



Mediation

Leisure activities: Gaming and Reading

**Kommunikative
Kompetenzziele**

- Über die Vor- und Nachteile der Freizeitaktivitäten Videospiele-Spielen und Lesen sprechen
- Meinungen ausdrücken
- Gedanken, Ideen und Informationen verständlich vermitteln
- Andere einladen, sich am Gespräch zu beteiligen

**Ziele der
Mediationsaktivitäten**

- Einen Text verarbeiten
- Spezifische Informationen weitergeben
- Interaktion und Zusammenarbeit in der Gruppe erleichtern

Mediationsstrategien

- Etwas mit Vorwissen verbinden
- Einen Text auf dessen Kerninhalt reduzieren
- Umformulieren / Synonyme finden
- Sprache anpassen
- Sprachen vergleichen
- Informationen zusammenfassen, ergänzen und strukturieren

Hinweise zur Durchführung

Die Unterrichtssequenz umfasst folgende Phasen:

1. Informationen suchen und verstehen – Mediation von Texten (Englisch, Deutsch, andere Sprachen)

Die Lernenden werden in Vierergruppen eingeteilt, wobei jede Person einen von vier Informationstexten erhält. Es stehen sowohl deutsche als auch englische Texte sowie zwei Poster zur Verfügung. Die Lernenden müssen die Inhalte der Texte und Poster verstehen und zusätzliche Informationen im Internet recherchieren. Für diese Recherchen dürfen sie auch andere Sprachen ihrer Wahl nutzen.

2. Informationen austauschen – Mediation von Texten und Konzepten (Englisch, Deutsch, andere Sprachen)

Die Lernenden berichten einander gegenseitig von den gewonnenen Informationen. Auch in dieser Phase der Erarbeitung komplexer Inhalte dürfen sie die Sprachen ihrer Wahl verwenden.

3. In der Gruppe zusammenarbeiten – Mediation von Konzepten (Englisch)

Abschließend planen die Lernenden gemeinsam eine Präsentation auf Englisch zum Thema „Leisure Activities – Gaming and Reading“, in der sie die Vor- und Nachteile beider Aktivitäten erläutern. In dieser Phase dürfen sie ausschließlich auf Englisch interagieren. Während der Gruppenarbeit kommunizieren sie informell, für die Präsentation müssen sie jedoch ein formelles Sprachregister verwenden. Im Rahmen dieser Mediationsaktivität üben die Lernenden die Verwendung unterschiedlicher Register und sprachlicher Mittel im Englischen – sowohl solcher für den informellen Austausch, als auch solcher für eine formelle Präsentation.

**Mehrsprachigkeitsmodul**

Die Aktivitäten berücksichtigen das gesamte sprachliche Repertoire der Lernenden. In den ersten beiden Phasen dürfen sie auch in ihrer Erstsprache oder einer (Fremd-)Sprache ihrer Wahl arbeiten (Recherche und Austausch). In der dritten Phase dürfen sie ausschließlich auf Englisch interagieren und präsentieren. Bei dieser Unterrichtssequenz werden sowohl intralinguale als auch interlinguale Mediation genutzt.

**Nützliche Hilfsmittel für Lernende**

- Tipps und nützliche Formulierungen (auf Englisch) für eine gelungene Zusammenarbeit
- Tipps und nützliche Formulierungen (auf Englisch) für eine gelungene Präsentation

Leisure activities

You are in an English-speaking country on a language exchange with your class. During the week you were working on the topic "Leisure" and were asked to prepare a presentation on leisure activities. At the end of the week, there is a parents evening for your English host families where your group will contribute by delivering your presentation on "Leisure Activities: Gaming and Reading".



You and your group were asked to give a presentation on the leisure activities found below. Find out all the information necessary and create a presentation in English.*



Gaming



Reading

* Die vorgeschlagenen Texte für die Gruppenarbeit wurden mithilfe einer KI generiert und adaptiert.

