



Heuropa! – Didaktischer Leitfaden

I Didaktisches Konzept

Die Grundlage für die Gestaltung des didaktischen Konzepts bildeten die Ergebnisse einer **Bedarfsermittlung (Umfrage) unter Eltern und Lehrern** zweisprachig aufwachsender Kinder. Bei der Gewichtung und Strukturierung des Lernstoffes sowie bei der Themenwahl wurden gleichermaßen die bestehenden Lehrpläne für polnische und tschechische Samstagsschulen berücksichtigt.

Es hat sich gezeigt, dass die sprachlichen **Fertigkeiten** besonders in den folgenden Bereichen gefördert werden müssen:

- Verstehen und Verfolgen längerer gesprochener Texte
- Verstehen bestimmter Laute und Lautkombinationen
- das Lesen mit richtiger Intonation
- zusammenhängendes Beschreiben von Erlebnissen und Bildern und das Äußern längerer Sätze
- das Schreiben kürzerer Texte, z.B. Einladungen, Postkarten
- Rechtschreibung (besonders problematischer Konsonantengruppen)
- Wortschatz – trotz eines soliden Grundwortschatzes fehlen Begriffe zur Differenzierung; Wortverbindungen, Idiome, Phraseologismen werden nicht richtig verwendet oder sind unbekannt
- Sprachliche Strukturen / Grammatik – die Ergänzungen zum Verb (Präpositionen, geforderter Fall) sind nicht sicher oder Substantiv- und Adjektivendungen sind fehlerhaft; Zeitformen werden nicht richtig gebildet bzw. nicht richtig verwendet; die richtige Verwendung der Höflichkeitsform bereitet Schwierigkeiten
- Lautwahrnehmung / Aussprache - problematisch ist die Aussprache bestimmter Laute und Lautkombinationen

Lesen Sie hier, wie sich die Ergebnisse der Umfrage in den Zusammenhang der aktuellen Forschung zur frühen Mehrsprachigkeit einordnen. ([Link](#))

Allgemeine Lehrziele

Heuropa! möchte

- ✗ die Fähigkeit der Kinder fördern, sich zu Themen aus ihrem Alltag und Erfahrungsbereich ausdrücken zu können
- ✗ den anwendungsbereiten Wortschatz erweitern (indem ein breites Spektrum an Wendungen, Wortverbindungen angeboten wird)
- ✗ die Sicherheit in der Verwendung typischer Sprachmuster erhöhen
- ✗ den Spaß am Sprechen und an der Sprache fördern



Heuropa bietet Sprachlernübungen und –spiele **getrennt nach drei Altersgruppen** an, um der unterschiedlichen kognitiven, sozialen und emotionalen Entwicklung der Kinder im Alter zwischen 4 und 13 Jahren gerecht zu werden.

Alle Spiele sind einem oder mehreren der folgenden **Themen** zuzuordnen:

1. Menschen und Länder
2. Ich und meine Familie, meine Freunde
3. Mein Tag, meine Woche, mein Jahr
4. Gesundheit, Ernährung und Freizeit
5. Natur und Umwelt
6. Mein Haus, meine Stadt / Verreisen und Urlaub
7. Medien und Technik

Jedes Thema wird in allen Altersgruppen berücksichtigt (mit Ausnahme von Thema 7). In den Spielen werden dabei nur **Aspekte aufgegriffen, die für das jeweilige Alter relevant und interessant** sind. Entsprechend unterschiedlich komplex ist auch die Sprache. Während die Vorschulkinder in Thema 5 die Namen der Körperteile der Tiere lernen, die Unterscheidung nach Haus- und Wildtieren oder die Namen der Tierkinder, so beschäftigen sich die Älteren mit der Lebensweise der Tiere oder dem metaphorischen Gebrauch von Tiernamen in Redewendungen.

Zu Heuropa! gibt es ein Curriculum, das für jede Altersgruppe pro Thema detailliert darstellt, welche Fertigkeiten, Bereiche des Wortschatzes und der Grammatik, welche Sprachfunktionen und Textsorten besprochen werden. Es enthält Anregungen für weiterführende Aktivitäten im Unterricht/in der Gruppe (Link Heuropa-Lehrplan nur auf Englisch).

