language teaching - Investigating the role of educational games on students' independent learning behavior. Foreign Language Research Journal, 12 (2), 19-36.

* M.S, 1997, contemporary german literature, Julius-Maximilian University of Wuerzburg B.S, 1990, German Language and Literature, University of Shahid Beheshti Ph.D , 2006, German as a Foreign Language, Goethe University Frankfurt

** 2001- School leaving examination From 2003 to 2008- Studying law at Hamburg University 2015- Master of Arts in German Language Study at Tehran University From 2008 to 2010- Teaching at Kanoon Zaban Iran (Iran Language Institute) From 2010 to 2012- News Translator and Anchor at Seda va Sima

1. Einleitung

Das Erlernen einer Fremdsprache kann zunächst widersprüchlich sein, da die Betonung der Erziehungstheoretiker einerseits auf der wesentlichen Rolle von Kommunikation und Interaktion beim Lernen und andererseits auf der Rolle von Kreativität und Autonomie des Lernenden für das individuelle Verständnis einer Fremdsprache liegt. Man kommt aber durch die bildungswissenschaftliche Bearbeitung dieser Problematik zu dem Schluss, dass dies nicht nur kein Widerspruch ist, sondern dass diese beiden Verfahren beim Erlernen von Fremdsprachen notwendig sind (Dousti Zadeh, 2017, S 168).

Theoretiker argumentieren, dass ein Lernender, der eine Fremdsprache in kollektiver Form der Kommunikation und Interaktion lernt, nutzt er tatsächlich die Kreativität anderer Lernender und entwickelt selbst individuelle Unabhängigkeit und Kreativität (Finkbeiner, 2001, S. 358).

In diesem Zusammenhang sind „Kreativität“ und „Autonomie“ zwei wichtige Themen im Fremdsprachenunterricht, deren Hauptgrund für die Erziehungswissenschaftler eher bei der Rolle der individuellen Identitätsbildung zu suchen ist (2007 Pyerin S. 25).

Angesichts der engen Beziehung zwischen Sprache und kultureller Identität einerseits und der bestehenden Einstellung zum

Erlernen von Fremdsprachen andererseits sollten auch die Auswirkungen von Identität, Kultur und Einstellungen auf das Sprachenlernen und das Lernen durch Lernspiele berücksichtigt werden (Habibzadeh, 2021, S. 358).

In diesem Artikel wird zunächst theoretisch die Rolle von Kreativität und Autonomie im Fremdsprachenunterricht untersucht, werden dann das Deutschlernen durch Lernspiele und eigenständige Sprachleistungen der Studierenden anhand einer im Winter- und Sommersemester 2020-2021 durchgeführten Forschung analysiert, und kreative und autonome Leistungen in einem pädagogischen Umfeld bewertet.

Der Schwerpunkt dieser Forschung liegt auf der Messung bzw. Bewertung von autonomem Verhalten und kreativer Leistung der Studierenden in Form von Lernspielen und schließlich der bewussten Wahrnehmung und Reflexion von Lernleistungen in Form von Interviews mit ihnen und Mitberücksichtigung der Ergebnisse bei der Bewertung ihrer autonomen und kreativen Leistungen.

Die Frage ist, ob die Deutsch-Studierenden das Schema zur Verbesserung des Sprachenlernens nützlich finden, inwieweit sie Zugang zu dieser Autonomie und Kreativität im Laufe der Zeit haben und welche Definition der Begriffe „Autonomie“ und „Kreativität“ beim Lernen (Lernerautonomie) gegeben wird. In dieser

Hinsicht hilft dabei die Verwendung qualitativer und quantitativer Forschungsmethoden. Dabei werden die metakognitiven Methoden und das Sprachbewusstsein der Studierenden untersucht, um den Prozess der Selbstständigkeit beim Deutschlernen analysiert.

Außerdem werden die Ansichten von iranischen Studierenden über den Lehr- und Lernplan bei Interviews anhand ihrer mentalen Theorien analysiert.

Das Ziel dieser Studie ist es herauszufinden, wie Autonomie und Kreativität beim Lernen in Form des Spielens eines Theaterstücks als Lernspiel geformt werden können. Der Grund für das Theaterspiel in Seminarräumen ist das Erregen der Motivation, mehr Autonomie und Kreativität beim Lernen zu kristallisieren, die durch die Umformulierungsversuche der Studierenden im Text, und durch die Theorien ergänzt werden, die auf Autonomie und Kreativität beim Sprachenlernen basieren.

2. Forschungshintergrund

2.1 „Autonomie“ und „Kreativität“

Man kann vermuten, dass das kritische Denken beim Lernen der Hintergrund für Autonomie und Kreativität im Fremdsprachenunterricht ist. Kritisches Denken ist eine Art verantwortungsbewusster und organisierter Haltung, die zur korrekten Beurteilung des

Lernenden führen kann. Die Frage ist dabei, ob die Sprachfähigkeit der Lernenden das entsprechende Niveau der Autonomie und Kreativität erreicht. In dieser Art von Haltung werden Bewertung und Innovation gestärkt, die Argumentationskraft von Sprachlernenden erhöht und schließlich die Grundlage für Autonomie und Kreativität in der Lernmethode geschaffen (Birjandi, 2017, S. 303).

Auf dem Gebiet der Autonomie und Kreativität beim Erlernen von Fremdsprachen kann Altma als einer der ersten angesehen werden, der darüber Theorien aufstellte. Altma führt den Begriff singuläres Konstrukt als Schlüsselwort für das Lernen von Autonomie ein und fügt hinzu, dass allgemeine Lernmuster beim Lernen vermieden werden sollten und, dass es für jeden Menschen eine einzigartige Struktur gibt, welche die Art des individuellen Bedürfnisses jedes Menschen erfordert (Altma, 1972 S. 12).