Videospiele: 6 Vorteile für Kinder & Jugendliche

Die Nutzung von Videospielen durch Kinder und Jugendliche ist ein umstrittenes Thema. So gibt es Bedenken hinsichtlich möglicher negativer Auswirkungen wie Spielsucht, Gewalt und Vernachlässigung sozialer Kontakte. Aber das Spielen von Videospielen kann auch Vorteile mit sich bringen.

Problemlösungskompetenz:

Videospiele erfordern häufig kreative Problemlösungsstrategien, insbesondere in Spielsituationen mit Zeitdruck oder bei der Bewältigung komplexer Missionen. Dadurch kann das Problemlösungsbewusstsein geschärft werden, was Spieler/innen wiederum helfen kann, Probleme im echten Leben besser zu analysieren und effektive Lösungen zu finden.

Motivation und Zielsetzung:

Spieler/innen setzen sich in den Spielen Ziele, erhalten Feedback zu ihrem Fortschritt und werden durch Belohnungen motiviert. Diese Erfahrungen können die Eigenmotivation stärken und die Wichtigkeit von Zielsetzungen im realen Leben vermitteln.

Soziale Kompetenzen:

Online-Multiplayer-Spiele bieten regelmäßig eine Plattform für soziale Interaktion. Dies ermöglicht es den Spieler/innen, Freundschaften zu knüpfen und in Teams zusammenzuarbeiten. Gleichzeitig wird dabei die interkulturelle Kommunikationsfähigkeit der Beteiligten gefördert.

Fremdsprachenkompetenz:

Viele Computerspiele werden in Englisch oder anderen Fremdsprachen angeboten, was gerade bei jungen Spieler/innen zu einer natürlichen und spielerischen Verbesserung der sprachlichen Fähigkeiten führen kann. Indem sie sich in einer Fremdsprache auf das Spiel einlassen, lernen sie neue Vokabeln und verbessern ihr Sprachverständnis.

Emotionale Resilienz:

Durch das Überwinden von Schwierigkeiten und Misserfolgen können Spieler/innen lernen, mit Frustrationen umzugehen.

Vorbereitung auf die digitale Zukunft:

Videospiele ermöglichen es jungen Spieler/innen, frühzeitig den Umgang mit digitalen Technologien zu erlernen und sich damit quasi nebenbei auf die Anforderungen der modernen Arbeitswelt vorzubereiten.

Trotz der positiven Aspekte ist eine ausgewogene Spielnutzung entscheidend. Zu langes Spielen oder exzessive Nutzung sollte vermieden werden. Ein bewusster und verantwortungsvoller Umgang mit Videospielen kann entsprechende Vorteile mit sich bringen und potenzielle Nachteile minimieren.

What are the negative effects of video game addiction on young people?

Video game addiction in young people is becoming a growing concern as it can lead to significant problems. The draw of gaming can be so captivating that some children end up spending too much time in virtual worlds, leading to less interaction with family and friends. This often results in feelings of loneliness and a detachment from the real world around them.

Mental health and brain development

There is a real risk that video games, particularly those filled with lots of action or fighting, could be harmful to young people's brains. As their brains are still developing, too much gaming may prevent certain areas from growing properly, like the hippocampus, which holds short-term memories and transfers them to long-term storage in our brains.

Health risks

Gaming for longer periods of time can lead to eye issues, including headaches, tired eyes, and blurry vision. The blue light from screens is particularly dangerous for the eyes. Also, playing video games without moving around much can make it more likely that children will become overweight.

Behaviour and sleep trouble

Gaming can really affect how young people behave. For instance, gaming into the night can disturb sleep patterns, causing problems like insomnia. Games can also seem like a comforting escape for children dealing with self-esteem issues, bullying, or social difficulties. However, by absorbing themselves in games they risk losing a sense of connection with the real world.

Aggressive tendencies

Another serious concern is whether video games make children more likely to behave aggressively. Research is being carried out to determine how much influence gaming, especially involving the more violent games, has on children's behaviour, including the risk of increasing aggression and aggressive actions.

In conclusion, while video games have their entertaining aspects and can help with cognitive skills in youth, being aware of these potential negative impacts is crucial. Ensuring a balanced approach and encouraging moderate gaming habits are important so that video games can continue to be a positive part of young people's everyday lives.

