

eCrisis: „Europa in der Krise“



eCrisis

IO3 eCrisis LEHRLEITFADENBUCH

Ellinogermaniki Agogi
Universität Malta
Nationale Technische Universität Athen
St. Ignatius College
Universität Wien



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
1.1. Was steht in diesem Reiseführer Test?	6
1.2 Ecrisis-Rahmen und -MethodeVor	7
2. Ecrisis Educational Toolbox	9
2.1. Beschreibung des Iconoscope-Spiels	9
2.1.1. Anleitung: How Setup Ikonoskop Spiel	13
2.2 Beschreibung des Village Voices-Spiels	15
2.2.1 Anweisungen: Einrichten eines Village Voices-Spiels	24
3. BENUTZUNG DER ECRISIS-METHODIK UND -TECHNOLOGIE IN DER KLASSE	27
3.1 TEILNEHMER UND ROLLEN	27
3.2 Einstellungen und Zeitplan	28
3.3 Curriculum und Lernfächer	29
4. Beispiel für pädagogische Szenarien	34
5. Schlussfolgerung In	65
6. REFERENZEN	67

Zusammenfassung

Der eCrisis-Leitfaden für Lehrer richtet sich an Lehrer, die an der Umsetzung der eCrisis-Projektvision und ihrer Verwendung im Klassenzimmer interessiert sind. Der Leitfaden enthält (i) eine allgemeine Beschreibung der eCrisis-Methodik (ii) eine Beschreibung der eCrisis-Toolbox und Installationsanweisungen der Spiele (iii) ein Leitfaden zur Organisation und Durchführung von Aktivitäten im Klassenzimmer und (iv) eine Auswahl pädagogischer Szenarien.

1. Einleitung

Dieser Leitfaden ist eines der intellektuellen Ergebnisse des Projekts Europe in Crisis (eCrisis), das im Rahmen der Erasmus +-Initiative finanziert wurde. Das eCrisis-Projekt befasst sich mit Europas Krisen und gesellschaftlichen Herausforderungen wie Einwanderungs- und Flüchtlingskrise, Diskriminierung und Mobbing in Schulen und schlägt die Verwirklichung einer inklusiven Bildung durch Nutzung von spielbasiertem Lernen und Lehren vor. Darüber hinaus bietet es einen attraktiven und äußerst motivierenden Ansatz, soziale Fähigkeiten zu vermitteln, die für die Lernenden in ihrem späteren Leben wichtig sind. Auf diese Weise werden die Kinder Europas befähigt, sich zu verantwortungsbewussten Bürgern und kreativen

Lösern der beispiellosen Alltagsprobleme zu entwickeln, die sich im Zusammenhang mit den zahlreichen Krisen in Europa ergeben.

Ziel des eCrisis-Projekts ist insbesondere die Entwicklung sozialer, staatsbürgerlicher und interkultureller Kompetenzen wie Konfliktlösung, kreatives Denken und reflektierende Debatten sowie digitale Medienkompetenz bei Schülern der Primar- und Sekundarstufe. Auf der Grundlage von pädagogischen Methoden werden die eCrisis-Bildungswerkzeuge vorgeschlagen, die aus zwei Spielen bestehen: „Village Voices“ und „Iconoscope“. Diese Spiele ermöglichen aufgrund ihrer „intelligenten“ und interaktiven Software aktive und lernzentrierte Aktivitäten, die sich auf die Aktionen der Schüler konzentrieren und nicht auf die Weitergabe von Wissen. An dieser Stelle ist es wichtig anzumerken, dass Spiele Kinder dazu anregen, auf spielerische Weise ohne formale Zuweisung zu lernen, um ein hohes Maß an Aufmerksamkeit, Motivation und Zufriedenheit zu erhalten.

Es ist auch richtig, dass Lehrer die Schlüsselfiguren für ein positives Klima in den Schulen sind und zur Entwicklung der sozialen Fähigkeiten der Schüler beitragen, aber sie brauchen Unterstützung. Wenn die konventionellen Methoden zu versagen scheinen, müssen sich die Lehrer des Neuen bewusst sein pädagogische Instrumente und wie sie diese in ihren Unterricht integrieren können. Der Hauptzweck dieses Dokuments ist daher die Präsentation und Analyse innovativer, digital gestützter, spielbasierter Pädagogik für Grund- und Sekundarschulen, um ihren Schülern beizubringen, wie sie Konflikte lösen und aktuelle gesellschaftliche Fragen reflektieren können.

Mit anderen Worten, Lehrer könnten diesen Leitfaden als Handbuch verwenden, wenn sie in ihren Klassen innovative Technologien einsetzen möchten, die auf den Instrumenten der eCrisis-Technologie und alternativen pädagogischen Ansätzen basieren, die ein Lernen ermöglichen, das die Entwicklung sozialer Soft Skills fördert.

1.1. Was steht in diesem Reiseführer?

In diesem Handbuch wird die eCrisis-Methodik und -Technologie den Klassenlehrern vorgestellt. Im Einzelnen werden Unterrichtsmethoden, Materialien, Spiele und beispielhafte Lernszenarien der Konfliktlösung, des kreativen Problemdenkens und der Reflexion vorgestellt und analysiert. Es ist jedoch keine schrittweise Anleitung.



Es bietet Ideen, Möglichkeiten und Lehrer werden in der Lage sein, ihre eigenen spielerischen Lehr- und Lernaktivitäten im Rahmen von eCrisis für das Training sozialer Fertigkeiten zu gestalten.

Die Zielgruppe von eCrisis sind Lehrer an Grund- und Sekundarschulen, für die dieses Dokument eine Reihe von Instrumenten zur Verfügung stellt, während sie gleichzeitig ihr Wissen und ihre Fähigkeiten verbessern, um die sozialen Beziehungen in ihren Klassenzimmern aktiv und effektiv zu verwalten. Trotzdem sollten Lehrer immer die unterschiedlichen Fähigkeiten, Eigenschaften und Umgebungen der Lernenden berücksichtigen. Die indirekte Zielgruppe dieses Projekts sind Schüler im Alter von acht bis achtzehn Jahren, von denen erwartet wird, dass sie von der Anwendung der eCrisis-Werkzeuge und -Methoden profitieren.

Darüber hinaus enthält dieser Leitfaden eine pädagogischer Szenarien. Auswahln allen am eCrisis-Projekt beteiligten Ländern wurden Pädagogen aus ihren eigenen entsprechenden Ländern (Griechenland, Malta und Österreich) angeworben. Die ausgewählten Pädagogen wurden in Seminaren geschult, um sich mit den methodischen und digitalen Tools von eCrisis vertraut zu machen. Anschließend haben sie sorgfältig ihre eigenen pädagogischen Szenarien gemäß der eCrisis-Methodik und ihren eigenen Lehrsituationen entworfen. In diesem Leitfaden werden verschiedene Bildungskonzepte und die wichtigsten sozialen Herausforderungen, die in den Schulen Griechenlands, Wiens und Maltas auftreten, vorgestellt.

Insbesondere ist dieses Dokument wie folgt organisiert. In Kapitel 1 beschreiben wir den Rahmen und die Methodik des eCrisis-Projekts, und in Kapitel 2 wird die eCrisis-Toolbox vorgestellt. In Kapitel 3 werden die Rolle der Lehrkräfte, die Einstellungen, der Zeitplan und die Verbindung zum Lehrplan definiert In 4 werden beispielhafte pädagogische Szenarien für das Soft-Skill-Training vorgestellt. Abschließend schließen wir in Kapitel 5 ab.



1.2 Ecrisis-Rahmen und -MethodeVor

Heutzutage sind viele europäische Bürger aus verschiedenen Gründen kulturell, sozial und bildungsmäßig ausgeschlossen. Dies spiegelt sich in Schulen wider. allem die Mehrheit der europäischen Länder ist multikulturell und ethnisch vielfältig geworden und hat daher die Einbeziehung von Randgruppen zur Folge Gruppen in den Schulgemeinschaften sind eine Notwendigkeit. Aufgrund der unterschiedlichen Entwicklungsstadien der Schüler und der verschiedenen Lernprobleme ist die Integration der Schüler im Unterricht schwieriger geworden. Die technologischen Fortschritte der modernen Gesellschaft und die Wirtschaftskrise haben auch zu Problemen im Unterricht geführt. Aufgrund all dieser Krisen Die Inklusion stellt eine Herausforderung dar, mit der die Schulsysteme konfrontiert sind. Daher ist es wichtig, die soziale Inklusion als ein Merkmal jeder Schulkultur zu etablieren. In Schulen gibt es keine Konfliktausbildung. Lehrer brauchen Anleitung und Instrumente, um die Schüler für gesellschaftliche Angelegenheiten an der Schule zu sensibilisieren und sie für die Bewältigung und Bewältigung von Konflikten

aufzuklären. Das eCrisis-Projekt befasst sich mit sozialer Ausgrenzung in Schulgemeinschaften und schlägt eine inklusive Bildung vor die Entwicklung sozialer Fähigkeiten im Rahmen des spielbasierten Lernens. Dieser Ansatz unterstützt die Vielfalt unter den Lernenden. Das Ziel der inklusiven Bildung besteht im Allgemeinen darin, die soziale Ausgrenzung zu beseitigen, die eine Folge der Vielfalt in Rasse, Klasse, Geschlecht, Fähigkeit, Religion und ethnische Zugehörigkeit. Konfliktlösung, Kreativität und reflektierende Debatten sind die geeigneten sozialen Fähigkeiten, mit denen die Schüler ausgestattet sein sollten, um zu lernen, wie man soziale Beziehungen verwaltet.

Darüber hinaus schlägt das eCrisis-Projekt vor, die Stärken von spielerischem und spielbasiertem Lehren und Lernen voll auszuschöpfen, wenn alle konventionellen pädagogischen Ansätze als gescheitert erscheinen. Kinder lieben Spiele zu spielen. Warum also nicht Eigenschaften von Spielen in den Unterricht bringen und Kinder zulassen durch spiel lernen Die eCrisis-Bildungs-Toolbox fördert insbesondere einen fortschreitenden und beständigen Lernprozess und eine Bereicherung des Wissens. Darüber hinaus entspricht es diesem Rahmen, da es aus zwei Spielen besteht, die soziale Soft Skills trainieren sollen.

Das erste von eCrisis vorgeschlagene Spiel ist das Spiel Village Voices, das im Rahmen des SIREN-Projekts entwickelt wurde. Es ist ein Multiplayer-Spiel zur Konfliktlösung. Die Spieler müssen verschiedene Maßnahmen ergreifen, um den Lebensunterhalt und die Verantwortung ihrer Charaktere in einem imaginären Dorf



aufrechtzuerhalten. Diebstahl, Sachschaden, Gerüchte über andere Spieler verbreiten und kollektive Ressourcen nicht teilen, sind Handlungen, die leicht zu Konflikten führen. Die Spieler entwickeln friedliche und konstruktive Strategien, um Hindernisse zu überwinden und schließlich durch Zusammenarbeit und auf gewaltfreie Weise als Gruppe zu gewinnen. Im Gegensatz dazu ist Gewalt in der Mehrheit der Computerspiele die häufigste Methode zur Konfliktlösung, und es gibt immer Gewinner und Verlierer.

Das andere Spiel ist Iconoscope das im Rahmen des C2Learn entwickelt wurde. Die Spieler repräsentieren ein bestimmtes Konzept durch die Verwendung von Formen und Farben. Ihre Kreationen sind nicht offensichtlich, da das Ziel des Spiels darin besteht, die anderen Spieler zu verwirren. Kreativität ist die wichtigste Fähigkeit Schüler entwickeln durch das Spielen von Iconoscope.

Im Allgemeinen fördert dieses Genre der Spiele, statt wettbewerbsfähiges Verhalten zu belohnen, eine gewaltfreie Problemlösung. Darüber hinaus erleichtern sie das Lernen und ermöglichen die Kommunikation und Partizipation zwischen Studierenden. Eine spielbasierte Umgebung könnte auch den Erwerb von IKT-Fähigkeiten fördern.



2. Ecrisis Educational Toolbox

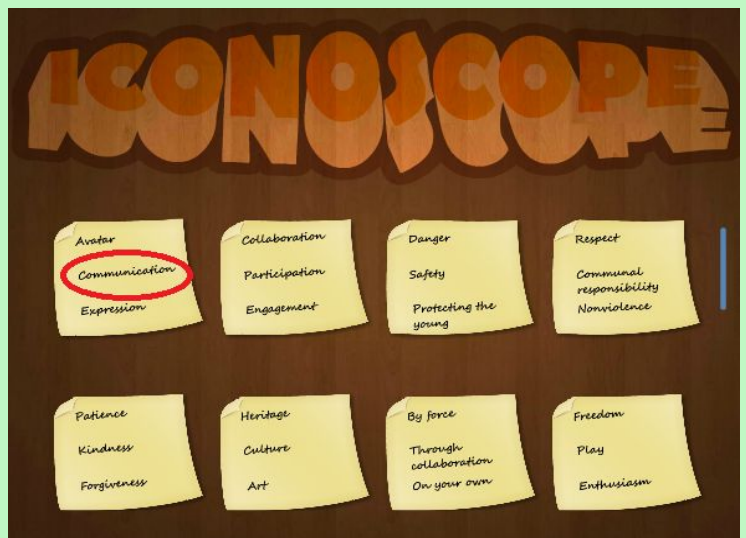
2.1. Beschreibung des Iconoscope-Spiels

Hauptidee: In diesem Spiel interpretieren die Spieler Konzepte (linguistisch beschrieben) kreativ als Icons (visuell dargestellt). Diese Konzepte wurden von pädagogischen Experten ausgewählt.

Ziel: Das Ziel des Spiels ist es, mehrdeutige Symbole zu erstellen und die anderen Spieler zu verwirren.

So spielen Sie: Hier ist eine Schritt für Schritt Anleitung: Die

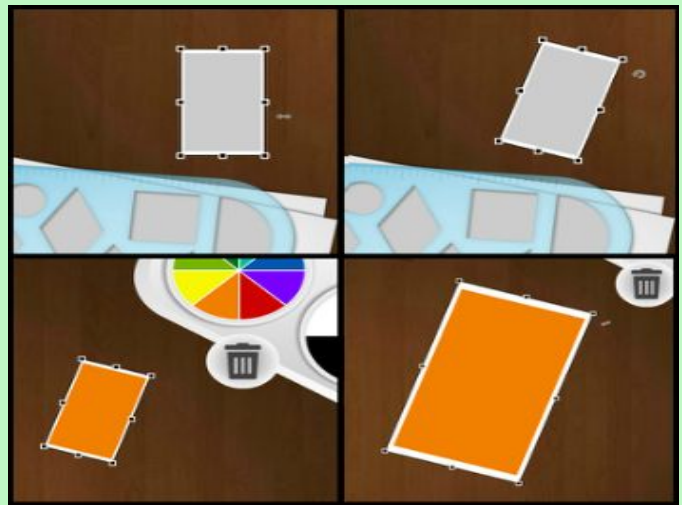
- ❑ Spieler wählen eine Haftnotiz, die drei Drillings enthält.
- ❑ Dann sollten sie heimlich entscheiden, welches Wort sie als Ikone darstellen möchten.



