

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Einführung in das Thema <i>Gaming</i>	5
Games im Englischunterricht	8
Voraussetzungen für gelungene Spielszenarien	10
Methodische Überlegungen zum Einsatz von gamifizierenden Elementen.....	14
Kompetenzentwicklung durch Games.....	16
Umsetzung im Unterricht	20
Evaluation des eigenen Lernstandes: What is your superpower?	20
Evaluation von Gruppenarbeitsprozessen: On a mission	23
Feedback für Mitlernende: Film fights.....	26
Teambuilding: Olympic Games	29
Grammatik und Wortschatz: Olympic Winter Games	32
Problemlösekompetenz: Scavenger Hunt.....	36
Landeskunde und Wortschatz: Boardgames	39
Debattieren: Simulation „Fridays for Future“	47
4K trainieren: EduBreakout.....	57
Textproduktion: Hypertextfiction	59
Sprechkompetenz: E-Sport.....	61
Handlungskompetenz: My language game.....	63



Lösungen und editierbare Vorlagen sind für diesen Titel als digitales Zusatzmaterial verfügbar.

Vorwort

Seit 2008 sind digitale Spiele offiziell als Kulturgut vom Deutschen Kulturrat anerkannt worden. Damit einhergehend bezeichnete Angela Merkel bei der Eröffnung der Computerspielmesse „gamescom“ im Jahre 2017 „Computer- und Videospiele als Kulturgut, als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von allergrößter Bedeutung“¹. Dabei sind Spiele nicht erst seit den 2000er-Jahren bedeutsam, sondern existieren bereits seit über 5000 Jahren in der menschlichen Kultur. Mit der Zeit sind sie komplexer geworden und mit den Möglichkeiten der digitalen Umsetzung gewinnt besonders der Bereich Videospiele an Bedeutung:

„The global games market generated \$152,1 billion in 2019, the game-based learning markets is expected to generate \$17 billion by 2023. The gamification market is expected to rise from \$5.5 billion in 2018 to \$20.71 billion by 2024.“²

Videospiele werden zu Events, wie z. B. bei dem Computerspiel WORLD OF WARCRAFT[®], zu denen Tausende Menschen in einer Halle zwei Spielenden bei der Lösung von strategischen Rätseln und der Abwehr von feindlichen Angriffen zusehen. Sportvereine gründen E-Sport-Teams und unterstützen Spielerinnen und Spieler finanziell dabei, für den Verein professionell Videospiele zu spielen und dadurch natürlich auch Geld zu erwirtschaften, Videospiele wird also wirtschaftlich attraktiv. Dabei sind es aber nicht nur digitale Spiele, die aus (medien)pädagogischer Sicht interessant sind, sondern das Spielen ist wieder attraktiver geworden als Möglichkeit zum Lernen mit und durch andere.

Im unterrichtlichen Geschehen haben dennoch in den letzten Jahren digitale Tools wie Kahoot[®], Plickers[®] oder LearningSnacks[®] für Aufmerksamkeit gesorgt. Viele Lehrkräfte haben erkannt, dass das, was die Lernenden in ihrer Freizeit tun und wofür sie gerne auch mal ihre Hausaufgaben vergessen, in den Unterricht geholt werden kann. Wenn Lernende gemeinsam ein Rätsel oder Probleme lösen, setzt das Dynamiken frei, die man schwer mit einem literarischen Text erreichen kann. Dabei gilt, was bereits Schiller schrieb:

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“³

Wie können wir also diese Dynamik des Spielens und Miteinanders in den Unterricht übertragen, um diesen zu einer Umgebung der Partizipation werden zu lassen, in der Optionen und Antworten, sowohl richtige aber auch falsche, gleichsam bedeutsam sind?

Im folgenden Material sollen verschiedene Ideen für den Einsatz von Game-based Learning und Gamification im Englischunterricht aufgezeigt werden, die sich an die grundlegenden Elemente, die Spiele so attraktiv und motivierend machen, anlehnen.

Let the games begin!

Einführung in das Thema *Gaming*

Mit dem Wort „spielen“ assoziiert jeder Mensch eine andere Vorstellung. Das Spiel als natürliche Aktivität findet man ebenso bei Tieren wie bei Kindern. Dabei geht man von einer ungezwungenen Beschäftigung aus, die Spaß bereitet und mit bestehenden Regeln, die allen bekannt sind und von allen akzeptiert werden (Verstöße werden i. d. R. direkt geahndet), abläuft. Spielen ist also eine Aktivität, die alle Spielenden frei entfaltet, was aber nur in einem bestimmten Rahmen und unter bestimmten Bedingungen gelingen kann. Dabei sind sich viele Spiele dahingehend gleich, dass sie folgende Elemente beinhalten:

- variable und quantifizierbare Ausgänge
- Anstrengung, um ein Ziel zu erreichen
- Spielende verfolgen spezifische Ziele
- Erfolgserlebnisse vermitteln ein Gefühl der Selbstwirksamkeit
- Fortschritte sind für den Spieler oder die Spielerin spürbar
- Spielende erhalten eine direkte Rückmeldung über ihre Leistung
- Lösung eines Problems, da es intrinsisch motiviert ist