Eine weitere Theorie, die neben der Theorie von Altma auch wichtig ist, ist die Theorie von Holec. Der Holec-Theorie nach umfasst die Autonomie beim Lernen das Erstellen von Lernzielen, die Geschwindigkeit des exponentiellen Lernverlaufs, die Wahl von Lernmethoden und auch die Bewertung des Lernens. In den Jahren 1979-1980 definierte Henry Holec den Begriff „Autonomie“ im Bildungsbereich auf besondere Weise. Gemäß dem vorgeschlagenen Modell basiert dieser Begriff auf der persönlichen

Sichtweise des Lernenden auf das Lernen. Diese Art der persönlichen Perspektive ist eine Art Erziehungsverhalten in dem Sinne, dass der Lernende eine Art Leistungskompetenz zeigt. Laut Holec (1980) lernt ein Lerner, fähig zu sein und seinen eigenen Lernprozess zu steuern. Er unterscheidet auch zwischen dem Begriff „Autonomie beim Lernen“ („autonomie d'apprentissage“) und dem Begriff „Lenkung beim Lernen“ („apprentissage autodirigé“) und prägt so die individuelle Identität beim Lernen (Holec 1980, S. 4).

Seine weitere Forschung aus dem Jahr 1987 ist eine der wichtigsten Grundlagenstudien zur Autonomie des Sprachenlernens. Ihm zufolge sind die Missverständnisse der Lernenden, die zu eigenständiger Leistung führen. Durch das Angebot praktischer Lösungspakete und Fehlertests erkennt der Lernende seine auf Missverständnissen basierenden Fehler, korrigiert die Fehler im Lernprozess und entscheidet und lernt so autonom.

Little akzeptiert die Unterscheidung vom Holec. Nach seiner Theorie bedeutet Autonomie beim Lernen nicht nur das Lernen, wie man Wissen lernt, sondern beinhaltet auch die Fähigkeit, gespeichertes Wissen an unterschiedliche Kontexte und besonderes Kontexte dieses Wissens anzupassen (Little Little, 2000, S. 4).

Nach Rampillons Theorie sind die Autonomie und Kreativität in der Gestaltung

der Fähigkeit, die Verantwortung für das individuelle Lernen zu übernehmen. Er erweitert das Ziel der Autonomie und Kreativität über den Bereich des Sprachenlernens hinaus. Ziel sollte es aus seiner Sicht sein, sich sprachliche Kenntnisse über die Entwicklung der individualistischen Persönlichkeit des Lernenden anzueignen, um letztlich zu einer optimalen Leistung und Kommunikation innerhalb der Lerngruppe zu führen. Rampillon weist die Theorien der oben genannten Theoretiker nicht zurück, seiner Meinung nach aber sollte das Hauptziel von Autonomie und Kreativität beim Sprachenlernen, die Autonomie und Kreativität im sozialen Bereich des Individuums sein und erweitert damit im Vergleich zu anderen Theoretikern wie Holec die Bedeutung der Begriffe „Autonomie“ und „Kreativität“ (Rampillon 2003, S. 25).

2.2 Kreativität und Lernspiele

Philosophen wie Kant und Schopenhauer sehen das Spiel als ästhetisches Phänomen in der Gestaltung individueller Kreativität, als Mittel zur Befreiung des Menschen von den bedrückenden Zwängen der Natur. Auch der Mensch ist nach Schiller nur dann Mensch im eigentlichen Sinne des Wortes, wenn er spielt, und so betrachten diese Philosophen das Spiel als etwas Höheres, als die menschlichen und tierischen Instinkte, wie Gewissenhaftigkeit und Arbeits- und Aktivitätsneigung, die ihnen gemeinsam

sind, also bei Tieren und Menschen. Die Kategorie der Lernspiele sollte jedoch aus einer anderen Perspektive betrachtet werden. Das Wort „Spiel“ wird von Steinhilber wie folgt definiert:

„Das Spiel ist eine unterhaltsame und erhebende Aktivität, die auf Kompetenzwissen basiert, und ihr Zweck ist es, Informationen zu erhalten und zu verarbeiten. Spielen ist eine Tätigkeit, die keinen anderen Zweck als ihren Kern verfolgt.“ (Steinhilber, 1979, S. 29).

Tatsächlich ist die Essenz des Spiels die Verarbeitung von Informationen, deren Zweck die Unterhaltung ist. Steinhilber fährt fort mit dieser Definition von Lernspielen:

„Wird das Spiel im Bildungsraum zum Zwecke der Bildung eingesetzt, spricht man vom Lernspiel“ (Steinhilber 1979, S. 30).

Die Frage, um die es hier geht, ist, ob die Art des Spiels und das pädagogische Umfeld miteinander in Konflikt stehen. Denn wie erwähnt, das Wesen des Spiels ist seinem Wesen nach sinnvoll und verfolgt kein anderes Ziel als sich selbst. In diesem Zusammenhang stellt sich auch die Frage, inwieweit durch die Verbindung von Spiel und Lernen erzieherische Ziele verfolgt werden können, wenn das Wesen des Spiels und das Wesen der Erziehung nicht im Widerspruch zueinander stehen.

Sowohl die Essenz des Spiels ist seine fortgeschrittene Form (nicht die Spiele in der Kindheit) als auch die Natur des Lehrens oder Lernens mit einer Art Regelmäßigkeit und Disziplin. Die Ernsthaftigkeit, mit der Spiele und Übungen betrieben werden, kann im Allgemeinen etwas variieren. Gerade im Erwachsenenalter wird das Sprachenlernen ernsthafter und regelmäßiger betrieben als in jüngeren Jahren, weil es zielgerichteter ist. Die Art des Spiels ist jedoch etwas anders. Die Essenz des Spaßes und sein Zweck ist es, die intellektuelle Last und die Sorgen des Alltags loszuwerden. Andererseits ist zu bedenken, dass das Spiel als Hebel zur Erprobung individueller Potenziale einen anderen Stellenwert haben kann als reine Unterhaltung. Schach zum Beispiel kann ein Maß für die geistigen Fähigkeiten einer Person sein, wie zum Beispiel strategisches Verständnis. Daher können die Art des Spiels und die Bedingungen, unter denen der Spielraum gebildet wird, die Qualität des Spiels und die Stimmung der Menschen während des Spiels verändern.

3. Diskussion

In dieser Forschung wurde versucht, die „Autonomie“, „Kreativität“ und „Lernspiele“ im Deutschunterricht anhand der im Forschungshintergrund genannten Theorien und der Begriffsdefinition in diesem Abschnitt zu evaluieren.

Zuerst muss man sich hier das Konzept von Begriffen wie „Kreativität“, „Autonomie“ und „Lernspiel“ ansehen, um das

Verständnis des Artikels für diese Konzepte zu bestimmen.

