



Game 

Language Learning Games for Migrants and Refugees

PR2 / A3

Curriculum



Kofinanziert von der
Europäischen Union



***Language Learning Games
for migrants and refugees***

PR2/A3

Curriculum



Kofinanziert von der
Europäischen Union



Einleitung

In den letzten Jahrzehnten hat die Zahl der Migrant*innen, die in die EU kommen, zugenommen. Sobald sie das Gastland erreicht haben, ist die größte Herausforderung und gleichzeitig der Schlüsselfaktor für eine erfolgreiche Integration, die Sprache des Gastlandes zu erlernen. Während die Integration von Migrant*innen im Kindesalter durch den Schulbesuch vergleichsweise leicht fällt, ist sie für erwachsene Migrant*innen wesentlich schwieriger. Eine gute Beherrschung der Sprache des Aufnahmelandes ist jedoch der Schlüssel zur Integration in die lokale Gesellschaft und den Arbeitsmarkt sowie zur Teilnahme am sozialen Leben. Auch wenn in den meisten Aufnahmeländern Sprachkurse angeboten werden, bleibt das Erlernen der Landessprache für die meisten Migrant*innen eine Herausforderung.

Vor diesem Hintergrund wurde das Projekt „Language Learning Games for migrants and refugees“ (Game on) entwickelt. Es schlägt einen innovativen Ansatz zum Sprachenlernen vor, der auf nicht-formalem, spielbasiertem Lernen durch physische und Online-Spiele basiert. Spiele in der Bildung können motivierend und inspirierend sein und das Engagement fördern, während sie gleichzeitig den Zusammenhalt im Team und das Gemeinschaftsgefühl stärken.

Während des ersten Teils des Projekts wurden in allen Partnerländern umfangreiche Recherchen durchgeführt, um die aktuelle Situation in Bezug auf den Einsatz von Spielen im Sprachlernprozess sowie die Bedürfnisse und Schwierigkeiten von Lernenden und Lehrkräften zu ermitteln. Auf der Grundlage dieser Erkenntnisse wurde ein methodischer Leitfaden (PR 1) erstellt.

Das folgende Programm ist Teil des zweiten Projektergebnisses (PR 2), das darauf abzielt, eine Weiterbildung für Sprachlehrkräfte zu entwickeln, in dem es darum geht, wie Lernspiele für erwachsene Lernende mit Migrationshintergrund konzipiert, durchgeführt und bewertet werden können. Die Weiterbildungen werden in allen Partnerländern durchgeführt.

Zielgruppe

Die Weiterbildungen richten sich an ausgebildete Sprachlehrer*innen in allen Partnerländern. Es kann daher davon ausgegangen werden, dass die Teilnehmenden bereits Erfahrung im Sprachunterricht haben und mit den Grundprinzipien des Spracherwerbs, dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER) und den Merkmalen der Zielgruppe in ihren Ländern vertraut sind.

Ziel der Trainingskurse ist es, die Teilnehmenden in die Lage zu versetzen, Spiele in ihren Sprachunterricht einzubauen und die Lernbedürfnisse von Migrant*innen und Flüchtlingen durch informelles und spielbasiertes Lernen zu erfüllen.

Struktur und Kursinhalt

Das folgende Programm basiert auf allem, was durch Desk Research, Fokusgruppen, Interviews und Meetings gelernt wurde und beinhaltet Erkenntnisse aus dem Methodischen Leitfaden (PR 1). Der Kurs wird verschiedene Methoden und Ansätze des spielbasierten Lernens vorstellen, Bewertungskriterien einführen, im Rahmen des Projekts entwickelte physische und Online-Materialien demonstrieren und bewerten (PR 3) und Werkzeuge für die Gestaltung und Erstellung von Lernspielen präsentieren. Der Kurs dauert 16 Stunden und kann als zweitägiges Intensivseminar organisiert werden. Im Lehrplan sind mögliche Pausenzeiten angegeben. Diese können jedoch in Bezug auf Dauer und Häufigkeit an die Bedürfnisse der einzelnen Kursgruppen angepasst werden. Auch die angegebenen Zeiten für die Aktivitäten sind als Richtwerte zu betrachten, da alle Aktivitäten je nach den Bedürfnissen der Gruppe verkürzt oder verlängert werden können.

