

eCrisis: „Europa in der Krise“



eCrisis

IO4 - eCrisis

Bericht der Lehrer*innenweiterbildung

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

1. Einführung	4
2. Rekrutierung der Teilnehmer*innen	5
3. Lehrer*innenweiterbildung	6
3.1 Lehrer*innenweiterbildungskurs auf Malta	6
3.2 Lehrer*innenweiterbildungskurs in Griechenland	21
4. Pilotkurse in Schulen	24
4.1 Pilotkurse in Ellinogermaniki Agogi (EA) Schule	25
4.1.1 Fragebögen vor der Evaluierung	29
4.1.2 Feedback der Grundschullehrer*innen	31
4.1.3 Feedback der Sekundarstuflehrer*innen	33
4.2 Pilotkurse in Malta-Schulen	34
4.2.1 Fragebögen vor der Evaluierung	35
4.2.2 Feedback der Lehrerinnen und Lehrer	36
5. eCrisis in Austria	39
6. Fazit	40
ANHANG 1	41
ANHANG 2	41
ANHANG 3	41
ANHANG 4	42
ANHANG 5	42
Pädagogische Herausforderung 1: Rassismus	43
Pädagogische Herausforderung 2: Konfliktlösung und Management	45
Pädagogische Herausforderung 3: Konfliktlösung und Partizipation	48
Pädagogische Herausforderung 4: Familie	50
Pädagogische Herausforderung 5: Rolle und Verantwortung in der Familie	56
Pädagogische Herausforderung 6: Rollenübernahme und Familie	58
Pädagogische Herausforderung 7: Verantwortungsbewusste Bürger*innen	60
Pädagogische Herausforderung 8: Konfliktlösung im Klassenraum	62
Pädagogische Herausforderung 9: Begegnung von kultureller Vielfalt	64
Pädagogische Herausforderung 10: Textbasiertes Lernen von sozialer Verantwortung	66
Pädagogische Herausforderung 11: Mobbing	68
Pädagogische Herausforderung 12: Soziales Lernen und Konfliktmanagement	71
Pädagogische Herausforderung 13: Soziales Lernen - Konstruktivismus	73

Pädagogische Herausforderung 14: Mathematische Fraktale spielerisch erschließen	74
Pädagogische Herausforderung 15: Umgang mit Diebstahl	76
Pädagogische Herausforderung 16: Vielfalt - Umgang mit unterschiedlichen Kulturen und Migration, Bedürfnissen und Fähigkeiten	78
Pädagogische Herausforderung 17: Förderung der Klassengemeinschaft	80
Pädagogische Herausforderung 18: Nachhaltigkeit	82
Pädagogische Herausforderung 19: Umweltsimulation im Unterricht	85
Pädagogische Herausforderung 20: Müllmanagement	86
Pädagogische Herausforderung 21: Wir kümmern uns um unseren Planeten	89
Pädagogische Herausforderung 22: Teambuilding	92

1. Einführung

Dieses Dokument beschreibt die Planung und Durchführung der Lehrer*innenweiterbildung. Darin werden die Rekrutierungs- und Ausbildungspläne des eCrisis-Projekts, sowie die festgelegte Bewertungsmethodik dargelegt. Letztere definiert die Ziele der Bewertung und die Forschungsinstrumente, mit denen sie erreicht werden. Es enthält auch eine detaillierte Beschreibung der Lehrer*innenfragebögen, die Bestandteil der Bewertung sind. Außerdem wird die pädagogische Herangehensweise von eCrisis durch die Pädagog*innen selbst bewertet.

Erstens rekrutierten alle Projektpartner*innen Lehrer*innen aus ihren eigenen Ländern, Griechenland, Österreich und Malta. Das Hauptziel der Schulung war das Empowerment der Lehrkräfte, um die vielfältigen gesellschaftlichen Herausforderungen durch innovative, digital gestützte und spielbasierte Aktivitäten zu bewältigen. Darüber hinaus stärkt eCrisis durch den starken Fokus auf die Lehrpersonen das Profil des Lehrerberufs und bietet eine kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung.

Im Einzelnen wurden die Lehrkräfte während der Schulungsveranstaltungen mit den methodischen und digitalen Instrumenten von eCrisis vertraut gemacht, um ihre eigenen Lehr- und Lernszenarien zu entwerfen, die auf die Ziele und Bedürfnisse ihres eigenen Unterrichts zugeschnitten sind. Sie wurden auch nach ihren Aufgaben, Herausforderungen und Bedürfnissen gefragt. Nach einer sorgfältigen Planung der Implementierung testeten die Lehrer*innen aus den jeweiligen Ländern die eCrisis-Toolbox im Unterricht aus. Die Kinder, die daran teilgenommen haben, sind in der Grund- und Sekundarschule und im Alter von sieben bis vierzehn Jahren.

Bei diesen sogenannten Pilotkursen handelte es sich um die vorbereitende Phase für die spätere Bewertung der eCrisis-Toolbox. Anschließend wurde die Anwendung der spielbasierten eCrisis-Lerntechnologie im Klassenzimmer flächendeckend implementiert, da weitere Lehrer*innen und Schüler*innen die eCrisis-Toolbox anwenden sollen. Der ganze Prozess wird von den ausgewählten Lehrer*innen begleitet, da sie bereits Expert*innen in Bezug auf den Entwicklungsstand ihrer Schüler*innen sind. Mit anderen Worten, sie können die Bedürfnisse einschätzen, indem sie die Kinder beobachten, während diese sich mit den eCrisis-Spielen auseinandersetzen. Aus diesem Grund können sie anschließend die

eCrisis-Lehrmethode bewerten. In unseren Augen wird die Verbreitung des Projekts deutlich einfacher, wenn die Lehrkräfte von der Wirksamkeit der eCrisis-Methodik überzeugt sind.

Dieses Dokument ist wie folgt organisiert: In Kapitel 2 beschreiben wir die Rekrutierung der Teilnehmer*innen und in Kapitel 3 die Schulungsveranstaltungen in Malta und Griechenland. In Kapitel 4 werden die Pilotkurse in den Schulen vorgestellt, sowie die Bewertungsmethodik und die Ergebnisse der Pilotkurse analysiert. In Kapitel 5 werden die eCrisis-Aktivitäten in Österreich vorgestellt. Abschließend wird in Kapitel 6 ein Fazit gezogen.

2. Rekrutierung der Teilnehmer*innen

Alle am eCrisis-Projekt beteiligten Länder rekrutierten Teilnehmer*innen aus ihren eigenen Ländern: Griechenland, Malta und Österreich. Im Einzelnen stellte jeder Partner Lehrer*innen ein, die an der Weiterentwicklung von spielbasierten Schulaktivitäten und spielerisch-pädagogischen Ansätzen interessiert waren.

Wie bereits erwähnt, wurden alle ausgewählten Lehrer*innen über ihre Rolle im Projekt informiert, um sich mit der eCrisis-Methodik und -Technologie vertraut zu machen. Das Hauptaugenmerk bestand darin, den Pädagog*innen Werkzeuge zur Verfügung zu stellen, mit denen sie in ihrem Unterricht Alltagsprobleme auf kreative und verantwortungsvolle Weise lösen können. Daher basieren die Hauptthemen der Unterrichtsmaterialien, die von den Pädagog*innen erstellt wurden, auf Konfliktlösung, kreativem Denken und der reflektierenden Debatte.

Der Rekrutierungsprozess wurde Ende Februar 2018 abgeschlossen, da bereits im März 2018 die Schulungseinheiten starteten. Die erste Schulung fand am 5. März 2018 in Malta statt und dauerte fünf Tage. Der andere fünftägige Schulungskurs wurde vom 2. bis 6. Juli 2018 in Griechenland durchgeführt.

Aufbauend darauf waren die Pädagoginnen, die an diesen Schulungseinheiten teilgenommen haben, für die Auswahl und Schulung einer Gruppe von Lehrer*innen in ihren eigenen Ländern verantwortlich. An dieser Stelle konnten die Lehrer*innen das eCrisis-Lehrer*innenhandbuch (IO2) verwenden, da dieses detaillierte Informationen zum eCrisis-Leitfaden (IO1) und zur eCrisis-Toolbox enthält.

Schließlich stellten die rekrutierten und an der Schulung beteiligten Pädagog*innen ihre eigenen Materialien entsprechend den Bedürfnissen ihrer Schüler*innen zusammen, implementierten die eCrisis-Methodik in ihren Ländern und werteten die spielbasierten Aktivitäten von eCrisis aus.

3. Lehrer*innenweiterbildung

Im Rahmen des eCrisis-Projekts wurden zwei Hauptschulungen organisiert: Die erste fand in Malta (C1) und die andere in Griechenland (C2) statt. An den beiden Veranstaltungen nahmen die rekrutierten Lehrer*innen teil, die grundsätzlich seit den Einführungsworkshops von IO1 aus ganz Europa am eCrisis-Projekt teilnehmen. Lehrer*innen aus den Partnerschulen erhielten die Gelegenheit, eng mit anderen Lehrer*innen zusammenzuarbeiten und präsentierten ihre entwickelten pädagogischen Szenarien im Klassenzimmer. Die spielbasierten Lernszenarien wurden in die jeweiligen Lehrpläne integriert. Die Projektforscher*innen hatten auch die Gelegenheit, weitere Berichte, Tools und Spiele vorzustellen, die während des Projekts entwickelt wurden. In Anhang 5 stellen wir alle Lernszenarien vor, die die Lehrer*innen während der Schulungsveranstaltungen in Malta und in Griechenland erstellt haben.

In der zweiten Phase des Trainings konnten die Pädagog*innen außerdem den eCrisis-Leitfaden (IO1) verwenden, da dieser Informationen über den pädagogischen Ansatz und eine Auswahl lernpädagogischer Szenarien enthält. Auf diese Weise wurden die Lehrer*innen darin unterrichtet, wie sie die eCrisis-Methode in ihre täglichen Unterrichtspraxis integrieren können. Alle Teilnehmer*innen der Schulungsaktivitäten in Malta (C1) und in Griechenland (C2) erhielten eine Europass-Teilnahmebescheinigung.

3.1 Lehrer*innenweiterbildungskurs auf Malta

Ein fünftägiger Kurs zur Lehrer*innenweiterbildung wurde von der Universität in Malta organisiert, um die rekrutierten Lehrer*innen mit der eCrisis-Methodik und ihren Instrumenten vertraut zu machen. Diese Veranstaltung fand im März 2018 statt. Die didaktischen Methoden, der spielbasierte Lernansatz und die potenziell zu erzielenden Bildungsergebnisse der Anwendung des e-Crisis-Rahmens wurden vorgestellt.

Während des Kurses konnten sich die Lehrer*innen in praktischen Aktivitäten ausprobieren. Der Schwerpunkt des Trainings lag auf der Erstellung von pädagogischen Lernszenarien, die später im eigenen, nationalen Unterrichtskontext der Lehrer*innen angewendet werden sollten.

Am ersten Tag wurden die Pädagog*innen aus den teilnehmenden Ländern gebeten, einige Spiele mitzubringen, die typisch für ihr Land sind und die sie den übrigen Kursteilnehmer*innen vorstellen wollen. Auf diese Weise fühlten sich die Teilnehmer*innen wohler und lernten sich schneller kennen. Anschließend wurden die Vorteile der Spiele und deren Einbindung in die Lernmethoden vorgestellt und diskutiert. Während des Workshops wurden auch die Merkmale und Vorteile digitaler Technologien diskutiert. Der Hauptzweck dieser Aufgabe bestand darin, die Lehrer*innen mit spielbasierten Technologien vertraut zu machen und die Vorteile dieser Spiele zu erkennbar zu machen.

Am zweiten Tag bot das eCrisis-Team den Teilnehmer*innen eine praktische Einführung an, um im Anschluss daran die eCrisis-Spiele Village-Voices und Iconoscope ausprobieren zu können. Darüber hinaus wurde der pädagogische eCrisis-Ansatz (Methodik und Technologie) von den Teilnehmer*innen diskutiert. Pädagog*innen verwiesen auf soziale Fragen, die sie und ihre Schüler*innen betreffen. Dabei wurden die wichtigsten sozialen Herausforderungen, die sich an den Schulen in Griechenland, Malta und Österreich ergeben, herausgefiltert. Zudem wurden verschiedene Bildungskonzepte unter den Teilnehmer*innen diskutiert.

In den folgenden Tagen wurden pädagogische Szenarien und einige Ideen zur Implementierung der eCrisis-Spiele in die jeweiligen Unterrichtspraxen vorgestellt. Die Teilnehmer*innen hatten Zeit, um passende Lehr- und Lernszenarien zu entwickeln (siehe Anhang). Das eCrisis-Team stellte folgende Vorschläge zur Verfügung:

WORIN LIEGEN MEINE MOTIVATIONEN UND MEINE BEDÜRFNISSE?

Einige Ideen (adaptierbar!)	Eigene Notizen
ein auftretendes Problem zu lösen (komplex oder abstraktes Thema, Unzugänglichkeit des realen Kontextes, Motivations-, Konzentrationsmangel, ...)	
Erreichen bestimmter Lernziele (Wissensvermittlung, Fähigkeiten,	

Einstellung, ...)	
Erweiterung, Verbesserung meiner Unterrichtspraktiken	
Vermittlung von bestimmten Werten und Normen	
Förderung von Kreativität und Vorstellungsvermögen	
Förderung von Neugier und Hinterfragen Förderung der Kritikfähigkeit	
Entdecken der eigenen Lernressourcen und Mobilisierung dieser	
Motivation der Schüler*innen	
Anregung zu kooperativer Zusammenarbeit	
Förderung der aktiven Problemlösung	
Vorbereitung auf die digitale Welt und Wissensgesellschaft	
weitere...	
Welche Krisen sind vorhanden?	

WEN ADRESSIERE ICH?

Einige Ideen (adaptierbar!)	Eigene Notizen
Welche Besonderheiten weisen die Lernenden auf? Im akademischen oder beruflichen Umfeld? Welches Alter?	
Was sind die individuellen Merkmale der Schüler*innen? <ul style="list-style-type: none"> - Voraussetzungen und Erfahrungen (ICT-Kenntnisse, Spiele, Sprache, usw.) - Hintergrund (sozioökonomisch, kulturell, usw.) 	

- Behinderung	
Werden die Lernenden Spielen im Unterricht akzeptieren? (Verantwortungsübernahme, Spaß, veränderte Lehrmethoden, usw.)	
weitere...	

WELCHE INHALTE UND SPIELFUNKTIONEN GIBT ES ?

Einige Ideen (adaptierbar!)	Eigene Notizen
Wie verläuft die allgemeine/spezifische Abdeckung des Lehrplans? Was ist das eingebettete Wissensmodell? Wissenschaftliche Gültigkeit?	
<i>Wie wird die digitale Spielumgebung auf meine Bedürfnisse eingehen?</i>	
Es gibt ein Feedback der ausgeführten Aktionen/Handlungen an die Lernenden.	
Fehler können gemacht werden und es wird aufgezeigt, dass Scheitern wichtig/lehrreich sein kann.	
Das Spielen ist emotionsgeladen und lehrreich.	
Das Spielen ist auch außerhalb des schulischen Kontextes realistisch.	
Es nimmt Bezug auf die Lebenswelt der Schüler*innen.	
Die Bedienung ist ansprechend (leicht, dynamisch, nicht überlastet, usw.)	
Das Spiel ist offen und ermöglicht vielfältige Lösungsansätze, die sich in den Schwierigkeitsgraden unterscheiden.	
Es ist unterhaltsam. Die Lernenden können ohne Angst in die Aktivitäten eintauchen.	

Lernende können die Probleme nachvollziehen und ihr vorhandenes Wissen darauf anwenden.	
weitere...	
<i>Welche Spielfunktionen und Motivationsfaktoren setzt das Spiel um?</i>	
Ziel und Wettbewerb (Art des Sieges, Art des Wettkampfes, usw.)	
Eintauchen, Fallen lassen und Anregung der Fantasie (narrative Szenarien, Rollenidentifikation, sensorische Stimuli, usw.)	
Chancen und Geheimnisse, Überraschungen (wahrscheinliche Ereignisse, Komplexitätsgrad, Unbekanntes/Neues, usw.)	
Risikomanagement und Kontrolle	
Kooperation und Zusammenarbeit	
Anerkennung (Ergebnisse werden geteilt, positives Feedback wird gegeben, usw.)	
Herausforderungen (sich selbst übertreffen, Adaption der Spielniveaus-, ziele möglich, usw.)	
weitere...	

WAS BENÖTIGE ICH IN DER PRAXIS?

Einige Ideen (adaptierbar!)	Eigene Notizen
<i>Welche Grenzen muss ich beachten?</i>	
Zeit (für Planung, Organisation, für die Anpassung der Spielaktivitäten im Stundenplan, usw.)	
Kosten (zusätzliches Personal, finanzielle Ressourcen)	

Zugang zu Infrastruktur und Personal	
Akzeptanz von Personal, Institution, Familien	
weitere...	
<i>Welche Anreize und Unterstützung werden von meiner Institution angeboten/benötigt?</i>	
<i>Welche Spielumgebung soll ich übernehmen?</i>	
Village Voices	
Iconoscope	
ein vorhandenes digitales Spiele	
Anpassung der Umgebung an persönliche Umstände (Open Source, Anpassung der Software durch Dritte...)	
eine neue Umgebung, die ich selbst erstelle	
weiteres...	
<i>Wie werde ich arbeiten?</i>	
allein	
in Zusammenarbeit mit anderen (Fach-)Lehrer*innen	
in Zusammenarbeit mit anderen Fachleuten (Forscher*innen, Spieldesigner*innen, Entwickler*innen, Student*innen, usw.)	
weitere...	
<i>Gibt es beispielhafte Praktiken, auf die ich mich beziehen kann? Spielportale in meinem Fach/Disziplin? Forschung zu spielbasiertem Lernen?</i>	

WIE ENTWERFE ICH DAS PÄDAGOGISCHE SZENARIO?

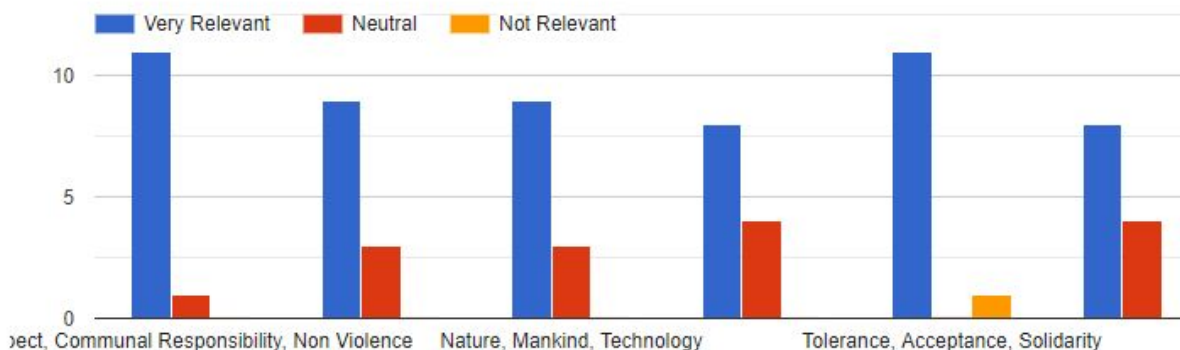
Einige Ideen (adaptierbar!)	Eigene Notizen
Was sind meine Absichten (in Bezug auf Wissensvermittlung, Fertigkeiten, Kompetenzen, Einstellungen, Lehrplan, usw.)	
Welche pädagogischen Strategien möchte ich verwenden? (projektbezogenes, exploratives, entdeckendes, problemorientiertes, kooperatives Lernen)	
Welche Phasen sind geplant? (Vorbesprechung, Spielen, Nachbesprechung, ein integrales Setting) Wie viele Unterrichtsstunden sind geplant?	
Welche Aktivitäten möchte ich einschließen? Welche Rollen, Ressourcen, Werkzeuge, Orte, Gruppen-/Einzelaktivitäten werden umgesetzt? Wie stelle ich mir eine Situation vor, die von einem bestehenden Spiel und/oder Lehrplan ausgeht?	
Worin liegt die Rolle der Lehrkraft? (Charakter im Spiel, Spielleiter*in, Moderator*in)	
Weitere...	

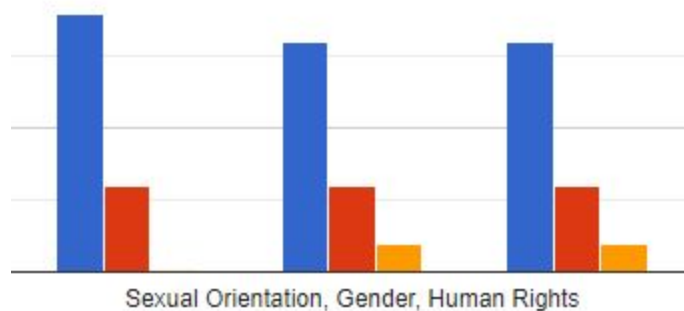
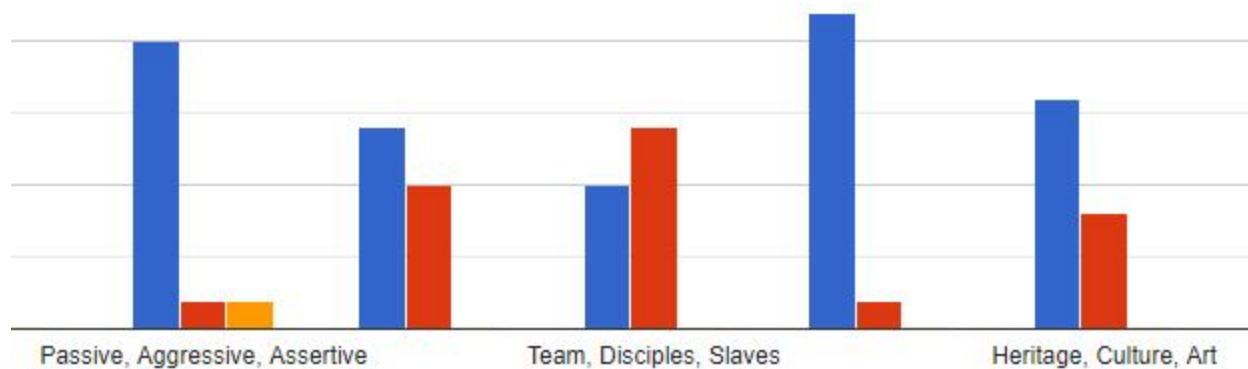
WIE KANN ICH BEWERTEN?

Einige Ideen (adaptierbar!)	Eigene Notizen
Was werde ich bewerten? (Ergebnisse, Methode, Konsequenzen) Wann werde ich bewerten? (während oder nach dem Spiel?) Wie bzw. welche Art von Bewertung werde ich vornehmen?	

(Selbsteinschätzung, Peer-Beurteilung, Beurteilung durch die Lehrkraft)	
Wie kann ich beurteilen, ob die Erfahrungen der Schüler*innen insgesamt fruchtbar waren?	
Wie kann ich meine Erfahrungen für mich und andere nutzbar machen?	
weitere...	

Am Ende dieses Kurses haben die Lehrer*innen die Vorteile und Einschränkungen der eCrisis-Spiele herausgearbeitet. Auf der Grundlage früherer Erfahrungen verglichen sie außerdem die eCrisis-Methode und -Technologien mit herkömmlichen Lehrmethoden. Um die Meinungen und Erfahrungen von Lehrer*innen zum eCrisis-Unterrichtsmaterial zu sammeln, wurde ein halbstrukturierter Fragebogen als Bewertungs- und Evaluationsinstrument ausgewählt. In Anhang 1 befinden sich diese Fragebögen für jene Lehrer*innen. Der erste Fragebogen für Lehrer*innen bezieht sich insbesondere auf das eCrisis-Spiel Iconoscope. Die erste Forschungsfrage zielt auf die Drillinge ab. Wir baten die Pädagog*innen, jene Drillinge zu bewerten, die im Spiel in Bezug auf ihre Relevanz für die eCrisis-Thematiken der sozialen Inklusion, der reflektierenden Debatte, der Konfliktlösung und der Kreativität enthalten sind. Die Mehrzahl der Drillinge wurde als relevant eingestuft. Ein Teil der Pädagog*innen empfand einige von ihnen als neutral und sehr wenige von ihnen als nicht relevant.