Kinder im Vorschulalter

Ausgangspunkt der Heuropa!-Welt für Vorschulkinder ist eine verrückte Villa. Hier gehen die Tier zum Arzt, angelt der Vater Würste im Beet, bauen Maulwürfe ein Kartenhaus. All das will erforscht werden und gibt jede Menge Anlass für Rätsel und Fragespiele mit den Eltern. Ein Junge und ein Mädchen im Alter der Kinder begleiten durch die Spiele.

Die Spiele zielen hauptsächlich darauf ab, möglichst viel sprachlichen Input zu Themenbereichen anzubieten, die die Kinder aus ihrem Alltag oder dem Kindergarten kennen. Die Bilder und Spiele bieten **zahlreiche Sprechansätze**. Die sprechenden Wörterbücher halten sie dazu an, **Wörter und Wortverbindungen zu wiederholen, auf Fragen zu reagieren** und ihre Reaktionen mit dem Muster im Spiel zu vergleichen. Es wird davon ausgegangen, dass Mutter oder Vater die Kinder als Gesprächspartner unterstützen.

- funktionale Fertigkeiten: u.a. Bilder beschreiben, Nacherzählen kurzer Handlungsabläufe, Wiederholen von Satzmustern, Fragen nach dem Platz, der Eigenschaft von Dingen stellen



Kinder im Grundschulalter von ca. 5/6 bis 9 Jahren

Ausgangspunkt für die Sprachreise der 5-9 Jährigen ist die Unterwasserstadt, in der die beiden Helden zu Hause sind. Ihre Welt und ihr Alltag gleicht dem der Kinder, ist aber auch ein wenig verrückt.

Die Spiele für Kinder in diesem Alter trainieren vor allem das **Hörverstehen** und die **Lautwahrnehmung**, das **Beschreiben von Bildern und Situationen**, führen in das Alphabet ein, z.B. durch die Zuordnung von Wörtern zu ihren Anfangsbuchstaben, das Ergänzen fehlender Buchstaben oder das Buchstabieren von Namen. Neben sprachlichen Inhalten werden auch Kenntnisse über das Land, die Besonderheiten der Natur und Landschaft sowie den typischen Jahresablauf vermittelt.

- funktionale Fertigkeiten, u.a.: sich und andere vorstellen, Verbote/Gebote/Regeln verstehen und wiedergeben, Gegenstände/ Tiere/Eigenschaft von Freunden beschreiben, buchstabieren, etc.

Kinder/Jugendliche ab 10 Jahren

Auf ihrer Reise in das Heuropa!-Land werden die jungen Menschen von einem Team aus Super-Helden begleitet:

- Emotional Hydra mit ihren neun Köpfen, die immer Anlass zur Diskussion haben;
- der stets einsatzbereite Feuerwehrmann Rocketman und sein Sohn Rocky,
- die blitzschnelle und blitzgescheite Leoparden-Frau und mit ihrer Tochter Lea;
- Supersurfboy, der keine Welle auslässt
- und schließlich der verrückte Doc Extreme, der nie um einen Ratschlag verlegen ist.

Diese sehr eigenwilligen Charaktere geben den Spielen eine eigene Note und die nötige Würze.

Die Spiele für diese Altersgruppe fordern und fördern neben dem **Hör- auch das Leseverstehen**. Zudem werden die Spieler **einfache Texte**, z.B. eine Entschuldigung per SMS, eine Urlaubspostkarte, oder einen Tagebucheintrag **ergänzen**. Viele **verschiedenartige Quizspiele** fördern nicht nur den Wortschatz aus den Bereichen Technik und Medien, sondern auch Wissen um Natur- und Umweltschutz sowie typische Wendungen und Höflichkeitsformeln für den Umgang mit anderen Menschen. Neben der Familie spielen auch Freundschaft und die erste Liebe eine Rolle.

II Konzept der Plattform und der Spiele (Game Design)

Die Lernspiele in Heuropa! geben keine feste Progression vor. Alle Spiele sind gleichermaßen zugänglich, können jedoch nach didaktischen Kriterien wie Thema, geübte Strukturen oder sprachlichen Funktionen und Altersgruppe gefiltert werden. Auf diese Weise soll ein einfacher und doch individualisierter Zugang für Kinder mit unterschiedlichen Einstiegsniveaus und sprachlichen Voraussetzungen ermöglicht werden.



