

CLIL-Kurs für Grundlehrer/innen 2015-16

9. Lektion - Titel: Spielen im (bilingualen) Unterricht

DIA 2

Inhalt

- a) Wann im Unterricht spielen?
- b) Was ist ein „didaktisches Spiel“?
- c) Die Funktion des Spieles im Unterricht: Spiel als Methode, als Strategie, als (formative) Bewertung
- d) Warum im Unterricht spielen: bewusster, gezielter Einsatz des Spiels
- e) Typologie der Lernspiele (mit praktischen Beispielen)
- f) Wie kann man Lernspiele erfinden, die für die eigenen Schüler geeignet sind?
- g) Beispiele für Spiele im bilingualen Unterricht
- h) In kleinen Gruppen: Lernspiele erstellen, die im eigenen Unterricht verwendbar sind
- i) Material- und Ideen austauschen

Einführung zum Thema

Spiele sind normalerweise mit Spannung, Spaß und Erholung verbunden und sie bringen Abwechslung in den traditionellen Unterricht.

Besonders in dem Fremdsprachenunterricht hat das Spielen dank dem kommunikativen Ansatz seit dem Ende der Siebzigerjahre an Bedeutung gewonnen.

Das Prinzip des spielerischen Lernens ist ein charakteristisches Prinzip des Grundschulunterrichts.

Das Üben mit Lernspielen hat den großen Vorteil, dass alle Schüler – oder zumindest die große Mehrheit – aktiv am Geschehen beteiligt werden.

DISKUSSION:

Welche Erfahrungen haben Sie mit Spielen im Unterricht ?

Wann benutzen Sie Spiele?

DIA 3-4

WANN (in welcher Phase des Unterrichts) kann man ein Spiel einsetzen?

- wenn die TN sich noch nicht kennen (Kennenlernspiele)
- zu Beginn einer Unterrichtseinheit: spielerisch anfangen, leichter Reinkommen (in die Gruppe, ins Lernen...), Alltagsstress ablegen, Tätigkeit, bei der Zuspätkommen einsteigen können
- zur Einführung einer neuen Lerneinheit, eines neuen Themas
- zwischen zwei inhaltlichen Blöcken zur Auflockerung
- zur Übung/Anwendung, Vertiefung, Wiederholung einer Lerneinheit
- zur Übung und Anwendung von speziellen Kompetenzen (Sprechen, Lesen, Hören, Schreiben...)
- zur Ausweitung von Wortschatz
- nach der Pause zum Wiederreinkommen, Konzentration finden
- wenn die TN müde sind, die Aufmerksamkeit nachlässt (v.a. in Abendkursen)
- um die Stimmung zu lockern (wenn die Gruppenatmosphäre steif ist, TN Sprechhemmungen haben)
- wenn immer die gleichen Leute was sagen/ sich einbringen (si coinvolgono), andere nicht (sie trauen sich nicht zu sprechen)
- zur Verbesserung der Gruppendynamik (gemeinsam etwas tun, Spaß haben, sich besser kennen lernen)
- wenn die TN danach fragen
- zum Abschluss zur Entspannung
- oder ein Spiel als Grundlage für den ganzen Unterricht (Planspiel = Simulation komplexer realer Situationen /globale Simulation)

www.ludolingua.de

DIA 5**Was ist eigentlich ein Spiel?**

"Spiel" ist ein Sammelbegriff.

Theater, Sport, Rollenverhalten (comportamento secondo un ruolo), Computerspiel, Glücksspiel und viele weitere Kategorien fallen darunter.

Die menschliche Fähigkeit zu spielen ist nicht an Altersgruppen oder Branchen gebunden. In jedem Alter kann man Spaß am Spielen haben.

Es gibt zahlreiche Theorien zu Spielen und ihrem Ursprung, aber es ist schwierig, Spiel einfach und klar zu definieren.

Spiele sollte eine freie Tätigkeit sein; Spiel ist nämlich eine Aktivität, die man freiwillig ohne Zweck und zum Vergnügen macht.

