



**STRONGER
TOGETHER**



Erasmus+

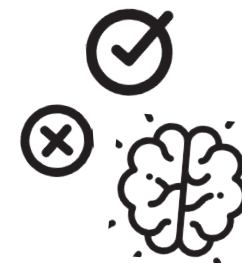


Handbuch

Stronger Together

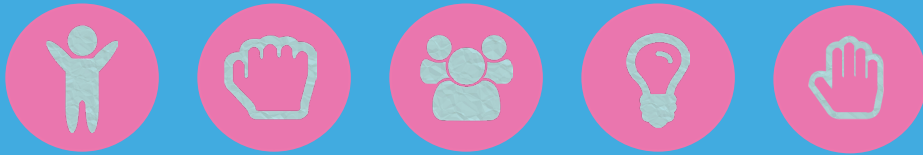


INHALTSVERZEICHNIS



PROJEKT	1
PARTNER	3
METHODE	4
DAS DIGITALE BRETTSPIEL	7
PRAXISBEISPIELE	10
HAFTUNGSAUSSCHLUSS	17

PROJEKT

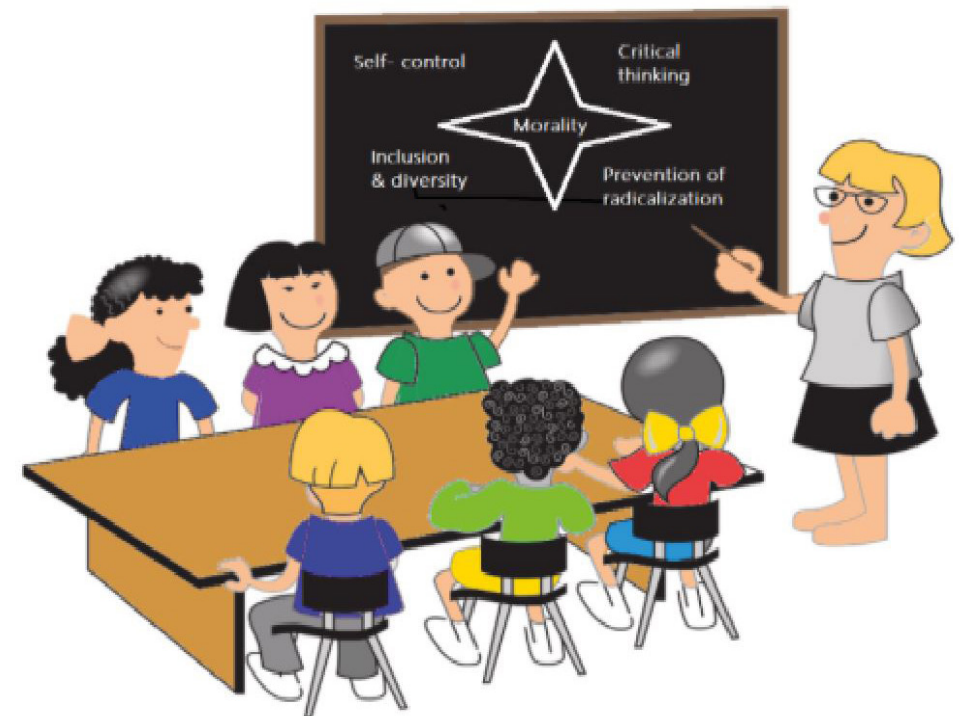


Stronger Together ist ein Projekt, in dem ein Curriculum mit 5 Modulen entwickelt wurde, das konventionelle und aktuelle Lerntechniken und -werkzeuge verwendet, die von einem digitalen Brettspiel begleitet werden.

Dieses soll von Pädagog*innen in ihrem Unterricht eingesetzt werden, um einen Dialog über Moral, Selbstkontrolle, Inklusion und Vielfalt, kritisches Denken sowie Konfliktprävention und -lösung zu ermöglichen. Auf diese Weise werden Schüler+innen, Lehrkräfte und Eltern wechselseitig in den Lernprozess einbezogen, so dass sich letztlich alle Beteiligten an der Vermeidung von Radikalisierung und Gewaltbereitschaft beteiligen. Es handelt sich um eine transversale Methode, die im Klassenzimmer mit Schülern im Alter von 10 bis 12 Jahren sowie deren Eltern als gesamte Zielgruppe eingesetzt wird.

