

Lehrerinformationen:

Spiel „Hallo Welt“

Ziel ist es, in verschiedenen Sprachen einfache Dialoge zu führen und so jeweils eine landestypische Spezialität oder Mitbringsel zu erhalten. Nachdem alle Landesspezialitäten erworben wurden, ist das Spiel beendet.

Konzeptentwicklung:

Der erste Schritt zur Spiele-Erstellung ist immer die Ausformulierung einer Drehbuch-Idee. Hier werden einzelne Szenen festgelegt und die Dialoge konkretisiert.

Der Spieleditor ermöglicht das Anlegen verschiedener Szenen, die miteinander verknüpft werden können. Szenen bestehen aus Hintergrundbildern die mit sogenannten Aktionsflächen versehen werden können. Diese Aktionsflächen stellen die Einstiegspunkte in einzelne Dialoge dar.

Über den integrierten Flash-Editor der Plattform können die einzelnen Dialoge online erfasst werden.

Im Vorfeld werden diese Dialoge im Rahmen eines Drehbuchs erstellt. Ein geeignetes Tool zur Visualisierung von Dialogen ist eine MindMap (ein gut einsetzbares Online-Tool ist unter mind42.com zu finden, es gibt aber auch das OpenSource-Programm Freemind als Downloadmöglichkeit <http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download> bzw. [http://downloads.sourceforge.net/pgwinsuite/Freemind Portable 0.8.1 Development Test 6 en-us.paf.exe](http://downloads.sourceforge.net/pgwinsuite/Freemind_Portable_0.8.1_Development_Test_6_en-us.paf.exe) als Portable-App). Zur Erstellung von Szenen, sogenannten Scribbles, eignet sich Powerpoint.

Teil des Arbeitsauftrages ist es, sich mit der Thematik fremdsprachlicher SchülerInnen auseinanderzusetzen. Durch die Aufbereitung der Dialoge (Fach- u. Methodenkompetenz) und der Erstellung des Spiels durch SchülerInnen (Medienkompetenz) und dem Spielen an sich (soziale Kompetenz, da man bei den fremdsprachigen Dialogen Hilfestellung von SchülerInnen mit anderer Muttersprache benötigt), werden unterschiedliche Kompetenzen geschärft.