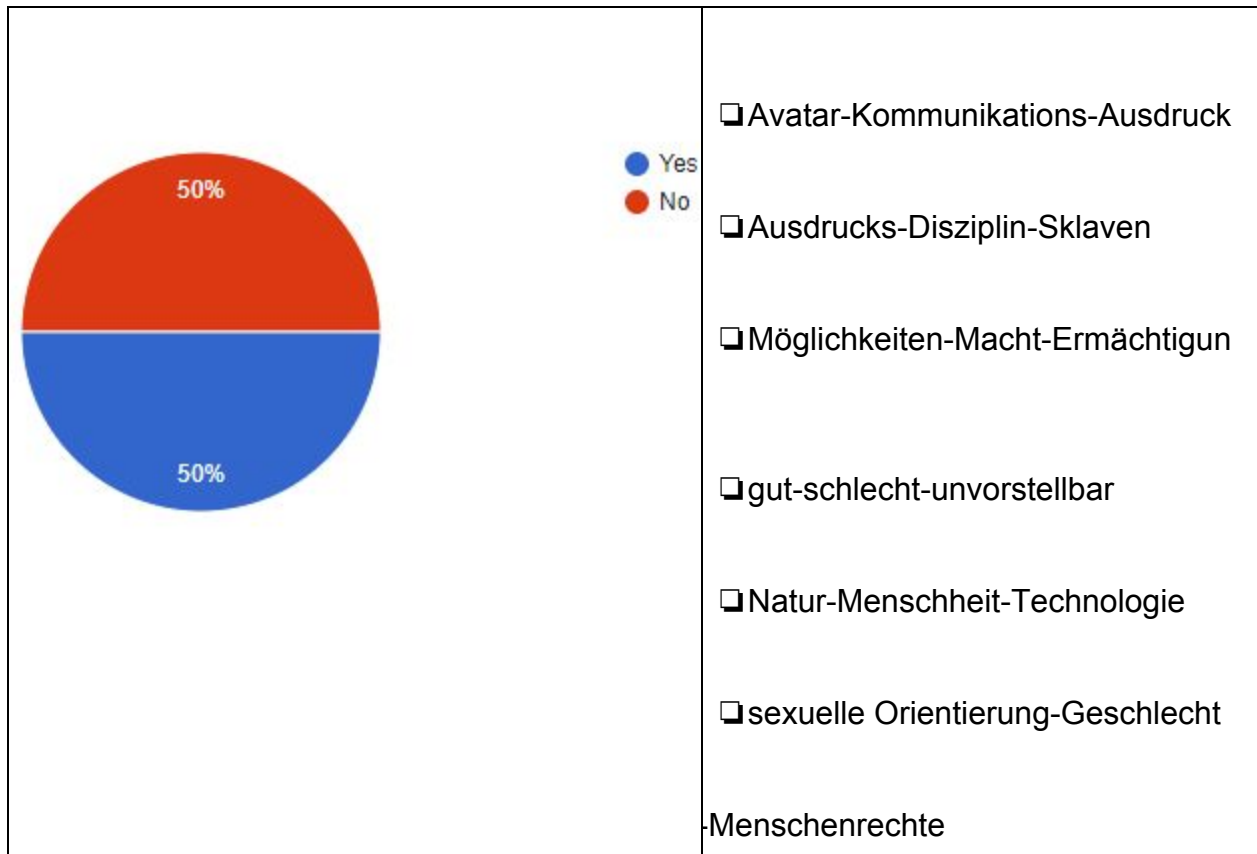




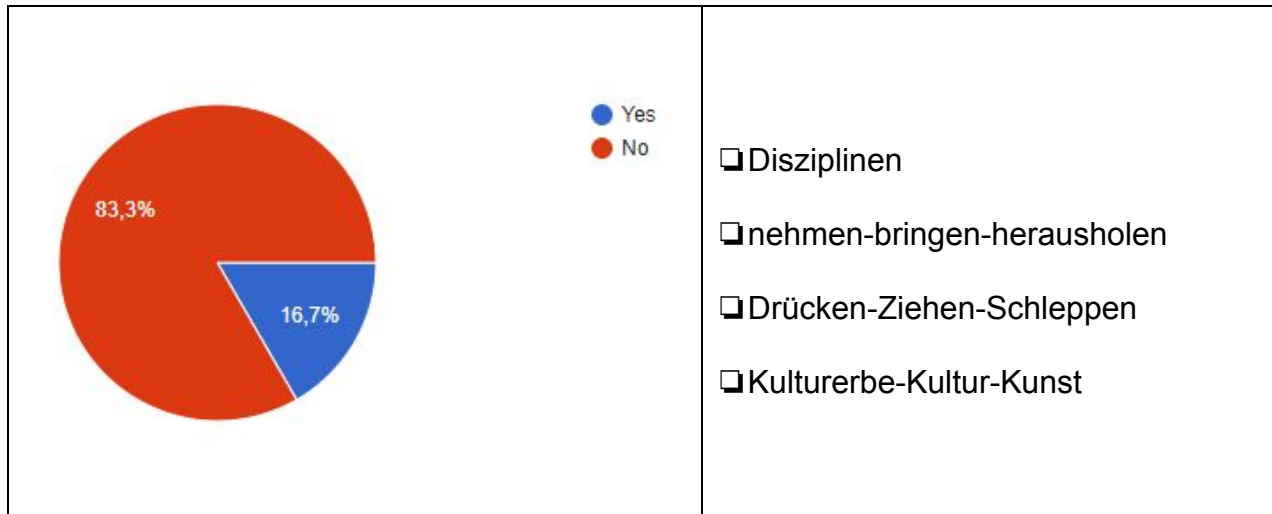
Darüber hinaus bewerteten die Pädagog*innen auch, wie in der Grafik unten dargestellt, wie die Konzepte der Drillinge gestaltet sind. An dieser Stelle waren die Ansichten der Pädagogen vielfältiger als zum vorherigen Bewertungspunkt.



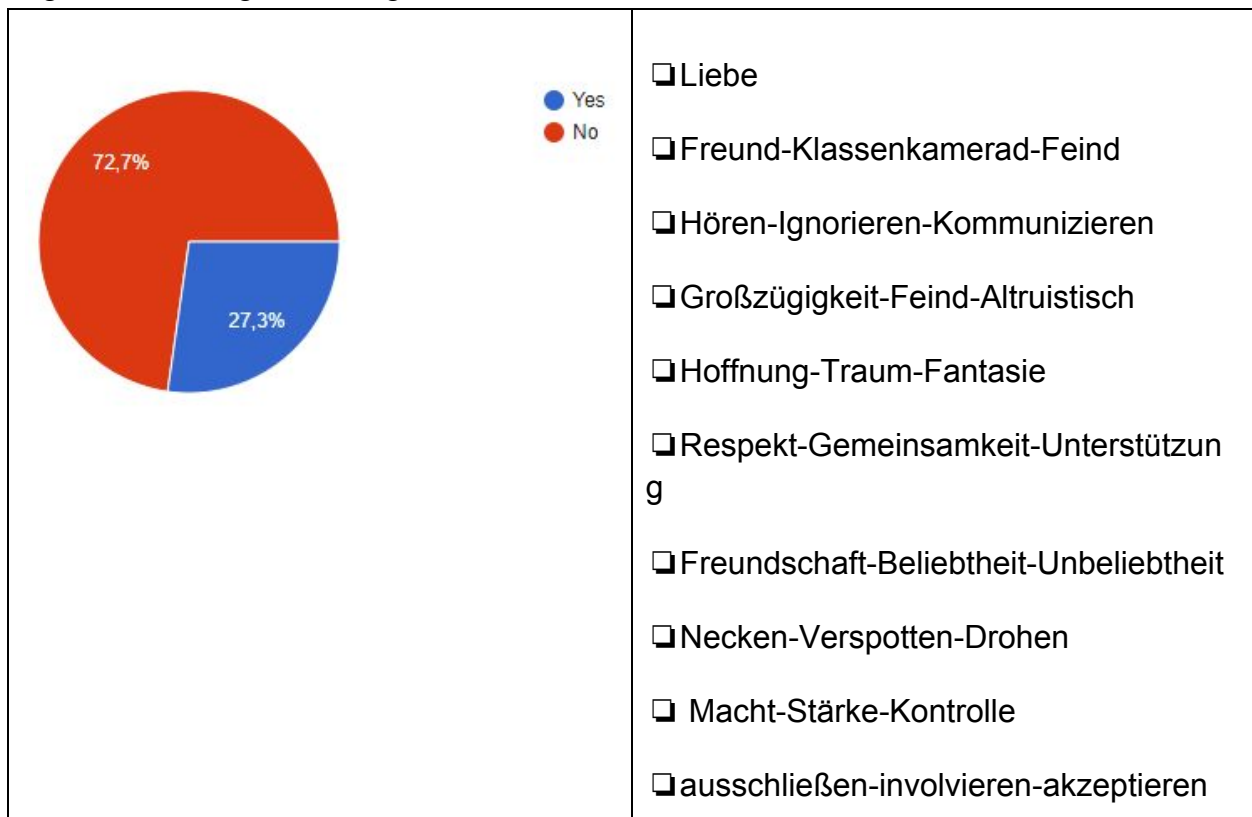
Außerdem zeigt die Umfrage, dass die Hälfte der teilnehmenden Pädagog*innen den Wunsch hat, die Drillinge des Spiels selbst auswählen zu können. Die folgenden Drillinge sind jene, die von den Pädagog*innen zur Änderung vorgeschlagen wurden:



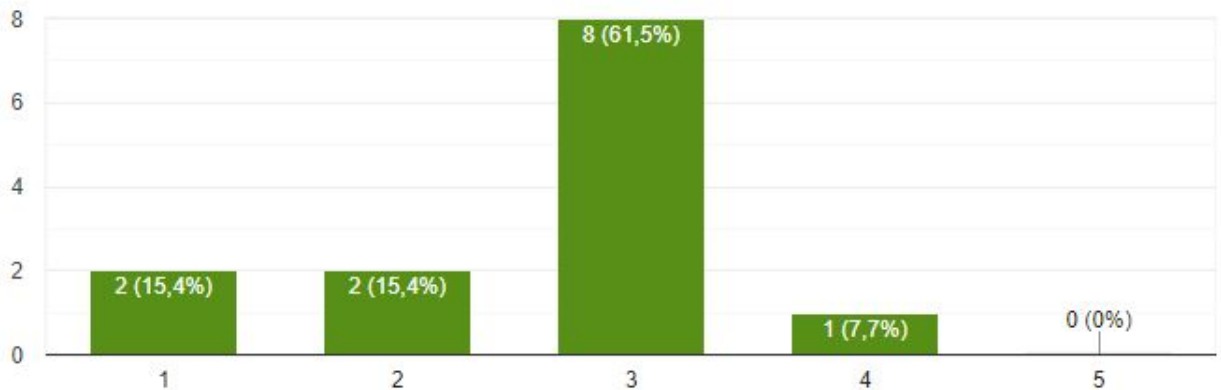
Gemäß dieser Umfrage glauben 16,7% der Pädagog*innen, dass bestimmte Drillinge aus Iconoscope gelöscht werden sollten. In der folgenden Graphik sind die Drillinge angeführt, die in ihren Augen entfernt werden sollen:



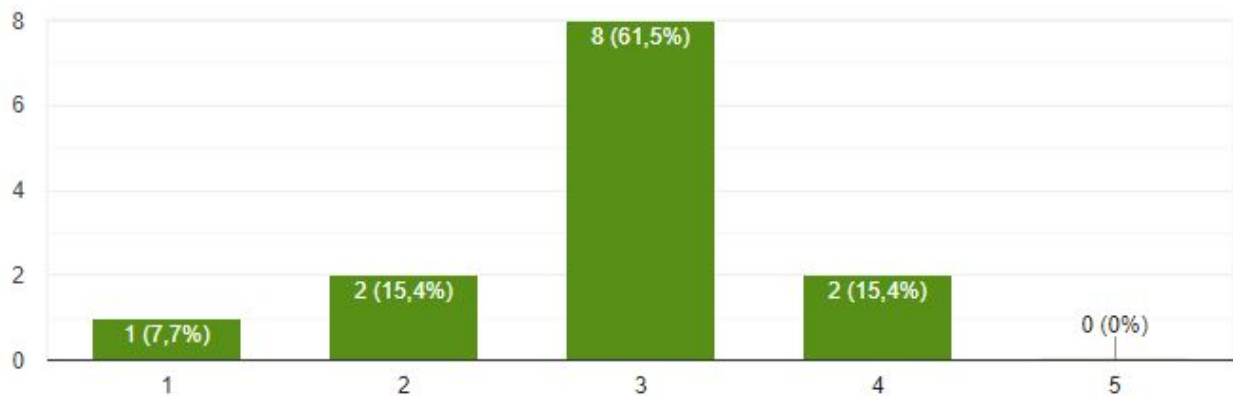
Schließlich zeigte unsere Umfrage auch, dass 27,3% der Pädagog*innen zum Spiel die folgenden Drillinge hinzufügen würden:



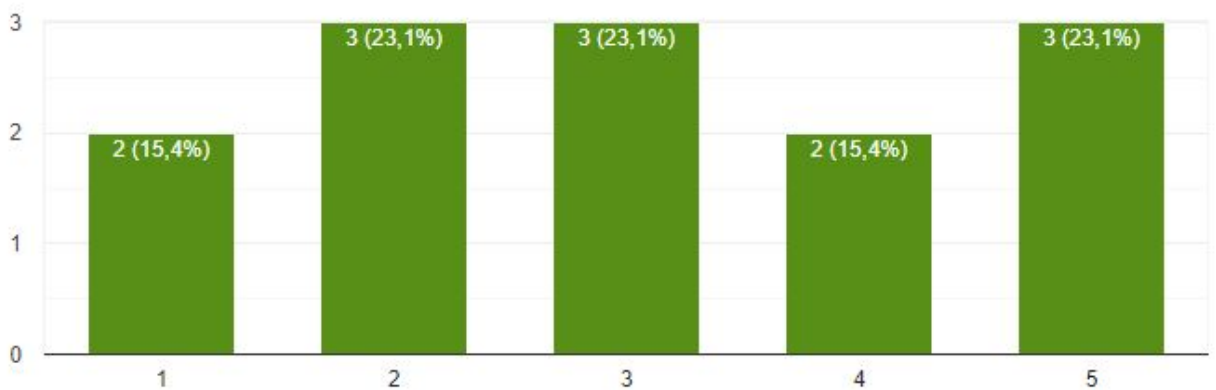
Der zweite Fragebogen wurde erstellt, um Informationen über das Village Voices-Spiel zu erhalten. Die erste Frage des Fragebogens betraf die Einfachheit des Spiels. Den Ergebnissen zufolge fand die Mehrheit der Befragten das Spiel weder zu einfach, noch zu schwierig.



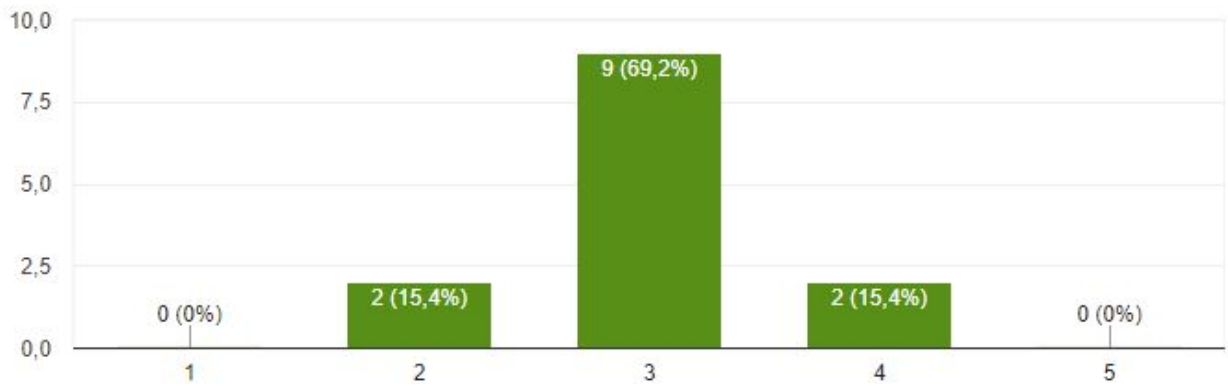
Die zweite Frage bezog sich auf die Schwierigkeit, die Spielregeln zu verstehen. 61,5% der Pädagog*innen glauben, dass die Spielregeln nicht extrem schwer zu verstehen sind.



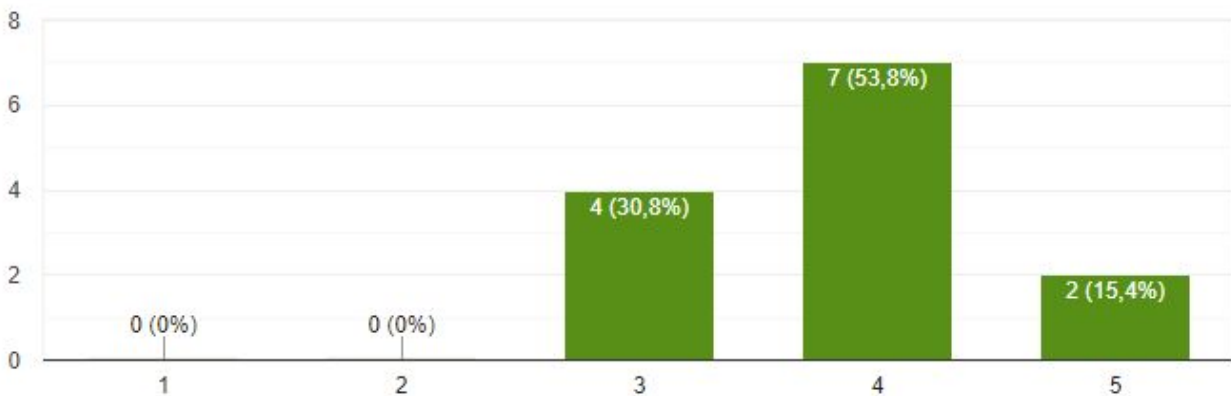
In Bezug auf die Installation des Spiels zeigt sich, dass die Antworten auf eine äquivalente Weise verteilt sind.



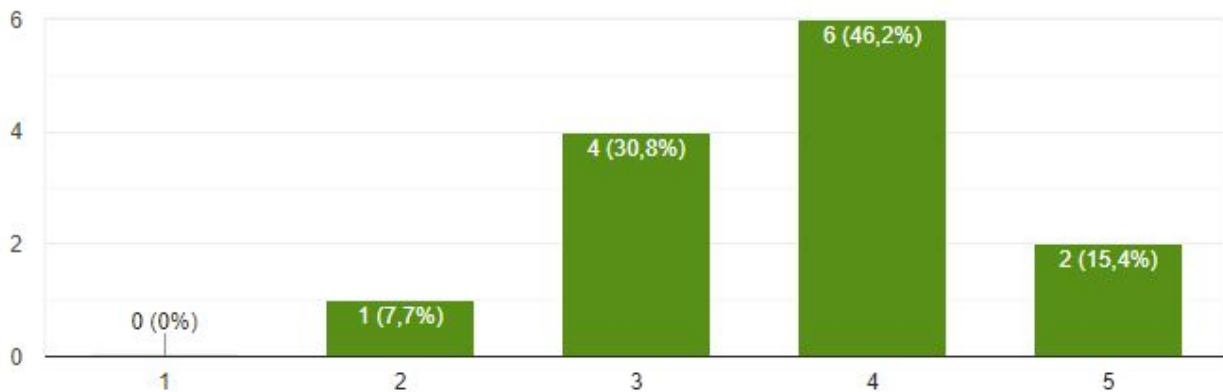
Ein weiteres wichtiges Thema ist die Spielzeit. Die Antworten der Lehrer*innen zeigen, dass es in dieser Frage einen mittelmäßigen Eindruck gab.



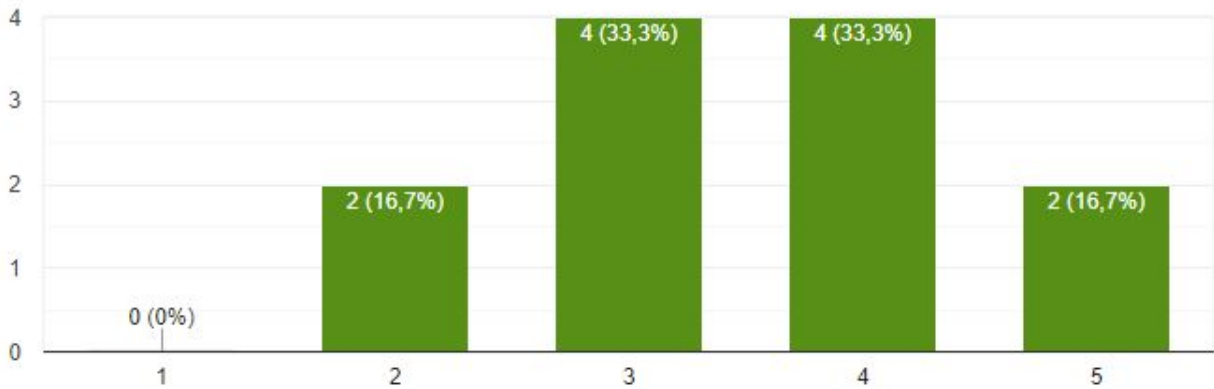
Die Pädagog*innen bewerteten auch das Konzept von Village Voices. Die Ergebnisse unten zeigen die Zufriedenheit.



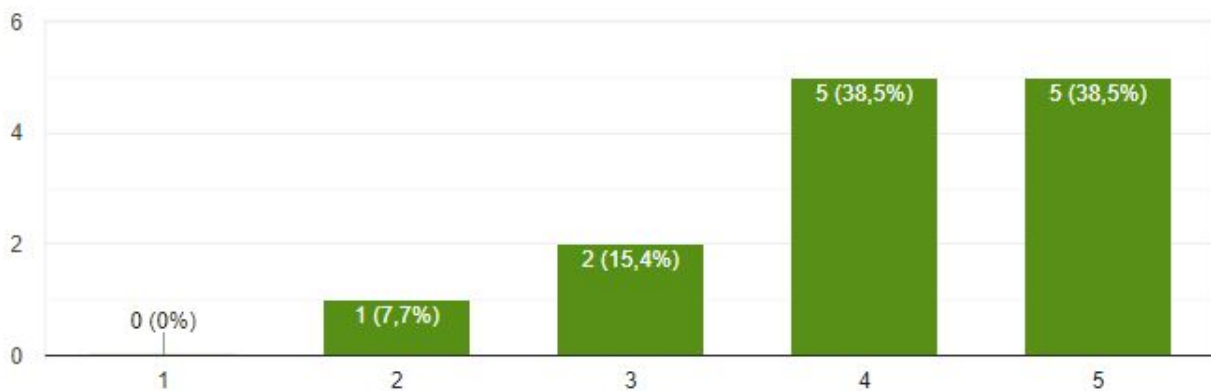
Wir denken, dass die Pädagog*innen das Spiel ansprechend finden müssen, damit sie dieses langfristig in ihre Unterrichtsmethoden integrieren. Nach den Ergebnissen der Befragung fanden die Pädagog*innen das Spiel als pädagogisches Instrument attraktiv.



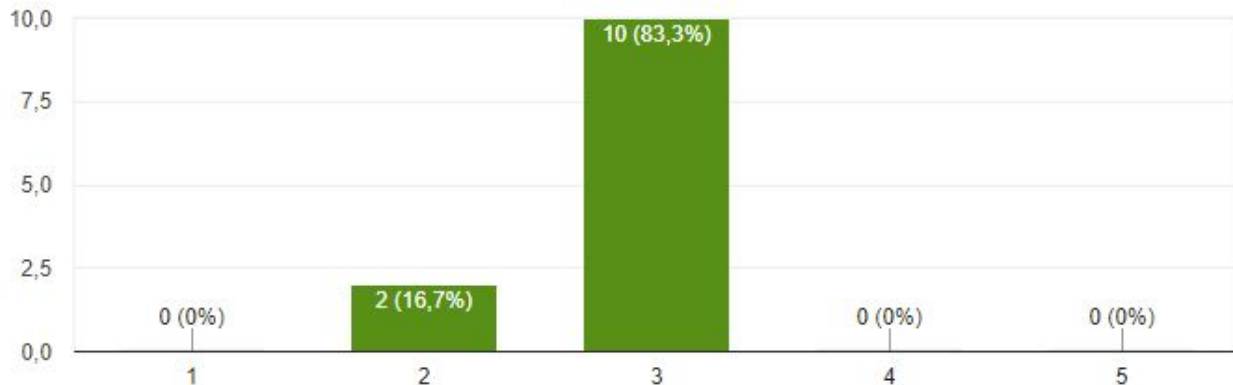
In Übereinstimmung mit den obigen Antworten planen die Pädagog*innen, das Spiel zukünftig auch häufig in ihren Klassen einzusetzen.



Die Mehrheit der Teilnehmer*innen dieser Umfrage bewertet das Spiel als interaktiv.



In der folgenden Frage bewerteten die Teilnehmer*innen die Anzahl der auswählbaren Optionen, die das Spiel den Spieler*innen bietet. Aus der folgenden Grafik kann abgeleitet werden, dass die Benutzer*innen eine höhere Anzahl von Optionen bevorzugen würden.



Darüber hinaus berichteten Pädagog*innen, dass ihr Lieblingspart während des Spiels der Warenhandel mit anderen Mitspieler*innen war. Nur dadurch kann das Ziel des Spiels erreicht werden. Ein weiterer Aspekt des Spiels, den sie als attraktiv empfinden,

ist die Beziehung, die zwischen den Spieler*innen und ihren Interaktionen entsteht. Einige Teilnehmer*innen wiesen auch auf die Möglichkeit hin, die Wohnung anderer zu zerstören, welche ein wichtiges Teil des Spiels ist.