Dieses Programm (PR2 A3) enthält die Lernziele in Bezug auf die zu erwerbenden Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen, die zu verwendenden Inhalte und Materialien sowie die Unterrichtsgestaltung. Er wird begleitet von PowerPoint-Präsentationen und Handouts (PR2 A4), einem Leitfaden für Lehrkräfte sowie von den Spielen und Materialien, die in PR3 entwickelt wurden.

Der Kurs umfasst folgende Themen:

1 Einleitung

1.1 Ausgangssituation in den Partnerländern

Überblick über die Ergebnisse der Recherchen und der Fokusgruppen zum spielbasierten Lernen

Bedürfnisse von Lernenden und Lehrkräften in Bezug auf den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen und -lehren

1.2 Herausforderungen für Migrant*innen beim Lernen

1.3 Vorstellung des Methodischen Leitfadens (PR 1)

2 Spielbasiertes Sprachenlernen

2.1 Theorie des spielbasierten Sprachenlernens

Definition des Begriffs ‚Spiel‘

2.2 Vorteile dieser Methode

Vorteile des Einsatzes von Spielen beim Lehren und Lernen von Sprachen

Motivationsfaktoren / Vorteile

Demotivierende Faktoren / Nachteile

2.3 Vorstellung der Projektergebnisse

Einführung in die im Rahmen des Projekts erstellten Begleitmaterialien

Game on und der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen (GER)

2.4 Klassifizierung von Spielen

Möglichkeiten der Klassifizierung von Spielen

Vorstellung der im Rahmen des Projekts entwickelten Spiele

2.5 Auswahl von Spielen für den Sprachunterricht

Wie und wann man Spiele einsetzt

Arten der Gruppenbildung

Festlegung von Lernzielen

Kriterien, die beim Einsatz von Spielen im Lernprozess zu berücksichtigen sind

Schwierigkeiten und Hindernisse

Bewährte Verfahren für den Einsatz von Spielen im Lernprozess

2.6 Evaluation des Einsatzes von Spielen im Unterricht

Bewertungskriterien

3 Spiele für verschiedene Unterrichtssituationen

3.1 Grammatikvermittlung durch Spiele

Arten von Spielen

Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden

Testen der Spiele und Feedback

Spiele für den Grammatikunterricht entwickeln

*Anpassung der Spiele an die spezifischen Bedürfnisse von Migrant*innen als Lernende*

Anpassung an technische Fähigkeiten

Anpassung an sprachliche Unterschiede

3.2 Wortschatzvermittlung durch Spiele

Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden

Testen der Spiele und Feedback

Erstellen von Vokabelspielen

Praktische Übung: Spiele für den Grammatik- oder Wortschatzunterricht entwerfen

*Anpassen der Spiele an die spezifischen Bedürfnisse von Migrant*innen als Lernende*

