

3 Kommentar für Lehrende zum Aufgabenpaket „Exploring Washington, D.C.“

① Phase 1 – Vorentlastung

Preparing and planning for your trip

In dieser Phase befassen sich die Lernenden damit, eine Reise nach Washington, D.C., zu planen und erarbeiten einen themenspezifischen Wortschatz zu Reisezeiten, Reisearten und Unterkunftsmöglichkeiten. Die Aktivierung des Wortschatzes und der sprachlichen Strukturen erfolgt in drei Schritten.

A
Die Lernenden sehen sich individuell den Anfang eines Videos (bis Min. 07:25) über Reisetipps für Washington an und füllen die vorgegebene Tabelle aus.
B
Aufgrund der zuvor gesammelten Informationen entscheiden die Lernenden zunächst für sich den besten Reisezeitpunkt, die beste Reiseart und die beste Unterkunftsoption.
C
In Kleingruppen sollen sich die Lernenden nun auf die beste Reisezeit, Anreiseform und Unterkunft einigen. Notwendige sprachliche Mittel werden zur Verfügung gestellt.

TIPP: Es ist wichtig, die Lernenden darauf hinzuweisen, dass sie die Informationen aus Aufgabe A auch noch für Aufgabe B (und hier insbesondere für die Fragen nach dem Wann und Wie) benötigen. Unter Umständen kann es für manche notwendig sein, zumindest Teile des Videos noch einmal anzusehen.

② Phase 2 – Aufgabenzyklus

Getting to know Washington, D.C.

Diese Phase stellt den eigentlichen Aufgabenzyklus dar. Die vier Jugendlichen planen gemeinsam, Washington, D.C., zu besuchen, und beschäftigen sich neben praktischen Fragen, die sie zuvor gelöst haben, nun auch mit der Geschichte und den Sehenswürdigkeiten der Stadt.

Das Ziel des Aufgabenzyklus besteht darin, sich mit der Geschichte und den Sehenswürdigkeiten von Washington, D.C., zu befassen und darüber schriftlich und mündlich informieren zu können.

A

Die Lernenden sehen sich individuell ein Video über die Geschichte von Washington, D.C., an und ergänzen dabei die fehlende Information in der Tabelle. Dabei müssen sie entweder fehlende Jahreszahlen zu den Ereignissen oder – umgekehrt – fehlende Ereignisse zu den Jahreszahlen ergänzen.

B

Die Lernenden arbeiten paarweise und entscheiden zuerst, wer welche „Rolle“ übernimmt, d. h., wer auf dem Arbeitsblatt Grau oder Weiß bearbeitet. Dann sehen sich die Lernenden ein Video über die wichtigsten Sehenswürdigkeiten von Washington, D.C., an und befüllen jeweils ihre „Farbe“ der Tabelle mit Informationen. Im Anschluss erfragen sie dann die jeweils fehlende Information in Paararbeit.

C

Die Lernenden sollen einen Beitrag für einen „Teenager’s guide to Washington, D.C.“ verfassen. In Kleingruppen entscheiden sie sich für eines der vorgegebenen Themen und verfassen – der Checkliste folgend – einen ihrer Altersgruppe angepassten Beitrag.

D

Abschließend halten die Lernenden gemeinsam mit ihrer Gruppe eine Präsentation über ihr Thema für die ganze Klasse.

TIPP: Bei der Einteilung der Gruppen für Aufgabe C empfiehlt es sich, auf eine ausgewogene Gruppen-Einteilung zu achten. Wichtig ist es, die Lernenden darauf hinzuweisen, dass sie selbst die Form ihres Produkts entscheiden können. Es kann ein Plakat, ein Text, eine Collage, ein Comic, aber auch ein Video, ein Podcast und vieles mehr sein. Zur Publikation wären auch digitale Tools wie [> padlet](#) oder [> bookcreator](#) denkbar.

③ Phase 3 – Zusätzliche Aufgaben

Additional tasks

A

Escape-Room „Harper’s D.C. Challenge“

In diesem [> Escape-Room-Abenteuer](#) setzen die Lernenden ihr neues Wissen über Washington, D.C., auf spielerische Weise ein. Die Teilnehmenden treffen Harper, eine Praktikantin beim *D.C. Bulletin*, und folgen ihren Hinweisen zu historischen Sehenswürdigkeiten der Stadt. Durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben zeigen sie ihr Wissen über D.C. und arbeiten gemeinsam daran, den „geheimen Schatz“ zu finden. Das Spiel fördert Teamarbeit, Problemlösungsfähigkeiten und die Anwendung von Wissen in einem motivierenden, interaktiven Kontext.



