

# Vokabellernen ist cool!

## *Influent*

### Pädagogische Einordnung des Spiels

**Zielgruppe** : 1. Lernjahr einer Fremdsprache

**Fach/Fächer**: Russisch, Bulgarisch, Französisch, Schwedisch, Japanisch, Deutsch, Norwegisch, Brasilianisches Portugiesisch, Latein, Englisch, Koreanisch, Mandarin / Chinesisch, Spanisch, Finnisch, Italienisch, Portugiesisch, Dänisch, Hindi

**Bildungsplanbezug**: Lernen mit Medien

**Bildungsrelevante Inhalte**: Wortschatz, Wortfelder im Bereich „Zuhause“

**Medienbildung**:

- Information und Wissen
- Kommunikation und Kooperation
- Produktion und Präsentation
- Schützen und sicher agieren
- Problemlösen und Handeln
- Mediengesellschaft und Medienanalyse
- Informationstechnische Grundlagen

## Mögliches Einsatzszenario für den Unterricht

<b>Titel</b>	Vokabellernen ist cool! Influent
<b>Themen</b>	Wortschatzarbeit, Wortfelder im Bereich „Zuhause“
<b>Lernziele</b>	Die Schüler lernen Grundwortschatz (420 Nomen + dazugehörige Verben und Adjektive) aus dem Bereich „Zuhause“
<b>Kompetenzen</b>	Medienkompetenz, Lesen/Hören in der Fremdsprache, Sprechen/Schreiben in der Fremdsprache
<b>4Ks / 4Ps / SAMR</b>	Kommunikation, Kollaboration, ggf. Kreativität   Passion, Play, Peers, Projects   Modification/Redefinition
<b>Zeitraumen</b>	Spielen: 6-12 Stunden   Kreatives Gestalten: 3-4 Stunden   Produkte der Mitschüler nutzen: 1+ Stunden   Transfer 2 / Storytelling: 3 Stunden
<b>Tutorials</b>	<a href="https://youtu.be/bpBT2k7suJw">https://youtu.be/bpBT2k7suJw</a>
<b>Dokumente</b>	
<b>Lehrer</b>	Päd. Factsheet, Stundenverlauf, Lösungshinweise, Pädagogische Hinweise, Technische Hinweise, Lizenz, Basiswissen, Entwickler-Factsheet
<b>Schüler</b>	-
<b>Weitere Materialien</b>	-

# Vokabellernen ist cool! *Influent*

## Stundenverlauf

Vorbereitung: Für den Kauf und das Spielen des Spiels ist ein Steam-Account nötig. Es muss geklärt werden, wie das Spiel angeschafft wird. Soll in der Schule gespielt werden, muss ein PC-Raum reserviert werden. Im Idealfall hat jeder Schüler einen PC. Empfehlenswert ist es jedoch, das Spielen in die Hausaufgaben zu legen.

Phase	Arbeitsanweisung	Dauer	Kompetenz	Arbeitsform	Erwartete Antworten/ Hinweise	Material
<b>Spiele</b>	Über 14 Schulstunden (= ca. 3-5 Wochen) bekommen die Schüler aus dem Anfängerunterricht die Aufgabe, als 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, zu erreichen.	6-12 Zeitstunden	Lesen, Hören	Einzelarbeit	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.	Steam-Account Steam Client Spiel
<b>Transfer 1</b>	Die Schüler 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. <b>Variante 1:</b> 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. <b>Variante 2:</b> 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.	3-4 Schulstunden	Schreiben u/o Sprechen	Einzelarbeit oder Gruppenarbeit	Bilder können z.B. bei Pixabay oder Pexels gesucht werden, sodass man keine Quellen- bzw. Lizenzangabe machen muss.  Infos zu CoSpaces: Technische Hinweise  Infos zum möglichen Aufbau der Spiele: Lösungshinweise	