In Bezug auf die Schwierigkeiten des Spiels geben die Lehrer*innen die Installation und die Startphase des Spiels als größte Herausforderungen an. Sie fanden auch einige Quests zu schwierig, sowie die Interaktion durch aufpoppende Nachrichten. Andere schwierige Aspekte des Spiels sind in ihren Augen der Handel und der Umgang mit dem Diebstahl von Waren.

Schließlich schlugen die Pädagog*innen eine Verbesserung der Grafik und der Schrift vor. Die Hautfarbe, das Geschlecht und die Namen der Spieler*innen sollten auch entsprechend den Umfrageergebnissen verbessert werden. Darüber hinaus wurde auch vorgeschlagen, den Start des Spiels zu vereinfachen. Sie glauben, dass mehr Charaktere und mehr Aufgaben zum Spiel hinzugefügt werden sollten, insbesondere wenn das Spiel von Schüler*innen der Sekundarstufe I gespielt werden soll. Darüber hinaus meinen einige von ihnen, dass die Charaktere des Spiels (Gastwirt, Alchemist, Schreiner und Schmied) für Schüler*innen, die die Sekundarstufe I besuchen, nicht so interessant sind.

Insgesamt erwies sich die Befragung der Lehrer*innen als sehr hilfreich und nützlich, um zu einer weiteren Verbesserung der Spiele beizutragen.

3.2 Lehrer*innenweiterbildungskurs in Griechenland

Die C2 Schulungsveranstaltung fand im Juli 2018 in den Räumlichkeiten der Ellinogermaniki Agogi-Schule in Verbindung mit der Summer School Play-Create-Learn (<http://play-create-learn.ea.gr/>) statt. Dabei ergab sich die Chance für die anwesenden Lehrer*innen, über die e-Crisis Forschung zu erfahren und aktiv an dieser teilzunehmen. Eine in sich diverse Gemeinschaft von Pädagog*innen aus Malta, Griechenland und Österreich brachte ihre Erfahrungen ein und teilte ihr Fachwissen im Rahmen der organisierten Aktivitäten.

Es ist wichtig zu wissen, dass alle Teilnehmer*innen Zugriff auf einen freigegebenen Arbeitsbereich (<https://fit-bscw.fit.fraunhofer.de/bscw/bscw.cgi/48484105>) hatten, um während der Weiterbildung Inhalte gemeinsam nutzen und miteinander kommunizieren zu können. Darüber hinaus enthielt diese Plattform Informationen zur eCrisis-Methodik

und eine Reihe von wissenschaftlichen Artikeln zu spielbasiertem Lernen, Innovation und Kreativität in der Bildung. Auf dieser Plattform wurden auch die pädagogischen Szenarien der Pädagog*innen geteilt, die sie während des Kurses entwickelten.

Der erste Tag dieser Schulungsveranstaltung beinhaltete eine Einführung in das spielerische und kreative Lernen. Darüber hinaus fanden Diskussionen zu den Fallstudien und den Unterrichtsfächern der Teilnehmer*innen statt. Der Hauptzweck des ersten Tages bestand darin, die Teilnehmer*innen zu ermutigen, über ihre Lernkontexte und ihre Ziele im Zusammenhang mit der Weiterbildung zu sprechen.

Die nächsten zwei Tage waren der eCrisis-Methodik und den möglichen Ergebnissen der Anwendung von eCrisis im Unterricht gewidmet. Darüber hinaus wurden zwei weitere Projekte, das Gaia ([https:// gaia-herausforderung.com/](https://gaia-herausforderung.com/)) und das Envisage (<http://www.envisage-h2020.eu/>), sowie deren spezifische Methodik vorgestellt. Darüber hinaus nahmen die Teilnehmer*innen an den folgenden Vorträgen teil, um ihren Horizont hinsichtlich spielerischen Lernens zu erweitern:

☐ Evidenzbasiertes Lerndesign zur Unterstützung von computergestützten Denken (Michail Giannakos, Norwegische Universität für Wissenschaft und Technologie, Norwegen)

☐ Spielkompetenz: Möglichkeiten digitaler Spiele für kritisches Denken und Reflektieren (Iro Voulgari, Universität Malta, Malta)

☐ Spielerfahrungen (Kostas Karpouzis, Institut für Kommunikation und Computersysteme, Nationale Technische Universität Athen, Griechenland)

☐ Virtuelle Umgebungen zur Förderung von Wissensbeständen in kultureller Erziehung (Leyteris Anastasovitis, Zentrum für Forschung und Technologie Hellas, Griechenland)

☐ Spielerisches und IoT-basiertes Handeln für Energieeffizienz in Schulen (Georgios Mylonas, Computer Technology Institute und Presse „Diophantus“, Griechenland)

Der Schwerpunkt der folgenden Tage lag auf praktischen Aktivitäten und der Entwicklung eigener Unterrichtspraxen, welche die Pädagog*innen direkt in ihrem Unterricht anwenden können. Dazu kooperierten die Pädagog*innen miteinander, die Unterrichtspraxen mitzugestalten und -zuentwickeln. Sie entwarfen und präsentierten

ihre eigenen Spiele. Anschließend erstellten sie eigene pädagogische Szenarien. Einige der Pädagog*innen entschieden sich auch dafür, die Szenarien, die sie auf der Schulungsveranstaltung in Malta begonnen hatten, weiterzuentwickeln und zu erweitern. Andere wiederum waren daran interessiert, andere Lernbereiche zu erkunden und neue Szenarien zu entwickeln. Schließlich haben sie ihre Arbeit auf der online Plattform hochgeladen und am letzten Tag des Kurses präsentiert. In Anhang 5 können die Lernszenarien, die während der beiden Trainingsveranstaltungen erstellt wurden, eingesehen werden.

Am letzten Tag dieser Veranstaltung haben wir jenen Pädagog*innen, die an der Schulung teilgenommen haben, einen Fragebogen gegeben, um diesen Kurs zu evaluieren. In Anhang 3 ist dieser Fragebogen einsehbar. Generell waren alle mit dem Konzept, den Inhalten und den Methoden des Projekts zufrieden. Darüber hinaus waren ihre Eindrücke hinsichtlich der Referent*innen und der Tutor*innen gut. Sie reagierten auch positiv auf die Einrichtungen, die Organisation und die Gastfreundschaft. In der zweiten Forschungsfrage zeigte sich, dass den meisten Pädagogen zudem die Zusammenarbeit und der Austausch von Ideen gefiel. Sie bezeichneten diese Schulung als eine große Chance für Wachstum und Entwicklung in ihrem Beruf. Einige von ihnen lobten besonders, dass es ein gut strukturierter Kurs war, der Ideen und Methoden anbot, die zur Verbesserung des digitalen Lernens eingesetzt werden konnten. Andere waren der Meinung, dass ein weiterer interessanter Aspekt des Kurses die Information über die Vielfalt der digitalen Ressourcen und Spiele, die sie im Unterricht verwenden könnten, war. Die meisten Teilnehmer*innen gaben außerdem an, dass sie gerne mehr an solchen praktischen Aktivitäten teilnehmen würden und diese Vorträgen vorziehen. Andere äußerten den Wunsch, mehr über jene Spiele zu lernen, die für den Kurs relevant sind. Ein Lehrer gab konkret an, dass er es vorziehen würde, den Kurs in einer außerhalb der Institution Schule zu absolvieren. Die zwei österreichische Lehrer*innen, Theresia Schmall und Bernhard Zangl, die den Kurs besuchten, schickten uns den folgenden Bericht, in dem sie ihre Erfahrungen in Athen beschreiben:

*Der Kurs befand sich im schönen Golden Coast Hotel in Marathon und startete am Sonntagabend mit einer gemeinsamen Eröffnungssitzung für alle Teilnehmer*innen der Summer School mit Keynote-Vorträgen.*

Wie alle anderen Tage wurden wir am Montag vom Bus abgeholt und nach Ellinogermaniki Agogi (EA), Pallini, gebracht, wo uns Pavlos Koulouris und sein Team sehr herzlich begrüßten. Wir haben mit einer Einführung in das spielerische und kreative Lernen begonnen und den bestehenden „C2learn-Workshop“, den eCrisis-Workshop,

den GAIA-Workshop und den ENVISAGE-Workshop kennengelernt. Wir haben persönliche Übungsszenarien und einen Workshop zum Entwerfen von Lernspielen durchgeführt. Dabei haben wir sehr gerne mit unseren griechischen Freunden zusammengearbeitet, um unser Spiel zu gestalten. Es war interessant zu sehen, wie die Präsentationen der anderen Teams über diese Kreativität aussahen. Um unseren Horizont zu erweitern, haben wir einen Workshop mit Keynotes zu interessanten bestehenden Projekten durchgeführt. Es war spannend, Michail Giannakos von der norwegischen Universität für Wissenschaft und Technologie kennenzulernen und zu hören, da er und sein Team die kostenlose spielbasierte Lernplattform Kahoot! entwickelt haben, die wir gerne in unserer Unterrichtspraxis einsetzen.

*Wir haben einen Rundgang durch die Schule gemacht und bewundert, wie gut es vor allem mit dem Observatorium und dem Wissenschaftszentrum, dem olympischen Schwimmbad und vielen anderen Leckereien ausgestattet ist, die wir in unseren Schulen vermissen. Am Donnerstagabend gab es mit unseren griechischen und maltesischen Freund*innen ein Abschiedsessen in unserem Hotel, und am Freitag endete der Kurs mit der Präsentation der persönlichen Übungspläne. Das Programm war gut organisiert und wir haben unsere Zeit in Griechenland sehr genossen. Insbesondere haben wir die Beziehung zu unseren griechischen und maltesischen Freund*innen und zu den österreichischen Mitarbeiter*innen der Universität intensiviert, indem wir die Gelegenheit hatten, intensive Gespräche mit ihnen zu führen.*

Wir sind dankbar, Teil des Kurses gewesen zu sein.

4. Pilotkurse in Schulen

Die eCrisis-Methodik und -Technologien wurden an Schulen in Griechenland und Malta getestet. Jene Lehrer*innen, die an den Schulungsveranstaltungen in Malta und Griechenland teilnahmen, haben die eCrisis-Methode, die Toolbox und den Leitfaden für Primar- und Sekundarschullehrer*innen in ihren eigenen Ländern eingeführt. Alle Lehrer*innen, die für die Durchführung der Pilotkurse ausgewählt wurden, wurden durch Seminare geschult, um:

- sich über die Methodik des eCrisis-Projekts zu informieren
- sich mit der eCrisis-Toolbox vertraut zu machen
- einen Überblick über die Aufgaben zu erhalten, die sie durchführen werden

Es ist uns wichtig anzumerken, dass alle beteiligten Lehrer*innen vor Beginn der Implementierung an den Schulen die beschriebenen Methoden und Szenarien sorgfältig entworfen und geplant haben. Sie entwickelten die spezifischen Aktivitäten und bereiteten die Materialien vor. Die Studien wurden anhand von Fragebögen vor und nach den Pilotkursen ausgewertet. Die beteiligten Lehrer*innen schilderten die Lernprozesse und tauschten ihre Erfahrungen mit den Schüler*innen aus. Die Lehrer*innen verglichen die traditionellen Methoden und kommentierten die Methoden und Technologien von eCrisis.

Wie bereits vor dem Absatz zu den Pilotkursen erwähnt, haben wir erste Eindrücke und Erwartungen der Lehrer*innen an die eCrisis-Methode und -Technologie gesammelt. Auf diese Weise war es uns möglich, zwischen diesen ersten Eindrücken und den späteren, praktischen Erfahrungen Vergleiche zu ziehen. Hauptsächlich konzentrierten wir uns darauf, ihre Erwartungen an das eCrisis-Projekt zu erfragen, bevor sie die Spiele durchführten. Wir wollten so überprüfen, ob ihre Erwartungen erfüllt wurden oder nicht. Es ist erforderlich, und im Sinne eines kritischen Merkmals jeder Evaluierungsstudie, dass diese diese bestmögliche Informationen liefert, die unter den gegebenen Umständen gesammelt werden können. Im folgenden Kapitel werden die Pilotkurse in Schulen Griechenlands und Maltas vorgestellt und die Bewertung des eCrisis-Ansatzes durch die Lehrer*innen analysiert.

4.1 Pilotkurse in Ellinogermaniki Agogi (EA) Schule

Lehrer*innen, die in der Grund-/Volksschule und in der Sekundarstufe I unterrichten, nahmen an Pilotkursen in Griechenland teil. Die Workshops, die in den Räumlichkeiten der Ellinogermaniki Agogi School stattfanden, wurden im November 2018 organisiert. Während der Workshops machten sich die Lehrer*innen mit dem spielbasierten eCrisis Lernansatz vertraut und adaptierten diese Methodik kreativ in ihre eigenen pädagogischen Kontexten.

Der eCrisis-Ratgeber half ihnen, die Methodik und die Anweisungen der Spiele zu besser zu verstehen. Die Szenarien, die im Handbuch enthalten sind, waren dafür ebenso nützlich. Darüber hinaus benutzten sie die Anweisungen des Leitfadens, um den Schüler*innen die Regeln der Spiele zu erklären. Im Allgemeinen halten die

Lehrer*innen diesen eCrisis-Leitfaden für ein gut organisiertes Dokument, welches speziell auf die Bedürfnisse von Lehrer*innen zugeschnitten ist.

Acht Lehrer*innen der Grundschule entwickelten die folgenden pädagogischen Szenarien:

Lernszenario

Zielgruppe: 4. Klasse Grund-/Volksschule, Alter der Schüler*innen 9 Jahre

Curriculum und Unterrichtsgegenstand: Religion, Konfliktbewältigung

Rahmenbedingungen:

Die Unterrichtseinheiten finden im Klassenzimmer statt, in dem die Schüler*innen ihre gesamten Lernaktivitäten durchführen. Laptops werden ihnen zur Verfügung gestellt. Die Schüler*innen werden in Vierergruppen eingeteilt. Die Gruppen werden von den Lehrer*innen je nach Verhalten und Lernfähigkeiten der Schüler*innen festgelegt.

Zeitplan: 5 Schulstunden

Lernziele:

Von den Lernenden wird erwartet, dass sie folgende Fähigkeiten entwickeln:

- soziale Fähigkeiten
- Konfliktfähigkeiten
- Kommunikationsfähigkeiten

Die Schüler sollten in der Lage sein, folgendes besser zu verstehen:

- die Gründe , aus denen Menschen in Gemeinschaften leben
- die Interaktion zwischen einer Person und einer Gruppe
- dass Konflikte gewöhnlich sind und diese überwunden werden können
- die unterschiedliche Sichtweisen anderer Menschen auf das gleiche Thema zu akzeptieren
- die Notwendigkeit, mit unseren Mitmenschen zu kommunizieren
- Teamfähigkeit zu entwickeln
- die Bedeutung der Regeln für das reibungslose Funktionieren einer Gesellschaft

Software und Spiele: Village Voices-Spiel

Implementierung:

Vorbereitung (15 Minuten)

Die Lehrkraft bereitet den Unterricht vor, damit die Schüler*innen gemeinsam arbeiten können. Dazu stellt sie Computer auf die Tische der Schüler*innen. Der*die Pädagog*in unterteilt die Schüler*innen in Gruppen von jeweils vier Schüler*innen. Dann erklärt er/sie den Schüler*innen die Spielregeln und wie viel Zeit ihnen für diese Aktivität zur Verfügung steht.

Teil A: Spielzeit (30 Minuten)

Die Schüler*innen spielen das Spiel und der*die Lehrer*innen beobachtet sie dabei. Die Schüler*innen arbeiten autonom und der*die Lehrer*in greift nur ein, wenn die Schüler*innen Fragen zu den Spielregeln haben.

Teil B: Aktivitäten nach dem Spiel

Schritt 1: Die Klasse ist in vier Gruppen unterteilt und jede Gruppe erhält eines der folgenden Arbeitsblätter. Die Schüler präsentieren das Material, das sie im Unterricht vorbereitet haben.

GRUPPE A

A) Diskutiert: Was bietet jede*r Held*in im Dorf an?

B) Diskutiert und fasst zusammen: Was passiert, wenn es keine*n Schreiner*in gibt und warum?

GRUPPE B

A) Diskutiert: Was bietet jede*r Held*in im Dorf an?

B) Diskutiert und fasst zusammen: Was passiert, wenn es keine*n Alchemist*in gibt und warum?

GRUPPE C

A) Diskutiert: Was bietet jede*r Held*in im Dorf an?

B) Diskutiert fasst zusammen: Was passiert, wenn es keine*n Wirt*in gibt und warum?

GRUPPE D

A) Diskutiert: Was bietet jede*r Held*in im Dorf?

B) Diskutiert und fasst zusammen: Was passiert, wenn es keine*n Schmied*in gibt und warum?

Schritt 2: Die Schüler*innen vervollständigen die folgenden Arbeitsblätter und diskutieren diese dann im Unterricht.

Gruppe A

A) Diskutiert, wie ihr zusammengearbeitet habt.

B) Diskutiert und notiert die drei Elemente, die euch bei der Zusammenarbeit geholfen haben.

Gruppe B

A) Diskutiert, wie ihr zusammengearbeitet habt.

B) Diskutiert und notiert die drei Elemente, die euch die Zusammenarbeit erschwert haben.

Schritt 3: Die Schüler*innen werden gebeten, ihre Ideen, wie sie einen Streit mit Gleichaltrigen lösen können, auf Post-its zu schreiben und an die Tafel zu kleben. Es folgt eine Diskussion im Unterricht.

Schritt 4: Die Schüler*innen gestalten Poster, die ihre Ideen und Gefühle zur Zusammenarbeit und Konfliktlösung ausdrücken.

Die zweite Implementierung fand in der Sekundarstufe I statt, in der vier Lehrer*innen arbeiten. Dies ist das Szenario, dass sie vor dem Beginn der Pilotkurse entwickelten.

Lernszenario

Zielgruppe: 1. Klasse Unterstufe, Alter der Schüler*innen ist 12 Jahre

Curriculum und Unterrichtsgegenstand: Griechisch (Sprachunterricht)

Rahmenbedingungen:

Software: Iconoscope DIY

Drilling 1: Umwelt - veränderte Umwelt - Planet

Drilling 2: Verschmutzung - Ausbeutung - Gleichgültigkeit

Drilling 3: Organisationen - Mensch - Welt

- Drilling 4: Überleben - Modulation - Veränderung
Drilling 5: Respekt - Gleichgültigkeit - Kooperation
Drilling 6: Naturereignis - Katastrophe - Unheil
Drilling 7: Schutz - Erschöpfung - Perspektive
Drilling 8: Vergangenheit - Gegenwart - Zukunft
Drilling 9: Natur - Kunst - Kultur
Drilling 10: Bewusstsein - Aktivierung - Freiwilligenarbeit

Einstellungen: Diese Sitzung fand in einem EDV-Raum statt. Die Schüler*innen wurden in Gruppen von 2-3 Schüler*innen aufgeteilt. Die Gruppen wurden von der Lehrkraft auf Grundlage des Entwicklungsstandes und des Verhaltens der Schüler*innen festgelegt.

Zeitplan: 3 Unterrichtsstunden

Lernziele:

- Kreativität fördern
- Neugier und Hinterfragen fördern
- Zusammenarbeit fördern
- Vokabeln lernen

Implementierung:

Vorbereitung (15 Minuten):

Die Lehrkraft bereitet den Unterricht so vor, dass die Schüler in Gruppen arbeiten können. Dann erklärt er den Schüler*innen die Spielregeln und den Zeitplan für diese Aktivität.

Teil A: Spielzeit (30 Minuten)

Die Schüler spielen das Spiel autonom und der*die Lehrer*in ist externe Beobachter*in.

Teil B: Aktivitäten nach dem Spiel (2 Stunden)

Die Schüler*innen führen die folgenden Aktivitäten in Gruppen durch und stellen ihre Arbeit im Unterricht vor. Nach jeder Aktivität findet im Unterricht eine Diskussion statt:

1. Zeichnet das Symbol eures Teams in die untenstehende Box. Dann beschreibt es und erklärt, was euch beeindruckt hat.

2. Muss sich unsere Einstellung gegenüber der Umwelt ändern?

3. Erstellt ein Poster, um eure Klassenkamerad*innen das Thema näherzubringen. Dazu könnt ihr sowohl Bilder als auch Text verwenden.

4.1.1 Fragebögen vor der Evaluierung

Wie oben erwähnt, war es wichtig, die Meinungen der Lehrer*innen vor Beginn der Pilotkurse zu sammeln, da diese Informationen für unsere Forschung hilfreich sein könnten. In Anhang 4 wird dieser spezifische Fragebogen vorgelegt.

Nach den Informationen, die wir von den griechischen Lehrer*innen erhalten haben, ist das Lernniveau der Schüler*innen mittelmäßig bis hoch, ohne spezifische Behinderungen. Einige Schüler*innen haben jedoch Lernschwierigkeiten und/oder sind verhaltensauffällig. Die wichtigsten sozialen Problemstellungen, die sie und die Schüler*innen betreffen, werden im Folgenden dargestellt:

- Konfliktlösung
- Mobbing
- Umweltprobleme
- Übergewicht
- zwischenmenschliche Beziehungen
- Akzeptanz durch Gleichaltrige
- Teamarbeit, Solidarität, Gleichstellung

Darüber hinaus diskutierten sie oft mit ihren Schüler*innen über diese sozialen Thematiken, stellten fiktive Fragen/Problemstellungen und die Schüler*innen entwickelten für diese Lösungsansätze. Manchmal werden Beispielgeschichten im Unterricht präsentiert. Wie hat Sarah sich gefühlt, wenn sich eine ihrer Klassenkameraden über sie lustig macht? Im Allgemeinen versuchten sie, geeignete Beziehungen aufzubauen und aufrechtzuerhalten, indem sie das Problem identifizierten, definierten, mehrere Lösungsansätze vorschlugen, um dann den effektivsten auszuwählen. Sie beteiligten sich auch an fächerübergreifenden Projekten, die auf globale und soziale Fragen eingingen.

Alle griechischen Pädagog*innen, außer eine*r Lehrkraft, reagierten positiv auf den

Einsatz von technologischen Instrumenten im Unterricht. Die Werkzeuge, die sie häufig im Unterricht verwenden, sind Tablets, Laptops und das White Board. Sie nutzen auch regelmäßig das Internet. Darüber hinaus beteiligen sie sich an zahlreichen europäischen Bildungsprogrammen und nutzen Plattformen, die die Schüler*innen dazu bringen sollen, kritisch zu denken und gemeinsam zu arbeiten.

Das vorgeschriebene Curriculum ist ein Hindernis, dies hinsichtlich des Einsatzes von Technologie kritisiert. Ein weiteres Hindernis, das die Lehrkräfte benennen, ist der Widerstand gegenüber neuen Unterrichtsmethoden. Darüber hinaus glauben sie auch, dass sie lernen müssen, Technologien in den Unterricht zu integrieren. Im Allgemeinen sind die mangelnde berufliche Weiterbildung, mangelnde Innovationen und Zeit nach Ansicht der Lehrer*innen die größten Hindernisse für den gelingenden Einsatz von Technologien im Unterricht.

Alle bis auf eine Lehrkraft waren aus verschiedenen Gründen daran interessiert, den eCrisis-Ansatz im Unterricht anzuwenden. Die Lehrkraft, die diese Frage negativ beantwortet hat, verwendet in ihrer Klasse keine technologischen Hilfsmittel. Die anderen Lehrer*innen gaben an, dass die eCrisis-Methode eine interessante, andere Art der Reflexion über soziale Probleme ist. Sie glauben außerdem, dass Kinder bereit sind, sich mit eCrisis-Methoden an dem Prozess über soziales Lernen zu beteiligen. Die Methoden, die sich auf den Umgang mit Beziehungen und Konflikten beziehen, sind für sie von großem Interesse. Ein weiterer Grund für ihre positive Beurteilung ist, dass die eCrisis-Methode den Geist der Teamarbeit und die Selbstwirksamkeit der Schüler*innen fördert.

Hinsichtlich der Implementierung in die Klassen denken alle Lehrer*innen, dass die eCrisis-Spiele ein Startpunkt einer Unterrichtseinheit sein könnten. Außerdem sollte es den Schüler*innen erlaubt sein, selbstständig das Spiel zu spielen, zu handeln und die Probleme zu lösen. Nach der Spieleinheit erachten sie eine gemeinsame Diskussion/Reflexion als notwendig.

4.1.2 Feedback der Grundschullehrer*innen

*Zuerst mussten wir auswählen, welches Spiel der eCrisis-Toolbox wir in unseren Klassen einsetzen werden. Wir haben entschieden, dass das Village Voices-Spiel aus mehreren Gründen für unsere Schüler*innen besser geeignet ist, als Iconoscope. Village Voices ist vor allem ein Spiel zur Konfliktlösung und ist mit dem Lehrplan verbunden. Wir haben auch angenommen, dass Konflikte ein Hauptproblem sind, mit welchem Schüler*innen in ihrem Alltag konfrontiert sind. Schließlich denken wir, dass das Konzept von Iconoscope für Schüler*innen, die die Grundschule besuchen,*

schwierig ist.

