iCHANCE

Spielend motivieren. Die Spielkonsole Nintendo DS im Alphabetisierungskurs

HANDREICHUNG

Bundesverband Alphabetisierung und Grundbildung e.V.

CHANCEN erarbeiten

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung

Impressum

Bundesverband Alphabetisierung
und Grundbildung e.V.

Projekt iCHANCE
Timm Helten und Jan-Peter Kalisch (Hrsg.)
Berliner Platz 8-10
48143 Münster

Tel.: +49 (0)251. 49 09 96 30
Fax: +49 (0)251. 49 09 96 33

info@ichance.de
www.ichance.de
www.profi.ichance.de

Autoren: Stephanie Blume und Jan-Peter Kalisch

Das dieser Handreichung zugrunde liegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01AB074103 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autoren. (S.BNBest-BMBF 98, 6.4)

Grafik: Tonic Trix
Fotos: Stephanie Blume
Layout: iCHANCE

Münster 2011

Lernungewohnte junge Erwachsene sind mit klassischen Lernkonzepten oftmals nur schwer zu erreichen. Um Lernmotivation und Aufmerksamkeit zu erzeugen bzw. aufrecht zu erhalten, kann das Lernen mit dem Einsatz alltagsnaher Medien der Lernenden verknüpft werden. Der Computer und das World Wide Web sind mittlerweile bewährte lernunterstützende Medien, die auch im Alltag der jungen Erwachsenen eine große Rolle spielen. Es sind jedoch nicht die einzigen Medien, mit denen sich Jugendliche beschäftigen.

Auch Computer- und Konsolenspiele sind unter den 12- bis 19-Jährigen sehr beliebt, wie die JIM-Studie 2010 zeigt: „[...] die Beschäftigung mit allein gespielten Konsolenspielen [hat] die weiteste Verbreitung im Alltag der 12- bis 19-Jährigen“[1]. Entgegen dieses Trends kommen diese Medien bisher - zumindest in Deutschland - höchst selten in Lernzusammenhängen zum Einsatz, obgleich „[b]isherige Studien zur Effektivität von Computer- und Videospielen im Lerneinsatz [...] weitgehend zu positiven Ergebnissen [...] kommen“[2] und die großen Spielehersteller in den letzten Jahren Lern-, Übungs- und Denkspiele für verschiedenste Wissensbereiche entwickelt haben. Auch Erfahrungen aus dem Ausland zeigen, dass durch ausgewählte Konsolenspiele Grundbildungskompetenzen vermittelbar sind.

Im Projekt iCHANCE wurde eine international ausgerichtete wissenschaftliche Recherche durchgeführt und Best-Practice Modelle identifiziert[3]. Dabei verdeutlichte besonders das britische Projekt „Mobile Learning Net“ (MoLeNet), dass sich ausgewählte Videospiele hervorragend eignen, um informell Kompetenzen in Schriftsprache, Rechnen sowie Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) zu fördern. MoLeNet nutzte hierfür die Spielekonsolen Nintendo DS, Nintendo Wii und Sony PSP. Auch die Lernmotivation und Aufmerksamkeit von Lernungeübten steigerten sich durch diesen Zugang. „Digital games require, and therefore support, the development of a range of skills such as decision-making, reflection, teamwork, communication, learning of rules, mental manipulation of images and problem-solving“[4]

---

1 Vgl. JIM-Studie 2010, S. 36
2 Bericht „Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning zum Download auf www.lfm-nrw.de
3 Bericht zum Download auf www.profi.ichance.de
4 LSN: Games technologies for learning, - More than just toys, S. 2

iCHANCE hat daher ein Konzept erarbeitet mit dem mobile Spielekonsolen in die Lehrpläne von Alphabetisierungsanbietern eingebunden werden. Mit dem weltweit größten Anbieter von Spielekonsolen NINTENDO und dem bekannten TIVOLA-Verlag wurden zwei renommierte Partner gewonnen. Die Mitarbeiter von iCHANCE haben viele verschiedene Lernspiele getestet und vor dem Hintergrund der Einsatzmöglichkeiten im Alphabetisierungsbereich bewertet. Als am besten geeignetes Lernspiel wurde „Lernerfolg Grundschule Deutsch – Klasse 1-4“ vom TIVOLA Verlag ausgewählt. Das Spiel wendet sich in seiner Gestaltung zwar an Kinder, bietet durch die didaktische Unterfütterung aber hervorragende Einsatzmöglichkeiten für den Alphabetisierungsunterricht. Die Lernerinnen und Lerner sollten über die Lese- und Schreibkenntnisse eines Grundschülers in der ersten Klasse verfügen.

Die Gesellschaft für Pädagogik und Information e.V. (GPI) verlieh „Lernerfolg Grundschule Deutsch – Klasse 1-4“ 2010 das begehrte Comenius-EduMedia-Siegel für inhaltlich und gestalterisch herausragende Bildungsmedien.

Gemeinsam mit Ihnen wird die Spielekonsole in Kombination mit dem Spiel vor Ort im Unterricht erprobt und evaluiert. In diesem Heft finden Sie alle Informationen, die Sie dafür benötigen.

