



Der Mikroabenteuer-Generator: Ein Lernspiel zur Aktivierung der überfachlichen Kompetenzen

Der Mikroabenteuer-Generator: Was ist das?

Der Mikroabenteuer-Generator ist ein Kartenspiel, das Zuhause mit der Familie oder mit Freundinnen und Freunden gespielt werden kann. Es ist aber auch ein Lernspiel, das auf die spielerische Förderung der im Lehrplan festgelegten überfachlichen Kompetenzen abzielt und daher ebenso im Unterricht eingesetzt werden kann (vgl. Da Costa & Bumann-Pacozzi, 2022b, S. 3). Das Spiel entstand in Zusammenarbeit zwischen der nationalen Agentur zur Förderung von Austausch und Mobilität im Bildungssystem (Movetia), dem Verlag Helvetiq und der Pädagogischen Hochschule Wallis.

Die Spielentwickler gingen davon aus, dass sowohl im Plan d'études romand (PER) als auch im Lehrplan 21 ähnliche überfachliche Kompetenzen enthalten sind (vgl. Da Costa & Bumann-Pacozzi, 2022b, S. 12). Im Lehrplan 21 werden personale, soziale und methodische Kompetenzen unterschieden (vgl. Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz D-EDK, 2016, S. 13), im PER sind es die fünf Dimensionen (compétences transversales (CT)) Zusammenarbeiten, Kommunikation, Lernstrategien, Kreatives Denken und Reflexionsfähigkeit (vgl. CIIP, 2010, S. 6). Es lag also auf der Hand, ein Spiel zu entwickeln, das beide Lehrpläne berücksichtigt. Zwar beruht das Spielmaterial prioritär auf den Dimensionen im PER, die überfachlichen Kompetenzen im Lehrplan 21 sind aber auch abgedeckt (vgl. Da Costa & Bumann-Pacozzi, 2022b, S. 12).

Eine Spielbox des Mikroabenteuer-Generators beinhaltet 112 Abenteuerkarten, 65 variable Karten, 9 Würfel und ein Logbuch. Die verschiedenen Kombinationen ermöglichen

so eine Vielzahl von Aktivitäten. Die Zielgruppe sind Schülerinnen und Schüler der 7H–8H. Durch das modulare Konzept können überfachliche Kompetenzen sowohl in formellen als auch in informellen Kontexten entwickelt werden (vgl. Da Costa & Bumann-Pacozzi, 2022b, S. 10). Das Spiel mit sämtlichen Begleitunterlagen ist in den beiden Sprachen Französisch und Deutsch erhältlich.

Wie wurde das Spiel entwickelt?

Die Spielentwicklung verlief in verschiedenen aufeinander aufbauenden Phasen, in denen die fortlaufenden Erkenntnisse jeweils wieder zurück in die Weiterentwicklung des Spiels eingeflossen sind. So wurden verschiedene Prototypen unter realen Bedingungen in Schulklassen im Ober- und Unterwallis getestet. Die zahlreichen Rückmeldungen der Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrpersonen als auch die Beobachtungen der Forschenden flossen laufend in die Optimierung des Mikroabenteuer-Generators zurück ein.

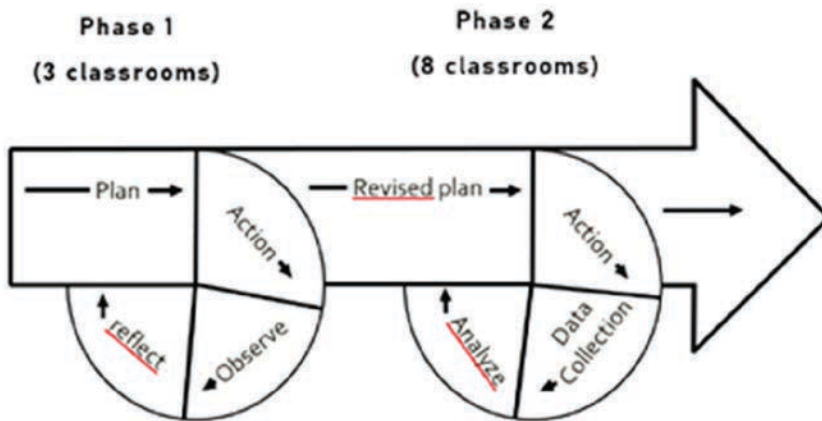


Abbildung 1:

Phasen der Spielentwicklung
(Da Costa & Bumann-Pacozzi,
2022a, S. 26)

Parallel zum Spiel verfassten die beiden Forschenden der PH-VS einen Leitfaden für Lehrpersonen. Darin werden die dem Spiel zugrundeliegenden pädagogischen Absichten sowie Hinweise zum Einsatz des Spiels im Unterricht erläutert. Weiter finden sich im Dokument zahlreiche Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Materialien aus der Spielbox sowie Hinweise auf zusätzliche Ressourcen (vgl. Da Costa & Bumann-Pacozzi, 2022b).