*Wir beobachteten Schüler*innen während des Village Voices-Spiels. Die Schüler*innen arbeiteten autonom und vervollständigten die Anforderungen des Spiels nach dem visuellen und mündlichen Feedback, welches die Software generiert. Abgesehen davon brauchten sie weitere Anweisungen zum Warenaustausch. Auf Betriebsebene stürzte das System manchmal ab und einige Computer wurden voneinander getrennt. Aus diesem Grund mussten die Schüler*innen das Spiel erneut beginnen und die zu erledigten Aufgaben des Spiels wiederholen. Aus technischen Gründen konnten sie manchmal keine Waren mit den anderen Gruppen austauschen.*

*Außerdem schienen alle Schüler*innen sehr zufrieden zu sein und wollten weiterspielen, als wir sie aufforderten, das Spiel zu beenden. Trotzdem waren einige von ihnen wütend, weil ihre Klassenkamerad*innen den Handel nicht akzeptierten und Waren stahlen, die sie brauchten. Alle Schüler*innen nahmen am Unterricht teil, auch wenn sie normalerweise ihr Interesse leicht verlieren. Sie kooperierten miteinander, tauschen sich aus und waren bereit, ihre Gedanken im Unterricht mitzuteilen. Sie haben versucht, eine geeignete Strategie zu entwickeln und umzusetzen. Im Vergleich zu herkömmlichen Methoden schienen die Schüler*innen motivierter zu sein. Die Schüler*innen sagten uns, dass das Spiel ihnen dadurch half, zusammenzuarbeiten und Konfliktlösung zu lernen.*

*Im Allgemeinen glauben wir, dass das Village Voices-Spiel autonomes und exploratives Lernen fördert. Darüber hinaus motiviert es die Schüler*innen zur Zusammenarbeit und Kommunikation.*





4.1.3 Feedback der Sekundarstuflehrer*innen

*Wir glauben, dass das Iconoscope-Spiel ein geeigneteres Instrument ist, das auf den Bedürfnissen unserer Schüler*innen basiert. Wir denken auch, dass Village Voices für Volks-/ Grundschüler*innen besser geeignet ist.*

*Die Schüler*innen folgten den Anweisungen des Spiels leicht. Sie brauchten keine weiteren Anweisungen von der Lehrkraft. Das Spiel war ziemlich attraktiv, deshalb blieben sie bis zum Ende der Aufgabe konzentriert. Sie schienen aufgeregt und zufrieden zu sein, während sie das Spiel spielten. Eigentlich wollten sie mehr Zeit zum Spielen und an den folgenden Tagen wurden wir aufgefordert, das Iconoscope-Spiel erneut zu spielen. Während dieses Lernprozesses sprachen die Schüler*innen mit ihren Klassenkamerad*innen, arbeiteten mit ihnen zusammen. Sie versuchten auch, die Dinge auf neue Weise oder aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und neue Möglichkeiten zu schaffen.*

*Wir möchten das Iconoscope-Spiel gerne in unsere Unterrichtsmethoden integrieren, da es zur Entwicklung von Kreativität beiträgt und die Sozial- und Gruppenkompetenzen stärkt. Darüber hinaus scheint es, als ob die Schüler*innen in einem spielbasierten Umfeld besser aufpassen und durch spielerische Methoden leichter lernen.*



4.2 Pilotkurse in den Schulen in Malta

In Malta führten vier Lehrer*innen die Pilotkurse in Schulen durch. Die maltesischen Lehrer*innen haben auch eigene Szenarien entworfen und in ihrem Unterricht umgesetzt. Sie beantworteten die Fragebögen vor der Evaluierung, berichteten über die Ergebnisse der Studien und teilten ihre Erfahrungen.

4.2.1 Fragebögen vor der Evaluierung

Die maltesischen Lehrer*innen berichteten über die folgenden sozialen Probleme, die in ihren Klassen auftreten:

- Den Schüler*innen fehlen grundlegende Werte, wenn es um ihre Rollen und Verantwortlichkeiten in der Gesellschaft und ihren Familien geht
- Probleme mit Diversität
- Mobbing, Rassismus, Sprachbarrieren

Sie versuchen, diese Probleme durch Diskussionen und Spiele zu lösen. Insbesondere nutzen sie Sitzkreise, um solche sozialen Fragen mit den Schüler*innen zu besprechen.

Alle Lehrer*innen integrieren verschiedene technologische Werkzeuge in ihrem Unterricht. Die Auswahl hängt von Themen und Bereichen ab: Es werden einfache PowerPoint-Präsentationen, Videoclips, Gifs, E-Mails, Drag & Drop-Spiele, Kahoot zur Bewertung und Bewertung von Themen, Edmodo und Trello, um Schüler*innen Bildungsressourcen zu zeigen, eingesetzt. Mit manchen dieser Werkzeuge ist es auch möglich, dass Schüler*innen außerhalb des Unterrichts kommunizieren können. Im Unterricht wird auch ein interaktives Whiteboard und das Web verwendet.

Fehlende EDV-Räume in den Schulen, schlechte Internetverbindungen in verschiedenen Teilen der Schule und teilweise auftretende Serverprobleme wurden als die größten Hindernisse für den Einsatz von Technologien im Unterricht genannt.

Sie möchten den eCrisis-Ansatz in erster Linie verwenden, weil sie der Meinung sind, dass es der beste Weg ist, Technologie in den Unterricht einzubeziehen und sich über die aktuellen Lebensverhältnisse der Schüler*innen am Laufenden zu halten. Sie glauben, dass die eCrisis-Spiele zwei flexible Spiele sind, die in verschiedene Bereiche und Unterrichtsszenarien einbezogen werden und das Lernergebnis unterstützen können. Darüber hinaus können Kinder in ihren Augen Lehrinhalte in einem spielbasierten Umfeld besser verstehen. Ein Lehrer erklärte, die eCrisis-Methode fördere bestimmte Werte, Kreativität und die individuelle Vorstellungskraft, sowie die Neugier der Lernenden. Nach Ansicht eines anderen Lehrers kann die eCrisis-Methode ein Mittel zur Lösung von Konflikten sein.

Schließlich planen sie, diese Methode folgendermaßen zu verwenden: Beginnend mit dem Spiel, soll im Anschluss eine Diskussion mit den Schüler*innen über alle während des Spiels thematisierten Probleme folgen.

4.2.2 Feedback der Lehrer*innen

Unterrichtsfach: Humanwissenschaft

Lehrerinnen: Frau Angel Shaikh und Frau Amanda Farrugia

Gemeinsames Thema: Familienrollen und -pflichten

Software und Materialien: Village Voices

Lernziele:

- Mit verschiedenen Familienkonstellationen vertraut sein
- Identifizierung mit verschiedenen Rollen und Verantwortlichkeiten verschiedener Personen innerhalb einer Familie

Während unseres gemeinsamen Unterrichts hatten wir 16 Schüler*innen, die in vier Gruppen aufgeteilt waren. Der Unterricht fand in einem EDV-Raum statt, in dem das Spiel vor der Lektion installiert worden war. Das Spiel und seine Regeln wurden erklärt, mit dem Fokus bei den Schüler*innen das Bewusstsein zu schaffen, dass sie für ihre Handlungen und Konsequenzen selbst verantwortlich sind. Die Schüler*innen durften ungefähr 30 Minuten lang spielen. Sie waren ziemlich aufgeregt und motiviert, daran teilzunehmen, vor allem weil es ungewöhnlich war, dass der Unterricht im EDV-Raum gehalten wurden. Ebenso war es ihnen zunächst nicht ersichtlich, was das Spiel mit dem Thema zu tun hatte. Die Schüler*innen hatten grundsätzlich Spaß am Spielen. Sie haben in kurzer Zeit den Kern des Spiels verstanden. Dies führte offensichtlich zu Konfliktlösungen in verschiedenen Szenarien des Spiels. Vor allem dann, wenn andere Schüler*innen ihre Arbeit zerstörten und stahlen, um ihre Aufgaben zu erledigen. Zu diesem Zeitpunkt hatten die Schüler*innen die Möglichkeit, das Spiel zu erkunden, eigene Beziehungen zu anderen aufzubauen und die Spielaufgaben abzuschließen. Nach 30 Minuten Spielzeit sollten sich die Schüler*innen in einem Kreis versammeln. Sie wurden gefragt, wie sie sich fühlten. Wir haben festgestellt, dass bestimmte Konflikte entstanden sind, weil sie sich in erster Linie auf sich selbst und nicht auf die Gruppe bzw. ihre Mitschüler*innen konzentrierten. Wir haben diesen Punkt genutzt, um die Bedeutung der Verantwortung für unser Handeln zu erklären. Während der Bearbeitung haben wir die verschiedenen Rollen und Verantwortlichkeiten in unseren Familienhaushalten besprochen und es stellte sich heraus, dass die meisten Schüler*innen keine Haushaltsaufgaben machen. Diese werden nach ihren Aussagen meist von Eltern gemacht.

Unterrichtsfach: Italienisch (Sprachunterricht)
Lehrer: Herr Clifton Casha und Herr Clayton Brincat
Gemeinsames Thema: Familie
Software und Materialien: Iconoskope

Zielgruppe 13-14 Jahre Schüler*innen mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

In unseren beiden Lektionen mit dem eCrisis-Projekt haben wir versucht, die Schüler*innen zu motivieren, indem wir diese mit einem Videoclip über das Hauptthema der Lektion, „Die Familie“, eröffneten. Der Clip zeigte den Schüler*innen verschiedene Formen von Familien, und später diskutierten wir, dass diese zur Norm geworden sind. Wir haben auch versucht, durch die Verwendung von unterschiedlichem Vokabular, welches mit dem Thema Familie verwandt ist, durch Spaß und der Schaffung einer motivierenden Atmosphäre einen respektvollen Umgang zwischen den Lernenden zu etablieren.

Lektion 1: Die wichtigsten Fähigkeiten innerhalb der Familien, auf die wir uns konzentrierten, waren: Zuhören, Sprechen, Lesen und Lernen. Wir wollten, dass die Schüler*innen:

- Vokabeln für Familienmitglieder identifizieren, anwenden und verstehen; Fragen zu Familienmitgliedern stellen, beantworten und verstehen
- die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern beschreiben
- kurz über ein bestimmtes Familienmitglied sprechen

Die beiden Lektionen enthielten ein grundlegendes Vokabular für Familienmitglieder. Wir haben Technologien genutzt, um das Interesse der Schüler*innen so gut wie möglich zu wecken. Wir zeigten ihnen eine Reihe von Karteikarten, um sich an realen Objekten festhalten zu können. Bei den anderen Vokabeln und Themen rund um Grammatik wurden Wand Diagramme eingesetzt, um den Lernenden dabei zu helfen, die untersuchten Themen auswendig zu lernen. Es wurden familiäre Bindungen diskutiert, und die Schüler*innen lernten durch verschiedene Bilder und Videos, die später auch Inhalt für eine interessante Diskussion boten, unterschiedliche Familienkonstellationen besser zu verstehen und so zu akzeptieren. Nach dem gezeigten, kurzen Clip erklärten wir den Schüler*innen die Iconoscope-Aktivität, um das neue Vokabular zu festigen. Dann hörten sich die Schüler*innen Clips an, in denen Leute die Beziehung zwischen ihren Familienmitgliedern beschreiben. Daraufhin

wurden die Lernenden in kleinen Gruppen zusammengestellt und ihnen wurden verschiedene Rollen zugewiesen. Sie beschrieben auch mündlich die Beziehung zwischen verschiedenen Mitgliedern eines Stammbaums gemäß dem Modell, über das sie kurz vorher gehört hatten. Einige Schüler*innen benötigten Hilfe durch Karteikarten mit gedruckten Wörtern und Bildern. Andere Lernende fügten ihrer Beschreibung weitere Informationen hinzu, beispielsweise mit einem Adjektiv, das das Familienmitglied physisch beschreibt. Nach dieser Übung haben wir ihnen einen Familienstammbaum ausgehändigt, mit Hilfe von Bildern Dialoge mit vorgegebenen Wörtern geführt und auch Gitter mit den erforderlichen Informationen gefüllt.

Lektion 2: In der zweiten Lektion wurde ein Gespräch über ihre echten Familienmitglieder geführt. Sie baten um Informationen von ihren Mitschüler*innen und tauschten sich gegenseitig aus. Die Schüler*innen schrieben die Nomen auf, wenn sie durch die Bilder dazu aufgefordert wurden. Wir gaben ihnen ein weiteres Handout, in dem sie die Beziehung zwischen zwei Personen entsprechend den auf dem Handout enthaltenen Bildern schriftlich beschreiben mussten. Als Folgeaktivität zu Hause baten wir sie, Sätze mit den neuen Wörtern zu erstellen, die sie aus der Iconoscope-Aktivität und aus der vorherigen mündlichen Aktivität gelernt hatten. Die Lernenden wurden auch gebeten, einen Stammbaum zu zeichnen, um ihre Familie zu beschreiben. Schließlich bestand unser Hauptziel darin, den Schüler*innen beizubringen, Wörter zu verstehen und zu schreiben, die sich auf familiäre Bindungen, Bekanntschaften und Beziehungen beziehen, und an Gesprächen teilzunehmen, um die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern zu beschreiben.

Selbstbewertung und Feedback:

Die Mehrheit der Klasse: 1. identifizierte bestimmte Informationen in sprachlichen Ausdrücken; 2. glich die Geräusche mit Bildern und gedruckten Wörtern ab; 3. hörte und verstand Wörter oder einfache Sätze, die die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern beschreiben; 4. erkannte und erzeugte Unterschiede in der Intonation (Frage-Antwort); 5. nahm an kurzen vorbereiteten Sprachaufgaben mit schriftlichen Hinweisen teil; 6. machte einfache Aussagen und nahm an einfachen persönlichen Gesprächen teil; 7. gab einige gesprochene Informationen (eine körperliche Eigenschaft) über Mitglieder ihrer Familie wider; 8. wiederholte richtige Wörter, um die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern zu beschreiben, während das erlernte Grundvokabular verwendet wurde, um einfache Sätze zu bilden; 9. kopierte die Zielwörter korrekt. Der einzige Nachteil, dem wir begegneten, war, dass es nur eine Simulation der verschiedenen Familien unter Verwendung verschiedener

Multimedia-Hilfsmittel gab.

5. eCrisis in Austria

Da Österreich keinen Schulpartner im Konsortium hat, versuchte die Universität Wien, sich freiwillig zu engagieren. So wurden freiwillige Verträge mit den Lehrer*innen für die C-Training-Veranstaltungen und für die weitere freiwillige Arbeit mit ihren Kolleg*innen abgeschlossen.

Drei Sekundarstufenlehrer*innen und eine Selbstvertreterin bildeten die Kerngruppe für die UVIE. Zwei Lehrer*innen unterrichten an einer weiterführenden Schule, einer höheren Berufsschule, die 740 Schüler*innen Ausbildung anbietet. Die Schüler*innen können zwischen vier Branchen wählen: Mode und Bekleidung, Produktmanagement, Tourismus und Dienstleistungsgewerbe. Die dritte Lehrerin arbeitet im Zentrum für Inklusive und Sonderpädagogik. Es ist eine Schule für Schüler*innen mit besonderen Bedürfnissen und es gibt nur kleine Klassen mit max. 10 Schüler*innen, denen jeweils zwei Lehrer*innen zur Verfügung stehen. Die Selbstvertreterin arbeitet und lebt in einer „Tagesstätte“, die eine Wohnanlage mit pädagogischem Hintergrund für Menschen mit Behinderungen und Lernschwierigkeiten ist.

Diese Personen nahmen an den beiden Lehrertrainings C1 und C2 teil. Beide Aktivitäten sind eng mit IO3 und IO4 verbunden. Sie wurden geschult, um eCrisis-Szenarien zu implementieren und soziale Inklusion durch spielbasiertes Lernen in ihren Klassen bzw. Umfeld zu fördern. Darüber hinaus haben sie die Szenarien an die spezifischen Bedürfnisse ihrer Schüler*innen bzw. Mitbewohner*innen angepasst.

Aufbauend auf diesen beiden Weiterbildungsaktivitäten organisierte die UVIE am 10. Oktober 2018 eine zusätzliche, freiwillige Weiterbildung in Wien. Das Ziel war (1), die Lernergebnisse aus C1 und C2 zu vertiefen und (2) andere Lehrer*innen über die eCrisis-Aktivitäten und Methoden zu informieren. Die wichtigsten Stakeholder berichteten über ihre Erfahrungen. Anschließend wurde der eCrisis-Inhalt besprochen, um die soziale Inklusion im Unterricht durch einen spielbasierten Lernansatz zu fördern. Alle Teilnehmer*innen hatten die Gelegenheit, die eCrisis-Spiele zu testen. Dies bot einen praktischen Einblick in die eCrisis-Methodik.

6. Fazit

Das vorliegende Dokument, der Bericht über die Weiterbildungen für Lehrer*innen,

definiert die wichtigsten Aspekte der Bildung von Lehrer*innen und zeigt die wesentlichen Ergebnisse der Pilotkurse, die in Griechenland und in Malta stattfanden. In diesem Dokument werden insbesondere die Methodik und die Ausführungspläne festgelegt. Die eCrisis-Methodik und Technologie wurden in Klassenzimmern getestet und die Wirksamkeit dieser Lehrmethode wurde von den Lehrer*innen bewertet.

Basierend auf den gesammelten Daten möchten Lehrer*innen in ihren Klassen den eCrisis-Ansatz verwenden, um Schüler*innen darin zu schulen, wie sie für gesellschaftliche Herausforderungen Lösungsansätze entwickeln und wie sie gesellschaftliche Konzepte kritisch und kreativ reflektieren können. Im Vergleich zu herkömmlichen Methoden glauben sie, dass die eCrisis-Tools die Schüler*innen dazu motivieren, am Lernprozess teilzunehmen und sie dazu anhalten, kritisch zu denken, kreativ zu sein und zusammenzuarbeiten.

In der nächsten Phase dieses Projekts werden diese eCrisis-Methoden und Technologien in einem größeren Maßstab getestet, da mehr Schüler*innen und Lehrer*innen an Schulen einbezogen werden.

ANHANG 1

Lehrer*innenfragebogen (Iconoscope-Spiel), (C1)

<https://docs.google.com/forms/d/1FrUxsIH6pFbHLXLss7hSUka41Tdgeu0JfCH2FOo4wTU/edit>

ANHANG 2

Lehrer*innenfragebogen (Village-Voices-Spiel), (C1)

<https://docs.google.com/forms/d/1Xnrb3w1TRe1KU21IHFO-exY-KZp2oHRzW6O709x3srY/edit?Ts=5c826017Klasse>

ANHANG 3

Lehrer*innenfragebogen (C2)

Play-Create-Learn-Academy 2018 - eCrisis C2 Schulungsveranstaltung Kursbewertung

Wie fandet ihr den Kurs?

	sehr gut	gut	mittel	schlecht	sehr schlecht
Konzept					
Inhalt					
Methoden					
Tutor*innen & Referent*innen					
Räume & Einrichtung					
Organisation & Gastfreundschaft					

... und in eigenen Worten:

1. Die Dinge, die mir am besten gefallen haben: _____
2. Die Dinge, die verbessert werden könnten, sind folgende: _____
3. Weitere Anmerkungen: _____

ANHANG 4

Überlegungen: Fragebögen für Lehrer*innen vor der Evaluierung

https://docs.google.com/forms/d/17_qsy4_dp3ltixSqE7060PgZrQGlrCLnTxgul7n4A U
/ edit

ANHANG 5

Pädagogische eCrisis-Szenarien

Dieses kollaborativ erarbeitete Dokument aller teilnehmenden eCrisis-Lehrer*innen ist im Hinblick auf die unterschiedlichen Herausforderungen in den verschiedenen europäischen Ländern, einschließlich der drei Partnerländer des Projekts, Österreich, Griechenland und Malta, organisiert.

In diesem Dokument stellen wir Ideen für mögliche Lernszenarien im Klassenzimmer vor, bei denen Spiele (einschließlich die eCrisis-Spiele, Village Voices und Iconoscope) verwendet werden, wobei verschiedene Lernfähigkeiten, -merkmale und -umgebungen in einem curricularen Kontext berücksichtigt werden.

Pädagogische Herausforderung 1: Rassismus

Eckdaten

Autorin: Irene Natsiou (Ellinogermaniki Agogi-Schule, Athen, Griechenland)

Idee: Schüler*innen werden möglicherweise aufgrund ihres sozio-ökonomischen Hintergrunds, ihrer Hautfarbe oder sogar ihrer Sexualität stigmatisiert. Sie können zur Zielscheibe von Mobbing werden und somit an den Rand gedrängt und/oder bewusst oder unbewusst von anderen diskriminiert werden. Dies sind schwerwiegende Probleme, die von Lehrkräften sorgfältig und richtig bearbeitet werden müssen.

Zielgruppe: Grundschule, Alter: 6, erhöhtes Lernniveau

Lehrplan und Unterrichtsfach: Englisch als Fremdsprache

Rahmenbedingungen

Pädagogische Methode: projektbasiertes, gemeinschaftliches Lernen

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

Lernziel: Ziel ist es, neue Vokabeln zu erwerben und das bestehende Vokabular zu verbessern. Die mündlichen Fähigkeiten und die verbale Kommunikation sollen gefördert werden. Das kritische Denken, sowie die eigene Selbstsicherheit sollen gestärkt werden. Das Respektieren von Vielfalt steht im Fokus. Es sollen zudem Talente und Kreativität zum Vorschein gebracht werden.

Einstellungen und Zeitplan:

Klassenzimmer: 3 Unterrichtseinheiten

40min (Einführung in das Thema durch Video)

40min (Spiel)

40min (Diskussion über das Spiel und das bevorstehende Erstellen von Videos)

Schulhof: 1 Unterrichtseinheit

40min (Videodreh)

Auswertungsmittel: Die Schüler*innen schreiben allgemeine Gedanken und Emotionen auf und halten sie auf eu.linoit.com fest. Zum Abschluss müssen die Schüler*innen eine Website namens linoit von zu Hause aus besuchen und ihre Gedanken und allgemeinen Emotionen zu Rassismus und dem Projekt selbst aufschreiben. Wenn alle Schüler*innen ihre Beiträge auf dieser digitalen Pinnwand verfasst haben, kann der*die Lehrer*in sie ausdrucken und an der Wand im

Klassenzimmer anbringen. Dies ist eine Erinnerung an die Bewertung von Konflikten unter den Schüler*innen und deren Auflösungen, sowie bestimmter Werte wie Gleichheit, Toleranz, Respekt und Verantwortung.

Implementierung

Klassenzimmer: 3 Unterrichtseinheiten
zu je 40 Minuten (Einführung in das Thema durch Video, Diskussion und Austausch persönlicher Erfahrungen)

Es ist ratsam, die Schüler*innen über das Thema zu informieren, das in einem Video (Link auf YouTube: children's educational video - explaining racism and discrimination) behandelt wird, um das Wesentliche zu verstehen und dann eine kurze Einführung zu geben, um eine ausführliche Diskussion anzuregen, in welcher Meinungen und Ideen ausgedrückt und ausgetauscht werden, um dann zum eigentlichen Spiel überzugehen, in dem die Schüler*innen in vier Gruppen aufgeteilt werden können.

10min (Einführung für die Schüler*innen in Regeln von Village Voices)

30min (Spielzeit)

20min (Diskussion und Konfliktlösung)

Reflexionsfragen:

Nach dem Spiel ist es wichtig, die Gruppe diskutieren zu lassen, um erwartete Konflikte aufzulösen und den Schüler*innen die Möglichkeit zu geben, ihre Ansichten zu äußern, Werte zu vermitteln und die Gedanken und Überlegungen ihrer Klassenkamerad*innen zu bestimmten Einstellungen zu hinterfragen.

(Wie habt ihr euch vor diesem Projekt gefühlt?)

(Wie fühlt ihr euch jetzt? Hat sich eure Einstellung / Wahrnehmung geändert?)

(Welche Gefühle waren während des Spiels präsent?)

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

(Würdet ihr euch jetzt gegenüber Personen mit Migrationshintergrund anders verhalten?)

(Wie würdet ihr die Veränderung beschreiben, die ihr möglicherweise während der Unterrichtseinheiten bemerkt haben?)

(Was liegt unsere Verantwortung als Gesellschaft?)

(Hattet ihr Schwierigkeiten in der Zusammenarbeit mit euren Klassenkamerad*innen?)

20 min (Brainstorming und Auswahl, welche Filmszenarien gedreht werden sollen)

Schulspielplatz: 1 Unterrichtseinheit

40 min (Videoaufnahme)

Um die Unterrichtseinheiten am Ende aufzufrischen, könnte es sehr spannend sein, einen Film zu zeigen, der von den Schüler*innen gedreht wurde. Gleichzeitig kann dies ein Andenken an diesen spezifischen, auf Kooperation ausgerichteten Lernansatz und die Erfahrungen mit diesem sein.