3. 1 Zu den Begriffen „Kreativität“, „Autonomie“ und „Lernspiele“ im Sprachunterricht

Kreativität ist einer der Hauptaspekte des Denkens, damit eine Person die in ihrem Gehirn erworbenen Informationen und Symbole neu organisieren oder ändern kann. Auf dieser Grundlage besteht eine direkte Beziehung zwischen Kreativität und Vorstellungskraft oder der Fähigkeit zur mentalen Vorstellung, die den Prozess der Bildung von Bildern von im Gehirn wahrgenommenen Phänomenen verursacht (Kelly 2015, S. 17).

Dementsprechend ist die Kreativität der Prozess der Entwicklung neuer Wege, um Aktivitäten besser auszuführen; Kreativität bedeutet die Fähigkeit, neue Lösungen für Probleme zu finden; Kreativität bedeutet, neue Ideen und Entwürfe für die Sprachproduktion und deren Weiterführung zu präsentieren.

In einer anderen Definition bezieht sich „Kreativität“ in der Didaktik auf die Fähigkeit, während des Lernens mehrere Ideen und Lösungen zu entwickeln (Pyerin, 2007). Dabei stehen zwei Arten von Kreativität in der Didaktik, nämlich Kreativität im Lernen und Kreativität im Lehren, im Vordergrund, die einen erheblichen Einfluss auf die Identität des Lernenden und des Sprachlehrers haben.

Der Begriff "Autonomie" hat unterschiedliche Dimensionen im philosophischen Verständnis, in der Soziologie, in der Psychologie und im Sprachunterricht. Diesbezüglich kann auf die philosophische Autonomiedefinition von Immanuel Kant verwiesen werden, die diesen Satz selbstverständlich als Teil der Freiheit bezeichnet (Little, 2000, S. 12).

Im Bereich der Psychologie kann man auch auf Freuds Definition der Autonomie verweisen, die auch von der Erziehungswissenschaft verwendet wird. Autonomie bezeichnet in dieser Definition eine Art von Unabhängigkeit und Freiheit, die in normalen Situationen und ohne Angst vor dem Scheitern zu Entscheidungen führt (Martinez, 2008, S. 12).

Als „Spiel“ wird laut der Erziehungswissenschaft jede Art von Aktivität bezeichnet, die Spaß macht und der Talententfaltung dient. Trainer haben einen umfassenderen Blick auf das Spiel. Sie glauben, dass das Spielen eine Art von Aktivität ist, die man freiwillig in seiner Freizeit macht. Calliess hat Kinderspiele in zwei verschiedene Kategorien eingeteilt. Es gibt ein spontanes Spiel, das von den Wünschen und Erfahrungen Einzelner inspiriert ist, und ein geplantes Spiel (strukturelles Spiel), das auf die Bedürfnisse der Lernenden zugeschnitten ist und in den Lehrplan aufgenommen wird. Solche Spiele werden speziell nach der Fähigkeit zur geistigen Entwicklung, dem Interesse und

der Erfahrung entwickelt und präsentiert (Calliess 2010, S. 35).

3.2 Kreativität und Selbstkontrolle in Lernspielen

Die wichtige Frage ist, inwieweit Lernspiele den Unterricht „Textverständnis“ oder „Literatur“ unterstützen können? In Bezug auf den Nutzen von Lernspielen für Erwachsene verweist Pfeifer auf den Nutzen des Spielens im Bildungsbereich. Insbesondere Erwachsene zeigen eine größere Angst vor der Kommunikation und Konversation mit einer anderen Kultur und Sprache. Lernspiele in Form von Theaterstücken können die emotionalen Barrieren überwinden, die erwachsenen Lernenden im Wege stehen. Lernspiele schaffen einen virtuellen Raum während des Gesprächs und beseitigen die Angst vor falscher Aussprache, sodass sich der Lernende mit mehr Begeisterung und Selbstvertrauen in einer Fremdsprache ausdrückt. Ihm zufolge bietet das Spiel eine gute Atmosphäre für neue soziale und emotionale Erfahrungen. Es verbessert auch die motorischen und kognitiven Fähigkeiten (Pfeiffer, 1991, S. 64).

Die Forschung von Pfeiffer ist eine der wenigen Studien zum Nutzen von Spielen im Fremdsprachenunterricht. Die Forschung wurde in einem Klassenraum im Englischunterricht mit zwei Klassen mit jeweils 35 Schülern für 58 Stunden durchgeführt. In der ersten Klasse wurden Spielelemente getestet und in der gleichen

Klasse basierte die Methode hauptsächlich auf der Frage-Evolution-Methode. Die Wirkung von Lernspielen in der ersten Klasse auf die Noten der Schüler war sehr entscheidend und seine Forschung betont die Wirkung von Lernmaterialien auf die Noten der Schüler. Die Herausforderung von Spiel und Kreativität beim Lernen besteht darin, dass Lernen etwas ist, das schwer zu tun ist, während das Wesen des Spiels Freizeit und eine Art Ruhe ausmacht. Ernsthaftigkeit und Regelmäßigkeit sind bei Spiel und Arbeit (intellektuell oder praktisch) üblich, außer bei freien Spielen, die sich auf die Kindheit beziehen. Daher kann man aufgrund des Spaßcharakters des Spiels auf geistige und körperliche Aktivität während des Spiels nicht verzichten.

Laut dieser Theorie verringert die Verspieltheit aufgrund ihrer Spaßnatur die lehrreiche Langeweile und erleichtert dem Lerner das Lernen. Die Anstrengung des Lernenden während des Spiels unterscheidet sich geringfügig von der Anstrengung beim Erlernen der Sprache. Andererseits wird beim Spielen und beim Lernen, also durch die Integration von Spielen und Lernen, die Lernanstrengung nicht wie unter normalen Bedingungen empfunden. Der Spaß, die Leichtigkeit und die Unbeschwertheit des Spiels verringern die Lernschwierigkeiten, und durch den Fortschritt des Spiels und das Eintauchen des Lernenden in den im Bildungskontext geschaffenen virtuellen Raum verschwindet sogar die für das Spiel

notwendige Regelmäßigkeit und Ernsthaftigkeit. Dadurch ist das Denken frei, neue Informationen zu verarbeiten.