Das wichtigste Element dabei ist die Motivation, die den Spieler fesselt, weiterzuspielen und dass, obwohl oder gerade weil er oder sie sich Herausforderungen und Rückschlägen stellen muss, um ans Ziel zu gelangen. Eine ideale Vorstellung für den Bereich Lernen, wenn Schülerinnen und Schüler sich den Herausforderungen des Spracherwerbs stellen und dabei Spaß haben. „*Anyone who makes a distinction between games and education clearly does not know the first thing about either one.*“⁴ Das eine darf das andere nicht ausschließen, sondern kann sehr gut voneinander profitieren, sodass Spielen die affektive Dimension des Lernprozesses unterstützt und dabei motivationale Folgen hat, wie z. B., dass Lernende ein Flowerlebnis haben. Um diese positiven Eigenschaften von Spielen in den Unterricht zu bringen, hilft es, sich die verschiedenen Arten von Spielen in pädagogischen Kontexten bewusst zu machen. Dabei trifft man auf verschiedene Begriffe und Definitionen, die im Folgenden zusammengefasst werden:

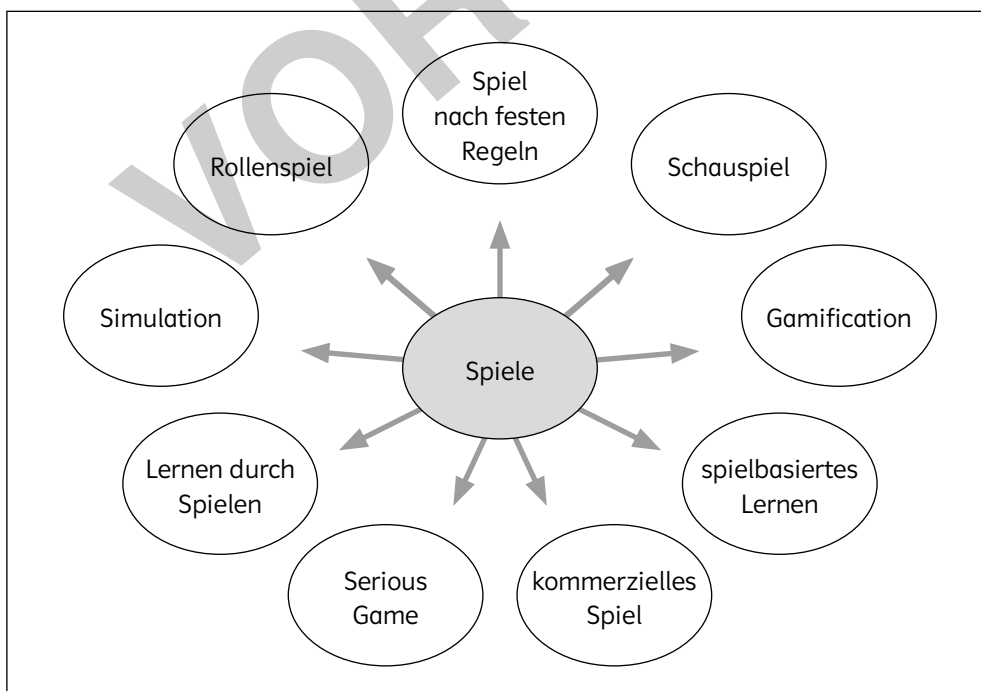


Abb.:
Definitionen von Spielen

Entscheidend hierbei ist die Ausrichtung und die Erkenntnis, dass Spiel nicht gleich Spiel ist.

Games im Englischunterricht

Die Frage, ob Spielen in den Unterricht und besonders in den Fremdsprachenunterricht gehört, ist einfach zu beantworten, denn er beinhaltet bereits Elemente, die das Spielen als solches so attraktiv macht: Motivation, Handlungsorientierung und Interaktion mit anderen Menschen. In einem modernen Englischunterricht simulieren Lehrkräfte Situationen, in denen Lernende motiviert werden, mithilfe ihrer Fähigkeiten zu interagieren, um ein bestimmtes Kommunikationsziel in der Fremdsprache zu erreichen. Schon früh erkannte man, dass besonders Motivation und Handlungsorientierung ein elementarer Bestandteil für erfolgreiches Sprachenlernen sind, wenn man an die kommunikative Wende in den 1960er- und 1970er-Jahren denkt.¹⁰ Darüber hinaus ist das Sichhineinversetzen in andere Charaktere und das Agieren in fiktiven Welten, welche aber Bezug zur Realität haben, in Form von Rollenspielen ein wichtiger Bestandteil, um kommunikative Situationen zu üben und Empathie zu fördern.

Ebenso benutzen Lehrkräfte Elemente des Spielens in Prüfungssituationen, wie sie bei den Prüfungen für das Sprachzertifikat *TOEFL*[®] oder dem *Cambridge Certificate* zu finden sind. So stellen Tudela & Puertas¹¹ heraus, dass das Sprachzertifikat einige Ähnlichkeiten mit gamifizierenden Aktivitäten hat, wie z. B.:

- Zeitlimit, um das gesetzte Ziel zu erreichen
- Umsetzung des Ziels mit extrinsischer Belohnung
- Progression in den Aufgaben
- unterschiedliche Niveaus
- Verknüpfung der gestellten Aufgaben mit der realen Welt
- Feedback erhalten
- Bewertungssystem mit Abzeichen (engl.: badges), Fortschrittsbalken und/oder Steigerung der Niveaustufen
- Diversität der Themen und Aufgaben

Viele dieser Elemente, wie das Zeitlimit, Feedback oder die verschiedenen Niveaus, finden beständig Einhalt in den Englischunterricht. Spielerische Ansätze sind daher schon immer Bestandteil zur Steigerung der Motivation im Lernprozess, z. B. mit Spielen und Rätseln zur Wiederholung von Vokabeln. Außerdem findet man bei der Erschließung von neuen grammatikalischen Inhalten im Rahmen einer Stationsarbeit häufig eine Station zum Üben, welche spielerische Elemente beinhaltet, z. B. *Schlangen und Leitern* oder *Schiffe versenken* zur Übung von grammatikalischen Formen. Diese zwei Beispiele erscheinen im ersten Moment einfach, aber beinhalten bereits das, was Spielen ausmacht und auch auf die Aufgaben im Englischunterricht zutrifft. Dazu zählen:

- bestehende Regeln, die allen bekannt sind und von allen akzeptiert werden (Verstöße werden i. d. R. direkt geahndet)
- variable und quantifizierbare Ausgänge
- Anstrengung, um das Ziel zu erreichen
- Lernende verfolgen spezifische Ziele
- Erfolgserlebnisse vermitteln ein Gefühl der Selbstwirksamkeit
- Fortschritte sind spürbar
- Lernende erhalten eine direkte Rückmeldung über ihre Leistung
- ein Problem muss gelöst werden

Darüber hinaus sollten die Anweisungen auf Englisch erfolgen, ggf. mit visueller Unterstützung bei jüngeren Lernenden. Einigen Schülerinnen und Schüler sind die Spiele bekannt, sodass man an Vorwissen anknüpft oder man stärkt die Gruppe, indem sich die Lernenden gegenseitig die Regeln erklären. Vielen Lernenden ist der Umgang mit Englisch als Sprache zur Erklärung allerdings schon aus dem Freizeitlichen Umfeld bekannt,

wenn es um die sogenannten *Serious Games* geht. *Serious Games*, oder auch Lernspiele, sind Spiele, deren primäres Ziel die Vermittlung von Wissen und Informationen ist, dafür aber klassische Elemente von Unterhaltungsspielen verwendet. Diese bieten die Chance in allen Kompetenzbereichen, die im Englischunterricht relevant sind, Potenziale zu entfalten. So können im Bereich der Kompetenz „Sprechen“ Spiele dazu anregen, in der Fremdsprache mit anderen Gamern international zu kommunizieren. Dies hat ebenfalls Einfluss auf den Bereich Lesekompetenz, da die Regelbücher und weitere Informationen zu dem Spiel häufig in der Fremdsprache verfasst sind bzw. als Grundlage dienen, um sich darüber mit internationalen Gamern auszutauschen. Diese Akzeptanz kann durchaus positiv genutzt werden, um auch Brettspiele vollständig in der Zielsprache Englisch einzubinden.

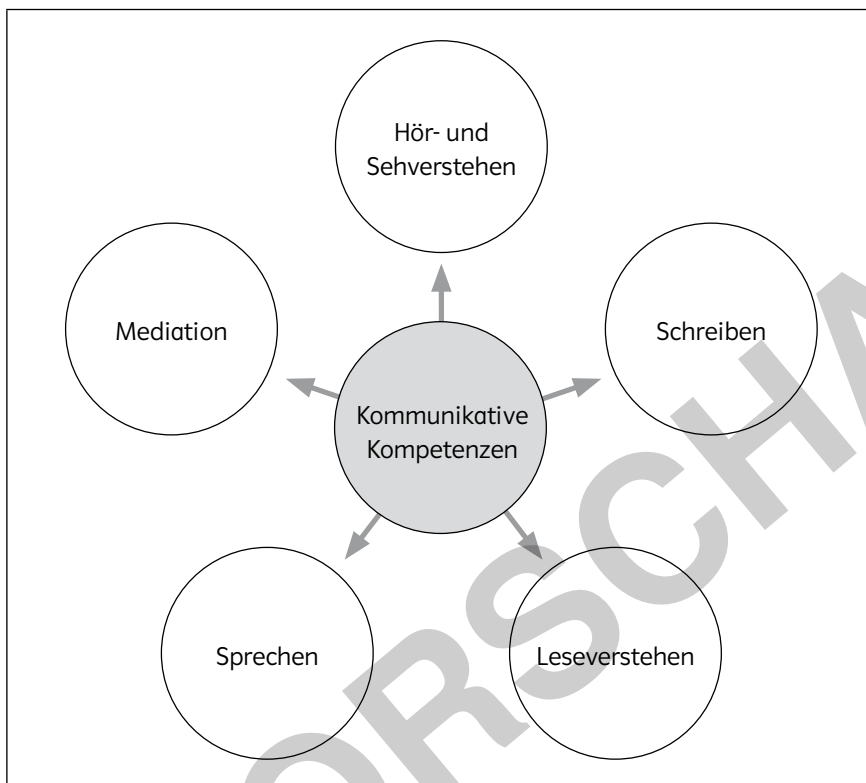


Abb.: Übersicht über die funktionalen kommunikativen Kompetenzen¹²

Schaut man sich die zwei Beispiele im Hinblick auf den Bereich der kommunikativen Kompetenzen an, erkennt man, dass eine Förderung in den Kompetenzbereichen „Leseverstehen“ und „Schreiben“ sowie den Sozialkompetenzen stattfinden kann, indem die Lernenden die Regeln in der Fremdsprache lesen, ggf. Fragen klären, sich über den Ablauf verständigen und beim Spiel natürlich ebenfalls miteinander sprechen und auch Inhalte besprechen und somit natürlich auch ihre Hörkompetenz schulen. Dennoch darf man nicht denken, dass jedes Spiel, welches grammatikalische Phänomene unbewusst üben lässt, zu einem akzeptierten Erfolg auf Seiten der Lernenden führt, denn *“all play and no work does not make for clever students”*¹³, wie Roger Dale Jones und Torben Schmidt es richtig formulieren.

