



syndromeX

2010



Was ist syndromeX?

Idee syndromeX ist eine Fortsetzung bzw. Weiterführung des zum Tiroler Gedenkjahres 2009 vom Heimatpflegeverband Südtirol initiierten und vom Pädagogischen Institut konzipierten Online-Gewinnspiels syndrome09.

Die didaktische Diskussion, vor allem auch die der so genannten „Online-Didaktik“, also wie man Wissen mittels Internet verbreitet, rankt sich um konstruktivistische Konzepte wie „Eigenverantwortlichkeit“, „Selbsttätigkeit“ und „Selbststeuerung“. Zugrunde liegt die Idee, dass sich der Lernende Wissen nicht passiv aneignet, sondern es sich aktiv erarbeitet. Für die Online-Didaktik kommen noch zwei wesentliche Aspekte, der der „Kooperation“, d. h. der Zusammenarbeit mit anderen, und der „Kommunikation“, das meint den Austausch mit anderen, dazu.

Aufgrund des geschilderten didaktischen Konzepts unterscheidet sich syndromeX von traditionellen Jugend-Quiz-Spielen, die vorwiegend auf automatisch auswertbare Richtig-Falsch-Alternativen angewiesen waren, durch ein offenes Aufgabenkonzept. Die Aufgaben sind so konstruiert, dass nicht nur eine mögliche Alternative als richtig gilt. Vielmehr sind kreative Antworten, Stellungnahmen und begründete Meinungen gefragt. Manche Aufgabenstellungen können nur kollektiv, also durch Online-Kollaboration bewältigt werden. Die Natur der Aufgabenstellungen bringt es mit sich, dass „Antworten“, also die Reaktionen der Mitspieler und Mitspielerinnen auf die gestellten Aufgaben, nicht mehr maschinell ausgewertet werden können, sondern es muss ein alternatives Bewertungskonzept gefunden werden. Was sich anbietet, ist eine gegenseitige Bewertung und Kommentierung durch die Mitspielerinnen und Mitspieler im Quiz (Rating). Eine durchgehende Supervision während der aktiven Spielphase macht es darüber hinaus auch möglich für besonders originelle oder anderweitig gelungene Antworten Zusatzpunkte durch die Supervisoren zu vergeben.

syndromeX ist im Unterschied zu syndrome09 eher auf den schulischen Einsatz zugeschnitten.

Was bietet es?

Themen und Struktur

Dem Heimatpflegeverband ist es gelungen, eine breites Spektrum an kompetenten Autorinnen und Autoren aus Süd-, Nord-, Osttirol und dem Trentino zu finden, die in ihren Fachgebieten Text-, Audio-, Video- und Bildbeiträge zu Themen wie Geschichte, Landeskunde, Natur und Landschaft, Architektur, Wirtschaft, Verkehr, Soziales, Religion, Literatur, Kunst, Volkskunde, Musik, Jugendkultur und Bildung für das Spiel verfasst bzw. zur Verfügung gestellt haben. Die Informationstexte bestehen aus dem auf das Thema konzentrierten und kompakten „Motivationstext“, in dem sich Verweise („Links“) auf detailliertere Hintergrundinformationen befinden. In vielen Fällen werden die Texte durch Bilder oder Multimediainhalte illustriert und in einigen Fällen auch ersetzt.

Aufgabentypen

Die Aufgabenstellungen zielen darauf ab, die Spieler und Spielerinnen zu eigenem Handeln, Forschen, Entdecken und Kreativsein anzuregen. Da finden sich dann Aufträge, die das Erstellen eines fiktiven Briefes oder Telefonats fordern, oder Aufgaben, die die Dokumentation eines selbst ausgeführten Experiments verlangen. Bei einigen Aufgaben gilt es, die Ergebnisse, z. B. ein Foto, online in einer geographischen Karte Tirols und des Trentino zu platzieren. So entstehen ganz neue und persönliche Landkarten, die eine neue Sichtweise unseres Landes darbieten. Manche Aufgaben schließlich lassen sich nur gemeinsam lösen. Es gilt z. B. eine fiktive Diskussion zu führen oder gemeinsam einen Text zu verfassen.

Friends und Kommunikation

Die syndromeX-Plattform bietet neben Inhalten und Aufgaben auch eine Reihe von Kommunikations- und Kooperationswerkzeugen. So gibt es eine „Freundesliste“, mit deren Hilfe eine überschaubare Freundesgruppe verwaltet werden kann. Das Spielsystem stellt dazu Informationen über die Aktivitäten der Freunde übersichtlich dar und bietet eine Art internes E-Mail-System (mailBox), mit dessen Hilfe die Spielerinnen und Spieler untereinander Nachrichten austauschen können. Des Weiteren generiert jede gelöste Aufgabe im Anhang zur Lösung eine Art Forum, in das Kommentare zur Aufgabe oder Fragen und Kritiken geschrieben werden können.

Das Spiel

Zielgruppe

Das Spiel wurde erstmals Schuljahr 2008/2009 anlässlich des Gedenkjahres zum Tiroler Aufstand 1809 als Gewinnspiel mit Sachpreisen eingesetzt. Es wird unter dem Namen syndromeX in den folgenden Schuljahren weitergeführt. Prinzipiell steht das Spiel weltweit offen, an den ggf. separat ausgeschriebenen Gewinnspielen nehmen aber nur Schüler und Schülerinnen im Alter von 10 – 19 Jahren aus Nord-, Ost-, Südtirol oder dem Trentino teil. Das Spiel und die Aufgaben bleiben nach Beendigung der Gewinnspielzeit online und können daher im Unterricht auch weiterhin benutzt werden.