3.3 Vermittlung von kommunikativen Fähigkeiten durch Spiele

Einführung in die verschiedenen Arten von Kommunikationsspielen

Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden

Testen der Spiele und Feedback

Erstellen von Kommunikationsspielen

Praktische Übung: Kommunikationsspiele erstellen

3.4 Digitale Spiele

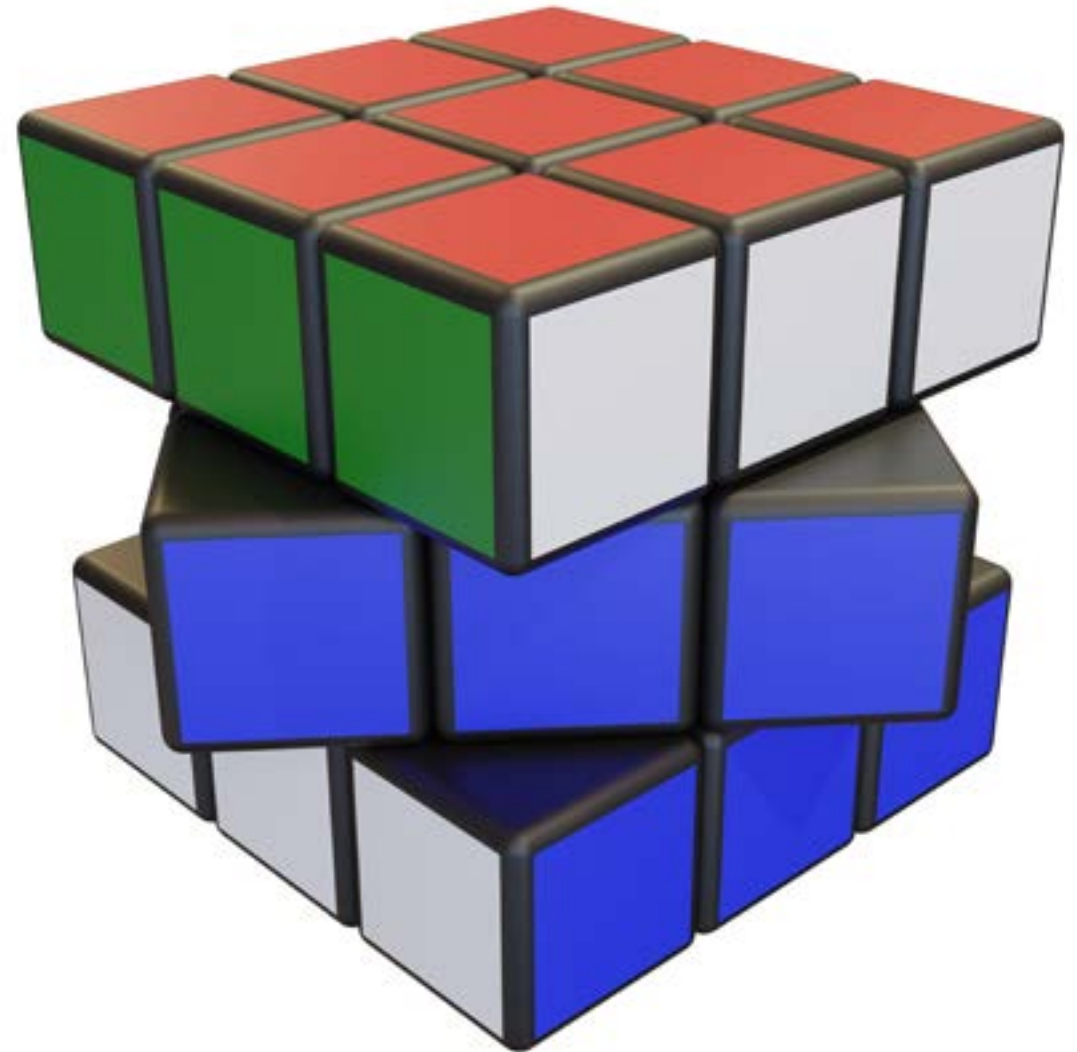
Vorteile digitaler Spiele

Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden

Testen der Spiele und Feedback

Digitale Sprachlernspiele selbst erstellen

Praktische Übung: ein eigenes digitales Lernspiel erstellen



Programm der Weiterbildung für Lehrkräfte

Tag 1

Dauer	Lernziel	Thema	Ablauf	Materialien
15 Min.		Vorstellung der Teilnehmenden und der Kursleiter*innen	<ul style="list-style-type: none"> • die Teilnehmenden (TN) stellen sich selbst vor (z.B.: Name, Beruf, Zielgruppe usw.) • die Kursleiter*innen (KL) stellen sich vor 	<ul style="list-style-type: none"> • Namensschilder (optional)
10 Min.		Vorstellung der Kursprogramms, Hinweise zum Datenschutz, Teilnehmerliste	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen zum Thema Datenschutz, Unterzeichnen der Datenschutzerklärung • Eintragung auf der Teilnehmerliste • Vorstellung des Kursprogramms 	<ul style="list-style-type: none"> • - Datenschutzerklärung • - Teilnehmerliste • - Handout 1
10 Min.	das Projekt kennenlernen	Einführung in das Projekt "Game on"	<ul style="list-style-type: none"> • KL stellt das Projekt vor: <ul style="list-style-type: none"> > Allgemeine Informationen über das Projekt > Projektpartner > Zielgruppen > Projektergebnisse > Projektwebseite und Kontaktinformationen 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 2 • Folie 3 • Folie 4 • Folie 5/6 • Folie 7
10 Min.	die Ausgangssituation des Projekts verstehen	Überblick über die Ergebnisse der Recherchen und der Fokusgruppen zum spielbasierten Lernen	<ul style="list-style-type: none"> • KL erläutert die Erkenntnisse aus den Recherchen und den Fokusgruppen: <ul style="list-style-type: none"> > Durchführung der Recherchen und Fokusgruppen > Erkenntnisse zum spielbasierten Lernen in den Partnerländern 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 8 • Folie 9/10
20 Min.	Die Grundlagen der Weiterbildung verstehen	Bedürfnisse von Lernenden und Lehrkräften in Bezug auf den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen und -lehren	<ul style="list-style-type: none"> • KL stellt die Ergebnisse der Recherchen in Bezug auf die Bedürfnisse von Lernenden und Lehrkräften in Bezug auf den Einsatz von Spielen im Unterricht vor • Gespräch mit den TN (<i>mögliche Themen</i>): Setzen die Teilnehmenden Lernspiele in ihrem Unterricht ein? Warum (nicht)? Welche Spiele setzen sie ein? Welche Probleme/Schwierigkeiten gibt es? 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 11/12 • Folie 13