Finkbeiners Theorie ist eine der Theorien, die im Hintergrund der Forschung und zum Lesen und Verstehen des Konzepts untersucht wurde. Tatsächlich verwendet er den Begriff falsche Gewohnheiten (beliefs) anstelle des Wortes Überzeugungen (set-habits), das die Grundlage von Holec's Forschung bildet. Perspektiven sind einzigartige sprachliche Prozesse des Lernenden, die zwischen den beiden Polen Stabilität und Veränderung oszillieren. Die Forschung von Finkbeiner testet nicht speziell den Grad der Autonomie beim Verständnis des Konzepts und des Lernens von Sprache, sondern diese Forschung beruht auf dem Kontrast externer Perspektiven mit den Standpunkten der Lernenden zu wichtigen Punkten über das Verhalten und die emotional-sensorischen Tendenzen der Lernenden beim Lesen und Verständnis für das Konzept. (Finkbeiner, 2001, S. 353).

In einer Unterrichtsstunde wie „Textverständnis“ ist die individuelle Lernmotivation und dann die kollektive Lernmotivation sehr wichtig. Oxford stellt in einem kurzen Abriss des Begriffs Autonomie beim Lernen einen neuen Faktor nämlich „Motivation“ in Frage und sieht darin einen Stimulus für kollektive Kommunikation. Der gemeinsame Nenner zwischen der Holec- und der Oxford-

Theorie ist, dass beide keine genaue Definition des Begriffs Autonomie beim Lernen liefern, sondern den Begriff nur anhand des Konzepts oder Designs untersuchen, das sie präsentieren (Oxford 2003, S. 98).

In dieser Hinsicht kann die Analyse des Gedächtnisses des Lernenden die Winkel individueller Autonomie und Kreativität bestimmen. Durch die Untersuchung der Analyse des Gedächtnisses hat Martinez Ergebnisse wie die Unmöglichkeit des Prototypings erzielt, um den Begriff Autonomie beim Lernen zu definieren. Metakognition und Sprachmanagement bilden auch die Grundlage für Autonomie beim Lernen. Eine bewusste Steuerung und Reflexion des Lernprozesses, auch zu emotionalen Themen wie Lernmotivation, kann zu einem verbesserten Sprachenlernen führen. Gleichzeitig ist das Wort Autonomie beim Lernen ein emotional belastender und sehr persönlicher Begriff. Dies stellt Martinez nach einer Untersuchung der mentalen Analyse von Sprachlernenden fest und kommt daher zu dem Schluss, dass der Einsatz von Bildungsmedien, die auf selbstständigem Sprachenlernen beruhen, im Bildungskontext aussichtslos wäre (Martinez 2008, S. 15).

Die Analyse des Gedächtnisses von Lernenden ist eng mit der Sprachpsychologie verbunden, und in diesem Fall ist Rösler ein weiterer Theoretiker auf dem Gebiet der Autonomie

und Kreativität, der die Aufmerksamkeit von Fremdsprachendidaktiker auf sich ziehen konnte, auf die Beziehung zwischen Psychologie und Komponente, um Autonomie und Kreativität anzuziehen. Er untersucht zunächst die Geschichte der Psychiatrie und den aktuellen Stand der psychiatrischen Forschung – das Spannungsverhältnis zwischen Bildungsinstitutionen und Autonomie – und nutzt dann die Ethik der Autonomie im Fremdsprachenunterricht mit Hilfe der Psychologie (Rösler 2004, S. 8).

In Form einer kollektiven Motivation und eines Konzepts beim Erlernen von Fremdsprachen setzt sich Achouri mit den Begriffen „Autonomie“ und „Kreativität“ in ihren kulturellen und soziologischen Dimensionen auseinander. Er glaubt, dass Trends und Tendenzen des Lernens ein absteigender Prozess ist. Dies bedeutet, dass, wenn Individualismus im soziologischen Bereich untersucht wird, die erzielten Ergebnisse nicht unbedingt auf die kulturellen Kategorien dieser Gesellschaft bezogen sind. Ihm zufolge strebt der menschliche Geist immer danach, sich von einem Zustand der Unordnung in einen Zustand der Ordnung zu bewegen, und die Autonomie ist etwas, das in der menschlichen Identität verwurzelt ist. Diese Identität wird bei Menschen von Geburt an und als Ergebnis der Interaktion mit anderen gebildet (Achouri 2013 , S. 15).

In seinem Artikel weist Achouri auf den Unterschied zwischen Autonomie im Denken und Autonomie im Wissen hin. Das bedeutet, dass etwas Mechanisches und Gewohnheitsmäßiges nicht gleichzusetzen ist mit der Autonomie des Denkens, er setzt dies mit dem Wort Automatisierung gleich, und es bedeutet, etwas nachzuahmen, was ein Mensch vorher nicht konnte.

Abgesehen von diesen Themen spielt die Förderung der Autonomie in einem Unterricht wie „Textverständnis“ eine sehr wichtige Rolle.

Tassinari untersucht die Rolle der Förderung von Autonomie und Kreativität in der Forschung. Ihm zufolge werden Sprachlerner in einem autonomiefördernden Unterricht ermutigt, aktiv an der Gestaltung eines kollaborativen Lernprozesses mitzuwirken. Sie bringen beispielsweise ihre Inhalte in den Unterricht ein, lernen ihre Kompetenzen durch Selbsteinschätzung oder die Einschätzung anderer Sprachlerner einzuschätzen oder reflektieren ihre täglichen Lernprozesse durch Lerntagebücher. Durch das Aushandeln gemeinsamer Ziele, Lernwege, aber auch Aufgaben entsteht eine Lerngemeinschaft, die den Unterricht bereichert. Für viele Sprachlernende ist diese Art des Unterrichts noch ungewohnt. Um diese Neuorientierung erfolgreich zu beginnen, müssen Lehrende offen mit den Lernenden über das Thema Lernerautonomie sprechen und ihnen schrittweise mehr Verantwortung für den

Lernprozess übertragen (Tassinari, 2010, S. 34).

