

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 haben alle Schüler*innen einen PC. Empfehlenswert ist es jedoch, das Spielen in die Hausaufgaben zu legen.

Phase	Arbeitsanweisung	Dauer	Kompetenz	Arbeitsform	Erwartete Antworten/ Hinweise	Material
Spielen	Über 14 Schulstunden (= ca. 3-5 Wochen) bekommen die Schüler*innen 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, zu erreichen.	6-12 Zeit- stunden	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
Transfer 1	Die Schüler*innen suchen sich aus den 420 Nomen 30-50 aus, die in 5 kleine thematische 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. <i>Variante 1:</i> Die Schüler*innen erstellen in CoSpaces ein Spiel mit 5 Levels, das andere Schüler*innen spielen können. Dabei sollen sie pro Level 6-10 Begriffe, die thematisch zueinander gehören, gruppieren. <i>Variante 2:</i> Die Schüler*innen arbeiten in 5er-Gruppen und erstellen in CoSpaces ein Spiel	3-4 Schul- stunden	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	

mit 5 Leveln, das andere Schüler*innen spielen können. Dabei sollen sie pro Level 6-10 Begriffe, die thematisch zueinander gehören, gruppieren.

Variante 3: Die Schüler*innen arbeiten in 5er-Gruppen und erstellen in CoSpaces ein Spiel mit 5 Leveln, das andere Schüler*innen spielen können. Dabei sollen sie pro Level 6-10 Begriffe, die thematisch zueinander gehören, gruppieren, jedoch nicht isoliert einbinden, sondern in Sätzen.

Spielen	Die Schüler*innen spielen die Spiele der anderen Schüler*innen bzw. Schüler*innengruppen um die Vokabeln zu wiederholen.	1+ Stunden	Hören	Einzelarbeit
Transfer 2 (optional)	<p>Die Schüler*innen erstellen in CoSpaces ihr Traumhaus, ihre Traumwohnung oder ihr Traumzimmer mit mindestens 30 Objekten, die sie im Spiel gelernt haben.</p> <p>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.</p> <p>Variante 2: Die Schüler*innen 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 die Schüler*innen</p>	3 Stunden	Sprechen / Schreiben	<p>Einzelarbeit</p> <p>Storytelling</p>

**die Geschichten der Mitschüler*innen an -
entweder als Screencast, in der App direkt
oder im VR-Modus.**