20 Min.	Die Schwierigkeiten der Lernenden verstehen	1.2 Herausforderungen für Migrant*innen beim Lernen	<ul style="list-style-type: none"> • KL erklärt Faktoren, die den Spracherwerb für Migrant*innen erschweren, v.a. im Hinblick auf den Einsatz von Spielen im Lernprozess • Gespräch mit den TN (mögliche Themen): Haben die Teilnehmenden selbst schon einige der genannten Probleme im Hinblick auf spielbasiertes Lernen erlebt? Wie sind sie damit umgegangen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 14 • Folie 15
15 Min.	Projektergebnis 1 kennenlernen	1.3 Vorstellung des Methodischen Leitfadens (PR 1)	<ul style="list-style-type: none"> • KL stellt den Methodischen Leitfaden vor, der die Grundlage dieser Weiterbildung bildet und gibt zusätzliche Informationen dazu: <ul style="list-style-type: none"> › Inhalt › Verfügbare Sprachen › Möglichkeit zum Download 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 16
10 Min.	Die Begriffe Spiel und Lernspiel verstehen	2.1 Theorie des spielbasierten Sprachenlernens	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming: KL fragt die TN, wie sie den Begriff „Spiel“ definieren würden • Zusammenfassend präsentiert KL die Folie mit den wichtigsten Merkmalen des Begriffs „Spiel“ • Basierend auf dieser Definition fordert KL die TN auf, den Begriff „Lernspiel“ zu definieren • Zusammenfassend präsentiert KL die Folie mit der Definition des Begriffs „Lernspiel“ • KL verteilt Handout 2, das die o.g. Definitionen enthält 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 17 • Folie 18 • Handout 2
Pause				
30 Min.	Erkennen von Vorteilen, motivierenden und demotivierenden Faktoren	Vorteile dieser Methode / Motivationsfaktoren / Demotivierende Faktoren	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit: KL teilt die TN in Gruppen ein und teilt jeder Gruppe eine Aufgabe zu: <ul style="list-style-type: none"> › Gruppe 1: Vorteile des Einsatzes von Spielen im Sprachunterricht › Gruppe 2: Motivationsfaktoren für Lernende › Gruppe 3: Demotivierende Faktoren für Lernende • Wenn möglich sollten verschiedene Räume für die unterschiedlichen Gruppen verfügbar sein • Am Ende der Arbeitszeit stellt jede Gruppe ihre Ergebnisse vor • zum Abschluss zeigt KL die Folien 17 – 19, die die folgenden Punkte zusammenfassen: <ul style="list-style-type: none"> › Vorteile des Einsatzes von Spielen im Sprachunterricht › Motivationsfaktoren › Demotivierende Faktoren oder • KL verteilt Handout 3, das ebenfalls die Informationen zu allen drei Themen enthält 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 19 • Folie 20 • Folie 21 • Handout 3

