

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Game-based Learning im Englischunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.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 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:

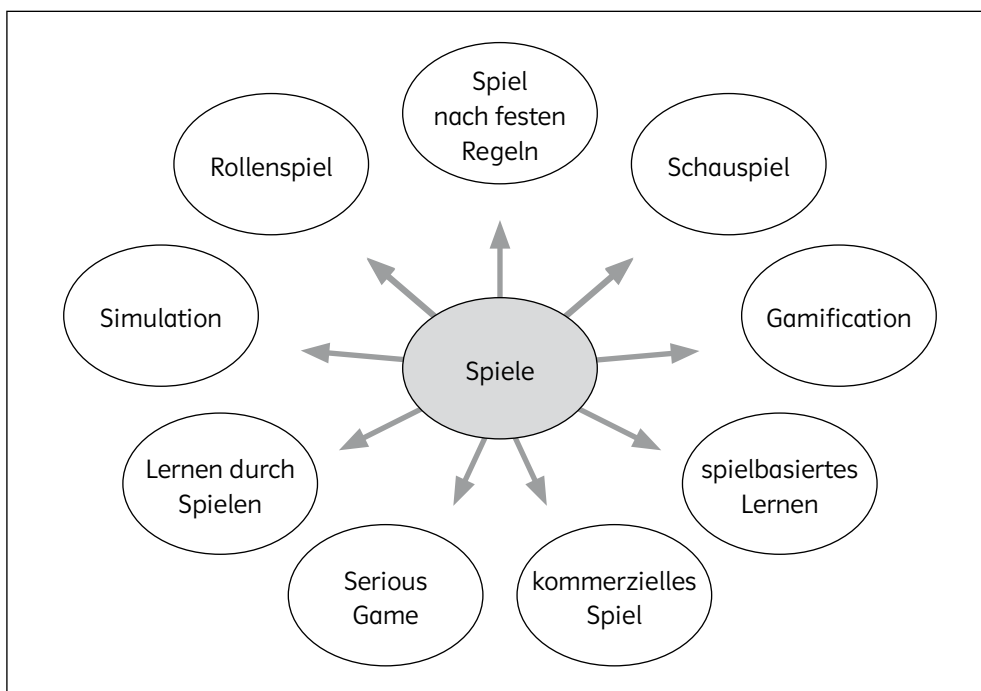


Abb.:
Definitionen von Spielen

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

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 Videospiele. 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.

Bei Wössner ist zu lesen, dass es bei *Gamification* schnell nur um „soziale Belohnung, vielleicht auch noch um die Belohnung der Jagd (geht und somit) hinsichtlich ihrer pädagogischen Ziele der Nachhaltigkeit entbehren und keine Verbindung zu fachlichen oder überfachlichen Kompetenzen oder Inhalten zeigen.“⁸

Hier gilt also ein ähnliches Prinzip wie beim Einsatz von digitalen Medien generell: Nicht das Tool macht den Unterricht besser, sondern es erweitert einen zuvor ganzheitlich durchdachten Unterricht. Auch Elemente von *gamification* können den Unterricht sehr positiv bereichern, wenn sie sinngemäß und passend zum Unterrichtsgeschehen eingebunden sind, z. B. als visuelle und motivationale Unterstützung, um den Lernprozess zu begleiten und reflektieren, zur Inhaltssicherung und in der Übungsphase in Verknüpfung mit der Methode des Flipped Classroom.

Der entscheidende Unterschied zwischen *Gamification* und *Game-based Learning* führt keine grundsätzliche Wertung herbei. Gamifizierende Elemente sollten ebenso ihren Platz im Unterricht haben wie *Game-based Learning*, da sie beide zwei entscheidende Motivatoren für kompetenzorientiertes Lernen besitzen: Feedback und Belohnung. In einem interessanten, transparenten und motivierenden Lernsetting, wie z. B. ein Inhaltsquiz nach einem Gruppenpuzzle, haben gamifizierende Elemente sehr wohl ihre Daseinsberechtigung im Englischunterricht. Sollte es aber um komplexe Prozesse gehen, die Selbstevaluation, Sozialkompetenz, kritisches und problemlösendes Denken als Ziel hat, dann eignen sich Szenarien aus dem Bereich des *Game-based Learning*. Letztendlich sollten Lehrkräfte beim Design ihres Unterrichts zum Ziel haben, die Methode zu nutzen, die die bestmögliche Förderung und Forderung ihrer Schülerinnen und Schüler ermöglicht, um einen Kompetenzzuwachs zu erlangen, der darüber hinaus inhaltlich interessant eingebettet ist. Insgesamt geht es also darum, wie Wössner treffend zusammenfasst:

„Wenn wir es schaffen, die wissenschaftlich belegten Spieleprinzipien in den Lernprozess einzubinden, können wir das Lernen verbessern, sofern die/der Lernende sowie das eigene Handeln im Mittelpunkt steht und nicht die Lehrkraft.“⁹



© georgerudy – stock.adobe.com

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.