Stronger Together ermutigt dazu, eine Diskussion bereits in einem früheren Stadium zu beginnen. Der Unterricht in Moral, Selbstbeherrschung, Inklusion und Vielfalt, kritischem Denken und der Verhütung und Lösung von Konflikten in einem frühen Alter kann das Empowerment durch die Adoleszenz hindurch unterstützen.

Daher soll der Lehrplan als Vorbereitung für weitere Diskussionen in der späteren Schulausbildung dienen. Durch die Entwicklung eines Lehrplans für diese Zielgruppe und die Beschäftigung mit einem digitalen Brettspiel erweitert und entwickelt dieses Projekt die Lehrmethoden zu diesem Thema in Grundschulklassen.



Die 5 Themen des Lehrplans sind:



Moral

Hier geht es darum, mit gemeinsamen Regeln und Werten zusammenzuleben, Entscheidungen zu treffen und gemäß unseren Überzeugungen und den Regeln und Werten der Gesellschaft zu handeln.



Selbstkontrolle

Hier geht es darum, die Impulse zu kontrollieren; Emotionen zu verstehen und zu kontrollieren, Versuchungen zu widerstehen, Frustrationstoleranz und Durchhaltevermögen.



Inklusion & Vielfalt

Zusammenleben bedeutet, mit unseren Unterschieden zu leben, und das ist keineswegs eine Bedrohung, sondern im Gegenteil sogar eine Gelegenheit, Brüderlichkeit und Freundschaft zu entwickeln. Um zu lernen, wie man mit Mitgefühl zusammenleben kann, bedarf es vor allem einer positiven Einstellung, um die Solidarität zu entwickeln, sowie eines offenen Dialogs untereinander.



Kritisches Denken

Hier geht es darum, eine informierte Meinung zu bilden, bevor man sich entscheidet und dementsprechend handelt, wobei man andere respektiert; es geht um die Kohärenz zwischen unserer Identität, unseren Werten und der Welt und den Informationen um uns herum.



Vermeidung und Lösung von Konflikten

Hier geht es um die Aufrechterhaltung eines Dialogs, kritisches Denken und Brüderlichkeit als Mittel zur Verhinderung von Radikalisierung und Gewaltbereitschaft.

Es ist wichtig, die Schüler*innen auf einer ihnen vertrauten Plattform anzutreffen, und das digitale Brettspiel wird den Pädagog*innen als Hilfsmittel dienen, um den Dialog mit den Schüler*innen zu erleichtern. Auf diese Weise wird der Lehrplan Theorie und Praxis verbinden, indem die Klasse in Aspekten der gewalttätigen Radikalisierung unterrichtet und das Brettspiel gespielt wird. Das digitale Brettspiel hat das Format eines Rollenspiels, bei dem in bestimmten Situationen, die mit den Themen des Lehrplans zusammenhängen, unterschiedliche Reaktionen möglich sind.

Der Lehrplan und das Spiel sind in sieben Sprachen erhältlich: Englisch, Französisch, Mazedonisch, Deutsch, Schwedisch, Italienisch und Dänisch, was es den verschiedenen Ländern ermöglicht, den Lehrplan direkt in ihre Lehrtätigkeit zu integrieren.

Die Europäische Union debattiert seit mehreren Jahren über die Prävention von Radikalisierung und Gewaltbereitschaft. Das „Stronger Together“ Curriculum bezieht die jüngeren Schüler*innen in diese Debatte ein. Europäische Schulen, Institutionen und Organisationen, die mit jungen Menschen der Zielgruppe arbeiten, haben alle Zugang zum Lehrplan und zum digitalen Brettspiel und sind eingeladen, davon Gebrauch zu machen.

PARTNER

Dieses Projekt wurde länderübergreifend durchgeführt, da Radikalisierung und Gewaltbereitschaft nicht nur ein Problem eines Landes, sondern Europas im Allgemeinen ist. In seiner Pilotphase wurde Stronger Together in sechs Ländern (Belgien, Nordmazedonien, Deutschland, Schweden, Dänemark und Italien) in den Grundschulklassen getestet und angepasst. Diese Aufgabe wurde durch ein europäisches Projekt finanziert, das von sechs Partnern unterstützt wurde:



VIFIN - Videnscenter for Integration (Dänemark - Projektkoordinator): Ressourcenzentrum für Integration und soziale Entwicklung



Eco - Logic (Nordmazedonien): NGO, spezialisiert auf Beratung und Bildung für nachhaltige und soziale Entwicklung, insbesondere durch "Gamification".



