

E3: Aktivität 7: Vorstellung des Spiels über Webcam (Schritte 1-4)

Die Schüler stellen mit Rollenverteilung das Spiel vor.

Allgemeine Zielsetzung:

- Die Schüler lernen Inhalte in einer multimedialen Umgebung im Team zu vermitteln
- Sie werden mit Teamwork und Projektarbeit vertraut

Ziele aus dem Bereich: Sprachkompetenz:

- Wortschatz Spiel: Präsentation des Spiels und der Elemente in deutlicher Sprache
- Smalltalk in FS

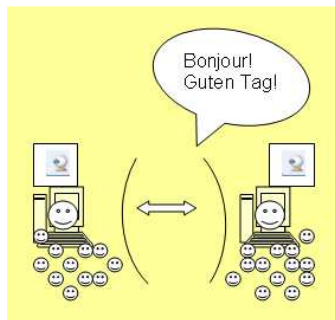
Ziele aus dem Bereich: Interkulturelle Kompetenz

- Beobachten von Unterschieden: Präsentationsablauf, Regeln, Smalltalkinhalte, etc.

Ziele aus dem Bereich: Medienkompetenz

- Eigenständige Durchführung einer Webcam-Sitzung von den Schülern für die Partnerklasse
- Umgang mit Webcam + Inhaltsvermittlung über Webcam

Schritte	Kurzbeschreibung	Material
Schritt 1: Webcam- Treffen: « Unser Spiel » - Begrüßung Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS Dauer 🕒 5 Min.	Ort: Klasse in D+F + Computer Interaktion: Erste Kontaktaufnahme nach physischer Begegnung	<ul style="list-style-type: none"> • Webcam mit Mikro • Computer mit Internet • Lautsprecher •
Schritt 2: Gänsespiel über Webcam auf F und auf D vorstellen (MS) Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS Dauer 🕒 30 Min.	Ort: Klassenraum in D + Computer Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorstellen des Spielfeldes, Spielregeln und Spielablauf ▪ Frage-Antwort-Szenario zu Ereigniskarten 	<ul style="list-style-type: none"> • Webcam mit Mikro • Computer mit Internet • Lautsprecher • Elemente des Gänsespiels
Schritt 3: Sich Verabschieden: Webcam-Sitzung Sprachenwahl ☺: MS+FS ☺☺☺: MS+FS 🕒 5 Min.	Ort: Klassenraum in D + Computer Interaktion: Webcam-Sitzung abschließen	<ul style="list-style-type: none"> • Webcam mit Mikro • Computer mit Internet • Lautsprecher • leeres Poster an der Wand (für Notizen)
Schritt 4: Auswertung: Webcam-Sitzung Sprachenwahl ☺: MS ☺☺☺: MS 🕒 15 Min.	Ort: Klassenraum in D Interaktion: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Austausch der Eindrücke Austausch der Informationen zur Präsentation: „Jeu de l’oie“	Poster mit Notizen aus Schritt 3



E3 Aktivität 7: Vorstellung des Spiels über Webcam

Die Schüler stellen mit Rollenverteilung das Spiel vor.

Allgemeine Zielsetzung:

- Die Schüler lernen Inhalte in einer multimedialen Umgebung im Team zu vermitteln
- Sie werden mit Teamwork und Projektarbeit vertraut

E3 A7: Schritt 1: Webcam- Treffen: « Unser Spiel » - Begrüßung

Beschreibung

Ort: Klasse in D+F

Personen:

- Lehrkraft D+F und Schüler D+F, multimediale Assistenz

Kommunikationsinhalte:

- sich begrüßen – Small-Talk
- Redemittel: Multimediale Verständigung: « Hörst du mich, siehst du mich etc., Test,

Interaktion:

Erste Kontaktaufnahme nach physischer Begegnung

Sozialform:

Plenum: die Klassen D+F

Durchführung und Ablauf

Die Schüler sitzen mit der Lehrkraft um den Computer. technische Manipulationen am PC werden von der Lehrkraft übernommen, so dass die Schüler frei sprechen und beobachten können. Die Kameraführung übernehmen abwechselnd Schüler. Das Gespräch erfolgt frei und umgelenkt.

TIPPS und Tricks: Schüler spontan Sprache wählen lassen, nicht thematisieren.