Zugang zu den Spielen

Bei Betreten der Plattform wählt der Spieler zunächst seine **Ausgangssprache**. Das ist die Sprache, in der die Inhalte der Webseite und die Hilfe zu den einzelnen Spielen angezeigt werden. Die Hilfe und Begleittexte sind in 8 europäischen Sprachen verfügbar. Dadurch sollen auch die Elternteile zum **gemeinsamen Spielen und Lernen** eingeladen werden, die die Zielsprachen nicht fließend beherrschen.

→



A)



Für das freie Spielen ohne Anleitung können Kinder auf der Startseite ihre Altersgruppe wählen und gelangen zu den drei „Starbildern“ – die alte Villa, die Unterwasserwelt, das Labor. Von hier aus folgen sie ihrer Neugier und wählen einzelne Spiele aus. Sie können jederzeit zum Startbild zurückkehren, indem sie das Spiel mit dem Kreuz schließen, und von da ein anderes Spiel starten. Die meisten Spiele verfügen über mehrere Spieldurchgänge (siehe Erläuterung unten).

B)

1. Wählen Sie Spiele nach eigenen Kriterien aus:

- ☐ Altersgruppen
 - ☐ Vorschule (4-5)
 - ☐ Grundschule (5-9)
 - ☐ Ab 10 Jahren
- ☐ Was uns bewegt – Themenbereiche
 - ☐ Menschen, Länder, Nationalitäten
 - ☐ Ich, meine Familie und meine Freunde
 - ☐ Mein Tag, meine Woche
 - ☐ Meine Kleidung
 - ☐ Farben
 - ☐ Einlaufen
 - ☐ Berufe
 - ☐ Hobbys
 - ☐ Feste, Traditionen und Geschichte
 - ☐ Körper, Gesundheit und Sport
 - ☐ Essen und Ernährung
 - ☐ Natur und Umwelt
 - ☐ Wetter
 - ☐ Tiere
 - ☐ Jahreszeiten und Monate
 - ☐ In der Stadt (Gebäude und Verkehr)
 - ☐ Wir fahren in den Urlaub

2. Hier entsteht Ihr Kurs. Einfach speichern und los geht's:

Spiele für Vorschulkinder

- Bildwörterbuch: sicher im Straßenverkehr
- Bildwörterbuch: woher kommt du? – meine Nachbarn und ich
- Bildwörterbuch: Tiere beim Juck
- Bildwörterbuch: Tiere in aller Welt
- Bildwörterbuch: in meinem Zimmer
- Mein Jahr – die Jahreszeiten
- Reime – Ich bin ein kleiner Dichter
- Bildwörterbuch: Was macht meine Familie?
- Quiz: Wo ist der Hund?
- Quiz: Menschen um uns herum – wo arbeiten sie?
- Quiz: Obst und Gemüse
- Quiz: Paarhufe und Vierbeiner – tierische Körperteile

Spiele für Kinder von 5-9 Jahren

- Länder, Nationalitäten, Sprachen – wir stellen uns vor
- Bildwörterbuch: in der Stadt – Gebäude und Verkehrsmittel
- Mit dem Finger auf der Landkarte
- Im Juli und Ferien – Jahreszeiten und Monate
- In der Stadt – wir hören eine Wegbeschreibung
- Mein Traumbeut
- Wir schreiben eine Urlaubspostkarte
- Meine Familie und ich – Familienfotos
- Rechtschreibung: knifflige Buchstaben
- Das Alphabet – wir buchstabieren Namen

3. Wählen Sie einen bestehenden Kurs:

- 5009**
- 1013
- Stiele pony roku i misiaje
- ALL GAMES / ALLE SPIELE
- Benid
- Czasowniki i wyrazenia Modalne
- Everyday life
- From the age of 10
- Hij propovedskolaki
- Lenka
- MAU!
- kozkieta
- Oke
- Oskar
- PRIE
- Priuch
- Pravopis: skali i pravopis - di ri
- Pri-school (4-5)
- Primary school (5-9)
- Prislovni von (4-5)
- Prislovnikov i kuzoraci zymen
- Rebel odobol mialve
- Scit & can
- Test Beata
- Vu malol - pricourhame popis na