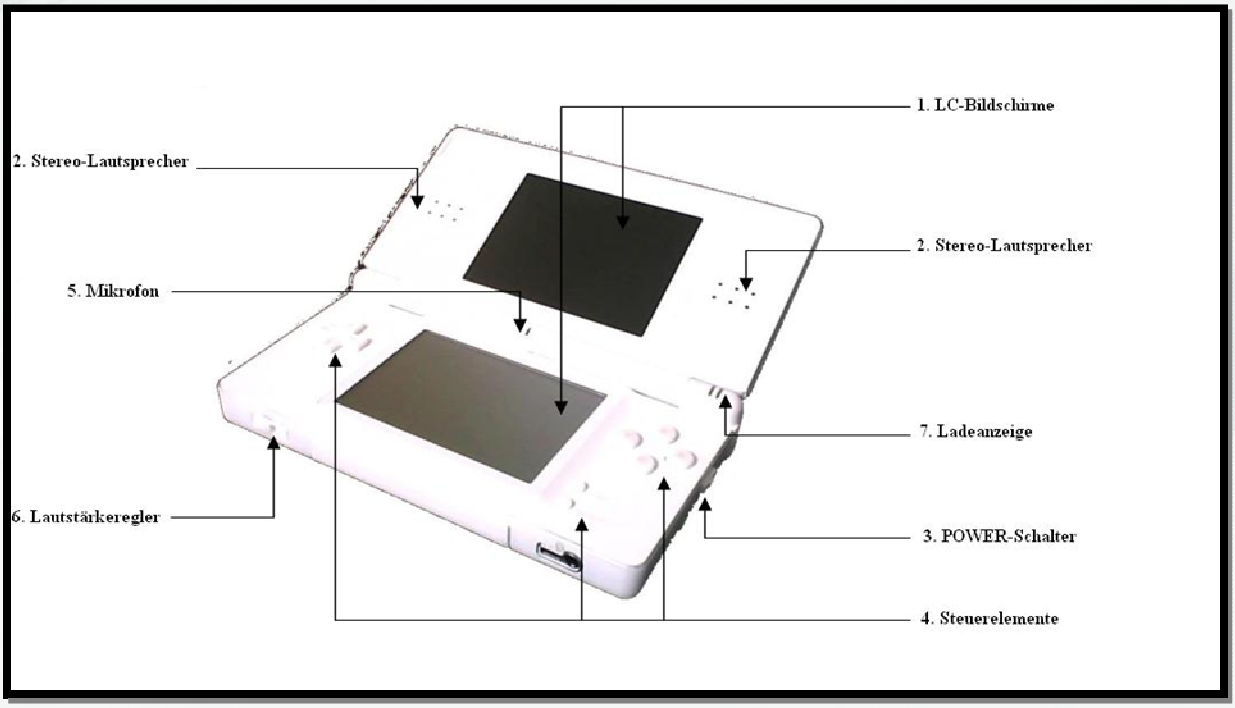
Das Team von iCHANCE steht Ihnen dabei bei allen Fragen zur Seite und wünscht Ihnen viel Erfolg und vor allem viel Spaß!

Die Nintendo DS Lite Konsole

Eine Spielekonsole, die im Unterricht von Grundbildungs- und Alphabetisierungsanbietern zum Einsatz kommt, *muss* vor allem eines mitbringen: maximalen Spielspaß bei einfacher Bedienung! Die Ihnen zur Verfügung gestellte Nintendo DS Lite bietet Ihnen und Ihren Lernerinnen und Lernern genau das. Die Bedienung der Konsole gestaltet sich sehr einfach, so dass sich auch Personen, die bisher keinen oder wenig Kontakt mit Spielekonsolen hatten, schnell zurechtfinden.

Werfen Sie zunächst einen Blick auf die wichtigsten Nintendo DS Lite-Komponenten, die wir für Sie zusammengefasst haben.

Nintendo DS Lite - Vorderseite 1:

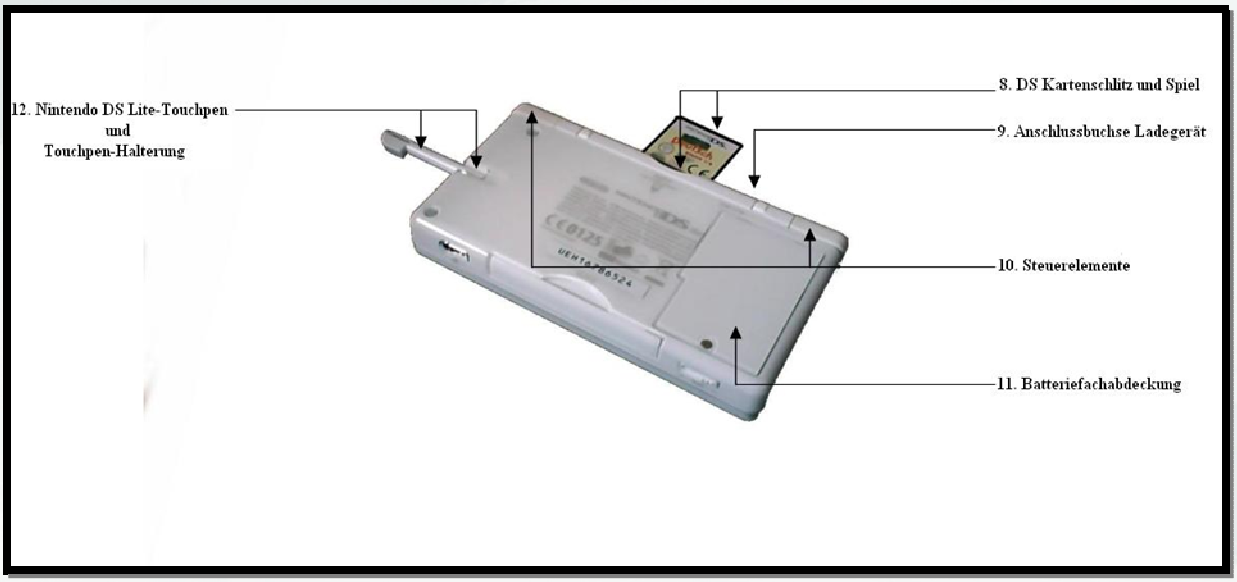


1. Die beiden Bildschirme. Der untere Bildschirm reagiert auf Berührung und wird ausschließlich mit dem Stift bzw. Touchpen bedient.
2. Stereo-Lautsprecher.
3. POWER-Schalter – Hier schalten Sie die Konsole ein und aus. Zum Ausschalten muss der POWER-Schalter ein paar Sekunden lang nach oben gedrückt werden.
4. Die Steuerelemente. Im weiteren Verlauf beschränken wir uns auf die Bedienung mit dem Touchpen und lassen die Steuerelemente außen vor.
5. Das Mikrofon.
6. Lautstärkeregler – Bewegen Sie den Regler nach rechts, erhöht sich die Lautstärke.

7. Die Ladeanzeige

   Während des Ladevorgangs leuchtet diese orange. Ist die Batterie aufgeladen, schaltet sich die Anzeige aus. Die andere Lampe zeigt an, ob das Gerät ein- oder ausgeschaltet ist. Außerdem lässt sich anhand der Leuchte die restliche Batteriekapazität erkennen: Die grüne Anzeige wird rot, wenn die Batterie schwächer wird. Ist die Leuchte rot, sollten Sie die Konsole zum Aufladen an die Stromversorgung anschließen.

Nintendo DS Lite - Rückseite 1:



8. In den Kartenschlitz stecken Sie das Spiel.
9. Zum Aufladen der Batterie schließen Sie das Netzteil hier an.
10. Die Steuerelemente. Im weiteren Verlauf beschränken wir uns auf die Bedienung mit dem Touchpen und lassen die Steuerelemente außen vor.
11. Hier befindet sich das Batteriepack.
12. Mit dem Touchpen bedienen Sie die Konsole. Dieser Stift darf nicht verloren gehen!

Die Nintendo DS Lite-Spielekonsole ist eine so genannte „portable Konsole". Vor der ersten Nutzung bzw. nach längerer Nichtnutzung, muss das Batteriepack aufgeladen werden. Nur dann ist die von der Stromversorgung unabhängige Nutzung möglich. Zum Aufladen muss das mitgelieferte Ladegerät in die dafür vorgesehene Anschlussbuchse und der Netzteilstecker in die Steckdose gesteckt werden. Nach dem Aufladen kann die Konsole mindestens fünf bis acht Stunden ohne Strom genutzt werden. Wenn das Lämpchen oben rechts rot leuchtet, sollte der Nintendo DS Lite wieder aufgeladen werden.

Es darf gespielt werden!

Stecken Sie das Spiel „Lernerfolg Grundschule Deutsch“ mit der Bildseite nach unten in den Kartenschlitz, bis ein Klicken zu hören ist. Klappen Sie dann die Konsole auf. Schalten Sie erst *danach* das Gerät mit dem POWER-Schalter an. Jetzt sehen Sie auf dem unteren Bildschirm Informationen zur Sicherheit. Nehmen Sie als nächstes den Stift bzw. Touchpen aus seiner Halterung auf der Rückseite der Konsole. Falls der Bildschirm nicht bereits automatisch zum nächsten Schritt gesprungen ist, berühren Sie mit dem Touchpen den unteren Bildschirm.

Mit dem Touchpen bedienen Sie die Konsole. Es ist äußerst wichtig, dass dieser nicht verloren geht. Kontrollieren Sie daher immer, dass nach dem Spielen der Touchpen in die Halterung gesteckt wird!

Folgendes Bild erscheint nun auf dem Aktionsdisplay unten:

Die Spielekonsole bietet Ihnen verschiedene Möglichkeiten: Sie können das Spiel „Lernerfolg Grundschule Deutsch“ oder aber das Chat-Programm Pictochat starten.

Auf den nächsten Seiten erfahren Sie, wie Sie sowohl das Spiel als auch das Chat-Programm im Unterricht einsetzen können. Um aus einer Anwendung zu diesem Startbildschirm zurückzukehren, schalten Sie die Konsole aus und wieder an.

Den Anfang macht „Lernerfolg Grundschule Deutsch“. Um das Spiel zu starten, tippen Sie mit dem Touchpen auf die „Lernerfolg Grundschule Deutsch“-Schaltfläche und wählen die Sprache anhand der Deutschlandflagge aus.

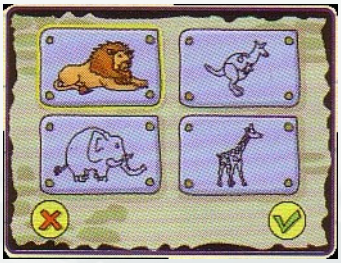
Das Spiel beinhaltet verschiedene Übungen zur Grammatik, Groß- und Kleinschreibung sowie Interpunktionsübungen. Die Übungen sind mit den Lehrplänen der 1.- 4. Klasse abgestimmt. So bieten sich dem Nutzer spielerische Ergänzungen und Alternativen zu den gängigen Arbeits- und Übungsblättern. „Lernerfolg Grundschule Deutsch“ eignet sich besonders, um die im Unterrichtsfach Deutsch/Sprache behandelten Themen zu wiederholen und zu festigen. Der spielerische Charakter motiviert und spornt gleichzeitig zum erneuten Ausprobieren und Verbessern der eigenen Leistungen an.