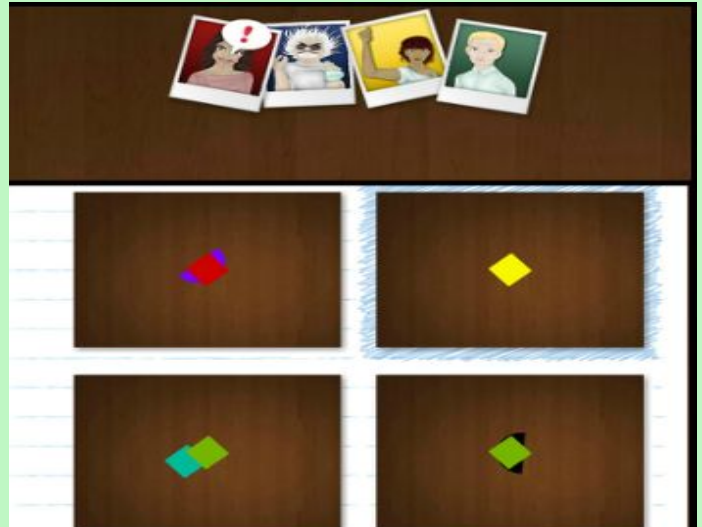
- ❑ Sie zeichnen die Symbole auf dem Zeichenbrett.
- ❑ Jeder Spieler oder eine Gruppe von kollaborativen Spielern kann aus der vordefinierten Palette von Formen und Symbolen wählen, die im Spiel vorhanden sind.
- ❑ Die Spieler haben fünf Minuten Zeit, um ihre Symbole zu erstellen. Wenn sie früher fertig sind, können sie auf die Schaltfläche "Fertig stellen" klicken.



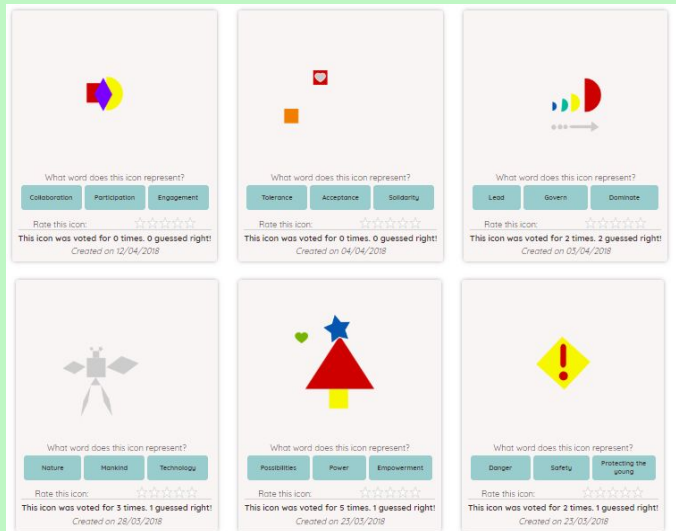
- ❑ Sie fügen Formen mithilfe von Schablonen unten links im Bildschirm hinzu.
- ❑ Sie können die Form verschieben, indem Sie sie ziehen, drehen, indem Sie die Ränder verschieben, oder sie skalieren.
- ❑ Sie können die Form auch färben, indem Sie die Palette oben rechts auf dem Bildschirm verwenden.









- Am oberen Rand des Bildschirms befinden sich vier Assistenten (**Chaotic Kate, Mad Scientist, Progressive Petra, Typical Tom**), die jedes Mal, wenn Spieler auf ihre Porträts klicken, neue Symbolvorschläge geben.



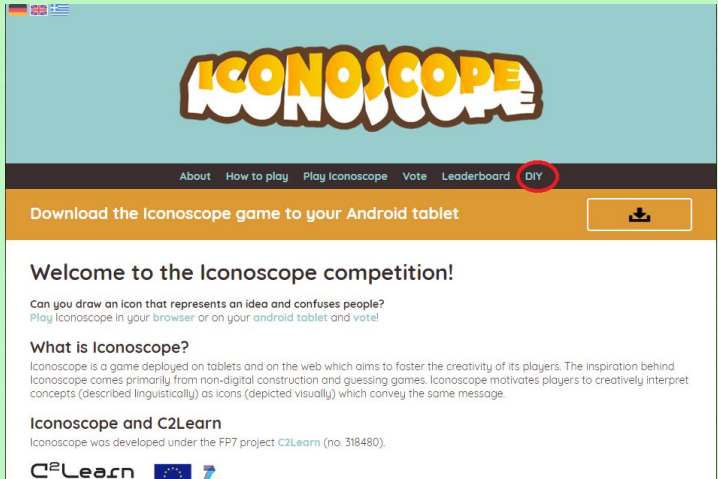
- Sie besuchen die Website, um die Symbole anderer Spieler zu erraten und zu bewerten, wie sehr sie den Symbolen anderer Spieler entsprechen (über 5-Punkt-Likert-Elemente) und im Allgemeinen jedes in der Datenbank verfügbare Symbol.
- Sie erraten, welches der drei Konzepte vertreten wird. Die Stimmen / Vermutungen werden zu korrekten und falschen Stimmen zusammengefasst, die dann zur Berechnung der Mehrdeutigkeitsbewertung jedes Symbols verwendet werden.




- Am Ende des Spiels können sie die "Bestenliste" besuchen, wo sie die Symbole mit der höchsten Mehrdeutigkeitsbewertung sehen können.
- Die gewinnende Punktzahl belohnt die Anzahl der korrekten Schätzungen der Anzahl der falschen Schätzungen.

Country	Image	Ambiguity	Votes	Correct Guesses	Final Score
	 Sexual orientation, Gender, Human rights	806	45	19	3068
	 Take, Bring, Fetch	894	20	11	2678
	 Protest, Conform, Sit on the fence	966	15	7	2615

- Spieler können ihre eigenen Drillinge erstellen, indem Sie im Hauptmenü die auswählen, **DIY** Schaltfläche (Do it yourself) die eine Online-Benutzeroberfläche zum Erstellen von benutzerdefinierten Triolen enthält.



[About](#)
[How to play](#)
[Play Iconoscope](#)
[Vote](#)
[Leaderboard](#)
[DIY](#)




Download the Iconoscope game to your Android tablet 

Welcome to the Iconoscope competition!

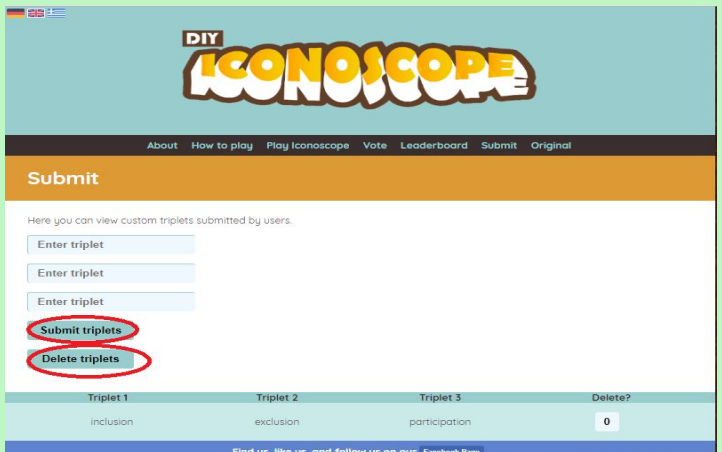
Can you draw an icon that represents an idea and confuses people?
Play Iconoscope in your browser or on your android tablet and vote!

What is Iconoscope?
Iconoscope is a game deployed on tablets and on the web which aims to foster the creativity of its players. The inspiration behind Iconoscope comes primarily from non-digital construction and guessing games. Iconoscope motivates players to creatively interpret concepts (described linguistically) as icons (depicted visually) which convey the same message.

Iconoscope and C2Learn
Iconoscope was developed under the FP7 project C2Learn (no. 318480).

- Sie können ihre eigenen Drillinge eingeben und dann einreichen.
- Möchten Sie sie löschen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Löschen".



[About](#)
[How to play](#)
[Play Iconoscope](#)
[Vote](#)
[Leaderboard](#)
[Submit](#)
[Original](#)

Submit

Here you can view custom triplets submitted by users.

Enter triplet
Enter triplet
Enter triplet

Submit triplets
Delete triplets

Triplet 1	Triplet 2	Triplet 3	Delete?
inclusion	exclusion	participation	0

Find us, like us, and follow us on our [Facebook Page](#)



Lernziele: Dies ist ein Spiel, das vor allem die Kreativität fördert. Kreatives Denken geschieht durch diagrammatische Repräsentationen. Es motiviert auch die visuelle Repräsentation. Das Spiel konzentriert sich auf den zu entwickelnden kreativen Streit und die kritische Fähigkeit, da die Spieler in der Lage sein sollten, den Unterschied für die anderen Spieler für dasselbe wahrzunehmen. Darüber hinaus wird durch die Mehrdeutigkeit das diagrammatische Denken erreicht.

Bewertung: Über die Iconoscope-Website können die Spieler a) jedes in der Datenbank verfügbare Symbol bewerten und b) das zugrunde liegende Konzept jedes Symbols erraten. Außerdem erfasst das Spiel während des Spiels die folgenden Daten, die zur Bewertung des kreativen Denkens verwendet werden können:

- Das Konzept Triplet gewählt.
- Wichtige Spielergebnisse wie neues Symbol, Farbänderung, sich bewegende Symbole, Verwendung von Assistenten und Missachtung von Assistenten. Die Zeitstempel dieser Ereignisse werden ebenfalls verfolgt.
- Assistenten: Wir verfolgen ihre Vorschläge, welche ausgewählt wurden, welche nicht beachtet wurden.
- Mehrdeutigkeitsbewertung jedes Symbols.
- Anzahl der (richtigen oder falschen) Stimmen für jedes Symbol (Popularität).
- Durchschnittliche Bewertung jedes Symbols.

2.1.1. Anleitung: How Setup Ikonoskop Spiel

Sie Ikonoskop in Ihrem Spielen **Browser** über diesen Link:

<http://iconoscope.institutedigitalgames.com/>

However, wenn Sie ein **Android-Tablet möchten**, für Iconoscope (mit 21 vorab verfassten Konzept-Drillingen) sollten Sie die folgenden Aufgaben ausführen:

- Navigieren Sie zur Website: <http://iconoscope.institutedigitalgames.com/>
- Klicken Sie auf die Schaltfläche neben "Laden Sie das Iconoscope-Spiel auf Ihr Android-Tablet runter (Englisch), "άντε λήψη του παιχνιδιού Iconoscope und Tablet σας Android" (Griechisch), "Laden Sie das Iconoscope-Spiel auf Ihrem Android-Tablet herunter" (Deutsch).
- Ein apk mit dem Titel iconoscope.apk wird auf Ihr Gerät heruntergeladen.
- Tippen Sie nach dem Herunterladen auf das gespeicherte iconoscope.apk, um es zu installieren. Möglicherweise müssen Sie die apk in Ihrem Downloadordner finden.



- ❑ Falls es eine Nachricht nicht vertrauenswürdige Anwendungen Bezug, navigieren zu Einstellungen die zu installation von nicht vertrauenswürdigen Anwendungen ermöglichen.
- ❑ Zu diesem Zeitpunkt sollte die Iconoscope-Anwendung installiert sein und Sie können über Ihr Apps-Menü darauf zugreifen.

Wenn Sie das Do-It-Yourself (DIY) -Iconoscope (mit anpassbaren Konzept-Drillingen) spielen möchten, sollten Sie die folgenden Aufgaben ausführen:zugriffen werden)

- ❑ Navigieren Sie zur Website: <http://webiconoscope2017.institutedigitalgames.com/> (auf diese kann auch überLink "DIY" in <http://iconoscope.institutedigitalgames.com/>.
- ❑ Klicken Sie auf den den Button neben "Laden Sie das DIY Iconoscope auf Ihr Android-Tablet herunter" (Englisch), "Κάντε λήψη του παιχνιδιού" Android Icon-Tablet "(Griechisch). "Laden Sie das DIY Iconoscope-Spiel auf Ihrem Android-Tablet" (deutsch)
- ❑ Ein apk mit dem Titel diy_iconoscope.apk wird auf Ihr Gerät.
- ❑ Wenn Sie es heruntergeladen haben, tippen Sie auf das gespeicherte diy_iconoscope.apk, um es zu installieren apk in Ihrem Download-Ordner:
- ❑ Falls eine Meldung zu nicht vertrauenswürdigen Anwendungen, navigieren Sie zu den Einstellungen, um die Installation nicht vertrauenswürdiger Anwendungen zuzulassen.
- ❑ Angezeigt wird diesem Punkt sollte die DIY Iconoscope-Anwendung installiert sein und Sie können über Ihre Anwendungen darauf zugreifen Menü

2.2 Beschreibung des Village Voices-Spiels

Hauptidee: Village Voices (VV) ist ein Spiel, das in einem imaginären Dorf stattfindet. Jedem Spieler wird eine bestimmte Spielfigur zugewiesen (Alchemist, Schreiner, Schmied oder Wirt). Die Spieler unternehmen verschiedene Aktionen im Dorf und sollten ihre Besitztümer mit anderen Spielern austauschen, um zu überleben. Während sie spielen, können sie ihre Gefühle über die Prüfungen und für die Aktionen anderer Spieler ausdrücken. Es ist ein Spiel über Freundschafts- und Reputationsmanagement im Dorf und Beherrschung der Konfliktlösung.

Ziel: Da alle Charaktere des Spiels voneinander abhängig sind, treten häufig Situationen auf, die zu Konflikten mit den verantwortlichen Spielern führen. Der erfolgreiche Abschluss des Spiels wird durch die Zusammenarbeit mit anderen Spielern und durch den Abschluss ihrer Prüfungen erreicht.

So spielen Sie: Hier ist eine Schritt-für-Schritt-Anleitung:

- ❑ Spieler können die Beschreibung ihrer ersten Quest lesen, indem Sie auf das Bildlauf-Symbol klicken.
- ❑ Die erste Aufgabe betrifft das Sammeln von Gütern, die für jeden Charakter spezifisch sind (zum Beispiel Metall für den Schmied oder Pilze für den Alchemisten).



- ❑ Spieler können das Geschlecht ihres Charakters ändern, indem Sie auf das Gesichtssymbol oben links auf dem Bildschirm klicken.



- ❑ Um Waren zu sammeln, suchen Sie sie einfach im Dorf und klicken Sie darauf.

