

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
Spiele	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
Transfer 1	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. 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.	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>Variante 3: 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>			
Spiele	Die Schüler spielen die Spiele der anderen Schüler bzw. Schülergruppen um die Vokabeln zu wiederholen.	1+ Stunden	Hören	Einzelarbeit
Transfer 2 (optional)	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>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 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