Rootlevel

Die Spielerinnen und Spieler bekommen die Aufgaben als um syndromeX-Sonnen kreisende „Planeten“ dargeboten. Diese Sonnen bilden das rootLevel – eine Art Spielplan und eine Übersicht über den Stand der gelösten und noch zu lösenden Aufgaben. Je heller sich das rootLevel präsentiert, desto fleißiger war der Spieler oder die Spielerin. Im syndromeX kann das rootLevel eines jeden Spielers und einer jeden Spielerin angesehen werden. Über diese rootLevel gelangt man zu den Lösungen der anderen am Spiel Beteiligten.

Punkte und Bewertung Jede bewältigte Aufgabe verhilft zu Punkten, die für das Gewinnspiel entscheidend sind. Die offene Form der Aufgabenstellungen lässt natürlich keine automatische Bewertung oder Auswertung der „Aufgabenlösungen“ zu. An ihre Stelle tritt eine Bewertung durch die Mitspielerinnen und Mitspieler, d. h. Freunde und Teammitglieder, aber auch Außenstehende können jede Lösung bewerten, erhalten durch die Abgabe der Bewertung selbst ein kleines Punkteplus. Durch Kommentare zu den Aufgabenlösungen und Antworten auf diese Kommentare können ebenfalls Punkte gesammelt werden. Auf diese Weise trägt auch ein reger Kommunikationsfluss zum Gesamtpunktestand bei. Es ist nicht unbedingt erforderlich, alle Aufgaben zu lösen. Lösungen hängen auch nicht in der Weise voneinander ab, dass eine Aufgabe erst gelöst werden kann, wenn eine andere bestimmte Aufgabe gelöst wurde. Die Bewertungs- und Kommentarfunktion bedingt, dass eine Aufgabe, die endgültig gespeichert wurde, nicht mehr bearbeitbar ist. Eine eventuelle Revision der Inhalte kann nur noch mittels Kommentar erfolgen.

Teams Schulklassen können als sogenannte „Teams“ am Gewinnspiel teilnehmen. Hier kreierte ein Teamleiter oder eine Teamleiterin, z. B. eine Lehrperson, das Team. Für die Ermittlung einer Gewinnerklasse zählt die durchschnittliche Punktezahl des Teams. Eventuelle Punkte für Lehrer und Lehrerinnen werden nicht mitgezählt.

Jury Falls das Spiel als Gewinnspiel zum Einsatz kommt, wird eine zusätzliche Qualitätskontrolle am Ende der aktiven Spielzeit durch eine Jury vorgenommen, die noch Zusatzpunkte für qualitativ gehaltvolle Arbeiten vergibt.

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Konzeption und Inhalte Das syndromeX-Spiel ist nicht ausschließlich für den Einsatz im Unterricht konzipiert, sondern richtet sich auch an ein außerschulisches Publikum. Bei der Konzeption des

Spiele ist der Einsatz im Unterricht allerdings als zentrales Anliegen verfolgt und entsprechende Möglichkeiten eingebaut worden: Dazu zählt in erster Linie die oben beschriebene Möglichkeit „Teams“ zu bilden und so als Schulklasse oder Klassenpartnerschaft am Spiel teilzunehmen. Darüber hinaus sind die Inhalte so breit gestreut, dass sich fächerübergreifendes Arbeiten anbietet. Es werden Informationen und Aufgaben zu folgenden Themen angeboten: Geschichte, Landeskunde, Natur- und Landschaft, Wirtschaft und Tourismus, Verkehr, Frauen, Kirche, Volkskunde und Brauchtum, Literatur, Kunst, Musik, Jugendkultur und Bildung.

Texte und Autoren

Viele namhafte Experten und Expertinnen konnten für die Gestaltung der Texte und Informationen gewonnen werden. Dementsprechend vielfältig und interessant sind die Ergebnisse ausgefallen. Die Informationstexte sind in überschaubare, miteinander verknüpfte (verlinkte) Teile gegliedert. Es empfiehlt sich, in der Unterrichtsplanung Zeit für das Lesen dieser Texte vorzusehen.

KIT- und andere Kompetenzen

Die Tatsache, dass das Spiel als Online-Variante angeboten wird, macht es möglich, dass nicht nur Lernziele zu den angebotenen Inhalten erreicht werden können, sondern erlaubt es zudem, Schüler und Schülerinnen zu einem verantwortlichen Umgang mit Onlinemedien und dem Einsatz von Onlinekommunikation abseits der meist unreflektierten privaten Nutzung zu erziehen. Das Spiel erfordert Basiskompetenzen in der Kommunikations- und Informationstechnologie, mehr aber noch mediale Kommunikationskompetenzen, welche für den späteren beruflichen Einsatz der digitalen Medien unabdingbar sind. Während ersteres vielfach vorhanden ist, mangelt es in der schulischen Ausbildung oft an Möglichkeiten zu letzterem. syndromex eröffnet hier eine weitere Perspektive. Beim Einsatz des Spiels im Unterricht werden auch rechtliche Fragen zum Thema, so z. B. Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte und Datenschutz, berührt. Auch hier kann und sollte eine Diskussion stattfinden.

