

Kurzbeschreibung zur Wahl eines
P-Seminars
durch Schülerinnen und Schüler der
Jahrgangsstufe 10



Lehrkraft: Frank, Kay FK

Leitfach: Englisch

Projektthema: Gamification - spielend Lernen, Wiederholen, Vertiefen

Kurzbeschreibung des Projekts:

Zunächst erarbeiten die Seminarteilnehmerinnen und -teilnehmer mithilfe von Fachliteratur fachliche Kompetenzen zu Lern-, Wiederholungs-, Arbeitsformen, die auf spielerische Art und Weise gestaltet werden und betrachten dabei die gesellschaftliche und psychosoziale Relevanz von Spielen im Leben eines Menschen.

Des Weiteren werden Spielformen danach untersucht, ob sie sich besonders für das Erarbeiten und Vertiefen der englischen Sprache, sowie die Bearbeitung lehrplanrelevanter Inhalte eignen. Hierbei sollen auch Brett-, Karten-, Tabletop- und Gesellschaftsspielklassiker, sowie deren Mechaniken betrachtet werden.

Abschließend soll ein Fundus aus verschiedenen Spielen zum Lernen, Wiederholen und Vertiefen entstehen, welcher nach Ende des Seminars der Fachschaft Englisch zur Verfügung gestellt wird.

Mögliche Studiengänge bzw. Berufsfelder (mind. 3):

Anglistik und Amerikanistik, Kulturgeographie, Spieleentwickler, Autor, Publizist, Verleger

Mögliche externe Partner sowie deren Rolle im Projekt:

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG; HABA/Habermas Family GmbH; Ravensburger AG

Voraussetzungen / erforderliche Sprachkenntnisse:

Interesse an Gesellschaftsspielen, gute Kenntnisse in der englischen Sprachen