VNB - Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (Deutschland): Dachverband der Erwachsenenbildung mit mehr als 200 Organisationen, die in verschiedenen gesellschaftlichen Fragen aktiv sind



CSCI - Consortio Scuola Comunità Impresa (Italien): Auf Pädagogik (einschließlich neuer Technologien) spezialisierte Berufsbildungsagentur



Östra Göinge - Gemeinde (Schweden): Pilot-Gemeinde



Etterbeek (Belgien): Pilotgemeinde (betroffen durch die Radikalisierung des Brüsseler Raums)

METHODE

Im Projekt "Stronger Together" bauen wir auf Moral, Selbstbeherrschung, Inklusion und Vielfalt, kritisches Denken und die Vermeidung und Lösung von Konflikten als wesentliche Werte und Fähigkeiten, um eine Radikalisierung zu verhindern.

Die 5 Themen des Lehrplans (Moral, kritisches Denken, Selbstkontrolle, Inklusion und Vielfalt, Verhütung und Lösung von Konflikten) sind wichtige Bestandteile einer integrativen Gesellschaft.

Sie sollten in einem frühen Stadium der individuellen Selbstentfaltung vermittelt werden. In diesem Zusammenhang schlägt Stronger Together eine Methode vor, um sie auf kohärente und angepasste Weise zu unterrichten.

Im Allgemeinen verbindet der Lehrplan:



Gruppenarbeit



Dialogbasiertes Lernen



Aktivitätsorientiertes Lernen



Spielbasiertes Lernen



Reflexion (Think-Pair-Share-Strategie)

Die Lehrkräfte bleiben die Dirigenten des Prozesses. Sie sind erfahren und wissen besser als jeder andere in ihrer Klasse über die bestehenden Beschränkungen und verfügbaren Ressourcen Bescheid.

Daher sollten die Anleitung und die vorgeschlagenen Materialien in diesem Lehrplan sowie das Brettspiel als Unterstützung ihrer bestehenden pädagogischen Arbeit gesehen werden.

Der Lehrplan und das Brettspiel sind in dem Versuch aufgebaut, dies zu sein:



flexibel genug zu sein, um es dem Pädagogen oder Lehrer zu ermöglichen, sich an die Bedürfnisse und Umstände anzupassen



Gebrauchsfertig, um die Aufgabe des Lehrers zu erleichtern, wie z.B. Vorbereitungsarbeit und Durchführung in der Klasse

Jedes Ausbildungsmodul besteht aus:



Eine Einführung in das Thema durch die Lehrkraft (10 bis 15 Minuten)



Praktische Aktivitäten



Nachbereitung und Auswertung mit den Schüler*innen (10 bis 15 Minuten)

Durch die Durchführung von 1 bis 2 praktischen Aktivitäten mit den Schüler*innen, einschließlich der Zeit, die für die Einführung + Nachbereitung/Evaluierung benötigt wird, sollte es der Lehrkraft gelingen, die Klasse für ein Trainingszeitfenster (40 bis 50 Minuten) zu beschäftigen.

Die Lehrkraft kann auch beschließen, mehr praktische Aktivitäten durchzuführen und somit die Zeit auf 2 Zeitfenster für das Ausbildungsmodul zu verlängern.

Die fünf Module sind alle auf die gleiche Weise aufgebaut. Sie umfassen Anleitungen und Aktivitäten, die sich auf das jeweilige Thema beziehen und an Schüler*innen im Alter von 10 bis 12 Jahren angepasst sind. Die Lehrkraft kann den Unterricht anpassen und Aktivitäten entsprechend dem Alter der Schüler*innen auswählen. Jedes Modul wird durch spezifische Übungen des digitalen Spiels unterstützt, die idealerweise direkt (oder kurz) nach der Klasse, die dem betreffenden Thema gewidmet ist, durchgeführt werden.

Bitte beachten Sie, dass die Zeit, die für das digitale Spiel benötigt wird, das jedem Ausbildungsmodul folgen soll, nicht in der oben erwähnten Reihenfolge enthalten ist.



In der Praxis ist dies der gesamte Lernprozess und gilt für jedes der 5 Module:

10 Jahre alte Schüler*innen	11 Jahre alte Schüler*innen	12 Jahre alte Schüler*innen
Klasse (1 Wochenstunde) Digitales Spiel (1 Wochenstunde)	Klasse (1 Wochenstunde) Digitales Spiel (1 Wochenstunde)	Klasse (1 Wochenstunde) Digitales Spiel (1 Wochenstunde)

Jedes Thema/Modul sollte während der drei Schuljahre mindestens einmal behandelt werden.