Multimedia- kompetenzen

Bei vielen der „timeCasts“ (Aufgabenstellungen) ist neben einer reinen Texteingabe auch die Möglichkeit gegeben, multimediale Elemente wie Bilder, Video- und Tonaufnahmen als Arbeitsergebnis zu präsentieren. Diese Tatsache kann im Unterricht genutzt werden, die Medienkompetenzen der Schülerinnen und Schüler durch die Beteiligung an syndromeX zu fördern. Audio- und Videoschnitt, Bildkomposition und –bearbeitung, Dateiformate und Datenübertragungsmöglichkeiten werden tangiert. Für fast alle dieser Arbeiten gibt es frei verfügbare Programme, die entweder schon Teil eines Betriebssystems oder als Downloads im Internet verfügbar sind. Allerdings ist es auch möglich, ohne Multimediateile erfolgreich am Spiel teilzunehmen.

Registrierungen

Einem Einsatz im Unterricht muss immer die Anmeldung der Schülerinnen und Schüler und ggf. der Lehrperson vorausgehen. Dabei wird es vorkommen, dass sich einzelne Schülerinnen oder Schüler schon im außerschulischen Kontext registriert haben, so dass es die Möglichkeit gibt, entweder diese Anmeldung zu verwenden oder eine zweite Registrierung für Schulzwecke vorzunehmen. Letzteres ist dann unabdingbar, wenn man die Wahl der Aufgabenstellung, die Zeiträume für die Bearbeitung und die Abfolge der Aufgaben im Klassenverband koordiniert halten will. Auf der anderen Seite ist es natürlich für die Klasse ein Gewinn, wenn auf schon vorher geleistete Arbeit zurückgegriffen werden kann, die zudem den Klassendurchschnitt erhöht. Das setzt aber voraus, dass sich die Lehrpersonen mit einer freien Aufgabenwahl und einer weniger zentralen Koordination abfinden müssen. Es wird sich aber sowieso empfehlen, möglichst viele Freiheiten bei der Wahl und Bearbeitung der Aufgabenstellungen zu lassen, damit die Motivation erhalten bleibt und auch Arbeit zu Hause mit Engagement erledigt wird. In den seltensten Fällen werden Schulstunden ausreichen, um die Aufgaben in vollem Umfang zu erledigen, ganz abgesehen davon, dass es auch Aufgabenstellungen gibt, die sich nicht im Klassenzimmer oder Computerraum bewältigen lassen.

Gruppenregistrierungen

Bei der Registrierung kann auch die Wahl getroffen werden, ob sich die Schülerinnen und Schüler individuell oder als Kleingruppe mit einem gemeinsamen Benutzerkonto registrieren. Das würde die Übersichtlichkeit, insbesondere bei großen Klassen oder Klassenpartnerschaften, fördern und die Arbeit in Kleingruppen gestatten, schränkt aber auf der anderen Seite wiederum das Kommunikationsaufkommen, welches ja auch zur Punkteaufbesserung beiträgt, ein. Außerdem werden individuelle Leistungen in der Kleingruppe nicht so gut sichtbar. Auch müsste ein eventuell erarbeiteter Preis geteilt werden.

Stoff- und Zeitplanung

Da der Inhalt des Spiels nur in einigen Fällen gemeinsame Berührungspunkte mit dem Jahrespensum hat, ist bei einem Einsatz des Spiels im Unterricht auch die Entscheidung zu treffen, wie viel Zeit investiert werden soll. Sind mehrere Lehrerinnen oder Lehrer eines Klassenkollegiums bereit, sich am Spiel zu beteiligen, so kann die Zeitbelastung aufgeteilt werden. Natürlich kann auch entschieden werden, einen Teil des Jahrespensums durch Spielinhalte abzudecken.

Klassenpartnerschaften

Besonders interessant und fördernd für die Kommunikation wird es sein, wenn man eine oder zwei Partnerklassen gewinnen kann, die bereit sind, die Aufgabenlösungen der eigenen Klasse zu kommentieren und zu bewerten. Das steigert nicht nur die Punktezahlen, sondern trägt auch wesentlich zur Spieldynamik und Motivation bei. Didaktisch wertvoll und dem Internetangebot angemessen sind Klassenpartnerschaften über größere Distanzen, am besten über politische oder sprachliche Grenzen hinweg. Bei Klassenpartnerschaften ist es nicht notwendig, die beteiligten Schüler und Schülerinnen aller Klassen in einem Team zusammenzufassen. Klassenpartnerschaften fördern die Online-Kommunikation zwischen den beteiligten Schülergruppen. Das erhöht die Motivation und trägt zu einem höheren Punktestand bei. Es schadet also nicht, wenn auch dafür Zeit eingeplant wird.

Projektbörse

Das deutsche Pädagogische Institut in Südtirol bietet auf dem Bildungsserver „blikk“ die Möglichkeit, in der

„Projektbörse“ nach Partnerklassen Ausschau zu halten bzw. dort den Wunsch nach Partnerklassen zu deponieren. Mit einem Eintrag in die Projektbörse kann auch ein Forum oder ein Weblog angefordert werden. Ersteres eröffnet die Möglichkeit der Kommunikation z. B. zwischen den Lehrpersonen oder zwischen den beteiligten Klassen in einem „aufgabenunabhängigen“ Kontext. Ein Weblog kann zur Dokumentation der Arbeit, z. B. für spätere Evaluationszwecke eingesetzt werden.

