

Briefing – Gamification im Spanischunterricht

Für die Entwicklung einer Gamification-Anwendung wird eine studentische Hilfskraft aus dem Bereich Game-Design gesucht. In diesem Briefing wird das Projekt und die Anforderungen an die Anwendung erläutert.

Projekthintergrund - Mit Gamification den differenzierenden Spanischunterricht innovieren

Im Schulalltag treffen Lehrkräfte täglich auf heterogene Lerngruppen, in denen nicht nur die Lernausgangslagen, sondern auch die Hintergründe und Interessen der Lernenden unterschiedlich ausfallen. Somit sind einige Schüler im Unterricht unterfordert und andere überfordert – ebenso werden manche Schülerinteressen angesprochen und andere nicht.

Im Fremdsprachenunterricht wird auf dieses Problem häufig mit Ansätzen der Differenzierung eingegangen. Hier wählen die Schüler aus einem Aufgabenpool z.B. nach individuellen Lernstand oder Interesse angemessenen Materialien – der Unterricht adaptiert sich an die Bedürfnisse der Lernenden. In der Praxis haben sich diese Ansätze jedoch häufig nicht bewährt, da die Lernenden sich mit der Auswahl an Aufgaben überfordert fühlen oder nicht einschätzen können, welche Aufgabe die richtige für sie ist.

Auf diesem Hintergrund ist die Idee entstanden mit Gamification dem differenzierenden Spanischunterricht eine neue Struktur zu geben. Spiele sind nicht nur anziehend, sie sind komplexe Gebilde, die den Spielenden eine klare Struktur vorgeben. Gleichzeitig haben Spielende die Möglichkeit ihre individuellen Fähigkeiten durch verschiedene Schwierigkeitsstufen (Levels) zu steigern.

Beschreibung der Anwendung

Die Schüler durchschreiten mit ihrem Avatar eine virtuelle Welt. Zu Beginn treffen sie hierbei auf einen Freund, der ihnen das Szenario erklärt und ihnen im Spiel immer wieder zur Hilfe steht. Anschließend begeben sie sich auf die Reise. Auf ihrem Weg finden sie in den verschiedenen Häusern und Stationen verschiedene Aufgaben des Spanischunterrichts. An einigen Stellen können sie in einem Haus zwischen verschiedenen Aufgaben wählen (Differenzierung). Sobald die Schüler eine Aufgabe gelöst haben, erhalten sie von der Lehrkraft einen Schlüssel (z.B. Zahlencode) um voranzuschreiten. Das Spiel endet mit einer finalen Aufgabe, welche auf das Erlernte aus den vorherigen Aufgaben zurückgreift.



Abbildung 1: Projektskizze

Notwendige Anforderungen

- Ein Avatar der einen Pfad durchschreitet.
- Auf dem Pfad liegen Häuser in denen die Aufgaben gestellt werden.
- Ein Freund ist in jedem Haus vor Ort und erklärt die Aufgabenstellung.
- Durch die Eingabe eines Schlüssels werden neue Abschnitte und Häuser auf dem Weg freigeschaltet.
- Die Programmiersprache / Software (z.B. RPG Maker) ist freigestellt. Es ist nur wichtig, dass die Anwendung auf dem iPad-Mini funktioniert (z.B. html5).
- Abbildungen und Audiodateien zu den Aufgaben müssen in den Häusern aufrufbar sein.

Optionale Anforderungen

- Schüler können ihren Avatar individuell anpassen.
- Die Schüler gewinnen Punkte und können sich davon Gadgets für ihr Avatar kaufen.
- Speichern des Fortschritts (wenn nicht möglich, müssten sich die Schüler ihren letzten Schlüssel merken).

Grafik / Welt

- Für die Gestaltung der Welt, können z.B. kommerzielle oder freiverfügbare RPG-Assets verwendet werden.
- Die Welt kann bspw. Im Adventure / Fantasy Stil gestaltet werden.

Beispiele für differenzierende Aufgaben

Differenzierung nach Schwierigkeit:

Beispiel 1: Vokabeln sind nicht vorgegeben

6.1 ¿Dónde están las cosas? | Wo sind die Gegenstände? Fragt euch gegenseitig.

Ejemplo: -¿Dónde están las revistas?
-Están en la cama.

	al lado	del [...].
	encima	de la [...].
[...] está	debajo	de los [...].
[...] están	delante	de las [...].
	en	el [...].
		la [...].




Beispiel 2: Vokabeln sind vorgegeben

6.2 ¿Dónde están las cosas? | Wo sind die Gegenstände?
Fragt euch gegenseitig. » Resumen, p. 38/3, 4

Ejemplo: -¿Dónde está el ordenador?
-Está encima de la cama.

Los libros		del [...].
Las revistas	está	encima
La lámpara		de la [...].
El sillón	están	debajo
El ordenador		de los [...].
[...]		de las [...].
	en	el [...].
		la [...].



Differenzierung in Form einer vorgegebenen Struktur

Beispiel 1: Geschlossener Aufgabentyp

4 Mateo está de visita en tu colegio. Tus amigos mandan mensajes para quedar con vosotros. Contesta las preguntas de Mateo. | Beantworte Mateos Fragen. » Sprachmittlung, S. 105



Maria: ¿Quieres ir hoy a la escuela?
Eva: No, hoy no voy. ¿Pero podemos ir mañana?
Maria: ¿Mañana? No, no voy.
¿Quieres ir al cine?
Eva: Sí, me gusta ir al cine.
¿A qué hora quedamos?
¿Dónde quedamos?
Maria: Mejor a las 3. ¿Bueno?
» Algo más, p. 142

Beispiel 2: Offener Aufgabentyp

9 Algo más Ahora escribe un mensaje a Ana que también está de intercambio en vuestro colegio. Pregúntale qué quiere hacer ella y escribe de vuestros planes. » Soluciones, p. 168

Weiter Möglichkeiten der Differenzierung:

- Hilfestellung: Die Schüler kriegen Lern- und Arbeitshilfen wie Wörterbücher, Strukturdiagramme, Abbildungen, audiovisuelle Medien
- Differenzierung nach Interesse: Die Schüler können nach ihrem Interesse einen Themenbereich wählen (z.B. Ferien, Haustiere oder Alltag)

Honorar und Kontakt

Eine angemessene Honorierung der Hilfskraft ist uns sehr wichtig. Um die Mittel einzutreiben, wäre eine ungefähre Einschätzung des Stundenumfanges eine große Hilfe.

Bei Interesse an diesem Projekt freue ich mich über eine kurze Email. Gerne können wir uns dann zusammensetzen und weitere Fragen klären.

Eric Wolpers wolpers@uni-bremen.de