Das digitale Brettspiel

Das digitale Brettspiel Stronger Together ist ein app-basiertes Spiel, das Sie entweder für IOS- oder Android-Tablets oder Smartphones herunterladen können. Das digitale Brettspiel richtet sich an Schülerinnen und Schüler im Alter von 10-12 Jahren und ihre Eltern mit dem übergeordneten Ziel, einen Dialog über die Themen zu führen:

- Moral
- Selbstkontrolle
- Eingliederung und Vielfalt
- Kritisches Denken

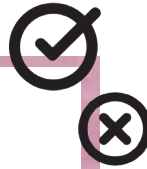
und natürlich daran arbeiten, die zwischenmenschlichen Beziehungen zu verbessern und gemeinsam stärker zu sein!

Das Spiel wird (kann) in zwei verschiedenen Umgebungen gespielt werden: im Unterricht und zu Hause.

Im Unterricht, kann die Lehrkraft die Schüler*innen in Fortsetzung eines abgeschlossenen Themas aus dem Lehrplan "Gemeinsam stärker sein" oder als Teaser vor Beginn eines Themas aus dem Lehrplan in das Spiel einführen. Das Spiel wird in Gruppen von drei bis vier Schüler*innen auf einem Tablett gespielt. Jede Gruppe erstellt einen Gruppennamen, den sie jedes Mal verwendet, wenn sie sich einloggt, falls sie das Spiel in mehr als einer Sitzung spielt.

Bitte lesen Sie das Online-Tutorial zum Spielen des Spiels.

Zu Hause, können die Eltern die App auf ihr Smartphone oder auf ein Tablet herunterladen. Sie werden ermutigt, das Spiel zusammen mit ihrem Kind zu spielen und sich Zeit zu nehmen, die Auswirkungen der möglichen Entscheidungen mit ihrem Kind zu besprechen, bevor sie antworten. Das Kind kann den Eltern sagen, was sie in der Schule geantwortet haben, was zu einem Dialog über Ähnlichkeiten und Unterschiede zu den Entscheidungen führen kann, die sie gemeinsam getroffen haben. Bitte ermutigen Sie die Eltern, sich vor Beginn des Spiels das Online-Tutorial zum Spiel anzusehen.

**Spielzeit:**

ungefähr 45-60 Minuten pro Thema.

Komponenten:

Tablets/Smartphones mit der heruntergeladenen App "Gemeinsam stärker".

Spielablauf:

Der allgemeine Zweck des Spiels besteht darin, Ihre Freunde davor zu bewahren, radikalisiert zu werden, indem Sie im Leben gute Entscheidungen treffen und anderen dabei helfen, das Gleiche zu tun. Jedes Thema (Moral, Selbstbeherrschung, Eingliederung & Vielfalt und Kritisches Denken) enthält 10 Szenarien, in denen Sie als Gruppe, je nach Grad, nach dem Zufallsprinzip einer Reihe von Szenarien ausgesetzt sind und eine Entscheidung darüber treffen müssen, was Sie am besten tun sollten.

Das Spiel basiert also auf Zusammenarbeit und Diskussion zwischen den Teamspielern in der Gruppe.

Zu Beginn des Spiels werden Sie aufgefordert, eine Sprache zu wählen, indem Sie auf die deutsche, schwedische, belgische, italienische, mazedonische, britische oder dänische Flagge drücken. Dann gelangen Sie zu einer Seite, auf der Sie die Klassenstufe, das Thema und die Anzahl der zu spielenden Klassen auswählen, und schließlich schreiben Sie den Gruppennamen.

Wenn Sie "Spiel starten" drücken, gelangen Sie zum Brettspiel: "das Dorf". Im Dorf finden Sie eine Reihe von beweglichen Symbolen, wenn Sie auf eines der Symbole drücken, öffnet sich ein Szenario.

Die Struktur für jedes Szenario ist wie folgt: Beim Betrachten eines Szenarios beginnen die Spieler einen Dialog über das Thema und müssen wählen, was ihrer Meinung nach die angemessenste Antwort auf das Problem ist, wobei sie drei Möglichkeiten haben. Jede Auswahl hat eine Punktzahl. Wenn Sie eine Wahl treffen, erhalten Sie ein Feedback zu Ihrer Wahl.