Kollektive Aufgaben Einige Aufgaben eignen sich besonders gut für Gruppenarbeiten in der Klasse, nämlich all jene, die eine kollektive Lösung verlangen. In der Klasse können sich Gruppen, die eine solche Aufgabe gemeinsam bewältigen wollen, gut vorher absprechen und das Ergebnis weit besser planen, als das außerhalb des Unterrichts möglich ist.

Beispiel für den Einsatz im Unterricht

Im Folgenden sind drei der vielen möglichen Szenarien für einen Einsatz im Unterricht kurz skizziert, damit die Rahmenbedingungen und didaktischen Grenzen und Möglichkeiten klarer erkennbar sind.

Einzelfach- unterricht

Beispiel 1: Das Spiel wird im Einzelfachunterricht in stark begrenztem Umfang eingesetzt, z. B. in Füll- oder Supplenzstunden, als „Schnupperstunden“, um das Spiel kennen zu lernen und die Schüler und Schülerinnen dazu zu motivieren, das Spiel selbständig in ihrer Freizeit zu spielen, oder wegen eines speziellen Inhalts zur Abdeckung eines Teils des Fachpensums. Die Anmeldung zum Spiel erfolgt entweder im Unterricht oder in der Freizeit. Die Klasse wird wegen der nicht kontinuierlichen Mitarbeit nicht als Team konstituiert. Die Schüler und Schülerinnen benutzen in der Schule dieselbe „Identität“ wie außerhalb, Kommentare und Punkte erhalten sie von ihren Freunden in der „Friendsliste“, in der sich natürlich auch Klassenkameraden befinden können. Die Auswahl der Aufgaben wird den Schülern und Schülerinnen überlassen, sie können damit dort ansetzen, wo sie gerade in der Freizeitvariante des Spiels stehen.

Vorteile

Geringe Vorbereitung und keine langfristigen Verpflichtungen sind Vorteile dieser Einsatzvariante. Absprachen mit Kollegen oder Kolleginnen entfallen ebenso wie die Suche nach Partnerklassen. Schüler und Schülerinnen, die auch privat aktiv beim Spiel mitmachen, werden diese Variante begrüßen.

Nachteile

Die inhaltlichen und didaktischen Möglichkeiten des Spiels werden nicht ausgeschöpft, so entfällt etwa der kommunikative Teil bzw. wird in die Freizeitaktivität verlagert. Es findet keine klare Trennung, etwa im Sprachgebrauch, zwischen schulischem und privatem Einsatz statt. Somit besteht auch die Gefahr, dass das Kommunikationsverhalten nicht die im schulischen Kontext nötige Ernsthaftigkeit bewahrt. Lehrern und Lehrerinnen fehlt in dieser Variante die Zeit, Inhalte zu überprüfen und ggf. Feedback darauf zu geben bzw. sie in der Klasse zur Diskussion zu stellen. Schülerinnen und Schüler, die sich in ihrer Freizeit nicht weiter am Spiel beteiligen wollen, sind schwer zu motivieren.

Einzelne Klasse Beispiel 2: Der Einsatz des Spiels erfolgt nur in der eigenen Klasse, wobei sich Lehrer und Lehrerinnen mehrerer Fächer beteiligen. Jedes der beteiligten Fächer gibt eine gewisse Stundenanzahl an syndromeX ab, Fächer mit weniger Stunden entsprechend weniger. Der Spielfortschritt wird koordiniert, die einzelnen Schülerinnen und Schüler haben in etwa die gleiche Anzahl und Art von Aufgaben gelöst. Die Auswahl der Aufgaben und die Reihenfolge werden durch Diskussion und ggf. Abstimmung, womöglich unter Einbeziehung der Schüler und Schülerinnen, festgelegt. Die Schulklasse registriert sich für den Einsatz im Unterricht. Schüler oder Schülerinnen, die schon in ihrer Freizeit beim Spiel mitmachen, registrieren sich unter einer neuen Identität („Nickname“). Die Lehrpersonen „überwachen“ das Spielgeschehen, besonders gelungene oder kreative Aufgabenlösungen werden in der Klasse vorgestellt. In der Zeitplanung wird auch das Kommentieren und Antworten auf Kommentare berücksichtigt. Die Lehrpersonen selber beteiligen sich nicht am Spiel.

Vorteile

Das Spielgeschehen und die Arbeit der Schüler und Schülerinnen bleiben überschaubar. Das Spiel wird in all seinen Möglichkeiten eingesetzt.

Nachteile

Kommunikation und Diskussion im Spiel selber, also über das Internet, ist künstlich und forciert, da innerhalb der eigenen Klasse Kommentare und Bewertungen auch direkt ausgetauscht werden könnten. Das Warten auf weniger Geschicke oder weniger Schnelle kann demotivierend wirken. Das Bestreben, der eigenen Klasse möglichst viele Punkte zu verschaffen, kann zu überhöhten Bewertungen führen.