15 Min.	Projektergebnis 3 kennenlernen	2.3 Vorstellung der Projektergebnisse / Einführung in die im Rahmen des Projekts erstellten Begleitmaterialien	<ul style="list-style-type: none"> • KL erklärt die Projektergebnisse: <ul style="list-style-type: none"> › Anzahl der im Rahmen des Projekts entwickelten Spiele › Themenbereiche › Fertigkeiten › Sprachniveau und Zielgruppe › Art der Spiele • Unbedingt hervorheben, dass alle Spiele intern gedruckt werden können! • KL stellt die Begleitmaterialien vor (Spielanleitung) und zeigt eine Spielanleitung als Beispiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Handout 4 • Folie 22 • Folie 23 • Folie 24 • Folie 25 • Folie 26 • ausgedruckte Spielanleitung
10 Min.	Die Sprachniveaus laut GER kennen	Game on und der Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen (GER)	<ul style="list-style-type: none"> • KL stellt den GER unter besonderer Berücksichtigung der Niveaustufen A1 und A2 vor 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 27 – 29
Pause				
20 Min.	Unterschiedliche Arten von Spielen kennen, sinnvolle Arten der Spieleklassifikation erkennen	2.4 Klassifizierung von Spielen - Möglichkeiten der Klassifizierung von Spielen	<ul style="list-style-type: none"> • KL überlegt gemeinsam mit den TN, wie man Spiele klassifizieren kann • Als Zusammenfassung zeigt KL Folie 29, die einen Überblick über verschiedene Möglichkeiten der Spieleklassifikation zeigt • Am Ende der Aktivität sollten sich die TN der Tatsache bewusst sein, dass es verschiedene Möglichkeiten gibt, Spiele zu klassifizieren, von denen einige im Unterrichtskontext nützlicher sind als andere 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 30
15 Min.	Einen Überblick über die Spiele bekommen, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden	Vorstellung der im Rahmen des Projekts entwickelten Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • KL stellt die Spiele und Begleitmaterialien vor, die im Projekt entwickelt wurden • TN haben die Möglichkeit, die Materialien und Spielanleitungen anzuschauen • KL erklärt, dass es im zweiten Teil der Weiterbildung Zeit geben wird, die Spiele zu testen und zu lernen, wie man ähnliche Spiele erstellt 	<ul style="list-style-type: none"> • ausgedruckte Spiele und Spielanleitungen
20 Min.	Einschätzen, wann und wie man Spiele einsetzt	2.5 Auswahl von Spielen für den Sprachunterricht - Wie und wann man Spiele einsetzt	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräch mit den TN: KL fragt die TN, zu welchem Zeitpunkt sie Spiele in den Lernprozess integrieren • Als Zusammenfassung zeigt KL Folie 30, die verschiedene Szenarien für den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen zusammenfasst • KL erklärt, wie man beim Einsatz von Spielen im Unterricht vorgehen sollte 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 31 • Folie 32 • Folie 33
Pause				

