GAMES
im Unterricht



In *Influent* steuern die Spieler*innen die Hauptfigur Andrew und sammeln Nomen, die in ihre persönliche Vokabelliste aufgenommen werden. Zu den Nomen gibt es hier und da Synonyme, passende Verben und Adjektive. Aufgabe ist es, alle 420 Wörter zu finden und sich erfolgreich einzuprägen. Dazu gibt es einen Zeit-Abfrage-Modus. Außerdem gibt es eine Aufgabenliste, mit der man Achievements erreichen kann.

Primarstufe (Klasse 1-4), Sek 1 (Klasse 5-10)	Spanisch, Russisch, Französisch, Englisch, Deutsch als Zweitsprache/Fremdsprache (DaZ/DaF)	5 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Bei Influent geht es lediglich um den Erwerb von Vokabeln, d.h. das Spiel muss in einen größeren Kontext eingebettet werden.

Diese Einheit kann z.B. am Anfang des Anfängerunterrichts durchgeführt werden, um den Schülern innerhalb von wenigen Wochen das Gefühl zu geben, bereits viel gelernt zu haben. Das motiviert und spornt an, sich in der Fremdsprache ausdrücken zu wollen. Auch kann das Spiel natürlich als Wiederholung am Ende eines Schuljahrs verwendet werden.

Die volle Unterrichtsidee benötigt 20 Stunden, wenn diese Zeit nicht zur Verfügung steht, kann man beim Spielen auch ein Ziel von z.B. 200 Wörtern setzen. Wichtig ist jedoch, dass die Schüler mindestens die erste Transferaufgabe machen, da sich nur so die Spielzeit von mindestens 6h rechtfertigen lässt.

Zum Transfer:

Die vorgeschlagenen Spiele sind lediglich Beispiele, die Schüler können ihr Spiel auch anders programmieren.

Wenn Sie mit dem Fach Informatik kooperieren möchten, kann die Programmierung auch dort stattfinden (z.B. in Baden-Württemberg in Klasse 7 im Aufbaukurs Informatik)

Statt eines dreidimensionalen Raums können Sie auch den Merge Cube verwenden und sich auf 6 Wörter pro Level beschränken:

https://cospaces.io/edu/merge-cube-mode.html

Den Merge Cube können die Schüler selbst basteln: http://ct.de/ybrj (Bastelbogen)

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung



★☆☆☆ keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig,
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig,
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert,
★★★★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- Lesen
- Wortschatzerweiterung
- Information und Wissen

Prozessbezogene Kompetenzen

- Produktion und Präsentation
- Problemlösen

Leitperspektiven

- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

✔ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✔ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Es sollte ein PC-Raum vorhanden sein. Im Idealfall haben die Schüler*innen einen PC.

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

	Spielen

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

Über 14 Schulstunden (= ca. 3-5 Wochen) bekommen die Schüler*innen aus dem Anfängerunterricht die Hausaufgabe jeweils 30 neue Wörter im Spiel zu ihrer Liste hinzuzufügen und diese mit Hilfe der Zeit-Abfrage zu wiederholen.

Dabei sollen Sie auch die Aufgaben, mit denen man Punkte erzielen kann, im Auge behalten und versuchen, diese zu erreichen.

Erwartete Antworten / Hinweise:

Abgefragt werden nur Nomen. Bei einigen Nomen gibt es die Möglichkeit, Synonyme anzuzeigen.

Wenn man drei Mal in der Zeitabfrage ein Wort richtig gefunden hat, werden außerdem passende Verben und Adjektive mit angezeigt.

Bei der Abfrage kann man individuell entscheiden, ob man den Ton oder die Schrift weglassen möchte.

Unterrichtsform

Einzelarbeit, Hausaufgabe

Unterrichtsabschnitt

180 min	Transfer 1

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

Die Schüler*innen suchen sich aus den 420 Nomen 30-50 aus, die in 5 kleine thematisch Gruppen eingeordnet werden können, und notieren sich auch die dazugehörigen Synonyme, Verben und Adjektive. Anschließend suchen sie Fotos, die die Begriffe illustrieren und speichern sie ab.

Variante 1: Die Schüler erstellen in CoSpaces ein Spiel mit 5 Leveln, das andere Schüler spielen können. Dabei sollen sie pro Level 6-10 Begriffe, die thematisch zueinander gehören, gruppieren.

Variante 2: Die Schüler arbeiten in 5er-Gruppen und erstellen in CoSpaces ein Spiel mit 5 Leveln, das andere Schüler spielen können. Dabei sollen sie pro Level 6-10 Begriffe, die thematisch zueinander gehören, gruppieren

Erwartete Antworten / Hinweise:

Bilder können z.B. bei Pixabay oder Pexels gesucht werden, sodass man keine Quellenbzw. Lizenzangabe machen muss.

Infos zu CoSpaces: Technische Hinweise (Anhang)

Infos zum möglichen Aufbau der Spiele: Lösungshinweise (Anhang)

Unterrichtsform

Einzelarbeit oder Gruppenarbeit

Unterrichtsabschnitt

45 min	Spielen (Übung)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

Die Schüler*innen spielen die Spiele der anderen Schüler*innen bzw. Schülergruppen um die Vokabeln zu wiederholen.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Unterrichtsabschnitt

135 min	Transfer 2 (optional)

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arbeitsanweisung:

Die Schüler*innen erstellen in CoSpaces ihr Traumhaus, ihre Traumwohung oder ihr Traumzimmer mit mindestens 30 Objekten bzw. Vokabeln, die sie im Spiel gelernt haben.

Variante 1: Jedes der Objekte soll so programmiert werden, dass beim Klick darauf die Aussprache zu hören ist und der Begriff als Text ausgegeben werden soll

Variante 2: Die Schüler*innen nummerieren die 30 Gegenstände und erfinden eine Geschichte.

Bei jedem Objekt wird ein Teil der Geschichte erzählt. Die entsprechenden Nomen und ggf. auch passende Adjektive und Verben sollen in der Geschichte vorkommen.

Optional können die Begriffe beschriftet werden. Auf Wunsch kann zusätzlich noch ein Screencast mit der CoSpaces-App erstellt werden.

Im Anschluss schauen sich Schüler Geschichten der Mitschüler an – entweder als Screencast, in der App direkt oder im VR-Modus

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Unterrichtsabschnitt

20 min	Präsentation der Ergebnisse

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Im Anschluss schauen sich Schüler*innen die Geschichten der Mitschüler*innen an – entweder als Screencast, in der App direkt oder im VR-Modus.

Unterrichtsform

Kinositz, Ausstellung, Präsentation

Stephanie Wössner, CC-BY-SA 4.0