Sprachenwahl

😊: MS

😊😊😊: MS

Dauer

🕒 5 Min.

Vorbereitung

Webcamsitzung

Material

- Webcam mit Mikro
- Computer mit Internet
- Lautsprecher

E3 A7: Schritt 2: Gänsespiel auf F und auf D vorstellen (MS)

Beschreibung

Ort: Klasse in D+F

Personen:

- Lehrkraft D+F und Schüler D+F, multimediale Assistenz

Sozialform:

Plenum: die Klassen D+F

Interaktion:

- Vorstellen des Spielfeldes, Spielregeln und Spielablauf
- Frage-Antwort-Szenario zu Ereigniskarten

Kommunikationsinhalte:

- Wortschatz: Spielelemente (Spielbrett, Ereigniskarten, Würfel, Figuren), Spielablauf

Durchführung und Ablauf

Die Schüler stellen vor der Webcam in einem ersten Teil die unterschiedlichen Spielelemente vor. Hierbei gilt: klare und deutliche Aussprache. In einem zweiten Teil werden die Ereigniskarten in Form eines Frage-Antwort-Szenarios präsentiert. Bemerkung: Dieses Frage-Antwortszenario dient auch zur Nachbereitung der physischen Begegnung. Die Lehrkräfte sollten ihre Schüler vor der Webcam-Sitzung zu regem Nachfragen motivieren. Dies kann durchaus in der MS sein.

Sprachenwahl

😊: MS

😊😊😊: MS

Dauer

🕒 30 Min.

Vorbereitung

- Elemente des Gänsespiels

Material

- Webcam mit Mikro
- Computer mit Internet
- Lautsprecher
- Elemente des Gänsespiels

E3 A7: Schritt 3: Sich Verabschieden: Webcam-Sitzung	
Beschreibung Ort: Klasse in D+F Personen: <ul style="list-style-type: none"> Lehrkraft D+F und Schüler D+F, multimediale Assistenz Kommunikationsinhalte: <ul style="list-style-type: none"> sich verabschieden – Small-Talk Redemittel: Spiel senden, nächste Verabredung, Wünsche für die Woche Interaktion: Webcam-Sitzung abschließen Sozialform: Plenum: die Klassen D+F Durchführung und Ablauf Die Schüler sitzen mit der Lehrkraft um den Computer. technische Manipulationen am PC werden von der Lehrkraft übernommen, so dass die Schüler frei sprechen und beobachten können. Die Kameraführung übernehmen abwechselnd Schüler. Das Gespräch erfolgt frei und umgelenkt. Unmittelbar nach der Sitzung in Form eines Blitzlichts die ersten Eindrücke formulieren und auf einem Poster festhalten. (Brainstorming) TIPPS und Tricks: Schüler nach der Sitzung vom Computer entfernen.	Sprachenwahl 😊: MS 😊😊😊: MS Dauer 🕒 5 Min.
	Vorbereitung
	Material <ul style="list-style-type: none"> Webcam mit Mikro Computer mit Internet Lautsprecher
E3 A7: Schritt 4: Auswertung: Webcam-Sitzung	
Beschreibung Ort: Deutscher Klassenraum Personen: <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft (D) und Schüler (D) Kommunikationsinhalte: <ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmungen und Beobachtungen bei der Webcam-Sitzung Fragen, Eindrücke, etc. sammeln und festhalten (Poster) Sprachliche Ausdrücke zum Gänsepiel (FS) Interaktion: Austausch der Eindrücke Austausch der Informationen zur Präsentation: „Jeu de l’oie“ Sozialform: Plenum Durchführung und Ablauf Das Poster mit den Stichworten zum „Blitzlicht“ direkt nach der Webcam-Sitzung aufhängen. Sammeln weiterer Eindrücke, Fragen, Bemerkungen, Ausdrücke aus der Webcam-Sitzung. Die Schüler wiederholen die sprachlichen Ausdrücke der Spielsituation.	Sprachenwahl 😊: MS+FS 😊😊😊: MS +FS Dauer 🕒 15 Min.
	Vorbereitung Poster: Blitzlicht nach der Webcam-Sitzung
	Material <ul style="list-style-type: none"> Gänsepiel als Päckchen
Der Partnerklasse das Gänsepiel per Post schicken	