

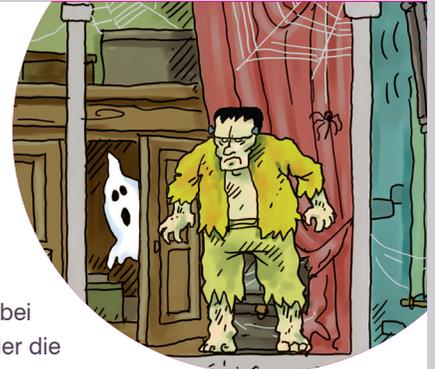
Lebenswelten erproben: Simulationen

Heft 147 | 2017

Liebe Leserinnen und Leser,

stellen Sie sich vor, es ist Geisterstunde im Gruselschloss (s. Bild): Die Bewohner treffen sich zu einer Mitternachtsparty und tauschen sich über ihr Leben aus. Auch die Lernenden erhalten eine Einladung zu einer fiktiven Nacht im Schloss. Dafür entwickeln sie für sich eine Biografie (untot seit 1799) sowie besondere Fähigkeiten (kann den Kopf abnehmen), Vorlieben (ernährt sich von Spinnweben) oder Einschränkungen (zerfällt zu Staub bei Tageslicht).

In Simulationen entwerfen die Lernenden eine fiktive Welt und gestalten sie spielend aus. Dabei entstehen mündliche und schriftliche Texte, wie z. B. ein Interview mit Frankensteins Monster oder die Liebesgeschichte zwischen der Fee und dem Skelett. Die Spielhandlung ist dabei Zweck an sich und nicht auf eine Aufführung ausgerichtet. Andere Simulationen bilden realweltliche gesellschaftliche Zusammenhänge ab. Regelgeleitete Planspiele helfen, kontroverse Fragen aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten oder Lösungen für Konflikte zu erarbeiten. In jedem Fall ermöglichen es Simulationen den Lernenden, im Schutz einer Rolle miteinander ins Gespräch zu kommen, Optionen durchzuspielen und problemlösend zu handeln. Das Erlebnis motiviert für das Sprachenlernen und rüstet für den kommunikativen Ernstfall, denn wer einmal eine Nacht im Spukschloss überlebt hat, bewältigt auch alle anderen Kommunikationssituationen ...



Solveig Möhrle

SOLVEIG MÖHRLE
Redaktion

BASISARTIKEL

BRITTA FREITAG-HILD

- 2 Den Ernstfall (er)proben**
Mit Simulationen Kommunikations- und Handlungsfähigkeit entwickeln

19 Auswahlbibliografie

METHODE IM FOKUS

BRITTA FREITAG-HILD

- 8 Globalsimulationen planen und ausgestalten**

MAGAZIN

- 46 Rezensionen:** Digitale Simulationsspiele
49 Autorinnen und Autoren | Impressum

UNTERRICHT

SUSANNE GNÄDIG

- 12 Good Games for Geeks** 6. Schuljahr
Den Entscheidungsprozess der Jury zum „Spiel des Jahres“ simulieren

KATHARINA DELIUS

- 20 Will Sherlock Holmes Hire You?** 7. Schuljahr
Sich in einer Simulation um eine Stelle als Detektiv bewerben

FRANZISKA ELIS

- 28 And the Oscar Goes to ... – Us!** 8. Schuljahr
In einer Globalen Simulation kommunikative und methodische Kompetenzen integrativ fördern

DANIEL KNIPPERTZ

- 36 A Beautiful Southern Border Wall** Sekundarstufe II
Eine simulierte Debatte planen, stattfinden lassen und auswerten

ROGER DALE JONES

- 42 Work Faster, Kid!** Sekundarstufe II
Ein Computerspiel zum Thema Kinderarbeit rezensieren

Herausgegeben von BRITTA FREITAG-HILD

Im Abo enthalten:

UNTERRICHT
Englisch digital

⊕ Mit editierbaren Arbeitsblättern

www.unterricht-englisch.de