Turning Pages, Enriching Lives: The Top 10 Benefits of Reading

For avid readers and literature lovers of every age, reading is not just a hobby – it's a vital part of a mentally and emotionally enriching lifestyle. Here are ten notable reasons why reading is invaluable for people at all stages of life:

1. **Books serve as a gateway to other worlds**, offering a healthy escape from daily stress, lowering heart rates, and reducing blood pressure. This immersive experience is a powerful stress buster that can shift our emotions and transport us to a different reality.
2. **Literacy goes hand in hand with reading**. New words and phrases encountered in books enhance our vocabulary and communication skills. As we absorb various writing styles, our own literary skills flourish, and this supports our everyday interactions and expressions.
3. **Engaging with text requires focus**. In today's fast-paced, bite-sized information age, the sustained attention demanded by reading is an important way of sharpening concentration levels. Reading forces us to tune out distractions and delve deep into the narrative, training our brains to concentrate better in other areas of life.
4. Furthermore, regular reading sets an excellent example, especially for children. **It demonstrates the value of knowledge and self-improvement**. As children mimic adult behaviour, observing a commitment to reading can foster a lifelong love of books in youngsters, contributing to their cognitive development.
5. With its diverse perspectives and insights, **reading naturally cultivates empathy**. By placing us in the shoes of various characters, it expands our capacity to understand and connect with the feelings of others, enriching our emotional intelligence.
6. Moreover, books are a **boundless source of knowledge**; they're bursting with interesting facts and ideas that can intrigue and inspire us. They make us more informed individuals – people who can carry a conversation and contribute meaningful insights to discussions.
7. **Reading before bed is a ritual** that goes beyond mere habit – it signals to our brains that it's time to wind down and substitute screen time with quality literature to encourage better sleep.
8. What's more motivational than a hero's journey or a story of triumph against all odds? **Books motivate us through their narratives**, giving us the courage to face life's challenges and pushing us to stay hopeful.
9. **Remembering the plot twists and the characters' development arcs in a story keeps the brain active and functional**, much like a mental workout. This strengthens memory and trains cognitive processes, a benefit that is as enjoyable as it is effective.
10. Lastly, let's not forget that **reading is a source of pleasure**. It gratifies us in ways that other leisure activities can't. In essence, reading is not just about absorbing words; it's about nurturing the mind, expanding our horizons, and enriching our existence.

Kann man süchtig nach Lesen sein?

Lesesucht, auch als **Buchsucht** oder **Bibliomanie** bezeichnet, ist ein Ausdruck, der verwendet wird, um ein **übermäßiges Verlangen nach dem Lesen** von Büchern zu beschreiben. Ähnlich wie andere Formen der Sucht kann die Lesesucht negative Auswirkungen auf das tägliche Leben einer Person haben. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, zwischen einer leidenschaftlichen Liebe zum Lesen und einer tatsächlichen Sucht zu unterscheiden. Wenn das Lesen die Leistungsfähigkeit beeinträchtigt, die sozialen Beziehungen belastet oder finanzielle Probleme verursacht, könnten dies Anzeichen für eine beginnende Lesesucht sein.

