

zur Förderung von Rechtschreibkompetenzen

Game-based-Learning-Szenario, mit dem Lernende zu einer mehrperspektivischen, selbstgesteuerten und kooperativen Auseinandersetzung mit den Schreibregularitäten des Deutschen angeregt werden.

Erstellt am 23.02.2018

Eckdaten

Kann Lösungsansätze für folgende Problemstellungen der Lehre bieten:

- Hohe Komplexität der Lerninhalte
- Geringe Lernmotivation
- Geringe Selbstregulationsfähigkeit der Studierenden
- Geringer Transfer in die Praxis

Nutzt folgende Medieneigenschaften zur Unterstützung des Lernprozesses:

Interaktivität: 4 (trifft eher zu)

Adaptivität: 2 (trifft eher nicht zu)

Synchronizität: 3 (trifft zu)

Selbststeuerung: 5 (trifft vollkommen zu)

Eignet sich für folgende Virtualisierungsgrade:

- Integration



Rechtschreibunterricht ist bei Lehramtsstudierenden – und häufig auch bei Lehrerinnen und Lehrern – nicht sonderlich beliebt. Studierenden der Lehramter Deutsch ist die Relevanz eines vertieften Wissens um Schreibregularitäten als Voraussetzung für eine fachlich fundierte Vermittlung von Rechtschreibkompetenz zwar rational begrifflich zu machen; in die Top 5 der beliebtesten Studieninhalte würde das Thema Orthographie mit hoher Wahrscheinlichkeit aber dennoch nicht gewählt. Die Idee hinter Ortho & Graf ist

es, durch ein motivierendes Spielszenario (Game-based-Learning-Konzept) Lernende dazu anzuregen, sich eigenaktiv mit Schreibregularitäten auseinandersetzen und im Modus des kooperativen und sozialen Lernens Strategien für die Lösung von Rechtschreibfragen einzuüben. Der Zugang zur Auseinandersetzung mit Rechtschreibfragen ist problemorientiert. In mehreren Spielphasen, in denen sie verschiedene Rollen in einer Ermittlungsbehörde einnehmen, klären die Lernenden Schreibungen, die sie als rechtschreibliche Zweifelsfälle ihrer eigenen Lebenswelt entnehmen, unter Bezug auf die amtliche Regelung zur deutschen Rechtschreibung, begründen ihre Rechtschreibentscheidungen regelbasiert und dokumentieren die Ergebnisse ihrer Ermittlungsarbeit in Ermittlungsakten, die von den Mitspielerinnen und Mitspielern kommentiert werden.

Das Planspiel ist nicht als Ersatz, sondern als Ergänzung zum systematischen Rechtschreibunterricht (beziehungsweise im Lehramtsstudium: zu Lehrveranstaltungen zum Thema Orthographie und Orthographievermittlung) konzipiert. Durch das Rahmenszenario und die Gliederung in drei aufeinander aufbauende Spielphasen wird sichergestellt, dass Eigenaktivität und Selbststeuerung nicht in Beliebigkeit resultieren: Die Klärung und Erklärung rechtschreiblicher Zweifelsfälle erfolgt stets rückgebunden an Regeln. Die Begründung von Schreibungen aus Regeln muss andere überzeugen. Die Ergebnissicherung findet in Präsenzphasen statt (Blended-Learning-Szenario).

Das Spiel wurde im Sommersemester 2017 in drei Seminaren mit Studierenden der Lehrämter Deutsch (Bachelor- und Masterphase) getestet und qualitativ evaluiert. Die Ergebnisse aus den Testläufen sind in punktuelle Optimierungen der Spielmaterialien und -abläufe eingeflossen. Die komplette Spielumgebung wird im Mai 2018 zum freien Download bereitgestellt. Eine hinsichtlich des Anforderungsniveau und der genutzten Ressourcen modifizierte Version des Konzepts wurde Anfang 2018 in der Klassenstufe 7 eines Gymnasiums getestet. Eine auf Basis der Erfahrungen aus den ersten Testläufen optimierte Version wird im Sommersemester 2018 erneut in zwei Seminaren mit Lehramtsstudierenden eingesetzt und ausgewertet.



Ein Buchkapitel mit einer ausführlichen Beschreibung des didaktischen Konzepts erscheint im Frühjahr 2018: Beißwenger, Michael; Meyer, Lena (2017, im Druck): Ortho & Graf: ein Wiki-basiertes Planspiel zur Förderung von Rechtschreibkompetenzen in der Sekundarstufe II. In: Steffen Gailberger & Frauke Wietzke (Hrsg.): Deutschunterricht in einer digitalen Gesellschaft. Unterrichtsmodelle für die Sekundarstufe 1 und 2. Beltz-Verlag.

Medieneigenschaften zur Unterstützung des Lernprozesses

Interaktivität: 4 (trifft eher zu)

Als technische Plattform wird das System MediaWiki verwendet. Die Ergebnisse der Spielaktivität in allen drei Spielphasen werden von den Lernenden - individuell und in Teams - in Form von Wiki-Seiten dokumentiert. Spielaktivitäten werden durch die Vergabe von Trophäen honoriert.