Kurs starten

Zusätzlich gibt es eine Übersicht über alle vorhandenen Spiele, unabhängig von der Altersgruppe (→ individuelle Kurse). Lehrer und Eltern können hier bestimmte Spiele nach einem didaktischen Katalog auswählen und zu einem individuellen Kurs zusammenstellen. Dieser kann gespeichert und den Kindern in einer Lerngruppe oder den eigenen Kindern zugänglich gemacht werden.

Allgemeines Spielkonzept



Die Spieloberfläche, d.h. die Bedienelemente, sind für alle Spiele in allen Altersgruppen gleich. Ihre Funktion wird durch die Grafik deutlich, auf Text wurde absichtlich verzichtet. Alle Elemente werden jedoch auch akustisch in den Zielsprachen erklärt (bei Klick auf die Glühlampe).

Die meisten Spiele verfügen über mehrere Runden und damit verschiedene Versionen einer Aufgabe. Eine neue Runde wird gestartet beim erneuten Aufruf des Spiels oder bei Klick auf das Wiederholungssymbol (Kreis mit Pfeil).

Um den Zugang zur Plattform unkompliziert zu halten, wurde auf eine Registrierung und Login-Prozedur zunächst verzichtet und damit auch auf eine didaktische Steigerung zwischen den einzelnen Runden.

Für jede gelöste Aufgabe sammelt der Spieler Punkte. Die Anzahl der möglichen Punkte bestimmt sich nach dem Schwierigkeitsgrad des Spiels. **Die Punkte werden immer für die aktuelle Sitzung gespeichert.** Nach einer bestimmten Anzahl an Punkten (8) erhält der Spieler einen Stern und schließlich nach 7 Sternen eine Belohnung in Form einer Animation.

III Wie kann ich mit der Plattform Heuropa! arbeiten

Allgemeines

Die Einsatzmöglichkeiten hängen von der technischen Ausstattung der Klassenzimmer ab. In der Regel steht dem Lehrer nur ein Computer zur Verfügung, an dem sich die Kinder – einzeln oder in kleinen Gruppen – abwechseln können. Es bietet sich auch an, die Plattform mit Hilfe eines Beamer oder mit einem Smartboard der ganzen Klasse zugänglich zu machen. In diesem Fall könnte der Lehrer oder einer der Schüler das Programm bedienen, und zwar nach den Anweisungen der anderen Schüler, die die nächsten Schritte oder mögliche Lösungen vorgeben.

Die Unterrichtssituation kann leicht dadurch aufgelockert werden, dass der Lehrer/Pädagoge oder ein anderer Erwachsener z.B. absichtlich eine falsche Antwort wählt, was gerade bei kleineren Kindern oft Freude und Anteilnahme hervorruft und sie dazu motiviert, den Erwachsenen zu korrigieren und selbst die richtige Antwort zu geben. In einer solchen Atmosphäre sind auch Kinder, die sonst eher introvertiert sind, leichter in das Lerngeschehen einzubinden. Diese Kinder wählen sonst eher die eigenständige Arbeit mit dem Programm.

Im Allgemeinen können die Kinder aus dem Angebot für eine Altersgruppe in ein anderes wechseln und alle Spiele, unabhängig vom Alter, ausprobieren.



Die Sorge, dass den Kindern die Spiele gleich nach dem ersten Ausprobieren langweilig werden, ist unbegründet. Die Kinder entdecken immer wieder etwas Neues in den Spielen. Kinder im Vorschulalter jedoch wiederholen gern das schon Bekannte.

Schließlich kann die Plattform auch mit klassischen Lehrmaterialien kombiniert werden, z.B. mit Landkarten (Tschechiens, Europas, etc.). Die Spiele machen dabei den Auftakt, sind die Einleitung in ein Thema, während die Vertiefung des Themas und Wortschatzes dann in der Klasse mit Hilfe klassischer Methoden erfolgt.