Titel des Videos auf youtube: Ellinogermaniki Agogi Diversity Respekt - Kampf Rassismus <https://www.youtube.com/watch?v=IC7iEmMuoug>

Pädagogische Herausforderung 2: Konfliktlösung und Management

Eckdaten

Autor: Georgios Papadakos (Ellinogermaniki Agogi Schule, Athen, Griechenland)

Idee: Konfliktlösung und Konfliktmanagement, Ethik, menschliche Emotionen verstehen, soziales Lernen

Sehr oft brauchen Kinder Hilfe, um zu erkennen, dass es soziale Werte gibt, die in ihrem Leben und im Klassenzimmer vorhanden sind, wie zum Beispiel: Individualität, Vielfalt und Respekt gegenüber Anderen. Durch diese Werte werden sie lernen, gemeinsam mit anderen zu kooperieren, um ihre Ziele zu erreichen und Konflikte zwischen ihnen zu lösen. Hin und wieder entwickeln Kinder ein intensives Verhalten und es gibt viele Konflikte zwischen ihnen. Das ist der Zeitpunkt, um das Spiel (Village Voices) in den Unterricht einzubauen, um zu sehen, wie sich diese Verhaltensweisen entwickeln und versuchen diese durch Diskussion zu lösen.

Zielgruppe: Grundschule, 4. Klasse (9-10 Jahre alt) mit gemischten Fähigkeiten: leichte Lernschwierigkeiten, Behabung, soziale Schwierigkeiten

Lehrplan und Lernthemen: Griechisch (Sprachunterricht); Griechische Geschichte

Rahmenbedingungen

Pädagogische Methode: kooperatives, exploratives, problemorientiertes Lernen

Software und Materialien: Village Voices Spiel, Video, Karteikarten

Lernziele: Konfliktlösung, Debattieren, Zusammenarbeit

Einstellungen und Zeitplan:

Klassenzimmer-Einstellung: Die Schüler*innen sind bereits mit der Arbeit in Gruppen vertraut. *Unterrichten eines bestimmten Themas aus Geschichte oder Griechisch in Kombination mit Konfliktmanagement und einem Video, welches dies repräsentiert (1 oder 2 Unterrichtseinheiten)*

A) Einführung in das Spiels (10 min)

B) Spielzeit: (40 min)

- Schüler*innen in zufällige Gruppen einteilen zu je 4 Personen (5 min)
- Laptops oder Tablets teilen sich die Schüler*innen (5 min)
- Anweisungen geben / Spielregeln erklären (5 min)
- Spielen (25 min)

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

- vorbereitete Karteikarten den Schüler*innen austeilen, Schüler*innen sollen auf die Karten ihre Gefühle notieren (ein positives und ein negatives) (10 min)
- Diskussion und Konfliktlösung (20-30 min)

Gesamtdauer des Projekts (80-90 min)

Bewertungsinstrumente: Beobachtung des Verhaltens der Schüler*innen

Nach dem Spiel und der Diskussion muss der*die Lehrer*in die Schüler*innen beobachten und prüfen, ob sich Änderungen in der Art und Weise zeigen, wie sie Konflikte lösen, die zwischen ihnen normalerweise in der Schule (im Klassenzimmer und außerhalb des Klassenzimmers) entstehen.

Implementierung

Einleitung

Im Unterrichtsfach Geschichte lernen Schüler*innen über den Bürgerkrieg zwischen Athen (Athener Allianz) und Sparta (Peloponnesischen Alliance). In Griechisch haben sie das Thema "Konflikte unter Freunden". Dies ist ein schönes Beispiel für die Verwendung von Village Voices (ein Spiel, das versteckte Konflikte im Klassenzimmer aufdecken kann). Während Sie als Lehrer*in mit den Schüler*innen darüber diskutieren, verstehen sie selbst Konfliktentstehung in einer „kleinen Welt“ wie dem Klassenzimmer oder einer „größeren Welt“ wie ganz Griechenland besser. Danach können Sie die Möglichkeiten der Konfliktlösung besprechen. Sie können ihnen ein Video über den Konflikt dieser beiden großen Städte zeigen.

Spielszene

Die Lehrkraft beschreibt das Spiel den Schüler*innen, ohne ihnen das Konfliktmuster mitzuteilen. Er*sie erklärt die Regeln der Teamarbeit und bereitet den Unterricht auf Gruppenarbeit vor.

Planung des Spielens von Village Voices

- Unterteilen Sie die Schüler*innen in Gruppen von 4 Personen - nach dem Zufallsprinzip per Los oder im Voraus organisiert - Laptop oder Tablet teilen sich die Schüler*innen
- Anweisungen / Spielregeln geben
- Spielen des Spiels

Follow-up-Fragen / -Aktivitäten:

Die Schüler*innen werden aufgefordert, während des Spiels über positive und negative Gefühle im Zusammenhang mit bestimmten Verhaltensweisen ihrer Teamkameraden nachzudenken. Sie müssen außerdem (auf einer ausgeteilten Karteikarte) das glücklichste Gefühl, das sie während des Spiels hatten, und ihren schlechtesten Moment mit einem Wort beschreiben. Die Lehrkraft nimmt diese anonymen Karten und versucht, die notierten Gefühle im Unterricht zu analysieren, indem er sie mit den Kindern bespricht. Die Lehrperson muss mit den Kindern die Bedeutung des Dialogs besprechen. Die Kinder müssen niemanden 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*die „Gastwirt*in“ nicht mag und er*sie sich weigert, Ressourcen zu sammeln, kann ich nicht ins nächste Spiellevel kommen. Selbst wenn

ich versuche, von ihm zu stehlen, kann ich es nicht. Dies kann auf reale Situationen wie Unterricht oder Arbeitsumfeld übertragen werden. Sie müssen die Bedeutung von Zusammenarbeit verstehen. Um mit anderen zusammenzuarbeiten, müssen sie sich als Persönlichkeiten respektieren und deren Gefühle berücksichtigen. In Bezug auf Geschichte kann der*die Lehrer*in die Bedeutung der Zusammenarbeit und Zusammenarbeit mit den schlechten Folgen von Bürgerkriegen (und allgemein Kriegen und Konflikten) in Verbindung bringen.

Beispielfragen:

- Wie viele von euch fühlten sich traurig / frustriert / etc. beim Spielen?
- Wie viele von euch waren glücklich, als ihr von euren Teamkolleg*innen Hilfe erhalten habt?
- Habt ihr euch glücklich gefühlt, als euch die anderen geholfen haben?
- Habt ihr erwartet, dass ihr von anderen Hilfe bekommt, denen ihr geholfen habt?
- Wie habt ihr euch gefühlt, als ihr bestohlen worden seid?
- Wie habt ihr euch gegenüber anderen Klassenkamerad*innen gefühlt, wenn ihr sie betrogen oder bestohlen habt?

Hinweise / Tipps:

Wir möchten, dass Konflikte stattfinden, aber wir wollen nicht, dass die Dinge außer Kontrolle geraten. Um dies zu erreichen, muss die Lehrperson verstehen, dass er*sie der*die Koordinator*in des gesamten Prozesses ist und so das Verhalten der Schüler*innen während des gesamten Spiels beobachtet. Er*sie muss den richtigen Zeitpunkt erkennen, um das Spiel zu beenden (wenn die Konflikte zu intensiv sind und/oder sich die Kinder langweilen). Der*die Lehrer*in ist auch der*die Koordinator*in der Diskussion nach dem Spiel. Er*sie kann die Diskussion entsprechend den pädagogischen Zielen lenken.

Pädagogische Herausforderung 3: Konfliktlösung und Partizipation

Eckdaten

Autorin: Marina Papaioannou (Ellinogermaniki Agogi-Schule, Athen, Griechenland)
Leitgedanke: Es ist allgemein bekannt, dass eine wachsende Zahl von Schüler*innen unzureichende Konzentration aufweist, was zu eingeschränkter Teilnahme am Unterricht führt. Außerdem mangelt es ihnen oft an sozialen Fähigkeiten und sie tun

sich bei Gruppenarbeiten schwer. Durch die Integration des Videospiele Village Voices in den Unterricht sollen junge Lernende dabei unterstützt werden, eventuell auftretende Konflikte zu lösen, ihre Sprachkenntnisse durch eine nicht konventionelle Unterrichtsaktivität zu verbessern und ihr Interesse zu wecken.

Zielgruppe: Grundschule: 4. Klasse; Schüler*innen im Alter von 9-10 Jahren, Sprachniveau: A1.1; gemischte Lernfähigkeiten.

Curriculum und Inhalte: Deutsch (Fremdsprache)

Rahmenbedingungen

Pädagogische Methode: Kombination aus kollaborativer, explorativer und problembasierter Lernen

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

Lernziele: Konfliktlösung, Erweiterung und Stärkung des bestehenden Vokabulars, Kompetenzen für die Debatte entwickeln, Partizipation

Einstellungen: Der Unterricht findet im „üblichen“ Klassenzimmer statt. Dies liegt daran, dass es für die Schüler*innen wichtig ist, sich sicher zu fühlen und die Aktivitäten als Teil des Unterrichts zu betrachten. Die Lernenden werden in Gruppen von 3-4 Personen eingeteilt. Diese Unterteilung ist nicht zufällig und basiert auf ihren Lernfähigkeiten. Jede Gruppe besteht aus starken und schwachen Schüler*innen. Gleichzeitig sollte man auch die Beziehungen berücksichtigen, die die Individuen untereinander aufgebaut haben.

Zeitplan: Die gesamte Sitzung findet während einer 90-minütigen Unterrichtseinheit statt.

- Einführung (20 min)
- Spielsitzung (40 min)
- Aktivitäten nach dem Spiel (30 min)

Auswertungstools: Fragebogen und freie Diskussion

Fragebogen:

Beantwortet die folgenden Fragen:

Frage:	gut	mittel	schlecht
1. Hat dir die heutige Stunde gefallen?			
2. War es einfach, in Gruppen zu arbeiten?			

3. Glaubst du, dass die Stunde dir heute geholfen hat, neues Vokabular zu lernen?			
4. War es interessant?			
5. Möchtest du öfter solche Unterrichtsstunden haben?			

Implementierung

A. Einführung (20 Minuten)

- 15 Minuten: Einführung in das Spiel, Regeln und Zeichen durchgehen, unbekanntes Vokabular erklären, verschiedene Fragen beantworten
- 5 Minuten: Die Lernenden werden in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe besteht aus 3-4 Lernenden. Um Wutausbrüche zu vermeiden, verwenden wir eine Stoppuhr, die die Kinder daran erinnert, wie lange jede*r von ihnen spielen darf.

B. Spielsitzung (40 Minuten)

C. Aktivitäten nach dem Spielen (30 Minuten)

- Einpacken der Laptops ein und Notieren der Scores auf dem Whiteboard
- Austeilen der Fragebögen, die die Schüler ausfüllen sollen
- Schüler*innen sollen offen über ihre Gefühle / Gedanken diskutieren. Versuchen Sie, Probleme zu lösen, die möglicherweise während des Spiels aufgetreten sind.

Pädagogische Herausforderung 4: Familie

Eckdaten

Autor: Clayton Brincat & Clifton Casha (St. Ignatius College, Malta)

Leitgedanke: Italienisch (Fremdsprache) mit dem Thema *Familie* (La famiglia) verbinden.

Motivation: Die Schüler*innen beschäftigen sich mit etwas, was sie mögen und bereits kennen (Videoclip, Online-Aktivität usw.), um sich das Unterrichtsthema zu erschließen. Im Einführungsteil der Einheit widmet der*die Lehrer*in die ersten 10 Minuten dem Spiel

Iconoscope und nennt drei Vokabeln, die sich auf das Thema beziehen.

- Soziale Herausforderung: Schüler*innen soll gezeigt werden, dass wir heutzutage in einer Gesellschaft leben, die auf verschiedenen Familienkonstellationen aufgebaut sind. Die Schüler*innen müssen lernen, dass dies zur Norm geworden ist, und jede*r muss die Meinung anderer respektieren, in welcher Art von Familie er*sie lebt.

-Was ich mit dem herkömmlichen Unterricht erreichen möchte: Respekt zwischen den Lernenden schaffen und unterschiedliche Vokabeln einführen, welche mit der Thematik Familie zusammenhängen. Der Unterricht soll in einer lustigen und motivierenden Atmosphäre stattfinden.

- Was ich nicht durch den konventionellen Unterricht erreichen kann: Nur eine Simulation der verschiedenen Familienkonstellationen kann durch die Verwendung verschiedener Multimedia-Hilfsmittel erreicht werden.

Zielgruppe: 11 - 12 Jahre (7. bis 8. Schuljahr) mit verschiedenen Fähigkeiten

Curriculum und Inhalte: Die wichtigsten Fähigkeiten in Bezug auf das Thema Familien: Zuhören, Sprechen, Lesen

Lernziele: Der*die Schüler*in kann:

- Vokabeln identifizieren, verwenden und verstehen, die mit Familienmitgliedern in Verbindung stehen; Fragen zu Familienmitgliedern beantworten und verstehen
- welche Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern herrscht
- kurz über ein Familienmitglied sprechen

Rahmenbedingungen

Pädagogische Methode: Projektbasiertes, exploratives, problemorientiertes und kollaboratives Lernen. Diese Lektionen enthalten grundlegende Vokabeln, die sich auf Familienmitglieder beziehen. Die Lehrkraft wird angehalten, herkömmliche Mittel und Technologien so weit wie möglich zu nutzen, um die Schüler*innen zu motivieren. Außerdem sollte er*sie weiterhin die Ähnlichkeit der Zielwörter in Maltesisch (oder der jeweiligen Muttersprache und Italienisch (Fremdsprache) hervorheben, insbesondere bei Familienmitgliedern. Der Lehrperson wird empfohlen, eine Reihe von Karteikarten vorzubereiten, um diese im Klassenraum einsetzen zu können. Bei den anderen Vokabel- und Grammatikthemen helfen Wand Diagramme den Schüler*innen, sich die

zu lernenden Themen auswendig zu merken. Familienbeziehungen werden in dieser Einheit besprochen und die Schüler*innen sollten durch Bilder oder Videos auf verschiedene Arten auf Familienkonstellationen aufmerksam gemacht werden.

Beispiel für eine Lektion:

Einführung:

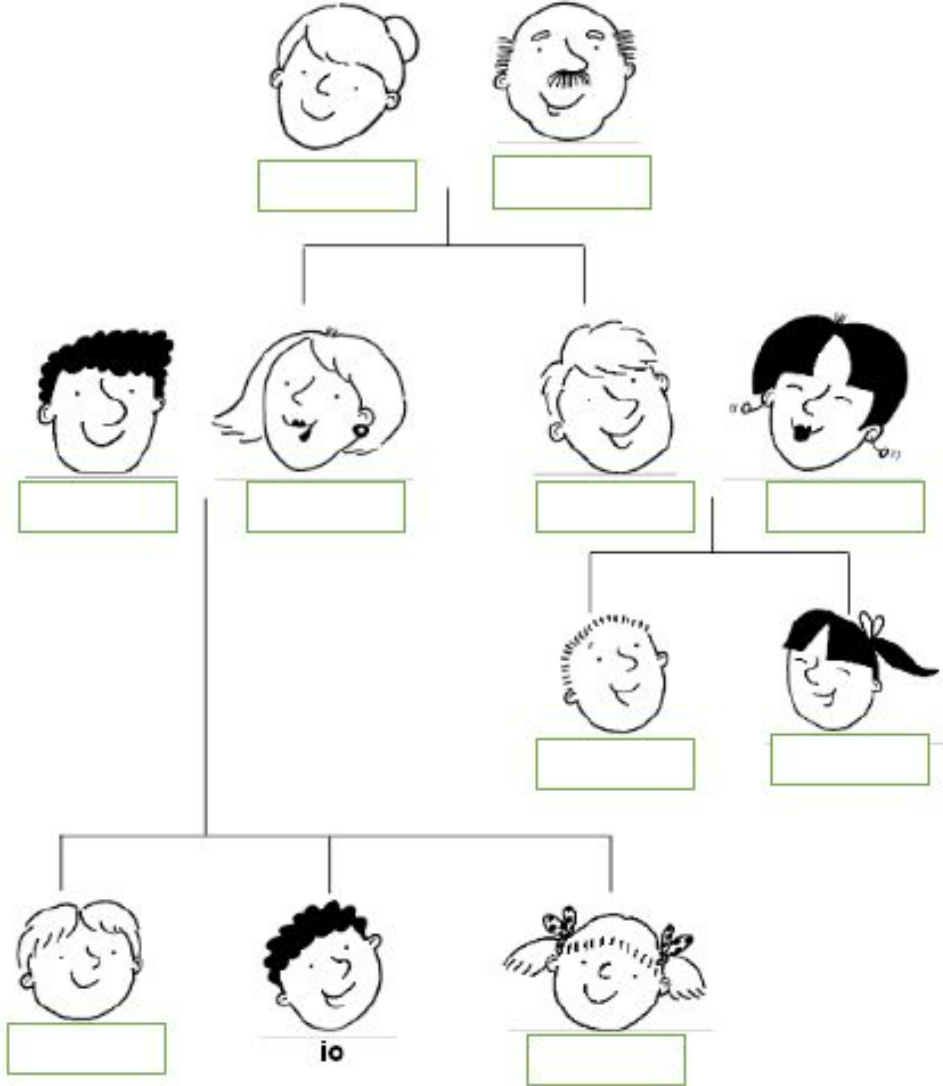
(2 min) Die Schüler*innen hören sich Aufzeichnungen mit den Zielwörtern an, die sich auf familiäre Bindungen, Bekanntschaften und Beziehungen beziehen.

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

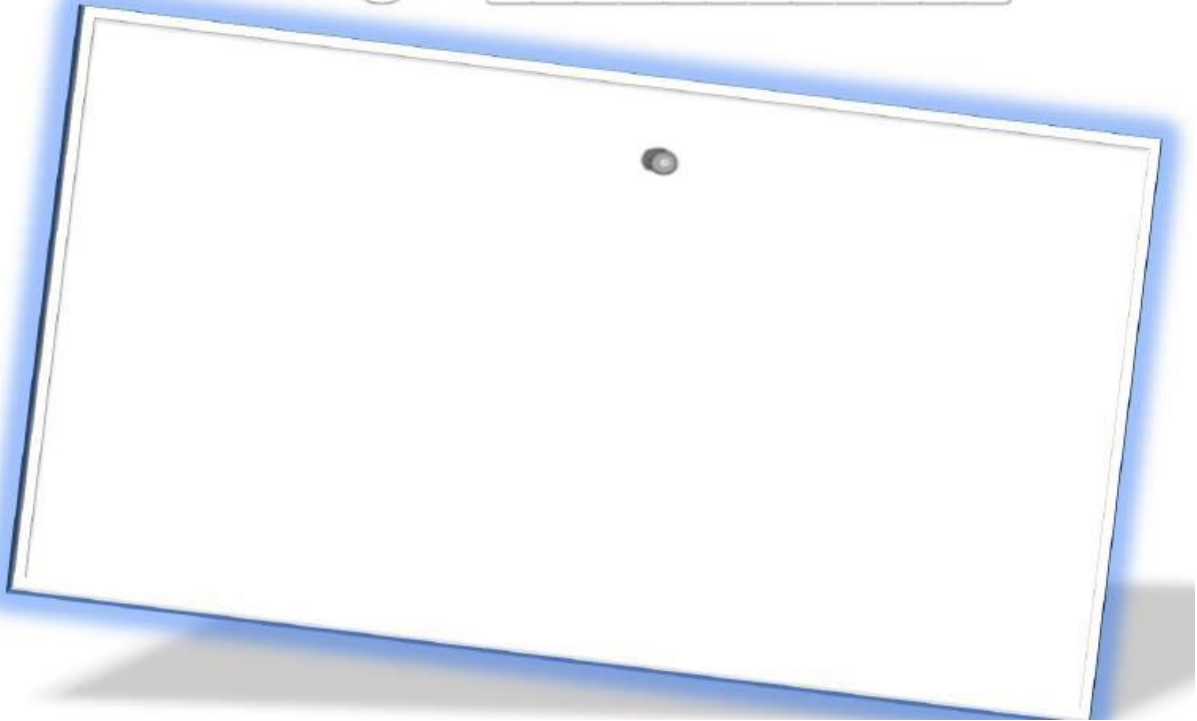
Teil 1:

(15 min) Die Schüler*innen hören sich Clips an, in denen Gesprächspartner*innen die Beziehung zwischen Familienmitgliedern beschreiben und mit Rollen versehen werden. Sie beschreiben mündlich die Beziehung zwischen verschiedenen Mitgliedern eines Stammbaums gemäß dem zuhörenden Modell. Einige Schüler*innen benötigen die Hilfe von Lernkarten mit gedruckten Wörtern und Bildern. Die Schüler*innen geben weitere Informationen zu ihrer Beschreibung hinzu, wie beispielsweise ein Adjektiv, das das Familienmitglied physisch beschreibt. Verschiedene Aufgaben werden ausgeführt: das Ausfüllen eines Familienstammbaums mit Hilfe von Bildern, Ausfüllen von Dialogen mit gegebenen Wörtern / Karteikarten und Ausfüllen der erforderlichen Felder mit den erforderlichen Informationen)

L'albero Genealogico



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
_____. _____ hat _____
anni e ama tantissimo giocare con me. Tutta la mia famiglia ama nostro animale
domestico!

Teil 2:

(15 min) Einige Schüler*innen führen ein Gespräch über ihre realen Familienmitglieder, erfragen Informationen von ihren Mitschüler*innen und informieren sich gegenseitig. Die Schüler*innen schreiben die Zielnomen (Beziehungsnomen, z. B. zio, zii, cugino usw.) auf, wenn sie von den Karten dazu aufgefordert werden. Sie beschreiben schriftlich die Beziehung zwischen zwei Personen auf den Bildern (mit Hilfe des Familienstammbaums).

Hausaufgabe/-übungen:

Sie versuchen die Sätze, die sie in der vorherigen mündlichen Tätigkeit verwendet haben, aufzuschreiben und ihre Familie zu zeichnen. Hier sollte auf orthographische Fähigkeiten geachtet werden (siehe Handout - Füllen Sie die Felder aus)

Software und Materialien: Rete! Jun Ior 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

Lernziel: Die Lehrkraft wird den Schüler*innen beibringen:

1. Wörter zu verstehen, die mit familiären Bindungen, Bekanntschaften und Beziehungen zusammenhängen, und an Gesprächen teilzunehmen, um die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern zu beschreiben; (Hören, Sprechen und Schreiben)
2. um die Ausdrücke zu identifizieren, die in einem Telefongespräch gebräuchlich sind, einige Begrüßungen und Intonationsmuster zu wiederholen und ihre Bedeutung beim Lesen zu verstehen; (Hören, Sprechen und Lesen)
3. Die Schüler lernen, zu verstehen und Wörter zu schreiben, die sich auf familiäre Bindungen, Bekanntschaften und Beziehungen beziehen und an Gesprächen teilnehmen, um die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern zu beschreiben.

Die Schüler*innen werden:

- spezifische Informationen zu identifizieren.
- Wörter oder einfache Sätze hören und verstehen, die die Beziehung zwischen verschiedenen Familienmitgliedern beschreiben.
- Unterschiede in der Intonation erkennen und erzeugen (Frage-Antwort).
- an kurzen vorbereiteten Sprachaufgaben mit schriftlichen Hinweisen teilnehmen.
- einfache Fragen stellen und Antworten geben, einfache Aussagen treffen und an einfachen persönlichen Gesprächen teilnehmen.
- eigene gesprochene Informationen (eine körperliche Eigenschaft) über Mitglieder ihrer Familie teilen
- richtige Wörter wiederholen, um die Beziehung zwischen den verschiedenen Mitgliedern der Familie zu beschreiben
- das erlernte Grundvokabular verwenden, um einfache Sätze zu bilden
- die Zielwörter korrekt kopieren

Einstellungen und Zeitplan:

Organisation des Unterrichts: Individuell, im Paar oder in der Gruppe arbeiten

9 Unterrichtseinheiten: jeweils 40 Minuten (6 Stunden)

Auswertungstools: Zu Unterrichtsende werden die gesamten 40 Minuten des Unterrichts reflektiert. Diskussion gilt als der Schlüssel von Kommunikation.

Implementierung

Im Folgenden werden Vorschläge gegeben, mit denen das Spektrum der Lehransätze erweitert werden kann, die in der Lehre verschiedener Themen eingesetzt werden. Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben: Die Schüler*innen erforschen und nutzen die Aufnahme- und Wiedergabefunktionen von Easi Speak. Schüler*innen erfassen kurze Audiosegmente für die Planung, die Darstellung von Wissen oder für die Reflexion. Die Schüler*innen verwenden Audacity, um ihre Sprachaufnahmen für das Einfügen in andere Anwendungsprogramme zu bearbeiten.