Wenn Sie alle Szenarien in der Sitzung durchgespielt haben, werden Sie sehen, ob eine der Figuren, die Ihre Gruppe zu retten versucht, verloren geht und im "Gefängnis" endet. Wenn ein Charakter im Gefängnis endet, erhält Ihre Gruppe nach Abschluss des Themas eine zusätzliche Chance, die Person zu retten.

Die Charaktere, die Ihre Gruppe rettet, kommen am sicheren Hafen an und sind auf der Seite der Spieler bei der Suche nach der Rettung der verlorenen Charaktere aus dem Gefängnis. Sie tragen zum Bonus + der Gesamtpunktzahl bei und erhöhen damit die Chancen, die "Verlorenen" zu retten, daher der Begriff "gemeinsam stärker".

Die Charaktere, die Sie in einem Thema speichern, werden am Ende der Sitzung mit glücklichen Gesichtern angezeigt; die verlorenen Charaktere werden hinter Gittern angezeigt. Je mehr Menschen Sie retten und mitnehmen, desto besser sind Ihre Chancen, die Welt zu retten.

Nach dem Spiel:



Es ist möglich, das gesamte Spiel in einer Sitzung zu spielen oder das Spiel in mehrere Sitzungen zu einem Thema (Moral, Selbstkontrolle, Einbeziehung & Vielfalt und kritisches Denken) pro Sitzung zu unterteilen.

Wenn Sie sich entscheiden, das Spiel nach Beendigung eines Themas fortzusetzen, können Sie den Knopf drücken: "neu starten", wenn Sie sich entscheiden, das Spiel zu beenden, drücken Sie auf den Knopf: "Beenden" drücken. Wenn Sie das Spiel beenden, erscheint Ihr Spielstand.

PRAXIS- BEISPIELE

Die "Beispiele guter Praxis" sind ein Konzept, das alle möglichen Anpassungen umfasst, die die Partner, d.h. die jeweiligen Lehrer aus den einzelnen Ländern, mit Hilfe der Schülerinnen und Schüler sowie der Kommentare der Eltern der Schülerinnen und Schüler durchführen konnten. Diese Praktiken waren die erfolgreichen Alternativen zu den regulären Klassen und Tests von Spielen/Modulen, die sonst unter schwierigen Umständen behindert werden.

VIFIN Dänemark:

Schule & Land

↳ Vejle Midtbyskole, Dänemark

Titel des Moduls /des Spiels

↳ Alle 5 Module / Spielbereiche

Zielgruppe (z.B. Schüler*innen 10-12; spezielle Lerngruppen)

↳ 20 Schüler der 5. und 6. Klassen.

Getestet im Frühjahr 2020, gestoppt durch COVID19-Pandemie, und fortgesetzt im Herbst 2020

Beschreiben Sie die Variation/Anpassung, die Sie von der empfohlenen Methodik vorgenommen haben (z. B. durch Online-Lernen usw.)

↳ Wir wählten die von uns als geeignet eingeschätzten Aufgaben für die Schüler aus und ergänzten sie mit eigenen Folien. Unter anderem finden wir gerade altersgerechte Bilder für die Übung, die sich im Modul Moral mit Regeln beschäftigt. Insbesondere das Modul zum Konfliktmanagement haben wir mit weiteren Übungen angepasst. Wir nutzten die Konfliktleiter und das Rollenspiel, um den Fokus auf das Thema zu legen.

Ergebnisse:

↳ Die Schüler*innen haben sich im Allgemeinen positiv über den Kurs geäußert. In allen Modulen gab es nur 1-2 Schüler*innen, die einen negativen Smiley gegeben haben, die anderen sind zwischen mittel und zufrieden verteilt. Vor allem der Kurs zum Konfliktmanagement hat die Schüler*innen beschäftigt.

Zitat (von Lehrkräften, Eltern, Schüler*innen) und Name der Person, die das Zitat abgibt

↳ "Der Kurs macht Spaß und ich möchte mehr dazu lernen."
Schüler, 5. Klasse

Östra Göinge, Schweden:

Schule & Land

- ↳ • Snapphaneskolan, Schweden
- Prästavångsskolan, Schweden
- Mölleskolan, Schweden

Titel des Moduls / des Spiels

- ↳ • Eingliederung und Vielfalt
- Moral
- Kritisches Denken

Zielgruppe (z.B. Schüler*innen 10-12, spezielle Lerngruppen)

- ↳ • 10-12 Jahre
- 10 Jahre
- 12 Jahre

Beschreiben Sie die Variation/Anpassung, die Sie von der empfohlenen Methodik vorgenommen haben (z. B. durch Online-Lernen usw.)