- ❑ Unser Inventar (Rucksack-Symbol) und die verbleibenden Waren zum Abschließen unserer Suche werden automatisch aktualisiert.



- ❑ Wenn die Quest abgeschlossen ist, fordert VV den Spieler auf, die wahrgenommene Konfliktstufe im Spiel einzugeben.



- ❑ und die Gefühle des Spielers gegenüber den anderen Spielern.
- ❑ Klicken Sie auf das Scroll-Symbol, um die Beschreibung der nächsten Quest zu lesen.



- ❑ Wenn die Spieler Waren sammeln, wird die Energie ihres Charakters aufgebraucht.
- ❑ Um es wieder aufzufüllen und ständig Waren zu sammeln und zu verwenden, müssen die Spieler die magischen Früchte ausfindig machen und verzehren, die im ganzen Dorf verstreut sind.



- ❑ Um die verbleibenden Quests abzuschließen, müssen die Spieler mit Waren handeln.
- ❑ Um den Handel zu beginnen, klicken Sie auf das Kästchen und wählen Sie den Charakter, mit dem Sie Waren handeln möchten.



- ❑ Der andere Spieler sollte den Trade akzeptieren.



- ❑ Wenn dies geschieht, sollten beide Spieler die zu handelnden Waren in den Bereich "Your Trade" ziehen.
- ❑ Wenn dies der Fall ist, ist der Handel abgeschlossen.



- ❑ VV fragt die Spieler nach ihren Emotionen gegenüber dem Spieler, mit dem sie gehandelt haben.



- ❑ und ihren allgemeinen emotionalen Zustand.



- ❑ Bei einigen Quests müssen die Spieler gesammelte oder gehandelte Waren mit ihren Werkzeugen verwenden.

- ❑ Hier muss der Schmied 5 Metal am Amboss verwenden.



- ❑ Spieler können sich dafür entscheiden, nicht mit ihren Kollegen zu handeln.
- ❑ VV fragt die Spieler noch einmal nach ihren Emotionen.



- ❑ In diesem Fall können die Spieler die Hütte ihres Kollegen identifizieren und die Waren stehlen, die sie brauchen.



- ❑ Nach dem Diebstahl können die Spieler erneut über ihre Gefühle gegenüber dem anderen Spieler und dem Spiel im Allgemeinen sprechen.



- ❑ Spieler können auch die Hütte ihres Kollegen zerstören.



- ❑ Die Spieler sind gezwungen, gesammelte Waren für die Reparatur auszugeben.



- ❑ Spieler können eine Nachricht an der Dorftafel des Dorfes hinterlassen.
- ❑ Nachrichten beziehen sich auf einen ihrer Kollegen und können entweder positiv oder negativ sein.



- ❑ Sie können durch Klicken auf das Federsymbol beginnen, die gewünschte Person und die Art des Kommentars (positiv oder negativ) auswählen.

- ❑ Wählen Sie dann den Kommentartext.



- ❑ Unsere Kollegen werden über die Art des Kommentars informiert und können ihre Meinung zum Poster äußern.



- ❑ Alle Spieler (nicht nur das Poster und das Thema des Kommentars) können die Kommentare an der Pinwand des Dorfes lesen.



Lernziele: Es folgt dem sechsstufigen Konfliktlösungsmodell von Bodine und Crawford. (Orientierungsfähigkeiten: Angemessene Werte, Überzeugungen und Einstellungen halten, Wahrnehmungsfähigkeiten: Verständnis der Standpunkte beider Parteien bezüglich einer bestimmten Konfliktsituation, Emotionsfähigkeiten: Umgang mit negativen Gefühlen wie Wut, Frustration und Angst, Kommunikationsfähigkeit: Zuhören und Sprechen an andere Parteien, um einen effektiven Austausch von Fakten und Gefühlen zu ermöglichen, kreative Denkfähigkeiten: Brainstorming einer Vielzahl von Optionen zur Lösung des Konflikts und kritische Denkfähigkeiten: Auswahl wirksamer objektiver Kriterien für die Beurteilung von Optionen. Deshalb sind dies die Fähigkeiten, die die Schüler durch das Spielen des Village-Voices-Spiels entwickeln sollten:

- ❑ Orientierungsfähigkeiten: Alle Spieler haben im Spiel die gleiche Bedeutung.
- ❑ Wahrnehmungsfähigkeiten: Die Schüler sollten lernen, ein Thema aus verschiedenen Perspektiven zu sehen.
- ❑ Emotionale Fähigkeiten: Die Schüler sollten lernen, den Verzerrungseffekt starker Emotionen auf ein Thema zu erkennen.
- ❑ Kommunikationsfähigkeiten: Die Schüler sollten Fähigkeiten entwickeln, um die Perspektiven oder Gefühle einer oder mehrerer Parteien zu einem Thema auszudrücken, insbesondere wenn diese sich voneinander unterscheiden.
- ❑ Kreatives Denken: Die Studierenden sollen die Fähigkeit entwickeln, verschiedene Konfliktlösungsoptionen zu entwickeln.
- ❑ Fähigkeiten für kritisches Denken: Die Schüler sollten objektive Kriterien für die Wahl zwischen Optionen lernen und Erfahrung mit deren Entwicklung haben.

Bewertung: Die Village Voices verfolgen während des Spiels eine Reihe von Daten. Insbesondere die Spiele-Tracks:

- ❑ Wichtige Spielereignisse (Handel, Diebstahl, Gerüchteverbreitung usw.) und deren Zeitstempel.
- ❑ Wichtige Spieleraktionen, die zu jedem Spielereignis führen.
- ❑ Spielerbewertungen (5-Punkte-Likert-Elemente) nach einer Aktion (z. B. „Wie fühlen Sie sich zu dieser Aktion?“).
- ❑ Konfliktbewertungen (5-Punkte-Likert-Elemente) nach einer Schlüsselaktion und am Ende der Spielsitzung / Quest.
- ❑ Spieler emotionaler Zustand nach einer Schlüsselaktion. Optionen sind: glücklich, traurig, neutral, wütend.

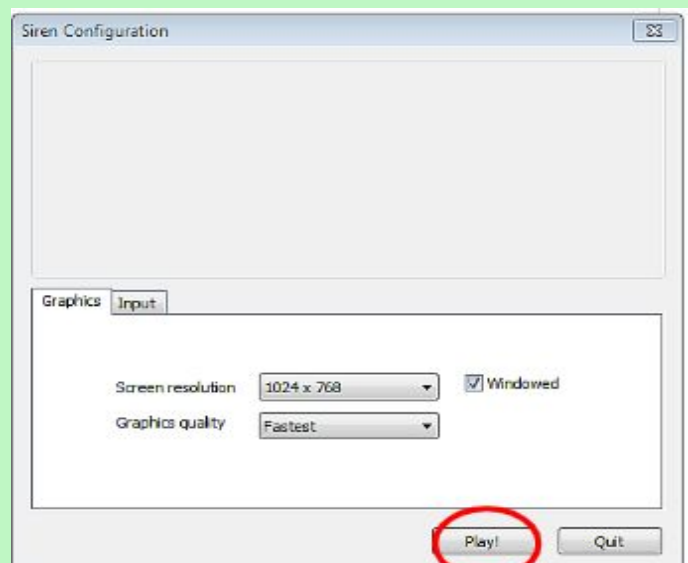
2.2.1 Anweisungen: Einrichten eines Village Voices-Spiels

Sie können ein Village Voices-Spiel einrichten. Folgen Sie dieser Anleitung:

- ❑ Laden Sie Village Voices (VV) von der eCrisis-Website herunter und dekomprimieren Sie die Datei in einem leeren Ordner.
- ❑ Dadurch sollte eine Datei- und Ordnerstruktur erstellt werden, die der hier gezeigten ähnelt.
- ❑ Starten das Spiel mit Doppelklick clicking auf VillageVoices.exe

Name	Date modified	Type	Size
data	1/9/2017 10:11 πμ	File folder	
Siren Logs	21/9/2018 12:00 πμ	File folder	
SirenAdapt	7/2/2018 11:49 πμ	File folder	
SirenSocialStandingLogs	21/9/2018 12:00 πμ	File folder	
VillageVoices_Data	22/10/2018 2:49 πμ	File folder	
VillageVoices.exe	11/8/2012 1:43 πμ	Application	8,938 KB

- ❑ Drücke "Start!" im Konfigurationsfenster, ohne die Standardoptionen zu ändern.
- ❑ Wenn die Windows-Firewall (oder eine andere auf Ihrem Computer installierte Firewall-Software) eine Warnmeldung anzeigt, erlauben Sie den Zugriff auf die Datei Villagevoices.exe und die in der Warnmeldung angezeigten Netzwerkanschlüsse.



- ❑ Wählen Sie die Sprache für die Spieloberfläche.



- ❑ Klicken Sie auf "Spielen".



- ❑ Sie benötigen vier Computer, um VV zu spielen.
- ❑ Einer von ihnen fungiert als Spielsever. Wählen Sie auf diesem Computer einen Namen für den Spielsever für jede der 4 Schülergruppen (z. B. myServer, wenn nur eine Gruppe das Spiel oder Gruppe1, Gruppe2 usw. für mehrere Gruppen spielt).
- ❑ Klicken Sie auf 'VV Server



starten'.

- ❑ Wenn Sie VV auf den verbleibenden drei Computern starten, sollte der Name des Spielsevers in diesem Bereich angezeigt werden (wenn nicht, klicken Sie auf 'Serverliste aktualisieren').

- ❑ Klicken Sie auf den Namen des Spielsevers, um eine Verbindung herzustellen.



- ❑ Wenn alle vier Computer mit dem Spielsever verbunden sind, klicken Sie auf "OK" und dann auf "Start Game", um das Multiplayer-Spiel zu starten.
- ❑ VV zeigt ein Fenster an, in dem jedes Spiel seine Gefühle gegenüber Gleichaltrigen einbringen kann. Ziel ist es zu sehen, ob die Spieler bereits vorhandene Konflikte aus ihrem wirklichen Leben in das Spiel bringen und die Entwicklung der Emotionen während des Spiels zu beobachten.



3. BENUTZUNG DER ECRISIS-METHODIK UND -TECHNOLOGIE IN DER KLASSE

3.1 TEILNEHMER UND ROLLEN

Lehrer, die an der Verwendung der eCrisis-Methodik und -Technologie interessiert sind, sind Lehrer der Grund- und Sekundarschule. Darüber hinaus umfasst die Zielgruppe dieser Spiele Kinder zwischen 8 und 18 Jahren, die die Grund- und Sekundarschule besuchen.

Wie bereits erwähnt, sollten sich Lehrende vor der Umsetzung der eCrisis-Vision im Unterricht mit der eCrisis-Toolbox vertraut machen und über die eCrisis-Methodik und ihre Rollen gut informiert sein. Um die von ihnen entworfenen Lernszenarien aktiv umzusetzen, müssen sie sich auf die Förderung von spielbasierten Lernansätzen für die Entwicklung sozialer Fertigkeiten konzentrieren. Pädagogen wird außerdem empfohlen, diese Methode kreativ an ihre eigenen pädagogischen Kontexte anzupassen. Nach einer sorgfältigen Planung der Implementierung konnten die Lehrer die Unterrichtssitzungen durchführen.

Um ein effektives Szenario zu implementieren, sollten die Ziele klar definiert werden. Die korrekte Identifizierung dieser Ziele ermöglicht es dem Lehrer, das Training zu definieren und anzupassen. Mit anderen Worten, die Frage, die sorgfältig geprüft werden sollte, lautet "Welche Fähigkeiten?". Ziel dieser Lernaktivitäten ist, wie oben erwähnt, vor allem die Entwicklung sozialer Soft Skills.

Darüber hinaus wird empfohlen, dass die Szenarien auf der Grundlage ihrer entwicklungsbedingten Bedürfnisse und erwarteten Leistungen für die Schüler geeignet sind. Lehrer können die in diesem Leitfaden vorgestellten Beispielszenarien verwenden. Diese Beispielszenarien sollten jedoch entsprechend den Bedürfnissen ihrer Schüler weiter modifiziert und erweitert werden. Da die Schüler in Gruppen arbeiten sollten, sollten alle Lernaktivitäten als Szenarien für soziales Spielen entwickelt werden.

In Bezug auf die Spielsitzung sollten Kinder dazu gebracht werden, die Spiele durch mündliches und visuelles Feedback zu spielen, das von der Spielsoftware generiert wird. Das Ziel ist, dass die Lernenden autonom arbeiten und die Aktivitäten in ihrem eigenen Tempo auflösen können. Die Lehrer übernehmen die Rolle externer Beobachter, damit Kinder frei mit dem System interagieren können, das Feedback

gibt und die Interaktion zwischen Kindern anregt. Sie sollten nur dann intervenieren, wenn es zwischen den Schülern Argumente oder weitere Erklärungen gibt, die zum Spielen der Spiele erforderlich sind. Darüber hinaus sind sie auch für die Behebung von Hardware- und Softwareproblemen verantwortlich. Schließlich sollten sie auch sicherstellen, dass alle Lernenden teilnehmen.

Schließlich ist es wichtig, dass die Lehrer die geeigneten Evaluierungsinstrumente für ihre Lernszenarien ausarbeiten. Auf diese Weise würden sie sicherstellen, dass die Ziele entweder erreicht wurden oder nicht. Eine Bewertungsmethode für gemischte Methoden könnte von Lehrern zur Bewertung der Schülerleistung verfolgt werden. Sie ermitteln die Vorteile der eCrisis-Methode, indem sie die spielenden Kinder beobachten, und anhand der Erfahrungen der Vergangenheit vergleichen sie die eCrisis-Methode und -Technologie mit herkömmlichen Unterrichtsmethoden. Mit anderen Worten, sie können die Verbesserung der Fähigkeiten einschätzen, indem sie beobachten, wie Kinder die Spiele spielen und diskutieren, da sie mit den Fähigkeiten ihrer Schüler vertraut sind. Außerdem können sie vor dem Ausführen der Szenarien Fragebögen vorbereiten, um den Erwerb von Fähigkeiten der Schüler zu bewerten. Pädagogen könnten auch die Ingame-Daten verwenden.

3.2 Einstellungen und Zeitplan

Auf operativer Ebene sollten die Lehrer den Ort auswählen und die Aktivitäten planen. Die Klasse sollte für die Sitzung vorbereitet werden. Wenn möglich, kann die Ausführung der Szenarien in den Klassenräumen stattfinden, in denen sich die Schüler wohl fühlen, da sie alle ihre schulischen Aktivitäten dort ausführen. Laptops oder Tablets werden auf ihren Schreibtischen platziert, und die Schüler können Stühle so einstellen, dass sie für das Spielen geeignet sind. Die Lernenden versammeln sich in Gruppen von 3-4 Kindern. Die Gruppen können entweder zufällig ausgewählt oder vom Lehrer festgelegt werden. Aus verschiedenen Gründen konnten die Lehrer entscheiden, ob ihre Schüler ihre Gruppen wählen können oder nicht.