Technische Aspekte

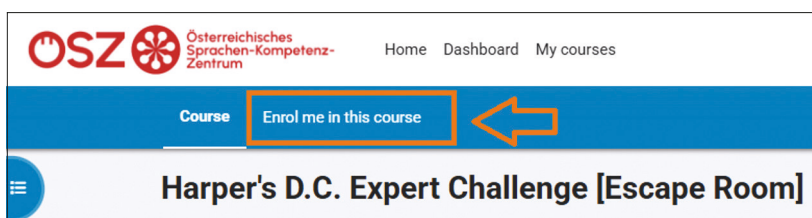
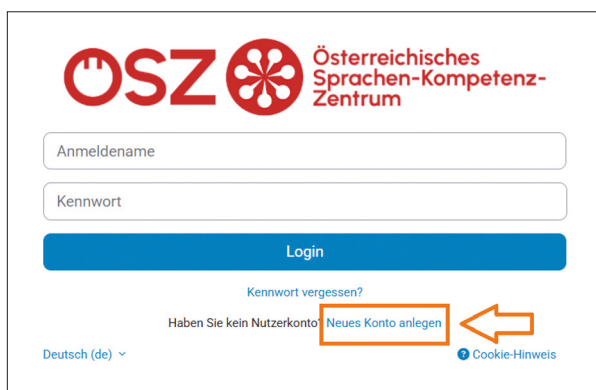
- Das Spiel wurde mit dem Lernmanagementsystem Moodle und der HTML5-basierten Software H5P (als Moodle-Plugin) entwickelt.
- Das Erreichen der vollen Punktzahl bei einem erforderlichen H5P-Element öffnet den Zugang zum nächsten Abschnitt in linearer Weise. Dieser Fortschritt wurde mit der Moodle-Funktion „Voraussetzungen“ gesteuert.

Zugang zum Moodle-Kurs (Escape-Room)

Damit das Spiel technisch funktioniert, müssen zunächst alle Lernenden (bzw. eine Person pro Team) ein Moodle-Nutzerkonto auf der ÖSZ-Moodle-Plattform erstellen und sich ZUSÄTZLICH für den „D.C. Challenge“-Kurs einschreiben. Hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung dazu:

- Schritt 1: Nutzerkonto anlegen und sich auf der Plattform mit den neuen Zugangsdaten anmelden.
- Schritt 2: den Kurs „Harper’s D.C. Expert Challenge“ via Kurssuche oder Link aufrufen.
- Schritt 3: sich für den Kurs einschreiben.

Diese Informationen sind auch direkt im Escape-Room-Kurs vorhanden.



Rahmenbedingungen

- Die Lernenden können das Spiel einzeln spielen, Teamwork ist jedoch eines der Schlüsselemente von Escape-Room-Spielen und wird daher empfohlen.
- Es empfiehlt sich, das Spiel auf einem Computer, Laptop oder Tablet durchzuführen. Smartphones sind nicht geeignet, da manche Aktivitäten auf kleinen Bildschirmen nicht vollständig angezeigt werden können.
- Das Spiel dauert ca. 60–90 Minuten. Diese Einschätzung kann je nach Gruppe variieren.
- Wird das Spiel unterbrochen, kann der Fortschritt später wieder aufgenommen werden, allerdings muss man den Link erneut im Browser öffnen und sich wieder in Moodle anmelden.

TIPP: Es ist möglich, einen Timer zu verwenden, um Zeitdruck zu erzeugen. Der Countdown kann beispielsweise auf der Projektionsfläche angezeigt werden. Im Internet stehen dafür kostenlose Apps zur Verfügung.

Die allgemeine Handlung des Spiels

TIPP: Bei der Planung ist die zusätzliche Zeit zu berücksichtigen, die die Spielerinnen und Spieler (bzw. die Teams) für das Anlegen des Kontos und das Verfassen der Selbsteinschreibung benötigen.

Den Jugendlichen ist es gelungen, Kontakt zu Harper aufzunehmen, einer klugen und einfallsreichen jungen Praktikantin, die derzeit bei der Zeitung *D.C. Bulletin* arbeitet. Harper ist dafür bekannt, dass sie ein Händchen dafür hat, einzigartige, abgelegene Orte zu finden, und hat den Lernenden versprochen, ihnen einen solchen „geheimen Schatz“ in Washington, D.C., zu zeigen.

Die Lernenden sollen sich mit Harper an der Union Station treffen, aber Harper schickt ihnen eine Nachricht, in der sie aufgefordert werden, zu beweisen, dass sie echte D.C.-Kennerinnen und -Kenner sind. Bevor Harper das Geheimnis preisgibt, müssen sie daher „Harper’s D.C. Expert Challenge“ absolvieren. Harper hat an einigen der berühmtesten historischen Sehenswürdigkeiten von D.C. eine Spur von Hinweisen und Rätseln hinterlassen, um ihr Wissen zu testen.

