

### 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

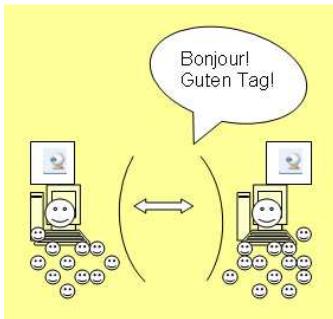
#### Ziele aus dem Bereich: Interkulturelle Kompetenz

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

#### 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: Spielemente (Spielbrett, Ereigniskarten, Würfel, Figuren), Spielablauf

##### Durchführung und Ablauf

Die Schüler stellen vor der Webcam in einem ersten Teil die unterschiedlichen Spielemente vor. Hierbei gilt: klare und deutliche Aussprache. In einem zweiten Teil werden die Ereigniskarten in Form eines Frage-Antwort-Szenarios präsentiert. Bemerkung: Dieses Frage-Antwortsszenario 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

⌚ 5 Min.

##### Vorbereitung

Webcamsitzung

##### Material

- Webcam mit Mikro
- Computer mit Internet
- Lautsprecher

##### Sprachenwahl

☺: MS

☺☺☺: MS

##### Dauer

⌚ 30 Min.

##### Vorbereitung

- Elemente des Gänsespiels

##### Material

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

<b>E3 A7: Schritt 3: Sich Verabschieden: Webcam-Sitzung</b>	
<b>Beschreibung</b> <b>Ort:</b> Klasse in D+F <b>Personen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lehrkraft D+F und Schüler D+F, multimediale Assistenz</li> </ul> <b>Kommunikationsinhalte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>sich verabschieden – Small-Talk</li> <li>Redemittel: Spiel senden, nächste Verabredung, Wünsche für die Woche</li> </ul> <b>Interaktion:</b> Webcam-Sitzung abschließen <b>Sozialform:</b> Plenum: die Klassen D+F	<b>Sprachenwahl</b> : MS : MS  <b>Dauer</b> 5 Min.
<b>Durchführung und Ablauf</b> 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)  <b>TIPPS und Tricks:</b> Schüler nach der Sitzung vom Computer entfernen.	<b>Vorbereitung</b>  <b>Material</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Webcam mit Mikro</li> <li>Computer mit Internet</li> <li>Lautsprecher</li> </ul>
<b>E3 A7: Schritt 4: Auswertung: Webcam-Sitzung</b>	
<b>Beschreibung</b> <b>Ort:</b> Deutscher Klassenraum <b>Personen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Lehrkraft (D) und Schüler (D)</li> </ul> <b>Kommunikationsinhalte:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wahrnehmungen und Beobachtungen bei der Webcam-Sitzung</li> <li>Fragen, Eindrücke, etc. sammeln und festhalten (Poster)</li> <li>Sprachliche Ausdrücke zum Gänsepiel (FS)</li> </ul> <b>Interaktion:</b> Austausch der Eindrücke Austausch der Informationen zur Präsentation: „Jeu de l'oie“ <b>Sozialform:</b> Plenum	<b>Sprachenwahl</b> : MS+FS : MS +FS  <b>Dauer</b> 15 Min.
<b>Durchführung und Ablauf</b> 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.	<b>Vorbereitung</b> Poster: Blitzlicht nach der Webcam-Sitzung
<b>Der Partnerklasse das Gänsespiel per Post schicken</b>	<b>Material</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gänsespiel als Päckchen</li> </ul>