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

Die Schüler*innen nutzen die Online-Ressourcen, um sich durch das Hören verschiedener Wörter über familiäre Bindungen, bei Telefongesprächen und Begrüßungen in italienischer Sprache vertraut zu machen: <http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/italian/italian.htm>

Der*die Lehrer*in erstellt verschiedene Szenarien, indem er das Anwendungsprogramm Comprehension Task Maker verwendet, um die verschiedenen Pluralformen der in dieser Einheit untersuchten bestimmten Artikel zu ermitteln. Der die Lehrer*in 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*die Lehrer*in 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> um das Verständnis für das Thema auszuarbeiten. Die Schüler*innen nutzen die Werkzeuge des Programms Cartoon Story Maker <http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/cartoon/index.htm>, um eine Geschichte aufzubauen, die sie während des Unterrichts lernen.

Pädagogische Herausforderung 5: Rolle und Verantwortung in der Familie

Eckdaten

Autorin: Amanda Farrugia (St. Ignatius College, Malta)

Leitgedanke: Schüler*innen der Hauswirtschaftsklasse lernen „Familie“ als soziale Einrichtung und den Beitrag eines Familienlebens zur persönlichen und sozialen Entwicklung seiner Mitglieder kennen. Die Schüler*innen lernen, wie wichtig es ist, familiäre Beziehungen zu entwickeln und zu stärken, sowie die Interdependenz und Interaktionsformen zwischen Individuen und Familie. Ein Ziel liegt darin, dass die Schüler*innen am Ende der Einheit die unterschiedlichen und sich ändernden Bedürfnisse der Familienmitglieder besser anerkennen können.

Zielgruppe: Stufe: Sekundarstufe (Alter: 13 bis 15 Jahre), Fähigkeit: Gemischte Fähigkeit. Die Schüler*innen kommen aus einem Spektrum von Fähigkeiten, von sehr begabten Schülern bis hin zu sehr einfachen Grundfertigkeiten. Schüler*innen mit bestimmten Bedingungen wie ADHS, Autismus und Dyslexie werden in die Klassengemeinschaft einbezogen. Daher wird sich in den Unterrichtsstunden den Herausforderungen angenommen und dieser an unterschiedliche Fähigkeiten angepasst.

Curriculum und Lernfächer: Hauswirtschaft

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: Village Voices

Lernziele:

- mit verschiedenen Formen von Familien vertraut sein
- Ermittlung verschiedener Rollen und Verantwortlichkeiten einzelner Personen in einer Familie.
- Die Schüler*innen auf die Folgen von Missmanagement aufmerksam machen

Einstellungen und Zeitplan: Die Schüler*innen werden in 4 Gruppen zu je 4 Schüler*innen eingeteilt. Die Regeln und Anweisungen werden vorher erklärt.

Vorgeschlagenes Timing: Doppelstunde von 80 min

- 5 min: Einstellzeit
- 10 min: Spiel und Regeln erläutern

- 20 min: Spielzeit
- 10 min: Selbsteinschätzung und Reflexion
- 10 min: Schüler*innen werden aufgefordert, den Begriff „Familie“ zu definieren - Brainstorming-Sitzung
- 15 min: Identifizierung verschiedener Rollen und Verantwortlichkeiten verschiedener Personen in einer Familie.
- 15 min: Evaluierung (Diskussionszeit)

Implementierung

Damit die Schüler*innen über die verschiedenen Rollen und Verantwortlichkeiten, die jede*r Einzelne innerhalb einer Familie hat, nachdenken, werden sie dazu ermutigt, das Spiel Village Voices zu erkunden. Die Lehrkraft wird die Schüler*innen darauf aufmerksam machen für jede Aktion, die während des Spiels ausgeführt wird, wird es eine Konsequenz geben. Sie sollen erkennen, dass es verschiedene Wege gibt, wie man im Spiel voranschreiten kann und dass verschiedene Arten von Beziehungen (positiv/negativ) das Ergebnis ihrer Aktion sein können.

Nach dem Spiel werden die Schüler*innen dazu ermutigt, über ihre Handlungen nachzudenken, wie sich andere fühlen und wie sie dies mit ihrem persönlichen Leben in Beziehung setzen. Die Schüler*innen werden verstehen, dass die Qualität der Beziehungen zu Hause davon abhängt, wie Familienmitglieder miteinander kommunizieren, Verantwortung teilen, übernehmen und einander helfen.

Follow-up-Fragen / Aktivitäten:

Einige Fragen, die während der Diskussionszeit gestellt werden sollten:

- Wie beurteilt ihr das Spiel?
- Welche Beziehungen hast du im Spiel aufgebaut? (positiv und negativ)
- Welche Strategien hast du verwendet, um die Quests abzuschließen?
- Was waren die Folgen?
- Wie können wir dieses Spiel mit unserem persönlichen Leben in Beziehung setzen?
- Was sind unsere Rollen in unseren Familien?
- Was sind unsere Pflichten in unseren Familien?
- Was sind die Konsequenzen, wenn uns zu Hause die Verantwortung fehlt?
- Wie können sich diese auf die verschiedenen Familienmitglieder auswirken?

Hinweise / Tipps:

- Die Schüler*innen müssen in kleine Gruppen eingeteilt werden, um Lärm zu vermeiden während des Unterrichts.
- Erinnern Sie die Schüler*innen daran, sich auf ihre Aufgabe zu konzentrieren. Erinnern Sie die Schüler*innen an das Unterrichtsziel.
- Die Schüler*innen müssen beaufsichtigt werden.

Pädagogische Herausforderung 6: Rollenübernahme und Familie

Eckdaten

Autorin: Angel Shaikh (St. Ignatius College, Malta)

Zielgruppe: Sekundarschulbildung, Alter: 13-15 Jahre, Fähigkeit: Gemischte Fähigkeiten. Die Schüler*innen kommen aus einem breiten Spektrum von Fähigkeiten, von sehr begabten Schüler*innen bis hin zu Grundschüler*innen. Ebenso werden Minderjährige mit bestimmten Bedingungen wie ADHS, Autismus, Dyslexie usw. wemit Hilfe von Lernassistent*innen in die Klassengemeinschaft aufgenommen.

Curriculum und Inhalte: Persönliche, soziale und berufliche Entwicklung

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: Village Voices

Lernziele:

- Mit verschiedenen Formen von Familien vertraut werden.
- Ermittlung verschiedener Rollen und Verantwortlichkeiten einzelner Personen innerhalb einer Familie
- Schüler*innen auf falsche Annahmen aufmerksam machen.

Einstellungen und Zeitplan: Normalerweise gibt es während einer PSCD-Lektion 16 Schüler*innen, um das Spiel „Village Voices“ zu spielen. Sie müssen diese in Vierergruppen unterteilen. Jede Untergruppe muss über einen Computer und eine gute Internetverbindung verfügen. Daher ist es am besten, ein Computerraum zu verwenden. Das Problem ist, dass es in unserer Schule sehr schwierig ist, ein Computerlabor zu finden, der verfügbar ist. Er muss vorher gebucht werden. Jede Untergruppe soll eine

der Rollen auswählen, die in „Village Voices“ vertreten sind: der*die Wirt*in, der*die Schmied*in, der*die Alchemist*in und der*die Schreiner*in.

Empfohlenes Timing: Doppelstunde von 80 min

5 min - Ankommenszeit

10 min - Spiel und Regel erläutern

25 min - Spielzeit

15 min - Bearbeitungszeit

20 min - Erklärung der Rollen und Verantwortlichkeiten in unseren Familien

5 min - Bewertung und Fazit

Implementierung

Die Anweisungen und Regeln des Spiels sind den Schüler*innen gründlich zu erklären. Für die Lehrpersonen ist es sehr wichtig zu erklären, dass er*sie zwar stehlen und die Häuser anderer zerstören kann, sich aber mit den Konsequenzen, mit seinen eigenen Gefühlen und mit den daraus resultierenden Konflikten auseinandersetzen muss. Daher sollten die Schüler*innen das Spiel als Untergruppen erkunden und herausfinden, welche Gruppe am besten eine positive Beziehung zu anderen aufbaute und es auch gelang, die Quests abzuschließen. Die Schüler*innen sollen erkennen, dass, auch wenn manche Gruppen die Quests schneller und progressiver abschließen, negative Beziehungen zu ihren Mitschüler*innen 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*innen nach dem angegebenen Zeitraum das Spiel beenden. Die Schüler*innen werden dann aufgefordert, darüber nachzudenken, was während des Spiels passiert ist.

Follow-up-Fragen/ -Aktivitäten:

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

- Welche unterschiedlichen Gefühle waren beim Spielen involviert?
- Habt ihr es geschafft, positive und negative Beziehungen aufzubauen?
- Mit welchen Strategien wurden die Quests abgeschlossen?
- In welche Konsequenzen wart ihr verwickelt? ‘
- Wie können wir dieses Spiel mit unserem persönlichen Leben in Beziehung setzen?
- 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 dies auf unsere Familien auswirken?
- Was haben wir in dieser Lektion gelernt?

Hinweise/ Tipps:

Wenn eine herausfordernde Gruppe in der Klasse anwesend ist, ist es besser, jeder Person eine bestimmte Rolle zuzuweisen, z. B. den*die Anführer*in, das Sprachrohr, oder den*die Konfliktmanager*in.

Pädagogische Herausforderung 7: Verantwortungsbewusste Bürger*innen

Eckdaten

Autorin: Mariella Buhagiar (St. Ignatius College, Malta)

Leitgedanke: Während unserer Unterrichtserfahrung haben wir festgestellt, dass Konflikte zwischen den Kindern entstehen, wenn sie miteinander interagieren und zusammenarbeiten. Manchmal erscheint 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, dass unsere Kinder sich 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.

Zielgruppe: Grundschule - 6 Jahre alt, gemischte Klasse: Kinder der Stufe 6, Alternative Stufen - Stufe 1 oder Stufe 2. Kinder, die die Sprache als Fremdsprache lernen. Sonderfälle: ADHS, Autismus, kognitive Lernschwierigkeiten.

Curriculum und Lerninhalte: Sprachen - sowohl Maltesisch als auch Englisch

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: Iconoscope-Spiel

Lernziele:

- Kreativ sein

- Neugier und Hinterfragen fördern
- Zusammenarbeit miteinander
- Vokabeln üben

Einstellungen und Zeitplan: Vorgeschlagenes Timing: Diese Aktivität kann ausgeführt werden im ersten, mittleren oder letzten Teil der Einheit.

Implementierung

Einführung in die Lektion: Die Kinder sollen versuchen, die Bedeutung der Wörter durch das Erstellen von Diagrammen und das Erraten der Diagramme der Anderen zu erkennen.

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 präsentieren. 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 sie zu erraten und abzustimmen.

Die Kinder werden neugierig auf die Diagramme sein und darüber, was der Ersteller*in 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 Spiels anhand von Drillinge testen, die aus diesem neuen Vokabular bestehen.

Fazit der Lektion: Nach der Lektion kann der*die Lehrer*in das Verständnis der Kinder beurteilen, indem er sie spielen lässt und ihr Spiel beobachtet.

Follow-up-Fragen / -Aktivitäten:

Der*die Lehrer*in kann die erstellten Diagramme durchgehen und mit ihnen Dialoge und Debatten über die Wahl der Formen und Farben sowie über das, was der*die Gestalter*in beabsichtigen, einleiten.

Hinweise / Tipps:

Angesichts der zeitlichen Begrenzung, in der der Unterricht stattfindet, kann die Lehrperson die Kinder je nach verfügbarer Zeit auf ein oder zwei Diagramme begrenzen. Ich denke, dass diese Aktivität am besten mit Nachfragen und im 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. Schüler*innen mit geringer Lernfähigkeit:

Möglicherweise haben sie die Definition der Wörter vor sich, um zusätzliche Hilfe zu erhalten. Begabte Schüler*innen: Möglicherweise werden neue Drillinge erstellt, die zum gleichen Thema gehören.

Pädagogische Herausforderung 8: Konfliktlösung im Klassenraum

Eckdaten

Urheber: Jeremy Mercieca (St. Ignatius College, Malta)

Zielgruppe:

- Grundstufe
- Kinder der 6. Klasse
- im Alter zwischen 10 und 11 Jahren

gemischte Fähigkeit:

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

Sonderfälle:

- ADHS
- autistisch
- körperliche Beeinträchtigung

Curriculum und Inhalte: Austausch und Diskussion im Sesselkreis

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: Village Voices

Lernziele:

- Förderung bestimmter Werte
- Förderung von Kreativität und Vorstellungskraft
- Förderung von Neugier der Lernenden
- Problemlösung

Implementierung

In maltesischen Grundschulen wird Lehrer*innen vorgeschlagen, die Auseinandersetzungen in Sesselkreisen in ihren Klassenzimmern zu fördern. Wie der Name selbst sagt, muss diese Diskussion in Form eines Kreises stattfinden, damit sich

jedes Kind "gegenüberstehen" kann. Die Lehrkraft hat einige freie Zeit während des vollen Terminkalenders zu finden, in denen die Kinder mögliche Konflikte im Unterricht diskutieren können. Es muss eine Unterrichtsumgebung geschaffen werden, in der die Schüler*innen die Hilfe des anderen brauchen, um das Spiel zu spielen - sie müssen Waren miteinander austauschen.

Village Voices kann während dieser Zeit verwendet werden, da es sich um ein Spiel zur Konfliktlösung handelt. Da sie sich in einem Dorf befinden und verschiedene Berufe haben, können die Kinder dieses Spiel nutzen, um die bestehenden Unterschiede im Unterricht zu diskutieren. Die Kinder müssen ihre Unterschiede vergessen, zusammenarbeiten, um miteinander kommunizieren und Handel treiben. Zusammen müssen sie Quests bearbeiten, um das Spiel zu bestehen. Diese Quests erzeugen Konflikte über verschiedene Aspekte, in denen die Kinder selbst diese lösen müssen.

Dasselbe 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 oder nicht einverstanden sein. Beim Spielen von Village Voices gibt es einige vom Spiel eingebaute Tricks, um die Konfliktlösung zu beeinflussen.

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

Einleitung: Die Lehrkraft beginnt die Diskussion. Kinder werden gebeten, Probleme, die Konflikte verursachen, mitzuteilen.

Entwicklung 1: Diese Konflikte müssen gelöst werden und die Kinder müssen mit Hilfe der Lehrperson die auftretenden Situationen im Klassenzimmer arrangieren.

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

Fazit: Sowohl die Lehrkraft, 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*die Lehrer*in das Spiel leitet, um die gewünschte Diskussion zu erhalten und Definitionen des Spiels.

- ❑ Nach dem Spiel müssen die Lehrer*innen die Wahrnehmung der Schüler*innen bezüglich der entstandenen Konflikte, sowie die Fähigkeit der Schüler*innen, Konflikte zu lösen, bewerten.
- ❑ Auswertungsdiagramme können erstellt werden, um die auftretenden Konflikte aufzulisten.
- ❑ Dieses Spiel kann helfen und zeigen, wie man denkt und fragt, um neugierig auf die anderen zu sein. Es könnte emotional reichhaltige Erfahrungen für Kinder vorschlagen.
- ❑ Dieses Spiel könnte dazu beitragen, dass Kinder ihre Kreativität und Vorstellungskraft einsetzen, um sich auszudrücken, um den Konflikt zu lösen.
- ❑ Die Kinder könnten die Situation diskutieren und Verknüpfungen zu anderen Werten herstellen.

Hinweise / Tipps:

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

Pädagogische Herausforderung 9: Begegnung von kultureller Vielfalt

Eckdaten

Autorin: Stephanie Rose Portelli (St. Ignatius College, Malta)

Zielgruppe:

Grundschule, Jahrgangsstufe 6, Kinder im Alter von 10 bis 11 Jahren, Fähigkeit: gemischtes Klassenzimmer mit schlechtem, mittlerem und hohem Wissensstand. Wir haben auch Kinder mit verschiedenen Religionen. Sonderfälle: ADHS

Curriculum und Inhalt: Sprachen, Sozialkunde

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: Village Voices

Lernziele: Angesichts der Tatsache, dass wir Schüler*innen mit unterschiedlichen

Hintergründen haben, lernen Kinder, einander zu akzeptieren, zusammenzuarbeiten und zusammen zu spielen. Die Schüler*innen werden lernen, dass sie, obwohl sie verschieden sind, alle gleich sind.

Implementierung

Mit diesem Spiel können Kinder erkennen, dass jeder Mensch einzigartig ist und aus verschiedenen Hintergründen kommt, aber wir alle einander brauchen. Damit sie Village Voices spielen können, müssen sie ihre Differenzen beiseite legen und zusammenarbeiten, um die Quests im Spiel abzuschließen.

Dieses Spiel kann nach der Einführung während der Entwicklung der Unterrichtseinheit unter dem Thema "Wir leben zusammen" in den Sozialwissenschaften verwendet werden. In diesem Thema lernen die Schüler*innen verschiedene Kulturen kennen. Daher können die Schüler*innen Village Voices verwenden, um zu erkennen, dass wir alle verschieden sind, aber einander brauchen. Die Schüler*innen können miteinander zusammenarbeiten, um ihr Spielziel zu erreichen.

Einführung: Die Lehrkraft zeigt verschiedene Bilder, die verschiedene Kulturen symbolisieren, um in das Thema einzuführen.

Entwicklung 1: Die Schüler*innen diskutieren unterschiedliche Kulturen. Sie werden gemeinsam mit ihrem*r Lehrer*in besprechen, dass Konflikte zwischen ihnen entstehen können und wie diese Konflikte gelöst werden können.

Entwicklung 2: Die Lehrperson stellt das Spiel vor: Village Voices. Der*die Lehrer*in muss die Regeln dieses Spiels erklären und die Schüler*innen müssen in Gruppen aufgeteilt werden.

Fazit: Die Schüler*innen diskutieren gemeinsam mit ihren Mitschüler*innen, mit welchen Konflikten sie während des Spiels konfrontiert waren und wie sie angegangen wurden.

Follow-up-Fragen / Aktivitäten:

Nachdem die Kinder dieses Spiel gespielt haben, könnte eine Diskussion abgehalten werden, in der die Schüler*innen ihre Ansichten und Unterschiede zum Ausdruck bringen, die Konflikte erzeugen und wie diese gelöst werden können.

Hinweise / Tipps:

Während des Spiels ist es am besten, wenn die Schüler*innen in Gruppen eingeteilt werden.

Pädagogische Herausforderung 10: Textbasiertes Lernen von sozialer Verantwortung

Eckdaten

Autorin: Stavroula Theodoropoulou (Ellinogermaniki Agogi-Schule, Athen, Griechenland)

Leitgedanke: 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 Phänomens leiden, bleibt ein Teil der Gesellschaft immer noch passiv, entweder aufgrund von Desinteresse oder wegen der herrschenden Auffassung, dass solche Probleme mit der Politik behandelt werden müssen. Kooperation und Interaktion innerhalb des Unterrichts können zur Kultivierung von Verantwortung und zur aktiven Einstellung gegenüber sozialen Problemen beitragen.

Zielgruppe: Sekundarstufe I (12-15 Jahre), gemischte Fähigkeiten

Lehrplan und Lerninhalte: Griechisch (Sprachunterricht)

Rahmenbedingungen

Pädagogische Methode: exploratives, problembasiertes Lernen

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

Lernziele:

- Einarbeitung in Literatur zu spezifischen sozialen Problemen
- Verbesserung der mündlichen und schriftlichen Fähigkeiten
- Entwicklung kritischer und reflektierender Denkweisen

Einstellungen und Zeitplan:

Organisation des Klassenzimmers

Die Schüler*innen werden in vierer Teams unterteilt, um innerhalb einer Gruppe verschiedene Fähigkeiten zu haben. Die Mitglieder jedes Teams diskutieren über die zu Beginn des Unterrichts aufgeworfenen Fragen und präsentieren ihre Gedanken/ Schlussfolgerungen der gesamten Klasse. Beim Spielen von „Iconoscope“ arbeiten sie einzeln oder zu zweit.

Zeitplan:

Gesamtzeit: 80 min

- zum Thema gehörende(n) Text (e) (15min)
- Diskussion (10min)

- Vorstellung des Spiels - Anleitung (5min)
- Spielen des Spiels (20min)
- Selbsteinschätzung der Schüler*innen anhand von Bewertungsbögen (15min)
- Gesamtdiskussion und Feedback (15min)

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

Beispielfragebogen:

- Für wie wichtig haltet ihr diese Probleme / Werte?

1 2 3 4 5

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

- Glaubt ihr, dass die Menschen entscheidende Unterschiede haben?

1 2 3 4 5

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

- Was ist das Hauptempfinden nach dem Lesen des Textes?

1 2 3 4 5

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

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

1 2 3 4 5

(1 = keine Änderung - 5 = radikale Änderung)

- War „Ikonoscope“ hilfreich beim Verständnis der Vorstellungen von Respekt und Solidarität?

1 2 3 4 5

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

- Welche Idee habt ihr gewählt? Warum hast du dich entschieden, es so darzustellen? (offene Frage)

- Warum habt ihr diese spezifischen Farben ausgewählt? (offene Frage)

- Welche Botschaft möchten Sie vermitteln? (offene Frage)

- Hat dieser Prozess euch beeinflusst? Gibt es eine Änderung gegenüber deiner früheren Einstellung zu Krieg und menschlichen Unterschieden? (offene Frage)

Implementierung

Vorgeschlagene(n) Text(e): J. Maglis, "Warum?" (wirft die Frage der menschlichen Beziehungen während des Krieges, der Gewalt, der Gleichheit auf).

Es wird vorgeschlagen, dass die Lehrkraft den Prozess durch Lesen des Textes bis zum Höhepunkt der Handlung beginnt. Die Schüler*innen 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 zu erklären.

In diesem Szenario ist die Verwendung von Iconoscope DIY von entscheidender Bedeutung, da der*die Lehrer*in 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 etwa die gesellschaftlichen Probleme, über die diskutiert wird.

Der Schwerpunkt sollte auf die persönliche Mitnahme-Erfahrung jeder Schüler*in gelegt werden. Es ist wichtig sicherzustellen, dass Kinder das Klassenzimmer verlassen und wissen, dass sie als zukünftige Bürger*innen an der Lösung schwerwiegender Probleme beteiligt sind. Um dies sicherzustellen, können die Schüler*innen aufgefordert werden:

- ihre eigenen Gedanken / Schlussfolgerungen / Gefühle niederzuschreiben,
- Absätze zusammenzustellen,
- kleine Projekte auf der Grundlage der Iconoscope-Philosophie (3D-Konstruktionen, Collagen usw.) zu erstellen.

Pädagogische Herausforderung 11: Mobbing

Eckdaten

Autor*innen: Iris Grasel (Caritas, Lanzendorf, Österreich), Charlotte Zerfin, Lena Reinprecht, Lisa-Katharina Möhlen (Universität Wien, Österreich) und Daniel Pfeiffer (HAK 10, Wien, Österreich)

Leitgedanke: Wir können Mobbing beobachten, wenn jemand vom anderen getrennt oder ausgelacht wird. Im Alltag gibt es kleine Trennungen von den anderen. Manchmal

werden Menschen aufgrund ihrer Kleidung, ihres Haarschnitts, ihrer Hautfarbe, Herkunft, Religion, ihrer Fähigkeiten, ihrem sozialem Status, Geschlecht, sexueller Orientierung oder anderen Unterschieden gemobbt.

Beispiele für Mobbing sind:

- Kinder verstecken oder zerstören Dinge voneinander
- Sie lachen sich wegen ihrer Unterschiede aus
- Manchmal zeigen Kinder ihr Glück / ihren Reichtum und machen sich lustig.
- Kinder neigen auch dazu, körperliche Gewalt anzuwenden

Außerdem schikanieren auch Lehrer*innen Kinder, nicht absichtlich, manchmal geschieht dies unbeabsichtigt durch die Aufgaben, z. B. das Verfassen einer Hausübung über ihre letzten Feiertage. In diesem Fall könnten Kinder gemobbt werden, weil sie nicht in den Urlaub fahren.

Zielgruppe: Stufe: Grundschule, Fähigkeit: Anfänger*innen mit gemischten Fähigkeiten.
Curriculum und Lernfächer: Das Szenario ist auf das Fach „*Sachbegegnung*“ (Sozialkunde) ausgerichtet. Ein Teil dieses Themas besteht darin, gesellschaftliche Fragen zu vermitteln. Der Klassengemeinschaft veranschaulicht eine Mini-Gesellschaft mit Regeln. Die Schüler*innen lernen, ihre neue Situation in der Schule und im Klassenzimmer zu akzeptieren. Themen wie Respekt, Fürsorge, Hilfe und gegenseitige Unterstützung werden gelehrt.