	<p><b>Variante 3:</b> 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, jedoch nicht isoliert einbinden, sondern in Sätzen.</p>			
<b>Spiele</b>	Die Schüler spielen die Spiele der anderen Schüler bzw. Schülergruppen um die Vokabeln zu wiederholen.	1+ Stunden	Hören	Einzelarbeit
<b>Transfer 2 (optional)</b>	Die Schüler erstellen in CoSpaces ihr Traumhaus, ihre Traumwohnung oder ihr Traumzimmer mit mindestens 30 Objekten, die sie im Spiel gelernt haben.	3 Stunden	Sprechen / Schreiben	Einzelarbeit
	<p><b>Variante 1:</b> Jedes der Objekte soll so programmiert werden, dass beim Klick darauf die Aussprache zu hören ist und der Begriff als Text ausgegeben werden soll.</p> <p><b>Variante 2:</b> Die Schüler nummerieren die 30 Gegenstände und erfinden eine Geschichte. Bei jedem Objekt wird ein Teil der Geschichte erzählt und die entsprechenden Nomen, ggf. auch passende Adjektive und Verben, sollen in der Geschichte vorkommen. Optional können die Begriffe zusätzlich beschriftet werden. Auf Wunsch kann zusätzlich noch ein Screencast mit der CoSpaces-App erstellt werden.</p> <p>Im Anschluss schauen sich Schüler Geschichten der Mitschüler an – entweder als Screencast, in der App direkt oder im VR-Modus.</p>			Storytelling

# Vokabellernen ist cool!

## *Influent*

### Lösungen / Lösungshinweise

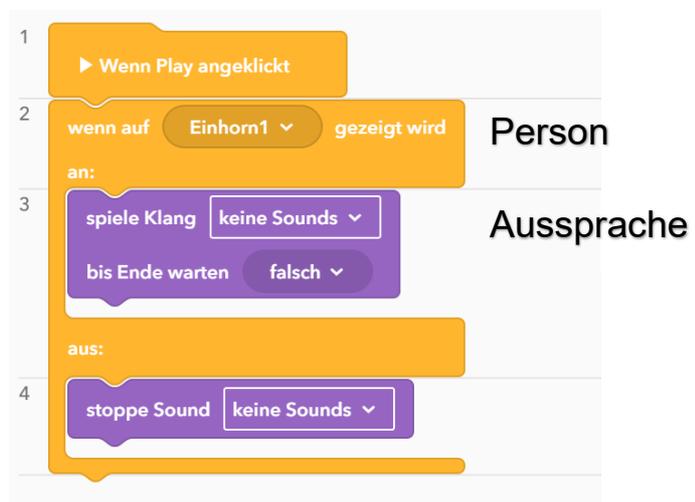
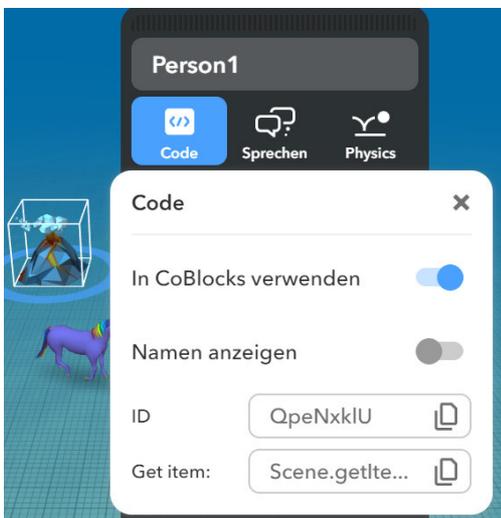
Steam Guides: <https://steamcommunity.com/app/274980/guides/>

#### Möglicher Aufbau der einzelnen Varianten

##### **Transfer 1**

Variante 1: Nach der Anmeldung bei CoSpaces findet jeder Schüler einen vorbereiteten Space mit fünf Szenen in seiner Klasse. In jede Szene lädt der Schüler Bilder zu 6-10 thematisch zueinander gehörenden Wörtern hoch. Wenn die Gegenstände in der CoSpaces-Bibliothek zu finden sind oder in Google Poly (Upload/3D-Objekte), kann er statt einem Bild auch das Objekt oder das 3D-Objekt verwenden. Dann fügt er so viele Personen zu der Szene hinzu wie es Gegenstände gibt und aktiviert die Personen für die Programmierung.