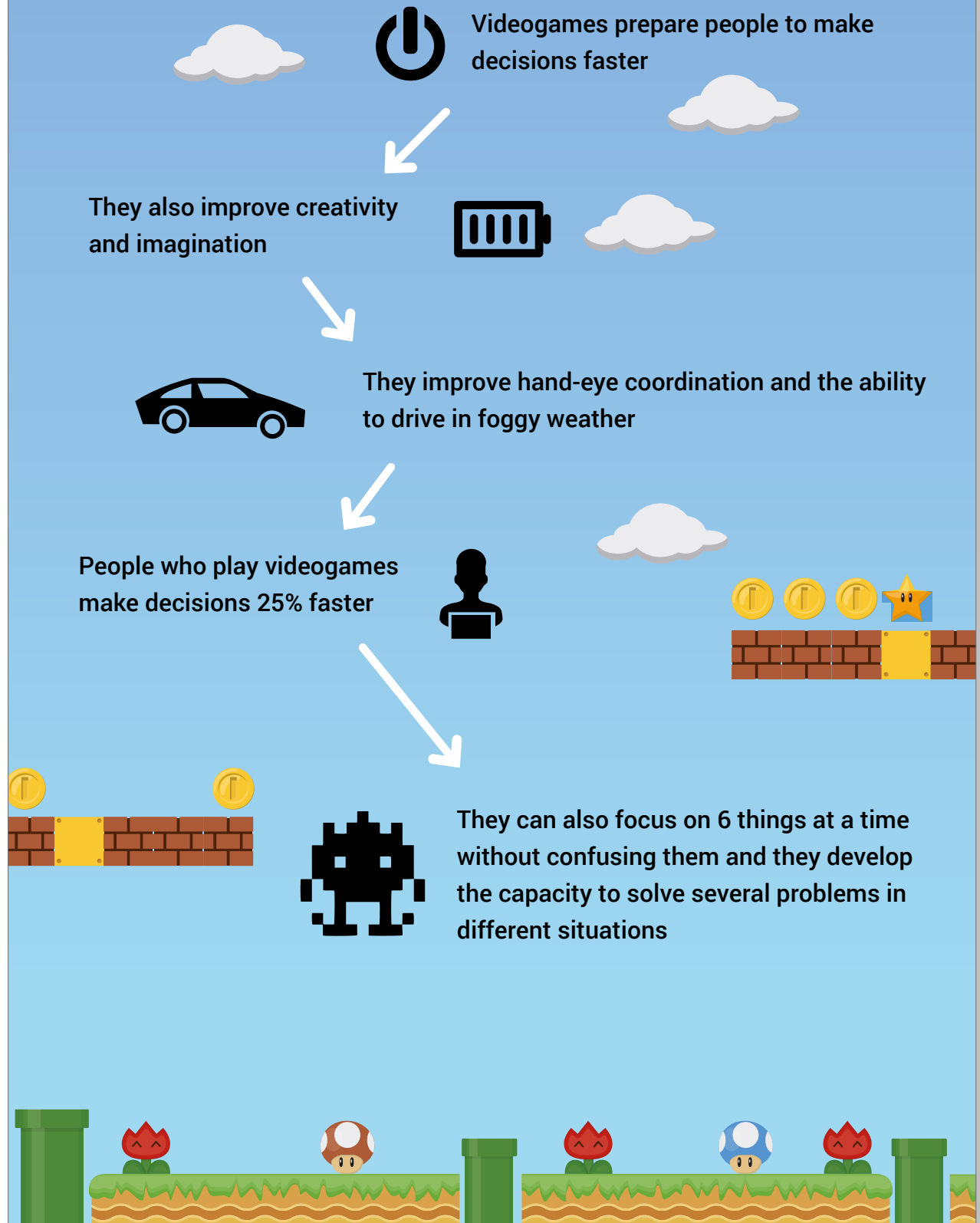
Die nachfolgend gelisteten Anzeichen können auf eine Lesesucht hindeuten.

1. **Vernachlässigung von Verpflichtungen:** Wenn das Lesen so übermäßig wird, dass wichtige Verpflichtungen vernachlässigt werden, wie beispielsweise Arbeit, Schule, soziale Verpflichtungen oder familiäre Verantwortung, könnte dies ein Indiz für Lesesucht sein.
2. **Unwohlsein ohne Bücher:** Von Lesesucht Betroffene fühlen sich häufig unruhig, reizbar oder allgemein unwohl, wenn sie nicht lesen können. Sobald sie von ihren Büchern getrennt sind, nehmen sie eine starke Anspannung wahr.
3. **Einschränkung anderer Interessen:** Treten infolge der Lesesucht andere Interessen und Aktivitäten zunehmend in den Hintergrund, kann dies das Gleichgewicht im Leben beeinträchtigen. Wenn das Lesen zum alleinigen Fokus wird und andere Hobbys oder Interessen vernachlässigt werden, könnte dies ein Anzeichen für eine problematische Beziehung zum Lesen sein.
4. **Rückzug von sozialen Aktivitäten:** Wenn das Lesen zu sozialem Rückzug führt und die sozialen Bindungen negativ beeinflusst, könnte dies auf Lesesucht hindeuten. Etwa wenn Betroffene sich regelmäßig lieber alleine zum Lesen zurückziehen, als sich mit Freundinnen und Freunden zu treffen.
5. **Verlust des Zeitgefühls:** Lesesüchtige können so in ein Buch vertieft sein, dass sie völlig das Zeitgefühl verlieren. Dies kann dazu führen, dass sie zu spät zu Verabredungen kommen oder allgemein Schwierigkeiten haben, einem geordneten Tagesablauf zu folgen.

