

Lehrkraft: Dr. Concepción Farrokhzad

Leitfach: Spanisch

**Projektthema: Lernspiele im Fremdsprachenunterricht**

**Zielsetzung des Projekts, Begründung des Themas:**

- Die TeilnehmerInnen beschäftigen sich intensiv mit Spielen, die sie bereits aus dem eigenen Unterricht oder ihrer Freizeit kennen und die mit dem Wiederholen und Vertiefen von Vokabeln, grammatikalischen Strukturen oder landeskundlichen Information und Fakten zu tun haben. Beispiele hierfür sind Quizzes, Vokabelfußball, Taboo, Tridom, Memory etc.
- Die SchülerInnen erarbeiten sich ein entsprechendes Spielerepertoire, sind selbst für die Auswahl an Spielen verantwortlich, müssen sich damit gut auskennen und überlegen, wie sie auf Basis der bekannten Spiele ein zielführendes und neues Spiel entwickeln können.
- Dieses Spiel muss auch optisch ansprechend gestaltet werden, um für SchülerInnen attraktiv (Design, Verpackung) und vor allen Dingen vom Schwierigkeitsgrad her altersentsprechend aufbereitet zu sein (Zielgruppe: Mittelstufe bis 10. Klasse).
- Getestet werden kann sozusagen am lebenden Objekt: Die SchülerInnen der anderen Kurse bzw. Klassen können die neuen Spiele gleich testen und konstruktive Rückmeldung geben.

**Bezug zum Fachprofil**

- Beim Spielen werden insbesondere die kommunikativen Fähigkeiten geschult, da die SchülerInnen sowohl in Partner- als auch in Gruppenspielen in hohem Maße in Interaktion miteinander treten.
- Das Entwerfen eines eigenen Lernspiels sensibilisiert die SchülerInnen zum einen für die Sprache, zum anderen schärft die äußere Gestaltung den Sinn für Ästhetik und fördert erheblich die Kreativität.
- Die Mitspieler lernen implizit beim Spielen mit und da das Spielen den SchülerInnen generell sehr viel Spaß macht, sind sie intrinsisch motiviert.
- Es werden verschiedene Schlüsselkompetenzen gefördert (z. B. soziale Kompetenz, Methodenkompetenz, Selbstkompetenz) sowie Gedächtnistraining, Konzentrationsfähigkeit, Einsatzbereitschaft, Ausdauer und Sorgfalt verstärkt.

Zeitplan im Überblick (Aufteilung der allgem. Studien- und Berufsorientierung und der Projektarbeit):

11/1	Studien- und Berufsorientierung (+Bewerbungsmodalitäten)
------	--

11/2	Planung des Spieleprojekts, Materialsammlung erstellen
------	--

12/1	Erstellung und Gestaltung von eigenen Spielen, Testlauf
------	---

Folgende außerschulischen Kontakte können/sollen im Verlauf des Seminars geknüpft werden:

- Spielehersteller (Hasbro, Ravensburger, Cosmos, Schmidt, Spiegelburg etc.),
- Designerfirmen, Marketingfirmen

ggf. weitere Bemerkungen zum geplanten Verlauf des Seminars:

...