ABER: Im Unterschied zum klassischen Spiel ist Spiele im Unterricht nicht zweckfrei, sondern lernzielgerichtet, es ist „ein zielgerichteter Versuch zur Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler.“ (Hilbert Meyer, Unterrichtsmethoden II: Praxisband, 1987, Frankfurt a. M.)

Es handelt sich also nicht lediglich um einen unterhaltsamen Zeitvertreib oder um eine Zeitverschwendung. Deswegen sollte man anstatt der Bezeichnung „Spiel“ eher den Namen *Sprachlernspiel* oder *spielerische Übung* verwenden. Eine spielerische Übung muss aber, im Vergleich zu einem Sprachlernspiel, nicht unbedingt Wettbewerbscharakter haben. Es muss nicht unbedingt einen Spielsieger geben.

DIA 6**Welche Funktion hat das Spiel im Unterricht?**

1. Als Methode bietet das Spiel im Unterricht verschiedene Vorteile:
 - a. Es kann motivieren. Das Spiel (und damit der Wunsch zu gewinnen) steht für die Lernenden im Zentrum, gelernt wird fast nebenbei.
 - b. Es verbindet das Üben von Kenntnissen und Fähigkeiten mit der Freude der Kinder an Bewegung (falls das Spiel Bewegung voraussetzt).
 - c. Schüler haben Spaß im Spiel und lernen entspannt und stärker selbstgesteuert im Unterricht.
 - d. Sie sind beim Spielen spontan, authentisch; sie bringen sich selbst, ihre Erfahrungen, Kenntnisse und Gefühle ein.
 - e. Spiel trägt zu einer positiven Lernatmosphäre bei.
 - f. Spiel kann im Unterricht eine integrative und soziale Funktion haben, mit der auch Gefühle einbezogen werden. Affektivität spielt beim Lernen eine große Rolle.
 - g. Es dient der Auflockerung des Unterrichts vor einer Phase, die eine große Konzentration verlangt.
 - h. Spielen im Unterricht bietet die Möglichkeit etwas auszuprobieren, etwas zu trainieren, ohne Angst vor der Bewertung oder ohne Hemmungen zu haben.
 - i. Spiele lassen sich im Unterrichtsverlauf auch gut für Binnendifferenzierung (= Maßnahmen zur Differenzierung im Unterricht) nutzen. Man kann z.B. den Schülern Spiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden anbieten.

Wenn eine Lehrperson selbst aber nicht gerne spielt, wird sie auch keinen Erfolg mit dieser Methode haben und sollte dann lieber bei den Methoden bleiben bzw. sich die Methoden suchen, die ihr Spaß machen. Oder sie sollte zuerst ganz behutsam versuchen, einige spielerische Elemente in ihren Unterricht zu integrieren.

2. **Als Strategie:** Spiele können Schülern helfen leichter, nachhaltiger und mit mehr Spaß zu lernen. Durch das Spiel können sie sich z.B. besser Vokabel einprägen und memorisieren / bestimmte grammatische Strukturen und Wendungen erwerben und festigen.

Spiele dienen also der Wissensvermittlung und der Übung von Fertigkeiten. Bei komplexen Spielen wie Simulationsspielen (z.B. Rollenspiel, Sozio- und Psychodrama, Rollengespräch) werden auch Kompetenzen trainiert. Es werden wirkliche Situationen dargestellt, für die die Schüler passende Lösungen finden sollen.) Spiele erhöhen die Sprechzeit der Lernenden.

3. **Als Beurteilung / Bewertung** (das war eines der Themen der Lektion 5).

Man unterscheidet zwischen:

- a. **Formative Beurteilung** (auch: **Lernfortschrittskontrolle**) - Bei der formativen (diagnostische / kursbegleitenden) Beurteilung werden fortlaufend Informationen über Lernfortschritte, über Stärken und Schwächen gesammelt. Der Lehrer beobachtet den Lernstand und die Annäherung an Lernziele zu einem bestimmten Zeitpunkt; z.B., ob der Lernende bestimmte Ziele erreicht hat, welche Wissenslücken er hat, welche Fehlerarten er macht, ob er richtig verstanden hat... Sie ist eine wichtige Voraussetzung für die weitere Unterrichtsplanung.
- b. **Summative Beurteilung** - In einer summativen Beurteilung wird eine Art Bilanz gezogen; es wird ein abschließendes, zusammenfassendes Urteil über die Summe der erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten gefällt. Z.B.: Test / Klassenarbeit („summative Lernkontrolle“) / Zeugnis / Sprachzertifizierung.