Besonders die Audiofunktion, die leseschwache Lerner und Lernerinnen unterstützt, macht dieses Spiel für den Unterrichtseinsatz im Rahmen von Alphabetisierungs- und Grundbildungsangeboten sehr hilfreich. Sie, als Lehrkraft, ersetzt dieses Spiel jedoch nicht.

Wie funktioniert das?

Damit Sie Ihren Lernerinnen und Lernern die nötige Unterstützung im Umgang mit dem Spiel geben können, fassen die folgenden Abschnitte die wichtigsten Schritte zusammen.

Das Lernspiel ist in die Klassen 1 bis 4 eingeteilt, wobei Klasse 4 den höchsten Schwierigkeitsgrad darstellt. Zu Beginn des Spiels suchen sich die Lernerinnen und Lerner ein Tiersymbol aus und melden sich dadurch zum Spielen an.



Die Fortschritte eines jeden Lerners werden unter dem von ihm gewählten Tiersymbol gespeichert. Bereits bearbeitete Aufgaben sind also auch gespeichert, wenn die Spielekonsole ausgeschaltet und neu gestartet wird. Lernerinnen und Lerner müssen nicht bei jedem Einschalten das Spiel von vorne anfangen, sondern können an den bereits

bearbeiteten Aufgaben anschließen, indem sie ihr zu Anfang gewähltes Tier anklicken und über das grüne Häkchen bestätigen. So können bis zu vier Lerner mit verschiedenen Tiersymbolen nacheinander an einer Konsole arbeiten. Bestehende Spielstände können durch Klicken auf das Tiersymbol und Bestätigen über das rote X gelöscht werden. Für Sie als Lehrkraft bedeutet das, dass Sie einen sehr guten Überblick darüber haben, welche Aufgaben von den Lernern bereits bearbeitet wurden – auch über mehrere Unterrichtsstunden hinweg.

Nach der Wahl des Tiersymbols wird der Schwierigkeitsgrad, d.h. die Klasse, ausgewählt.

Das gesamte Spiel ist so aufgebaut, dass im oberen Bildschirm Freddy, der kleine Vampir, die nächsten Schritte bzw. Übungen erklärt und der untere Bildschirm als **Aktionsbildschirm** fungiert, in dem die Aufgaben mit Hilfe des Touchpens bearbeitet werden.

Der Aktionsbildschirm zeigt nun folgendes:

Am unteren Rand des Bildschirms wird eine Themenleiste angezeigt, in der alle (in diesem Beispiel für die Klasse 1) angebotenen Aufgaben zu finden sind. Die beiden Farben – grün und blau – sagen im Übrigen nichts über den Schwierigkeitsgrad der Aufgaben aus. Es handelt sich dabei lediglich um unterschiedliche Aufgabentypen.

Damit Sie sich einen Überblick über die Themen der vier Klassen verschaffen können, haben wir diese für Sie zusammengefasst. Zudem sind in der nachfolgenden Tabelle ebenfalls die hinter den Themen stehenden Aufgaben und die für die Bearbeitung erforderlichen Voraussetzungen erfasst.

„Lernerfolg Grundschule Deutsch“ bietet folgende Themen:

Klasse 1

Thema	Aufgabe	Voraussetzungen
A, B, C: Wörter alphabetisch ordnen	Vorgegebene Wörter müssen alphabetisch angeordnet werden	Alphabetische Reihenfolge
Lesen und Schreiben	Vorgegebene Wörter müssen hinsichtlich ihrer Rechtschreibung überprüft werden, Lücken in Wörtern müssen mit dem richtigen Buchstaben ausgefüllt werden, Anlaute müssen bestimmt werden	Groß- und Kleinschreibung
Erste Rechtschreibung	Das (gehörte) Wort ist in einem Buchstabensalat versteckt. Falsche Buchstaben müssen gestrichen bzw. Buchstaben in die richtige Reihenfolge gebracht werden	
Wie klingen Wörter?	Bestimmung der korrekten Schreibweise eines Wortes	

	sowie Zusammengehörigkeit von Bild und Wort	
Was reimt sich auf …?	Auf vorgegebene Wörter müssen andere gefunden werden, die sich reimen	
Silbe + Silbe = Wort	Silben müssen erkannt und markiert werden	Silben und Silbentrennung
Vorne Wortbausteine und hinten	Vor- und Nachsilben müssen verschiedenen Wörtern zugeordnet werden	Vor- und Nachsilbe
Groß- und Kleinschreibung	Verschiedene Übungen zur Groß- und Kleinschreibung	
Stimmt's oder nicht?	Bilder müssen den dazugehörigen Wörtern zugeordnet, Aussagen überprüft werden	
Wortabstände sind wichtig	Wortabstände müssen markiert, Buchstaben ggf. verschoben werden	
Abschließendes Spiel, das nur frei geschaltet wird, wenn mehrere Übungen einer Klasse gemacht wurden (Kisten schieben)		