Tassinari bezieht sich auf die Forschung von Sabocharle und schlägt drei Schritte vor, um Autonomie und Kreativität zu erreichen: Im ersten Schritt muss der Lehrer Autonomie bei den Lernenden schaffen, indem er neue Lernwege schafft und die Lernenden zum Lernen motiviert. Der Lehrer kann dann die Einstellung der Lernenden zum Lernen ändern, indem er neue Fähigkeiten, Rollen und Verhaltensweisen übt. Der letzte Punkt ist, dass die Lernenden mehr Verantwortung übertragen, um den Unterrichtsplan ändern zu können, und mehr Autorität zu haben, um kollektive Entscheidungen zu treffen und diese umzusetzen (Tassinari Tassini 2010, S. 59). In dieser Hinsicht erfordert diese Forschung zusätzlich zur Tassinari-Forschung mehr Erfahrung, die andere Dimensionen von Autonomie und Kreativität hervorhebt.

Arnold bietet eine andere Lösung für die Autonomie und Kreativität. Um dies zu veranschaulichen, untersucht er einen Unterricht mit mittlerem Sprachniveau (B1). Er bittet die Lernenden, nachdem sie den Klassenraum betreten haben, als erstes die Tische zu decken und sechs Inseln zu bilden. Der Lehrer verteilt die Listenkarten und Ordner: Ein Tisch zeigt „Lesen“, der zweite „Hören“, der andere „Schreiben“, „Sprechen“, „Grammatik“ und „Wortschatz“. In jedem Ordner befinden sich unterschiedliche Texte und Werke. Der

Dozent legt Nachschlagewerke und Übungshefte auf den Grammatiktisch (2016 Arnold Arnold, S. 165).

Die Lernenden nehmen das Material, wählen eine Insel aus und beginnen mit der Arbeit. Sie können auch ihre Smartphones, Laptops oder Tablets zum Suchen oder Recherchieren verwenden. Sie arbeiten zu zweit, zu dritt oder auch alleine. Der Lehrer sitzt abwechselnd neben den Lernenden, hört ihnen zu, stellt Fragen und macht Vorschläge. Am Ende jeder Aufgabe erfolgt eine kurze Bewertung: Wenn einige Sprachlerner schneller fertig werden als andere, übernehmen sie eine andere Aufgabe. Einer der Gründe für den Einsatz von Kreativität und Eigeninitiative in Unterrichtsstunden wie „Verstehen der Bedeutung des Textes“ besteht darin, Lernbehinderungen zu vermeiden. In dieser Hinsicht kann die kreative Praxis im Unterricht diese Behinderungen minimieren. Der Vorteil der kreativen Praxis liegt darin, dass der Lernende mit den ihn umgebenden Themen vertraut ist (Behjat Behjat 2021, S. 60).

Der Unterricht im Rahmen eines Lernkreises hilft den Lernenden, sowohl ihre Sprach- als auch ihre Lernfähigkeiten zu verbessern. Sie lernen, ihr Lernen auf der Grundlage einer Selbsteinschätzung zu priorisieren, das Gelernte zu teilen und zu entscheiden, mehr zu lernen. Der Schlüssel zu Kreativität und Initiative im Unterricht ist die Fähigkeit des Lernenden zur Selbsteinschätzung, da die

Selbsteinschätzung den Lernenden ermöglicht, aktiv und bewusst zu lernen und Lernergebnisse und -stile kennenzulernen, ihren Lernprozess zu reflektieren und das Richtige umzusetzen Methoden der Selbsteinschätzung mit effizienter Umsetzung, Anwendung und Institutionalisierung während des Lernens (Eghtesad Economics, 2021, S. 286).

3.3 Forschungsmethode

Die Notwendigkeit dieser Forschung besteht darin, die Determinanten von Autonomie und Kreativität unter besonderer Berücksichtigung und Unterstützung von Lernspielen in geeigneter Art und Weise zu messen. Es wird normalerweise in einer wissenschaftlichen Forschung oder einer qualitativen Methode (normalerweise in der geistes- und verhaltenswissenschaftlichen Forschung) oder einer quantitativen Methode (normalerweise in der experimentellen wissenschaftlichen Forschung) oder einer Kombination aus beiden verwendet. Um Statistiken im Bereich der sozialen und psychologischen Dimensionen qualitativ zu erhalten, können durch Extrahieren der mentalen Theorien der statistischen Gemeinschaft die Tiefe der mentalen Struktur und ihre Tendenzen verstanden werden.

Diese qualitative und quantitative Forschung wurde in zwei Seminaren der Fakultät für Fremdsprachen und Literaturen der Universität Teheran im Studienjahr 2020-2021 durchgeführt. Ziel der Studie war es,

Ergebnisse zum Grad der Autonomie und Kreativität in einem Studienfach zu erhalten. In dieser Studie nahmen zwei Gruppen von Bachelorstudierenden an zwei Veranstaltungen teil: Das Seminar „Gesprochene Sprache“ mit Schwerpunkt „Textverständnis“ und das Seminar „Landeskunde der deutschsprachigen Länder“ mit Schwerpunkt auf Literatur als Teil der Kultur dieser Länder. Der Zweck der Forschung besteht darin, die Bedingungen bereitzustellen, unter denen die Studierenden in der Lage sind, den autonomen Hintergrund des Lernens zu entwickeln. Theaterspiele können wirksame Mittel sein, um dieses Ziel zu erreichen, denn sie bieten, wie erwähnt, einen virtuellen Raum abseits der Angst vor realem Scheitern, in dem Kommunikation und Kreativität weniger Hindernissen entgegenstehen. Um eine geeignete Praxisforschung in diesem Bereich genauer messen zu können, ist es notwendig, die Autonomie des Lernens nicht nur im Bereich der Sprachleistung, sondern auch im Hinblick auf identitätsstiftende Lernprozesse des individuellen Lernens zu erreichen ein umfassendes Ergebnis. Die Leistungsmessung erfolgt durch Diskussionen und Videoaufnahmen von Leistungen, und die mentalen Prozesse der Lernenden können durch Interviews und, komplexer, durch seine mentalen Theorien extrahiert werden.

3.4 Datenauswertung

Diese Forschung analysiert anhand der theoretischen Basis zwei Lehrveranstaltungen an der Fakultät für Fremdsprachen und Literaturen der Universität Teheran mit dem Schwerpunkt „Text verstehen“ im Wintersemester und „Landeskunde der deutschsprachigen Länder“ mit Schwerpunkt „Literatur als ein Teil der Kultur“ im Sommersemester 2020-2021.