Die Lehrer sollten für jede Sitzung einen Zeitrahmen festlegen. Sie können den Zeitplan der in diesem Handbuch dargestellten Szenarien verfolgen oder unter bestimmten Umständen Erweiterungen angeben.

3.3 Curriculum und Lernfächer



Die Stichprobe der pädagogischen Szenarien, die in diesem Leitfaden enthalten sind, ist eng mit Schulfächern verbunden. Da in den meisten europäischen Ländern die Lehrpläne der Lehrkräfte wenig Raum und wenig Zeit lassen, bleibt den Lehrern die Möglichkeit, mit neuen Techniken und Lehrmethoden zu experimentieren der Lernszenarien mit dem Lehrplan ist von großer Bedeutung. Da Lehrer häufig durch die starren Lehrpläne eingeschränkt werden, ist es schwierig, die Verwendung der Spiele für Bildungszwecke zu rechtfertigen.

In Anbetracht der Tatsache, dass viele Lehrer nicht wissen, wie sie die Methodik in die täglichen Praktiken integrieren sollen, erstellten wir Vorlagen aus jedem entsprechenden Land (Griechenland, Malta und Österreich), um die Lehrer zu orientieren. In diesen Vorlagen werden Lerninhalte vorgestellt, die eng mit der eCrisis-Vision verbunden sind. Die Unterrichtsfächer sollten jedoch von den Lehrern sorgfältig ausgewählt werden, um dem Ziel ihrer Lernszenarien zu dienen und ihren Zielen zu entsprechen.

GRIECHENLAND	
GRUNDSCHULE	
STUFE	LERNTHEMEN
4.	griechischen Sprache Religiöse Bildung Geschichte Studium der Umwelt
5.	griechischen Sprache Religiöse Bildung Geschichte Citizenship Education Geographie
6.	griechische Sprache Religiöse Bildung Geschichte Citizenship Education Geographie

HIGH SCHOOL	
Stufe	LERNEN THEMEN
1.	<p>altgriechischen Sprache (Original Altgriechisch Texte)</p> <p>altgriechischen Literatur (in Neugriechisch Übersetzung): The Odyssey</p> <p>griechischen Sprache</p> <p>Neugriechisch Literatur</p> <p>Religiöse Bildung</p> <p>Geschichte</p> <p>Geologie-Geographie</p> <p>Bildende Kunst</p>
2.	<p>altgriechischen Sprache (Original Altgriechisch Texte)</p> <p>Antike griechische Literatur (in der modernen griechischen Übersetzung): Diellias</p> <p>griechische Sprache der Neugriechische</p> <p>Literatur</p> <p>Religiöse Erziehung</p> <p>Geschichte</p> <p>Bildende Kunst</p>

3.	<p>Antike griechische Sprache (Original antike griechische Texte)</p> <p>Antike griechische Literatur (in der griechischen Übersetzung): Euripides "Eleni", Aristophanes "</p> <p>Ornithes“griechische Sprache neugriechischen Literatur</p> <p>Religiöse Bildung</p> <p>Geschichte</p> <p>Bildende Kunst</p> <p>Citizenship Education</p>
-----------	--

MALTA	
GRUNDSCHULE	
Stufe	LERNEN THEMEN
4.	<p>Maltese</p> <p>Religious Education</p> <p>PSCD</p> <p>Englisch</p> <p>Sozialwissenschaften</p>
5.	<p>Maltese</p> <p>Religious Education</p> <p>PSCD</p> <p>Englisch</p> <p>Sozialwissenschaften</p>

6.	Maltese Religious Education PSCD Englisch Social Studies
SEKUNDARSCHULE	
FORM	LERNEN THEMEN
1	Ethik Sozialwissenschaften Englisch PSCD

ÖSTERREICH	
HIGH SCHOOL	
Year	LERNEN THEMEN
5.	Sprachen Religiöse Bildung Sozialwissenschaften Persönliche Entwicklung Medienbildung Mathematik

6.	Sprachen Religiöse Bildung Sozialwissenschaften Persönliche Entwicklung Medienbildung Mathematik
7.	Sprachen Religiöse Bildung Sozialwissenschaften Persönliche Entwicklung Medienbildung Mathematik
8.	Sprachen Religiöse Erziehung Sozialkunde Persönliche Entwicklung Medienerziehung Mathematik
9.	Sprachen Religiöse Erziehung Sozialkunde Persönliche Entwicklung Medienerziehung Mathematik
10.	Sprachen Religiöse Erziehung Sozialkunde Persönliche Entwicklung Medienerziehung Mathematik
11.	Sprachen Religiöse Erziehung Sozialkunde Persönliche Entwicklung Medienerziehung Mathematik
12.	Sprachen

13.	Religiöse Erziehung Sozialwissenschaft Persönliche Entwicklung Medienerziehung Mathematik
	Sprachen Religiöse Erziehung Sozialkunde Persönliche Entwicklung Medienerziehung Mathematik s

4. Beispiel für pädagogische Szenarien

In diesem Abschnitt finden Sie eine kurze Beschreibung der Lernszenarien, ihrer Lernziele und ihrer. Alle diese Szenarien wurden von Lehrern aus Griechenland, Österreich und Malta erstellt.

Learning Szenario 1

Griechische Szenarien

Szenario Identität

Schöpfer-Lernszenario: Irene Natsiou
Ellinogermaniki Agogi-Schule, Griechenland

Hauptidee:

Personen in der Klasse werden möglicherweise aufgrund ihres sozioökonomischen Hintergrunds, ihrer Hautfarbe oder sogar ihrer Sexualität als unterschiedlich eingestuft oder sogar als Zielgruppe bezeichnet von anderen bewusst oder unbewusst an den Rand gedrängt und diskriminiert werden. Dies sind schwerwiegende Probleme, die vom Erzieher sorgfältig und richtig angegangen und angegangen werden müssen.

Zielgruppe: Grundschule, 6. Klasse, Oberstufe (gestreamtes Klassenzimmer)

Curriculum und Lernfächer: Englisch als Fremdsprache

Szenariorahmen



Pädagogische Methode: Projektbasiertes, kollaboratives Lernen

Software und Materialien: Videos, Village Voices-Spiel, Weblinks, Kamera

Lernziele: Ziel ist es, neue Vokabeln zu erwerben, zu festigen und gleichzeitig zu bereichern, ihre mündlichen Fähigkeiten zu verbessern, kritisches Denken, zu stärken und aufzubauen Selbstvertrauen stärken, Vielfalt respektieren und ihre Talente und Kreativität ans Licht bringen.

Einstellungen und Zeitplan:

Klassenzimmer: 3 Sitzungen

40 '(Einführung in das Thema durch Video)

40' (Spiel)

40 '(Diskussion über das Spiel und das bevorstehende Schießen von Videos)

Schulhof: 1 Sitzung

40' (Schießen von Videos)

Auswertungshilfsmittel:

Die Schüler schreiben allgemeine Gedanken und Emotionen auf und setzen sie auf eu.linoit.com fest.

Als Abschluss müssen die Schüler eine Website namens linoit von zu Hause aus besuchen und ihre Gedanken und allgemeinen Emotionen über Rassismus und das Projekt selbst aufschreiben, das zugewiesen wird. Durch die Zeit, zu der alle Schüler ihre Beiträge auf dieser digitalen Pinnwand fixiert haben, kann der Erzieher ihn ausdrucken und an der Wand des Klassenzimmers anbringen, um die Bewertung von Konflikten zwischen den Schülern und ihre Auflösungen und bestimmte Werte, wie z Gleichheit, Toleranz, Respekt, Verantwortung.

Szenario-Implementierung

Klassenzimmer: 3 Sitzungen:

40 Minuten (Einführung in das Thema durch Video, Diskussion und Austausch persönlicher Erfahrungen).

Es ist ratsam, die Schüler über das Thema zu informieren, das in einem Video behandelt wird, um den Kernpunkt zu ermitteln und anschließend eine kurze, aber fundierte Diskussion zu führen, um Meinungen und Ideen auszudrücken und auszutauschen, und dann zum eigentlichen Spiel übergehen, wo die Schüler dies können in vier Gruppen aufgeteilt werden.

Link auf youtube: Schulungsvideo für Kinder
Rassismus und Diskriminierung erklären



10 '(Schüler über Dorfstimmen informieren: Regeln)

30' (Spielnutzung)

20 '(Diskussion und Konfliktlösung)

Follow-up-Fragen

Nach dem Spiel müssen Gruppendiskussionen geführt werden, um erwartete Konflikte zu lösen und den Schülern die Möglichkeit zu geben, ihre Ansichten zu äußern, Werte zu vermitteln und die Gedanken und Überlegungen ihrer Klassenkameraden zu bestimmten Einstellungen zu provozieren.

(Wie haben Sie sich vor diesem Projekt gefühlt?)

(Wie fühlen Sie sich jetzt? Hat sich Ihre Einstellung / Wahrnehmung geändert?)

(Welche Gefühle waren während des Spiels involviert?)?)

(Warum halten wir uns für wichtiger und besser als andere Einzelpersonen?)

(würden Sie sich jetzt mit Personen einer anderen Rasse anders verhalten?)

(Welche Geste würden Sie machen, um die Veränderung darzustellen, die Sie möglicherweise während der Sitzungen erfahren haben?)

(Was sind unsere Verantwortungen als Gesellschaft?)?

(Hatten Sie Schwierigkeiten Zusammenarbeit / Zusammenarbeit mit Ihren Klassenkameraden?)

20 Minuten (Brainstorming und Entscheidung über Filmszenarien)

Schulhof: 1 Sitzung

40 Minuten (Videoaufnahme)

Um die Lektion in der Regel am Ende aufzufrischen, könnte ein Film der Schüler sein sehr erfreulich und zugleich als Gedenken an diesen spezifischen projektbezogenen und kollaborativen Lernansatz und diese Erfahrung.

Titel des Videos auf youtube:Ellinogermaniki Agogi Diversity Respekt - Kampf Rassismus

<https://www.youtube.com/watch?v=IC7iEmMuoug>

Learning Szenario 2

Szenario Identität

Urheber: Georgios Papadakos

Ellinogermaniki Agogi Schule, Griechenland



Leitgedanke: Konfliktlösung und Konfliktmanagement , Ethik - Emotionen der Menschen, um zu verstehen, wie andere sich fühlen, Soziales Lernen

Sehr oft brauchen Kinder Hilfe, um zu erkennen, dass es soziale Werte gibt, die in ihrem Leben und im Klassenzimmer angesprochen werden müssen, wie zum Beispiel Individualität, Vielfalt und Respekt für andere. Durch diese Werte werden sie lernen, zusammenzuarbeiten, um ihre Ziele zu erreichen, und Wege finden, Konflikte zwischen ihnen zu lösen.

Hin und wieder entwickeln Kinder ein intensives Verhalten und es gibt viele Konflikte zwischen ihnen. Das ist der richtige Zeitpunkt, um dieses Spiel (Village Voices) in den Unterricht zu integrieren, um das Auftreten dieser Verhaltensweisen zu sehen und zu versuchen, sie durch Diskussionen zu lösen.

Zielgruppe: Primär Klasse (9-10 Jahre alt) Misch Fähigkeiten: mild Lernschwierigkeiten, begabte Studenten, soziale Studenten

Curriculum und Lernfächer: Griechische Sprache / Geschichte der griechischen Geschichte

Szenariorahmen

Pädagogische Methode: Kollaboratives Lernen, exploratives, problembasiertes

Software und Materialien: Village Voices-Spiel, Video, Papierkarten

Lernziele: Konfliktlösung, Debatte, Zusammenarbeit

Einstellungen und Zeitplan: Klassenzimmer. Die Schüler sind bereits mit der Arbeit in Gruppen vertraut. *Lehre eines bestimmten Fach Geschichte oder Griechisch das Konfliktmanagement und ein Video ähnlich zu diesem Thema (1 oder 2 Stunden) hat:*

A) Einführung des Spiels (10 Minuten)

B) Spielsitzung (40 min)

- Teile Studenten in Gruppen von Jeweils 4 Personen - zufällig (5 min)
- Laptop oder Tablet teilen sich (5 min)
- Anweisungen geben / Regeln erklären (5 min)
- Spielen des Spiels (25 min)

C) Aktivitäten nach dem Spiel (30-40 min)

- Papierkarten für Schüler freigeben, dabei Karten mit ihren Gefühlen ausfüllen (1 Positiv / 1 Negativ) (10 Minuten)
- Diskussion und Konfliktlösung (20 bis 30 Minuten)

Gesamtzeit für das Projekt (80 bis 90 Minuten)

Bewertungsinstrumente: Beobachtung des Verhaltens des Schülers



Nach dem Spiel und der Diskussion muss der Lehrer seine Schüler beobachten und prüfen, ob sich dort Änderungen in der Art und Weise ergeben, in der sie die Konflikte lösen, die zwischen ihnen normalerweise in der Schule (im Klassenzimmer und außerhalb des Klassenzimmers) auftreten.

Szenario-Implementierung

Einführung: In der Geschichte lernen die Schüler etwas über den Bürgerkrieg zwischen Athen (athenische Allianz) und Sparta (Peloponnesische Allianz), und auf Griechisch lernen wir Konflikte zwischen Freunden. Dies ist ein schönes Beispiel für die Verwendung von Village Voices (ein Spiel, das versteckte Konflikte im Klassenzimmer aufdecken kann). Während Sie darüber sprechen, werden Sie als Lehrer versuchen, den Konflikt zwischen Menschen zu verstehen, selbst in einer „kleinen Welt“ wie dem Klassenzimmer oder einer „größeren Welt“ wie ganz Griechenland. Danach können Sie die Möglichkeiten der Konfliktlösung besprechen.

Sie können ihnen ein Video über den Konflikt dieser beiden großen Städte zeigen.

Gameplay-Sitzung: Der Lehrer beschreibt das Spiel den Schülern, ohne ihnen das Konfliktmuster mitzuteilen. Er erklärt die Regeln der Teamarbeit und bereitet den Unterricht auf Gruppenarbeit vor.

Spezifischer Plan des Hauptspiels:

- Teilen Sie die Schüler in Gruppen von 4 Personen auf - zufällig per Lotterie oder im Vorfeld organisierter
- Laptop oder Tablet - Wenn zwei Schüler sich das technische Problem teilen, können sie sich einen Laptop oder ein Tablet teilen.
- Geben Sie Anweisungen / erklären Sie die Spielregeln.
- Spielen Sie das Spiel

Aktivitäten nach dem Spiel:

Schüler müssen gebeten werden, während des Spiels über positive und negative Gefühle bestimmter Verhaltensweisen ihrer Mitspieler nachzudenken.