Spiele können gut als formative Bewertung dienen.

DIA 7

Spielformen

Es gibt verschiedene Spielformen, die sich für die Anwendung im Unterricht eignen und unterschiedliche Lernziele verfolgen.

Hilbert Meyer unterscheidet drei Großbereiche: Interaktionsspiele, Simulationsspiele und Szenisches Spiel. Der deutsche Pädagoge bezeichnet **Interaktionsspiele** „als eine an Spannung, Spaß und Erholung orientierte spielerische Auseinandersetzung (Konfrontation) mit den Spielpartnern.“ Dazu gehören Sport- und Mannschaftsspiele, Regelspiele (z.B. Räuber und Gendarm, Reise nach Jerusalem), Gesellschaftsspiele (z.B. Brettspiele, Kartenspiele), Denk- und Strategiespiele (z.B. Schach, Computerspiele, Rätselspiele, Knocheleien = rompicapo) und Lernspiele (z.B. Stadt Land Fluss, Memory, Puzzle).

Bei **Simulationsspielen** (z.B. Rollenspiel und Planspiel) sollen sich die Mitspieler in realistische Situationen hineinversetzen, sie spielen eine vorgegebene Rolle, sie verfolgen eine Spielstrategie und sollen Entscheidungen treffen.

Das szenische Spiel ist eine Methode, die die Möglichkeit gibt, mit allen Sinnen zu lernen. Die Lerner interpretieren einen Text, einen Film, ein Märchen, eine Situation oder einen Begriff und setzen das szenisch um. Damit verwenden sie Sprache und Körpersprache (Mimik, Gestik). Theater, Pantomime und Standbild sind szenische Formen. Z.B.: Ein oder mehrere Schüler mimen eine Figur, ein Tier, ein Gefühl, eine Situation und die anderen sollen sie erraten.

DIA 8

GRUPPENARBEIT:

Spielerische Übung für die Teilnehmer/innen:

→ **Anlage 1a** : Auswahlantworten - Übung zum CLIL-Ansatz

→ **Anlage 1b** : Spiel: „der Schlange den Kopf abbeißen“

→ **Warum habe ich diese Spiele in meiner Lektion eingesetzt?**

[Können Sie die Ziele erkennen?]

(Auflockerung / Konzentration fördern / sich in die Rolle der Schüler versetzen / aktive Rolle der Teilnehmer bei der Einführung neuer Inhalte / Wiederholung von Inhalten der CLIL-Methodik / Wiederholung von deutschen Sprachkenntnissen

Wie schwierig haben Sie die Aufgabe gefunden?

(Eine passende Übung sollte nicht zu schwierig, aber auch nicht zu einfach sein!)

DIA 9

INTERPRETATION UND DISKUSSION:

Das Ziel bestimmt den Weg...



"Wenn man nicht genau weiß, wohin man will, landet man leicht da, wo man gar nicht hin wollte."

(Robert. F. Mager, amerikanischer Psychologe)



Der Lehrer/ die Lehrerin muss immer das Ziel von seiner/ihrer Tätigkeit im Kopf haben. Strategien, Methoden, Materialien, Übungen, Spiele usw. hängen von dem Ziel ab!

DIA 10

Rätselspiele und Lernspiele

Wir konzentrieren uns hier auf diese Spielformen.

Im Deutschunterricht:

Typologie der Lernspiele in der Fremdsprachenunterricht

(aus der Webseite: www.luimartin.altervista.org)

Beispiele von spielerischen Übungen im CLIL-Unterricht → Erdkunde/Geografie in der Grundschule (4. Klasse)

→ **Anlage 2** : Inhalte (Kenntnisse - Fertigkeiten - Kompetenzen) als Voraussetzung

Unterrichtsphase:

Spielerische Aktivität als Kontrolle des Erwerbs von Kenntnissen
(Formative Beurteilung)

DIA 11

Beispiel - TEST-SPIEL mit einer Landkarte zur Verfügung: Wie heißt diese Stadt?

