

Zu Besuch im Empathiedorf

Unterrichtsbesuch. Die Schule Trimbach ist eine Profilschule informatische Bildung im Aufbau.

Minecraft

Die Schülerinnen und Schüler der Sekundarklasse B2b arbeiten an diesem Morgen zum ersten Mal mit Minecraft. Sie kennen das Spiel aus der Freizeit. Ein Schüler erklärt mir vor Beginn der Unterrichtsstunde, dass Minecraft die Kreativität fördere. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Zweier- und Dreiergruppen. Eine Gruppe ist die Expertengruppe und unterstützt die anderen bei technischen Fragen. Die Klassenlehrerin und gleichzeitig PICTS (pädagogische ICT-Supporterin) ist Tanja Petrašković. Sie hat vor der Lektion in Minecraft ein Empathiedorf vorbereitet. Die Schülerinnen und Schüler können im Spiel ihre eigenen Häuser einrichten und die Gärten gestalten. Virtuell begegnen sie im Dorf Emily. Sie spricht Englisch und verteilt Aufgaben. Nach kurzer Spielphase greift Tanja Petrašković ins Spiel ein und die Schülerinnen und Schüler müssen ihre Tablets weglegen. Im Spiel haben sich die Jugendlichen gegenseitig ihre Häuser abgebrannt.

Empathie

In einem nächsten Schritt schreiben die Schülerinnen und Schüler auf Kärtchen, was sie unter Empathie verstehen. Als Beispiel werden folgende Aussagen an die Tafel geheftet: «vielleicht nett sein», «gemütlich», «mitfühlen», «allen helfen», oder «mit Personen unterhalten». Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass Empathie in Dänemark ein Schulfach ist. Nach der Diskussion und Erklärung des Begriffs wird mit Bezug zum Alltag und zum Spiel vereinbart, sich im Spiel nicht gegenseitig Dinge kaputtzumachen. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten nochmals an ihren Häusern weiter. Danach folgt im Unterricht eine ruhigere Phase.

Voraussetzungen

Im Gespräch mit Tanja Petrašković nach der Unterrichtslektion zeigt sie, welche Voraussetzungen es für die Umsetzung der informatischen Bildung im Unterricht braucht. Die Infrastruktur als Basis sollte vorhanden sein. Die pädagogischen ICT-Supporterinnen und -Supporter (PICTS) probieren neue Tools, unterstützen die Lehrpersonen und geben Inputs zur informatischen Bildung an den Teamsitzungen. In Trimbach begleiten und unterstützen die PICTS Lehrpersonen bei Projekten. Jede Klasse führt ein Projekt zur informatischen Bildung durch. Im Unterricht braucht es Flexibilität, falls die Technik nicht wie gewünscht funktioniert. Schülerinnen und Schüler kennen die Funktionalitäten gut.



Was bedeutet Empathie?

Gamification

Tanja Petrašković arbeitet innerhalb ihrer PICTS-Ausbildung am Thema Gamification und überfachliche Kompetenzen des Lehrplans. Diese Erkenntnisse aus der Ausbildung setzt sie im Unterricht um. Gamification fördert die Motivation der Schülerinnen und Schüler. Bei Minecraft braucht es jedoch eine klare Abgrenzung zum Gamen zu Hause. Das Unterrichtsbeispiel zeigt eindrücklich auf, wie das Spielen mit Minecraft und die Themen rund um soziale Kompetenzen kombiniert werden können.

Vielen Dank an Tanja Petrašković und ihre Klasse für den Einblick in den Unterricht.