Sie müssen außerdem (auf einer Papierkarte) das glücklichste Gefühl, das sie während des Spiels hatten, und ihren schlechtesten Moment mit 1 Wort (dh traurig / frustriert usw.) in einer Karte aufschreiben. Der Lehrer nimmt diese anonymen Karten und versucht, diese Gefühle im Unterricht zu analysieren, indem er sie mit den Kindern bespricht.

Der Lehrer muss mit den Kindern die Bedeutung des Dialogs besprechen. Sie müssen jemanden nicht traurig machen, um das zu erreichen, was sie wollen, denn



in unserem Leben brauchen wir andere, um zu „überleben“. Ein Beispiel im Spiel: Wenn ich den "Gastwirt" nicht mag und er sich weigert, Ressourcen zu sammeln, kann ich mich nicht auf höheren Ebenen des Spiels bewegen und selbst wenn ich versuche, von ihm zu stehlen, kann ich es nicht etwas zu stehlen, weil er nichts gesammelt hat. Dies kann auf reale Situationen wie Klassenzimmer oder Arbeitsumgebung übertragen werden. Sie müssen die Bedeutung von Zusammenarbeit und Zusammenarbeit verstehen. Um mit anderen zusammenzuarbeiten, müssen Sie sie als Persönlichkeiten respektieren und ihre Gefühle berücksichtigen.

In Bezug auf die Geschichte kann der Lehrer die Bedeutung der Zusammenarbeit und Zusammenarbeit mit den schlechten Ergebnissen von Bürgerkriegen (und allgemein Kriegen und Konflikten) in Verbindung bringen.

Beispielfragen:

- Wie viele von euch fühlten sich traurig / frustriert / etc. sogar einmal beim Spielen?
- Wie viele von Ihnen waren glücklich, als Sie von Ihren Teamkollegen Hilfe erhielten?
- Haben Sie sich glücklich gefühlt, als Sie anderen geholfen haben?
- Haben Sie erwartet, dass andere die Ihnen angebotene Hilfe zurückgeben?
- Wie haben Sie sich gefühlt, als sie Sie betrogen haben?
- Wie haben andere Klassenkameraden über dich gefühlt, als du sie betrogen oder gestohlen hast?

Tipps/Tricks:

Wir möchten, dass Konflikte stattfinden, aber wir wollen nicht, dass die Dinge außer Kontrolle geraten. Um dies zu erreichen, muss der Lehrer verstehen, dass er der Koordinator des gesamten Prozesses ist, und er beobachtet ihr Verhalten während des Spiels. Er muss den richtigen Zeitpunkt erkennen, um Kinder vom Spiel zu hindern und die Spielphase zu beenden (wenn die Konflikte zu intensiv sind und sich die Kinder langweilen).

Der Lehrer ist auch der Koordinator der Diskussion nach dem Spiel. Er kann die Diskussion entsprechend seinen eigenen Zielen verschieben.

Learning Szenario 3

Szenarioidentität

Schöpfer: Marina Papaioannou

Lernszenario Ellinogermaniki Agogi-Schule, Griechenland Hauptidee



Es ist allgemein bekannt, dass eine wachsende Zahl von Schülern eine unzureichende Konzentration zeigt, was zu einer schlechten Teilnahme am Unterricht führt. Außerdem mangelt es ihnen oft an sozialen Fähigkeiten und sie können nicht innerhalb einer Gruppe arbeiten. Durch die Integration des Videospiele Village Voices in der Lektion sollen junge Lernende dabei unterstützt werden, auftretende Konflikte zu lösen, ihre Sprachkenntnisse durch eine nicht konventionelle Unterrichtsaktivität zu verbessern und ihr Interesse zu wecken.

Zielgruppe: Grundschule, 4. Klasse, Schüler im Alter von 9-10 Jahren, Stufe A1.1, gemischte Lernfähigkeiten.

Curriculum und Lernen Thema: deutsche Sprachen

Szenariorahmen für

Pädagogische Methode: Kombination aus kollaborativem, explorativem und problemorientiertem Lernen

Software und Material: Videospiele: Village Voices, Stoppuhr, Whiteboard, Computer, Fragebögen

Lernziele: Konfliktlösung, Anreicherung und Stärkung der Wortschatzfähigkeiten, Entwicklung von Debattierfähigkeiten, Steigerung der Teilnahme

Einstellungen: Der Unterricht findet im „üblichen“ Klassenzimmer statt. Dies liegt daran, dass es für sie wichtig ist, sich sicher zu fühlen und es als Teil der Lektion zu betrachten. Die Lernenden werden in Gruppen von 3 - 4 aufgeteilt. Diese Unterteilung ist nicht zufällig und basiert auf ihren Lernfähigkeiten. Jede Gruppe besteht aus starken und schwachen Schülern. Gleichzeitig sollte man auch die Beziehungen berücksichtigen, die die Individuen unter ihnen aufgebaut haben.

Zeitplan: Die gesamte Sitzung findet während einer Unterrichtsstunde von 90 Minuten statt:

- Einführung (20 Minuten)
- Spielsitzung (40 Minuten)
- Aktivitäten nach dem Spielen (30 Minuten)

Bewertungstools:

Fragebogen und kostenlose Diskussion

Fragebogen:



Beantworten Sie folgende Fragen.



1. Hat dir die heutige Lektion gefallen?



2. War es einfach in Gruppen zu arbeiten?



3. Glauben Sie, dass Ihnen diese Lektion heute geholfen hat, neues Vokabular zu lernen?



4. War es interessanter?



5. Möchten Sie öfter solche Lektionen haben?



Szenarioimplementierung

A. Einführung (20 Minuten)

- 15 Minuten: Einführung in das Spiel, Regeln und Zeichen durchgehen, unbekanntes Vokabular erläutern, verschiedene Fragen beantworten
- 5 Minuten: Teilen Sie die Lernenden in Gruppen ein. Jede Gruppe besteht aus 3-4 Lernenden. Um Wutausbrüche zu vermeiden, verwenden wir eine Stoppuhr, die die Kinder daran erinnert, wie lange jedes von ihnen spielen darf.



B. Sitzung zum Spielen (40 Minuten)

C. Aktivitäten nach dem Spielen (30 Minuten)

- Packen Sie Laptops und schreiben Sie Noten auf das Whiteboard. Geben Sie
- den SchülerInnen Fragebögen, in denen Sie die Schüler ausfüllen können
- , damit diese offen über ihre Gefühle / Gedanken diskutieren und versuchen zu lösen Probleme, die während des Spiels aufgetreten sein könnten.

4

Szenario Identität

Schöpfer: Stavroula Theodoropoulou

Lernszenario Ellinogermaniki Agogi-Schule, Griechenland Hauptidee

:Ein schwerwiegender Aspekt der Krise, der wahrscheinlich nicht immer gesehen wird, ist die Gleichgültigkeit gegenüber der Krise selbst. Während bestimmte Gruppen unter den Auswirkungen dieses gegenwärtigen Phänomens leiden, bleibt ein Teil der Gesellschaft immer noch passiv, entweder aufgrund von Desinteresse oder aufgrund der vorherrschenden Wahrnehmung, dass solche Probleme von Politikern gelöst werden müssen. Kooperation und Interaktion innerhalb des Unterrichts können zur Kultivierung von Verantwortung und zur aktiven Einstellung gegenüber sozialen Problemen beitragen.

Zielgruppe:Stufe: Sekundarschule (12-15 Jahre), Fähigkeit: Gemischter

Lehrplan und Lernfächer: Griechische Sprache und Literatur

Szenariorahmen

Pädagogische Methode: Explorative, problembasierte

Software und Materialien: Iconoscope-Spiel (DIY-Version).

Lernziele: Einarbeitung

- in literaturbezogene Literatur zu spezifischen sozialen Problemen
- Verbesserung der mündlichen und schriftlichen Fähigkeiten
- Entwicklung einer kritischen und reflektierenden Denkweise

Einstellungen und Zeitplan: 4er-Klassenzimmerorganisation

Die Schüler werden in Teams eingeteilt. um aus Studenten gemischter Fähigkeiten zu bestehen. Die Mitglieder jedes Teams diskutieren über die zu Beginn der Lektion aufgeworfenen Fragen und präsentieren ihre Gedanken / Schlussfolgerungen der gesamten Klasse. Beim Spielen von „Iconoscope“ arbeiten sie einzeln oder zu zweit.



Zeitplan: Gesamtdauer: 80 Minuten

- Zum Thema gehörende (n) Text (e) (15 min)
- Diskussion (10 min) anhand
- Vorstellung des Spiels - Anleitung (5 min) von
- Spielen des Spiels (20 min)
- Selbsteinschätzung der Schüler Bewertungsbögen (15 min)
- Insgesamt Diskussion und Feedback (15 min)

Auswertetools: Der Auswertungsprozess kann durch Beobachtung der Kinder während der Diskussion und durch Spielen des Spiels bewertet werden. Ein Fragebogen könnte auch verwendet werden.

Beispielfragebogen

- Wie wichtig halten Sie diese Probleme / Werte für Sie?

1 2 3 4 5

(1 = ohne Bedeutung - 5 = von großer Bedeutung)

- Denken Sie, dass die Leute entscheidende Unterschiede haben?

1 2 3 4 5

(1 = keine tatsächlichen Unterschiede - 5 = entscheidende, unüberwindbare Unterschiede)

- Was ist dein Hauptgefühl, nachdem du den Text studiert hast?

1 2 3 4 5

(1 = Ärger, 2 = Enttäuschung, 3 = Gleichgültigkeit, 4 = Zufriedenheit, 5 = Glück)

- Hat sich Ihre Einstellung gegenüber der Hauptfigur geändert, nachdem Sie "Iconoscope" diskutiert und gespielt haben?

1 2 3 4 5

(1 = keine Änderung - 5 = radikale Änderung)

- War „Iconoscope“ hilfreich, um die Ideen von Respekt und Solidarität zu verstehen?

1 2 3 4 5



(1 = überhaupt nicht hilfreich - 5 = viel geholfen)

- Welche Idee haben Sie gewählt? Warum hast du dich entschieden, es so darzustellen?
- Warum haben Sie diese spezifischen Farben ausgewählt? (offene Frage)
- Welche Botschaft möchten Sie vermitteln? (offene Frage)
- Hat dieser Prozess Sie beeinflusst? Gibt es eine Änderung gegenüber Ihrer früheren Einstellung zu Krieg und menschlichen Unterschieden? (offene Frage)

Szenarioimplementierung

Vorgeschlagener Text: J. Maglis, „Warum?“ (Wirft die Frage der menschlichen Beziehungen während Krieg, Gewalt und Gleichheit auf)

Es wird vorgeschlagen, dass der Erzieher den Prozess beginnt, indem er den Text bis zum Höhepunkt der Verschwörung liest. Die Schüler werden gebeten, das Ende der Geschichte zu erraten. Die Bestätigung oder Ablehnung ihrer Erwartungen kann als Ausgangspunkt für die Diskussion dienen.

Während der Diskussion werden die Kinder dazu ermutigt, die Gefühle auszudrücken, die die Geschichte für sie geschaffen hat, ihre Haltung gegenüber den Charakteren, ihre Zustimmung oder Uneinigkeit.

In diesem Szenario ist der Gebrauch von DIY Iconoscope von entscheidender Bedeutung, da der Lehrer die Konzepte / Ideen / Werte einführen kann, die er / sie diskutieren möchte. Diese Version des Spiels kann in jede Art von Inhalt angepasst werden und an eine Vielzahl von Themen angepasst werden, insbesondere abstrakte oder komplexe Themen, wie z. B. die sozialen Probleme, über die diskutiert wird.

Der Schwerpunkt sollte auf die persönliche Mitnahmeerfahrung jedes Schülers gelegt werden. Es ist wichtig sicherzustellen, dass Kinder das Klassenzimmer verlassen und wissen, dass sie als zukünftige Bürger an der Lösung schwerwiegender Probleme beteiligt sind. Um dies zu gewährleisten, werden die Schüler möglicherweise gebeten,

- ihre eigenen Gedanken / Schlussfolgerungen / Gefühle niederzuschreiben
- Absätze zu verfassen und
- kleine Projekte zu erstellen, die auf der Ikonoskop-Philosophie (3D-Konstruktionen, Collage usw.) basieren.



ÖSTERREICHISCHE SZENARIEN Lernszenario

Learning Szenario 5

Szenario Identity

Creators: Iris Grasel, Charlotte Zerfin, Lena Reinprecht, Lisa-Katharina Möhlen & Daniel Pfeiffer.

Zielgruppe: Grundschule, Fähigkeit: Anfänger mit gemischten Fähigkeiten.

Themen Curriculum und Lernen: Das Szenario eingerichtet ist für das Thema „*Sachbegegnung*“ (*Sozialwissenschaften*). Ein Teil dieses Themas besteht darin, gesellschaftliche Fragen zu vermitteln. Das Klassenzimmer ist ein Beispiel für eine Gesellschaft mit Regeln und gesundem Menschenverstand. Die Schüler lernen, ihre neue Situation in der Schule und im Klassenzimmer zu akzeptieren. Themen wie Respekt, Fürsorge, Hilfe und gegenseitige Unterstützung werden gelehrt.

Szenario Framework

Software und Materialien: Spiel: Iconoscope DIY

Drillinge Beispiele: Land, Region, Herkunft, Kirche, Zerstörung, Krieg, Kultur, Nahrung, Fett, Kleidung, Lachen, dünnes Haar, Hautfarbe, Brille, Hörgerät, Rollstuhl, Klammern, Behinderungen, Sprache, Tiere, Schwimmen, Sport, Trubel, Akzeptanz, Respekt, Selbstvertrauen, Unterstützung, Teamgeist, Solidarität, Tanzen, Singen, Reden, Schüchtern, Freunde

Lernziele:

Die Schüler sollen verstehen, dass Mobbing körperlich und emotional schaden kann.

Die Schüler sollen verstehen, dass alle Menschen gleich sind.

Die Schüler sollen verstehen, dass Angst weh tut.

Die Schüler sollen verstehen, wie sich Mobbing auf andere auswirkt.

Die Schüler sollten verstehen, dass Mobbing zum Ausschluss führt.

Einstellungen und Zeitplan:

Phase 1: Einführung (10 min)

Phase 2: Spielzeit (30 min)



Phase 3: Pause (10 min)

Phase 4: Reflexion (30 min)

Szenario Implementation für das Klassenzimmer

Ideen/Strategien fürs Klassenzimmer

Phase 1: Einführung (10 min)

Die Lehrer stellen sich vor, erklären, was sie tun, bauen die Umgebung auf und erklären die Aufgabe.

Phase 2: Spielzeit (30 Minuten)

Die Schüler spielen alleine und wenn sie wollen, können sie zusammenarbeiten.