Um das volle Potenzial von Spielen auszuschöpfen, sollten sich Lehrkräfte über grundlegende Spieleprinzipien bewusst sein, da es ansonsten dazu führen kann, dass Lernende das Spielen als Auszeit empfinden und sich schnell ablenken lassen (was dann wiederum frustrierend für die Lehrkraft ist). Wenn Spielen motiva-

¹² Kultusministerkonferenz (2012): Bildungsstandards für die fortgeführte Fremdsprache: 14 ff. Online abrufbar unter: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_10_18-Bildungsstandards-Fortgef-FS-Abi.pdf (aufgerufen am 04.11.2021)

¹³ Jones, Roger Dale & Schmidt, Torben (2020). Wanna play? Using games, gaming, and gamification in the EFL classroom. In: Der fremdsprachliche Unterricht Englisch: Games (Nr. 165). Hannover: Friedr. Vieweg & Sohn.

Einverständniserklärung für Erziehungsberechtigte

Sehr geehrte Eltern,

wir nutzen an unserer Schule LearningApps. Bei LearningApps handelt es sich um ein Projekt, welches ursprünglich von der Pädagogischen Hochschule Bern, in Kooperation mit der Universität Mainz und der Hochschule Zittau/Görlitz entwickelt und betrieben wurde. Heute steht ein Non-profit Verein dahinter. Man hat also keine finanziellen Interessen, sondern ist sogar auf Spenden angewiesen. Es gibt eine *Datenschutzerklärung*, in welcher man alles über die zur Nutzung von LearningApps erforderliche Datenverarbeitung erfährt.

Datenverarbeitung

LearningApps.org nutzt Google-Analytics, welches deaktiviert werden kann. Informationen dazu finden Sie in der Datenschutzerklärung unter <https://learningapps.org/rechtliches.php>.

Anmeldeoptionen

Mit LearningApps.org können kleine interaktive Übungen, die von dem Anbieter selbst oder anderen Nutzern von LearningApps erstellt wurden, durch einen Link, einen QR-Code oder eingebettet in eine Webseite bearbeitet werden. Dafür ist keine Anmeldung notwendig, sodass keine personenbezogenen Daten erfasst werden. Dies dient der eigenständigen Übung von Lerninhalten. In Absprache mit den Lernenden und Eltern kann die Lehrperson die Schülerinnen und Schüler eintragen, nachdem sie eine App gelöst haben. Die Lehrperson kann sich so eine Übersicht der Arbeitsstände anzeigen lassen, den Arbeitsstand exportieren oder zurücksetzen. Die Arbeitsstände werden nach einem Jahr automatisch gelöscht. Dies geschieht in Form von sogenannten „Kollektionen“: Dabei stellt die Lehrkraft eine Auswahl von interaktiven Übungen zusammen, die ebenfalls über einen Link oder QR-Code den Lernenden zugänglich ist. Die Lernenden können sich dann freiwillig mit Namen (oder nur mit ihren Initialen) eintragen. Erst dann kann die Lehrkraft eine Statistik einsehen mit den einzelnen Benutzern und Benutzerinnen, die sie jederzeit selbst löschen kann.

Die Nutzung von LearningApps ist eine sinnvolle und gute Möglichkeit, Unterrichtsinhalte ergänzend zu vertiefen und zu üben. Die Nutzung des Angebotes durch Ihr Kind ist freiwillig. Durch eine Nichtnutzung entstehen ihm keine Nachteile.

Hiermit erkläre ich mich einverstanden, dass meine Tochter / mein Sohn die digitale Anwendung

im Rahmen des Unterrichts der Schule

für folgenden Einsatz

- anonym nutzt.
- im Rahmen einer Kollektion nutzt.
- nicht nutzt.

Dieses Einverständnis kann jederzeit – auch teilweise – widerrufen werden und gilt ansonsten zeitlich unbeschränkt.

- Ich stimme der Veröffentlichung von Bild- und Tonmaterial meines Kindes nicht zu.

Datum/Ort

Unterschrift Erziehungsberechtigte:r

Datenschutzrechtliche Einschätzung von gamifizierten Anwendungen

Checkliste

Name der Anwendung: _____

Nutzen und Funktion: _____

Anbieter: _____

Serviceort: _____

Registrierung notwendig?

Lehrkraft: ja nein

Lernende: ja nein

Datenschutzerklärung vorhanden?

ja nein

Anmerkungen zur Datenschutzerklärung: _____

Wie werden Daten verarbeitet? _____

Ist die Anwendung DSGVO-konform?

ja nein

Weitere Anmerkungen:

Methodische Überlegungen zum Einsatz von gamifizierenden Elementen

“Gamification can turn a nongame activity into a game.”¹⁶

Der Einsatz von spielerischen Elementen in den Unterrichtsablauf kann, richtig eingesetzt, den Unterricht abwechslungsreich und motivierend gestalten. Besonders der Einsatz digitaler Tools kann dabei sowohl facettenreiche, ansprechende und differenzierende Übungen verfügbar machen als auch zeitökonomische Planung für die Lehrkraft garantieren. Ein großer Vorteil ist dabei die dauerhafte Verfügbarkeit der Übungen und die Möglichkeit, diese schnell und ohne großen Aufwand an die Lerngruppe anzupassen. Des Weiteren bieten digitale Anwendungen eine schnelle Verfügbarkeit für andere Lehrkräfte und fördern somit kollegiale Kooperation und Kollaboration. Die meisten Schulen besitzen ein Lernmanagementsystem, über das sich ein Fachbereich organisieren kann. Links zu digitalen Übungen können dort allen Lehrkräften zur Verfügung gestellt werden. Sollte sich eine Schule für eine Schullizenz einer Anwendung entscheiden, haben viele Anwendungen die Möglichkeit integriert, mit anderen Kolleginnen und Kollegen Übungen auszutauschen. Diese Möglichkeiten sollten bei der Wahl einer digitalen Anwendung ebenso wie datenschutzrechtliche Bestimmungen berücksichtigt werden.