Didaktische Ziele:

- Die Kompetenz: „Geografische Symbole erkennen und auf dem Landkarte auffinden“ üben, festigen und überprüfen („Feinziel“: „Die Schüler können geografische Symbole erkennen und auf dem Landkarte auffinden“)
- Wiederholung und Festigung von Inhalten und Fachwortschatz („Grobziel“ / „Feinziel“: „Die Schüler können die Bezeichnungen von geografischen Begriffen lesen und verstehen“)
- Spielerisches Training von Aufmerksamkeit und Konzentration („Richtziel“)
- Motivation zum Lernen („Richtziel“)

→ **Anlage 3a / 3b** - (Lösung: Wolfhagen)

DIA 12

1. Beispiel: WORTBILD-DOMINO (Bilder + Begriffe)

→ **Anlage 4a** : Inhalte und Lernziele

→ **Anlage 4b** : Domino Karten

2. Beispiel: MEMORY-SPIEL

→ **Anlage 5**: Lernziele und Karten

3. Beispiel: TESTEN SIE IHRE GEOGRAPHIEKENNTNISSE - Spiele FÜR JUNG UND ALT: <http://www.landkartenindex.de/games/>

4. Beispiel: GEOGRAFIE EUROPAS:

http://www.gigers.com/matthias/schule/geografie_europa.html

Was beim Einsatz von Spielen zu bedenken ist – eine Checkliste

Im Verlauf des Unterrichts muss die Lehrperson sich immer darüber im Klaren sein, warum etwas gemacht wird. Jede Tätigkeit, jede Aufgabe, jede Handlung muss ein Ziel haben. Das Spiel gehört auch dazu. Deswegen muss der Unterricht mit seinen Phasen gut geplant werden. Während des Unterrichts kann der Lehrer entscheiden, spielerische Aktivitäten zu benutzen; diese sollen aber wie jede andere didaktische Tätigkeit gut vorbereitet sein und einen Zweck haben, der auch für die Lernenden verständlich ist.

Der Lehrer soll auf die folgenden Fragen antworten können:

- Warum will ich im Unterricht spielen? (Welche Funktion hat das Spiel?)
- Welche kognitiven, sozialen und emotionalen Ziele sollen verfolgt werden? Kann ich diese Ziele mit anderen Methoden evtl. besser erreichen?
- Welches Spiel oder welche Spiele kommen dafür in Frage?
- Braucht das Spiel Bewegung? Gibt es im Klassenzimmer genügend Platz? (z.: man sitzt in einem Stuhlkreis)
- Wie ist das Spiel strukturiert, wie läuft es ab?
- Wie lange dauert das Spiel voraussichtlich?
- Sind die Anleitung und die Spielregeln gut verständlich? Eventuell können sie im Klassenzimmer schriftlich sichtbar gemacht werden (Projektor, Wandtafel, Zettel)
- Welche Vorkenntnisse und Einstellungen der Schüler sind zum Spiel notwendig?
- Welche Spielmaterialien müssen bereitgestellt werden? Was können sich die Schüler dazu selbst besorgen oder herstellen? (Z.B.: kopierte Arbeitsblätter in ausreichender Anzahl besorgen)
- Sind es Einzel-, Partnerspiele oder Gruppenspiele? Wie können die Spielgruppen eingeteilt werden? Wie viele Schüler werden pro Gruppe geplant?
- Kann bzw. muss das Spiel im Unterricht ausgewertet werden?

Tipp: Kopieren sie die Spielpläne, Spielkarten oder anderes Material auf Karton oder laminieren Sie sie (Laminieren = eine Polyester-Schutzschicht wird auf die Karte aufgebracht), damit sie lange Zeit geschützt werden.

Spielregeln müssen eindeutig sein und können, falls dies erforderlich ist, auch in der Muttersprache erklärt werden. Das Vormachen ist oft die beste Verständnishilfe für Schüler.

Viel Spaß und Erfolg beim Spielen im Unterricht!

GRUPPENARBEIT

Spielerische Übungen für die eigenen Schüler erfinden (am Computer / oder mit Material →

Anlage 6)