Anschließend nimmt er die Aussprache jedes Wortes auf und programmiert jede Person so, dass sie einen Begriff ausspricht und ein Quiz erscheint



Schließlich werden zehn gelbe Würfel neben die Personen gestellt und so programmiert, dass ein Quiz erscheint.

```

1  ▶ Wenn Play angeklickt
2  wenn Einhorn1 angeklickt wird
3  zeige Quiz mit Frage " Welches Bil... " an
   " Bild 1 "
   " Bild 3 "
   " Bild 5 "
   " Bild 7 "
   richtige Antwort 1
   wenn richtig
4  setze Farbe von Einhorn1 auf grün
   wenn falsch
5  setze Farbe von Einhorn1 auf rot

```

Würfel

Frage: Welches Bild passt zur Aussprache

Würfel

Würfel

Zum Schluss wird eine Person als Checkpoint hinzugefügt (der Schüler hat freie Wahl unter den Personen), der ins nächste Level führt.

```

1  ▶ Wenn Play angeklickt
2  setze Szenennavigation sichtbar falsch
3  wenn Person2 angeklickt wird
4  zeige Auswahl mit Frage " Sind alle W... " an
   wenn " ja " gewählt wird
5  setze Animation von Person2 auf Cheering
6  wechsele zur Szene keine Szenen
   wenn " nein " gewählt wird
7  setze Animation von Person2 auf Disagree
8  beende den CoSpace kein Bild

```

Checkpoint-Person

Frage: Sind alle Würfel grün?

Nächste Szene

*Hinweis: Der Space kann auch so weit vorbereitet werden, dass die Schüler nur die Bilder importieren, die Aussprache aufnehmen und die Programmierung anpassen müssen.*

Variante 2: s. Variante 1, wobei jedoch ein Schüler nur seine Bilder in eine Szene hochlädt, dann ein anderer Schüler die Aussprache dazu aufnimmt und die Programmierung anpasst.

Variante 3: s. Variante 2, wobei jedoch die Aussprache mit dem Bild verknüpft wird. Im Quiz wird dann gefragt, welches Wort in einen bestimmten Satz passt. Bei der richtigen Antwort wird nicht nur der Würfel grün, sondern es wird auch der richtige Satz ausgesprochen.

```

1  ► Wenn Play angeklickt
2  wenn Einhorn1 ▼ angeklickt wird
3  zeige Quiz mit Frage " Das _____ " an
   " Bett "
   " Schrank "
   " Tür "
   " Poster "
   richtige Antwort 1 ▼
   wenn richtig
4  setze Farbe von Einhorn1 ▼ auf grün
5  spiele Klang keine Sounds ▼
   bis Ende warten falsch ▼
   wenn falsch
6  setze Farbe von Einhorn1 ▼ auf rot

```

Würfel

Frage: Das \_\_\_\_\_ ist grün.

Würfel

Aufnahme: „Das Bett ist grün“

# Vokabellernen ist cool!

## *Influent*

### Pädagogische Hinweise

#### Allgemein

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)

Screenshots









# Vokabellernen ist cool!

## *Influent*

### Technische Hinweise

Verfügbar für PC / Mac und Linux.

Benötigt zusätzlich den Steam-Client und einen Steam-Account

<https://store.steampowered.com/?l=german>

Mindestanforderungen:

- Windows
  - mind. Windows XP
  - 1GHz-Prozessor
  - DirectX 9.0c
  - 1GB Speicher
- Mac
  - Mac OS X 10.5+
  - 1GHz-Prozessor
  - 1GB Speicher
- Linux
  - 1GHz-Prozessor
  - 1GB Speicher

### CoSpaces

CoSpaces ist eine Plattform, die i.d.R. nicht kostenlos nutzbar ist. Wenn Sie sich als Lehrkraft anmelden und unter „Hol Dir Pro!“ den Trial-Code COSSTEPHANIEWO eingeben, können Sie CoSpaces jedoch 30 Tage lang mit 99 Schülern verwenden.

Sie können in CoSpaces Ihren Schülern vorbereitete Räume als Aufgaben zuteilen. So können Sie je nach Klasse entscheiden, ob Sie den Schülern nur alles erklären oder ob Sie die Räume so weit vorbereiten, dass die Schüler nur noch Bilder hochladen, Wörter oder Sätze aufnehmen und die Programmierung vervollständigen müssen.

Um etwas in der Programmierung nutzen zu können, muss das Objekt dort aktiviert werden.

