

Kontakt
Leuphana Universität Lüneburg
 Prof. Dr. Torben Schmidt
 Innovations-Inkubator: HealinGO
 Wischenbrucher Weg 84a
 21335 Lüneburg
 E-Mail: torben.schmidt@leuphana.de
 Fon 04131.677-2616



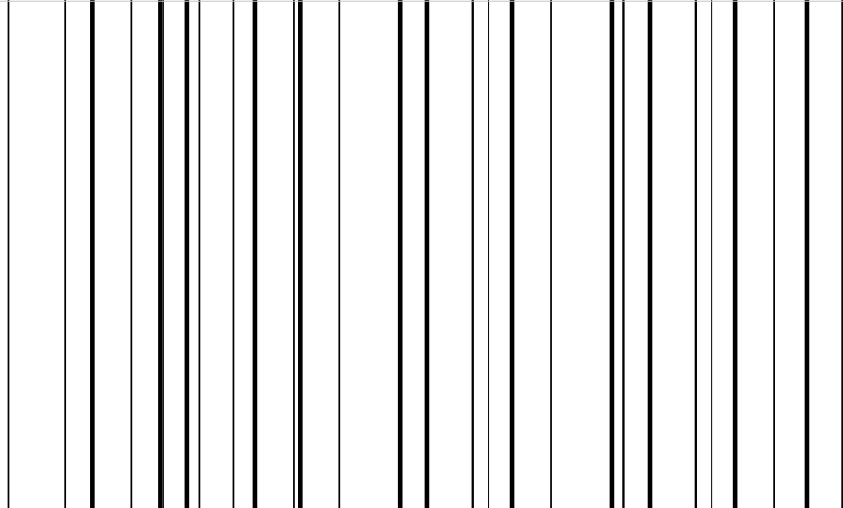
Das EU-Großprojekt Innovations-Inkubator wird gefördert von:

Das Vorhaben ist ein Teilprojekt des Kompetenzstandards HealinGO – Health and Language Integrated Gaming Online, welches von der Europäischen Union und dem Land Niedersachsen im Rahmen des Innovations-Inkubators der Leuphana Universität Lüneburg gefördert wird.



HEALTH AND LANGUAGE INTEGRATED GAMING ONLINE

HeaLinGO: Spielerisch Sprachen lernen durch Blended Learning



SPIELEN BILDET

Computer und Handys gibt es in fast jedem deutschen Haushalt. Während sich entertainmentbasierte Spiele auf diesen Geräten längst großer Beliebtheit erfreuen, nehmen auch Spieleanwendungen, die neben der Unterhaltung einen Bildungszweck erfüllen, an Bedeutung zu. Mit Blick auf die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten gehören digitale Spiele zu den beliebtesten Freizeitaktivitäten der Heranwachsenden: 64 Prozent der 6- bis 13-Jährigen und 45 Prozent der 12- bis 19-Jährigen beschäftigen sich täglich bis mehrmals in der Woche mit Computer-, Konsolen- oder Onlinespielen.

SPIELEND ENGLISCH LERNEN

Potenziale und Risiken digitaler, spielerisch orientierter Anwendungen für das Erlernen der Fremdsprache Englisch zu erforschen, steht im Fokus des Vorhabens HeaLinGO – Health and Language Integrated Gaming Online. Das im Rahmen des EU-Großprojekts Innovations-Inkubator Lüneburg geförderte Projekt entwickelt und evaluiert internetgestützte Spieleanwendungen für das Sprachenlernen.

Ziel ist es, spielerisch orientierte digitale Lernprodukte zu entwerfen, mit denen Schülerinnen und Schüler die englische Sprache effektiv, nachhaltig und mit Freude lernen. Dabei steht im Sinne des Blended-Learning-Ansatzes die sinnvolle Verknüpfung von digitalen Spiel- und Lernphasen außerhalb des Klassenzimmers mit darauf abgestimmten Unterrichtsphasen im Mittelpunkt.

SIMULATION, PRÄSENZ, DRILLS

Das Forschungsprojekt hat über 50 spielerisch orientierte, digitale Produkte für das Fremdsprachenlernen mit einem wissenschaftlichen Prüfkatalog auf ihr Bildungspotenzial hin analysiert. Die so gewonnenen Erkenntnisse sind Grundlage für die Entwicklung einer auf die Erhöhung der Sprechzeit der Lernenden ausgelegten, digitalen Lernspielsimulation. Diese steht auf drei Säulen, die sich komplementär ergänzen:

Die Hauptsäule Simulation beinhaltet ein für Smartphones optimiertes Spiel. Spielerinnen und Spieler lösen authentische Aufgaben in einer englischsprachigen Stadt, die auf die Förderung der kommunikativen Fähigkeiten ausgelegt sind. Die Säule Präsenzunterricht bietet Schulen ein auf das Curriculum abgestimmtes Paket von Unterrichtsstunden, die in enger Zusammenarbeit mit Lehrerinnen und Lehrern erstellt werden und auf hohe Sprechzeiten, sowie kommunikative Kompetenzen abgestimmt sind. Drills beschreibt die Säule, in der sich Spielerinnen und Spieler mit eigenständigen, motivierenden Minispielen beschäftigen und dabei individualisiert auf ihrem Smartphone einzelne fremdsprachliche Fertigungsbereiche, Vokabeln und Grammatik trainieren.

- ⊕ Digitale Medien sind fester Bestandteil des Lebensalltags von Kindern und Jugendlichen. Das zeigen aktuelle Studien, zum Beispiel KIM und JIM des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest: » www.mpfs.de.

Ihre Ansprechpartner im HeaLinGO-Team:

Inke Schmidt
Fon 04131.677-7988
E-Mail: inke.schmidt@inkubator.leuphana.de

Philipp René Schmidt
Fon 04131.677-7904
E-Mail: philipp.schmidt@inkubator.leuphana.de



HeaLinGO hat erstmals digitale Spiele zum Thema Fremdspracherwerb in einer umfassenden Datenbank erfasst:
» www.ludicall.de