



Bachelor-, Master- und Doktorandenseminar
des Instituts für Informatik

Konzeption und prototypische Implementierung eines Lernspiels für den frühen Fremdsprachenerwerb

Yule Meyer-Olbersleben, TU Clausthal

"Fast die ganze Welt spricht Englisch und ich möchte dazu gehören, deshalb mag ich Englisch." Dies ist ein Zitat eines Grundschulkindes, welches, zusammen mit anderen Kindern, meinen Prototypen getestet und evaluiert hat. Es verdeutlicht den Stellenwert der englischen Sprache in unserer heutigen Gesellschaft und zeigt die Wichtigkeit einer verbindlichen Sprache im Hinblick auf die aktuelle Flüchtlingssituation. Aufgrund dieser Tatsache ist es wichtig, dass die Kinder frühzeitig an die englische Sprache herangeführt werden. Da Kinder sich jedoch in der Schule unterschiedlich schnell entwickeln und lernen können und oftmals nicht auf alle Rücksicht genommen wird, ist es wichtig, dass Kinder zu Hause die Lehrinhalte vertiefen.

Aus diesem Grund habe ich im Zuge meiner Bachelorarbeit einen Prototypen eines Englischlernspiels für Grundschüler in der Spiele-Engine Unity programmiert. Der Prototyp ist ausgelegt für Kinder, die mit dem Erlernen der englischen Sprache beginnen oder bereits Erlerntes wiederholen und festigen möchten. Das Ziel ist, dass die Kinder durch dieses Spiel unterstützt werden, wichtige, bereits bekannte Vokabeln zu wiederholen oder neue zu erlernen. Entscheidend für das Konzept war dabei, dass dieses Spiel frei von anderen Sprachen wie z. B. Deutsch ist, um das Spiel auch für andere Kulturkreise ohne vorherige Übersetzung spielbar zu machen.

Meine Arbeit behandelt den Aufbau und Funktionsumfang der einzelnen Szenen und gibt einen groben Überblick über einen möglichen Ablauf. Weiterhin fasst diese Arbeit die programmiertechnischen Ansätze zusammen. Dieser Prototyp wurde anschließend in zwei dritten und einer vierten Klasse einer schleswig-holsteinischen Grundschule getestet und evaluiert. Im letzten Kapitel (9 Ausblick) skizziert diese Arbeit kurz weitere Szenen sowie Gedanken zu Verbesserungen und Erweiterungen von bereits vorhandenen Szenen.

Montag, den 27.06.2016, 16:30 Uhr, im
Besprechungsraum 106, IfI, Julius-Albert-Straße 4