↳ • Ich fand es einfacher, mit den Aktivitäten mit den älteren Schüler*innen zu arbeiten, und das Spiel selbst sprach die jüngeren Schüler*innen mehr an.

- Ich begann das Thema, indem ich das Spiel mit Hilfe eines Projektors alle zusammen spielte. Nach einem Dilemma diskutierten die Schüler*innen in kleinen Gruppen, was sie tun sollten. Nach einer Weile diskutierten wir das Dilemma gemeinsam.

- Ich habe das Material als Ausgangspunkt genommen und meine eigene Übung gemacht, um die Diskussionen fortsetzen zu können.

Ergebnisse

- ↳ • Es ist uns gelungen, die Diskussionen zu vertiefen.
 - Die Schüler*innen # machten sich mit dem Konzept vertraut und lernten einen Weg, mit dem Material zu arbeiten.
 - Die Schüler*innen wurden sehr stark in den Prozess und in die Diskussionen über das Thema einbezogen.

Zitat (vom Lehrkräften, den Eltern, den Schüler*innen) / und Name der Person, die das Zitat abgibt

- ↳ • "Die gemeinsame Arbeit mit Stronger hat großen Spaß gemacht! Das Positivste an den Aktivitäten waren die Diskussionen." (Oscar Ottosson)
 - "Es hat Spaß gemacht, an dem Projekt zu arbeiten. Manchmal erschien den Studierenden eine Frage seltsam, aber die Diskussionen waren sehr wertvoll. Wir werden damit fortfahren." (Eva Olsson)
 - "Du solltest nicht alles glauben, was du hörst. Wenn jemand sagt, dass Messi gestorben ist, und Sie glauben, dass es wahr ist, müssen Sie vielleicht noch einmal überprüfen, ob es wirklich wahr ist. Das ist gegenüber Quellen kritisch zu sein" (Schüler, 12 Jahre)
- "Jede Lektion sollte so sein!" (Schüler, 12 Jahre)

VNB, Deutschland

Schule & Land

- ↳ • Deutschland
 - GHS Altenbruch Cuxhaven
 - Gymnasium Lüchow

Titel des Moduls /des Spiels

- ↳ • Selbstkontrolle "physische Reflexion"
 - Inklusion und Diversität "das Zitronenland"

Zielgruppe (z.B. Schüler*innen 10-12; spezielle Lerngruppen)

- ↳ • 5. Klasse der Sekundarstufe II
 - 5. bis 6. Klasse der unteren Sekundarschule für Schüler*innen mit besonderen Bedürfnissen

Beschreiben Sie die Variation/Anpassung, die Sie von der empfohlenen Methodik vorgenommen haben (z. B. durch Online-Lernen usw.)

- ↳ • Die Lehrkraft kombinierte die Übung "Körperreflexion" mit dem Bild der "Selbstkontrollbatterie", um die verschiedenen Ebenen der Selbstkontrolle zu erklären.
 - Beide Lehrerinnen entwickelten unabhängig voneinander eine Variante des "Zitronenland"-Spiels. Einer

tauschte die Zitronen gegen Orangen aus und stellte nach der Übung frisch gepressten Orangensaft für die Klasse her. Der andere schlug vor, nach der Übung mit den Schüler*innen im Rahmen des Unterrichts über gesundes Essen Zitronenlimonade zu machen. Leider war dies aufgrund von Coronaeinschränkungen nicht möglich.

Ergebnisse

↳ • Das Bild einer Batterie zur Selbstkontrolle wurde von den Lernenden schnell verinnerlicht und sie nutzten es, um ihr eigenes Verhalten und das der anderen zu erklären.

- Das "Zitronenland" war ein lustiges Spiel, das es den Schüler*innen leicht machte, Themen über Vielfalt, Minderheiten, Zugehörigkeit zu verschiedenen Gruppen usw. zu diskutieren.

Zitat (von Lehrkräften, Eltern, Schüler*innen) und Name der Person, die das Zitat abgibt

↳ • "Sie können sich vorstellen, wie begeistert ich war, als ich merkte, wie sehr dieses Modul meine Schüler*innen zur Selbstreflexion anregte".

- "Die Schüler*innen liebten es einfach, über ihren Namen zu sprechen!"

- "Wir werden an unserer Schule eine Lehrerfortbildung mit dem Lehrplan und dem Spiel organisieren".