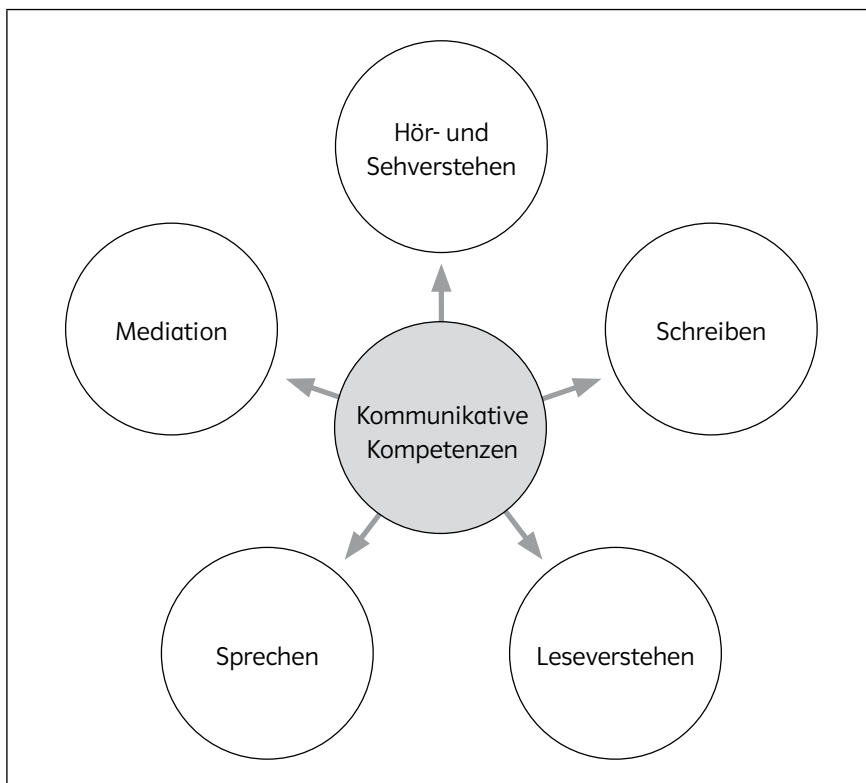


Abb.: Übersicht über die funktionalen kommunikativen Kompetenzen¹²

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: Friedrich Verlag, S. 2-7: 2.

tions- und kompetenzsteigernd sein soll, dann sind Faktoren wie (1) Anlehnung an verschiedene Kompetenzen, (2) das damit verbundene Gefühl der Progression, (3) Entscheidungs- und Handlungsfreiheit und (4) das Miteinander mit anderen Menschen ausschlaggebend und müssen stets berücksichtigt werden, um das volle Potential in den verschiedenen Kompetenzbereichen auszuschöpfen.

Zu ergänzen wäre hier noch der Bereich der Sozialkompetenz, die besonders im Kontext von Schule stark ausgeprägt ist, wenn Kinder miteinander spielen, auch wenn es extrinsisch motiviert und im Englischunterricht darüber hinaus in einem künstlichen Rahmen stattfindet.

Voraussetzungen für gelungene Spielszenarien

Ein wichtiger Faktor für ein gelungenes und positives Spielerlebnis ist die Motivation. Im Spielkontext ist es das Ziel, die Spielenden so zu motivieren, dass ein sogenanntes Flowerlebnis geschaffen wird.

„Es kann nur entstehen, wenn man sich konstant zwischen Unterforderung (Bore-out) und Überforderung (Burn-out) bewegt. Befindet man sich nicht im Flow, ist man leicht ablenkbar. Befindet man sich hingegen im Flow, vergisst man Raum und Zeit, weil das Gehirn voll ausgelastet ist (...).“¹⁴

Es gilt also, ein Erlebnis zu schaffen, welches es dem Schüler oder der Schülerin erlaubt, sich komplett auf die Situation einzulassen. Um dies zu erreichen, muss Lernen Relevanz haben und die vier Kompetenzen *Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken*¹⁵ schulen, die für Lernende im 21. Jahrhundert bedeutsam sind.

