

G.2 Spielebasiertes Lernen

Beiträge Donnerstag und Freitag

Gamification und CLIL für die gesamte Lerner*innenbiographie: Bildungsprogramme des Goethe-Instituts USA

Frau Stephanie Hafner¹

¹*Goethe Institut Washington*

Die neuere Sprachlernforschung zeigt, dass spielbasiertes Lernen häufig bessere Lernergebnisse als konventioneller Unterricht erzielt. Digitale Bildungsspiele für Kinder und Jugendliche generieren ganz besonders positive Effekte durch neue Motivationsquellen und abnehmenden Leistungsdruck. Die Deutsche Digitale Kinderuniversität, die Deutsche Digitale Junioruniversität, der Digitale WanderbUS und der WanderbUS Karriere sind spielerische Bildungsprogramme des Goethe-Instituts USA, die auf dem Content and Language Integrated Learning (CLIL) Ansatz beruhen: Schon in der Grundschule erforschen die „kleine Wissenschaftler*innen“ der Digitalen Kinderuniversität selbstständig die Antworten auf ihre Fragen, wie beispielsweise Naturerscheinungen, und lernen dabei gleichzeitig ihre ersten Wörter auf Deutsch. In der JuniorUni beschäftigen sich Schüler*innen im Alter von 12 bis 14 Jahren auf ihrem Weg zum Professor mit spannenden Aufgaben aus dem Bereich Robotik, Raumfahrt, Technologien, Naturforschung, Energie und Nachhaltigkeit. Der Digitale WanderbUS und der WanderbUS Karriere sind virtuelle 3D-Räume, in denen Jugendliche und junge Erwachsene in eine Vielzahl von Themen von Politik über Wissenschaft, Studium und Ausbildung bis hin zur deutschen Kultur eintauchen und ihr Wissen durch interaktive Quiz-Fragen testen. Dieser Vortrag vermittelt Einblicke in die vier digitalen Bildungsspiele und ihren didaktisch-pädagogischen Einsatz im Unterricht Deutsch als Fremdsprache.

Fehlende Schreiblust- mangelnde Motivation

Frau Olena Gorodova¹

¹*Slz Simferopol Partner des Gi Ukraine*

Meine langjährige Erfahrungen zeigt, dass häufig auftretende Schreibschwierigkeiten bei Kursteilnehmern auf verschiedenen Niveaustufen mit fehlender Motivation verbunden sind. Fremdsprachenlerner*innen sind beim Schreibprozess leider oft ängstlich.

In meinem Beitrag stelle ich einige Schreib Anregungen vor, die zum Schreiben in der Fremdsprache motivieren sollen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Schreibspielen, auf Schreiben mit Musik und dem kollektiven Schreiben. Unterhalten, quatschen, erzählen gehören bei den meisten Lernenden zur Lieblingsbeschäftigung. Warum sollte man diese „Motivationsquelle“ nicht – kollektiv schreiben- nutzen? Im Unterricht werden die Kursteilnehmenden in die Lage versetzt, Probleme bei der Verschriftlichung von Gedanken zu überwinden, Texte logisch zu strukturieren und, was besonders wichtig ist, zum kreativen Schreiben motiviert zu werden. Eine Grundvoraussetzung der gelungenen Schreibprozesse ist die angstfreie Atmosphäre im Unterricht. Wie man das erreicht, wird im Beitrag anhand der konkreten Beispiele präsentiert.

Als Ergebnis dieser schreibfördernden Methoden bekommen wir regelmäßig ein positives Feedback von den Lernenden, die ihre Sprachprüfungen bereits erfolgreich bestanden haben.

Gamification im Online-Unterricht, eine moderne Lehr-Lern-Methode

Frau Maria Ramona Vasilescu¹

¹*Școala Gimnazială Marin Preda*

Spielen ist eine effektive Art zu lernen. Maria Montessori betrachtete das Spielen als Kinderarbeit. Kleine Kinder beginnen spielerisch die Welt zu entdecken, mit Hilfe eines Spiels haben die Schüler*innen mehr Freude am Wissenserwerb. Schüle*innen können sich durch Spiele für das Thema begeistern. Außerdem verbessern die Spiele die Atmosphäre im Klassenzimmer. Dies wirkt sich wiederum positiv auf die Studierenden aus. Wenn eine gute Atmosphäre im Klassenzimmer herrscht, sind die Schüler*innen weniger ängstlich, zufriedener und lernfreudiger. Sie lernen dadurch besser und die Fehler können bevor sie sich Einschleifen korrigiert werden.

