

Corso in metodologia e didattica CLIL
TEDESCO - Scuola primaria
2015-16



9. Lektion

Spielen im (bilingualen) Unterricht

Dr. Luisa Martinelli

<http://www.luimartin.altervista.org>

Themen der Lektion



- Wann im Unterricht spielen?
- Was ist ein „didaktisches Spiel“?
- Die Funktion des Spieles im Unterricht: Spiel als Methode, als Strategie, als (formative) Bewertung
- Warum im Unterricht spielen: bewusster, gezielter Einsatz des Spiels
- Typologie der Lernspiele (mit praktischen Beispielen)
- Wie kann man Lernspiele erfinden, die für die eigenen Schüler geeignet sind?
- Beispiele für Spiele im bilingualen Unterricht

Wann der Einsatz des Spielen im Unterricht? (1)



- Wenn die TN sich noch nicht kennen
- zu Beginn einer Unterrichtseinheit
- 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

Wann der Einsatz von Spielen im Unterricht? (2)



- wenn die TN müde sind, die Aufmerksamkeit nachlässt
- Um die Gruppenstimmung zu lockern
- wenn immer die gleichen Leute was sagen, andere trauen sich nicht zu sprechen
- zur Verbesserung der Gruppendynamik
- wenn die TN danach fragen
- zum Abschluss zur Entspannung
- oder ein Spiel als Grundlage für den ganzen Unterricht (Planspiel/globale Simulation)

(www.ludolingua.de)

Was versteht man unter «Spiel im Unterricht»?



SPIEL → Sammelbegriff -
für alle und jedes Alter/
freiwillige Aktivität
ohne Zweck und
zum Vergnügen



Spielen im Unterricht →

„ist ein zielgerichteter Versuch zur
Entwicklung der sozialen, kreativen,
intellektuellen und ästhetischen
Kompetenzen der Schüler.“ (H. Meyer)



Sprachlernspiel oder spielerische Übung



Welche Funktion hat das Spiel im Unterricht?



- Methode
 - motivieren
 - positive Lernatmosphäre
 - Auflockerung und Konzentration
 - Hemmungen abbauen
 - Differenzierung

- Strategie
 - Einüben, Memorisieren, Festigen von Strukturen und Wörtern
 - Wissensvermittlung
 - Training von Kompetenzen

- Beurteilung / Bewertung (formative B.)

Spielformen (nach Hilbert Meyer)



- **Interaktionsspiele** „eine an Spannung, Spaß und Erholung orientierte spielerische Auseinandersetzung mit den Spielpartnern.“ (Sport- und Mannschaftsspiele, Gesellschaftsspiele, Denkspiele und Lernspiele)
- **Simulationsspiele** z.B. Rollenspiel und Planspiel
- **Szenisches Spiel** z.B. Theater, Pantomime, Standbild

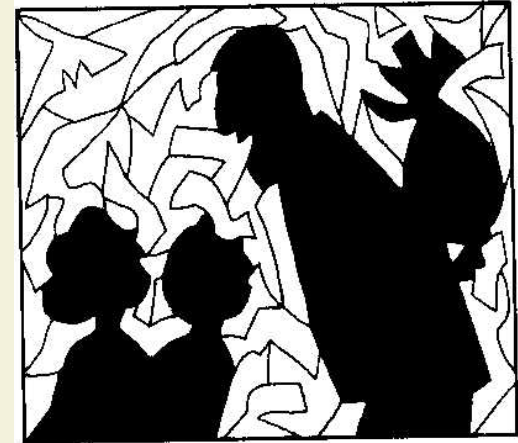
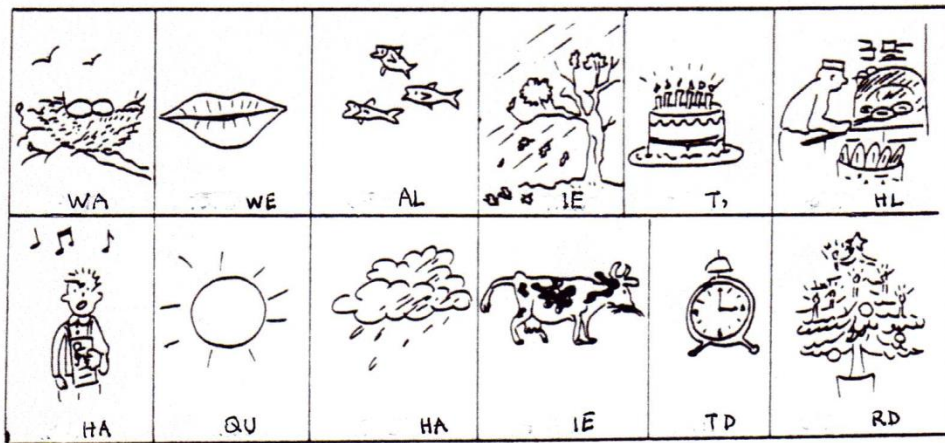


GRUPPENARBEIT



Spielerische Übungen für die Teilnehmer/innen

	1	2	3		4	5	6	7	3	6	
8	9	10	11	3	6		7	3	11	6	
12	4	13		1	3	12		14	14	0	9



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)

Rätselspiele und Lernspiele - Beispiele



Zum Training der Sprachfertigkeiten:

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:

UNTERRICHTSPHASE:

Spielerische Aktivität als Kontrolle des Erwerbs von
Kenntnissen

(Formative Beurteilung)

 Anlage 2

Rätselspiele und Lernspiele - Beispiele



1. Beispiel - TEST-SPIEL mit einer Landkarte zur Verfügung: Wie heißt diese Stadt?  Anlage 3a / 3b

Lernziele:

- 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“)

Rätselspiele und Lernspiele - Beispiele



2. Beispiel - WORTBILD-DOMINO (Bilder + Begriffe)

➔ Anlage 4

3. Beispiel - MEMORY-SPIEL

➔ Anlage 5

4. Beispiel: TESTEN SIE IHRE GEOGRAPHIEKENNTNISSE -
Spiele FÜR JUNG UND ALT: <http://www.landkartenindex.de/games/>
(z.B.: Puzzle)

5. Beispiel: GEOGRAFIE EUROPAS:
http://www.gigers.com/matthias/schule/geografie_europa.html

Checkliste beim Einsatz von Spielen (1)



Jede Tätigkeit hat ein Ziel!

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?
- Welches Spiel oder welche Spiele kommen dafür in Frage?
- Braucht das Spiel Bewegung? Gibt es im Klassenzimmer genügend Platz?
- Wie ist das Spiel strukturiert, wie läuft es ab?
- Wie lange dauert das Spiel voraussichtlich?

Checkliste beim Einsatz von Spielen (2)



- Sind die Anleitung und die Spielregeln gut verständlich?
- 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?
- 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?



Viel Spaß
und Erfolg
beim Spielen
im Unterricht!