CSCI, Italien

Schule & Land

- ↳ • Scuola Media Statale "Tanzio da Varallo) VC, Italien
- Scuola Media Statale "Rosa Stampa", Vercelli, Italien

Titel des Moduls /des Spiels

- ↳ • Eingliederung und Vielfalt
- Kritisches Denken
 - Moral

Zielgruppe (z.B. Schüler*innen 10-12; spezielle Lerngruppen)

- ↳ • 11-13 Jahre alt
- 12-14 Jahre alt

Beschreiben Sie die Variation/Anpassung, die Sie von der empfohlenen Methodik vorgenommen haben (z. B. durch Online-Lernen usw.)

↳ Wir haben sie nicht in Paare eingeteilt, aber ich zog es vor, der ganzen Klasse die im Dilemma-Spiel vorgesehenen Fragen zu stellen, ein Wort zu sagen und mich individuell auf jede von ihnen zu konzentrieren. Die Aktivität umfasste 5 Dilemmas, aber aus Zeitmangel - angesichts der Diskussionen und der zahlreichen Reflexionen und Fragen, die sich ergaben - wurden nur 3 gestellt.

Da es den Kindern nicht möglich war, die Tabletten in der Gruppe zu benutzen, wurde die Anwendung "Gemeinsam stärker" den Schüler*innen vorgestellt, aber in der Schule nicht verwendet. Sie waren bereits von den Lehrkräften eingeladen worden, sie zu Hause herunterzuladen, damit sie sie als Diskussionsinstrument mit ihren Familien verwenden konnten, was einige von ihnen getan hatten.

Ergebnisse

↳ Im Großen und Ganzen zeigten die Schüler*innen Bewusstsein für das Thema, für ihr eigenes Gefühl und ihre sozialen Gefühle sowie Enthusiasmus und Engagement. Trotz des erreichten guten Grades an emotionaler Offenheit, Enthusiasmus und Beteiligung ist der Reifegrad der Klassen (vor allem einer) nicht sehr hoch, genauso hoch wie die Fähigkeit, sich selbst in einer Gruppe zu managen. Die Schüler*innen wurden buchstäblich "an die Hand genommen" durch Argumentation (etwas, was ihnen anscheinend zur Gewohnheit geworden ist) und Reflexion, notwendige Elemente für den Erfolg der Experimente des Moduls.

Zitat (vom Lehrkräften, den Eltern, den Schüler*innen) und Name der Person, die das Zitat abgibt

- ↳ • "Sehr schwierig, aber faszinierend"; "Das, was ich gelernt habe, ist, mich in Situationen zu identifizieren" (Schülerin)
- "Moral ist eine Lehre für die Zukunft"; "dieses Projekt hat mir zu verstehen gegeben, wie schwierig und traurig es ist";
 - "Schwere Aktivität, wenn man seine Meinung darüber, was richtig oder falsch ist, nicht ändert, erscheint sie als Aktivität nutzlos, das einzige, was man tun kann, ist, das Bewusstsein zu schärfen".

Eco - Logic, Nordmazedonien

Schule & Land

- ↳ • Grundschule "Bratstvo" - Skopje
- Grundschule "Strasho Pindjur" - Sokolarci

Titel des Moduls /des Spiels

- ↳ • Schule "Bratstvo" - physische Prüfung von Modul 5
- Schule "Strasho Pindjur" - physisches Testen der Module 1, 2, 3 & 4 des App-Spiels (durchgeführt in einer physischen sowie einer Remote-Umgebung für virtuelles Testen)

Zielgruppe (z.B. Schüler*innen 10-12; spezielle Lerngruppen)

↳ • 5. Klasse (Alter: 10-11 Jahre)

- 5. und 6. Klasse (Alter: 10-11, 11-12)

Beschreiben Sie die Variation/Anpassung, die Sie von der empfohlenen Methodik vorgenommen haben (z. B. durch Online-Lernen usw.)

↳ • Schule "Bratstvo": Im Februar/März haben wir versucht, Modul 5 physisch zu testen, auch im Rahmen des Lehrplans. Wir hatten eine Dramatisierungsübung mit 3 Kleingruppen der gleichen Klasse, die aber in verschiedene Klassenzimmerecken aufgeteilt waren. Die Online-Chat-Diskussionen für die Testsitzung, die wir mit ihnen führten, erwiesen sich für sie als sehr nützlich, um den langfristigen Nutzen zu verstehen. Die Online-Chats waren eher eine detaillierte Reflexion für die Dramatisierung.

