

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!

³ Schiller, Friedrich (1795). Über die ästhetische Erziehung des Menschen, 15. Brief.

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 Gernern auszutauschen. Diese Akzeptanz kann durchaus positiv genutzt werden, um auch Brettspiele vollständig in der Zielsprache Englisch einzubinden.

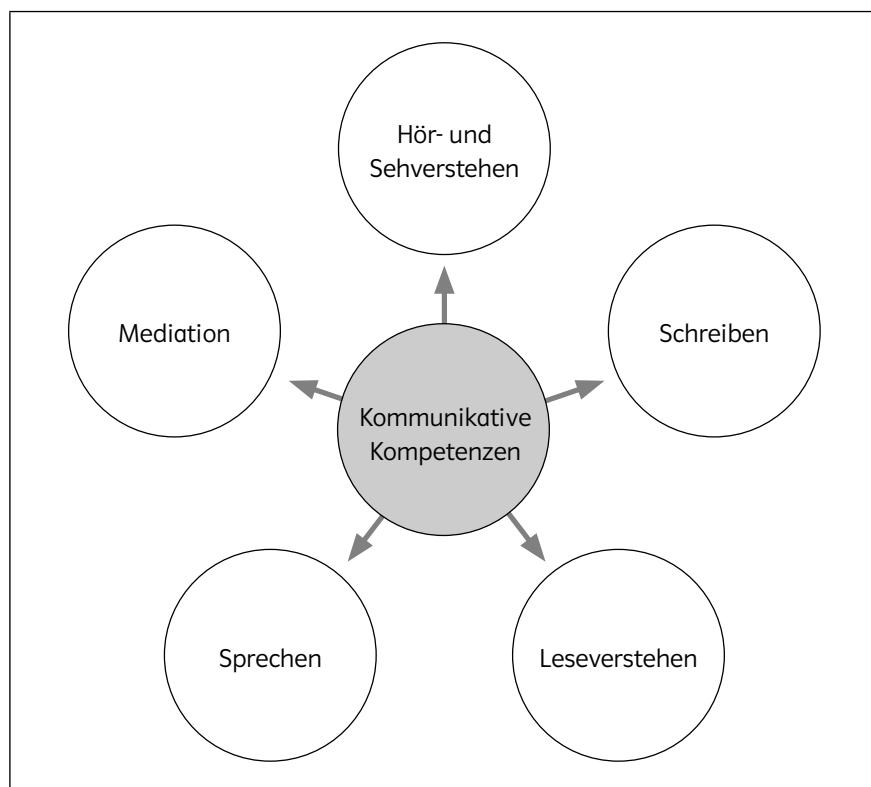


Abb.: Übersicht über die funktionalen kommunikativen Kompetenzen¹²

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 verstündigen und beim Spiel natürlich ebenso miteinander sprechen und auch Inhalte besprechen und somit natürlich auch ihre Hörfähigkeit schulen. Dennoch darf man nicht denken, dass jedes Spiel, welches grammatisches Phänomene unbewusst übt, 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: Friedrich Verlag, S. 2–7: 2.

