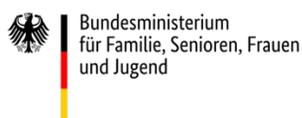


GAME ON!

FREMDSPRACHENUNTERRICHT
MIT VIDEOSPIELEN GESTALTEN

Nutzungskonzept der Fortbildung

Dr. Daniel Becker, Prof. Dr. Frauke Matz,
Marius Ritter



Die Fortbildung

Herzlich Willkommen zur Lehrkräftefortbildung **Game On!**

In sieben Modulen und ihren Begleitmaterialien werden hier die Grundlagen des Videospieleinsatzes im Fremdsprachenunterricht vorgestellt. Die Fortbildung ist so gestaltet, dass Teilnehmende sich je nach Vorwissen und Interesse frei zwischen Modulen bewegen können. Dieses Dokument soll einen kurzen Überblick über die Fortbildung bieten und bei der Navigation unterstützen.

Die Fortbildung findet primär in den sieben Lernmodulen statt. Mit den verschiedenen Shortcasts, Unterrichtsvideos, sowie dem Digital Garden stehen diverse Zusatzmaterialien zur Verfügung:

7 Lernmodule



Die sieben Module der Fortbildung können in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden.

7 Shortcasts



Kürzere Beiträge mit Ergänzenden Informationen zu ausgewählten Themen.

Digital Garden



Eine externe Wissensressource zum videospielbasierten Unterricht mit Spieledatenbank.

3 Unterrichtsvideos



Praktische Implementationen videospielbasierten Unterrichts.

Lernmodule

Nach dem initialen Modul **Getting Started** können Sie interessengeleitet zwischen den inhaltlichen Modulen wählen. Eine mögliche Progression durch die Module wird in der folgenden Grafik durch die gestrichelten Pfeile dargestellt.

Alle Module enthalten auf ihren Folien interaktive Elemente, die durch anklicken weitere Informationen oder Aufgaben zugänglich machen.



Shortcasts

Fünf der sieben Shortcasts bieten als *Learning Nuggets* ergänzendes Material zu bestimmten thematischen Aspekten in Form von etwa 10-minütigen Erklärvideos. Sie sind an relevanten Stellen der Fortbildung verlinkt, aber auch einzeln zugänglich.

Besonders hervorzuheben sind die zwei Expertenvorträge, in denen vertiefend auf wesentliche Themen des videospielbasierten Unterrichts eingegangen wird.



Game-based Learning &
Gamifizierung



Kompetenz-orientierung



Jugendschutz



Digitale Texte im
Literaturunterricht



Lernprodukte



Video Games in English
Class
(Prof. Dr. Carolyn Blume)



Leistungsbewertung
(Prof. Dr. Torben Schmidt)



GAME ON!

DIGITAL GARDEN

Der Digital Garden ist eine Wissensresource zum videospielbasierten Englischunterricht. In stetigem Wachstum werden hier theoretische Konzepte erörtert und verlinkt. Außerdem bietet er eine Spieledatenbank, die ausgewählte Spiele mit Themen und Kompetenzen des Englischunterrichts verknüpft und erste Ideen zu ihrer didaktischen Anbindung im Unterricht formuliert.

Minecraft

Informationen:



Titel: Minecraft
Erscheinungsjahr: 2011
Entwickler: Mojang Studios
Herausgeber: Mojang Studios
Altersfreigabe: 6+
Plattformen: Android,iOS,MacOS,Nintendo Switch,Playstation 4,Playstation 5,Windows,Xbox One

Didaktische Informationen

Kompetenzen: Leseverstehen,Text- und Medienkompetenz
Thematische Anbindung: Identity and Belonging,Natur & Umwelt,Science & Technology,Soziales Leben,Zukunftsvisionen
Einsatz als: Aufgabe
Jahrgangstufe: 5-7,8-10,Q1/2

Unterrichtsvideos

Die Fortbildung wird durch Auszüge aus drei Unterrichtseinheiten gestützt, die in Gänze auch über ProVision zugänglich sind.

Practicing Conditionals with *Keep Talking and Nobody Explodes*

Keep Talking and Nobody Explodes zeigt, wie Grammatikunterricht der Mittelstufe durch Videospiele kommunikativ und lernendenzentriert gestaltet werden kann.

Dystopian Visions of Brexit in *Not Tonight*

Not Tonight lädt zur Einführung distopischer Texte und deren Gestaltungsmerkmalen ein und führt damit zugleich in das Themenfeld des Brexit ein.

Mis- and Disinformation with *Harmony Square*

Harmony Square erlaubt Lernenden, sich kritisch mit der eigenen Social-Media-Nutzung und Fake News auseinanderzusetzen.