Insgesamt nahmen neun Schulklassen aus dem Ober- und Unterwallis am Entwicklungsprojekt teil. Für die wissenschaftliche Untersuchung wurden über 140 Fragebogen von den teilnehmenden Schülerinnen und Schülern ausgefüllt. Sämtliche Lehrpersonen der teilnehmenden Klassen wurden in einem Interview befragt. Acht Lehrpersonen antworteten auf den Follow-up-Fragebogen einige Wochen nachdem das Spiel in ihren Schulklassen eingeführt wurde. Zudem sind sämtliche Spielaktivitäten in den Schulklassen vom Forschungsteam beobachtet und protokolliert worden.

Was sagen die Lehrpersonen zum Mikroabenteuer-Generator?

Die befragten Lehrpersonen betonen die gute Dynamik im Unterricht während Spielsequenzen und sie loben die Einfachheit des Konzepts, das es den Kindern ermöglicht, selbstständig zu spielen und es den Pädagoginnen und Pädagogen erlaubt, die Verwendung zu variieren

(vgl. Da Costa & Bumann-Pacozzi, 2022a, S. 37). Die Befragten betonen auch die gute Qualität des Materials und schätzen das Schwierigkeitsniveau (die Auswahl der Karten) als altersgerecht ein (vgl. ebd., S. 36). Die Lehrpersonen haben insbesondere die Bedeutung der Vor- und Nachbereitungsphasen des Spiels hervorgehoben. Die am Ende des Spiels durchgeführte Nachbesprechung wurde als wesentlich erachtet, um die im Spiel eingesetzten überfachlichen Kompetenzen explizit darzustellen (vgl. ebd., S. 37), während die Vorbereitung des Materials im Voraus erforderlich ist, um das Spiel «reibungslos» zu spielen. Diese Vorbereitungsphase kann das Trennen bestimmter thematischer Karten, die Bereitstellung oder Installation von zusätzlichem Material wie einem Computerarbeitsplatz, einem Übersetzungsprogramm, Schreibwaren usw. umfassen. In diesem Zusammenhang schätzten die Lehrpersonen den spielbegleitenden pädagogischen Leitfaden, der den Einsatz des Mikroabenteuer-Generators mittels Startszenerien erleichtert.

Zur Frage nach den geplanten Anwendungen des Spiels nennen die Lehrpersonen: die Verwendung des Spiels als ritualisierte Aktivität (als kurze Sequenzen über einen längeren Zeitraum); die Verwendung des Spiels parallel zu einer anderen Unterrichtsaktivität, um an einem Thema mit einer kleineren Gruppe von Schülerinnen und Schülern zu arbeiten; die Verwendung des Spiels als

«Puffer», um die Zeit zu managen, wenn Schülerinnen und Schüler eine Aufgabe vor den anderen beenden; die thematische Verwendung des Spiels in Kombination mit einem spezifischen Thema; die Möglichkeit, mit anderen Klassen der Schule oder einer anderen Schule zu spielen. Die Verwendung des Spiels als Hausaufgabe scheint für die befragten Lehrpersonen als wenig geeignet zu sein, da diese Praxis potenziell bestehende Ungleichheiten in Bezug auf die überfachlichen Kompetenzen verstärken könnte (vgl. ebd., S. 38). Die Pädagoginnen und Pädagogen haben auch die Bedeutung der Zusammensetzung von Schülergruppen betont, wenn Abenteuer gemeinsam durchgeführt werden (vgl. ebd., S. 38). Schliesslich wird das Logbuch, das die Schülerinnen und Schüler während ihrer Abenteuer begleitet, von den Lehrpersonen geschätzt, weil es einen «roten Faden» durch die gesamten Spielaktivitäten schafft. Einige Lehrpersonen hinterfragen jedoch den zu individuellen und schulischen Charakter des Logbuchs sowie seine Konzeption, die eher auf die Sicherung der Lernspuren ausgerichtet ist als darauf, ein (individuelles oder gemeinsames) Ziel zu erreichen.

Letztendlich waren die Lehrpersonen angenehm überrascht von der Anziehungskraft des Mikroabenteuer-Generators auf die Schülerinnen und Schüler und von seiner Fähigkeit, die Kinder in Themen zu involvieren, die sich auf überfachliche

Kompetenzen oder interkulturelle Aspekte beziehen. Das Spiel scheint pädagogisches und spielerisches Material zu einem Thema des Lehrplans zu bieten, für das sich die Lehrerinnen und Lehrer unserer Studie wenig «ausgerüstet» fühlten.



Abbildung 2:
Spielphase im Klassenzimmer
(Movetia, Werbefilm 2022)

Literaturverzeichnis

Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin [CIIP] (2010). Plan d'études romand. Neuchâtel: CIIP.

Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz [D-EDK] (2016). Lehrplan 21. Grundlagen. Luzern: D-EDK.

Da Costa, J. & Bumann-Pacozzi, C. (2022a). Rapport de suivi scientifique. Développement et implémentation du Générateur de Micro Aventures. Brig/St-Maurice: PH Wallis.

Da Costa, J. & Bumann-Pacozzi, C. (2022b). Guide pédagogique. Document d'accompagnement à destination du corps enseignant. Brig/St-Maurice: PH Wallis.

*Autor/innen- und Forschungsteam:
Corinna Bumann-Pacozzi & Julien Da Costa*