Phase 3: Pause (10 min) Die

Schüler sollten sich etwas Zeit nehmen, um eine Pause einzulegen.

Phase 4: Reflexion (30 min)

Nach der Pause stellt der Lehrer den Schülern einige Fragen:

Wie hat Ihnen das Spiel gefallen?

Haben Sie die Lösung schnell gefunden?

War es einfach? Schwer?

Was hast du herausgefunden?

Welche Spiele spielen Sie gerne? Warum? Zusammen?

Haben Sie in Ihrem Leben / Ihrer Schule Mobbing erlebt?

Wie war es? Wie hast du dich gefühlt?

Follow-up-Fragen/Aktivitäten

Fragen: Wenn Schüler Fragen zum Mobbing stellen, schlagen wir vor, dies zu erklären. Lehrer können Experten sein und gefragt werden, welche Erfahrungen sie mit Mobbing gemacht haben.

Aktivitäten: Mit dem besprochenen Mobbing können Schüler ein Rollenspiel nachholen. Der Lehrer gibt blanko Zettel aus. Die Schüler schreiben ihre Lieblingsrolle auf ein Blatt Papier. So erhalten sie die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, welche Rolle sie spielen möchten. Wenn Schüler nicht in der Lage sind, die Sprache zu schreiben oder zu verstehen, müssen andere Schüler diese Schüler unterstützen und unterstützen. Danach sammelt der Lehrer alle Zettel und steckt sie in eine große Schüssel. Jetzt zieht jeder Schüler ein Stück heraus und erhält seine Rolle. Fortan bilden die Schüler bis zu vier Gruppen. Sie müssen schnell über ihre Rolle nachdenken und wie die Interaktion sein kann. Nach 5 Minuten wird



das Spiel beendet. Darüber hinaus sollte jeder Schüler über seine Gefühle in Bezug auf die Rolle in der kleinen Gruppe berichten. Um sich zu entspannen und aus dem expliziten Lernprozess herauszukommen, sollten sich die Schüler ausruhen und eine Pause machen. Zurück im Klassenzimmer sitzen die Schüler in einem kreisförmigen Sitzarrangement und sprechen in der gesamten Gruppe über ihre Erfahrungen mit Iconoscope und das Rollenspiel.

Tipps / Tricks: Es wird empfohlen, das Spiel morgens zu spielen, wenn die Schüler ausgeruht sind.

Lernszenario 6

Szenarioidentität

Schöpfer: Bernhard Zangl

Target Gruppe:Klasse Stufe: Berufsschule, 9.

Fähigkeit: (Fortgeschrittene / Fortgeschrittene / Anfänger / Schwierigkeiten / Herausforderungen)

Lehrplan und Lernfächer:Religiöse Erziehung

Szenario-Framework

Software und -Materialien: Game Village-Stimmen

Lernziele: Im Curriculum wird die persönliche Entwicklung und das Empowerment vermittelt. Allgemeine Ziele wie Ehrlichkeit, Gerechtigkeit und Empathie sowie die biblischen 10 Gebote sind Bestandteil des Curriculums.

Die Schüler wissen und können das 7. Gebot „Du sollst nicht stehlen“ und das 9. „Du sollst das Haus deines Nächsten nicht begehren“ und das 10. Gebot „Du sollst weder die Frau deines Nachbarn noch seinen Diener noch seine Magd begehren noch sein Ochse, sein Esel oder irgendetwas, was dein Nachbar ist, zu ihrem eigenen Leben.“

Einstellungen und Zeitplan:

Doppelte Sitzung:

10 Minuten, um in den IT-Raum zu gelangen und die Computer zu

10 Minuten Einführung in das Spiel.

15 Minuten beim Spielen (erste Runde - einzeln).

20 Minuten beim zweiten Durchgang, wenn jede Position mit fünf belegt ist Menschen

10 Minuten Selbstreflexion auf Fragebogen

30 Minuten Reflexion und Diskussion in der Gruppe



Szenario-Implementierung

Unterrichtsideen / -strategien:

In dieser Klasse gibt es 20 Schüler (katholisch, protestantisch und ohne Konfession). Wir spielen das Spiel "Village Voices" im IT-Raum.

Wir spielen zwei Runden.

1. Runde: Wir teilen die Schüler in fünf Gruppen von vier Spielern auf. Sie müssen die Rollen von "The Ink Keeper", "The Blacksmith", "The Alchemist" und "The Carpenter" individuell spielen.

2. Runde: Wir teilen die Schüler in vier Gruppen ein. Jede Gruppe besteht aus fünf Spielern. Die ganze Klasse spielt ein Spiel. Daher muss jede Gruppe die Entscheidungen und die von ihnen unternommenen Schritte besprechen.

Nachdem wir beide Runden beendet haben, machen wir die Reflexion. Wir haben ein Fragebogen vorbereitet.

Jeder soll einzeln auf dem Papier antworten, ohne mit den anderen zu sprechen.

Offene Fragen wie:

Beschreiben Sie Ihre Gefühle, als Sie ausgeraubt wurden!

...wenn du jemanden ausgeraubt hast

...wenn Sie schlecht bewertet wurden

...wann mussten Entscheidungen in der Gruppe gefunden werden

Dann gibt es eine Diskussion im Unterricht um Spiel und Gefühle zu reflektieren.

Follow-up-Fragen / Aktivitäten:

Hausaufgaben Die

Schüler müssen ihre Aktionen und Interaktionen im Unterricht, mit Freunden und mit der Familie in der nächsten Woche beobachten. Sie müssen sich Notizen machen und sie zur nächsten Lektion mitbringen, um mit den anderen Mitgliedern der Klasse zu diskutieren. Die Frage ist: Welche Konsequenzen haben meine Handlungen und Sprüche?

Tipps / Tricks:

- Lassen Sie das Team selbst auswählen.
- Um Schüler in Gruppen aufzuteilen, bereiten Sie Karten mit vier Symbolen vor oder lassen Sie sie von 1 bis 4 zählen, um die Gruppen zu erhalten

Lernszenario 7

Szenarioidentität

Schöpfer: Theresia Schmall



Zielgruppe: Stufe Sekundarstufe: Gymnasium, Jahr 9, Fähigkeit: Fortgeschrittener

Lehrplan und Lernen: Soziales Lernen und Konfliktmanagement.

Szenario-Framework

Software und Materialien: Spiel: Iconoscope

Lernziele: Die Schüler werden in die Theorie des Konstruktivismus von Paul Watzlawick, Heinz von Foerster und Ernst von Glasersfeld eingeführt.

Die Lernenden sollten ständig mit Aufgaben, die sich auf Fähigkeiten und Wissen beziehen, die über ihr aktuelles Meisterschaftsniveau hinausgehen.

Konfrontiert werden Einstellungen und Zeitplan:

- Spiel als Auslöser zu Beginn der Lektion
- Spielzeit 15 Minuten
- 10 Minuten Abstimmungsphase mit Blick auf die Kreationen von Klassenkameraden und sie bewerten 20 min die Theorie zu unterrichten
- 5 min Was hat das Spiel mit der Theorie zu tun?
Kurze Einführung in die Reflexion, die Hausaufgaben ist.

Szenario-Umsetzung

Klassenzimmerideen / -strategien: Die

- Schüler befinden sich im IT-Raum.
- Ikonoskope werden nach 5 Minuten Unterricht auf den Computern einzeln abgespielt.
- Theoretischer Input des Lehrers
- Einführung in die Reflexionsphase

Follow-up-Fragen / -Aktivitäten:

Hausaufgaben die Studierenden sind dazu da, Reflexionen als Hausaufgaben zu machen und sie werden bewertet.

Für sie werden auf LMS (Lernplattform) reflektierende Fragen zum Spiel Ikonoskop und die Verbindung zur Theorie des Konstruktivismus vorbereitet.

Die Schüler drucken ihre Reflexionen aus und werden in der nächsten Lektion besprochen.



Tipps / Tricks:

Der Lehrer wählt einige Beispiele für erstellte Bilder aus und projiziert sie in der nächsten Lektion auf das Whiteboard. Es sollte Beispiele mit vielen korrekten Vermutungen geben und einige Beispiele, die nicht erraten wurden. So können die Schüler erkennen, dass es unterschiedliche Realitäten gibt, je nachdem, was auf den einzelnen Köpfen und auf welchem Hintergrund jeder ist.

Learning Szenario 8

Szenarioidentität

Schöpfer: Andrea Schweiger

Lernszenario Zielgruppe: Stufe (Primar- / Sekundar- / Berufs-)
Sekundarschule in einer Schule für Inklusion, Altersgruppe 12 Jahre

Fähigkeit: (Fortgeschrittene / Fortgeschrittene / Anfänger / Schwierigkeiten / Herausforderungen)

Die Fähigkeiten der Kinder sind sehr unterschiedlich. Vor allem in Deutsch und Mathematik habe ich Anfänger sowie Fortgeschrittene, oft nach Lesewissen. Ganz anders ist auch der Wortpool, der oft nicht nur von dem vertrauten Hintergrund und der Muttersprache abhängt, die hauptsächlich in den Familien gesprochen wird, sondern auch vom Bildungsniveau. Die beiden Jungen im Spektrum des Asperger-Autismus sind sowohl in Deutsch als auch in Mathematik sehr begabt.

Curriculum und Lernfächer: Deutsche Sprache

Szenario-Framework

Software und Materialien: Spiel: Iconoscope DIY / Village Voices (in mehreren Sitzungen)

Lernziele:

ICONOSCOPE DIY: Förderung von Kreativität und Vorstellungskraft, Neugier und Befragung; ihren Wortschatz zu erweitern, sowohl für Anfänger als auch für Begünstigte; Stärkung des Selbstbewusstseins durch Repräsentation und Bewertung; besseres Verstehen und Eindrücken der von ihm selbst gewählten und umgesetzten Wortbewegung.



VILLAGE VOICES: vor allem, um die Schüler zur Zusammenarbeit zu, Probleme zu vermeiden und zu lösen; um sie auf eine digitale Welt und Wissensgesellschaft vorzubereiten; Lassen Sie sie lernen, dass Versagen nützlich sein kann, um in beiden Spielen zu sprechen, zu reflektieren, eigene Gefühle auszudrücken und Gefühle und Bedeutungen von den anderen zu akzeptieren. Insbesondere bei ICONOSCOPE die Erhöhung, Anreicherung und Konsolidierung des Wordpools des Spielers.

Einstellungen und Zeitplan ICONOSCOPE: 15 - 20 Minuten zwei- oder dreimal pro Woche
DORFSTIMMEN: ein- bis zweimal pro Woche für eine Lektion, manchmal eine Doppelstunde (1 Lektion = 50 Minuten); 5 Minuten Unterricht, 30 Minuten Spielzeit, der Rest für Diskussionen.

Szenarioimplementierung

Klassenraumideen / -strategien:

ICONOSCOPE DIY: häufig, für kürzere Sequenzen in verschiedenen Variationen: mit und ohne Bewertung (auf Tablets im Unterricht) zu Beginn auch ohne Begriffe, dann von konkreten zu abstrakten Begriffen; ihnen auf Papier Vorschläge zu unterbreiten, die sie zur Schulung der praktischen Handhabung auf den Bildschirm kopieren sollen; digitale Bilder auf Papier kopieren; Kinder geben sich gegenseitig Probleme; Begünstigte Kinder können auch die offizielle Version von ICONOSCOPE (im IT-Raum) ausprobieren.

VILLAGE VOICES: Im IT-Raum 4 Teams; nur eine kurze Einführung, dann lassen Sie sie spielen und erforschen; In einer weiteren anschließenden Spielsitzung würde ich mit einer Rückschau beginnen und dann versuchen, die Erfahrung und das Wissen, das sie beim letzten Mal gemacht hatten, zu integrieren.

Follow-Up-Fragen/-Aktivitäten:

ICONOSCOPE: Schreiben Sie die Wörter in die Notizbücher auf und veranschaulichen Sie sie. finde neue Wörter und neue Bilder in deinen Hausaufgaben;

Fragen: Wie haben Sie sich beim Arbeiten und Nachdenken über einen Begriff gefühlt? Was war einfach, was war schwierig? Wie haben Sie sich gefühlt, als andere Ihr Bild bewertet haben? Was haben Sie bei Ihrer Bewertung berücksichtigt?

VILLAGE VOICES: Wie war die Arbeit in Gruppen? (Die Schüler sind normalerweise daran gewöhnt)

War es schwierig oder leicht, die Probleme zu lösen?



Was hast du über die anderen Teams oder Charaktere gedacht und gefühlt? Was hat am meisten Spaß gemacht?

Wie war es, als andere Charaktere Ihre Materialien und Ihr Handwerk gestohlen haben?

Was war Ihre emotionale Reaktion auf die Beurteilung Ihrer Person?

Wie haben Sie sich dabei gefühlt, eine andere Person zu beurteilen und ihre Reaktion zu sehen?

Was würdest du anders machen?

Um in reflektierenden Debatten Fragen zu stellen, benutze ich oft eine Skalierungslinie am Boden meines Klassenzimmers. Kinder mögen es sehr, ihren Punkt der Übereinstimmung zu finden und mit ihren Klassenkameraden zu diskutieren.

Tipps/Tricks:

In einer anderen Sitzung würde ich zu Beginn besprechen, was sie vom letzten Mal gelernt haben. Dann würde ich sie bitten, neue Gruppen zu bilden, denn ich denke, dass sich die Ergebnisse je nach Team ändern werden.

Maltesische Szenarien

Learning Szenario 9

Szenarioidentität

Schöpfer: Lernszenario Clayton Brincat & Clifton Casha
St Ignatius College, Malta

Hauptidee: Familie / La famiglia - Italienisch-Sprachunterricht

Motivation: Indem Sie die Schüler mit etwas beschäftigen, das ihnen am wichtigsten ist (Videoclip, Online-Aktivität usw.) Thema der Lektion.

NOTA BENE: Im Motivationsteil jeder Lektion dieser Einheit, die der Familie gewidmet ist, widmet der Lehrer die ersten 10 Minuten dem Iconoscope und verwendet drei der Vokabeln, die sich auf das Thema beziehen.

- ❑ Soziale Herausforderung: Studenten erklären und zeigen, dass wir heute in einer Gesellschaft leben, die auf verschiedenen Arten von Familien aufgebaut ist. Die Schüler müssen lernen, dass dies zur Norm geworden ist, und jeder muss die Meinung anderer respektieren, in welcher Art von Familie er lebt.



- ❑ Was ich mit dem herkömmlichen Unterricht erreichen möchte: Respekt zwischen den Lernenden schaffen und verschiedene Vokabeln einführen, die ist familiär, in einer lustigen und motivierenden Atmosphäre.
- ❑ Kann nicht durch den herkömmlichen Unterricht erreicht werden: Wir können den Schülern nicht das wirkliche Gefühl vermitteln, in dem realen Szenario eines anderen Familienhintergrunds zu leben, der sich von ihrem unterscheidet. Es kann nur eine Simulation der verschiedenen Familien unter Verwendung verschiedener Multimedia-Hilfsmittel gegeben werden.