„Theaterspielen“ wird als „Lernspiel“ und unterhaltsame Aktivität verstanden, die auf dem Wissen über Sprachfähigkeiten der Studierenden gemäß der Kreativität und Autonomie basiert. Unter Berücksichtigung der spielerischen Aspekte eines Theaterspiels, wie des Auftretens von Sprachakzenten, der Verwendung von Geräuschen in der Aufführung, der Emotionen der Charaktere in den Stücken und der Art der Artikulation, die in verschiedenen Situationen geäußert werden, wie Wut, Freude, Weinen, usw. untersucht diese Forschung das Lernverhalten der Studierenden.

Diese Vorgehensweise hat einen anderen Grund und zwar konzentriert sich auf den Titel der Seminare „Gesprochene Sprache“, also das Verstehen von Texten mit dem Ziel, auch Lese- und Sprechfähigkeiten zu üben und „Landeskunde der deutschsprachigen Länder“, das Literatur als Teil der Kultur dieser Länder versteht und anerkennt. Bei der Auswahl der Theaterstücke werden sowohl den Inhalt der Texte als auch das

Sprachniveau der Studierenden berücksichtigt.

Im Seminar „Gesprochene Sprache“ mit dem Schwerpunkt Textverständnis im Wintersemester 2020-2021 mit 15 Studierenden mit dem Sprachniveau A2.1 – B1.2 wurde eine Liste literarischer und dramatischer Texte vorgelegt und die Studierenden wählten das Stück "Physiker". Das Stück oder die Geschichte wird nach dem Einstudieren und der Probe intermittierend im Unterricht aufgeführt. Auch die Autonomie und Kreativität sind bei der Aufführung des Stücks wichtig.

Um die Bedeutung des Textes zu verstehen, sollten alle Studierenden das ganze Theaterstück „Physiker“ in Gruppen *gründlich* lesen und wurden sie dann gebeten, einen Teil des Textes auszuwählen, diesen zu lesen und den Text in Absprache miteinander oder auf eigene Initiative sinngemäß umzuformulieren dann zu spielen. Das Stück Physiker ist eine Komödie, und die Studierenden sollten trotz der Umformulierungen das Verhalten der Figuren im Stück und den Humor des Originalstücks vermitteln.

In der ersten Sitzung wurde der Text sowohl im Vokabular als auch in der Rollendarstellung umformuliert. Der Hauptpunkt dieser Sitzung war, dass diese Umformulierungen verhältnismäßig und mit Berücksichtigung der Schlüsselemente im Originaltext vorgenommen werden, so dass

der Zuschauer, der die Handlung nicht kennt, deren Zusammenhang mit dem Hauptstück erkennen kann. Die Studierenden spielten das umformulierte Theaterstück und dabei die Gesichts- und Körperbewegungen bei der Aufführung mitberücksichtigt. Das Problem war aber, dass das Spiel modifiziert und somit das Lernspiel qualitativ nicht wertvoll bewertet wurde, obwohl es mehr Autonomie in der Aufführung erforderte.

In einer anderen Sitzung war das Umformulieren des Textes nicht nötig und die Studierenden sollten das Originalstück spielen. Die Beobachtungen sind dann sehr unterschiedlich zur vorherigen Sitzung. Bemerkenswert war, dass die Studierenden die Gesichts- und Körperbewegungen beim Lesen und Spielen des Stückes mitberücksichtigten. Der Humor der Geschichte spiegelte sich voll und ganz im Ton wider, bei allen lag der Fokus ganz auf dem Inhalt des Textes und nicht auf den Worten.

In Anbetracht des Unterschieds in der Qualität des gelesenen Textes mit starker Mimik und kreativer und umformulierter Form des Stückes kann aus den Beobachtungen geschlossen werden, dass der Mangel an Vokabular der Studierenden eine Schwäche in der Kreativität verursachen kann, was eine geringe Qualität des umformulierten Textes bedeutet. Den Grund für dieses Scheitern sieht Endrizzi darin, dass der Umfang von Autonomie und

Kreativität in unterschiedlichen Situationen nicht gleich groß ist. In der ersten Sitzung durften die Studierenden zwar lexikalische Änderungen vornehmen und Rollen spielen, da der Originaltext das Stück selbst war, hatten sie aber weniger Spielraum für Autonomie und Kreativität beim Umformulieren (Endrizzi 2014, S. 28).

Obwohl die in der ersten Sitzung erzielten Ergebnisse nicht sehr zufriedenstellend waren, sagten die Studierenden bei Interviews, dass die Aufführung des Stückes Spaß machte und erhebend war und ihnen ein Wissen über ihre Fähigkeit vermittelte, Informationen zu erhalten und zu verarbeiten.

Im Seminar „Landeskunde der deutschsprachigen Länder“ im Sommersemester 2020-2021 mit 30 Studierenden mit dem Sprachniveau B2.1 – B2.2 sind vier Märchen von Gebrüder Grimm „Die drei Zauberblätter“, „Die weiße Schlange“, „Die Bremer Stadtmusikanten“ und „Der Gevatter Tod“ angeboten, und die Studierenden sollten die Märchen in vier Theaterstücken arrangieren und präsentieren

In diesem Seminar, in der sich der „Literatur des deutschen Sprachraums“ neben sechs Themen widmete, wurden mehrere Märchen der Gebrüder Grimm ausgewählt, die die Studierenden zusammenstellen und aufführen mussten, nachdem sie sie gelesen und in Form der vier Theaterstücken umformuliert hatten. Die vier Märchen aus den Geschichten der Brüder Grimm waren

„Die drei Zauberblätter“, „Die weiße Schlange“, „Die Bremer Stadtmusikanten“ und „Der Gevatter Tod“. Die Studierenden wurden nach der Anzahl der Rollen in jedem Märchen aufgeteilt und bildeten mehrere Inseln basierend auf der Theorie von Arnold (2016).

Die Studierenden recherchierten individuell über die Rolle, die sie übernommen hatten, und studierten ihr Material in den Unterricht ein, und es wurde vor und nach den Umformulierungen der Märchen in Theaterstücken diskutiert. Basierend auf den Aussagen der Studierenden bei Interviews lernten sie ihre Kompetenzen durch Selbsteinschätzung oder die Einschätzung anderer Studierenden einzuschätzen. Sie wurden gebeten, ihre Lernprozesse in Tagebüchern zu reflektieren. Um ihnen zu helfen und ihre Fehler zu minimieren, wurden nach Finkbeiners Theorie Hilfspakete für Studierende bereitgestellt, um die Texte besser zu verstehen (2001 Finkbeiner Fink Bainer, S. 97).

