

Foto: privat


Im Abo enthalten:
**Englisch 5–10
digital**

 So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe:
<https://fr-vlg.de/e510>

Liebe Leserin, lieber Leser,

digitale Spiele sind DAS Medium unserer Lernenden. Ob in den Pausen auf dem Schulhof, bis spät in die Nacht im eigenen Zimmer oder im Wettbewerb in riesigen Arenen: Digitale Spielwelten prägen das 21. Jahrhundert – höchste Zeit also, digitale Spiele ins Klassenzimmer zu holen. Die Unterrichtsideen in dieser Ausgabe zeigen, wie Sie kommerzielle Videospiele sinnvoll und kommunikativ in den Englischunterricht einbinden.

In Klasse 6 schreiben die Lernenden mithilfe des Videospieles *Never Alone* Schritt für Schritt eine Geschichte über die Ereignisse, die die Protagonistin und ihr Freund, der Polarfuchs, erleben. In Klasse 7/8 spielen die Lernenden das beliebte Spiel *Among Us* und wenden gezielt Sprechstrategien an, um nicht als *Impostor* entlarvt zu werden. Der Unterrichtsbeitrag zum Umgang mit dem Spiel *Stardew Valley* zeigt, dass das Üben von Wegbeschreibungen auch mal anders geht als mit den Stadtplänen im Lehrbuch. Das Spiel *Minecraft* erfreut sich bei den Jugendlichen großer Beliebtheit. Mit Hilfe eines an *Minecraft* angelehnten Videospieles entwerfen die Lernenden fantasievolle Landkarten und Spielelemente. In Klasse 9/10 simulieren die Lernenden die Auswirkungen ihrer Entscheidungen zur Bekämpfung der globalen Erderwärmung und schlüpfen dabei in die Rolle des *Global Minister of Future Generations*. In einem weiteren Beitrag erstellen die Lernenden *video game reviews* zu einem ihrer Lieblingsspiele.

Ein digitales *Escape Game* darf in unserer Ausgabe natürlich nicht fehlen. Es ist für verschiedene Niveaus konzipiert und lässt sich gut zwischendurch einsetzen. In der Rubrik *Digital Learning* zeigen wir Ihnen Wege auf, wie Übungsprozesse durch die Anwendungen *Genial.ly* und *ChatGPT* individualisiert werden können.

Der Basisartikel erläutert die vielfältigen kompetenzorientierten Einsatzmöglichkeiten von digitalen Spielen im Englischunterricht und unterstützt Sie bei der Umsetzung.

Wir hoffen, dass die Unterrichtsvorschläge Ihnen als Lehrer:innen den Einsatz digitaler Spiele im Unterricht erleichtern und Sie dadurch mehr Schüler:innen für das Lernen der Fremdsprache begeistern können. *Game on!*

Stefan Labenz

Digital games

ZUM THEMA



4



12



16



24

KLASSE 5 – 6

- 4 **Storytelling: Never alone**
Eine Abenteuergeschichte auf Basis eines Videospieles schreiben
Klara Franz

KLASSE 7 – 8

- 8 **Among us: Wer ist der Verräter?**
Ein fesselndes interaktives Spiel zur Förderung der Sprechkompetenz und Interaktion
Maurus Müller
- 12 **Finde den (Wort-)Schatz!**
Mit dem Videospiel *Stardew Valley* Orts- und Wegbeschreibungen üben
Daniel Becker

- 16 **Noob: Island Escape**
Eigene Welten im Stil von *Minecraft* erschaffen
Stefan Labenz, Ennio Strohauser

KLASSE 9 – 10

- 20 **A serious climate game**
Anhand eines Simulationsspiels zur Klimakrise die Lese- und Sprechkompetenz trainieren
Elisabeth Schönefeld-Holland
- 24 **The best game ever?**
Die Schüler:innen erstellen eine Videorezension und tauschen sich dazu aus
Simone Gardt

BONUS ZU JEDER AUSGABE

SAMMELKARTEN IM BEIHEFTER

2 Cue cards
Four corners



UNTERRICHTSBEGLEITENDE POWERPOINT-PRÄSENTATIONEN

Noob: Island Escape
Lesson to go

CUE CARD FOR TEACHERS

Taking a stand: Four Corners

Bei der Methode Four Corners nehmen die Lernenden an einer bestimmten Aussage oder einem kurzen Sachverhalt die Haltung ihrer nicht nur auf, sondern fördern auch die eigene Bewusstheit, Meinungsbildung und die Interaktion aller Lernenden. Sie lernen die Aufbereitung, die Begleitung eines Themas sowie die Förderung von Ideen, Argumenten, die die Lernenden auf Grundlage des Lesetextes ihre Meinung äußern.

Eignet sich für:

- Gruppenbildung
- Orientierung im Aufbau
- Meinungsäußerung und zweiseitigen Lernprozess
- Argumente entwickeln
- gegenseitigen Entscheidungsentscheidungen
- Interaktion und Austausch innerhalb der Gruppen
- Feedback einholen

So geht's:

1. Die Lehrkraft bereitet einen Text vor (Statements, Themen, Tweets oder Bilder zu einem Thema in dem vier Ecken des Klassenzimmers vor)
2. Die Lernenden werden gebeten, von einer Ecke zu gehen, um sich mit dem Aussagen, Bildern usw. verbunden zu machen und die Meinung zu vertreten.
3. Anschließend gehen die Lernenden in die Ecke, die ihrer Meinung am nächsten entspricht. In jeder Ecke findet ein Mini-Debatte statt, wobei sich die Lernenden für diese Ecke nach vorne stellen können.
4. Alternativ dazu kann die Lehrkraft nachstehenden Aufgabenblätter nutzen, die Lernenden helfen sich dabei zu orientieren, die vier von ihnen gewählten Argumente entgegenzutreten.
5. Die Lehrkraft eröffnet, dass eine Person nacheinander alle vier Argumente der jeweiligen Ecken für alle erläutern. Die Argumente der Ecken werden von den Lernenden abwechselnd gelesen. Dazu können die Lernenden entweder in ihren Ecken, wenn es möglich ist, oder in der Mitte des Klassenraums umhergehen.

CUE CARD FOR STUDENTS

Taking a stand: Four Corners

The Four Corners method requires you to firstly take a stand, a different statement, picture, number or letter to put up in each of the four corners of your classroom. Walk around and read them, then stand in the corner that best represents your opinion. Express your thoughts and share them with other classmates in your corner.

QUESTION	ANSWER
1. Why did you choose this corner?	1. I think because ...
2. Let's share our ideas ...	2. I chose this corner because ...
3. What are your thoughts on ...?	3. The meaning of this picture ...
4. Another idea is ...	4. I think it is true because ...
5. If I had to choose ...	5. I agree with ... because ...
6. What do you think about ...?	

Englisch

Noob: Island Escape
Eigene Welten im Stil von *Minecraft* erschaffen

Englisch

Lesson to go
Escape Game: The lost team member