Ein nächster wichtiger Schritt neben den genannten Überlegungen ist die didaktische Einordnung, um das volle Potenzial von Spielen auszuschöpfen, sodass sich die Lernenden voll und ganz dem Spielerlebnis hingeben. Gamification-Elemente eignen sich dahingehend besonders für kurze Übungseinheiten im Rahmen der Methode **Flipped Classroom**. Diese kann in verschiedenen Variationen im Unterricht eingesetzt werden:

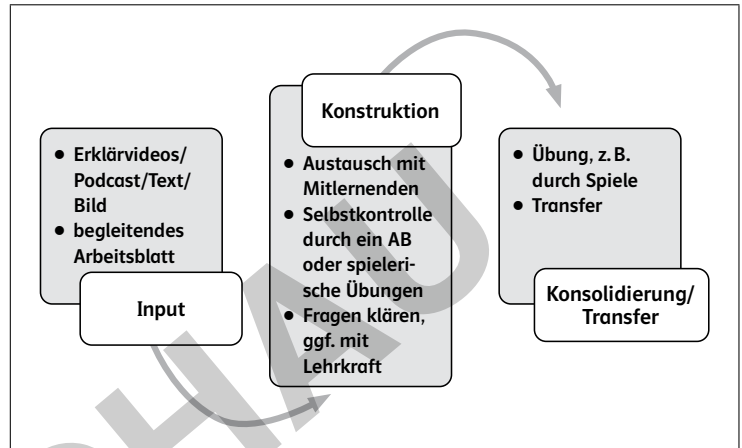
- Beim **(Classic) Flipped Classroom** wird die Inputphase, in der die Wissensaneignung geschieht, aus dem Unterricht nach Hause verlagert. Dort eignen sich die Schülerinnen und Schüler das Wissen mithilfe eines begleitenden Arbeitsauftrags an, fassen dies zusammen und besprechen ihre Ergebnisse in der Folgestunde zunächst mit ihren Mitschülerinnen und -schülern. In dieser Phase konstruieren sie ihr Wissen, welches sie in anschließenden Übungsaufgaben und Transferaufgaben anwenden.
- Beim **Half-flipped Classroom** erhalten die Lernenden während oder nach dem Unterricht Unterstützung bei der Aufgabenlösung, indem die Lehrkraft Hinweise, Tipps und Ratschläge zur Umsetzung und/oder für den Lösungsweg an schwierigen Stellen zur Verfügung stellt. Ebenfalls können parallel dazu Übungen angeboten werden.
- Beim **In-Class Flip** wird die Phase der Wissensaneignung, die im Classic Flipped Classroom nach Hause ausgelagert wird, in die Klasse integriert. Dabei gibt es in der Regel drei Stationen: die geflippte Anweisung, die Übung und der Transfer. Diese drei Arten von Stationen können entweder in einer vorgegebenen Reihenfolge angeordnet werden oder in einer offenen Abfolge.

Jede Variation bietet Möglichkeiten, die Methode mit Gamification-Elementen zu bereichern, wie im Folgenden dargestellt:

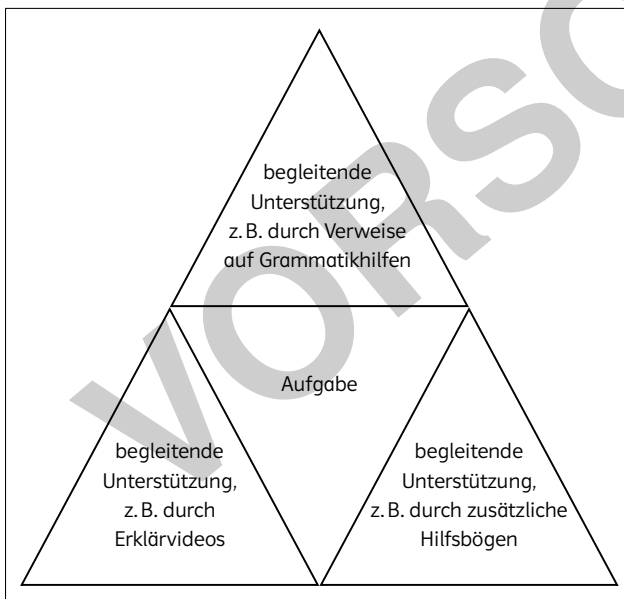


© fizkes
- stock.
adobe.com

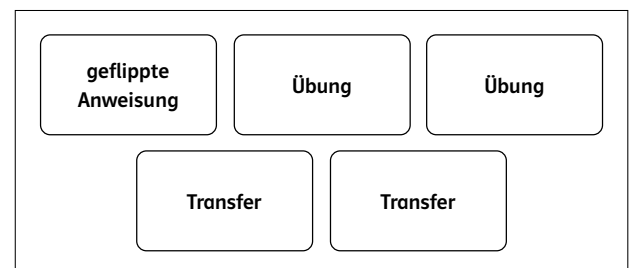
Digitale Anwendung



Klassischer Flipped Classroom



Half-flipped Classroom



Offene Abfolge eines In-Class Flip

Abb.: Einsatz von digitalen Anwendungen im Flipped Classroom

Debattieren: Simulation „Fridays for Future“

Simulationen weisen Gemeinsamkeiten mit der Technik des Rollenspiels, dem Spielen und der Dramatechnik auf, da sie „ein Verfahren (sind), mit dessen Hilfe Lernende durch Probehandeln in einem sanktionsarmen Raum auf künftige Aufgaben in der Realität vorbereitet werden.“¹ Dabei kommen drei essenzielle Elemente nach Jones² zum Tragen:

(1) Wirklichkeit von Funktion: Wirklichkeit von Funktion bedeutet, dass die Teilnehmer einer Simulation eine ihnen zugeteilte und bestimmte Rolle als real akzeptieren und die damit verbundenen Funktionen und Aufgaben verantwortungsvoll verwirklichen bzw. lösen.