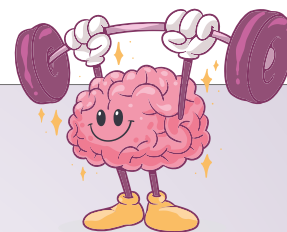
Es ist wichtig anzumerken, dass nicht jeder, der gerne liest, zwangsläufig von Lesesucht betroffen ist. Lesen bringt auch viele Vorteile mit sich. So ist Lesen sehr lehrreich und hilft dabei, sich besser in andere hineinzuversetzen und sich zu entspannen.

Die Grenze zwischen leidenschaftlichem Lesen und einer Sucht ist oft schwer zu ziehen. Entscheidend ist unter anderem, welchen Einfluss das Lesen auf das tägliche Leben und die Gesundheit hat. Die vorstehend genannten Anzeichen deuten jedenfalls auf ein problematisches Verhalten hin. Solche Auffälligkeiten sind stets ernst zu nehmen, um sich rechtzeitig entsprechende Hilfe und Unterstützung holen zu können.

Videogames ... and their advantages



The benefits of reading books



"A book is like a garden
carried in the pocket."
(Chinese Proverb)

provides knowledge
and information

i



books are a
good topic of
conversation

exercises your brain

hermeneutics
ambivalence
procrastination
correlation
decadence
confused

enriches your
vocabulary

better writing skills



improves
concentration
and focus

great and free
entertainment



develops creativity

reduces stress,
puts you in a better
mood



increases your
ability to empathize
with others



books pose
questions to
stimulate further
reflection

good for
memory



books are a
window to the
world

introduces to
the unknown
fantasy world



How to work together:

Make sure every person in the group contributes:

- **Divide parts of the information among the group members**
- Before sharing information in the group, make sure each member knows their piece of information properly.
- Provide time to find out the meaning of the information you need to work with.
- Take your task seriously so that the others can rely on you.
- Make sure you decide which style of presentation you will all be working on (PowerPoint? Visuals).
- Agree on a way to present it and on the register.

Understanding the information is your priority:

- Look up words/phrases you don't understand.
- Don't shy away from **extra research** so you understand everything.
- If your information is a spoken text, make sure you **listen again and again** and also make sure to ask the others if they understand passages you don't understand. **Help each other to work out the meaning!**

Listen to each other:

- When planning a presentation, first listen to each other!
- Ask each other a lot of questions!
- Allocate speaking and explaining time to each member of the group.
- Make sure you REALLY understand what all the members of the group are saying. Don't hesitate to ask questions.
- Reflect on how their input goes together with your piece of information.
- Use simple language to explain content to each other and illustrate with examples.

Organize yourselves:

- Elect a group organizer **who takes the lead and allocates speaking time.**
- Respect the **leader of the group** and listen to them.

Planning the presentation:

- Make sure **each person in the group** speaks during your presentation and knows when when it will be their turn.
- Agree on a **common register of language** (formal/informal).
- Agree on the **visuals** you will be using.
- Think about how to make **it interesting** for the listeners.
- Show **practical examples** if necessary and bring objects for illustration if needed.
- Decide who will respond to questions from the audience.
- **Practise your presentation** a few times before delivering it.



Initiating collaboration:

- **Starting a discussion:**
 - Let's start by sharing our ideas.
 - Who would like to begin?
- **Suggesting ideas:**
 - I have an idea. What if/about we...?
 - How about we try...?
- **Seeking opinions:**
 - What do you think about this approach?
 - Do you have any thoughts on this?
 - Finally, I'd like to briefly raise the issue of...

