



Dramapädagogik für den bilingualen Unterricht



"Motivation ist der Schlüssel! Ich kann mir nichts motivierenderes für Kinder vorstellen, als sie in einem geschützten Umfeld spielen zu lassen und sie dabei zur Interaktion zu ermutigen."

- Kristina Johanson, Spanien

Kreativität
Inhalt
Innovation
Sprache
Inspiration
Herausforderung
+ Lernen

playingCLIL

Was ist CLIL?

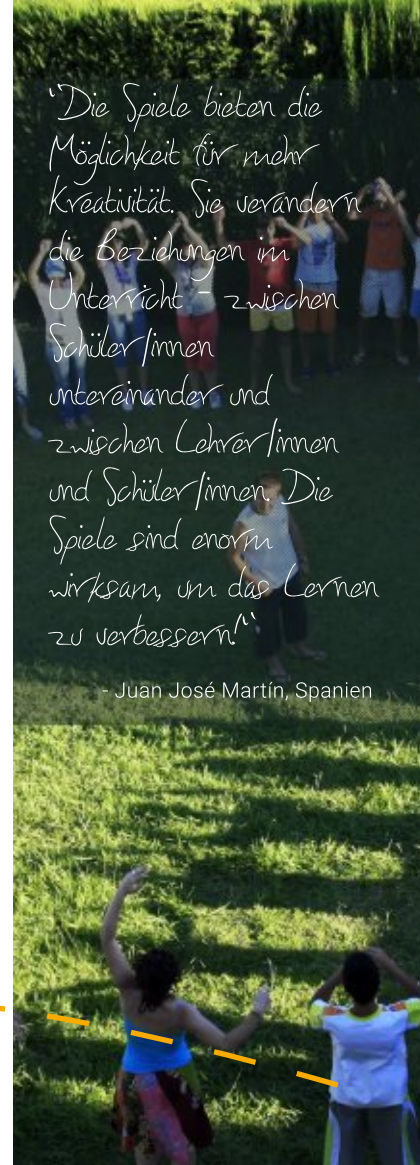
CLIL (Content and Language Integrated Learning) ist eine Unterrichtsmethode für Lernende aller Altersgruppen, die eine Vermittlung des Lernstoffes ganz oder zum Teil in einer Fremdsprache vorsieht. Das Ziel dieser Methode ist, dass Lernende eine Fremdsprache auf natürliche Weise und parallel zum Inhalt des Faches erlernen. Durch den Umgang mit fremdsprachlichem Input erwerben die Lernenden Geläufigkeit in allen wichtigen Kompetenzbereichen der Fremdsprache und lernen, die Fremdsprache zunehmend zur Bearbeitung fachspezifischer Aufgaben- und Problemstellungen einzusetzen. Die CLIL-Methode stützt sich dabei auf vier Grundbegriffe: **Kognitiv** herausfordernder Lernprozess, in dem neue **Inhalte** durch **Kommunikation** in einem **kulturell** bereicherten Kontext vermittelt werden.

"Natürlich ist playing CLIL eine Herausforderung für beide Seiten, (Berufs-)Schüler und Lehrer. Trotzdem habe ich seit langem nicht mehr so viele muntere und lachende Gesichter gesehen."

- Michael Schleicher, Deutschland

"Die Spiele bieten die Möglichkeit für mehr Kreativität. Sie verändern die Beziehungen im Unterricht - zwischen Schüler/innen untereinander und zwischen Lehrer/innen und Schüler/innen. Die Spiele sind enorm wirksam, um das Lernen zu verbessern!"

- Juan José Martín, Spanien



Die Beziehung zwischen spielen und lernen

Wir wissen alle, dass Motivation und Spaß den Lernprozess in großem Maße beeinflussen. Dies betrifft Lernende aller Altersgruppen und Ausbildungsniveaus. Spiele sind dabei ein ausschlaggebender Faktor. Das Spielen ist ein fester Bestandteil unseres Lebens und Lernprozesses. Lernspiele entreißen den Worten ihre auf dem Papier gedruckte Statik und verwandeln sie in Bilder, Bewegungen, Emotionen und Erfahrungen. Spiele setzen Ziele und motivieren so die Lernenden, ihr Wissen und ihre Kompetenzen einzusetzen sowie miteinander zu kooperieren. Jedes Spiel wird zu einer einprägsamen Erfahrung, in der das Wissen eingebettet in den positiven Kontext von Spiel, Spaß und Spannung ist.