Simulation „Fridays for Future“ Informationen für Lehrkräfte I

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

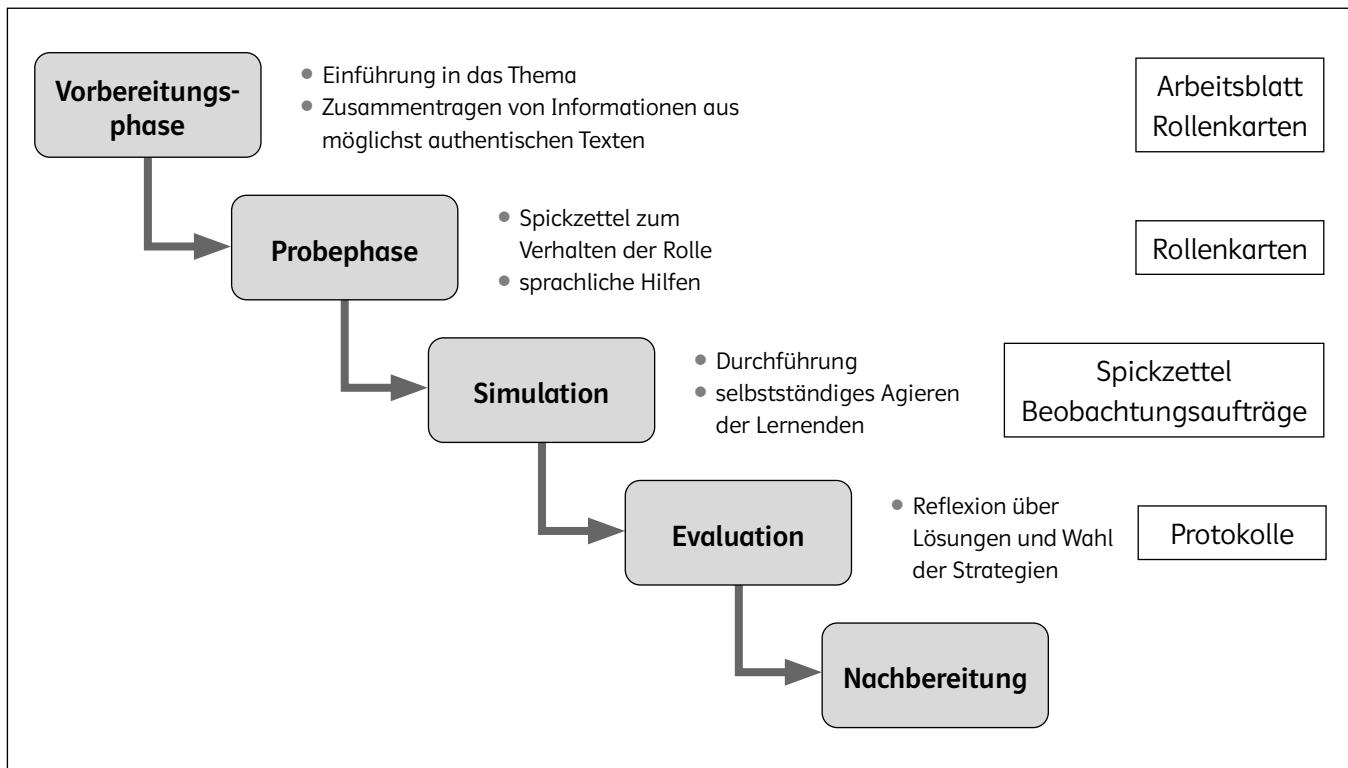


Abb.: Ablauf einer Simulation angelehnt an Grünwald/Küster³

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 Beobachter auf sprachliche Aspekte fokussiert 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.

My language game

Worksheet: My own language game

Imagine you are working for a game company that plans to create a new language learning game for an education publishing company.

Step 1: Create your game

Create your own game. The following questions will help you during your creation process:

Overall questions:

1. Where does your game take place?
2. Is your game digital or analogue?
3. Who plays?
 - Do you play in teams?
 - Do you play against each other?
 - Is it all against all or all against one?
4. What is the goal?

Detailed questions:

1. How are the points counted?
2. How long do you play?
3. Are there any limits?
4. Which rules do you set?
5. What is the name of the game?

Step 2: Present your game

Prepare a short pitch to the management team to promote your idea.

Your presentation should include:

- goal of the game
- benefits of the game (What can students learn?)
- analogue/digital modes of the game
- connection to topics dealt with in class
- instructions on how to play the game
- number of players

Evaluation sheet

Criteria for a successful pitch	overall score	points received	comment
clear structure of the idea: introduction, main part, conclusion	3		
convincing arguments	4		
time limit (not longer than one minute)	1		
connecting ideas with linking words	2		
body language	1		
speaker's fluency	1		