Klasse 2

Thema	Aufgabe	Voraussetzungen
Wörter haben gemeinsame Stämme	Der gemeinsame Wortstamm verschiedener Wörter muss erkannt und ggf. markiert oder eingetippt werden	Wortstamm

Lesen und Schreiben	Wörter müssen in die korrekte Schreibweise gebracht werden. Lücken müssen ausgefüllt werden.	
Buchstabe + Buchstabe = Wort	Übungen zur Wortbildung Buchstaben müssen so geordnet werden, dass sich aus ihnen ein Wort ergibt.	
Wo sind die Fehler?	Falsche Buchstaben und Rechtschreibfehler müssen erkannt, markiert oder verbessert werden	
Begleiter: bestimmt oder unbestimmt?	Zuweisung des passenden Artikels	Unterscheidung: bestimmter und unbestimmter Artikel, Namenwörter
Tunwörter in der Gegenwart	Tunwörter müssen in Verbindung mit den dazugehörigen Personalpronomen erkannt und ggf. bestimmt werden	Verben
Jedes Wort hat seine Art	Bestimmung verschiedener Wörter	Tunwort (Verben) Namenswort (Substantiv) Wiewort (Adjektiv)
Gemeinsamkeiten zwischen Wörtern	Verschiedene Gemeinsamkeiten zwischen Wörtern müssen erkannt werden	Wortstamm, Selbstlaut, Mitlaut, Umlaut, Begleiter, Mehrzahl

Schwierige Lernwörter	Verschiedene Rechtschreib-übungen speziell für schwierige Wörter	
Am Ende stehen Satz-zeichen	Korrekte und falsche Satz-zeichen müssen erkannt und markiert werden.	
Abschließendes Spiel, das nur frei geschaltet wird, wenn mehrere Übungen einer Klasse gemacht wurden (Magische Mauer)		

Klasse 3

Thema	Aufgabe	Voraussetzungen
Silbe + Silbe = Wort	Silben müssen erkannt und markiert werden	Silben und Silbentrennung
e oder ä? eu oder äu?	Die richtigen Um- und Zwielaute müssen erkannt und eingesetzt bzw. markiert werden	Um- und Zwielaute
So werde ich gut, besser, am besten	Gesteigerte Eigenschafts-wörter müssen den passenden Grundformen zugeordnet werden	Steigerungsform
Wörter mit tz oder ck	Rechtschreibübungen speziell für Wörter mit tz oder ck	
Stimmt's oder nicht?	Fehler müssen gefunden, markiert oder aber ver-bessert werden	
Vorne Wortbausteine und hinten	Vor- und Nachsilben müssen verschiedenen Wörtern zugeordnet werden	Silben

Tunwörter in der Vergangenheit	Tunwörter müssen in Verbindung mit den dazugehörigen Personalpronomen erkannt und ggf. bestimmt werden	Verben Vergangenheitsform (1.+2.)
Wortfelder ergründen	Mehrere Wörter müssen dem gemeinsamen Wortfeld zugeordnet werden	
Wort + Wort = Satz	Satzglieder müssen bestimmt und sinnvolle Sätze gebildet werden	Satzgegenstand (Nomen), Satzergänzung (Adjektiv), Satzaussage (Verb)
Satzzeichen sind wichtig	Korrekte und falsche Satzzeichen müssen erkannt und markiert werden	
Abschließendes Spiel, das nur frei geschaltet wird, wenn mehrere Übungen einer Klasse gemacht wurden (Schiebeball)		

Klasse 4

Thema	**Aufgabe**	**Voraussetzungen**
Vokale – lang oder kurz?	Lange bzw. kurze Vokale müssen erkannt und bestimmt werden	Vokale
Fremde Wörter in der Heimat	Fremdwörter müssen erkannt bzw. erklärt werden	Großer Wortschatz
Satzteile verbinden	Satzteile müssen miteinander verbunden, Verbindungswörter erkannt werden	
Aus Verb wird Substantiv	Unterschied zwischen Verb und Substantiv muss er-	

	kannt und Verben müssen den dazugehörigen Substantiven zugeordnet werden	
Kommst du drauf?	Gängige Redewendungen müssen erkannt bzw. erklärt werden	
Vorne Wortbausteine und hinten	Vor- und Nachsilben müssen verschiedenen Wörtern zugeordnet werden bzw. Wörter müssen gebildet werden	
Buchstabe + Buchstabe = Wort	Übungen zur Wortbildung, Buchstaben müssen so geordnet werden, dass sich aus ihnen ein Wort ergibt. Buchstabierte Wörter müssen erkannt und geschrieben werden	Hinweis: Die Buchstaben werden nicht lautiert vorgelesen. Also z.B. „t“ wird wie „te“ und „r“ wie „er“ ausgesprochen.
Gegenteile	Aus vorgegebenen Wörtern müssen die Gegenteile erkannt und benannt werden	
Nomen, Pronomen, Adjektiv	Verben, Nomen, Pronomen und Adjektive müssen bestimmt werden	Verben, Nomen, Pronomen und Adjektive
„Hart“ und „weich“	Übung zu den Buchstaben g+k, d+t, b+p	Unterscheidung g+k, d+t, b+p
Abschließendes Spiel, das nur frei geschaltet wird, wenn mehrere Übungen einer Klasse gemacht wurden (Würfel Wahnsinn)		

Die ersten Übungen

Sind Tiersymbol, Klasse sowie Thema und Aufgabentyp ausgewählt, muss mit dem Touchpen auf das grüne Häkchen getippt werden und das Spiel startet.

Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade (bzw. Klassen) oder Themen können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, auf die unterschiedlichen Lernniveaus Ihrer Lernerinnen und Lerner individuell und gezielt einzugehen. Für das Lösen von Aufgaben werden Sterne gesammelt. Wurden alle Aufgaben richtig beantwortet, gibt es drei Sterne. Wurden ein paar Fehler gemacht, gibt es weniger Sterne. Anhand der gesammelten Sterne können Sie sehr gut nachvollziehen, wie gut die Lernerinnen und Lerner die Aufgabe bearbeitet haben und ggf. Aufgaben wiederholen lassen.

Nach Abschluss aller Aufgaben einer Klasse gibt es zur Belohnung ein abschließendes Spiel. Dieser Bonus wird aber nur freigeschaltet, wenn zuvor genügend Sterne gesammelt bzw. Aufgaben gelöst wurden. Je mehr Sterne in den Aufgaben gesammelt werden, desto mehr Symbole oder Level werden in den Bonus-Spielen freigeschaltet.

Unterrichtseinheit

Es gibt vielfältige Möglichkeiten, die Spielekonsole und das Lernspiel sowie die Anwendung Pictochat in den Unterricht zu integrieren. Zunächst sollten Sie sicherstellen, dass Ihre Lernerinnen und Lerner den Umgang mit der Konsole beherrschen. Erklären Sie ihnen ggf. alle für die richtige Nutzung wichtigen Komponenten, so dass die selbstständige Nutzung möglich ist.

Das Lernspiel dient vor allem der Wiederholung und Festigung von bereits durchgenommenem Unterrichtsstoff. Egal ob Ihr Unterricht in Gruppen stattfindet oder aber die Förderung eines einzelnen Lerners im Mittelpunkt steht: Der Einsatz der Spielekonsole ist in beiden Fällen möglich.

Üben und Festigen des Unterrichtsstoffs

Legen Sie dazu im Vorfeld fest, welche Themen bearbeitet werden sollen. Mit der Themen-Tabelle finden Sie schnell die passenden Aufgaben für Ihre Lernerinnen und Lerner.

Anhand der gesammelten Sterne können Sie den Lernstand einsehen.

Beispiel: Sie erklären Ihren Lernerinnen und Lernern das „tz“ und „ck“. Lassen Sie zur Übung die dazu passenden Aufgaben des Lernspiels bearbeiten.

Mit Hilfe des Lernspiels kann zudem in Vergessenheit geratener Stoff wieder ins Gedächtnis gerufen und gefestigt werden. Sie können schnell und gezielt auf individuelle Schwierigkeiten der Lernerinnen und Lernern eingehen und diese anhand des Lernspiels üben lassen.

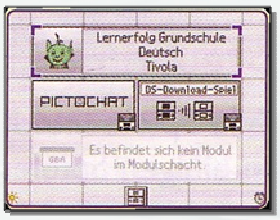
Weiter haben Sie die Möglichkeit, Lernerinnen und Lerner zu beschäftigen, die mit den von Ihnen aufgetragenen Unterrichtsaufgaben bereits fertig sind. Lassen Sie hier Ihre Lernerinnen und Lerner den Lern- und Arbeitsrhythmus selbst bestimmen. Denn die freie Auswahl der Aufgaben und Schwierigkeitsgrade erhält die Motivation bei dieser zusätzlichen Übung aufrecht.

Pictochat

Auf der Spielekonsole befindet sich bereits das Chat-Programm Pictochat, das Sie ebenfalls im Unterricht einsetzen können. Die Anwendung eignet sich besonders gut dafür, Ihre Lernerinnen und Lerner das Schreiben üben zu lassen – und zwar gemeinsam! Denn die Lernerinnen und Lerner können im Chat miteinander kommunizieren und so auf spielerische Weise den Umgang mit Schriftsprache üben. Dies geht sowohl handschriftlich als auch über die Tastatureingabe.

Wie funktioniert das?