Zielgruppe: 11 - 12 Jahre (7. bis 8. Lebensjahr) mit gemischten Fähigkeiten.

Themen Curriculum und Lernen: La famiglia

Die wichtigsten Fähigkeiten Familie konzentrieren auf: Hören, Sprechen, Lesen

Lernergebnisse: Der Schüler kann:

- ❑ identifizieren, nutzen und versteht Vokabular Bezug auf Familienmitglieder
- ❑ fragt, Antwort und verstehen Fragen über Familienmitglieder
- ❑ beschreiben die Beziehung zwischen Verschiedene Familienmitglieder
- ❑ sprechen kurz über ein Familienmitglied.

Szenariorahmen

Pädagogische Methode: Projektbasiertes, exploratives, problemorientiertes und kollaboratives Lernen.

Diese Lektionen enthalten ein grundlegendes Vokabular für Familienmitglieder. Der Lehrer wird aufgefordert, Realia - und Technologie - so weit wie möglich zu nutzen, da dies die Schüler motiviert. Außerdem sollte er / sie weiterhin die Ähnlichkeit der Zielwörter in Maltesisch und Italienisch hervorheben, insbesondere bei Familienmitgliedern. Dem Lehrer wird empfohlen, eine Reihe von Karteikarten vorzubereiten, um sich an realen Unterrichtsobjekten zu befestigen. Bei den anderen Vokabeln und Grammatikthemen helfen Wanddiagramme den Schülern, die zu untersuchenden Themen zu merken. Familienbeziehungen werden in dieser Einheit besprochen, und die Schüler sollten durch Bilder oder Videos auf verschiedene Arten von Familien aufmerksam gemacht werden.

Beispiel einer Lektion:

Einführung:

(2 Minuten) Die Schüler hören sich Aufzeichnungen an, die die Zielwörter enthalten - bezogen auf



familiäre Bindungen, Bekannte und Beziehungen.

(10 Minuten) Spielen von Iconoscope mit dem neuen Vokabular.

Teil 1:

(15 Minuten) Die Schüler werden Hörclips ausgesetzt, in denen Gesprächspartner die

Beziehung zwischen Familienmitgliedern beschreiben und dann gepaart und mit Rollen versehen werden.

Sie beschreiben mündlich die Beziehung zwischen verschiedenen Mitgliedern eines Stammbaums gemäß dem zuhörenden Modell. Einige Schüler benötigen die Hilfe von Lernkarten mit gedruckten Wörtern und Bildern. Die Schüler geben weitere Informationen zu ihrer Beschreibung hinzu, wie z. B. ein Adjektiv, das das Familienmitglied physisch beschreibt. Verschiedene Aufgaben werden ausgeführt: das Ausfüllen eines Familienstammbaums (siehe Handout - Familienstammbaum mithilfe von Bildern, Ausfüllen von Dialogen) mit gegebenen Wörtern / Karteikarten und Ausfüllen der Gitter mit den erforderlichen Informationen

Teil 2:

(15 Minuten) Einige Schüler führen ein Gespräch über ihre tatsächlichen Familienmitglieder, fragen Informationen von ihren Kollegen und informieren sie gegenseitig. Die Schüler schreiben die Zielnomen (Beziehungsnomen, z. B. zio, zii, cugino usw.), wenn sie von Bildern dazu aufgefordert werden. Sie beschreiben schriftlich die Beziehung zwischen zwei Personen auf den Bildern (beschreibt Handout Nr. 2 - Familienstammbaum).

Folgeaktivität zu Hause:

Sie versuchen es die Sätze, die sie in der vorherigen mündlichen Tätigkeit verwendet haben, auszufüllen und ihre zeichnen,

Familie sollte auf orthographische Fähigkeiten geachtet werden (siehe Handout - Füllen Sie die Felder aus)

Software und Materialien: Rete! Jun lor A + CD; Rete! Video; Lo Stivale (online); L'italiano per noi. La lingua im Gioco (Caon & Rutka).
<http://www.italianoinfamiglia.it/corso.asp>, Iconoscope game

Lernziele (Fertigkeiten, Wissen)

Der Lehrer unterrichtet die Schüler:

1. Wörter zu verstehen, die mit familiären Bindungen, Bekanntschaften und Beziehungen zusammenhängen, und an Gesprächen teilnehmen die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern beschreiben; (Hören, Sprechen und Schreiben)



2. Identifizierung der Ausdrücke, die häufig in einem Telefongespräch verwendet werden, und einige Begrüßungen und Intonationsmuster wiederholen sowie deren Bedeutung beim Lesen verstehen (Hören, Sprechen und Lesen).

3. Den Schülern das Verstehen und Schreiben beibringen Wörter, die sich auf familiäre Bindungen, Bekanntschaften und Beziehungen beziehen und an Gesprächen teilnehmen, um die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern zu beschreiben.

Die Schüler werden:

1. Spezifische Informationen in Sprachauszügen identifizieren.
2. Passen Sie die Zielgeräusche an Bilder und gedruckte Wörter an.
3. Hören Sie zu und verstehen Sie Wörter oder einfache Sätze, die die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern beschreiben.
4. Unterschiede in der Intonation erkennen und erzeugen (Frage-Antwort).
5. Nehmen Sie an kurzen vorbereiteten Sprachaufgaben mit schriftlichen Hinweisen teil.
6. Einfache Fragen stellen und Antworten geben, einfache Aussagen treffen und an einfachen persönlichen Gesprächen teilnehmen.
7. Geben Sie einige gesprochene Informationen (eine physische Eigenschaft) über Mitglieder ihrer Familie.
8. Wiederholen Sie die richtigen Wörter, um die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern zu beschreiben (sprechen). Verwenden Sie das erlernte Grundvokabular, um einfache Sätze zu bilden.
9. Kopieren Sie die Zielwörter korrekt.

Einstellungen und Zeitplan:Zeiteinteilung:

Organisation des Unterrichts: Individuell, paarweise oder Gruppenaktivitäten.9 Lektionen

Dauer: jeweils 40 Minuten (6 Stunden)

Auswertungswerkzeuge:

Schließen Sie die Lektion ab, indem Sie die gesamten 40 Minuten des Unterrichts durchgehen ist der Schlüssel zur Kommunikation.

Lernaktivitäten zur Szenarioimplementierung

Im Folgenden werden Vorschläge vorgeschlagen, mit denen Lehrsätzen erweitert werden kann, das Angebot an die in der Lehre verschiedener Themen eingesetzt werden.



Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben: Die Studierenden erforschen und nutzen die Aufnahme- und Wiedergabefunktionen von Easi Speak. Studenten erfassen kurze Audiosegmente für die Planung, die Darstellung von Wissen oder für die Reflexion. Die Schüler verwenden Audacity, um ihre Sprachaufnahmen für das Einfügen in andere Anwendungsprogramme zu bearbeiten.

Die Schüler verwenden Simple Diary <http://www.webbedfeetuk.com/a-simple-diary.php>, um ein Tagebuch über das Gelernte zu erstellen und ihre Vokabeldatei zu aktualisieren.

Schüler nutzen die Online Ressourcen sich bekannt zu machen mit verschiedene hören, zu familiären Bindungen Zusammenhang Wörter Ausdrücke während Telefongesprächen verwendet aus und Grüße in Italienisch

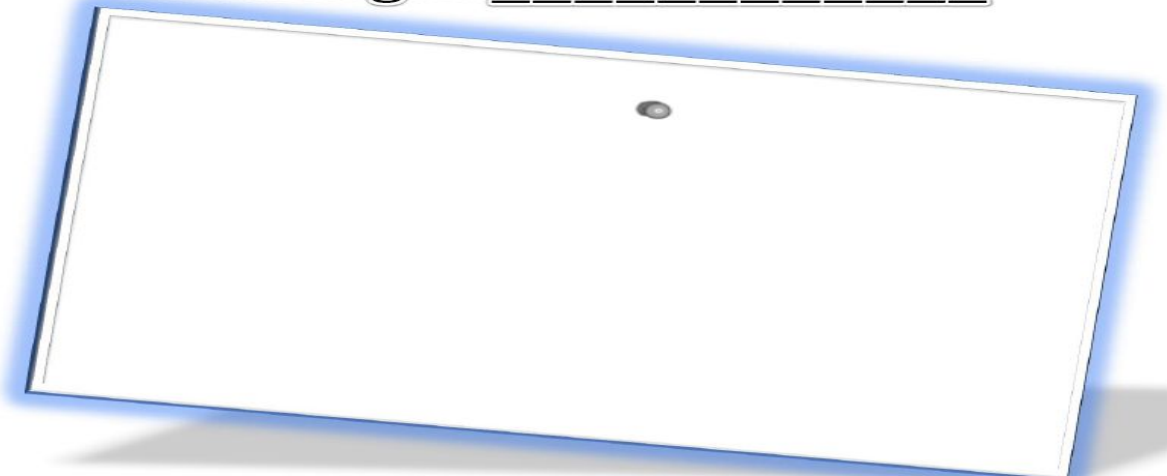
<Http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/italian/italian.htm>

Lehrer:erstellt verschiedene Kenntnisse über das Anwendungsprogramm Comprehension Task Maker, um die verschiedenen Pluralformen der in dieser Einheit untersuchten bestimmten Artikel zu ermitteln. Der Lehrer erstellt Sätze mit verschiedenen Schwierigkeiten, indem er das Anwendungsprogramm Satz-Spiel-Hersteller verwendet.

<http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/comprehension/index.htm>
<http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/sentence/index.htm>

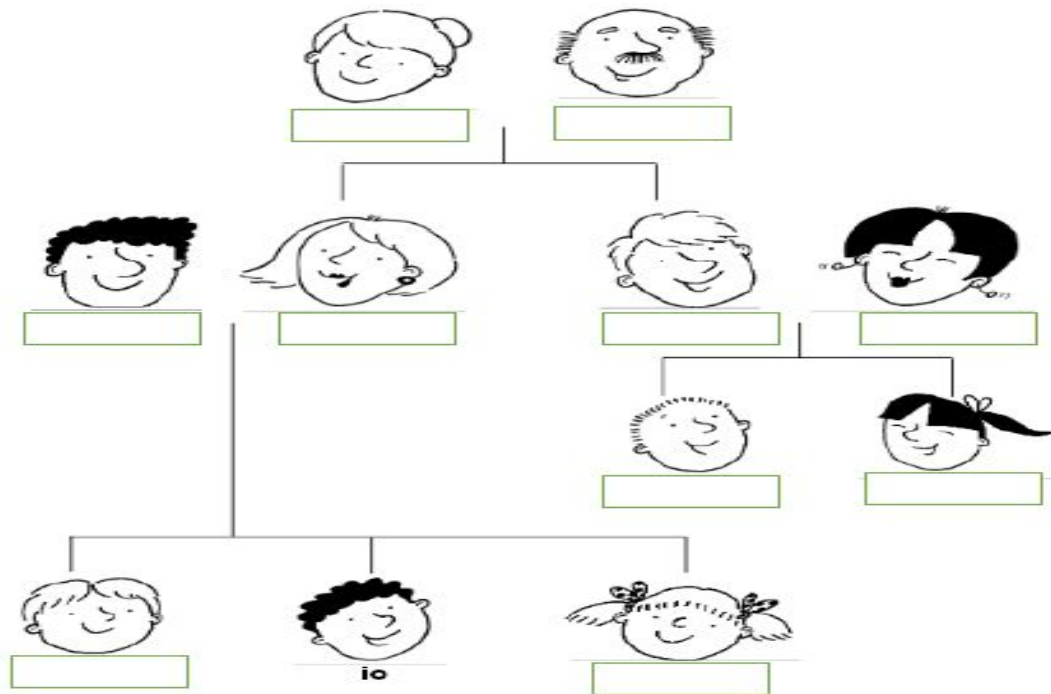
Der Lehrer erstellt verschiedene Memory-Spiele mit den folgenden Funktionen: Text - Text, Text - Bild oder Text - Sound des Programms Memory Game Maker <http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/memory/index.htm> für Studenten ihr Verständnis des Themas zu erarbeiten und messen unter study.Students die Werkzeuge des Programms Cartoon Geschichte Maker nutzen <http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/cartoon/index.htm> zu Erstellen Sie eine Geschichte mit dem, was sie während des Studiums gelernt haben.

La famiglia _____



Ciao, mi chiamo _____ e ho
 _____ anni. Abito ein _____. Il
 mio colore Preferito ist il _____. Nella mia famiglia,
 Siamo _____ Membranen. Mia madre si chiama
 _____ mio padre si chiama
 _____. Ho un / una _____ che si
 chiama _____.
 Come animale domestico, eine casa io ho un / una
 _____ si chiama _____. Il suo colore ist
 _____. _____ ha
 _____ anni e ama tantissimo giocare con me. Tutta la mia
 famiglia ama nostro animale domestico!

L'albero Genealogico



Lernszenario 10

Szenarioidentität

Schöpfer: Angel Shaikh
St Ignatius College, Malta

Zielgruppe: Stufe Sekundarbereich, Alter: 13-15 Jahre, Fähigkeit: Gemischte Fähigkeiten. Die Studierenden kommen aus einem breiten Spektrum von Fähigkeiten, von sehr begabten Schülern bis hin zu Grundschulern. Schüler mit bestimmten Bedingungen wie ADHS, Autismus, Dyslexie usw. werden normalerweise mit Unterstützung von Lernassistenten in den Mainstream aufgenommen.

Curriculum und Lernfächer: Persönliches, soziales und berufliches Entwicklungsszenario-

Framework

Software und Materialien: Dorfstimmen

Lernziele für das Lernen:

- Mit verschiedenen Arten von Familien vertraut sein.



- ❑ Identifizieren verschiedener Rollen und Verantwortlichkeiten verschiedener Personen in einer Familie.
- ❑ Schüler auf Missmanagement aufmerksam machen.

Einstellungen und Zeitplan: Normalerweise gibt es während einer PSCD-Lektion 16 Schüler, um das Spiel „Village Voices“ zu spielen, müssen diese in Vierergruppen unterteilt werden. Jede Untergruppe muss über einen Computer und eine gute Internetverbindung verfügen. Daher ist es am besten, ein Computerlabor zu verwenden. Das Problem ist, dass es in unserer Schule sehr schwierig ist, ein Computerlabor zu finden, das verfügbar ist. es muss vorher gebucht werden. Jede Untergruppe wählt eine der Rollen aus, die in „Village Voices“ vertreten sind: The Ink keeper, The Blacksmith, The Alchemist und The Carpenter.