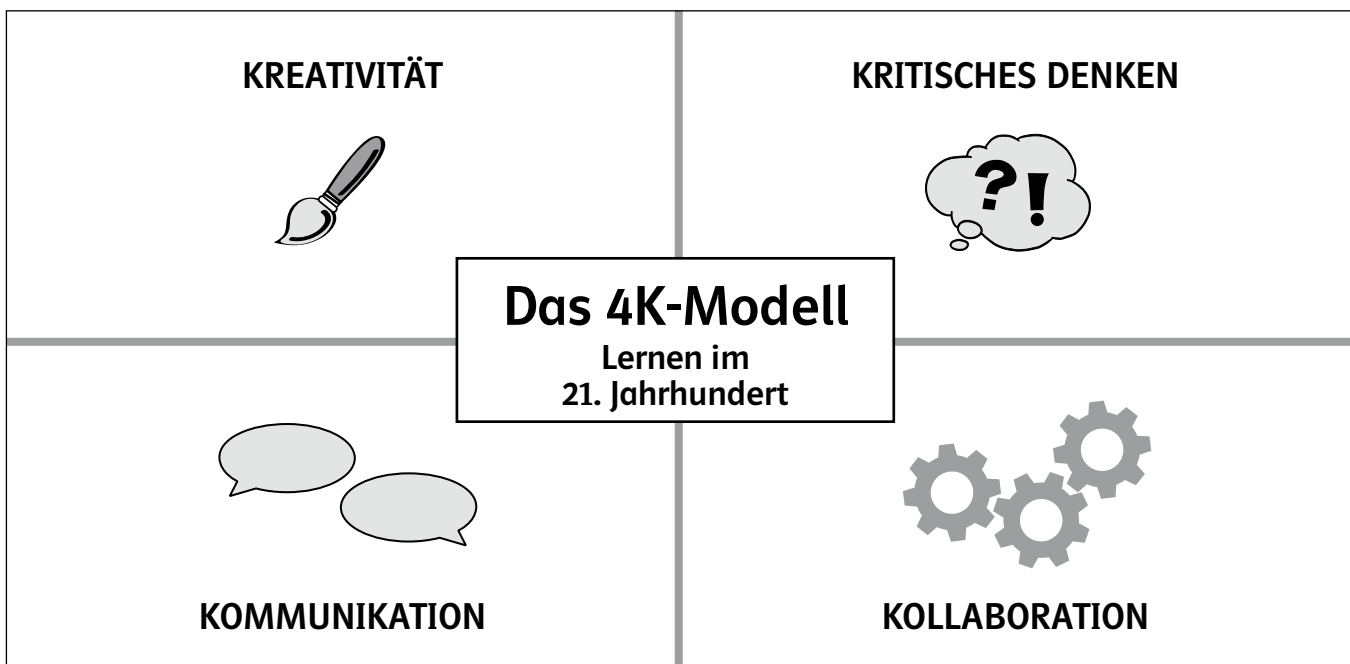


Abb.: Das 4K-Modell

Prinzipiell gilt es, ein Szenario zu erschaffen, das Bezug zur Lebenswelt der Lernenden hat und attraktive Belohnungen verspricht. Im Hinblick auf die Belohnungen ist es wichtig, dass diese zunächst extrinsisch durch die Lehrkraft eingeleitet werden und eine Handlung mit einer Belohnung zur Folge hat. Diese führt zu einer erneuten Anstrengung, die intrinsisch motiviert ist und zum Weiterspielen anregt. Darüber hinaus sollten Ziele klar, herausfordernd und vor allem erreichbar sein und die Lernenden sollten immer das Gefühl haben, die Kontrolle über die Situation und das Ergebnis zu haben.

Viele digitale Anwendungen im Gamification-Sektor sind datenschutzrechtlich schwierig einzuordnen. Es gilt daher, zunächst die Bestimmungen des Landesdatenschutzbeauftragten des jeweiligen Bundeslandes zu überprüfen. Generell sollte als Schule oder zumindest Fachbereich überlegt werden, sich auf wenige Anwendungen zu einigen, um diese flächendeckend zu integrieren. Dies hat den Vorteil, dass die Schülerinnen und Schüler in ein bis zwei Anwendungen eingeführt werden und mit diesen vertraut sind, sodass man sie problemlos fachunabhängig in jedem Unterricht einsetzen kann. Bei digitalen Anwendungen muss im Vorfeld eine Information an die Lernenden und ihre Eltern erfolgen. Bei minderjährigen Schülerinnen und Schülern ist es unerlässlich, eine Einverständniserklärung einzuholen, da hier personenbezogene Daten verarbeitet werden. In vielen Fällen dürfen Anwendungen nicht verwendet werden, da die Server im Ausland stehen. In Absprache mit den Landesdatenschutzbeauftragten kann überlegt werden, ob die Namen der Schülerinnen und Schüler anonymisiert im System auftauchen können, z. B. mit Nummern entsprechend der Reihenfolge in der Klassenliste. In jedem Fall müssen die Lernenden und deren Eltern informiert und eine Einverständniserklärung eingeholt werden. Wichtige Elemente einer Einverständniserklärung sind dabei:

- Information über die digitale Anwendung, Einsatzmöglichkeiten und Gründe für den Einsatz
- Datenverarbeitung (Werden Daten verarbeitet, d. h. gespeichert?)
- Anmeldeoptionen (Wie läuft die Registrierung ab? Welche Daten müssen angegeben werden?)
- Widerrufsbelehrung (Ohne diese ist eine Einverständniserklärung rechtlich nicht geltend.)
- Information und Einverständniserklärung für die Verwendung von Apps und Tools



© goodluz – stock.adobe.com

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:

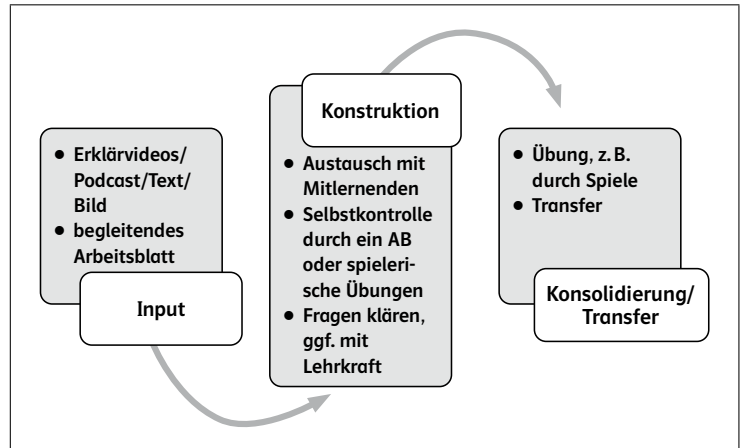
- Beim **(Classic) Flipped Classroom** wird die Inputphase, in der die Wissensaneignung geschieht, aus dem Unterricht nach Hause verlagert. Dort eignen sich die Schülerinnen und Schüler das Wissen mithilfe eines begleitenden Arbeitsauftrags an, fassen dies zusammen und besprechen ihre Ergebnisse in der 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:

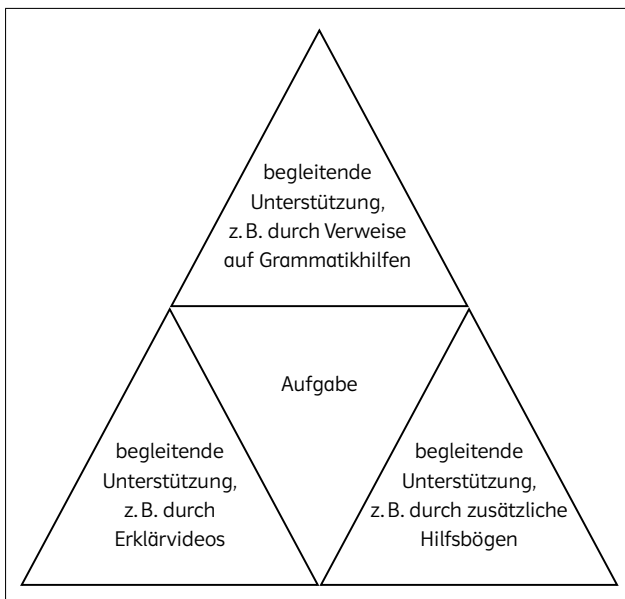


© fizkes
- stock.
adobe.com

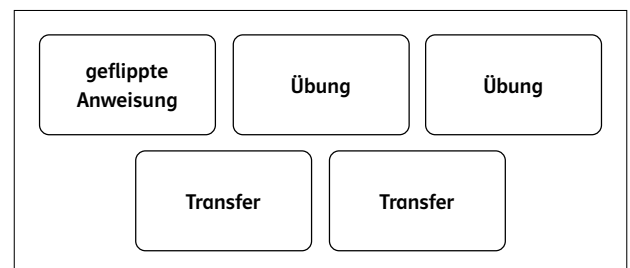
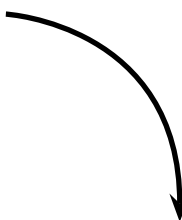
Digitale Anwendung