Im Rahmen der „COVID19“-Pandemie fanden die meisten Aktivitäten in fast allen Ländern online statt. Das Internet ist aus unserem Unterrichtsalltag nicht mehr wegzudenken. Die moderne Forschung im Bereich der computergestützten Bildung zeigt ein zunehmendes Interesse am Lernen. So hat sich die Idee verbreitet, möglichst viele spielerische Elemente in das Lernen einzubringen

Inwieweit ist aber Digitalisierung und Gamification für die Online-Bildung sinnvoll und förderlich? Die Digitalisierung hat einen unbegrenztem Zugang zu Informationen und kreativen und interaktiven Anwendungen, einschließlich Text-, Bild-, Video- und Audioaufzeichnungen geschaffen. Wie kann es Lehrkräfte gelingen, das spielerischen Lernen zu fördern. Darum wird mein Vortrag gehen.

Erfolg mit Edutainment als Baustein der Deutschklasse

Frau Heidi Lechner¹

¹*Libertyville High School*

Als Deutschlehrerin in den USA muss ich ständig innovative Lernstrategien einführen, damit meine Schüler*innen sich mit der Sprache engagieren und weiter Deutsch als Wahlfach studieren. Deshalb verwende ich seit einigen Jahren Edutainment als Baustein meines Unterrichts. Forscher konnten nachweisen, dass Gamification, Game based learning und Serious Games Motivation und Engagement erhöhen und vernetztes Lernen und Kollaboration fördern und ein direktes Feedback anbieten. In diesem Beitrag werde ich Beispiele von Game based learning aus meinem Highschool-Curriculum zeigen. Anfänger lernen zum Beispiel Vokabeln durch digitale Spiele wie Gimkit oder Blooket. Pictionary wurde dieses Jahr auf Google Jamboard in Distanzunterricht gespielt. Tabu und Heads Up fördern die Kunst der Umschreibung in allen Sprachniveaus. Je höher das Sprachniveau, desto komplexer sind die Aktivitäten. Im dritten Jahr des Deutschunterrichts werden Brüder Grimm Märchen in Emojis übersetzt und Texte durch eine Schnitzeljagd analysiert. In Gather.Town haben Schüler*innen Gespräche in einer digitalen Welt als Avatar geführt. Durch spielebasiertes Lernen gehen die Schüler*innen Risiken mit der Sprache ein. Als Ergebnis hat man furchtlose und selbstbewusste Deutschlernende, die gern Deutsch reden und lernen.

Online-Spiel zur Nachhaltigkeit: “Jugend macht! Macht auch!”, Goethe Institut Athen, Griechenland

Frau Evriklia Siakagianni¹

¹*Goethe Institut Athen*

Spiele und Gamifikationselemente in vielfältigen Formaten sind nicht mehr aus dem Unterricht wegzudenken. Online-Lernspiele erlauben aktive Teilhabe über alle Grenzen hinweg und ermöglichen die Zusammenarbeit und den Austausch zwischen Lernenden aus verschiedenen Schultypen und kulturellen Hintergründen.

Durch das Online-Spiel “Jugend macht! Macht auch” haben die Schüler*innen die Möglichkeit, auf spielerische Art und Weise ihr Wissen über wichtige Themen der Umweltverschmutzung und des Klimawandels zu testen, die Möglichkeiten und Aspekte einer nachhaltigen Entwicklung kennenzulernen und zu erfahren, wie sie selbst zu aktiven Bürger*innen werden und zur Verbesserung sowohl der ökologischen als auch der sozioökonomischen Probleme beitragen können.

Das Spiel ist in fünf Missionen unterteilt, die die Schüler*innen in Gruppen bearbeiten, wobei sie Rätsel lösen und versteckte Hinweise herausfinden müssen, um von einer Mission zur nächsten zu gelangen. In der ersten Mission erhalten sie Informationen über verschiedene Umweltprobleme. In der zweiten Mission drücken sie ihre eigene Besorgnis über diese Umweltprobleme aus, indem sie verbale Appelle an die Gesellschaft richten. In der dritten Mission werden sie auf die ökologischen und sozialen Probleme aufmerksam. In der vierten Mission lernen sie die 17 Sustainable Development Goals der Vereinten Nationen kennen und wählen eines dieser Ziele aus, indem sie es als Lebensweise demonstrieren. In der fünften Mission stellen sie aus recyceltem Rohstoff/nachhaltigem Rohstoff etwas Eigenes her.