

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