

Liebe Conny,

sehr geehrte Anwesende,

Beginnen wir zunächst am Ende:

*Ich habe gelernt, dass Unterricht auch mal Spaßig sein kann.* So lautet eine Kommentierung der von Ihnen entwickelten Unterrichtseinheit aus Schülermunde. Auch zu lesen ist, dass es besondere Freude bereitet hat, *mal wieder mit einer großen Fähre zu reisen* oder *in Balmoral Castle einzubrechen*. Ein paar Zeilen weiter bemerkt jemand, wie toll es war, dass nach der Lösung der einen Aufgabe gleich eine andere hinterherkam und dass sich der Spaßfaktor durch die Tatsache erklären lässt, dass *sein persönlicher Ehrgeiz geweckt und er dazu gebracht wurde, sein Bestes zu geben*.

Dieses Feedback einer Klasse 7 beschreibt, wie Schülerinnen und Schüler im Rahmen dieser dokumentierten Unterrichtseinheit die Vermittlung von Stoff und Kompetenzen erfahren haben, wie sie sich als Akteure in Stunden empfanden, die sich abheben von ihrem traditionell erlebten Alltag in der Schule. In ihren spontanen Kommentierungen zeigen sich Wertungen, die sich an den klassischen Kriterien guten Unterrichts orientieren und dem Betrachter der Einheit einen ersten Einblick geben, wie in der von Ihnen dokumentierten Einheit die eingelösten fremdsprachlichen Prinzipien von Handlungs- und Produktorientierung in einem auf die Schülererfahrungswelt zugeschnittenen Unterricht fremdsprachliche Kompetenzen und Fertigkeiten motivierend fördern.

Aber nun von vorne: Inspiriert oder lassen Sie mich eher sagen *angefixt* kamen Sie nach Christian Weckenmanns Fachsitzung zu *Gamification* mit glänzenden Augen auf mich zu und waren sich sicher – dies wär eigentlich schon etwas für Sie und eine mögliche Doku. Gerade hatten wir uns am Rande der Fachsitzungen immer wieder im Kurs unser Leid geklagt, wie das von Corona durchrüttelte Schuljahr Schülerinnen und Schülern Motivation und Energie entzog, wie die pandemiebedingten Schulschließungen Ihre eigene Ausbildung im Referendariat beeinträchtigt hatten und allgemein darüber sinniert, wie sich das Leben wieder lebbar gestalten könnte in Zeiten beruflichen Stresses ausgelöst von extrem hohem Vorbereitungsaufwand für selbstentwickelte Stunden. Aber Sie waren also inspiriert, ich eher konsterniert zu beobachten, wie Sie im Begriff waren, sehenden Auges eine Herausforderung anzunehmen, die Ihre *Work-Life-Balance* mit Sicherheit in Richtung *Work* kippen würde. Doch ein Prozess hatte sich in Gang gesetzt, ihn zu stoppen wäre – wie sich nicht zuletzt hier und heute zeigt – Frevel gewesen.

Wie ich heute weiß, haben Sie diesen Prozess von Idee zu Dokumentation in vielen Stunden über Wochen am Schreibtisch, auf dem Balkon, im Urlaub, in kurzen Updates mit mir intensivst gelebt und präsentieren uns heute das beeindruckende Ergebnis, das sich wie folgt skizzieren lässt.

*Eine Abenteuerreise nach Schottland, während der Schülerinnen und Schüler verschiedene Orte besuchen und eine Vielzahl an Herausforderungen meistern müssen*, so lautete thematisch ihr Plan. *SuS das Gefühl vermitteln, dass sie Teil einer Geschichte sind*, so ihre pädagogische Motivation, die Freude am Verrätseln und Basteln ihr persönliches Steckenpferd und Grundlage für den von Ihnen gewählten didaktischen Schwerpunkt, denn aus den drei genannten Faktoren entwickelten Sie eine Unterrichtseinheit mit dem innovativen Fokus des ‚Gaming‘.

*Gamification* ist in der Tat auch im fremdsprachlichen Unterricht eines der aktuellen Schlagwörter didaktischer Überlegungen. *Der Einsatz spielerischer Elemente in nicht-spielerischen Kontexten* oder wie Sie es auch und noch treffender formulierten,

*Elemente des Alltags als Spiel zu sehen* fördert durch die Nutzung menschlicher Instinkte die Motivation Herausforderungen aller Art im Alltag aber eben auch im Unterricht zu begegnen. Im Falle von Schule kann dieses methodisch-didaktische Konzept sinnvoll Anwendung finden, um die 4 Ks, die Kernkompetenzen für Menschen im 21. Jahrhundert (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken) anzubahnen und zu trainieren. Durch Einbindung des Unterrichtsgeschehens in ein *Narrativ* eine Simulation ermöglichen, durch Verrätselung traditionelle Aufgaben und Arbeitsaufträge in *quests* wandeln, in der Gestaltung eines *breakout game* Gruppenarbeit und ihre Dynamik neu definieren – dies sind die gamebasierten Kernelemente Ihrer in der Dokumentation vorliegenden Einheit.