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: Iconoscope DIY. Beispiele für Drillinge: Land, Region, Herkunft, Kirche, Zerstörung, Krieg, Kultur, Essen, Fett, Kleidung, Lachen, dünnes Haar, Hautfarbe, Brille, Hörgerät, Rollstuhl, Zahnspange, Behinderungen, Sprache, Tiere, Schwimmen, Sport, Trubel, Akzeptanz, Respekt, Selbstvertrauen, Unterstützung, Teamgeist, Solidarität, Tanzen, Singen, Reden, Scheu, Freunde

Lernziele: Die Schüler*innen sollten verstehen, dass alle Menschen gleich sind. Die Schüler*innen sollten verstehen, dass Mobbing körperlich und emotional schaden kann. Die Schüler*innen sollten verstehen, dass Angst weh tut. Die Schüler*innen sollten verstehen, wie sich Mobbing auf andere auswirkt. Die Schüler*innen sollten verstehen, dass Mobbing zum Ausschluss führt.

Zeitplan: Vorgeschlagenes Timing

Phase 1: Einführung (10 min)

Phase 2: Spielzeit (30 min)

Phase 3: Pause (10 min)

Phase 4: Reflexion (30 min)

Implementierung

Phase 1: Einführung (10 min)

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

Phase 2: Spielzeit (30 Minuten)

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

Phase 3: Pause (10 min)

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

Phase 4: Reflexion (30 min)

Nach der Pause stellt die Lehrkraft den Schüler*innen einige Fragen:

- Wie hat euch das Spiel gefallen?
- Habt ihr die Lösung schnell gefunden?
- War es einfach? Schwer?
- Was hast du herausgefunden?
- Welche Spiele spielen Sie gerne? Warum? Zusammen?
- Hast du in deinem Leben / in der Schule Mobbing erlebt? Wie war es? Wie hast du dich gefühlt?

Follow-up-Fragen / Aktivitäten:

Fragen: Wenn Schüler*innen Fragen zum Mobbing stellen, schlagen wir vor, diese zu klären. Lehrer*innen können Expert*innen sein und gefragt werden, welche Erfahrungen sie mit Mobbing gemacht haben.

Aktivitäten: Mit dem besprochenen Mobbing können Schüler*innen ein Rollenspiel nachholen. Der Lehrer gibt Zettel aus. Die Schüler*innen schreiben ihre Lieblingsrolle auf ein Blatt Papier. So erhalten sie die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, welche Rolle sie spielen möchten. Wenn Schüler*innen nicht in der Lage sind, die Sprache zu schreiben oder zu verstehen, müssen andere Schüler*innen diese Schüler*innen unterstützen. Danach sammelt die Lehrperson alle Zettel ein und steckt sie in eine große Schüssel. Jetzt zieht jede*r Schüler*in ein Stück heraus und erhält seine Rolle. Fortan bilden die Schüler*innen bis zu vier Gruppen. Sie müssen schnell über ihre Rolle nachdenken und wie die Interaktion sein kann. Nach 5 min wird das Spiel beendet. Darüber hinaus sollte jede*r Schüler*in 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*innen ausruhen und eine Pause machen. Zurück im Klassenzimmer sitzen die Schüler*innen in einem Sesselkreis und sprechen in der gesamten Gruppe über ihre Erfahrungen mit Iconoscope und das Rollenspiel.

Hinweise / Tipps:

Es wird empfohlen, das Spiel am Morgen zu spielen, wenn die Schüler*innen ausgeruht sind.

Pädagogische Herausforderung 12: Soziales Lernen und Konfliktmanagement

Eckdaten

Autor: Daniel Pfeiffer (HAK 10, Wien, Österreich)

Zielgruppe:

Berufsschule (3. Jahr oder 6. Semester) oder (4. Jahr oder 8. Semester)

Bereich Informatiksysteme (Hardware, Betriebssystem, Netzwerk) - Kaufentscheidung Fehleranalyse

Bereich Informatiksysteme - Netzwerkadministration Bereich Informatiksysteme - Netzwerkkonfiguration

Bereich Personale und soziale Kompetenzen

eigenverantwortlich Handeln und Verantwortung für sich, andere und Ressourcen übernehmen

Mittlere, gemischte Fähigkeiten

Schwierigkeiten: um sicherzustellen, dass Village Voices im Klassenzimmer funktioniert, sollte das Spiel vorher getestet werden (möglicherweise von einer Gruppe von Lehrer*innen)

Herausforderungen: Die Verknüpfung von Spiel und den Themen könnte fehlschlagen.

Curriculum und Inhalte: Businessinformatik

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: In diesem Szenario sollte das Spiel Village Voices gespielt werden.

Lernziele:

Netzwerke:

- ❑ Schüler*innen verstehen, wie Netzwerke funktionieren
- ❑ Schüler*innen können erklären, wie Computer Informationen austauschen, wie es möglich ist, über LAN / WLAN miteinander zu spielen.
- ❑ Schüler*innen wissen, was eine IP-Adresse, MAC-Adresse, ein Router, ein Switch usw. ist Aspekte:
- ❑ Schüler*innen können ihre Handlungen und ihr Verhalten reflektieren

Zeitplan: Empfohlenes Timing 2 Unterrichtseinheiten (je 50 min)

Phase 1: Einführung (5 min)

Phase 2: Spielen (20 min)

Phase 3: Lösung und Reflexion (25 min)

Phase 4: Verbindung mit Informatik, Erforschung von Vorkenntnissen (10 min)

Phase 5: Nachschlagen und Vorbereiten (25 min)

Phase 6: Präsentation und Ergebnisse teilen (15 min)

Implementierung

Phase 0: Vorbereitung

Die Lehrkraft richtet die Umgebung an den Computern ein.

Phase 1: Einführung (5 min)

Die Lehrkraft stellt die heutigen Themen vor und erklärt die Aufgabe, das Spiel zu spielen. Zusammen beginnen sie das Spiel.

Phase 2: Gaming (20 min)

Die Schüler*innen (und die Lehrkraft) spielen Village Voices. Jeder am Computer.

Phase 3: Auflösung und Reflexion (25 min)

Die Lehrkraft fragt die Schüler*innen nach ihrem Spielerlebnis und, wie dieses Thema mit dem Unterrichtsthema verbunden ist. Antworten werden über ein Padlet gesammelt.

Die Lehrkraft sollte sie zu den sozialen Aspekten führen und sich mit dem ethischen Verhalten verbinden.

Phase 4: Verbindung mit Informatik, Erforschung des Vorwissens (10 min)

Am Ende fragt die Lehrkraft: "Wie ist es überhaupt möglich, zusammen zu spielen?"

Komponenten für den Aufbau eines Netzwerks

Phase 5: Nachschlagen und Vorbereiten (25 min)

Die Schüler*innen (paarweise) sollten die Komponenten zum Einrichten eines Computernetzwerks nachschlagen und eine kleine Präsentation (max. 2 min, jede Person sollte für 1 min vortragen) zu einem Thema vorbereiten (z. B. Router, wie funktioniert ein Router? Welche guten Geschäftslösungen gibt es?)

Phase 6: Präsentation & Ergebnisse teilen (15 min) Schüler *innen sollten ihre

Ergebnisse präsentieren und ihre Präsentation teilen.

Follow-up-Fragen / Aktivitäten:

Schüler*innen können ein Netzwerk aufbauen. Schüler*innen können die Kosten für ein kleines Unternehmen berechnen.

Hinweise / Tipps:

Wenn die Schüler*innen sich Feedback wünschen, sollte mehr Zeit für das gesamte Szenario eingeplant werden.

Pädagogische Herausforderung 13: Soziales Lernen - Konstruktivismus

Eckdaten

Autorin: Theresia Schmall (HBLA, Oberwart, Österreich)

Leitgedanke: Im Bereich sozialen Lernens und Konfliktmanagement lernen die Schüler*innen, welche Modelle hinter dem Verhalten von Menschen als Individuum, als Gruppe und als Gesellschaft stehen. Dies geschieht mit theoretischen Input und praktischen Spielen, um die Theorie zu verstehen. Sehr wichtig ist die Reflexionsphase, da die Schüler*innen erkennen müssen: „Was hat die Theorie mit mir persönlich und meinem sozialen Umfeld zu tun? Wie kann ich das, was ich im Spiel erlebt habe, in meinem weiteren Denken und Handeln?“

Zielgruppe: Sekundarstufe I: Gymnasium, Jahr 9, fortgeschritten

Lehrplan und Inhalt: Soziales Lernen und Konfliktmanagement

Rahmenbedingungen

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

Software und Materialien: Iconoscope

Lernziele: Die Lernenden sollten ständig Aufgaben begegnen, die sich auf Fähigkeiten und Wissen beziehen, die über ihr aktuelles Maß an Fähigkeiten und Wissen hinausgehen.

Einstellungen und Zeitplan: Die Schüler*innen befinden sich im IT-Raum
Vorgeschlagenes Timing: Eine Schulstunde

Spiel als Auslöser zu Beginn des Unterrichts

- Spieldauer 15 min
- 10 min Abstimmungsphase, die Kreationen der Klassenkameraden betrachten und bewerten
- 20 min Die Theorie unterrichten
- 5 min: Was hat das Spiel mit der Theorie zu tun? Kurze Einführung in die Reflexion, die Hausaufgaben ist

Implementierung

Klassenraumideen/ -strategien

- Iconoscope wird auf den Computern nach einer 5-minütigen Anweisung einzeln abgespielt
- Theoretischer Input des Lehrers
- Einführung in die Reflexionsphase

Follow-up-Fragen / -Aktivitäten:

Hausaufgaben: Die Schüler*innen sind es gewohnt, Reflexionen als Hausaufgaben zu machen und benotet zu werden. Für sie werden auf LMS (Lernplattform) reflektierende Fragen zum Ikonoscope und die Verbindung zur Theorie des Konstruktivismus vorbereitet. Die Schüler*innen drucken ihre Reflexionen aus und werden in der nächsten Unterrichtseinheit besprechen.

Hinweise / Tipps:

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

Pädagogische Herausforderung 14: Mathematische Fraktale spielerisch erschließen

Eckdaten

Autor: Daniel Pfeiffer (HAK 10, Wien, Österreich)

Zielgruppe:

Volksschule: Das Szenario kann für die Einführung von Fraktalen verwendet werden und zeigt die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten auf.

Sekundarstufe I: Das Szenario kann zur Vertiefung von Fraktalen verwendet werden und zeigt die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten auf.

Berufsschule: Das Szenario kann zur Überarbeitung von Fraktalen verwendet werden und zeigt die verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten auf.

Fähigkeit: Mittelstufe oder Anfänger mit gemischten Fähigkeiten.

Schwierigkeiten: zeitlich.

Herausforderungen: Schüler*innen beginnen zu streiten

Curriculum und Inhalte: Mathematik (Einführung, Wiederholung und Vertiefung von Fraktalen)

Rahmenbedingungen

Software und Materialien:

Iconoscope (DIY): Dort sollten Triolen von Fraktalen mit unterschiedlicher Darstellung erstellt werden. z.B. $3/6$, $2/4$, $16/32$ oder 5 , $5/1$, $25/5$ oder 3 von 4 , $3/4$, $0,75$

Lernziele:

- Schüler*innen wissen, dass die gleiche Fraktale unterschiedliche Bedeutung haben.
- Schüler*innen lernen in Teams zu arbeiten.
- Schüler*innen können Theorie anwenden.
- Schüler*innen können Fraktale mit abstrakten Formen auf unterschiedliche Weise veranschaulichen.

Zeitplan: Gesamt: 1 Unterrichtseinheit mit 50 min

Phase 1: Einführung (3 min)

Phase 2: Gaming (12 min)

Phase 3: Reflexion und Diskussion (15 min)

Phase 4: Zusammenfassen und Speichern (20 min)

Implementierung

Ideen / Strategien im Klassenzimmer:

Phase 0: Vorbereitung

Der Lehrer richtet das Iconoscope auf Laptops, Computern oder Tablets ein.

Phase 1: Einführung (3 min) Die Lehrperson stellt die Themen vor, erklärt das Spiel in Kürze und lässt die Schüler*innen die Spielumgebung erkunden.

Phase 2: Gaming (12 min) Die Schüler*innen sollten in einem 2er oder 3er Team spielen und mindestens zwei Drillinge lösen. Nach dem Lösen sollten sie abstimmen und beginnen, Lösungen zu diskutieren.

Phase 3: Reflexion und Diskussion (15 min) Die Schüler*innen sollten über ihre Spielerfahrung sprechen und sie mit dem Thema Fraktale verbinden. Insbesondere sollten sie über verschiedene Illustrationen sprechen.

Phase 4: Zusammenfassen und Speichern (20 min) Die Lehrperson zeigt ein Beispiel für ein Fraktal, das sich von den Lösungen der Kinder unterscheidet. Kinder sollten ihre Entdeckung mit eigenen Worten in einem ePortfolio aufschreiben.

Follow-up-Fragen / Aktivitäten:

Schüler*innen können eigene Drillinge finden. Schüler*innen könnten für andere Themen, die mit Iconoscope verwendet werden könnten, ein Brainstorming durchführen.

Hinweise / Tipps:

Prüfen Sie die WLAN-Verbindung. Denken Sie darüber nach, das Thema in Phase 3 von Fraktalen auf Konfliktmanagement umzustellen, wenn Schüler*innen anfangen zu streiten. Wenn die Zeit knapp wird, können die Schüler*innen das Spiel zu Hause spielen und ihre Ergebnisse zu Hause zusammenfassen.

Pädagogische Herausforderung 15: Umgang mit Diebstahl

Eckdaten

Autor: Bernhard Zangl (HBLA, Oberwart, Österreich)

Leitgedanke: Es kommt manchmal in Schulen und Schulklassen vor, das Geld oder andere Gegenstände gestohlen werden. Wenn die Schüler*innen selbst keine Lösung finden, kommen sie zu den Lehrer*innen und bitten um Hilfe. Als Lehrer*in können wir versuchen, den Hintergrund/Beweggrund der Probleme herauszufinden. Auch wenn sie oft verallgemeinern, dass auf der anderen Seite so viel gestohlen wird, sind sie oft nicht sehr interessiert oder kooperativ. Sie sagen, es ist nicht ihr Problem, weil sie nicht ausgeraubt wurden und sie selbst nichts gestohlen haben. Um den Schüler*innen bewusst zu machen, dass wir als Gesellschaft alle füreinander verantwortlich sind und alles, was wir tun beeinflussen können.

Zielgruppe:

Ebene: Berufsschule; Klasse 9

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

Curriculum und Lerninhalte: Religionsunterricht

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: Village Voices

Lernziele: Im Curriculum ist verankert, persönliche Entwicklung und Ermächtigung zu unterrichten, Ehrlichkeit, Gerechtigkeit und Empathie sowie die 10 biblischen Gebote sind Teil des Lehrplans. Die Schüler*innen werden das 7. Gebot „Du sollst nicht stehlen“ und das 9. „Du sollst dein Nachbarn nicht begehren“ und das 10. Gebot „Du sollst weder die Frau deines Nächsten, noch seine Dienerin, noch seine Magd, seinen Ochsen noch seinen Esel oder irgendetwas, das dein Nachbar ist, für ihr eigenes Leben begehren“ anwenden.

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

Vorgeschlagenes Timing: Doppelte Unterrichtseinheit

10 min, um in den IT-Raum zu gelangen und die Computer zu starten.

10 min Einführung in das Spiel

15 min beim Spielen (erste Runde - einzeln)

20 min beim Spielen der zweiten Runde, wenn jede Position von fünf Personen belegt wird

10 min Selbstreflexion auf Fragebogen

30 min Reflexion und Diskussion in der Gruppe

Implementierung

Wir spielen zwei Runden.

1. Runde: Wir teilen die Schüler*innen in fünf Gruppen zu je vier Spieler*innen auf. Sie müssen die Rollen von "Wirt*in", "Schmied*in", "Alchimist*in" und "Schreiner*in" individuell spielen.

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

Nachdem wir beide Runden beendet haben, halten 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 Sie jemanden ausgeraubt haben, als Sie schlecht beurteilt wurden,
- wenn Entscheidungen in der Gruppe gefunden werden mussten.

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

Follow-up-Fragen / -Aktivitäten:

Hausaufgaben:

Die Schüler*innen müssen in der nächsten Woche ihre Aktionen und Interaktionen im Unterricht, mit Freunden und mit der Familie beobachten. Sie müssen sich Notizen machen und sie zur nächsten Lektion mitbringen, um mit den anderen Mitschüler*innen zu diskutieren. Die Frage ist: Was sind die Konsequenzen meiner Handlungen und verbalen Kommunikation?

Hinweise / Tipps:

- Lassen Sie sie das Team selbst auswählen
- Um die Schüler*innen in Gruppen aufzuteilen, bereiten Sie Karten mit vier Symbolen vor

☐ oder lassen Sie sie von 1 bis 4 zählen, um die Gruppen zu erhalten.

Pädagogische Herausforderung 16: Vielfalt - Umgang mit unterschiedlichen Kulturen und Migration, Bedürfnissen und Fähigkeiten

Eckdaten

Autorin: Lisa-Katharina Möhlen (Universität Wien)

Hauptidee: Vielfalt bedeutet, dass jede*r Schüler*in als Individuum betrachtet wird und der Fokus auf den Fähigkeiten liegt. Es muss aber auch berücksichtigt werden, dass es zwischen den Schüler*innen Unterschiede gibt. Zum Beispiel gibt es Unterschiede in Sprache, Religion, Migranten- und Fluchthintergrund, sozialer und wirtschaftlicher Situation. Darüber hinaus gibt es institutionelle Unterschiede, z. B. verschiedene Lehrpläne, die von den Fähigkeiten der Kinder abhängen. Diese Beschreibung bezieht sich auf das österreichische Schulsystem.

Um dies zu veranschaulichen, gibt es in der ausgewählten Klasse 11 Kinder mit acht verschiedenen Sprachen, drei Religionen und drei Lehrplänen. Ein Kind hat einen Fluchthintergrund aus dem Irak. Sieben Schüler*innen haben einen Migrationshintergrund aus Serbien, Rumänien, Bulgarien, der Türkei, Tschetschenien, Kamerun und Nigeria.

Ich sehe diese Vielfalt in meiner Klasse als Chance für mich und meine Schüler*innen, voneinander zu lernen und die kognitive, soziale und emotionale Bildung zu verbessern. Daher versuchen wir oft, einige Wörter und Ausdrücke in der Sprache des*der anderen zu lernen. Wir bringen Lebensmittel aus verschiedenen Ländern mit, lernen Lieder und Tänze aus verschiedenen Kulturen. Darüber hinaus sprechen und debattieren wir viel über alle unsere Hintergründe und Probleme. Daneben werden verschiedene Projekte besucht, um Inklusion und Vielfalt zu fördern. Wir sind zum Beispiel Teil eines Mentoring-Projekts der Universität Wien, das Student*innen mit Migrationshintergrund in die Klassenzimmer schickt, um den Kindern ein positives Vorbild zu geben und ihnen beim Lernen zu helfen. Ab nächster Woche wird ein arabischer Student das Kind mit Fluchthintergrund unterstützen.

Zielgruppe: Stufe: Grundschule - erste Schritte, um Vielfalt und Individualität im Unterricht zu bewältigen; Fähigkeit: gemischte Fähigkeiten

Lehrplan und Inhalte: Das Szenario wird für das Thema „Sachbegegnung“ (Sozialwissenschaften) eingerichtet. Ein Teil dieses Faches besteht darin, gesellschaftliche Fragen zu vermitteln. Die Klassengemeinschaft veranschaulicht eine

Mini-Gesellschaft mit Regeln. Die Schüler*innen lernen, ihre neue Situation in der Schule und im Klassenzimmer zu akzeptieren. Themen wie Respekt, Fürsorge, Hilfe und gegenseitige Unterstützung werden gelehrt.

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: Iconoscope DIY, Tripletts werden von Lehrkraft ausgewählt und befassen sich mit dem Thema Vielfalt.

Lernziele:

- Entwicklung des Bewusstseins für Vielfalt
- Respektvolle Interaktionen im Klassenzimmer

Zeitplan: Gesamtzeit: 50 min (eine Unterrichtseinheit)

- Start: 5 min Einführung in das Spiel, was die Schüler spielen werden
- Spieldauer: 30 min
- Reflexion: 15 min

Implementierung

Unterrichtsideen/ -strategien

- 1) Die Vorbereitung des Themas vor der Gaming-Session ist wichtig, damit die Schüler*innen sich mit dem Thema auskennen. Sie können den theoretischen Input nutzen, um ihn in die Kreativitätsprozesse zu integrieren.
- 2) Zwei Schüler*innen teilen sich ein Tablet und arbeiten gemeinsam an einer gemeinsamen Idee. Sie sollen kommunizieren und ihre Ideen über die Drillinge diskutieren.
- 3) Aktivitäten nach dem Spielen: Der*die Lehrer*innen muss Leitfragen oder Bilder vorbereiten, um die Reflexionsfähigkeiten der Schüler*innen zu fördern. Die Kinder sollten lernen, ihr Tun zum Ausdruck zu bringen und etwas über Vielfalt und Individualität zu lernen. Danach ist es notwendig, das Bewusstsein für Vielfalt im Unterricht zu schaffen.

Die Voraussetzung für die Implementierung des Spielszenarios ist, dass der Inhalt Vielfalt im Klassenzimmer zuvor besprochen wird. Die Studierenden sollten mit der Theorie über Vielfalt vertraut sein und dass jeder Mensch individuell ist.

Follow-up-Fragen / -Aktivitäten:

Beginnen Sie die nächste Unterrichtseinheit mit einem Rückblick. Hinterfragen, was die Schüler*innen gelernt haben, und den Spielinhalt in einen größeren Inhalt der Lehrpläne einrahmen.

Hinweise / Tipps:

Vorbereitung der Tablets/Laptops, die die Kinder während der gesamten 30 Minuten nutzen können, um kreativ zu sein.

Pädagogische Herausforderung 17: Förderung der Klassengemeinschaft

Eckdaten

Autorin: Andrea Schweiger (Zentrum für Inklusive und Sonderpädagogik, Wien, Österreich)

Zielgruppe: Sekundarschule, Altersgruppe 12 Jahre

Fähigkeiten: Die Fähigkeiten der Kinder sind sehr unterschiedlich. Vor allem in Deutsch und Mathematik habe ich Anfänger*innen sowie Fortgeschrittene, oft bedingt durch die Lesefähigkeit. Sehr unterschiedlich ist auch das Wortschatz, die oft nicht nur auf dem sozialen/familiären Hintergrund und der jeweiligen Muttersprache abhängt, sondern auch mit dem Bildungsniveau. Die beiden Jungen im Spektrum des Asperger-Autismus sind sowohl in Deutsch als auch in Mathematik sehr begabt.

Curriculum und Inhalt: Deutsch (Sprachunterricht)

Rahmenbedingungen

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

Lernziele:

ICONOSCOPE DIY: Förderung von Kreativität und Fantasie, Neugier und Hinterfragen; Wortschatz erweitern, sowohl für Anfänger*innen als auch für Fortgeschrittene; Stärkung des Selbstbewusstseins durch Repräsentation und Bewertung; besseres Verstehen und Ausdrücken der Wörter, die er*sie selbst gewählt und umgesetzt hat.

VILLAGE VOICES: vor allem, um die Schüler*innen zur Zusammenarbeit zu bewegen,

Probleme zu vermeiden und zu lösen; um sie auf eine digitale Welt und Wissensgesellschaft vorzubereiten; lernen, dass Misserfolg nützlich sein kann.

In beiden Spielen: zu sprechen, zu reflektieren, eigene Gefühle auszudrücken und Gefühle und Bedeutungen von den anderen zu akzeptieren. Insbesondere bei ICONOSCOPE die Erhöhung, Bereicherung und Konsolidierung des Wortschatzes des*der Spieler*in.

Einstellungen und Zeitplan:

Vorgeschlagenes Timing:

ICONOSCOPE: 15 - 20 min zwei- oder dreimal pro Woche

VILLAGE VOICES: ein- bis zweimal pro Woche für eine Unterrichtseinheit, manchmal eine Doppelstunde (1 Unterrichtseinheit = 50 min); 5 min Unterricht, 30 min Spielzeit, der Rest für Diskussionen

Implementierung

Ideen / Strategien für's Klassenzimmer

ICONOSCOPE DIY: häufig, für kürzere Sequenzen in verschiedenen Variationen: mit und ohne Bewertung (auf Tablets im Unterricht) zu Beginn auch ohne Bedingungen, dann von konkreten zu abstrakten Begriffen übergehen; 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 Input; fortgeschrittene 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 Spielrunde 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: Die Kinder schreiben die Wörter in die Notizbücher auf und veranschaulichen sie. Sie finde neue Wörter und Bilder als Hausaufgaben

Fragen: Wie habt ihr euch beim Arbeiten und Nachdenken über einen Begriff gefühlt? Was war einfach, was war schwierig? Wie habt ihr euch gefühlt, als andere euer Bild bewertet haben? Was habt ihr bei euren Bewertungen 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 die emotionale Reaktion auf die Beurteilung eurer Person? Wie habt ihr dabei gefühlt, eine andere Person zu beurteilen und deren Reaktion zu sehen? Was würdest du anders machen?

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

Hinweise / Tipps:

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.