(2) Simulierte Umgebung: Eine simulierte Umgebung ähnelt der Wirklichkeit, ist aber sicherer bzw. sanktionsärmer als Situationen im realen Leben. Fehler oder Probleme in der Durchführung der fremdsprachlichen Simulation haben weniger schwerwiegende Folgen als Fehler im wirklichen Leben.

(3) Struktur: Struktur ist ein weiteres wichtiges Merkmal. Der Kontext, die Situation, die Teilnehmenden und deren Rollen in der Lösung eines oder mehrerer Probleme müssen ausführlich beschrieben sein.

In einem vorgegebenen Rahmen, im Falle des Beispiels einer Schulkonferenz, übernehmen die Lernenden bestimmte Rollen und Aufgaben, die ihnen immer auch Entscheidungen abverlangen. Sie agieren sprachlich und inhaltlich weitgehend selbstständig. In der Aufgabe geht es darum, für ein Problem in einer Gruppe gemeinsam eine Lösung zu finden. Dazu müssen Verhandlungen geführt, Vereinbarungen getroffen und Ziele formuliert werden. Das Ergebnis ist dabei nicht vorgegeben, sondern wird in der Gruppe erarbeitet. Simulationen stellen eine interessante und handlungsorientierte Möglichkeit dar, die perspektivische Wahrnehmung zu erproben und Empathiefähigkeit zu entwickeln, z. B. im Rahmen simulierter interkultureller Begegnungen. Die Simulation lehnt sich an das Thema „Climate change“ an und ist für die 10. Klasse geeignet.

Thema	Fridays for Future / Climate change
Kompetenzschwerpunkt	problemlösendes Denken Sozialkompetenz
Material	Arbeitsblätter Rollenkarten Hilfen
Schulstufe	Klasse 10
Technik	Internetzugang, WLAN
Didaktischer Hinweis	Da die Lerngruppen sehr selbstständig handeln, sollten die Lernenden mit Strukturen von selbstständigen Arbeiten vertraut sein. Ebenfalls sollte die Methode zu Beginn ausführlich eingeführt werden, damit die Lerngruppe bereits im Vorfeld weiß, was auf sie zukommt. Darüber hinaus sollte in der Phase der Simulation die Lehrkraft sich vollständig zurücknehmen, auch wenn es Probleme gibt oder der Prozess stockt. Diese Momente sind Teil des Prozesses und fordern die Jugendlichen heraus, kommunikative Strategien so authentisch wie möglich anzuwenden.
Alternativen	Das Material eignet sich ebenfalls für ein klassisches Rollenspiel, eine Diskussion in Form eines Hot Seats. Mithilfe der Rollenkarten bereiten sich die Gruppen entsprechend vor. Bei einer Diskussion könnte die Lehrkraft die Moderation übernehmen.

Simulation „Fridays for Future“ Informationen für Lehrkräfte I

Bei der Planung einer Simulation kann auf das Vier-Phasen-Modell von Grünewald und Küster zurückgegriffen werden:

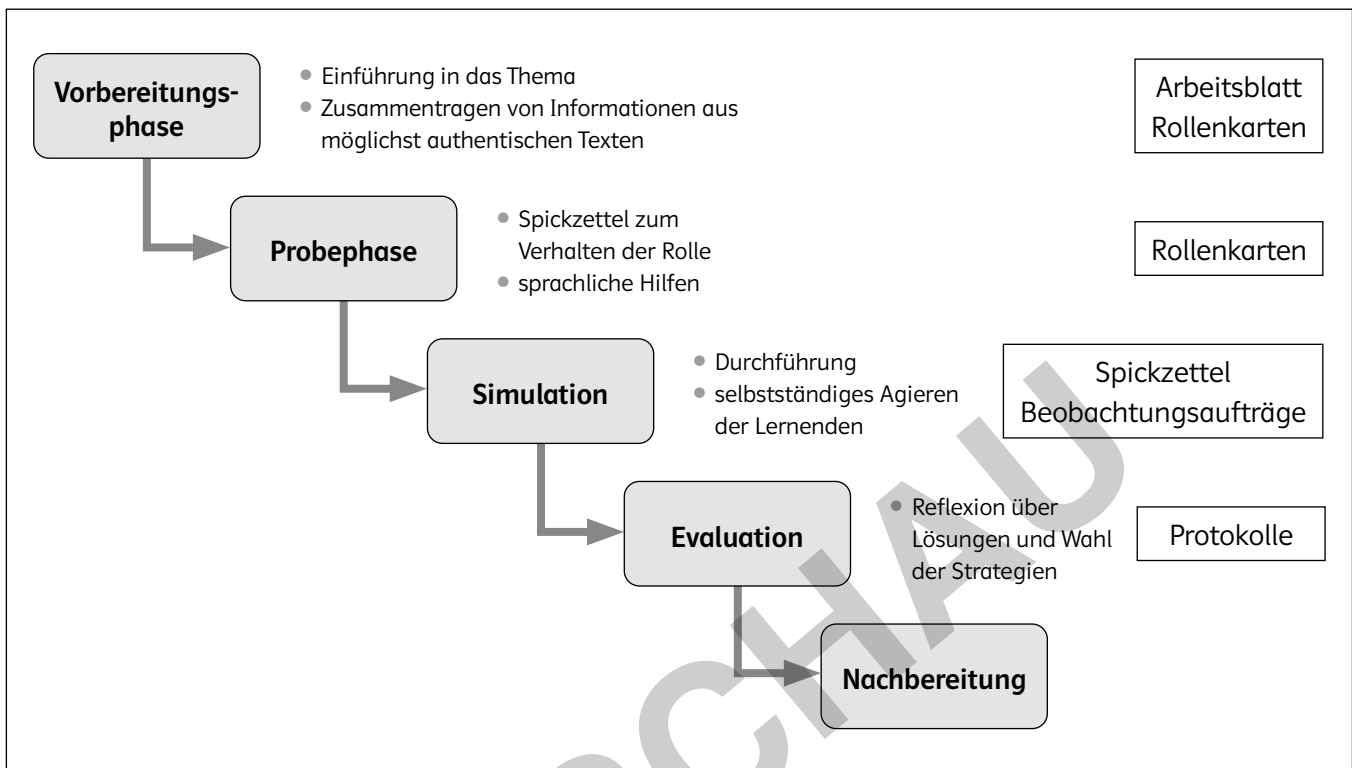


Abb.: Ablauf einer Simulation angelehnt an Grünewald/Küster³

Vorbereitungsphase

Wenn die Lerngruppe noch nie eine Simulation durchlaufen hat, sollte die Lehrkraft einen kurzen Vortrag über den Ablauf einer Simulation halten. Danach erhalten die Lernenden ein Materialpaket, das den Arbeitsauftrag, Hilfsangebote (Links zu thematisch passenden Webseiten, Seitenangaben für das eigene Lehrwerk etc.), Rollenkarten sowie die Beschreibung der Problemsituation enthält.

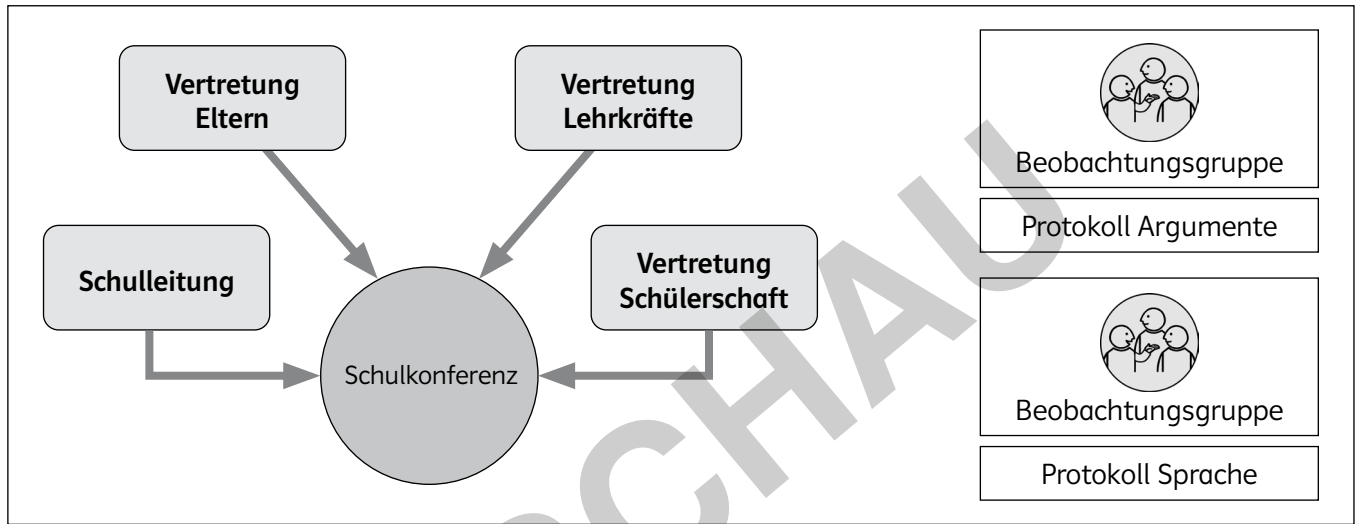
Probephase

In dieser Phase erarbeiten die Gruppen gemäß ihrer Rollenkarten Strategien zur Lösung des Problems. Sie erstellen Spickzettel sowie ein Plakat / kurze digitale Präsentation / Flipchart, die/das die stärksten Argumente ihres Standpunktes beinhaltet. Während der Simulation darf jede Gruppe einen Kurzvortrag von maximal drei Minuten halten. Die Visualisierung kann dazu unterstützend eingesetzt werden. Eine weitere Aufgabe besteht darin, dass die einzelnen Gruppen entscheiden, welche Lernenden in der vorbereiteten Rolle an der simulierenden Schulkonferenz teilnehmen. Die Lernenden, die ihre vorbereiteten Rollen nicht repräsentieren, melden sich bei der Lehrkraft und erhalten einen Beobachtungsauftrag, der die Beobachtenden auf sprachliche Aspekte fokussieren lässt, d. h., sie sollen sich Fehler in der Aussprache, Grammatik und Wortschatz notieren, aber auch positive Beispiele. Eine andere Beobachtungsgruppe notiert die genannten Argumente.