20 Min.	Die beste Art der Gruppenbildung erkennen	Arten der Gruppenbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräch mit den TN: KL fragt die TN, wie sie Gruppen bilden • Zum Abschluss zeigt KL Folie 35, auf der verschiedene Möglichkeiten der Gruppenbildung und deren Vor- und Nachteile zusammengefasst werden • Option: Nutzen Sie verschiedene Arten der Gruppenbildung im zweiten Teil der Weiterbildung, wenn die TN die Spiele ausprobieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 34 • Folie 35
20 Min.	S.M.A.R.Te Lernziele aufstellen können	Festlegung von Lernzielen	<ul style="list-style-type: none"> • KL zeigt die Folie 33 und fragt die TN, ob es einen Unterschied zwischen den beiden Aussagen gibt • KL zeigt Folie 37, um die Bedeutung von Zielen zu unterstreichen • KL erklärt S.M.A.R.Te Lernziele • KL erklärt den Unterschied zwischen Lernzielen und Lernergebnissen 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 36 • Folie 37 • Folie 38 – 43 • Folie 44
20 Min.	Die Kriterien für die Auswahl passender Spiele kennen	Kriterien, die beim Einsatz von Spielen im Lernprozess zu berücksichtigen sind	<ul style="list-style-type: none"> • KL zeigt die vier Hauptaspekte, die für den Einsatz von Spielen berücksichtigt werden müssen • KL sammelt mit den TN Ideen, welche Aspekte zu jedem Teilbereich berücksichtigt werden müssen • KL verteilt Handout 5, das die wichtigsten Kriterien zusammenfasst 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 45 • Folie 46 – 49 • Handout 5
Pause				
20 Min.	Schwierigkeiten und Hindernisse für und während des Einsatzes von Spielen	Schwierigkeiten und Hindernisse	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräch: TN besprechen gemeinsam Schwierigkeiten und Hindernisse für den Einsatz von Spielen • Zum Abschluss zeigt KL die Folien 46 – 49 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 50 • Folie 51 – 54
20 Min.	Bewährte Verfahren für den Einsatz von Spielen kennen	Bewährte Verfahren für den Einsatz von Spielen im Lernprozess	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit: Basierend auf den Erkenntnissen aus den vorangegangenen Teilen der Weiterbildung versuchen die TN Verfahren für den erfolgreichen Einsatz von Spielen im Lernprozess zu formulieren • Am Ende der Gruppenarbeitsphase stellen die TN die Ergebnisse ihrer Gruppe vor • Als Zusammenfassung gibt KL Handout 6 aus 	<ul style="list-style-type: none"> • Handout 6
20 Min.	Die Bedeutung von Beurteilungen verstehen, Beurteilungskriterien kennen	Bewertungskriterien	<ul style="list-style-type: none"> • KL erklärt, warum Beurteilung wichtig ist • KL stellt Kriterien für die Beurteilung der Effektivität von Spielen vor 	<ul style="list-style-type: none"> - Folie 55 - Folie 56 – 59, Handout 7
15 Min.	Abschluss von Tag 1, Interesse für Tag 2 wecken	Abschluss Tag 1, Ausblick auf Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Abschluss und als Zusammenfassung des ersten Tages des Weiterbildung fordert KL die TN auf, den Tag in einem Wort zu beschreiben • KL gibt einen Ausblick auf Tag 2, bei dem praktische Aktivitäten im Vordergrund stehen <ul style="list-style-type: none"> › Testen der im Projekt entwickelten Spiele › Erstellung eigener Lernspiele 	

Tag 2

Dauer	Lernziel	Thema	Ablauf	Materialien
10 M in.	Spiele zum Erlernen von Grammatik kennenlernen	3.1 Grammatik-vermittlung durch Spiele – Arten von Spielen	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräch: KL überlegt gemeinsam mit den TN, welche Spiele sie zum Unterrichten oder Üben von Grammatik verwenden 	
10 Min.	Die entsprechenden im Rahmen des Projekts entwickelten Spiele kennenlernen	Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden	<ul style="list-style-type: none"> • KL gibt einen Überblick über die Spiele, die speziell zum Üben von Grammatik entwickelt wurden 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 60 – 63
20 Min.		Testen der Spiele und Feedback	<ul style="list-style-type: none"> • KL teilt die TN in Gruppen ein (s. Handreichung für Kursleiter – Abschnitt „Arten der Gruppenbildung“ für die Ideen zur Gruppenbildung) • TN wählen ein Spiel oder mehrere Spiele aus und testen sie • TN füllen das Feedback-Formular aus 	<ul style="list-style-type: none"> • ggf. Materialien zur Ermittlung der Gruppen • ausgedruckte Spiele / Materialien zum Spielen • Feedback-Formular
Pause				
20 Min.	Eigene Spiele zum Üben von Grammatik entwickeln können	Spiele für den Grammatikunterricht entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> • KL zeigt anhand eines Beispiels, wie man ein Spiel zum Üben von Grammatik erstellt (s. Handreichung für Kursleiter für ein Beispiel) 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 64 – 69
10 Min.	Spiele an die Bedürfnisse von Migrant*innen anpassen	Anpassung der Spiele an die spezifischen Bedürfnisse von Migrant*innen als Lernende	<ul style="list-style-type: none"> • KL zeigt Ideen, wie die im Projekt entwickelten Spiele an die Bedürfnisse von Migrant*innen als Lernende angepasst werden können: <ul style="list-style-type: none"> › Anpassungen an technische Fähigkeiten › Anpassungen auf sprachlicher Ebene • Zum Abschluss dieses Kursteils verteilt KL Handout 8 mit Informationen zu: Arten von Spielen für den Grammatikunterricht Plattformen zum Erstellen von Materialien/Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 70 • Folie 71 • Handout 8 • Folie 72 • Folie 73
10 Min.	Spiele zum Üben oder Wiederholen von Wortschatz kennen; Die im Rahmen des Projekts entwickelten Spiele kennenlernen	Wortschatz-vermittlung durch Spiele – Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden	<ul style="list-style-type: none"> • KL sammelt mit den TN Ideen, welche Spiele sie zum Üben oder Wiederholen von Wortschatz einsetzen • KL zeigt einen Überblick über die Spiele zum Üben und Wiederholen von Wortschatz, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 74 – 78