- Schule "Strasho Pindjur". Im September/Oktober 2020 haben wir die Module 1 bis 4 über die digitale App für das Spiel ausprobiert. Die Schüler*innen spielten dieses Spiel vor allem zu Hause (aus der Ferne) und weniger im Sportunterricht. Wir betonten in diesem Zusammenhang das Heimspiel. Die App wurde über Online-Chats populärer, und das gab uns die Möglichkeit, im Online-Unterricht mehr darüber zu diskutieren.

Ergebnisse

↳ • Die Schüler*innen hatten die volle Aufmerksamkeit über alle Module hinweg und konnten sich auf alle Module konzentrieren. Die Diskussion über das Spiel brachte Lehrkräfte und Kinder einander näher, wenn auch nur online.

- Die Module motivierten die Schüler*innen, eingehender über den langfristigen Nutzen der Module, ihre Komplexität und ihren Nutzen nachzudenken.

- Es ist uns gelungen, ein gutes Maß an konstruktiver Diskussion mit den Schüler*innen zu erreichen; eine Selbsteinschätzung ihres Verständnisses

Zitat (von Lehrkräften, Eltern, Schüler*innen) und Name der Person, die das Zitat abgibt

↳ • "Dieses Projekt ist ziemlich einzigartig, weil es die Schüler*innen praktisch einbezieht. Es ist eine kluge Art und Weise, ernsthafte Themen mit Jugendlichen zu diskutieren. Und, es ist online! Ein großer Vorteil" (Lehrerin: Tatjana Trpezanovska)

- "Wir brauchten, wie viele andere Länder auch, so etwas, um heikle Themen mit vielen Ethnien unter den Kindern zu aktivieren. Manchmal brauchen Lehrkräfte Unterstützung wie diese, um Kindern die besten Werte zu vermitteln. Das bringt sie dazu, gründlich nachzudenken" (Lehrer: Zoran Davitkov)

- "Themen wie diese sind für den Unterricht mit Kindern immer willkommen. Online-Präsenz ist heikel in der heutigen Zeit, vielleicht können wir den Kindern jetzt beibringen, im Allgemeinen sicherer zu sein" (Lehrerin: Vesna Stojanova)

Etterbeek, Belgien

Schule & Land

↳ Claire joie/Belgien

Titel des Moduls /des Spiels

↳ Selbstkontrolle

Zielgruppe (z.B. Schüler*innen 10-12; spezielle Lerngruppen)

↳ 6. Klasse

Beschreiben Sie die Variation/Anpassung, die Sie von der empfohlenen Methodik vorgenommen haben (z. B. durch Online-Lernen usw.)

↳ • Wir haben die Szenarien für die Aktivität "Ich gehe je nach Situation einen Schritt zurück oder einen Schritt vorwärts, um den Grad der Selbstkontrolle anzugeben" angepasst.

Z.B: Wenn ich Schlange stehen muss, um eine Übung zu korrigieren, wenn ich warten muss, bis ich an der Reihe bin, um zu sprechen, wenn ich mit jemandem nicht einverstanden bin und diese Person meinen Standpunkt nicht hören will, ...

- Die Verwendung von Bildern wie z.B. einer Batterie, die leer ist, aber wieder aufgeladen werden kann, ist für Kinder sehr visuell und hilft ihnen, ein abstraktes Konzept besser zu verstehen.

- Es macht es uns leichter, die endgültigen Ziele zu erreichen. Es ermöglichte uns, eine schriftliche Unterstützung zu erhalten.

- Das Modul dauerte doppelt so lange wie erwartet.

Ergebnisse

↳ • Die Kinder werden sich durch die verschiedenen Aktivitäten ihres Kontrollniveaus bewusst.

- Gemeinsam schlagen die Kinder der Gruppe Ideen vor, um sich gegenseitig bei der Kontrolle der verschiedenen Situationen zu helfen.

Zum Beispiel Wenn Sie sehr verärgert sind, gehen Sie auf dem Spielplatz herum, schlagen Sie auf ein Kissen, schreien Sie sehr laut,...

- Wenn Sie sich beruhigt haben, sprechen Sie noch einmal mit der Person, mit der Sie ein Problem hatten, und erklären Sie, wie Sie sich gefühlt haben.

Zitat (von Lehrkräften, Eltern, Schüler*innen) und Name der Person, die das Zitat abgibt

↳ Anabel et Carole : Lehrerinnen

Die Schülerinnen und Schüler, mit denen wir diese Aktivitäten organisiert haben, sind nicht mehr in der Schule.

Haftungs- ausschluss

“Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren wiedergibt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.“