Vorschulalter

Der Schwerpunkt der für dieses Alter angebotenen Spiele ist die Erweiterung des Wortschatzes. Grammatische Erscheinungen lernen die Kinder in dieser Altersgruppe quasi „nebenbei“. Intensiver und zielgerichteter befassen sich die Kinder mit dieser Problematik in den anderen, höheren Altersgruppen.

Die Spiele können als Ergänzung zu den normalen Aktivitäten in der „Klasse“ verwendet werden. Die Kinder können sich eigenständig mit den Spielen beschäftigen, zu Beginn ist es aber nötig, ihnen den Weg zur Startseite, dem großen Wimmelbild, zu zeigen und ihnen gegebenenfalls die Prinzipien der einzelnen Spiele zu erklären. Ebenso empfiehlt es sich, sie darauf hinzuweisen, dass sich die Erklärung (Hilfe) zu den einzelnen Spielen hinter der Glühlampe in der linken oberen Ecke verbirgt.

In diesem Alter können die Kinder die Anweisung lediglich akustisch aufnehmen. Es ist daher günstig zu überprüfen, ob sie die Aufgabe richtig verstanden haben. Aber auch schon das genaue Zuhören und Verfolgen der Anweisung lehrt die Kinder, einem kurzen zusammenhängenden Text zu folgen und erweitert ihren Wortschatz. Die Kinder klicken sich zumeist ganz selbstverständlich durch die Bilder und Übungen. Dennoch ist es sinnvoll, um den Lerneffekt der Spiele zu erhöhen, dass ein Erwachsener die Kinder begleitet. Dieser kann mit ihnen gegebenenfalls die einzelnen Situationen in langsamerem Tempo wiederholen, die richtige Aussprache kontrollieren oder ähnliche Fragen mit ihnen bilden usw.

Die Kinder können die einzelnen Spiele in kleinen Gruppen ausprobieren, wobei ein Kind die Maus bewegt und die anderen sich aktiv an der Lösungssuche beteiligen. Gemeinsam wiederholen sie den neu gelernten Wortschatz.

Die Figuren, die durch die Spiele führen, werden den Kindern zu Freunden, erzeugen ein Gefühl der Sicherheit und des Vertrauens.

Die Plattform kann in ähnlicher Weise natürlich auch zu Hause verwendet werden. In diesem Alter ist die Anwesenheit der Eltern empfohlen. Sollte das zudem der Elternteil sein, der die Sprache nicht spricht, kann das Lösen der Sprachrätsel und Aufgaben zu einem gemeinsamen Lernerlebnis werden. In dieser Situation wird es bei einigen Spielen jedoch schwer sein, die richtigen Lösungen zu erklären oder die Aussprache zu korrigieren, natürlich in Abhängigkeit von den sprachlichen Fertigkeiten des Elternteils.

Kinder im Schulalter

Kinder im Schulalter ab ca. 7 Jahren können die Spielanleitungen selbst lesen und werden dabei durch den Hörtext unterstützt. Auch hier hat sich die Arbeit in kleineren Gruppen erprobt, bei jüngeren Schulkindern unter Aufsicht des Lehrers. Der Lehrer kann die Schüler zunächst die Übungen



für die Vorschulkinder ausprobieren lassen und wählt dann Spiele aus dem Angebot für die 5-9 oder 10-13-Jährigen nach dem jeweiligen Schwerpunkt der Stunde oder dem aktuellen Thema. Die ausgewählten Spiele kann er dann als Hausaufgabe zur Wiederholung und Vertiefung des Wortschatzes aufgeben, der sich auf das gerade besprochene Thema oder einen grammatischen Schwerpunkt bezieht. Zu diesem Zweck erstellt sich der Lehrer auf der Plattform einen eigenen Kurs mit Hilfe der didaktischen Kriterien (über den Link auf der Startseite „Mein Tschechischkurs“ etc.).

Die älteren Schüler schließlich können sich selbstständig auf Basis der Kriterien wie Thema oder Sprachhandlung einen eigenen Kurs erstellen. Das führt sich nicht nur zur Selbstständigkeit, sondern zeigt dem Lehrer auch, ob die Schüler sich bewusst sind, welches Thema bzw. welcher Schwerpunkt gerade in der Schule besprochen wird und ob sie dazu passende Spiele finden.