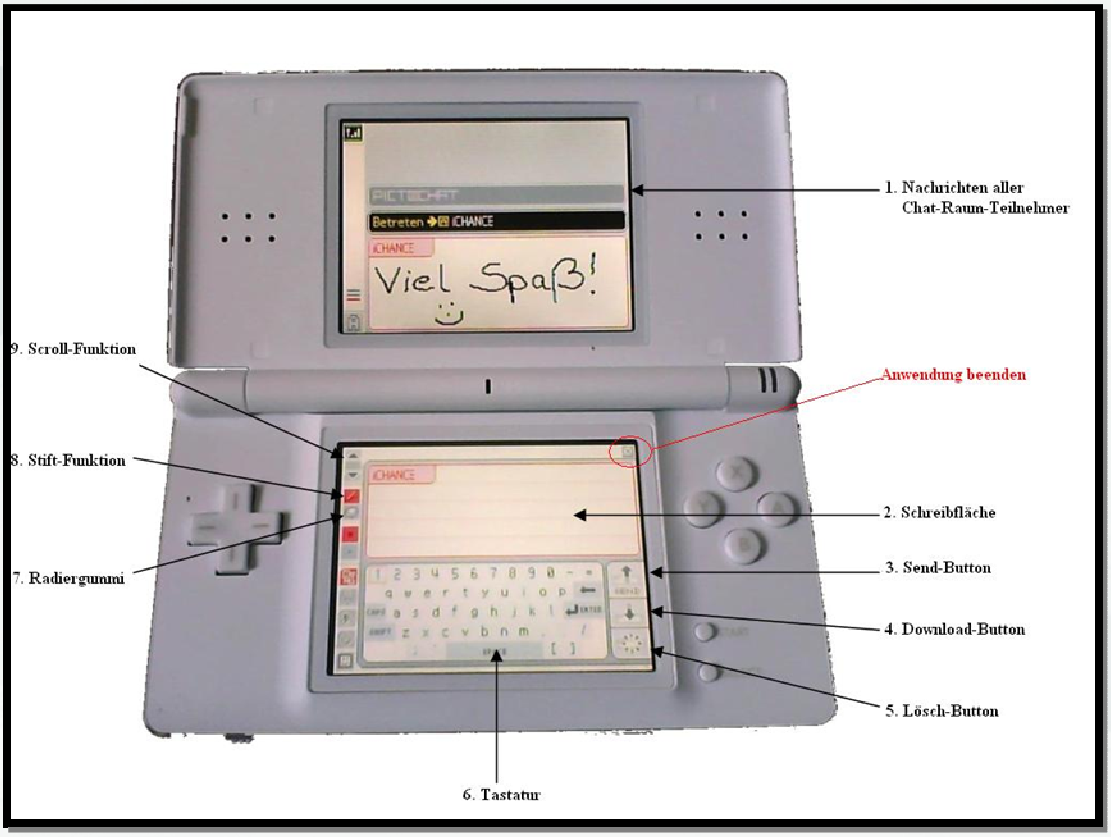
Schalten Sie die Konsole mit dem POWER-Schalter an und tippen Sie mit dem Touchpen auf den unteren Bildschirm, wenn die Sicherheitshinweise erscheinen. Auf dem Bildschirm sehen Sie dann die Auswahl an Spielmöglichkeiten.



Tippen Sie mit dem Touchpen auf die Pictochat-Schaltfläche und wählen Sie anschließend einen gemeinsamen Chat-Raum aus, zB. Chat-Raum A, Chat-Raum B, Chat-Raum C, Chat-Raum D.

Alle im Chat Anwesenden können nun miteinander kommunizieren. Auch hier fungiert der untere Bildschirm als Aktionsbildschirm.

Hier die wichtigsten Funktionen:



1. Im oberen Bildschirm werden alle gesendeten Nachrichten angezeigt
2. Auf der Schreibfläche kann mit dem Touchpen geschrieben werden
3. Damit ein Beitrag für alle lesbar ist, muss er versendet werden. Dazu muss auf den Send-Button getippt werden
4. Durch Tippen auf den Download-Button wird der letzte versendete Eintrag in die Schreibfläche kopiert und kann bearbeitet werden. Auch die älteren Einträge kann man auf die Schreibfläche kopieren. Dafür muss man sich den Eintrag mit der Scroll-Funktion bis nach unten auf den Bildschirm holen und dann die Download Taste drücken.
5. Durch Tippen auf den Lösch-Button wird alles, was sich auf der Schreibfläche befindet, gelöscht. Auf der leeren Schreibfläche kann dann wieder geschrieben werden. Der Nachrichtenverlauf wird durch diesen Button nicht gelöscht!
6. Mit Hilfe des Touchpens kann auch die Tastatur zum Schreiben benutzt werden.

7. Mit Hilfe des Radiergummi-Buttons können kleinere Fehler – bevor der Send-Button angetippt wurde - leicht korrigiert werden. Soll der gesamte Bildschirm gelöscht werden, empfiehlt es sich, den Lösch-Button zu benutzen.
8. Soll mit dem Touchpen geschrieben werden, muss der Stift-Button aktiviert (farbig unterlegt) sein.
9. Der obere Bildschirm zeigt immer die neuesten Beiträge an. Ältere werden „nach oben" verschoben und sind auf dem Bildschirm nicht mehr sichtbar. Mit der Scrollfunktion auf der linken Bildschirmseite können ältere Beiträge, also der Nachrichtenverlauf, angezeigt werden.

Es darf geschrieben werden!

Pictochat bietet für den Unterrichtseinsatz viele Möglichkeiten. Ein paar möchten wir Ihnen vorstellen. Allen ist der Grundsatz gemein: Wer Fehler findet, darf sie behalten! Es geht um das unvorbehaltene Ausprobieren und spielerische Umgehen mit Schriftsprache.

Bilderraten

Ein Chat-Raum-Teilnehmer denkt sich einen Begriff aus und malt ihn. Alle Lernerinnen und Lerner sehen in ihrer Konsole dieses Bild und müssen nun raten, um welchen Begriff es sich handelt. Die Lösungsvorschläge werden jedoch nicht laut gerufen, sondern mit Hilfe des Touchpens geschrieben. Wer als erster die richtige Lösung hat, darf den nächsten Begriff malen.

Je nach Lernniveau können Ihre Lernerinnen und Lerner zusätzlich noch die Wortart des gesuchten Begriffs bestimmen.

Stadt, Land, Fluss – mal anders!

Die Chat-Raum-Teilnehmer müssen eine Stadt, ein Land oder einen Fluss mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben aufschreiben. Alternativ können Sie auch Tiere, Obst- und Gemüsesorten oder aber Musikgruppen mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben aufschreiben lassen.