Klassenmanagement in CoSpaces: [https://youtu.be/n-fKruc\\_Fow](https://youtu.be/n-fKruc_Fow)

# Vokabellernen ist cool!

## *Influent*

### Lizenzhinweise

- Dieses **Werk** ist lizenziert unter [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
- Nennung wie folgt: „Vokabellernen ist cool! Influent“ von Stephanie Wössner im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*, Lizenz: [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>
- Das **Werk** ist online verfügbar unter: [www.games-im-unterricht.de](http://www.games-im-unterricht.de)
- **Logos und Screenshots** sind von der CC BY-SA 4.0-Lizenz ausgenommen
- Die verwendeten **Screenshots** unterstehen dem Urheberrecht. Verwendet werden sie unter Berufung auf §51, §60a und §60b des UrhG.

# Vokabellernen ist cool!

## *Influent*

### Basiswissen

#### **Influent**

Webseite zum Spiel: <http://playinfluent.com/languages/>

Basics: <http://playinfluent.com/help/>

Trailer: <https://youtu.be/hWw1IpVdkaE>

Gameplay-Trailer: <https://youtu.be/INTpbY7T4Ck>

Steam Store für alle Sprachen: <https://store.steampowered.com/search/?term=influent>

Diskussionen auf Steam: <https://steamcommunity.com/app/274980/discussions/>

#### **CoSpaces**

Webseite: <https://cospaces.io/edu/>

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=ZU9ZfUNU0t0>

Tutorial Playlist: <https://www.youtube.com/channel/UC6VsnmaKQ9MNRpJbFslhoGw>

# Vokabellernen ist cool!

## *Influent*

### Informationen zum Spiel

**Spielname:** Influent

**Genre:** Simulationsspiel, Indie, Strategie

**Kurze Spielbeschreibung:** In Influent steuert der Spieler die Hauptfigur Andrew und sammelt Nomen, die in seine 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.

**Verfügbarkeit:**  Installation per DVD  Browser  Installation per Download (Steam)  AppStore (iOS/Android, incl. Cardboard-Apps)  VR-Plattform (Oculus, Steam, Windows Mixed Reality, Daydream)

**Kosten:** 1. Sprache: 9,99€ | jede weitere Sprache: 4,99€ | Edu-Bundle:  
<https://store.teachergaming.com/games>

**Spieleentwickler/Publisher:** Rob Howland / Three Flip Studios

**E-Mail / Kontakt:** [support@playinfluent.com](mailto:support@playinfluent.com)

**Website URL:** <http://playinfluent.com/>

**Screenshot** (Stephanie Wössner)



**Geräte:**  PC (Windows/Mac/Linux)  Smartphone (Android/iOS)  Tablet (Android/iOS/Windows)  Konsole (Xbox, PS3, PS4)  VR-Brille (Cardboard, Daydream, GearVR, Oculus Go, Oculus Quest, Oculus Rift, HTC Vive, Windows Mixed Reality)

**Besondere Anforderungen an das Gerät:**

- Windows: mind. Windows XP, 1GHz-Prozessor, DirectX 9.0c, 1GB Speicher
- Mac: Mac OS X 10.5+, 1GHz-Prozessor, 1GB Speicher
- Linux: 1GHz-Prozessor, 1GB Speicher

**Notwendiges Zubehör:**  Webcam  Kopfhörer  Maus  Tastatur  Gamepad**Mögliche Spieleranzahl:** 1 Person /  Einzelspielermodus  Mehrspielermodus  kann in Gruppen gespielt werden**Spielzeit** (Gesamt & Einzelabschnitt/Level): 6h-12h**USK:** Geben Sie die USK-Freigabe des Spiels an

- ✓ Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- Freigegeben ab 6 Jahren
- Freigegeben ab 12 Jahren
- Freigegeben ab 16 Jahren

**Datenschutz****Serverstandort:** ?**Anmeldung:** nötig /  nicht vorgesehen / optional**Anmeldung**  mit beliebigem Nickname /  Klarname /  weitere pers. Daten /  Emailadresse /  nur für Lehrer**Notwendige Berechtigungen:** -**Gibt es einen spielinternen Chat?**  kein Chat  Sprachchat  Textchat  Privatnachrichten