**Klassenpartner-
schaft**

Beispiel 3: Der Einsatz von „syndrome09“ erfolgt in mehreren Fächern im Rahmen einer Klassenpartnerschaft. Mehrere Lehrer und Lehrerinnen einer Klasse konnten eine oder zwei Partnerklassen an anderen Schulen gewinnen und geben von ihren jeweiligen Fachstunden je eine pro Doppelwoche oder, bei Fächern mit wenigen Wochenstunden, eine pro Monat für die Durchführung des Spiels ab. Die Auswahl und Reihenfolge der Aufgabenbewältigung wird den einzelnen Schülern überlassen. Die einzelnen Klassen registrieren sich neu, wobei Schüler oder Schülerinnen, die bereits in ihrer Freizeit beim Spiel mitmachen, eine neue Identität („Nickname“) annehmen. Jede Klasse bildet für sich ein Team, ausgewählte Schülerinnen der Partnerklassen kommen aber auf die Freundesliste und werden für kollektive Aufgaben zur Gruppenbildung über Klassengrenzen hinweg verwendet. Die Lehrerinnen und Lehrer der beteiligten Fächer und Klassen halten über das interne Nachrichtensystem des Spiels, über E-Mail oder über ein externes Forum, das über die Projektbörse des Südtiroler Bildungsservers angefordert wurde, Kontakt miteinander und zu den Schülern und Schülerinnen. Besonders gelungene Arbeiten werden in den Klassen bekannt gemacht. Gelegenheiten und Zeiten für gegenseitige Kommentare und Bewertungen werden eingeplant. Die Lehrpersonen beteiligen sich selber aktiv am Spiel, auch wenn deren Punktestand nicht ins Klassenmittel einfließt.

Vorteile

Hohe Motivation und Dynamik durch eigene Wahlmöglichkeiten und eigenes „Spieltempo“. Die Beteiligung der Lehrpersonen wirkt in hohem Maße motivierend. Die Internetkommunikation ist nicht künstlich arrangiert, sondern deren Notwendigkeit ergibt sich aus der Tatsache der geografischen Distanz von selber. Durch die getrennte Bewertung der beteiligten Klassen ergibt sich ein direkter Wettbewerbseffekt, der zu höheren Leistungen anspornt.

Nachteile

Der Wunsch, die anderen Klassen mit Punkten zu übertreffen, kann ohne gegensteuernde Maßnahmen zu untertriebenen Bewertungen der Partnerklassen und zu überhöhten Bewertungen der eigenen Klasse führen.

Neben den geschilderten Beispielen lassen sich natürlich noch viele mögliche Zwischenvarianten oder Mischformen denken.

Chancen, Vorsichtsmaßnahmen und Stolpersteine

E-Mail-Adresse Für die Vorregistrierung (Demo-Modus) sind Benutzernamen, Kennwort und eine E-Mail-Adresse erforderlich, die dann bei der endgültigen Registrierung für das Spiel verifiziert wird: Nachdem die persönlichen Daten eingegeben und abgeschickt wurden, wird an das Postfach, dessen E-Mail-Adresse bei der Registrierung angegeben wurde, ein E-Mail mit der Aufforderung, die Registrierung zu bestätigen, geschickt. Das soll verhindern, dass frei erfundene E-Mail-Adressen verwendet werden, und macht es etwas schwieriger, völlig anonyme Benutzer anzulegen. Gleichzeitig ist es aber notwendig, dass Schüler und Schülerinnen, die sich am Spiel beteiligen wollen, eine E-Mail-Adresse haben. Von Schulklassen an Schulen, die keine eigene E-Mail-Adressen haben, kann natürlich auch eine gemeinsame E-Mail-Adresse verwendet werden, z. B. eine eigens für diesen Zweck angelegte. Nachdem über diese Adresse aber auch andere Nachrichten, z. B. die Einladung zu einer kollektiven Aufgabe, geschickt werden, muss der Eingang von E-Mails überwacht und den jeweiligen Adressaten die sie betreffenden Informationen zugestellt werden.

Netiquette und Rechte Vor dem Einsatz des Spiels im Unterricht ist es ratsam, Regeln für Online-Kommunikation (Netiquette) zu diskutieren und die rechtlichen Hinweise zum Urheberrecht, Persönlichkeitsschutz und Datenschutz zu besprechen. Dazu kann der bei der Registrierung aufscheinende Text verwendet werden. Den Schülern und Schülerinnen muss bewusst werden, dass der Einsatz des Spiels und der angebotenen Kommunikationsmittel in einem „beruflichen“ Umfeld erfolgt.

Standard-sprache Es ist ratsam, beim Einsatz des Spiels im Unterricht die Standardsprache zu verwenden. Das hängt mit dem „beruflichen“ Umfeld Schule zusammen. Die Sprachverwendung im Zusammenhang mit dem Spiel ist

unbedingt im Vorfeld zu klären, da viele deutschsprachige Spielerinnen und Spieler im privaten Onlinedialog Dialekt verwenden werden. Selbstverständlich kann es bei einzelnen Aufgaben durchaus sinnvoll sein, auch Dialekt zu gebrauchen (z. B. bei Mundartgedichten).

Infotexte Die Schüler und Schülerinnen werden dazu tendieren, längere Texte und damit eben auch die Informationstexte entweder gar nicht oder nur unvollständig zu lesen. Oft befinden sich in den Texten allerdings Hilfestellungen zum Lösen der Aufgaben. Bei den Aufgaben ist manchmal ein Motivationstext verlinkt. Es ist angeraten, im Unterricht durch Zeitplanung und entsprechende Unterrichtsarrangements dafür zu sorgen, dass mindestens dieser Text gelesen wird. Dazu können die Motivationstexte, ebenso wie alle anderen, auch ausgedruckt werden.

Expertenwissen Schüler und Schülerinnen einer Klasse haben oft sehr unterschiedliche Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien. Hier kann durch Gruppenarbeit viel „Expertenwissen“ gewonnen und für die Klasse verfügbar gemacht werden.