Empfohlene Timing: Doppelstunde von 80 Minuten

5 Minuten - Einschwingzeit

10 Minuten - Spiel und Regel Erläuterung

25 Minuten - Spielzeit

- 15 Minuten Bearbeitungszeit

20 Minuten - Erklärung der Rollen und Verantwortlichkeiten in unseren Familien

5 Minuten - Bewertung und Fazit

Szenarioumsetzung

Die Anweisungen und Regeln des Spiels sind den Schülern gründlich zu erklären. Für den Lehrer ist es sehr wichtig zu erklären, dass er sich zwar gegenseitig stehlen und die Häuser anderer zerstören kann, sich aber den Konsequenzen, den eigenen Gefühlen und den Konflikten widmen kann. Daher sollten die Schüler das Spiel als Untergruppen erforschen und herausfinden, welche Gruppe am besten eine positive Beziehung zu anderen aufbaute und es auch gelang, die Quests abzuschließen. Die Schüler sollen erkennen, dass, auch wenn manche Gruppen die Quests schneller und progressiver abschließen, negative Beziehungen zu ihren Kollegen entstehen können.

Um „Village Voices“ mit dem Thema: Rollen und Verantwortlichkeiten zu verknüpfen, müssen Fragen zur Bearbeitung gestellt werden. Obwohl möglicherweise nicht alle Gruppen die Quests abgeschlossen haben, müssen die Schüler nach dem angegebenen Zeitraum vom Spielen abgehalten werden. Die Schüler werden dann aufgefordert, darüber nachzudenken, was während des Spiels passiert ist.

Follow-up-Fragen / -Aktivitäten



Einige Fragen, die während der Diskussionszeit gestellt werden sollten, lauten:

- Was waren die unterschiedlichen Gefühle beim Spielen?
- Haben Sie es geschafft, positive und negative Beziehungen aufzubauen?
- Mit welchen Strategien wurden die Quests abgeschlossen?
- In welche Konsequenzen waren Sie verwickelt?
- Wie können wir dieses Spiel mit unserem persönlichen Leben in Verbindung bringen?
- Was sind unsere Rollen in unseren Familien?
- Was sind unsere Pflichten in unseren Familien?
- Wie können wir das Spiel „Village Voices“ zu unseren Rollen und Verantwortlichkeiten zu Hause kombinieren?
- Was sind die Konsequenzen, wenn uns zu Hause die Verantwortung fehlt?
- Wie können sich diese auf unsere Familien auswirken?
- Was haben wir in dieser Lektion gelernt?

Tipps/Tricks

Wenn eine herausfordernde Gruppe in der Klasse anwesend ist, ist es besser, jedem Einzelnen eine bestimmte Rolle zuzuweisen, z. B. The Leader, The Spokesperson, The Bartender und The Conflict Manager.

Lernszenario 11

Szenarioidentität

Hauptidee: Während unserer Unterrichtserfahrung haben wir festgestellt, dass Konflikte zwischen den Kindern entstehen, wenn sie miteinander interagieren und zusammenarbeiten. Manchmal geschieht dies, weil sich einige Kinder nur auf sich selbst und ihre Gefühle konzentrieren. Daher haben wir nicht das Gefühl, dass die Krise in unserer Klasse den Kindern nicht helfen wird, bessere Einstellungen zueinander zu entwickeln. Außerdem möchten wir nicht, dass sich unsere Kinder der Bedürfnisse und Gefühle anderer bewusst sind. Wir glauben, dass dieses Lernziel Kindern helfen wird, Konflikte zu vermeiden und Konflikte zu lösen, wenn diese entstehen.

Schöpfer: Mariella Buhagiar
St Ignatious College, Malta

Zielgruppe: Grundschule - Jahr 6, geteilte Klassenzimmer: Kinder der Stufe 6, Alternative Stufen - Stufe 1 oder Stufe 2. Kinder, die die Sprache als Fremdsprache lernen.
Sonderfälle: ADHS, Autismus, kognitive Lernschwierigkeiten.



Lehrplan und Lernfächer: Sprachen - sowohl Maltesisch als auch Englisch.

Szenario-Framework

Software und Materialien: Iconoscope-Spiel

Lernziele:

- Kreativ sein
- Neugier und Hinterfragen
- Gemeinsam
- Vokabeln üben

Fördern Einstellungen und Zeitplan: Übung

Vorgeschlagenes Timing:

Diese kann im ersten, mittleren oder letzten Teil der Lektion durchgeführt werden.

Szenarioimplementierung

Einführung in die Lektion:

Die Kinder werden versuchen, die Bedeutung der Wörter durch Erstellen von Diagrammen und durch Erraten zu erraten.

Nach Einführung eines neuen Vokabulars in einer Grammatik-, Verstehens- oder Schreibstunde kann das neue Vokabular als Drillinge in das Spiel integriert werden.

Die Kinder können mit iconoscope die ausgewählten Wörter durch Diagramme darstellen. Die Kinder werden ihre Kreativität bei der Erstellung der Diagramme einsetzen. Nach dem Senden des Diagramms werden die Kinder die anderen Diagramme im Feed befragen, um zu raten und abzustimmen.

Die Kinder werden neugierig auf die Diagramme sein und darüber, was der Schöpfer des Diagramms durch seine Wahl der Formen und Farben erreichen wollte.

Entwicklung der Lektion:

Nach der Erklärung des neuen Vokabulars können die Kinder ihr Verständnis durch das Spielen des Ikonoskops anhand von Triolen testen, die aus diesem neuen Vokabular bestehen.

Fazit der Lektion:



Nach der Lektion kann der Lehrer das Verständnis der Kinder beurteilen, indem er sie ikonoskopisch spielen lässt und ihr Spiel beobachtet.

Follow-up-Fragen/-Aktivitäten:

Der Lehrer kann die erstellten Diagramme durchgehen und mit ihnen Dialog und Debatten über die Wahl der Formen und Farben sowie über das, was die Schöpfer im Sinn haben, initiieren.

Tipps/Tricks:

Angesichts des Zeitlimits, in dem der Unterricht stattfindet, kann der Lehrer die Kinder je nach verfügbarer Zeit auf ein oder zwei Diagramme beschränken.

Ich denke, dass diese Aktivität am besten mit Nachfragen und Dialog funktioniert.

Die anschließende Diskussion kann paarweise, in Gruppen oder als Klassendiskussion durchgeführt werden. Dies hängt von der Fähigkeit der Kinder ab, ernsthafte Diskussionen zu führen.

Studenten mit geringen Fähigkeiten: Möglicherweise haben Sie die Definition der Wörter vor sich, um zusätzliche Hilfe zu erhalten.

Hochleistungsstudenten: Möglicherweise werden neue Drillinge erstellt, die zum gleichen Thema gehören.

Lernszenario 12

Szenarioidentität

Schöpfer: Jeremy Mercieca
St Ignatius College, Malta

Zielgruppe: Klassen

Stufe:

- Primarstufe,
- 6.Kinder
- zwischen 10 und 11 Jahren.

Fähigkeit:

Geteiltes Klassenzimmer:

- Kinder auf Stufe 6
- Alternative Stufen - Stufe 1 oder Stufe 2
- Kinder, die die Sprache als Fremdsprache lernen.



Sonderfälle:

- ADHS
- Autistische
- körperliche Beeinträchtigung.

Curriculum und Lernen Themen: Circle Time**Scenario Framework****Software und Materialien:** Village Voices-Spiele**Lernziele:**

- Förderung bestimmter Werte
- Förderung von Kreativität und Vorstellungskraft
- Förderung der Neugier der Lernenden
- Um die Probleme zu einem eigenen zu machen

Szenario

- In den Grundschulen in Malta werden Lehrer vorgeschlagen die Zirkelzeit in ihren Klassenzimmern zu fördern. Wie der Name selbst sagt, muss diese Diskussion in Form eines Kreises stattfinden, damit sich jedes Kind gegenüberstehen kann. Der Lehrer muss während des vollen Terminkalenders Freizeit finden, in der die Kinder möglicherweise auftretende Konflikte im Klassenzimmer diskutieren können. Es muss eine Klassenumgebung geschaffen werden, in der die Schüler die Hilfe des anderen brauchen, um das Spiel zu spielen - sie müssen Waren miteinander austauschen.
- Dorfstimmen könnten während dieser Zeit verwendet werden, da es sich um ein Spiel zur Konfliktlösung handelt. Da es sich in einem anderen Dorf befindet und verschiedene Berufe hat, könnten die Kinder dieses Spiel nutzen, um die bestehenden Unterschiede im Unterricht zu diskutieren. Die Kinder müssen ihre Unterschiede vergessen, zusammenarbeiten, um miteinander zu kommunizieren und Handel zu treiben. Zusammen müssen sie Quests handeln, um das Spiel zu bestehen. Diese Quests erzeugen Konflikte über verschiedene Aspekte, in denen die Kinder selbst diese lösen müssen.

- Das gleiche Szenario, das in der Kreiszeit stattfindet, ist das gleiche, das in diesem Spiel erstellt wurde. Einige Kinder könnten mit anderen Kindern in Bezug auf einen bestimmten Aspekt einverstanden sein oder nicht, und während Sie Village Voices spielen, ändert sich das Spiel selbst, um die Konfliktlösung zu beeinflussen.

Beruhigungszeit: Die Kinder sollen sich Zeit lassen, um sich frei zu unterhalten.

Einleitung: Der Lehrer beginnt die Diskussion. Kinder werden gebeten, zu teilen Probleme, die Konflikte verursachen, mit ihnen.

Entwicklung 1: Diese Konflikte müssen gelöst werden, und die Kinder müssen mit Hilfe des Lehrers die auftretenden Situationen im Klassenzimmer arrangieren.

Entwicklung 2: Der Lehrer stellt den Kindern "Village Voices" vor. Die Spielregeln müssen erklärt werden. Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt, um dieses Spiel zu spielen.

Fazit: Sowohl der Lehrer als auch die Kinder müssen die während des Spiels aufgetretenen Konflikte bewerten. Sie müssen diskutieren, ob diese Konflikte gelöst wurden.

Follow-up-Fragen / Aktivitäten

- Es ist wichtig, dass der Lehrer das Spiel leitet, um die gewünschte Diskussion zu erhalten, und Definitionen des Spiels angeben muss.
- Nach dem Spiel müssen die Lehrer die Wahrnehmung der Schüler hinsichtlich der entstandenen Konflikte sowie die Fähigkeit der Schüler, Konflikte zu lösen, bewerten.
- Auswertungsdiagramme könnten erstellt werden, um die auftretenden Konflikte aufzulisten.
- Dieses Spiel kann helfen und demonstrieren, wie man denkt und fragt, um neugierig auf die anderen zu sein. Es könnte emotional reichhaltige Erfahrungen für Kinder vorschlagen.
- Dieses Spiel könnte verwendet werden, um Kindern zu helfen, ihre Kreativität und Vorstellungskraft einzusetzen, um sich auszudrücken, um den Konflikt zu lösen.

- ❑ Die Kinder könnten die Situation diskutieren und Verbindungen zu anderen Werten herstellen.

Tipps/Tricks

- ❑ Es ist wichtig, dass die Kinder in Gruppen aufgeteilt werden, um 'Village Voices' zu spielen. Unsere Klassenzimmer sind ziemlich groß, jedoch gibt es wenige Computer, die man benutzen kann. Kinder müssen zwei oder drei in einer Gruppe sein und ihre Ansichten / Ideen teilen, um gegen ihre "Freunde" zu handeln.
- ❑ Kindern könnte nach der Sitzung einige Zeit eingeräumt werden, um ihre Emotionen aufzulisten, oder vielleicht andere Konflikte, die nicht diskutiert wurden, oder das Kind selbst war schüchtern, etwas zu erwähnen.

5. Schlussfolgerung

In diesem Dokument werden die Hauptaspekte der eCrisis-Methodik definiert und den Klassenlehrern der Grund- und Sekundarschule die technologischen Lehrmittel von eCrisis vorgestellt. Es wird ein differenzierter pädagogischer Ansatz vorgeschlagen, der von allen Lehrern als Leitfaden verwendet werden kann, da er wertvolle Informationen darüber liefert, wie soziale Probleme, die in ihrem Klassenzimmer auftreten, angegangen werden können. Technologien spielen eine entscheidende Rolle im Leben der Lernenden und können einen Bildungswechsel hin zu einem innovativen und kreativen Unterricht ermöglichen Schulumgebung.

Abschließend muss in den europäischen Schulen ein Klima der Inklusivität geschaffen werden. Das eCrisis-Projekt schlägt eine inklusive Bildung für das Training sozialer Fertigkeiten durch Spiele vor, um ein positives soziales Umfeld in den Schulen Europas zu fördern. Es ist wichtig, dafür zu sorgen, dass die Schüler frühzeitig ein breites Spektrum sozialer Fertigkeiten entwickeln, weil diese Fähigkeiten vorhanden sind ermöglicht ihnen die Teilnahme an der Schule und später in ihrem Leben, um aktive Mitglieder der Gesellschaft zu sein.



6. REFERENZEN

Bodine, R. & Crawford D. (1998). Das Handbuch zur Konfliktlösung Bildung: Ein Leitfaden zum Aufbau von Qualitätsprogrammen in Schulen. San Francisco: Jossey-Bass Inc.-Verleger.

De Bono, E. (1970). Querdenken: Kreativität Schritt für Schritt. New Yorker: Harper & Row.

Europäische Kommission (2016). Aktive Inklusion. <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1059&langId=de>, Download 21.11.2016.

Khaled, R., Yannakakis, G., (2010). Ein adaptives Spiel zur Konfliktlösung, RP7-IKT-Projekt SIREN (Projektnummer: 258453).

Turnuklua * A., Kacmaza T., Turka F., Kalendera A., Sevkina B., Zengina F., (2009). Unterstützung der Schüler bei der Lösung ihrer Konflikte durch Konfliktlösung und Peer-Mediation-Training, World Conference on Educational Sciences 2009, verfügbar online unter www.sciencedirect.com.

R. Cachia, A. Ferrari, K. Ala-Mutka, Y. Punie (2010). Abschlussbericht über kreatives Lernen und innovative Lehre über die Studie zu Kreativität und Innovation in der Bildung in den EU-Mitgliedstaaten, Institut für prospektive technologische Studien.

Ayakli C. (2001), Software Evaluation: Was sollten wir bei der Gestaltung unserer Computerklassen beachten, Aspekte, 64, 25-27.

Shahmohammadi N. (2014), Konfliktmanagement bei Schülern der Sekundarstufe, online verfügbar unter www.sciencedirect.com.

Qian M., Clark K. (2016), Spielbasiertes Lernen und Fertigkeiten des 21. Jahrhunderts: Ein Überblick über aktuelle Forschungsergebnisse, Computers in Human Behavior.

