

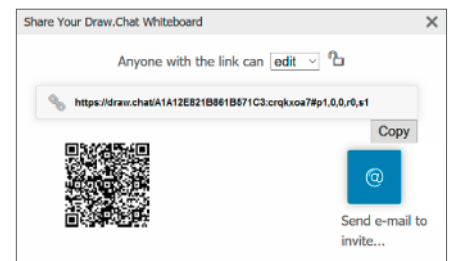
Vorabergebnisse aus dem  
Schulversuch Digitale Schule 2020<sup>1</sup>

## Einsatzszenarien

Das Spiel „Bingo“ wird gerne im Fremdsprachenunterricht verwendet, um Zahlen zu üben. Es eignet sich auch gut zur Wiederholung und Festigung von Wortschatz. In anderen Fächern eignet es sich z. B., um Fachbegriffe zu üben.

## Durchführung

- Auf einem interaktiven Whiteboard, z. B. [www.draw.chat](http://www.draw.chat)<sup>2</sup>, wird ein Raster vorbereitet, z. B. 3x3 - oder 3x4 – Felder (siehe unten).
- Mit der Lerngruppe verständigt man sich, aus welchem Feld die Vokabeln stammen, indem z. B.
  - die Lehrkraft die Vokabeln vorgibt, die die Lerngruppe in das Raster eingeben kann,
  - Vokabeln in die „Chatbox“ des Whiteboards oder des Videokonferenztools von der Lerngruppe oder von der Lehrkraft im Vorfeld eingegeben werden
    - in einem Glossar, z. B. in mebis, zu finden sind.
- Öffnung des Whiteboards; Link per QR-Code an die Lerngruppe versenden
- Aus dieser Vorauswahl werden später die einzelnen Vokabeln in das Raster gesetzt.
- Der Lerngruppe werden ggf. die Spielregeln erklärt:
  - Die Teilnehmer fügen in alle Felder ihres Rasters Begriffe aus dem Vokabelfeld ein.
  - Der Spielleiter nennt Wörter, die, wenn in ihrem Raster vorhanden, von den Teilnehmern gestrichen werden.
  - Gewonnen hat, wer zuerst eine Reihe senkrecht, waagrecht oder diagonal durchgestrichen hat.
- Die Spielleitung hat die Lehrkraft oder eine Schülerin oder ein Schüler als Moderator.

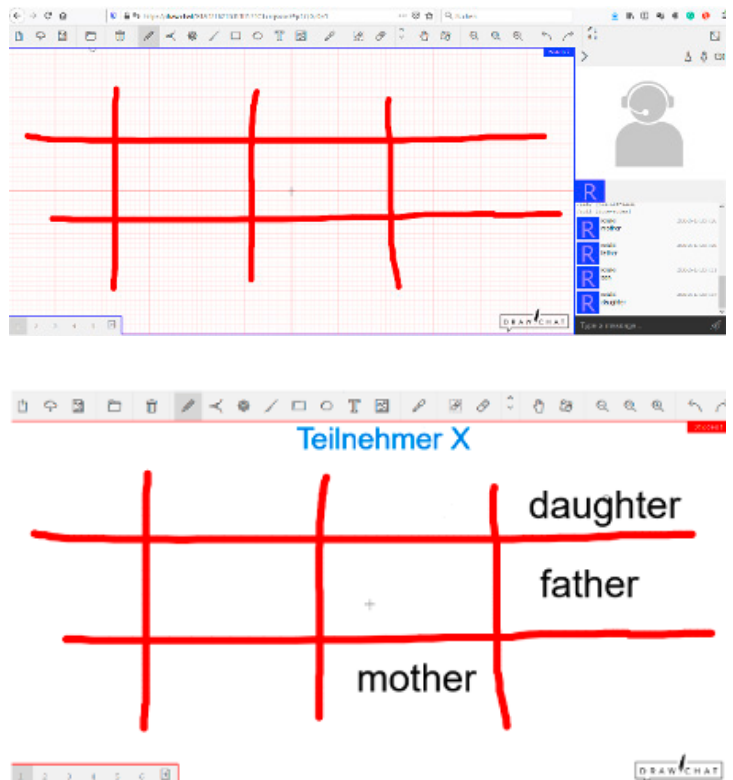


<sup>1</sup> Der Text stellt eine Vorab-Veröffentlichung dar und spiegelt den aktuellen Stand der Entwicklung im Schulversuch „Digitale Schule 2020“ zum Zeitpunkt der Erstellung (Juni 2020) wider. Für weitere Informationen bzw. für Aktualisierungen siehe Webseite des Schulversuchs [www.digitaleschule2020.de](http://www.digitaleschule2020.de).

<sup>2</sup> [www.draw.chat](http://www.draw.chat) enthält selbst eine Chatbox und ein Videokonferenz-Tool, so dass hier eine Anwendung für das Spiel an sich ausreicht. Zur Weitergabe des Links zum Whiteboard, aber auch zur angenehmeren Kommunikation (auch, falls ein Mitglied der Lerngruppe aus dem Whiteboard „fliegt“ / Probleme hat, ...) bietet sich jedoch die gleichzeitige Videokonferenz an. In anderen Videokonferenzsystemen ist häufig ein Whiteboard integriert.

### Vorbereitung des Rasters

- Die digitalen Raster sind in ausreichender Anzahl vorzubereiten, damit jeder Teilnehmer der Videokonferenz ein eigenes Raster erhält.
- Die Raster werden an die Teilnehmer der Lerngruppe verteilt, z. B. indem der Dateiname die Nummer auf der Klassenliste enthält.
- Jeder Teilnehmer kann auf seiner Seite oben seinen Nickname<sup>3</sup> einfüllen und sein Raster selbst füllen (beides entweder per Stift fürs Tablet oder dem Textfeld-Symbol und der Tastatur)



### Variante

Bei der Wortschatzarbeit sind verschiedene Varianten möglich, für die hier nur einige Beispiele genannt werden sollen:

Der Spielleiter

- gibt die Umschreibung zu einem Wort vor → die Teilnehmer finden das englische Wort in ihrem Raster,
- nennt ein Synonym → die Teilnehmer finden das Pendant in ihrem Raster,
- führt den Infinitiv von Verben an, die Teilnehmer müssen z. B., die simple past-Form finden,
- zeigt ein Bild und Teilnehmer finden die passende Vokabel
- nennt ein Adjektiv und die Teilnehmer müssen das Gegenteil zu diesem Adjektiv finden.

<sup>3</sup> Diesen Nickname kann der Teilnehmer auch im Chat verwenden und ändern (einfach /nick und dann Nickname eingeben).