Texte vorbereiten Sobald eine Aufgabe „abgeschickt“ wurde, ist sie für eine weitere Bearbeitung geschlossen. Das ist wegen des Bewertungs- und Kommentarsystems notwendig: Eine im Nachhinein geänderte Aufgabe würde möglicherweise alle vorher abgegebenen Bewertungen und Kommentare ad absurdum führen. Da manche Aufgaben eine mehr oder minder große Vorarbeit verlangen, ist es besser, längere Texte in einer eigenen Datei zu bearbeiten und erst im fertigen Zustand in das Eingabefeld zu kopieren und abzuschicken. Das verhindert, dass am Stundenende halb fertige Antworten abgeschickt werden müssen.

Missbrauch Offene Umgebungen und die damit verbundene Freiheit macht auch Missbrauch möglich. Um bei eventuellen Fällen von Verstößen gegen die Spielbedingungen oder auch nur gegen die Regeln von Höflichkeit und Anstand schnell einschreiten zu können, wurde ein „Anzeigesystem“

eingebaut. Unter jeder Aufgabe gibt es die Möglichkeit, solche Fälle zu melden. Die Redaktion, die für die Überwachung des Spiels zuständig ist, wird dann sofort angemessen reagieren.

Bewertung und Punkte Nimmt eine Klasse oder nehmen Klassengemeinschaften als Team am Spiel teil, so kommt es durch die Bewertung von Klassendurchschnitten zum systemimmanenten Dilemma, dass die Schüler und Schülerinnen dazu tendieren werden, die eigene Klasse besser zu bewerten und fremde Klassen schlechter einzuschätzen. Hier gilt es durch geeignete Maßnahmen, einer unreflektierten Überbewertung vorzubeugen. Dazu kann z. B. ein Kriterienkatalog gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern definiert werden. Auch eine transparent gehaltene Bewertung trägt dazu bei. Ein wichtiger Hinweis ist dabei die Tatsache, dass die Endergebnisse auch der Klassenbewertungen vor einer eventuellen Preisvergabe durch eine Jury geprüft werden. Ein offensichtlicher Missbrauch bei der Punktevergabe führt laut Teilnahmeregeln zu einem Verlust des Gewinnanspruchs. Viele unkritische Bewertungen führen zu weniger Jurypunkten. Besser ist es, das Klassenbudget durch die Bewertung von Freunden oder Partnerklassen außerhalb des Teams aufzustocken.



Aufgaben der Ausgabe 2010

Im folgenden finden sich die Aufgabenstellungen für die syndromeX-Ausgabe 2010, ausgehend von der Hintergrundgeschichte.

Die Story

stv Tagesschau vom 09.09.2109: syndromeX ist ein Zeittunnel!

„Miränoh: Endlich Klarheit über die seltsamen Phänomene, die schon während des ganzen Jahres die Headerzeilen der Casts füllen!“

Führende Quantenlektoren des Instituts für Superstringprozessanalyse in Miränoh haben jetzt endlich bewiesen, was in den Medienberichten schon lange vermutet wurde: die Phänomene, die unter dem Namen „syndromeX“ im Laufe des ganzen Jahres beobachtet wurden, sind Folgen des vor 100 Jahren grassierenden syndrome09-Virus!

Es sei kein Zufall, so Frau Dr. Memuna Hinteregger, dass die Phänomene, die sich in scheinbar zufälligen kreisrunden Lichterscheinungen zeigten, gerade in diesem Jahr auftreten. Sie seien Spätfolgen der als syndrome09 in die Geschichte eingegangenen und damals erfolgreich bekämpften Virus-Attacke.

Zwar sind die genauen Zusammenhänge noch unklar, aber inzwischen kennen die WissenschaftlerInnen die Auswirkungen von syndromeX genau: Es ist eine Verbindung zum fernen Jahr 2009, eine Art Zeittunnel oder Zeitfenster ins Internet.

Die WissenschaftlerInnen haben Blip entsandt, einen Stringknoten und Quantenfilter, der es einigen

Auserwählten im fernen Jahr 2009 – die Wissenschaftler vermuten, dass es hauptsächlich syndrome09-Infizierte sein könnten – erlaubt, in unsere Zeit zu blicken und damit einen zufälligen kleinen Ausschnitt ihrer Zukunft zu sehen.

Da wir überzeugt sind, dass diese Beobachter aus der Vergangenheit ihre Erfahrungen aufgezeichnet haben, werden wir sie finden und veröffentlichen.“

So wie dieser timeCast ein Blick in die Zukunft ist, sollen auch eure timeCasts zeigen, wie ihr euch eure Heimat in 100 Jahren vorstellt. Dabei wird in jedem timeCast nur ein kleiner Ausschnitt aus der Zukunft gesucht, den es in geeigneter Form festzuhalten gilt.

Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt – wer weiß schon, wie die Zukunft aussieht. Ist manches so ähnlich wie heute? Oder erkennen wir unsere Heimat in hundert Jahren überhaupt nicht wieder? Welche Entwicklungen setzen sich durch? Ändert sich unsere Welt zum Positiven oder zum Negativen?

Thema Sprachen

Future-Lexikon

Ihr sitzt gerade zu Viert gemütlich bei einer Pizza vor dem PC, als es auch euch passiert: Blip erscheint auf dem Bildschirm und hat vier Begriffe auf dem Display stehen. An ein Weiteressen ist nur zu denken, wenn es euch gelingt, die vier Begriffe zu erklären.