Klassischer Flipped Classroom



Half-flipped Classroom



Offene Abfolge eines In-Class Flip

Abb.: Einsatz von digitalen Anwendungen im Flipped Classroom

Bei dem klassischen Flipped Classroom kann im Anschluss an die erste Austauschphase eine kurze Inhaltssicherung in Form einer spielerischen Übung erfolgen. Da die Schülerinnen und Schüler in dieser Phase meist in Partner- oder Gruppenteams arbeiten, bieten sich hier Quizanwendungen, wie z. B. Kahoot^{®17}, an. In Teams werden Fragen zu dem aktuell erarbeiteten neuen Thema gestellt. In der Auswertung kann die Lehrkraft dann auf mögliche Fragen eingehen oder den Lernenden zusätzliches Material zur Verfügung stellen, um ausstehende Unklarheiten zu klären. Des Weiteren können in der Konsolidierungsphase spielerische Übungen in digitaler Form angeboten werden. Der Vorteil hierbei ist die Bandbreite an unterschiedlichen Zugängen und ein direktes Feedback, ob die Antwort richtig oder falsch ist. Dafür eignet sich die Anwendung LearningApps.org¹⁸, da man hier eine direkte Rückmeldung erhält. Beim In-Class Flip können spielerische Elemente an den Übungsstationen angeboten werden. Da es bei LearningApps.org möglich ist, die Lernenden als Kollektion anzulegen, kann man die Performance beobachten und ggf. als Bewertungsgrundlage nehmen. Ähnliche Möglichkeit gibt es im Half-flipped Classroom, wo es sich anbietet, in Anschluss an eine Einheit eine kurze spielerische Überprüfung anzubieten.

Neben der didaktischen Einbettung sollten weitere Faktoren berücksichtigt werden: So ist die Einführung der Lernenden in die Anwendung wichtig, da sich diese so auf den Inhalt fokussieren können und Unsicherheiten bzgl. der Anwendung nicht ablenken bzw. sogar zu Frustration führen. Des Weiteren müssen die Räume und Materialien bedacht werden. Beim Einsatz von analogen Spielen ist die Vollständigkeit der Materialien wichtig sowie Unterstützungsmaterial, z. B. Verbtabellen, Wörterbücher und Vokabellisten. Ebenso ist bei den Räumlichkeiten der Platz und die Anordnung wichtig, z. B. bei Wettbewerbsspielen. Bei digitalen Spielen wird der technische Aspekt wichtig, d. h. die Verfügbarkeit der digitalen Spielmaterialien, z. B. müssen bei Kahoot[®] genügend Smartphones zur Verfügung stehen ebenso eine stabile WLAN-Verbindung. Außerdem ist besonders wichtig bei digitalen Spieleanwendungen die Fachkompetenz der Lehrkraft. Diese muss sich zum einen mit datenschutzrechtlichen Bestimmungen sowie mediendidaktischen Ansätzen auskennen, um sich für den Einsatz einer digitalen Anwendung zu entscheiden. Im nächsten Schritt erfolgt dann die Erstellung von Lernsettings, was eine Auseinandersetzung mit der Technik voraussetzt. Es bietet sich an, sich in den Fachbereichen und dann fachbereichsübergreifend auf bestimmte Tools zu einigen, sodass die Lernenden in ausgewählten Tools versiert sind. Dies vereinfacht auch die interne Schulung, sodass z. B. im Rahmen von internen Mikrofortbildungen Lehrkräfte kurze Impulse zu den Tools geben können. Diese Absprachen vermeiden eine Überforderung für die Lernenden und steigern die Effizienz bzgl. der Professionalisierung innerhalb des Kollegiums.

Kompetenzentwicklung durch Games

Obschon Spielen im Fremdsprachenunterricht eine lange Tradition hat, sind besonders digitale Gamification-Anwendungen wie LearningApps.org, aber auch Kahoot[®] und Plickers^{®19} in den letzten Jahren attraktiv geworden, da sie den Fremdsprachenunterricht bereichern und einen abwechslungsreichen und kommunikativen Ansatz unterstützen. Man kann aber noch einen Schritt weiter gehen und auch Lernen basierend auf Spielen in den alltäglichen Unterricht integrieren. Viele Lehrerinnen und Lehrer halten sich zurück, da sie entweder unsicher in der Welt der Spiele sind, die die meisten Kinder und Jugendliche heutzutage umgeben, oder Spielen immer noch als Nebenbeschäftigung sehen. Dabei sind wir alle seit Jahrtausenden von Spielen geprägt:

“Games impact the way people spend their free time, but also the way they think, interact, learn and even structure complex social institutions. Though the skill development and social bonding of play is

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Game-based Learning im Englischunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

