

Begriffe- Salat a la Web 2.0

Spiele

Zeitaufwand ½ UE

Klassenstufe 5 bis 12

Kurzbeschreibung

Im Folgenden finden Sie 2 Anregungen, mit denen sich die Begriffe des Web 2.0s spielerisch, gemeinsam erschließen lassen. Die Varianten eignen sich ebenso zur Anwendung auf andere Unterrichtsthemen.

Die Erläuterungen zu den Begriffen können Sie im Glossar nachlesen.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler

- erschließen sich Begriffe zum Thema Web 2.0
- Förderung des Teamgeists

Die Lehrerin/ der Lehrer

- gewinnt einen Überblick über den Wissensstand der Klasse

Inhalt

Kurzbeschreibung.....	1
Ziele	1
Spielvorschlag 1: Wissenslauf- Eine Klasse voller Wegweiser.....	3
Web 2.0- Begriffe.....	4
Spielvorschlag 2: Aktionsquiz Web 2.0.....	5
Bedeutung der Aktionskarten	6
Aktionskarten.....	7
Begriffskarten	8

Spielvorschlag 1: Wissenslauf- Eine Klasse voller Wegweiser

Ziel des Spiels: Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich, die Bedeutung der Begriffe rund um das WEB 2.0, durch gegenseitige Unterstützung.

Materialien: Arbeitsblatt Web 2.0- Begriffe

Ablauf Das Spiel kann separat, oder als Vorbereitung auf die Variante „[Aktionsquiz Web 2.0](#)“ durchgeführt werden.

Die Seite Web 2.0- Begriffe können Sie als Arbeitsblatt verwenden, oder als Folie an die Wand projizieren. Die Schülerinnen und Schüler haben die Aufgabe die Begriffe a) bis p) zu erläutern. Um alle Erklärungen zu finden, ist es jedem erlaubt, durch den Raum zu gehen und sich nach Klassenkameraden umsehen, die weiterhelfen können. Brechen Sie den Wissenslauf nach einer gewissen Zeit ab und lösen Sie die Bedeutung der Begriffe gemeinsam in der Klasse auf.

Web 2.0- Begriffe

Aufgabe: Notieren Sie eine kurze, eindeutige Erläuterung zu jedem der Begriffe. Können Sie einen der Begriffe nicht erklären, suchen Sie nach einem Klassenkameraden, der weiterhelfen kann!

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| a) Internet | i) Cyber-Mobbing |
| b) World Wide Web | j) Wiki |
| c) Web 2.0 | k) Weblog/ Blog |
| d) Social Bookmarks | l) Podcast |
| e) E-Learning | m) TWITTER |
| f) Instant Messages | n) Online- Community |
| g) RSS- Feed | o) Internetforen |
| h) Videoplattform | p) Netiquette |

Spielvorschlag 2: Aktionsquiz Web 2.0

Ziel des Spiels: Möglichst viele Begriffe sollen von der anderen Gruppe durch gutes Beschreiben, oder Darstellen erraten werden.

Materialien: Begriffskarten: Die Begriffe zum Thema Web 2.0.

Aktionskarten Die Art der Beschreibung.

Ablauf Die Klasse wird in 2 Gruppen geteilt. Jede Gruppe erhält die gleiche Anzahl an Begriffskarten. Vor Beginn des Spiels werden die Begriffe im Team diskutiert, so dass jedem Teammitglied die Bedeutungen der Begriffe klar sind.

Die Bedeutungen können auch durch das Spiel "Wissenslauf" erschlossen werden.

Alle Begriffe werden daraufhin verdeckt und das Spiel beginnt.

Einer aus Gruppe A zieht einen der eigenen Begriffe und eine Aktionskarte, die die Art und Weise der Erklärung festlegt.

Gruppe A erhält einen Punkt, wenn Gruppe B den Begriff innerhalb von einer Minute erraten kann. Kann Gruppe B den Begriff nicht erraten, erhält diese die Karte und mischt sie unter die eigenen Begriffskärtchen.

Es ist nicht erlaubt einen Begriff, der auf der Karte steht, einen Teil dieses Begriffes, der eine Abwandlung davon zu nennen (z.B.: die Umschreibung des Begriffes Internet mit dem Begriff Netz).

Bedeutung der Aktionskarten

Beschreibung	Der jeweilige Begriff wird mündlich beschrieben.
Schreiben	Der Begriff wird durch Schlagwörter umschrieben. Wer es schafft weniger als 4 Worte zu verwenden erhält einen Zusatzpunkt.
Zeichnen	Ausschließliche Umschreibung durch ein Bild, oder Symbole. Es darf nichts geschrieben oder gesagt werden.
Ohren spitzen	Der Begriff wird, nach dem Prinzip „stille Post“ jeweils dem Nachbarn ins Ohr geflüstert. Ohne, dass der Begriff wiederholt werden darf, flüstert dieser Nachbar dem Nächsten das Verstandene ins Ohr. Auf diese Weise durchläuft der Begriff die Klasse. Die flüsternde Übergabe des Begriffs beginnt bei einem Spieler der fragenden Gruppe (z.B.: A), durchläuft deren Mitspieler und endet bei Gruppe B, die den Begriff nennen und erläutern muss, erst dann gibt es einen Punkt.
3 zu 3	Zur Beschreibung des Begriffes dürfen nur 3 positive und 3 negative Aspekte genannt werden.
Geschichte	Die Klassenkameraden sollen den gesuchten Begriff an Hand einer Geschichte, oder einem Erlebnis erraten. Beim Erzählen der Begebenheit darf der Begriff selber nie genannt werden.

Aktionskarten

Beschreiben	Schreiben	Zeichnen	Zeichnen
Beschreiben	Schreiben	Zeichnen	Zeichnen
Beschreiben	Schreiben	Zeichnen	Schreiben
Beschreiben	Schreiben	Zeichnen	Schreiben
Ohren spitzen	Ohren spitzen	Zeichnen	Ohren spitzen
Ohren spitzen	Ohren spitzen	Ohren spitzen	Ohren spitzen
Ohren spitzen	Ohren spitzen	Geschichte	Geschichte
3 zu 3	3 zu 3	Geschichte	Geschichte
3 zu 3	3 zu 3	3 zu 3	3 zu 3

Begriffskarten

Internet	World Wide Web	Web 2.0	Social Bookmarks
E- Learning	Instant Messenger	RSS- Feed	Videoplattform
Frage- Antwort- Communities	Wiki	Weblog/ Blog	Podcast
TWITTER	Online- Community	Internetforen	Netiquette
Tagging	Cyber- Mobbing	Cyber- Grooming	Social- Bookmark