Für die Aufgabe musst du dir drei MitspielerInnen suchen oder dich dazu einladen lassen. Such dir dann einen der vier Begriffe aus und versuche eine möglichst pfiffige Erklärung dazu zu erfinden.

Didaktische Anmerkung

Die Aufgabe kann für den Unterricht dahingehend adaptiert werden, dass Zweierteams oder Kleingruppen im ersten Durchgang ein Phantasiewort erfinden, das dann im zweiten Durchgang der „gegnerischen“ Gruppe oder dem Partner zur Erklärung zugeschanzt wird.

Gefragt sind Originalität und Kreativität bei der Wortschöpfung und bei der Erklärungsfindung, zusammen mit der Fähigkeit in Analogien zu denken.

Zukunftsmärchen

Was erzählt die Mutter, der Vater oder der Nanny-Roboter in hundert Jahren den Kindern vor dem Schlafengehen?

Erfinde ein Future-Märchen: Du kannst dabei auch auf ein bekanntes Märchen zurückgreifen, dessen Personen, Orte und Inhalte du auf die Gegenwart oder Zukunft überträgst.

Didaktische Anmerkung

Die Aufgabe, ein Märchen zu aktualisieren, gehört zum

Standardrepertoire des „kreativen Schreibens“ und lässt sich auch gut im Zweit- und Drittsprachunterricht einsetzen.

Zur Vorbereitung kann das Genre „Märchen“ in seinen stilistischen und inhaltlichen Elementen besprochen werden. Es lässt sich auch eine Märchen-Archetypensammlung zusammenstellen, aus der sich die Schüler und Schülerinnen bedienen können.

Yodaisch

Vielleicht ändern sich in der Zukunft nicht nur die Wörter unserer Sprache, sondern auch die Grammatik. Wie klingt das, wenn wir unsere Sätze nicht mehr nach dem gewohnten Muster von Subjekt, Prädikat und Objekt (SPO) konstruieren, sondern so wie Meister Yoda „yodaisch“ sprechen, in der Reihenfolge Objekt, Subjekt, Prädikat.

Beispiel: Aus „Blip wird zum Zeitwächter ernannt“ wird: „Zum Zeitwächter Blip ernannt wird“.

Suche dir einen Partner oder eine Partnerin um einen Dialog auf „yodaisch“ zu halten. Mal sehen, wie das klingt.

Didaktische Anmerkung

Der Umbau von Satzstrukturen schärft den Blick für Satzglieder und ihre Bestandteile. Meister Yoda ist eine einprägsame Gestalt aus den Star-Wars-Filmen und den Schülern z. T. sicher bekannt. Im Unterricht kann man sich mit einem Filmausschnitt zur Veranschaulichung behelfen (hier aus Copyrightgründen nicht verwendet).

Die SPO-Grundstruktur wird auch von Italienisch und Englisch berücksichtigt, so dass sich auch in diesen Sprachen das Experiment durchführen lässt.

Zukunftsdiialekt

Blip sagt, dass sich in den nächsten hundert Jahren nicht nur unsere Standardsprache, sondern auch unser Dialekt den neuen Gegebenheiten anpasst. Für viele jetzt schon existierende Erfindungen wie z. B. „MP3-Player“, „YouTube“ oder „Internet“ wird es Dialektausdrücke geben. Aber wie könnten sie klingen?

Versuche ein oder zwei Dialektausdrücke für schon vorhandene Gegenstände oder noch gar nicht existierende zu erfinden. Der Dialektausdruck sollte sich an der an deinem Heimatort verwendeten Dialektart orientieren. Platziere die Ausdrücke an deinem Wohnort in der Karte. Deine MitspielerInnen können mit einem Kommentar den Gegenstand zu erraten versuchen.

Didaktische Anmerkung

Die Aufgabe kann im Unterricht zum Anlass genommen werden, um über Fremd- und Lehnworte vor allem aus dem Englischen zu diskutieren. Wortformen, die besonders für unser Grenzgebiet typisch sind, können ebenfalls Thema sein.

Die Aufgabe schärft das Gespür für Sprachentwicklung und –beeinflussung durch andere Sprachen und Kulturen.

Übersetzung

Am 2. Februar 2009 erschien dem Maurermeister Johann Rampold eine für ihn zunächst unverständliche Textmitteilung, während er im Internet surfte:

Niht schlammen, niht rungen
 Sprachang germini trabust.
 Niht granden, niht plufzen
 Sprachang wosiwo fust.

Welchu drickst strogi
Somu pickst logi
Sie munger nilisi opol
Hanzi fullp ganzi.

Wie es sich nach eingehender Analyse durch die Sprachwissenschaftlerin Dr. Frida Giuliani herausstellte, handelte es sich um ein durch das syndromeX-Zeitfenster übertragenes Stück von einem Gedicht in Neu-Tirolerisch. Handelt es sich um ein Liebesgedicht, eine Warnung oder ist es etwas ganz anderes?

Such dir eine Partnerin oder einen Partner im Spiel, jeder von euch übersetzt eine Strophe des Gedichts. Nachdem aber noch niemand Neu-Tirolerisch versteht, habt ihr sehr viele Möglichkeiten der Übersetzung.

Didaktische Anmerkung

Nonsense-Gedichte zu „übersetzen“ kann eine gleichwohl anspruchsvolle wie motivierende Arbeit sein. Den SchülerInnen könnte der Hinweis auf die Möglichkeit einer „lautmalerischen“ Übersetzung den Start erleichtern.