20 Min.		Testen der Spiele und Feedback	<ul style="list-style-type: none"> • KL teilt die TN in Gruppen ein (s. Handreichung für Kursleiter – Abschnitt „Arten der Gruppenbildung“ für die Ideen zur Gruppenbildung) • TN wählen ein Spiel oder mehrere Spiele aus und testen sie • TN füllen das Feedback-Formular aus 	<ul style="list-style-type: none"> • ggf. Materialien zur Ermittlung der Gruppen • ausgedruckte Spiele/Materialien zum Spielen • Feedback-Formular
Pause				
50 Min.	Eigene Spiele für die Wortschatzarbeit entwickeln können	Erstellen von Vokabelspielen	<ul style="list-style-type: none"> • KL zeigt an einem Beispiel, wie man ein Spiel zum Üben von Wortschatz erstellt (s. Handreichung für Kursleiter für ein Beispiel) • Praktische Übung: TN erstellen ein eigenes Spiel zum Üben von Wortschatz oder Grammatik 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 79 - 86
10 Min.	Die Spiele an die Bedürfnisse von Migrant*innen anpassen können	Anpassen der Spiele an die spezifischen Bedürfnisse von Migrant*innen als Lernende	<ul style="list-style-type: none"> • KL zeigt, wie die Spiele für die Bedürfnisse von Migrant*innen insbesondere im Hinblick auf Wortschatzähnlichkeiten zwischen Muttersprache und Zielsprache angepasst werden können • Zum Abschluss verteilt KL Handout 9, das Informationen zu folgenden Themen enthält: • Arten von Spielen für die Wortschatzarbeit • Plattformen zur Erstellung von Materialien/Spielen • Anpassungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 87/88 • Handout 9
Pause				
10 Min.	Spiele zum Üben kommunikativer Fertigkeiten kennen	3.3 Vermittlung von kommunikativen Fähigkeiten durch Spiele - Einführung in die verschiedenen Arten von Kommunikationsspielen	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräch mit den TN: KL sammelt zusammen mit den TN Ideen, welche Spiele man zum Üben kommunikativer Fertigkeiten einsetzen kann 	
10 Min.	Die im Projekt entwickelten Spiele zum Üben kommunikativer Fertigkeiten entwickelten Spiele kennenlernen	Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden	<ul style="list-style-type: none"> • KL zeigt einen Überblick über die Spiele, die speziell zum Üben kommunikativer Fertigkeiten entwickelt wurden 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 89/90
25 Min.		Testen der Spiele und Feedback	<ul style="list-style-type: none"> • KL teilt die TN in Gruppen ein (s. Handreichung für Kursleiter – Abschnitt „Arten der Gruppenbildung“ für die Ideen zur Gruppenbildung) • TN wählen ein Spiel oder mehrere Spiele aus und testen sie • TN füllen das Feedback-Formular aus 	<ul style="list-style-type: none"> • ggf. Materialien zum Ermitteln der Gruppe • ausgedruckte Spiele / Materialien zum Spielen • Feedback-Formular
Pause				