Diese Studie kam bezüglich der Altmas Theorie „die individuelle Lernstruktur“ zu dem Schluss, dass individuelle Autonomie beim Lernen in dem Maße möglich ist, ohne dass die individuelle Autonomie anderer Sprachlerner beeinträchtigt wird. Mit anderen Worten: die individuelle Lernstruktur ist wie ein Teil des Ganzen, und solange sie verstanden werden kann, ist sie proportional zu den anderen

Komponenten der Struktur (Altma ,1972 S. 12).

In dieser Studie wurden die Studierenden gebeten, den Teil, der sich auf ihre Rolle bezieht, hinsichtlich der Art der Umformulierungen im Vergleich zu den Wörtern des Originaltextes und auch der Art des Verhaltens ihrer Rolle zu recherchieren. Ziel war es, die Theorien von Holec und Little zu berücksichtigen, also sowohl die Stufen „Independence in Learning“ als auch „Steering in Learning“, um das Management des Lernens des Lernenden zu unterscheiden.

In Bezug auf „Autonomie beim Lernen“ sollten die Studierenden die Wörter und das Verhalten der Rolle ohne die Hilfe des Dozenten und unabhängig ausführen, und in Bezug auf „Lernen steuern“ sollten sie die Rolle berücksichtigen, ihre Rolle zum Zeitpunkt der Präsentation zu verwalten. Nach Pfeifers Theorie, die auf die Vorteile des Lernspiels im Bildungsumfeld hinweist und, dass die Erwachsene dabei mehr Angst haben, sich mit einer anderen Kultur und Sprache zu unterhalten und zu kommunizieren (Pfeifer 1991, S. 39), wurde beobachtet, dass die Studierenden diese Angst zunächst wirklich hatten, aber durchbrach das Spiel als ein Lernspiel die emotionalen und spirituellen Barrieren. Diese Forschung zeigte, dass diese Angst bei der Aufführung von Theaterstücken und durch künstliche Konversation entsteht und

die fehlende Scheu vor der Wortäußerung sehr hilfreich ist.

Nach Durchführung der Untersuchung gaben die Studierenden bei Interviews an, dass die in dieser Untersuchung vorgestellte Methode eine bedeutende Rolle bei der Erkennung des individuellen Lernens sowie der Wege der Autonomie und Kreativität beim Lernen identifizierte. Rampillons Theorie der Identifizierung von Autonomie und Kreativität im Unterricht und der Fähigkeit der Schüler, Verantwortung für das individuelle Lernen zu übernehmen, scheint entscheidend gewesen zu sein.

4. Fazit

Dieser Artikel zeigt, dass das Sprachenlernen in Form von Spielen das Niveau der Autonomie und Kreativität beim Lernen stark beeinflusst, und solche kreativen Spiele können eine effektive Rolle dabei spielen, die Sprache so unabhängig wie möglich zu lernen. Kreative Umformulierungen und Initiativen zur Veränderung und Anpassung literarisch-dramatischer Texte können eine Grundlage für die Schaffung von Fähigkeiten in der eigenständigen Anwendung von Sprachlern-techniken sein.

Die Pathologie wird in zwei Bereichen diskutiert. Das Wort Autonomie selbst ist ein Wort, dessen Definition aufgrund der Verbindung dieses Wortes mit verschiedenen Bereichen wie Pädagogik,

Psychologie und Neurologie weit und sehr unterschiedlich ist.

Dieser Artikel basiert auf der Kreativität, den Handlungen und mentalen Prozessen des Lernenden, der durch die Verarbeitung der Informationen Punkte erreicht, die von seinem eigenen Verstand gemacht und behandelt wurden. Daher ist es der beste Weg, um festzustellen, wie autonom der Lernende ist, seine mentalen Theorien zu verwenden, um Einblick in seine Psyche und sein Denken zu gewinnen. Andererseits ist die Qualität des Spiels als Lernspiels an der äußeren Leistung zu messen, was oft durch den Zuschauer erfolgt. Um die statistische Population zu vervollständigen und die Dimensionen dieser Forschung zu erweitern, wurde eine kombinierte Forschungsmethode verwendet, um die Ergebnisse zu präsentieren, die aus den mentalen Theorien der Studierenden und ihrer Verhaltensanalyse gewonnen wurden.

Diese Studie zeigte, dass unabhängige geistige und exekutive Aktivitäten und die Nutzung von Autonomie und Kreativität nicht unbedingt Angst bei Lernenden hervorrufen, aber diejenigen, die weniger Erfahrung mit autonomen Aktivitäten haben, während des Projekts auf Probleme gestoßen werden. Daher kann die Schaffung einer freien Bildungsumgebung zusammen mit Überwachungs- und Messfunktionen in einem Zeitraum positive Ergebnisse über die Auswirkungen von Bildungsräumen erzielen, in denen der Sprachlerner auf der

Ebene der Kreativität und der autonomen Leistung selbstständig lernen kann.

Basierend auf der Theorie von Tasinari (2010) diskutierten die Studierenden miteinander über gemeinsame Ziele, bereichernden Unterricht, Lernpfade und individuelle Aufgaben. Obwohl dieser Unterrichtsansatz für viele Lernende noch ungewohnt war, war er auf Anhieb ein Erfolg. Dies unterstreicht, wie wichtig es ist, dass Lehrer offen mit Schülern über das Thema Lernerautonomie sprechen und ihnen schrittweise mehr Verantwortung für den Lernprozess übertragen.

Die unbefriedigenden Ergebnisse bei der Aufführung von "Physiker" gingen auf die oft thematisierte Satire oder den nicht sehr lexikalisch reichen einheimischen Humor zurück. In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, inwieweit die Verwendung dramatischer Texte und ihre gestalterische Umsetzung den lexikalischen und psychologischen Reichtum des Sprechens in einer Fremdsprache erfordert. Und ob der Grund für den Mangel an lexikalischem Reichtum in dem von den Studierenden umformulierten Stück und seinem nicht so bedeutsamen Thema in der mangelnden Beherrschung einer Fremdsprache oder in den falschen Vorstellungen der Studierenden über Spiele im Seminarraum liegt, ist umstritten.