Simulation „Fridays for Future“ Informationen für Lehrkräfte II

Simulation

Die Stunde startet mit dem Zusammenkommen der Mitglieder der Schulkonferenz. Die Gruppe „Schulleitung“ übernimmt die Moderation, startet die Simulation und achtet auf die Einhaltung der Zeit und auf den Ablauf. Die Lehrkraft hält sich komplett zurück und lässt die Schülerinnen und Schüler frei agieren. Die übrigen Lernenden beobachten die Simulation gemäß ihres Beobachtungsauftrags. Die Simulation endet damit, dass die Schulleitung die wichtigsten Argumente von der Beobachtungsgruppe zusammenfassen lässt und danach eine Abstimmung durchführt.



Evaluation

Mit der Abstimmung ist die Simulation beendet. Bevor es in die inhaltliche und sprachliche Auswertung geht, sollten die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler kurz beschreiben, wie es ihnen in der Rolle und der Situation ergangen ist, um sie emotional aus der Rolle zu entlassen. Danach erläutern und bewerten sie objektiv ihr Vorgehen und ihre Strategien aus dem Vorfeld und evaluieren diese Schritte bei der Auseinandersetzung während der Simulation. Dies wird durch die Beobachtungsgruppe „Protokoll Argumente“ ggf. ergänzt. Dann präsentiert die Beobachtungsgruppe „Protokoll Sprache“ kurz ihre Beobachtungen und reflektiert über den Sprachgebrauch.

Nachbereitung

Im Anschluss an die Simulation kann ein Schreibauftrag erfolgen, indem nun alle Lernenden die Problemsituation diskutieren und ihre persönliche Meinung wiedergeben. Ebenso bieten sich kreative Aufgaben an, z. B. könnten die Schülerinnen und Schüler einen Brief an Greta Thunberg verfassen, in dem sie die Entscheidung der simulierten Schulkonferenz beschreiben und kommentieren.

Should students be allowed to skip school to participate in the Fridays for Future demonstrations?
Discuss and take into account the results of today's simulation.

Write a letter to Greta Thunberg describing the situation at your school and assessing the decision being made in today's school conference.

Simulation „Fridays for Future“ Worksheet: Role cards

Teachers' representatives against participation

Your opinion

- You fear that the students will lose touch with the school curriculum.
- You consider it unfair.
- You find it difficult to organize your lessons with students missing.
- There is extra work for you because you have to create extra tests.

Language help

Expressing your opinion

Giving an opinion	I believe/feel/think that ... In my opinion ... I would like to put forward the idea/view that ... Generally speaking, I would say ...
Agreeing	I agree with the argument / the view that ... I would support the argument that ... I also think that ... I am in agreement with ... I support the view that ...
Disagreeing	I do not agree with the suggestion/view/opinion that ... It is clearly untrue that ... I cannot support the view that ... Some may say ..., but I, however, would like to propose a different idea.
Being undecided	I am undecided about ... I am in two minds about ... On the one hand ... on the other hand ... It will not make any difference whether ... or ... happens.

Personal notes

Simulation „Fridays for Future“ Worksheet: Role cards

Parents' representatives against participation

Your opinion

- You fear that the students will lose touch with the school's curriculum.
- You consider it unfair.
- Students could stop learning and could not catch up with contents.
- You are afraid about safety.

Language help

Expressing your opinion

Giving an opinion	I believe/feel/think that ... In my opinion ... I would like to put forward the idea/view that ... Generally speaking, I would say ...
Agreeing	I agree with the argument / the view that ... I would support the argument that ... I also think that ... I am in agreement with ... I support the view that ...
Disagreeing	I do not agree with the suggestion/view/opinion that ... It is clearly untrue that ... I cannot support the view that ... Some may say ..., but I, however, would like to propose a different idea.
Being undecided	I am undecided about ... I am in two minds about ... On the one hand ... on the other hand ... It will not make any difference whether ... or ... happens.

Personal notes

Sprechkompetenz: E-Sport

Durch die Anknüpfung an die Lebenswelt der Lernenden, regt die Auseinandersetzung mit Themen rund um *Gaming* zum Sprechen an. Häufig sind auch viele Begrifflichkeiten aus der Freizeit bekannt.

Beispiel 1

Thema	E-sport
Kompetenzschwerpunkt	kommunikative Kompetenz interkulturelle Kompetenz
Material	Arbeitsblätter
Schulstufe	Klasse 9
Technik	Internetzugang zur Recherche
Didaktischer Hinweis	Die Methode verlangt aktives Zuhören, sodass im ersten Durchlauf die Teilnehmenden rückgemeldet bekommen müssen, dass sie immer das vorausgehende Argument wiederholen müssen, bevor das neue erörtert wird.

Die Lernenden setzen sich in dieser Einheit mit dem Thema auseinander, dass Videospiele mehr sind als nur eine Freizeitbeschäftigung, sondern ebenfalls im kommerziellen Sportbereich angesiedelt werden. Aber ist das Spielen von Videospiele wirklich ein Sport? Auf der Grundlage von nichtfiktionalen Texten erarbeiten die Schülerinnen und Schüler zunächst Argumente und diskutieren dann die Frage in Form einer amerikanischen Debatte (*American debate*). Sie legen dabei ihren Standpunkt sachgerecht dar und erweitern ihre Diskurskompetenz. Die Schülerinnen und Schüler bereiten sich zunächst in zwei Teams vor und sammeln Argumente. Im Anschluss wählen sie fünf bis sechs Gruppenmitglieder aus, die aktiv an der Debatte teilnehmen, während die anderen Lernenden Beobachtungsaufträge zum Sprachgebrauch und zum Inhalt erhalten.

Tip:

Unter dem Stichwort „E-Sport“, „High School Esports League“ und „Esports infographics“ findet man viele interessante Materialien rund um das Thema E-Sports.



© Monkey Business – stock.adobe.com