Fachberatung Englisch an Grundschulen
Melanie Dax
Marlene - Reidel - Grundschule Kumhausen
0871 - 4 11 70
Melanie.Dax@schule.bayern.de

Kumhausen, 06.07.2022

NEWSLETTER ENGLISCH

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

das Schuljahr neigt sich dem Ende und so manche von uns sind gerade mit den Bemerkungen für die Zeugnisse beschäftigt. Hier hätte ich eine Anregung für die Lehrkräfte der 4. Klassen: the Language Magician. Kurz gesagt handelt es sich um ein von einer Universität entwickeltes Lernstandserhebungsprogramm, das am Ende eine Übersicht über die einzelnen vom Schüler/der Schülerin erworbenen Kompetenzen bietet. Dafür braucht jedes Kind ein eigenes internetfähiges Endgerät und Kopfhörer. Sollte ich Ihr Interesse geweckt haben, finden Sie genauere Informationen dazu unter www.thelanguagemagician.net und/oder im Anhang von meiner Kollegin Irmi Bauereiß (Fachberatung Englisch an Grundschulen für den Regierungsbezirk Mittelfranken), die das Spiel bereits selbst mit einer Klasse ausprobiert hat.

Ich überlege und plane gerade schon, was ich Ihnen im kommenden Schuljahr für das Fach Englisch anbieten könnte (Fortbildungen, Informationsveranstaltungen, etc.). Sollten Sie diesbezüglich einen Wunsch haben, lassen Sie es mich gerne per E - Mail wissen. Auch für Tipps und Anregungen bin ich jederzeit offen und dankbar.

Abschließend möchte ich Ihnen auch dieses Mal wieder einige Fortbildungen aus dem Bereich Englisch an Grundschulen aufführen, für die Sie sich bei Interesse über FIBS anmelden können:

Nr. 1
A211 - S8/22/102/S0513
Storytelling mit dem Tablet – hier iPad im Unterricht der Grundschule (wenige Plätze frei)

Mi, 13.07.2022, 14:00 Uhr - 15:00 Uhr
Anmeldeschluss: Di, 12.07.22
Gezeigt werden Möglichkeiten, wie man das Tablet - hier iPad - gewinnbringend beim Erzählen von Geschichten im Englischunterricht einsetzen kann.
Gastdozent: Sebastian Polster vom Referentennetzwerk der Regierung Oberbayern
Anbieter: ALP, S8
Veranstaltungsort: online
Genehmigung nur durch die Schule

Nr. 2
A211 - 1.3/22/103/202
Fit für den SKT - Vorbereitungslehrgang für den Sprachkompetenztest

Mo, 29.08.2022, 14:00 Uhr - Mi, 31.08.2022, 12:00 Uhr
Anmeldeschluss: So, 10.07.22
Dieser Lehrgang bereitet Grundschullehrkräfte, die keine Lehrbefähigung für Englisch an der Grundschule haben, gezielt auf den Sprachkompetenztest (SKT) vor. Durch intensives Training mit *native speakers* werden besonders die
Bereiche *Vocabulary*, *Grammar*, *Pronunciation* und *Rhetorical Skills* geschult, damit die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Anforderungen des SKT kompetent meistern können.
Anbieter: ALP, Referat 1.3
Veranstaltungsort: Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung
Kardinal - von - Waldburg - Str. 6 - 7
89407 Dillingen/Donau
Ferienlehrgang
Genehmigung nur durch die Schule

Sollten Sie Interesse an einem Methodik - Lehrgang für das Fach Englisch haben, melden Sie sich bitte per E - Mail bei mir. Ich leite Ihren Fortbildungswunsch dann entsprechend weiter. Die Regierung von Niederbayern bietet diese Fortbildung bei genügend Interessenten gerne an.

Ich wünsche Ihnen ein paar schöne letzte Schulwochen und weiterhin viel Spaß im und am Englischunterricht!

Beste Grüße

Melanie Dax

The Language Magician

ist ein unterhaltsames Spiel, das die Lernenden durch seine attraktiven Grafiken, Charaktere und die Spielhandlung motiviert.
Es stellt die Lernenden vor Herausforderungen, von denen einige in der zu erlernenden Fremdsprache zu lösen sind.
Ziel dieses Erasmus+ Projekts ist es, Schülerinnen und Schülern eine angstfreie und spielerische Evaluations-Erfahrung zu ermöglichen, die gleichzeitig den Lehrkräften Informationen über individuelle Leistungen und Lernfortschritte im Hörverstehen, Leseverstehen und Schreiben der zu erlernenden Sprache gibt. Die anonymisierten Ergebnisse werden an die Autoren übermittelt, so dass sie der Evaluation und Forschungszwecken dienen können.

Die Nutzung dieses Spieles ist kostenfrei.

Folgendermaßen kann das Spiel gespielt werden:

1. Die Lehrkraft meldet sich an unter www.thelanguagemagician.net
   Nach ca. 1 Tag erhält sie die Zugangsdaten.
2. Die technischen Geräte werden vorbereitet: Jeder Schüler braucht einen Computer/Tablet (auch per App möglich) und Kopfhörer (einfache Ohrstöpsel vom Handy reichen). Die Kopfhörer müssen am Gerät überprüft werden (Ist die Lautstärke laut genug eingestellt? Sind alle Kabel richtig eingesteckt? Hat der Computer automatisch auf die Kopfhörer umgeschaltet?)
3. Wenn alles funktioniert ist es lohnenswert, mit der Klasse zuerst die Demoversion auszuprobieren (auf o.g. Internetseite unten rechts zu starten – ohne Anmeldung). Hier werden die verschiedenen Aufgabenformate und das Ziel des Spiels vorgestellt. (Das hat die Schüler sehr motiviert.)
4. In der Ausführungsstunde muss darauf geachtet werden, dass der Lehrer an seinem Gerät zunächst die Test-Sitzung eröffnet, indem er sich anmeldet auf https://teacher.thelanguagemagician.net/login
5. Mit „New Test Session“ wird die Klasse eingetragen. Dazu wird angegeben
   - Name der Klasse (4b)
   - Level (1 für Klasse 4 bzw. 50 – 70 Englischstunden bisher, 2 für Klasse 5 bzw. 70 – 100 Englischstunden bisher)
   - Dann gibt man die Fremdsprache (to be tested) ein: Englisch
     und die Muttersprache für die Aufgabenstellungen : Deutsch
   - außerdem Stadt und Land sowie Jahrgangsstufe und
   - die Einverständniserklärung für Geschäftsordnung und die Übermittlung der anonymisierten Ergebnisse (tatsächliche Namen werden nicht eingegeben)
6. Danach erscheint ein vierstelliger Code, den die Schüler eingeben müssen.
7. In der Zwischenzeit öffnen alle Schüler die Seite:
   https://game.thelanguagemagician.net (das dauert…- am besten schon in der Pause oder Vorstunde!)
8. Die Seite erscheint, die SuS geben den vorgegebenen vierstelligen Code ein und danach ihr Pseudonym, das sich die Lehrkraft zu jedem Schüler auf einer Liste notiert. Danach wählen sie die Charakteristika ihres Avatars (Farbe, Kleidung, Haarschnitt…)

9. Wenn alle Schüler fertig sind, sieht die Lehrkraft auf der Teacher-Seite die Namen der bereits angemeldeten Schüler. Wenn alle Schüler angemeldet sind, kann die Lehrkraft das Spiel auf der Teacher-Seite starten. Das Spiel beginnt dann nach wenigen Sekunden gleichzeitig bei allen Schülern und dauert genau 35 Minuten.
10. Die Lehrkraft kann auf der Teacher-Seite die Ergebnisse verfolgen. Sie gibt in der Zwischenzeit zu jedem Pseudonym noch ein ungefähres Geburtsdatum ein (jeweils der 1. eines Monats, also bei Geb. am 21.08.2003 nur 01.08.2003) und die Anzahl der bisherigen Schulstunden (ungefähr)
11. Nach 35 Minuten stoppt das Spiel an den Schülercomputern (sie werden davor darauf hingewiesen). Die Schüler sollen einfach den Computer verlassen und nicht auf „Weiter“ drücken oder nicht die Seite schließen!!! (s.unten)
12. Die Lehrkraft kann die Ergebnisse sehen und als Excel-Tabelle abspeichern. Außerdem werden Urkunden für alle SuS übermittelt mit deren Pseudonymen (der echte Name wird von der Lehrkraft eingetragen) und den gewählten Avatar.

Nützliche Hinweise:

- Besonders aufwändig war die Vorbereitung der Geräte, insbesondere das Überprüfen der Funktionalität der Kopfhörer. Das kann man am besten während der Demo-Version machen.
- Während des Spiels sind mehrere Computer ausgestiegen. Beim erneuten Hochladen der Seite https://game.thelanguagemagician.net wurde das Kind aber sofort wieder gefunden und konnte an der Stelle weiterspielen, an der es ausgestiegen ist. Einige Bearbeitungsminuten fehlen dann.
- Bei der Übermittlung der Schülerergebnisse waren auf der Teacher-Seite bei meinem Versuch zunächst nur rote Ausrufezeichen zu sehen. Tatsächlich war der Server mit der Übermittlung überfordert. Ich startete auf allen betroffenen Geräten **nach** der Bearbeitungszeit die Seite nochmal neu und dann hat sich der Server die Daten geholt und auf die Teacher-Seite übermittelt. Hätte ich das nicht gemacht, wären alle Ergebnisse verloren. Deshalb ist es nötig (s. Nr. 11), dass die Schüler nach dem Spiel nicht die Seite schließen! Wenn alle Ergebnisse auf der Teacher-Seite sichtbar sind, können die Schüler-Anwendungen geschlossen werden.
- Das Spiel kann auch öfter gespielt werden (die Aufgaben werden etwas verändert), z. B. in der 4. Klasse am Ende des ersten Schulhalbjahres und am Ende nochmal (Level 1). Außerdem kann es in der 5. Klasse wieder eingesetzt werden (Level 2).

Die Schüler hatten großen Spaß und waren sehr motiviert. Das Spiel ist so konzipiert, dass nicht alle Schüler aller Aufgaben lösen können. Die Ergebnisse fallen für die Schüler ganz gut aus (Motivation), weil bei einer falschen Antwort auch der zweite Versuch noch als „richtig“ gewertet wird. Allerdings kann die Lehrkraft das in der Auswertung sehen. Beim Schreiben werden in der Auswertung auch alle (falschen) Wörter mit der Schreibweise der Schüler angegeben.

Für mich war das Spiel lohnenswert, die Ergebnisse aussagekräftig und alles zusammen für die Schüler hoch motivierend! Falls ein Lehrer oder eine Lehrergruppe probeweise das Programm ausprobieren möchte, soll bei der Anzahl der Englischstunden eine sehr hohe Zahl eingegeben werden (z. B. 1000). Damit weiß die Auswertungsgruppe, dass das keine „normalen“ Schüler waren, so dass die Ergebnisse nicht die Auswertung verfälschen.

Viel Erfolg wünscht Irmi Bauereiß