40 Min.	Eigene Spiele zum Üben kommunikativer Fertigkeiten erstellen	Erstellen von Kommunikationsspielen	<ul style="list-style-type: none"> • KL zeigt anhand eines Beispiel, wie man ein Spiel zum Üben kommunikativer Fertigkeiten erstellt (s. Handreichung für Kursleiter für ein Beispiel) • Praktische Übung: TN erstellen ein eigenes Spiel zum Üben kommunikativer Fertigkeiten • Zum Abschluss verteilt KL das Handout 10, das Informationen zu folgenden Themen enthält: <ul style="list-style-type: none"> > Arten von Spielen zum Üben kommunikativer Fertigkeiten > Plattformen zur Erstellung von Materialien/Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 91 - 95 • Handout 10
Pause				
20 Min.	Die Vorteile digitaler Spiele verstehen	3.4 Digitale Spiele – Vorteile digitaler Spiele	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräch mit den TN: KL tauscht sich mit den TN über ihre Erfahrungen mit digitalen Spielen aus (Mögliche Themen): <ul style="list-style-type: none"> > Nutzen die TN digitale Spiele in ihrem Unterricht? > Wie zufrieden sind sie mit dem Lernergebnis? > Welche Probleme gibt es beim Einsatz digitaler Spiele? > Haben die TN schon eigene Spiele entwickelt? > Welche Plattformen nutzen sie dafür? • Zum Abschluss zeigt KL eine Übersicht über die Vorteile digitaler Spiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 96/97
10 Min.	Die im Projekt entwickelten Spiele kennenlernen	Präsentation der entsprechenden Spiele, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden	<ul style="list-style-type: none"> • KL zeigt einen Überblick über die im Projekt entwickelten digitalen Spiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Folie 98 - 101
25 Min.		Testen der Spiele und Feedback	<ul style="list-style-type: none"> • Option 1: KL teilt die TN in Gruppen ein (s. Handreichung für Kursleiter – Abschnitt „Arten der Gruppenbildung“ für Ideen zur Gruppenbildung) • jede Gruppe testet ein digitales Spiel • Option 2: TN wählen ein Spiel oder mehrere Spiele aus und spielen es gemeinsam • TN füllen das Feedback-Formular aus 	<ul style="list-style-type: none"> • ggf. Materialien zum Ermitteln der Gruppe W-LAN • Feedback-Formular
Pause				
50 Min.	Eigene digitale Lernspiele erstellen können	Digitale Sprachlernspiele selbst erstellen	<ul style="list-style-type: none"> • KL stellt die Plattform Quizizz zum Erstellen digitaler Spiele vor und zeigt, wie man dort verschiedene Spiele erstellen kann • Praktische Übung: TN erstellen ein eigenes digitales Spiel • Zum Abschluss der Aktivität verteilt KL Handout 11, das die wichtigsten Punkte dieses Kursteils zusammenfasst: <ul style="list-style-type: none"> > Vorteile digitaler Spiele > Plattformen zur Erstellung digitaler Spiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Folien oder Computer mit W-LAN (für live Demonstration) • Handout 11
10 Min.		Ende der Weiterbildung	<ul style="list-style-type: none"> • KL bittet die TN Tag 2 der Weiterbildung in einem Wort zusammenzufassen • Vor dem Ende der Veranstaltung verteilt KL die Feedback-Formulare 	<ul style="list-style-type: none"> • Feedback-Formular zur Evaluation der Veranstaltung (falls notwendig)





**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortium



COORDINATOR
IBERIKA EDUCATION GROUP GMBH
DEUTSCHLAND
www.iberika.de



IDEC (TRAINING CONSULTING COMPANY)
GRIECHENLAND
www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**
ITALIEN
www.danilodolci.org



FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA
SPANIEN
www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANKREICH
www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.