Die Studie ergab auch, dass Studierende in beiden Seminaren zugaben, dass die Aufführung dieser Stücke in anderen

Seminaren sich mit mehr Enthusiasmus und Selbstvertrauen in einer Fremdsprache ausdrücken würde, ein gutes Umfeld für neue soziale und emotionale Erfahrungen bietet, die Fähigkeit zur richtigen Äußerung von Wörtern bietet und das Erkennen von Fähigkeiten stärkt, was bei der individuellen Identifikation beim Lernen eine wichtige Rolle spielt.

5. Bibliographie

1. Achouri, Cyrus(2013): *Kultur und Autonomie: Ein Beitrag zur orientalistisch-abendländischen Kulturverständnis*. Wiesbaden: Springer.
2. Altma, Howard, B. (1972): *Individualised foreign language instruction ex uno plura*. In: Altman, Howard, B. (Hrsg.): *Individualising Foreign Language Instruction: Perspectives for Teachers*. Rowley, Mass: Newbury House.
3. Arnold, Jane/Fonseca-Mora, Carmen (2016): *Affektive Faktoren und Autonomie beim Fremdsprachenlernen*. In: Martos, Javier/Tassinari, Maria G. (Hg.): *Intercultural German Studies (= Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache; 40)*. München: Iudicium, S. 163–176.
4. Behjat, H. & Yadollahvand, K. (2020): *The Study of Writing Competence in German Translation Students based on moderate constructivism*. In: *Journal of Foreign Language Research* 10(1) pp. 56-81.
5. Birjandi, P. & Maftun, P. & Bagheri, M.B. (2017): *The Place of Critical Thinking in Iranian Educational System*. In: *Journal*

- of *Foreign Language Research* 10(2) pp. 229-323
6. Calliess, Elke (۲۰۱۰): *Spielendes Lernen*. In: *Deutscher Bildungsrat. Gutachten und Studien der Bildungskommission*. Band 48/1. Die Eingangsstufe des Primarbereichs. Band ½. Spielen und Gestalten. Stuttgart: Ernst Klett.
 7. Dousti Zadeh, Mohammadreza (2017): *The importance and necessity of processing "intercultural communication ability" in German language teaching textbooks of the Ministry of Education*. *Journal of Linguistic Research in Foreign Languages*. Tehran.
 8. Eghtesad, S. (2020): *Social Representations of Implementing Self-Assessment for Training French Language Teaching Students at the University of Tehran*. In: *Journal of Foreign Language Research* 10(2) pp. 284-299.
 9. Endrizzi, Laura (2014): *Lernautonomie. Selbststeuertes fremdsprachliches Lernen*. München: Grin Verlag.
 10. Finkbeiner, Claudia/ Schnaitmann, Gerhard W. (Hrsg.) (2001): *Lehren und Lernen im Kontextempirischer Forschung und Fachdidaktik*. Reihe Innovation und Konzeption. Petersen, Jörg/ Reinert, Peter-Jörg (Hrsg.). Donauwörth: Auer.
 11. Finkbeiner, Claudia (2001): *Zur Erforschung attitudinaler und affektiver Faktoren beim Lehren und Lernen fremder Sprachen*. In: Finkberger/ Schnaitmann (Hrsg.). S: 352 -375.
 12. Grotjahn, Rüdiger (2013): *Subjektive Theorien in der Fremdsprachenforschung. Methodologische Grundlagen und Perspektiven*. In: *Fremdsprachen Lehren und Lernen*. 27. Jahrgang. . S: 33-59. Zitiert: 35, 37, 38, 47, 50, 52.
 13. Habibzadeh, H. & Payandedari, Z. (2022): *Examining the Relationship between cultural identity and attitude of high school students of Tehran toward learning English*. In: *Journal of Foreign Language Research* 11(2) pp. 255-272.
 14. Holec, H. (1980): *Autonomy and foreign language learning*. Strasbourg: Council for cultural Co-operation of the Council of Europe.
 15. Holec, H. (1987): *The learner as Manager. Managing Learning or Managing to Learn*. In: Wenden. Anita & Rubin, Joan (Hrsg.): *Lerner strategies in Languahe Learning*. London: Prentice Hall: 145-156.
 16. Kelley, T. & Kelly, D. (2013): *Creative Confidence*. Penguin Random House Company, New York.
 17. Little, D. (2000): *Learner Autonomy. Definitions, Issues and Problems*. Dublin: Authentik.
 18. Martinez, Helene (2008): *Lernautonomie und Sprachlernverständnis. Eine qualitative Untersuchung bei zukünftigen Lehrerinnen und Lehrern romanischer Sprachen*. Tübingen: Gunter Narr.

19. Oxford, Rebecca L. (2003): *Toward a more systematic model of L2 learner Autonomy*. IN. Palfreyman, David&Richard C. Smith (Hrsg.). *Lerner Autonomy across Cultures: Language Educations Perspectives: Basing stokes: Palgrave Macmillan*, 75-91.
20. Pfeifer, Walter (1991): *Das Erwachsenenpiel. Eine pädagogische Standortbestimmung*. Erziehungswissenschaft, Bd. 29. Münster, Hamburg: Lit.
21. Pyerin, Brigitte (2007): *Kreatives wissenschaftliches Schreiben*. Juventa Verlag, München.
22. Rampillon, U. (2003): *Autonomes Fremdsprachenlernen. Ein Ziel für den Fremdsprachenunterricht der Sekundarstufe I*. Fremdsprachenlernne und Hochschule, 23, 65-71.
23. Rössler, Wulf, Hoff, Paul (Hrsg.) (2004): *Psychiatrie zwischen Autonomie und Zwang*. Berlin: Springer Verlag.
24. Steinhilber, Jürgen (1979): *Zur Didaktik des Unterrichtsspiels im Fremdsprachenunterricht. Inaugural-Dissertation. Zur Erlangung eines Grades des Doktors in Philosophie des Fachbereichs 12-Erziehungswissenschaften der freien universität Berlin*.
25. Tassinari, Maria G. (2010): *Autonomes Fremdsprachenlernen: Komponenten, Kompetenzen, Strategien*. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.