Pädagogische Herausforderung 18: Nachhaltigkeit

Eckdaten

Autor: Daniel Pfeiffer (HAK 10, Wien, Österreich)

Hauptidee: Die Ressourcen in unserer Welt sind begrenzt. Viele Menschen sind sich dieser Tatsache nicht bewusst und nutzen zu viel und wissen nicht, wo sie Energie und Material sparen können. Hier könnte 3D-Druck ein neuer Weg sein, um die Umweltverschmutzung zu reduzieren und nachhaltige Ressourcen zu nutzen. In diesem Szenario verwenden Schüler*innen einer Berufsschule Iconoscope, um Nachhaltigkeit zu symbolisieren. Durch den Versuch die Kernelemente und Grundgedanken von Nachhaltigkeit zu symbolisieren, erhalten sie eine Bedeutung der Wörter und ein tieferes Verständnis. Nach dem Spielen sollten die Kinder ihre Erfahrungen reflektieren und weiterdenken, indem sie Fragen beantworten. Am Ende der Sequenz sollten die Schüler ihre Ergebnisse zusammenfassen.

Zielgruppe:

Ebene: Beruflicher Bereich

Personale und soziale Kompetenzen: Eigenverantwortliches Handeln und Verantwortung für sich, andere und Ressourcen übernehmen

Fähigkeit: Das Szenario wird mit Anfänger*innen mit gemischten Fähigkeiten realisiert. Diese Schwierigkeiten könnten auftreten: Die Schüler*innen haben zu wenig Wissen über den 3D-Druck. In der Schule wird kein 3D-Drucker verwendet.

Herausforderungen: Die Schüler*innen tun sich während der Reflexion schwer.

Lehrplan und Lernziele: 3D-Druck als Wahlfach

Rahmenbedingungen

Software und Materialien: Es sollte das Spiel Iconoscope DIY verwendet werden.

Lernziele:

Bewusstsein für Nachhaltigkeit: Die Schüler*innen sollten wissen, dass Nachhaltigkeit ein wichtiges Thema ist. Die Schüler*innen sollten wissen, wie sie ihre Ressourcen nachhaltig einsetzen können.

Nachhaltigkeit und 3D-Druck: Schüler*innen sollten wissen, warum und an welchem Punkt 3D-Druck nachhaltig ist.

Nachhaltigkeit und Wirtschaft: Schüler*innen sollten wissen, wo Wirtschaftswissenschaften nachhaltig werden können.

Einstellungen und Zeitplan:

Vorgeschlagenes Timing: Gesamt: 3-4 Unterrichtseinheiten á 50 min

Phase 1: Einführung (5 min)

Phase 2: Spielen und Forschen (45 min)

Phase 3: Reflexion und Diskussion (25 min)

Phase 4: Transfer (25 min)

Phase 5: Speichern und Nachschlagen (50 min)

Implementierung

Ideen / Strategien für's Klassenzimmer

Phase 0: Vorbereitung

Drillings, die dem Thema Nachhaltigkeit entsprechen, wurden von Lehrkraft erstellt.

Phase 1: Einführung (5 min)

Kinder erhalten eine kurze Einführung in das Thema und das Spiel. Sie wurden in Gruppen aufgeteilt.

Phase 2: Spielen und Forschen (45 min)

Die Kinder sollten die Drillings symbolisieren und abstimmen. Wenn sie keine Wörter oder Bedeutungen kennen, sollten sie nachschlagen. Die Schüler*innen sollten Laptops oder Computer benutzen.

Phase 3: Nachdenken und Diskussion (25 min)

Zuerst sollten die Schüler*innen über ihre Spielerfahrung sprechen. Danach rückt der Fokus wieder auf das Thema Nachhaltigkeit.

Phase 4: Transfer (25 min)

Folgende Frage sollte diskutiert und beantwortet werden:

Was bedeutet Nachhaltigkeit für mich?

Was kann ich tun, um nachhaltiger zu handeln?

Was können Unternehmen tun?

Wie passt 3D-Druck und Nachhaltigkeit zusammen?

Phase 5: Speichern und Nachschlagen (50 min)

Die Schüler*innen sollten ihre Erkenntnisse und Gedanken in einer Mindmap zusammenfassen und strukturieren.

Phase 6 (optional): Design und 3D-Druck

Nach dem Szenario konnten die Schüler*innen ihre Zeichnungen in einem 3D-Zeichenprogramm entwerfen, z. tinkercad.com und 3D drucken.

Follow-up-Fragen / -Aktivitäten:

Schüler*innen können Iconoscope zum Entwerfen eines Logos verwenden.

Hinweise / Tipps:

Kenntnisse über den 3D-Druck und einige Anwendungen können wichtig sein. Es wird eine Gruppe von 2-3 Schüler*innen vorgeschlagen, um Ideen zu finden und auszutauschen, und jeder ist an dem Prozess beteiligt.

Pädagogische Herausforderung 19: Umweltsimulation im Unterricht

Eckdaten

Autor*innen : Amanda Cauchi und Angel Mizzi (St. Ignatius College, Malta)

Leitgedanke: Die Wahl von Gütern und Dienstleistungen mit minimalem Einfluss auf die Umwelt.

Zielgruppe: Level 9 bis Level 11 (13 bis 16-Jährige) mit gemischten Fähigkeiten.

Curriculum und Inhalte: Ökonomie/ persönliche, soziale und berufliche Entwicklun.

Rahmenbedingungen

Pädagogische Methode: kollaboratives Lernen, Verbesserung der Fähigkeiten des kritischen Denkens und der individuellen Problemlösung.

Software und Materialien: GAIA-Challenge-Spiel, intelligente Stromzähler, Ablesungen des Strom- / Wasserverbrauchs, Lagekarten mit Tipps.

Lernziele:

o Vorschläge für neue Technologien und alternative Energiequellen, die zur Verringerung des Strom- und Wasserverbrauchs beitragen.

o Ermitteln Sie, wie der tägliche Konsum die Umwelt direkt und indirekt beeinflusst.

Einstellungen und Zeitplan: Unterrichtsplan

1. Doppelstunde: insgesamt 80 min

5 min - Ankommen

10 min - Brainstorming: Befragen der Schüler nach alternativen Energiequellen, um den Energieverbrauch zu senken

20 min - Erläuterung verschiedener Technologien und alternativer Energiequellen, Beispiele für Solarwarmwasserbereiter, Sonnenkollektoren, Photovoltaik, intelligente Zähler, Geräuschkalibratoren, Windturbinen usw.

10 min - Erklärung der Aktivität - Erfassen der Daten

40 min - Aktivität zur Unterteilung der Schüler*innen in Gruppen mit getrennten Aufgaben (Lärm, Strom, Wasser). Den Schüler*innen Lagekarten mit Hinweisen zur Verfügung zu stellen, damit sie Informationen sammeln können.

2. Doppelstunde: insgesamt 80 Minuten

20 Minuten - Teilen Sie das gesammelte Daten; Leiter*in aus jeder Gruppe wird die Daten besprechen.

10 Minuten - Erläuterung des GAIA-Challenge-Spiels

20 Minuten - Eingabe der Daten der verschiedenen Gruppen und Herausfinden der Ergebnisse

20 Minuten - Diskussion der Ergebnisse der gesammelten Daten - Präsentation der Charts.

10 Minuten - Bewertung des GAIA-Challenge-Spiels.

Auswertungstools: Diskussion der Ergebnisse im Klassenzimmer, wie oben erwähnt.

Implementierung

- Wir werden die GAIA-Challenge-Plattform implementieren. Dadurch werden Schüler*innen und Lehrer*innen auf spielerische Weise mit pädagogischen Inhalten im Rahmen ihres Schulgebäudes verbunden.

- Nach dem Spiel werden die Ergebnisse diskutiert, um die gesammelten Daten zu reflektieren und um die nachhaltige Entwicklung unserer Schule zu verbessern.
Arbeitsblätter

- Situationskarte für die verschiedenen Schüler*innengruppen mit unterschiedlichen Aufgaben, um Daten zu den verschiedenen Energiequellen zu sammeln.

- Die Schüler*innen halten im Unterricht eine Präsentation ab, um ihre gesammelten Informationen und Ergebnisse zu zeigen.

Pädagogische Herausforderung 20: Müllmanagement

Eckdaten

Autorinnen: Clara Agius und Daniela Ellul (St. Ignatius College, Malta)

Leitgedanke: Soziale Herausforderung, Herausforderungen des 21. Jahrhunderts; Nachhaltigkeit, Plastikverschmutzung im Ozean. Angelehnt an die SDG: 12 - Verantwortungsbewusster Konsum und Produktion, 13 - Klimaschutzmaßnahmen, 14 - Leben unter Wasser

Zielgruppe: Jahrgang 11 Kerncurriculum-Schüler*innen im Alter von 15 und 16 Jahren mit verschiedenen Lernschwierigkeiten

Lehrplan und Lerninhalte: Geographie und Hauswirtschaft

Rahmenbedingungen

Pädagogische Methode: kollaboratives, problembasiert, projektbasierte Lernen

Software und Materialien: Videos, interaktive Aktivitäten, Müll, Bilder, Powerpoints, Arbeitsblätter

Lernziele:

- Ich kann Entsorgungsoptionen beschreiben.
- Ich kann Gründe für die Notwendigkeit angeben, Abfall zu trennen.
- Ich kann Abfall / Artikel nach dem entsprechenden Behälter sortieren.
- Ich kann Wege vorschlagen, wie ich Abfälle zu Hause reduzieren und wiederverwenden kann.

Zeitplan: gegen Ende des Schuljahres (ca. 1 Monat)

Bewertungsinstrumente: 60% kontinuierliche formative Beurteilung + 40% Summative Bewertung (mündliche Komponente)

Implementierung

Lernaktivitäten: Siehe Unterrichtspläne unten

Unterrichtseinheit 1: Abfallentsorgung

Dauer: 80 Minuten (Doppelstunde)

Ziel: Ich kann verschiedene Abfallentsorgungsoptionen beschreiben.

Einführung: Mit einem Video führen Sie die Lektion über Verschwendung ein.

Diskutieren mit den Schüler*innen über Entwicklungszusammenarbeit und arbeiten mit unterschiedlichen Worten über Verschwendung und schreibe Sie an die Tafel.

Was ist Müll? Können wir die Abfallproduktion vollständig vermeiden? Wo landen unsere Abfälle? Können wir etwas tun, um die Abfallproduktion zu reduzieren?

Stellen Sie verschiedene Entsorgungsoptionen vor:

- Schüttgut

o Kühlschrank

o Holzstücke

o Matratze

- Lebensmittel

o Bio-Tasche

o schwarze Tüte

- wiederverwertbarer Abfall

o Papier

o Kunststoff

o Metall

o Glas

o Kleidung

- gefährlich

o Batterien

o Spritze

o Medizin

Schüler*innen sollen Beispiele geben

Interaktive Aktivität:

Ordnen Sie den Abfall der richtigen Überschrift zu (Restmüll, Lebensmittel, recycelbar und gefährlich).

Schlussfolgerung Verwenden Sie die Schlüsselwörter auf der Tafel und fügen Sie diese in Sätze ein.

Hausaufgabe: Sammeln Sie wiederverwertbare Materialien und bringen Sie sie in die Schule (für eine weitere Aktivität)

Unterrichtseinheit 2: Mülltrennung

Dauer: 3 Unterrichtseinheiten

Ziel: Ich kann Gründe für die Notwendigkeit angeben, Müll zu trennen. Für die Schüler*innen wird ein Klassenausflug organisiert, bei dem sie eine der örtlichen städtischen Einrichtungen besuchen, wenn möglich Sant Antnin in Marsascala. Hier können die Schüler*innen die verschiedenen Methoden sehen, nach denen der Abfall getrennt wird. Sie werden auch sehen, was mit Abfall gemacht wird, nachdem er getrennt wurde. Der*die Lehrer*in stellt ein Arbeitsblatt für die Feldarbeit zur Verfügung, das während des Besuchs vor Ort ausgefüllt wird.

Unterrichtseinheit 3: Abfall sortieren

Dauer: 80 Minuten (Lektion 1 im HE-Labor, Lektion 2 im IT-Labor)

Ziel: Ich kann den Abfall nach der entsprechenden Ablage oder dem entsprechenden Sack sortieren die negativen Auswirkungen des Menschen auf die Umwelt

Aktivität 1: Die Schüler*innen schälen Früchte und verwenden diese Schalen, um sie in den Kompostbehälter zu legen. Sie werden verstehen und lernen, wie ein Kompostbehälter funktioniert.

Übung 2: Die Schüler*innen wurden seit Lektion 1 gebeten, Abfallmaterial zur Schule mitzubringen. Der*die Lehrer*in bereitet verschiedene Entsorgungsbehälter vor (Bio-, Recycling-, schwarze Tüte und gefährliche). Die Schüler*innen werden in Gruppen eingeteilt und haben eine kleine Tasche mit verschiedenen Abfällen. Sie sortieren die Abfälle in kürzester Zeit in den richtigen Abfallbehälter. Das Team mit der geringsten Zeit wird das Gewinnerteam sein.

--- Die Schüler in das IT-Labor bringen ---

Schlussfolgerung Aktivität 3: Kahoot-Aktivität. Aktivität, bei der Bilder auf dem Bildschirm angezeigt werden und die Schüler*innen müssen auswählen, wo die Elemente sortiert werden müssen.

Unterrichtseinheit 4: Abfall zu Hause reduzieren und wiederverwenden

Dauer: 80 Minuten (Doppelstunde)

Ziel: Ich kann Wege vorschlagen, wie ich den Abfall zu Hause reduzieren kann.

Einleitung:

Zusammenfassung des Sortierens von Abfall

Video: Lied auf den 3 Rs:reduzieren, wiederverwenden und recyceln Entwicklung

Diskussion: Findet verschiedene Möglichkeiten, wie wir Abfälle zu Hause wiederverwenden können. Schüler*innen sollen dies auf das interaktive Whiteboard aufzuschreiben.

Rollenspiel: verschiedene Situationen im wirklichen Leben, in denen die Schüler*innen ermitteln müssen, wie sie Müll reduzieren, wiederverwenden oder recyceln können.

Aktivität: Recyclingpapier aus Altpapier herstellen und handgefertigte Recyclingkarten erstellen

Schlussfolgerung

Aufgabe zu Hause: Schüler*innen sollen versuchen, etwas zu Hause wiederzuverwenden oder zu reduzieren und dem*der Lehrer*in mitzuteilen, was er erreicht hat.

Pädagogische Herausforderung 21: Wir kümmern uns um unseren Planeten

Eckdaten

Urheber*innen: Buhagiar Mariella, Formosa Stephanie-Rose, Mercieca Jeremy (St. Ignatius College, Malta)

Hauptidee: Wir dachten, das Spiel mit den Schüler*innen zu nutzen, um Alternativen auf eigene Faust zu erkunden. Es soll die Neugierde gefördert werden, sich mit der sozialen Herausforderung auseinanderzusetzen und sich um unseren Planeten zu kümmern.

Zielgruppe: Grundschule, 6. Jahr, Kinder zwischen 10 und 11 Jahren.

gemischtes Klassenzimmer: Kinder auf Stufe 6

Alternative Stufen - Stufe 1 oder Stufe 2

Kinder, die die Sprache als Fremdsprache lernen.

Sonderfälle: ADHS, Autismus, Körperbehinderung.

Curriculum und Inhalte: Sachunterricht - Unser Planet

Rahmenbedingungen

Pädagogische Methode:

- Explorativ
- Kollaborativ im Sinne von Wissenssammlung und -aufbau
- Schülerzentrierter Ansatz zum Lernen von

Software und Materialien:

Bilder von extremem Wetter, Video - Link unten, Auswahl von Kindern, Klassenzimmerblog, Powerpoint, Acting, Chart

Lernziele: Wissen, wie die globale Erwärmung gestoppt werden kann, indem sie Alternative Energiequellen wählen und Energieverschwendung und CO2-Emissionen reduzieren.

Einstellungen und Zeitplan:

Zeit der Lektion: 50 min

Einführung (10 min):

Der*die Lehrer*in zeigt Bilder verschiedener Wetterextreme.

Die Kinder diskutieren die Nachteile solcher Extreme und besprechen, was passiert, wenn diese Extreme häufiger sind.

Teil 1 (15 min):

Die Kinder nehmen an dem Quiz über GAIA teil. Durch dieses Spiel werden die Kinder verschiedene Energiequellen erkunden. Die Kinder erhalten schriftliches Material über die verschiedenen Energiequellen, so dass sie durchsehen können, wenn sie sich für die genannten Quellen auf GAIA interessieren. Die Kinder nehmen an dem anderen Quiz teil, bei dem sie nach Wegen suchen und Änderungen zu Hause vornehmen, um die Verschwendung von Energie zu reduzieren.

Teil 2:

In Gruppen erstellen die Kinder ein Projekt, um das Wissen zu diskutieren, das sie während des Spiels und bei der Recherche gesammelt haben. Die Kinder können eine Karte, eine Art Handwerk, ein Video, ein Blog schreiben, eine Online-Steckdose usw. schreiben.

Die Kinder präsentieren ihren Klassenkameraden ihre Kreation.

Fazit:

Nach jeder Präsentation wird der*die Lehrer*in die wichtigsten Punkte hervorheben, eventuelle Fehlannahmen korrigieren und wichtige Punkte ergänzen.

Zum Abschluss der Lektion schauen sich die Kinder ein Video an, in dem sie die wichtigsten Punkte der Lektion zusammenfassen.

<https://www.youtube.com/watch?v=PqxMzKLYrZ4>

Evaluierungstools: Das letzte Projekt zur Evaluierung des Lernens, Follow-up-Diskussion zur Vermittlung der wichtigsten Ideen

Implementierung

Gaia-Quiz

Arbeitsblätter zum Projekt:

Global Warming



1. Nenne zwei Dinge, die zur globalen Erwärmung beitragen.

2. Nenne drei Dinge, die wir zu Hause tun können, um die globale Erwärmung zu stoppen.

3. Nenne drei Dinge, die wir draußen tun können, um die globale Erwärmung zu stoppen.

4. Warum ist es wichtig, jetzt schnell zu handeln, um unseren Planeten zu schützen?

5. Beantworten Sie die folgenden Fragen, ob sie wahr oder falsch sind:

Behauptung	wahr oder falsch?
a) Die Erde wird durch die Hitze der Sonne erwärmt.	
b) Kohlendioxid ist ein Treibhausgas.	
c) Die Menschheit verursacht die globale Erwärmung.	

d) Ozon ist ein natürliches Treibhausgas.	
e) Fluorchlorkohlenwasserstoffe sind eine Gruppe von künstlichen Treibhausgasen.	
f) Die Erde wird durch den Treibhauseffekt gekühlt.	
g) Die Temperatur in Griechenland wird mit der globalen Erwärmung kühler.	
h) Energiesparen ist eine gute Möglichkeit, die globale Erwärmung zu reduzieren.	
i) Der Meeresspiegel steigt mit der globalen Erwärmung nicht an.	

Pädagogische Herausforderung 22: Teambuilding

Eckdaten

Autor*innen: Resi Schmall und Bernhard Zangl (HBLA, Oberwart, Österreich)

Leitgedanke: Teambuilding. Diese Aktivität kann für jede Teambildungssituation passen, wird jedoch für zwei spezifische Szenarien (siehe unten) detailliert beschrieben. Die Lernergebnisse dieser Aktivität sind:

- Kenntnis der Wichtigkeit verbaler Kommunikation und der Wichtigkeit des gegenseitigen Zuhörens
- zu lernen, achtsam gegenüber Klassenkamerad*innen zu sein
- den Vorteil der Führung zu sehen, um Ziele schneller zu erreichen
- die Führung kritisch zu sehen
- Kreativität und Vorstellungskraft fördern
- Zusammenarbeit zu fördern

Anstatt aktiv an der Aktivität teilzunehmen, moderiert der*die Lehrer*in das Szenario.

Zielgruppe:

1. Wenn Schüler*innen an unsere Schule kommen, sind sie 14 Jahre alt und kommen aus verschiedenen Schulen. Das Szenario wird zu Beginn des Schuljahres festgelegt. Die Schüler*innen haben unterschiedliche wissenschaftliche und soziale Hintergründe und müssen sich kennenlernen, um ein Team aufzubauen. Der konzeptionelle Unterricht reicht nicht aus, um sich kennenzulernen.

2. Zu Beginn des Schuljahres muss die Wahl eines*r Klassensprecher*in vom*n Klassenlehrer*in organisiert werden. Das Szenario kann hilfreich sein, um das Bewusstsein für repräsentative Kompetenzen ihrer Klassenkamerad*innen zu schärfen. Die Aktivität kann in jedes Schuljahr einbezogen werden, unabhängig davon, wie gut sich die Schüler*innen bereits kennen.

Curriculum und Inhalte: Für die Zielgruppen 1 und 2 ist der*die Klassenlehrer*in für die Organisation des Szenarios verantwortlich. Daher muss es nicht unbedingt innerhalb des Lehrplans festgelegt werden. Für andere Lehrpläne könnte die Aktivität am besten passen:

- Konfliktmanagement
- Persönlichkeitsentwicklung
- Ethik
- Kommunikation
- Religion
- Sport

Rahmenbedingungen

Pädagogische Methode: Wir empfehlen das Spiel „Tatzlwurm“ („Tausendfüßler“).

Das funktioniert so:

- Zwei von zwei Kindern binden ihre Beine mit Schals oder Sportketten zusammen. Sie gehen von einer Seite zur anderen.
- Jetzt verbinden sie zwei Gruppen zu zwei, so dass vier Personen in einem Team laufen.
- Wenn ein*e Schüler*in fällt, müssen alle Schüler*innen zur Startlinie zurückkehren und neu beginnen.
- Der nächste Schritt besteht darin, dass sich achter Gruppen zusammenschließen und dieselbe Strecke zurücklegen.
- Der nächste Schritt ist, dass sich Gruppen von sechzehn Personen zusammenschließen und dieselbe Strecke zurücklegen.
- Am Ende ist die ganze Klasse zu einer Gruppe verbunden.
- Sie stehen wieder in einer Reihe auf und laufen nun als ganze Gruppe von der Startlinie zur Ziellinie, wo sie sich umdrehen und zur Startlinie zurücklaufen müssen.
- Das Ziel ist es, sowohl das Ziel als auch die Startlinie kollaborativ zu erreichen (das muss nicht unbedingt in aufrechter Position bleiben - Kreativität ist Teil des Spiels!). Die Hauptherausforderung besteht darin, sich als ganze Gruppe am Ziel zu drehen.

Wichtiger Hinweis: Diese Aktivität bezieht sich NICHT auf den Wettbewerb! Geschwindigkeit, Zeitbegrenzungen usw. sind nicht notwendig und zählen nicht (obwohl die Schüler oft selbst Druck ausüben möchten).

Software und Materialien:

- keine Software und keine digitalen Medien erforderlich
- Materialien: Schals und / oder Sport-Wickel (keine Saiten - das tut weh!)
- farbiges Klebeband oder Seil (zum Abstreifen der Ziellinie)
- großer Raum - wir empfehlen jedoch, es auf einer Wiese zu machen (um die Schüler*innen)

Lernziele: Es sind keine Fertigkeiten im Voraus erforderlich, da das Ziel darin besteht, zusammenzuarbeiten und dadurch Fertigkeiten und Erfahrungen auszutauschen.

Einstellungen und Zeitplan: Für die Zielgruppe 1 wird das Szenario in der ersten Schulwoche während der sogenannten "IceBreaker Days" festgelegt. Abhängig von der Klassengröße und den kollaborativen und kommunikativen Kompetenzen der Schüler*innen dauert die Aktivität 40 bis 60 min.

Für die Zielgruppe 2 sollte die Aktivität eine Woche vor der Wahl des*der Klassensprecher*in festgelegt werden. Die Aktivität wird vom Klassenvorstand organisiert und ist daher nicht abhängig von den Unterrichtsfächern.

Zeitplan:

- Einführung: 5 min
- Sich zu Paaren zusammenbinden: 2 min
- Zwei Paare zusammenbinden: 3 min
- Paarlauf: 3 min
- Doppelpaarlauf: 2 Minuten
- Binden einer 8 Schülerlinie (gelegentlich mit der Hilfe der Lehrkraft): 5 min
- 8 Studentenlauf: 5 min
- Binden einer 16 Schülerlinie (gelegentlich mit Hilfe der Lehrkraft): 5 min
- 16 Studentenlauf: 7 min
- Binden des Ganzen gemeinsamer Unterricht (gelegentlich mit Hilfe des Lehrers): 5 min
- Ganzer Klassenlauf: min

Bewertungsinstrumente: Reflexion und Gruppendiskussion.

Außerdem kann ein anonymer Fragebogen hilfreich sein.

Fragen:

- Wie habt ihr euch während der Aktivität gefühlt?
- Was war deine Rolle (aktiv / passiv)?
- Konnten ihr eure Ideen ausdrücken?
- Wurden eure Ideen gehört?
- Wie habt ihr euch gefühlt, als Ihre Ideen gehört / nicht gehört wurden?
- Wer waren die führenden Personen in Ihren Teams?
- Waren diese Personen auch in anderen Situationen führend?