Zahlen schreiben

Ein Chat-Raum-Teilnehmer denkt sich eine Zahl aus und schreibt diese als Ziffer auf. Die anderen müssen diese Zahl nun als Wort ausschreiben. Wer zuerst die richtige Antwort gegeben hat, darf als nächster eine Zahl schreiben.

Wortkette

Die Chat-Teilnehmer einigen sich auf eine Wortgruppe z.B. Tiere. Ein Teilnehmer schreibt dann das erste Tier und lädt es hoch auf den Bildschirm. Der nächste in der Runde schreibt dann ein Tier auf, welches mit dem letzten Buchstaben des davor genannten Tieres beginnen muss. Das geht dann reihum weiter.

Geschichten erzählen

Die Chat-Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Teilnehmer beginnt und schreibt ein Wort oder auch mehrere Wörter und lädt es hoch. Die anderen Teilnehmer sehen das Wort auf ihrem Bildschirm und der nächste muss den angefangenen Satz dann weiterführen. Das geht dann reihum weiter. So entstehen lustige, gemeinsam geschriebene Geschichten.

Wortreihe

Ein Teil eines zusammengesetzten Wortes wird vorgegeben z.B. Sommer. Jeder Chat-Teilnehmer muss nun das bestehende Wort erweitern z.B. Sommerurlaub, Sommerkleid etc. Das geht solange, bis keinem mehr ein weiteres Wort einfällt. Derjenige, der das letzte Wort wusste, hat das Spiel gewonnen und darf sich vielleicht den nächsten Begriff überlegen oder das nächste Spiel aussuchen.

Berufe/Tiere/Personen raten

Ein Chat-Teilnehmer stellt sich einen Beruf, ein Tier oder eine berühmte Person (die natürlich alle kennen sollten) vor. Er sagt den anderen, ob er an ein Tier, eine Person oder an einen Beruf denkt. Die anderen versuchen dann herauszukriegen, an wen er denkt. Dafür schreiben sie Fragen, die der Teilnehmer dann wahrheitsgemäß und aus-

schließlich mit „ja“ oder „nein“ beantworten muss/darf. Dabei muss er bis zum Ende bei der am Anfang ausgedachten Person etc. bleiben. Derjenige, der den Beruf, das Tier oder die Person zuerst errät, darf sich einen neuen Begriff ausdenken und das Ganze beginnt von vorne.

Ich sehe was, was du nicht siehst

Ein Chat-Teilnehmer denkt an einen Gegenstand, der sich im Raum befindet, und schreibt: Ich sehe was, was du nicht siehst und die Farbe ist… z.B. blau. Die anderen können dann raten, welchen Gegenstand er wohl meint. Sie schreiben das Wort auf und laden es hoch. Derjenige, der richtig rät, darf den nächsten Gegenstand aussuchen.

Reime

Einer denkt sich ein Wort aus und schreibt es bei Pictochat. Die anderen versuchen, Reimwörter darauf zu finden und schreiben diese dann ebenfalls auf.

Lücken füllen

Ein Chat-Teilnehmer denkt sich ein Wort aus und schreibt dieses mit ein oder zwei fehlenden Buchstaben im Wort auf, diese Lücken kennzeichnet er mit einem Strich. Die anderen müssen die fehlenden Buchstaben erraten.

Redewendungen erraten

Jemand schreibt eine Redewendung, die es vielleicht nur in seiner Umgebung gibt, in den Pictochat und die anderen müssen erraten, was diese Redewendung bedeuten soll. Oder man schreibt eine bekannte Redewendung und lässt dabei Lücken, die die anderen dann ausfüllen müssen.

Werden Sie kreativ!

Die hier angeführten Aufgaben sind lediglich Vorschläge. Lassen Sie Ihrer und der Kreativität Ihrer Lerner freien Lauf! Überlegen Sie sich gemeinsam neue Aufgaben oder ergänzen Sie die hier vorgeschlagenen. Lassen Sie uns und andere Kurse doch an Ihren Ergebnissen teilhaben und schicken Sie Ihre Vorschläge an info@ichance.de!

Wir hoffen, dass Sie in dieser Broschüre die nötigen Informationen und Anregungen dafür erhalten haben. Für weitere Hilfestellungen stehen wir Ihnen natürlich gerne beratend und unterstützend zur Seite.

Timm Helten |

ist Diplom-Pädagoge und Projektleiter von iCHANCE

Fon: +49 (0)2 51.49 09 96 31

E-Mail: t.helten@alphabetisierung.de

Jan-Peter Kalisch |

ist Diplom-Pädagoge und wissenschaftlicher Mitarbeiter bei iCHANCE.

Fon: +49 (0)2 51.49 09 96 32

E-Mail: jp.kalisch@alphabetisierung.de

Über iCHANCE

Das Projekt iCHANCE eruiert Bedarfe für eine effektive Ansprache und Bildungswerbung speziell für lernungewohnte Jugendliche und junge Erwachsene sowie funktionale Analphabeten. Außerdem entwickelt das Projekt niederschwellige und jugendspezifische Informations-, Beratungs- und Motivationskonzepte und setzt diese modellhaft um. Dazu gehört auch die Entwicklung und Erprobung von medienunterstützten Grundbildungsangeboten, die der Zielgruppe eine erste und informelle Kontaktaufnahme mit Grundbildung und dem Lernen ermöglicht.

Informationen und Materialien zum Projekt iCHANCE finden Sie unter:

www.profi.ichance.de

Wir danken Nintendo Deutschland und dem Tivola Verlag für die Unterstützung dieses Vorhabens.