Was ist **playingCLIL**?

playingCLIL ist der Versuch, die offensichtlichen Vorzüge von Lernspielen in die CLIL-Methode zu integrieren. Im Rahmen des Projektes werden eine Vielzahl von Spielen entwickelt, die Lernende anregen und schrittweise befähigen, all ihre Sinne einzusetzen, um zu agieren, zu interagieren, zu kollaborieren sowie zum Wettbewerb anzutreten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Fremdsprachenkompetenzen werden genutzt und gezielt aufgebaut, um Fachinhalte und -methoden mit einer Vielzahl an unterhaltsamen und gleichzeitig herausfordernden Aktivitäten effizienter zu vermitteln. Während einer Testphase werden die Spiele von geschulten Lehrerinnen und Lehrern in der Praxis getestet und bewertet. In der Folge werden sie die Spiele überarbeitet um in der Endversion für jede Altersgruppe und jedes Sprachniveau anwendbar zu sein.

Ziele

playingCLIL zielt darauf ab, Innovation und Kreativität in den CLIL-Unterricht – und darüber hinaus – zu bringen.

playingCLIL wird...

- Lehrern eine neue Methode mit Werkzeugen und Materialien bieten.
- Den Unterricht mit inspirierenden Spielen und Herausforderungen bereichern.
- Lernenden das Lernen in einem ganzheitlichen und anregenden Kontext erlauben.
- Lernenden ermöglichen, Verantwortung für ihr Lernen zu übernehmen.
- Interaktion und Zusammenarbeit im Unterricht fördern.
- Selbstvertrauen und die Fähigkeit der Selbstdarstellung entwickeln.
- Energie, Enthusiasmus und Motivation erzeugen.
- Lernende motivieren, indem die Lernaktivitäten alle Sinne ansprechen.
- Emotionale Fähigkeiten entwickeln, um sowohl mit Erfolg wie mit Misserfolg gut umgehen zu können.
- Lernende ermutigen, aktiv zu werden, zu interagieren, zu kooperieren und auch zu wetteifern.



Workflow

Jan 2014 - Dez 2015



CLIL Prinzipien 1

Erarbeitung und Identifizierung der Grundkonzepte und Leitprinzipien der CLIL Methode

Bestimmung der CLIL-Prinzipien und Analyse der Kompatibilität mit verschiedenen Bildungsbereichen

ZIEL HANDBUCH

Sammlung aller Spiele und Anleitung für die Anwendung im Unterricht 5

Zusammenstellung der getesteten Spiele für den CLIL-Kontext und die verschiedenen Bildungsbereiche

"playingCLIL heisst spielen mit Kreativität, Sprache, Intellekt und Lachen."

"Ein Erwachsener, der spielt, erreicht so eine neue Dimension des Verstehens."

-Juliane Kriesmann, Deutschland

2. Verknüpfung der Prinzipien mit den Bildungskontexten

Schule, berufliche- und Erwachsenenbildung

Anwendung der CLIL Methode und deren Grundkonzepte in verschiedenen Bildungskontexten

3. Spielentwicklung

Spiel design zur Anwendung im CLIL-Kontext

Erprobung der Spiele im Unterricht und Verifizierung der Validität und Praktikabilität

4. Testphase

Train the Teacher: Erprobung und Überprüfung der Spiele im Unterricht (Feedback, Wiederholung der Testdurchläufe)

Ergebnisse & Vorteile



Die **playingCLIL** Spiele werden ausgewählt und getestet, damit sie leicht im Unterricht anwendbar sind – unabhängig von Fach, Altersgruppe und Sprachniveau. Zum Projektabschluss werden alle Spiele in einem Handbuch – als Papierversion und eBook – zusammengestellt.

