

Didaktisches Szenario – Spielerisch Lernen mit Hörsaalspielen

Kategorie	Seminare, Sprachpraxisveranstaltungen, Vorlesungen
Titel	Spieleisch Lernen mit Hörsaalspielen
Kurzbeschreibung	Einsatz von der Webanwendung „Hörsaalspiele“ in Lehrveranstaltungen. Hier wird das bereits vermittelte Wissen in Form eines Spiels abgefragt. Hierzu werden mehrere Gruppen gebildet.
Zielgruppe	Studierende einer Lehrveranstaltung / internationale Studierende
Voraussetzungen / Eingangskompetenzen	Vorwissen zu den relevanten Themen ist erforderlich, da in dem Spiel bereits vorhandenes Wissen abgefragt wird.
Lernziele	Ziel des Spieles ist, dass die Zielgruppe über die gestellte Frage nachdenkt, sich in Einzel- oder Gruppenarbeit die Antwort überlegt, darüber diskutiert und diese eingibt. Das Lernziel ist die Führung und Verfolgung einer Diskussion über relevante Themen und die daraufhin folgende Entscheidung der möglichen richtigen Antwort.
Lerninhalt	<ul style="list-style-type: none"> - Alte Inhalte aus anderen Veranstaltungen (Vorwissen) - Neue Inhalte, die in der Veranstaltung bereits vermittelt wurden - Inhalte, die sich in Form geschlossener (Single-/Multiple-Choice) oder offener (Freitextfragen) Fragen abfragen lassen
Eingesetzte Medien	Das Szenario benötigt zwingend eine Internetverbindung Smartphones, Notebooks, Tablets, ggf. Apps zum Lesen von QR-Codes Zur Präsentation: Beamer, PC, ggf. interaktive Whiteboards
Didaktik	Das Lernen findet sowohl selbstbestimmt als auch kollaborativ während der Umsetzung des Szenarios in der Lehrveranstaltung statt.
Methodik	Je nach ausgewähltem Antwortmodus wird das Szenario entweder in Einzel- oder Gruppenarbeit umgesetzt. Die Diskussionsphase findet entweder vor Abgabe der Antwort statt und kann auch zusätzlich nach der Auflösung folgen.
Ablauf	Der Ablauf des Szenarios kann ca. 45-60 Min in Anspruch nehmen (abhängig von der Anzahl und Schwierigkeit der Fragen). Es empfiehlt sich den Spielmodus erst am Ende des Termins zu eröffnen, da es schwieriger ist davon auf den theoretischen Unterricht umzusteigen. Wenn die Notwendigkeit besteht das Spiel zu Beginn durchzuführen, sollte eine Abkühlungsphase in Form einer Pause nach einem Spiel eingehalten werden.

Alternativer Ablauf	Falls bestimmte notwendige Medien nicht verfügbar sind, kann das gleiche Spiel zudem analog auf Papier (Tafel/Flipchart/Karten/etc.) vorbereitet werden.
Rahmenbedingungen, Ressourcen	<p>Kleine Gruppen in Seminaren können sich besser an der Diskussion beteiligen, bei größeren Gruppen muss die Fragewahl so passen, dass eine Einzelarbeit oder Arbeit in 2-3er Gruppen möglich ist</p> <p>Technisch: Beamer, PC, Internet; Studierende: Smartphone und QR-Code-Reader-App</p>