Building on ideas:

- **Agreeing:**
 - I agree with your point.
 - That sounds like a good plan.
- **Adding:**
 - I'd like to add something to your idea.
 - Another thing we could consider is...
- **Clarifying:**
 - Could you explain that in more detail?
 - I'm not sure I understand. Can you clarify?

Expressing reservations:

- **Disagreeing politely:**
 - I see your point, but I think...
 - I'm not sure that will work because...
- **Offering alternatives:**
 - Instead of that, maybe we could...
 - Another option might be to...
 - Perhaps it would be better to...
- **Expressing doubts:**
 - I have some reservations about that.
 - Do you think that might cause any issues?

Managing the discussion:

- **Keeping on track:**
 - Let's focus on the main issue.
 - We're getting off-topic. Can we return to...?
- **Summarizing:**
 - So far, we have discussed...
 - To summarize our main points...
- **Delegating tasks:**
 - Who would like to take on this task?
 - Let's assign roles. Who wants to do what?

Encouraging participation:

- **Inviting input:**
 - Does anyone have anything else to add?
 - We haven't heard from you yet. What's your opinion?
- **Acknowledging contributions:**
 - That's a great suggestion!
 - Thanks for your input.
- **Encouraging collaboration:**
 - Let's work together on this.
 - Can we brainstorm some ideas as a group?

Finalizing decisions:

- **Reaching a consensus:**
 - Do we all agree on this?
 - Is everyone okay with that decision?
- **Confirming actions:**
 - Let's make sure we're all clear on our next steps.
 - Who is responsible for each task?
- **Setting deadlines:**
 - When should we aim to have this done by?
 - Let's set a deadline for this task.
 - Shall we aim to have this done by Wednesday so we have plenty of time to make any changes before the presentation?



Prepare your presentation very well and make cue cards to remind you of important points.

- Make sure you **know what you are talking about.**
- **Rehearse the presentation** before you give it or film it.
- Use body language that shows CONFIDENCE!
- Have good posture!
- Smile and act relaxed. It will make you look and feel more confident.
- Make eye contact with your audience instead of reading off your notes the entire time.
- Avoid distracting behaviour, like chewing gum or fidgeting.
- Watch for nervous gestures, such as rocking or tapping.
- **Take time to think during your presentation!** People have a tendency to speak more quickly under pressure. Make an effort to slow your pace and include pauses.
- **Speak clearly so that your audience can easily understand your words.**
- **Make it interesting! Nobody likes listening to a boring presentation.**
- **Show passion for what you are talking about!**



Introduction: saying what your topic/title/subject is:

- I'm here today to present...
- The subject/focus/topic/title of my presentation/talk/speech is...
- **Presenting the outline/organization/structure of your presentation:**
 - I've divided my presentation into three main parts.
 - My first point concerns...
 - First of all, I'd like to give you an overview of...
 - Next, I'll focus on... and then we'll consider...
 - Then I'll go on to highlight what I see as the main points of...
 - Finally, I'd like to address the problem of...
 - Finally, I'd like to briefly raise the issue of...

Going back:

- As I said/mentioned earlier, ...
- Let me come back to what I said before...
- Let's go back to what we were discussing earlier.
- As I've already explained, ...
- As I pointed out in the first section, ...
- If I can I now go back to the question I posed at the beginning, ...

Adding ideas:

- In addition to this, I'd like to say that...
- Moreover/Furthermore, there are other interesting facts we should take a look at.
- Can I develop this point a bit further? Let me elaborate on this point.
- Let's look at this problem in a bit more detail...

Announcing the end of your presentation:

- I'm now approaching/nearing the end of my presentation.
- Well, this brings me to the end of my presentation/talk.
- That covers just about everything I wanted to say about...
- As a final point, I'd like to...
- Finally, I'd like to highlight one key issue.
- That completes my presentation.
- **Summarizing points:**
 - Let me just run over/through the key points again.
 - To conclude/In conclusion, I'd like to...
 - In short/In a word/In a nutshell/In brief/To sum up/To summarize, it is generally/widely accepted/argued/held/believed that...