

Game-based Learning im Englischunterricht

—
Analoge und digitale Spielideen
für motivierende Projekte

E-BOOK

Mareike Gloeckner

Game-based Learning im Englischunterricht

Analoge und digitale Spielideen
für motivierende Projekte

scolix

Klicken Sie hier, um zum Downloadcode für das digitale Zusatzmaterial zu gelangen.



Mareike Gloeckner ist Lehrerin für Englisch und Spanisch sowie Fachbereichsleitung Fremdsprachen an der Anna-Freud-Schule (OSZ) in Berlin. Sie ist außerdem bei der Regionalen Fortbildung Berlin Schulberaterin für digitale Schulentwicklung und Referentin im Arbeitskreis Digitalisierung mit den Schwerpunkten Audiovisuelle Medien im Fremdsprachenunterricht, Flipped Classroom und Gamification tätig. Mehr von der Podcasterin und Bloggerin finden Sie auf www.modernlanguageteaching.com.

© 2022 scolix, Hamburg

AAP Lehrerwelt GmbH
Veritaskai 3
21079 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40325083-040
E-Mail: info@lehrerwelt.de
Geschäftsführung: Christian Glaser
USt-ID: DE 173 77 61 42
Register: AG Hamburg HRB/126335
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber einer Einzellizenz des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Präsenz- wie auch dem Distanzunterricht zu nutzen.

Produkte, die aufgrund ihres Bestimmungszweckes zur Vervielfältigung und Weitergabe zu Unterrichtszwecken gedacht sind (insbesondere Kopiervorlagen und Arbeitsblätter), dürfen zu Unterrichtszwecken vervielfältigt und weitergegeben werden.

Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte einschließlich weiterer Lehrkräfte, für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Mit dem Kauf einer Schullizenz ist die Schule berechtigt, die Inhalte durch alle Lehrkräfte des Kollegiums der erwerbenden Schule sowie durch die Schülerinnen und Schüler der Schule und deren Eltern zu nutzen.

Nicht erlaubt ist die Weiterleitung der Inhalte an Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern, andere Personen, soziale Netzwerke, Downloaddienste oder Ähnliches außerhalb der eigenen Schule.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. scolix übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Wir verwenden in unseren Werken eine genderneutrale Sprache. Wenn keine neutrale Formulierung möglich ist, nennen wir die weibliche und die männliche Form. In Fällen, in denen wir aufgrund einer besseren Lesbarkeit nur ein Geschlecht nennen können, achten wir darauf, den unterschiedlichen Geschlechtsidentitäten gleichermaßen gerecht zu werden.

Autorschaft:	Mareike Gloeckner
Redaktion:	Kathrin Grüling
Umschlagfoto:	© yanlev – stock.adobe.com
Illustrationen:	Oliver Wetterauer, Ute Ohlms, Katharina Reichert-Scarborough, Sabine Voigt, Sven Lehmkuhl, Nataly Meenen, Julia Flasche, Barbara Gerth, Renata Golaszewska, Elisabeth Lottermoser, Corina Beurenmeister, Mele Brink
Satz:	Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

ISBN: 978-3-403-40675-4
www.scolix.de

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 werden 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:

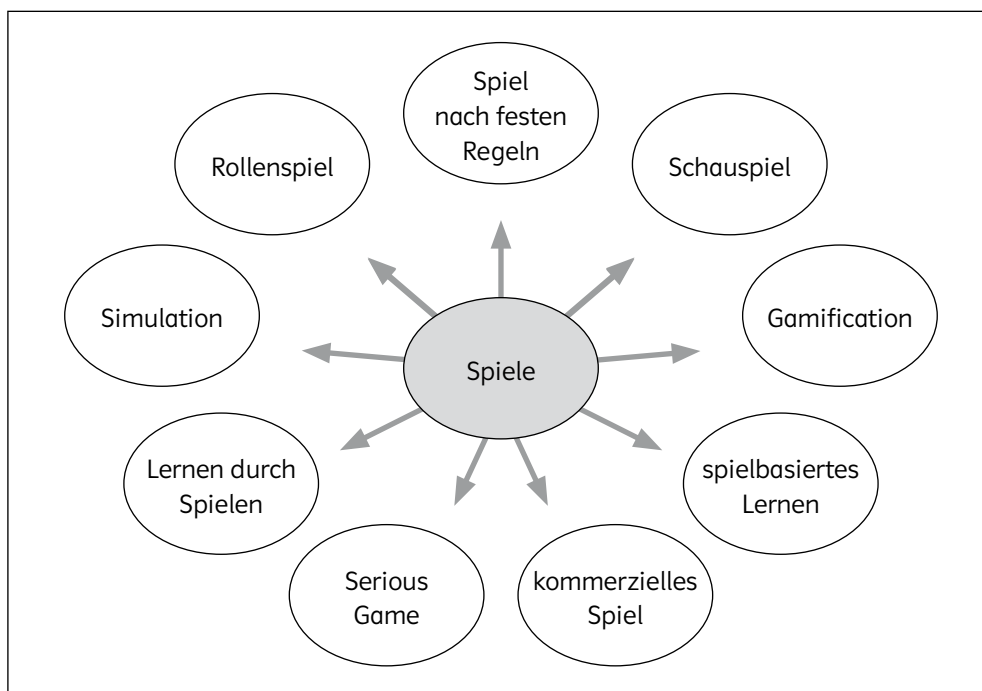


Abb.:
Definitionen von Spielen

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

Im Englischen ist die Unterscheidung dabei deutlicher, denn hier wird zwischen *game* und *play* unterschieden: *Game* ist dabei ein Spiel nach festen Regeln und *play* besitzt Elemente eines Rollen- oder Schauspiels.

Bei *Commercial Games* handelt es sich um kommerzielle Spiele, bei denen meist der Spielspaß im Vordergrund steht, während die Vermittlung von Wissen oft kein explizites Ziel ist im Gegensatz zu *Serious Games* oder auch Lernspiele. Diese haben das Ziel, dass Wissen erworben oder wiederholt wird. Sie werden nur zum Zwecke des Lernens programmiert. Jones und Schmidt machen dabei darauf aufmerksam, dass es für das fremdsprachliche Lernen wenig authentische Videospiele gibt: *“(...) foreign language learning games often are more like gamified applications, focus on repetitive language skills, basic vocabulary and grammar training (...).”*⁵

Game-based Learning ist die Synthese von Wissensvermittlung und Spielen von Computer- und Videospielen. Dabei wird das Lern- und Motivationspotenzial von digitalen Spielen zum Erlernen von „realem“ Wissen verwendet, welches auch über das Spiel hinaus genutzt werden kann, etwa durch Vermittlung von Schulwissen, z. B. ein Spiel, durch das man neue Vokabeln in einer Fremdsprache lernen kann, bei dem jedoch für den Spielenden nicht das Vokabellernen, sondern das Spiel (der Spielspaß) im Vordergrund ihrer Motivation steht. Durch die Verwendung von Spielemechanismen soll der Leistungsdruck im digitalen Spiel positive und damit lernfördernde Effekte haben, im Gegensatz zum negativ wahrgenommenen und damit lernhemmenden Leistungsdruck bei herkömmlichen Lernmethoden.

Unter *Learning by Gaming* fallen unter anderem EduBreakouts, bei der die „Teilnehmer*innen im Laufe des Spiels Dinge lernen, die sie später handlungsorientiert auf neue Situationen übertragen, um im Spiel weiterzukommen“.⁶

Unter dem Begriff *Gamification* versteht man den Prozess, in dem man spielerische Elemente in nichtspielerische Umgebungen einbindet, wie z. B. die Schrittzähler-App, die am Ende des Textes eine Belohnung anzeigt, wenn man die 10.000 Schritte erreicht hat, oder auch das Stempelheft bei der Bäckerei, welches nach Vervollständigung ein kostenloses Stück Kuchen ermöglicht.

Für den Einsatz in der Schule bedeutet das, Elemente aus Spielen in den Unterricht zu integrieren. *Gamification* ist dabei mehr, als Punkte und Abzeichen zu vergeben. So spielen verschiedene Spielelemente, -mechaniken und -methoden eine wichtige Rolle. Denn die Kompetenzen, die beim Spielen benötigt werden, haben oft mehr mit Bildung im 21. Jahrhundert zu tun, als man gemeinhin glauben mag.

Dennoch kritisieren einige die Effektivität von gamifizierenden Elementen im schulischen Kontext, da sie lediglich Spaß bereiten, ohne nachhaltiges Lernen zu fördern. Aus diesem Grund merken Jones und Schmidt an:

*“However, educators should avoid applying game-like features, like points, badges and levels to learning contexts superficially in order to give the appearance of fun. It is arguably not the behaviouristic elements of games which ultimately motivate player engagement (...).”*⁷

⁵ 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: 6.

⁶ Wössner, Stefanie (2021). Lernen statt daddeln. Game-based Learning: mehr als Gamification. In: ON Lernen in der digitalen Welt (Nr. 4). Hannover: Friedrich Verlag, S. 4-8: 6.

⁷ 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: 6.