Englisch als Unterrichtsfach leidet im Vergleich zu anderen Fächern global gesehen nur wenig unter Motivationsproblemen der Schülerinnen und Schüler. Das Englische ist in ihrem Alltagsleben allgegenwärtig - Musik, Serien, Videospiele und die Communities, die dahinterstehen bedeuten Identifikationsmöglichkeiten, die Bedeutung von Englisch in der Berufswelt von heute und morgen unumstritten. Wir als Lehrerinnen und Lehrer empfinden im Vergleich zu anderen Fachdisziplinen auch, dass die Leistungen in unserem Fach Englisch zumindest im sprachlichen Bereich durch den Einfluss der Alltagsbegegnung mit der Fremdsprache in den vergangenen Jahren deutlich angestiegen sind. Bereits in niederen Lernstufen verfügen Schülerinnen und Schüler häufig über ein idiomatisches Vokabular in unterschiedlichen Bereichen, eine authentische Aussprache und ein natürliches Kommunikationsverhalten, das beeindruckt.

Warum also ist der *gamebasierte* Ansatz auch im Englischunterricht sinnvoll? Genau hier setzen Sie mit Ihrer Dokumentation an. Sie wählen als Lernstufe eine Klasse 7, in der die sprachliche Progression, der Steilheitsgrad vor allem grammatischer Strukturen am höchsten ist. Sie wählen einen traditionell typischen Stoff, die geographischen und kulturellen Besonderheiten einer britischen Region, die für Schülerinnen und Schüler im Alter von 13 und weit weg von der fremdkulturellen Realität nur schwer erfahrbar und dadurch in vielen Fällen nicht von gesteigertem Interesse sind. Somit legen Sie den Finger genau in die Wunde, die die oben skizzierte Alltagsbedeutung der Fremdsprache Englisch für uns im Unterricht hinterlässt. Wie können wir Schülerinnen und Schüler davon überzeugen, dass Kommunikation mehr ist als das erfolgreiche Senden einer *message*, Ihnen begreiflich machen, dass Grammatik keine Garnierung sondern Bedeutung ist, dass das Kennenlernen des Anderen, das Wahrnehmen einer fremden Kultur persönlichen Zugewinn bedeutet, dass Sprache über das Pragmatische hinaus identitätsprägend ist?

Auf die Brücke zwischen der von Schülerinnen und Schülern gelebten Alltagssprache Englisch in unserer globalen Welt und den von ihnen häufig unterschätzten oder als zäh und wenig motivierend empfundenen Aspekten der Fremdsprache Englisch als Ausdruck und von Inter- und Transkulturalität setzen Sie Spielsteine, die den Weg nicht nur gangbar sondern sogar leicht und beschwingt machen. In Ihren Vorüberlegungen arbeiten Sie so die Momente fremdsprachlichen Unterrichts heraus, in denen Schülerinnen und Schüler Frustrationstoleranz, Ausdauer und Konzentration, Zielstrebigkeit und Organisationsfähigkeit aufbauen und nutzen müssen, um Lernerfolge zu erzielen: auf der einen Seite die Einführung und das Trainieren einer grammatischen Struktur, die sich im Deutschen nur schwer spiegeln lässt, auf der anderen Seite die Vermittlung von landeskundlichem Wissen und die nachhaltige Sicherung desselben sind nach wie vor die staubtrockenen Herausforderungen des Fremdsprachenunterrichts, denen alle moderne Didaktik und Methodik noch nicht wirklich erfolgreich begegnen konnte.

In der Verknüpfung einer traditionell-klassischen Unterrichtseinheit mit den innovativen Elementen des *Gaming* nehmen Sie diese unterrichtlichen Herausforderungen an und stellen gleichzeitig das methodisch-didaktische Prinzip selbst auf den Prüfstand. Das von Ihnen entwickelte *best practice* Beispiel nutzt auf eine nicht nur für Schülerinnen und Schüler höchst motivierende Weise analoge sowie digitale Elemente um in der Simulation einer Begegnung mit Schottland durch Verrätselung und Spiel Sprache und Inhalt sinnstiftend zu verknüpfen und Lernfortschritt erlebbar zu machen.

In Ihrer Dokumentation lassen Sie den Leser Ihre Mühen und den extremen Aufwand der vorbereitenden Überlegungen nicht erkennen, sondern Sie nehmen ihn wie auch die Lernenden einfach mit auf eine Reise, die sich so selbstverständlich, so sinnlogisch und so zielführend zu ergeben scheint, dass Schülerinnen und Schüler uns in jeder Situation angenommen und wahrgenommen fühlen. In einem Materialteil, der durch seine Vielfalt und vor allem seine Ästhetik schon das Daumenkino zum Genuss werden lässt, zeigt sich wie hoch der Aufwand dieser Einheit für Sie war, wie vielschichtig die Überlegungen gewesen sein mussten, die diese Produkte hervorbringen. Jedes Detail ist funktional durchdacht und so liebevoll ausgestaltet, jeder Moment der Einheit zeigt, Schülerinnen und Schüler stehen im Zentrum, der Lernerfolg, die Motivation, die Freude der Lernenden sind das Maß der Dinge und nicht die Stunden, die Tage, die Wochen des Durchdenkens, die diesem Unterrichtsszenario vorangehen. Sie sagten mir, Sie saßen häufig auf Ihrem Balkon und haben ‚einfach nur gedacht‘ und der Erfolg dieser Einheit liegt genau darin. So lange zu denken bis *everything falls into place*, bis alles passt, bis die Simulation so stimmig ist, dass ihre Schülerinnen und Schüler sich nur noch am *gate* einfinden müssen und die Reise losgehen kann.

Nehmen Sie nun uns deshalb erneut mit auf diese Reise ...

Ach ja, ein konstruktiv-kritisches Wort zum Schluss wieder aus Schülermunde. Frau Bothe solle ihre Einheit so lassen wie sie ist, aber die Jazz Musik gegen Deaf Metal austauschen. Mit dieser Kritik können wir doch wunderbar arbeiten, oder?