Belohnungen und Fortschritt

Nach dem erfolgreichen Lösen jedes Rätsels gibt es:

- eine Glückwunschnachricht von Harper (z. B. „Great job! You would have no problem moving between targets!“).
- eine interessante Tatsache über den Ort oder die berühmte Person (z. B. *Fun fact: The Spy Museum has an Enigma machine from World War II. It was once used to encode secret messages!*).

TIPP: Im Voraus sollte klassenintern festgelegt werden, auf welche Art die Lernenden um Hilfe bitten können, wenn sie an einer Stelle im Spiel nicht weiterkommen.

Das Ende des Spiels

Nachdem das letzte Rätsel erfolgreich gelöst wurde, erhalten die Teams eine abschließende Glückwunschnachricht von Harper. Beeindruckt von ihrem Engagement und Fachwissen, verrät Harper ihnen schließlich die Details des „verborgenen Schatzes“: seinen Standort, seine Geschichte und warum er so besonders ist.

Der Escape-Room „Harper’s D.C. Challenge“ ist über die [> ÖSZ-Moodle-Plattform](#) zugänglich. In der dafür vorgesehenen Kachel in dem Kurs „Linguistische Kompetenzen“ finden Lehrpersonen zudem die Lösungen des Spiels.



B

Diese Phase bietet zusätzliche Aufgaben. Die Lernenden sollen zum Überthema „Washington und Reisen“ ein Produkt erschaffen und können aus einer Liste mit vier möglichen Alternativen wählen. Die Idee hierbei ist, die Lernenden kreativ und ohne allzu einschränkende (und einengende) Aufgabenstellung arbeiten zu lassen. Am Ende können die Produkte in der Klasse ausgestellt bzw. vorgeführt werden.

④ Phase 4 – Nachbereitung und Selbstreflexion mit Fokus auf sprachliche Mittel

Linguistic and personal reflection

In dieser Phase setzen sich die Lernenden mit dem Gelernten auseinander. In zwei Übungen (Aktivität A.1 und A.2) festigen sie den einschlägigen Wortschatz und wiederholen Wortbildungsformen. Abschließend reflektieren sie individuell ihren Lernfortschritt (Aktivität B).

A.1 Words related to history and politics
In Paararbeit sollen die Lernenden die angegebenen Begriffe mit einer passenden Definition verbinden.
A.2 Language in use: Word formation related to Washington, D.C.
In Einzelarbeit soll zuerst die vorgefertigte Tabelle mit den unterschiedlichen Wortarten ergänzt und dann zur Festigung des Vokabulars ein Lückentext ausgefüllt werden.
B Personal reflection
Die Lernenden sollen hier kritisch evaluieren, was sie dazugelernt haben, und haben zudem die Möglichkeit, weitere Interessengebiete zu benennen.

KI-Aktivitäten

Als zusätzliches Lernmaterial wurde ein Arbeitsblatt entwickelt, das Übungen vorstellt, in denen Lernende ein generatives KI-Tool zur Unterstützung ihres Sprachenlernens verwenden. Das Arbeitsblatt ist so gestaltet, dass die Lernenden selbstständig arbeiten können. Die Anwendungsszenarien bestehen aus einer Arbeitsanweisung, einem vorbereiteten Prompt und einer Reflexionsaufgabe. Bei jedem Szenario wird besonderer Wert auf den kritisch-reflektierten Umgang mit KI-Tools gelegt. Außerdem enthält das Arbeitsblatt eine zusätzliche Abschlussreflexion über die Nutzung von KI-Tools als Lernwerkzeug.

Ziel ist es, den Lernenden zu vermitteln, wie KI sinnvoll in das eigene Lernen integriert werden kann. Das Arbeitsblatt zeigt, wie generative KI das Sprachenlernen unterstützen kann, indem sie z. B. natürliche Gespräche zum Üben simuliert, Feedback gibt oder differenzierte Lernmaterialien bereitstellt. Es ist jedoch von entscheidender Bedeutung, dass Lernende sich generativer KI mit einem differenzierten Verständnis ihrer potenziellen Risiken und Herausforderungen nähern. Lehrende spielen eine wichtige Rolle dabei, Lernende für die Möglichkeiten sinnvoller Interaktionen mit generativer KI zu sensibilisieren. Die Lernenden sollen hier unter Anleitung die Technologie reflektiert als Hilfsmittel nutzen – und nicht als Ersatz für die Entwicklung wichtiger Fähigkeiten. Wesentlich ist aber, die Lernenden auf *Dos and Don'ts* (am Ende des Arbeitsblatts aufgelistet) im Umgang mit der KI hinzuweisen und diese idealerweise auch im Klassenverband zu diskutieren. Nach der Bearbeitung der Aufgaben empfiehlt sich ebenso eine gemeinsame Reflexion über den Nutzen und die Grenzen des Sprachenlernens mit KI.

Auf der > oesz.at steht diese KI-Aktivität zum Download zur Verfügung.