Adaptivität: 2 (trifft eher nicht zu)

Das System (MediaWiki) passt sich nicht automatisch an Eingaben oder Lernfortschritte der Lernenden an. Allerdings arbeitet das Szenario mit einer 'simulierten Adaptivität', in der für Lernendenleistungen (z.B. das Stellen von Ermittlungsaufträgen oder die erfolgreiche Durchführung von Rechtschreibermittlungen) Rangabzeichen und Trophäen (manuell, d.h. nach Sichtung durch die Lehrperson) vergeben werden. Die Spielumgebung beinhaltet ein differenziertes Trophäensystem, auf dessen Grundlage die Lernenden - je nach Spielphase - unterschiedliche Trophäen und Abzeichen sammeln können. Bereits erworbene Abzeichen und Trophäen werden auf den Benutzer- bzw. Teamseiten angezeigt und gesammelt

Synchronizität: 3 (trifft zu)

Die Lernenden können die Spielaufgaben wahlweise zeitversetzt oder synchron bearbeiten. Die Spielaktivitäten sind in den einzelnen Spielphasen an Präsenzphasen rückgebunden, in denen auf Grundlage des aktuellen Spielstands und der im Wiki dokumentierten Zwischenergebnisse (synchron) "Ermittlerkonferenzen" durchgeführt werden.

Selbststeuerung: 5 (trifft vollkommen zu)

Die Lernenden wählen in allen drei Spielphasen selbst aus, mit welchen "Fällen" sie sich beschäftigen. Dabei ist sichergestellt, dass es sich um "Fälle" aus dem Bereich Rechtschreibung handelt. Die Spielphasen folgen grundsätzlich konsekutiv aufeinander, das Szenario bietet der Lehrperson aber Möglichkeiten zur Flexibilisierung und Differenzierung.

Lösungsansätze für Problemstellungen der Lehre

Für die folgenden Problemstellungen kann das Praxisbeispiel Lösungsansätze bieten:

- Hohe Komplexität der Lerninhalte:
selbstgesteuerte Auswahl von "Fällen"; Förderung von "Aha"-Erlebnissen bei der eigenaktiven Bearbeitung von Rechtschreibfragen; Förderung der Kommunikation zwischen den Studierenden über den Lerngegenstand durch Bearbeitung von Spielaufgaben in "Ermittlerteams" und durch Übernahme der Rolle von unternehmensinternen "Qualitätsmanager/inne/n" in Spielphase 3.
- Geringe Lernmotivation:
Spielszenario mit ansprechend gestalteter Umgebung; Gamification-Elemente (Ränge- und Trophäensystem; unterschiedliche Arten von Aufgaben mit im Spielverlauf ansteigendem Niveau; mehrfache Rollen- und damit verbundene Perspektivenwechsel im Spielverlauf).
- Geringe Selbstregulationsfähigkeit der Studierenden:
Rückbindung an Präsenzphasen (Blended-Learning-Konzept): Das jeweils Erreichte wird immer wieder in Präsenzsitzungen, die ebenfalls Teil des Spiels sind ("Ermittlerkonferenzen"), thematisiert. Dabei ist jedes Spielerteam gefordert, eigene Fälle einzubringen und mit den anderen Teams zu diskutieren.
- Geringer Transfer in die Praxis:
Die Fähigkeit, Rechtschreibfragen regelbasiert zu klären und die Lösung der Fragen unter Rekurs auf Schreibregularitäten zu ERklären, bildet eine wichtige Kompetenz für angehende Deutschlehrerinnen und -lehrer und zudem die Grundlage, um Materialien für den Rechtschreibunterricht fachlich auf ihre Eignung zu bewerten. Die durch das Spiel trainierten Kompetenzen bilden damit einen wichtigen Baustein im Rahmen der Professionalisierung für das Lehramt Deutsch.

Virtualisierungsgrad

Der Virtualisierungsgrad beschreibt das Verhältnis zwischen Präsenz- und virtuellen Phasen. Das Praxisbeispiel unterstützt die folgenden Virtualisierungsgrade:

- Integration

Ressourcen

Soft- und Hardware

- MediaWiki

Open Educational Resources

- Spielumgebung inkl. sämtlicher Materialien + Handbuch für Lehrpersonen (ab Mai 2018)

Weitere Informationen zum Praxisbeispiel

- MediaWiki-Seite der Best Practice

Kontakt

Sie möchten mehr über das Praxisbeispiel erfahren? Hier können Sie Kontakt zu den Autorinnen und Autoren aufnehmen:

Prof. Dr. Michael Beißwenger

Berliner Platz 6-8

D - 45127 Essen

Mail: michael.beisswenger[at]uni-due.de

Mattermost: michael.beisswenger

Home: <https://www.uni-due.de/germanistik/beisswenger/>

Lena Meyer, M. Ed.

Berliner Platz 6-8

D - 45127 Essen

Mail: [lena.meyer\[at\]uni-due.de](mailto:lena.meyer[at]uni-due.de)

Home: <https://www.uni-due.de/germanistik/beisswenger/teammeyer.php>

Zitation

e-teaching.org (2019). Ortho & Graf - ein Wiki-basiertes Planspiel zur Förderung von Rechtschreibkompetenzen. Zuletzt geändert am 10.07.2019. Leibniz-Institut für Wissensmedien: <https://www.e-teaching.org/community/digital-learning-map/ortho-graf-ein-wiki-basiertes-planspiel-zur-foerderung-von-rechtschreibkompetenzen>. Zugriff am 28.01.2022

[Barrierefreiheit](#) [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)