Die erwarteten Vorteile von **playingCLIL** sind:

- Besseres Lernen.
- Mehr Leistungsbereitschaft.
- Besseres Miteinander der Lernenden.
- Besseres Verhältnis zwischen Lernenden und Lehrenden.
- Höhere Motivation und freundschaftlicher Wettbewerb.
- Mehr Selbstvertrauen der Lernenden.
- Mehr Interesse der Lernenden am Fachunterricht.
- Mehr Erfolge der Lehrenden beim Unterrichten.
- Effizientere Zusammenarbeit zwischen den Lernenden.
- Deutliche Verbesserung der Arbeitsatmosphäre im Unterricht.

“Die Spiele sind sehr hilfreich, eine perfekte Arbeitsatmosphäre im CLIL-Unterricht zu erzeugen.“

- Juan Manuel Melgar Jimenez, Spain

Dies ist eine vorläufige, beispielhafte Version, wie die Spiele im Handbuch aufbereitet werden.

„playingCLIL ist eine wunderbare Methode... und sie funktioniert!“

- Maria Pena Mino, Spanien

INCIDENT

Intro:	An introductory and first stage freeze frame activity, whose essence is for players to grasp the concept of freeze frames and how they work.
Type of game:	Training/freeze frame
Age:	8+
Level:	All
Time:	10+ minutes
Space:	Performance space and clusters
Thinking skills:	Create and analyze (HOTS) and apply (LOTS)
Language skills:	Speaking and listening
Interaction:	Individual, pairs and group work

Getting ready

- ✓ Explain to the players that they will describe an event or incident through freeze frame shots representing before it happens, as it is happening and after it has happened.
- ✓ Divide the group of players into groups of 5.
- ✓ group will choose a reporter who will present the three scenes and the other four who will perform them.

Playing

- ✓ Each group will discuss for 5 minutes how they are going to present the event and the three scenes.
- ✓ Each posture is to be held for about three seconds. Stress that it is like a photo story, they are not to mime or act but describe the action through their posture and gesture.
- ✓ After the incident is shown ask the group if they knew what was happening. Invite the performers to repeat and at each posture ask the questions: *Where is he now? What is he doing? What do you think it's going to happen? What has happened?*

PlayingCLIL examples

- ✓ Subject: History; Content: the first manned moon landing; the discovery of America; etc.
- ✓ Subject: Science; Content: a scientific experiment; a process in nature (decomposition, etc.); etc.

Das **playingCLIL**-Spiel im Überblick: klare, einfache und übersichtliche Infos zur Art des Spiels, Altersgruppe, Zeit- und Raumbedarf, Sprach- und Denkfähigkeiten, Art der Interaktion

Nützliche Informationen zur Spielvorbereitung

Spielbeschreibung. Wie funktioniert das Spiel?

Hilfreiche praxisnahe Beispiele zur Anwendung



Die Teamplayer

Christin Müller



Christos Arampatzis



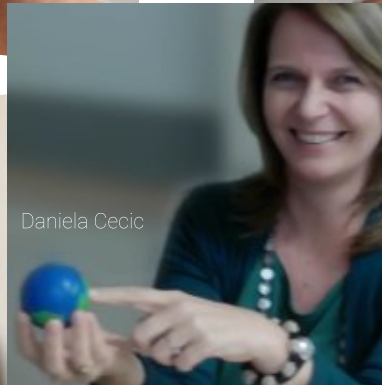
Marco Schroeder



Elisa Ramón



Daniela Cecic



Ed Cousins



Diego Sánchez



Ivalla Ortega Barrera





Maria Navarro Betancor



Maria Pavelescu



José Medina



Alina Dobrognii



Patrick Deas



Stephen Breibach



John Harris

playingCLIL ist ein Europäisches Projekt zur Integration dramenpädagogischer Methoden in den bilingualen Unterricht (CLIL). Das Projekt wird von der Europäischen Kommission im Rahmen des Programms für Lebenslanges Lernen / Querschnittsprogramm / KA2 "Sprachenlernen" (Nr.: 543143-LLP-1-2013-DE-KA2-KA2MP) gefördert. Im Projektteam haben sich sechs Partner aus Deutschland, Großbritannien, Spanien und Rumänien zusammengetan:

- Zukunftsbau, Deutschland
- Humboldt-Universität zu Berlin, Deutschland
- Interacting UK, Großbritannien
- Universidad Las Palmas de Gran Canaria, Spanien
- Consejería de Educación, Spanien
- Liceul cu Program Sportiv Suceava, Rumänien



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