Im Unterricht bietet sich auch das Verfassen ähnlicher Gedichte an, wobei strengere Auflagen z. B. an die Metrik oder den Reim gemacht werden können, um den Reiz der Sache zu erhöhen.

Thema Wirtschaft

Fahrt in die Zukunft

Was Blip diesmal ausgespuckt hat, kommt dir auf den ersten Blick bekannt vor: ein Liniendiagramm mit verschiedenfarbigen Linien und Beschriftungen. Beim genaueren Hinsehen erkennst du, dass es sich um eine Beschreibung der Verkehrsentwicklung in den nächsten hundert Jahren handelt.

Wie könnte die Grafik ausgesehen haben? Du gehst beim Erstellen der Grafik von aktuellen Zahlen aus (recherchieren). Denk bei diesem timeCast daran, dass es in den nächsten Jahrzehnten auch neue, uns noch unbekannte Verkehrsmittel geben könnte oder dass uns bekannte in der Zukunft überhaupt verschwinden. Kommentiere deine Grafik.

Didaktische Anmerkung

Das Ermitteln der aktuellen Daten für die wichtigsten Verkehrsmittel (Fahrrad, Motorrad, Auto, Flugzeug ...) kann als Vorbereitung gemeinsam in der Klasse gemacht werden. Möglich sind einfache Häufigkeitswerte oder relativierte Werte (km/Fahrzeug und Jahr) oder ähnliches.

Prinzipiell sollten als Vorbereitung auch die Anfertigung und das Lesen von Liniendiagrammen geübt werden, bzw. überprüft werden, ob die erforderlichen Fertigkeiten vorhanden sind.

FuTourismus

Womit könnte dein Heimatort in hundert Jahren Werbung machen? Entwirf eine Seite als Tourismusprospekt der Zukunft und stelle sie als Grafik an deinem Heimatort in die Landkarte.

Welche Sehenswürdigkeiten, Naturschätze u. a. könnten in Zukunft noch aktuell sein? Welche Attraktionen, von denen wir heute noch nichts wissen, könnten dazukommen? Welche Touristengruppen könnten angesprochen sein? Gibt es überhaupt noch Tourismus in unserem Sinne?

Didaktische Anmerkung

Bei diesem timeCast ist die Extrapolation eines Hauptpfeilers unserer gegenwärtigen Wirtschaft in die Zukunft gefragt.

Als Ausgangspunkt und Vorbereitung für die Aufgabe könnten die aktuellen Tourismuszahlen ermittelt und die Entwicklung des Tourismus in der Vergangenheit diskutiert werden.

Der weite Zeitrahmen gibt Spielraum für Spekulation und Phantasie.

Thema Mathematik

FormelX

Oft sind mathematische Formeln kompliziert und unübersichtlich, doch manchmal haben es gerade die einfachen in sich: $E = mc^2$ zum Beispiel.

Wer weiß, welche tief greifenden Erkenntnisse die Zukunft für uns bereit hält. Vielleicht findet jemand die „Weltformel“, mit der sich alles erklären lässt, vielleicht auch eine ganz andere, die überhaupt nichts mit Physik zu tun hat.

In diesem timeCast geht es darum, dass du zusammen mit einem Partner oder einer Partnerin eine Formel aus der Zukunft samt Erklärung dazu erfindest. Du kannst die Formel schreiben, dein eingeladenen Spielpartner oder Spielpartnerin schreibt die Erklärung dazu. Natürlich könnt

ihr auch umgekehrt vorgehen!

Hinweis: da manche Formelzeichen sich ganz schlecht schreiben, kannst du Formel auch als Grafik eingeben.

Didaktische Anmerkung

Die sprachliche Umschreibung von mathematischen Formeln ist im Mathematikunterricht eine anerkannte didaktische Methode. Hier geht es natürlich mehr darum der „künstlerischen Freiheit“ Raum zu schaffen. Es geht hier mehr um fiktive Hintergründe und Bedeutungszusammenhänge. Aber auch für diese Aufgabe gilt: Sie ist gut gelöst, wenn ein nachvollziehbarer Zusammenhang zwischen der Formel und der Beschreibung vorhanden ist.

Als Vorbereitung auf die Aufgabe kann die naturwissenschaftliche Implikation der Einsteinschen Beispielformel diskutiert werden.

Bevölkerung

Wie wird sich die Bevölkerung unseres Landes in Zukunft entwickeln? Wird die Zahl ab- oder zunehmen? Wie wird die Altersverteilung ausschauen? Wie die Zusammensetzung? Wie ändert sich die Bevölkerungsdichte?

In diesem timeCast geht es darum, dass du ausgehend von der jetzigen Lage in einer Grafik samt Beschreibung eine mögliche Bevölkerungsentwicklung darstellst.

Didaktische Anmerkung

Als Vorbereitung für die Aufgabe können statistische Daten zur Bevölkerung (Zusammensetzung, Altersverteilung, Bevölkerungsdichte ...) gesammelt und diskutiert werden.

Besondere Darstellungsformen wie z. B. die Alterspyramide können dabei erarbeitet werden.

Bärenspuren

In der Grafik siehst du die (fiktive) Entwicklung der Bärenpopulation (Anzahl der Bären) in unserem Land für die nächsten hundert Jahre.

[Grafik]

Finde Erklärungen für den Verlauf der Kurve. Wo gibt es Änderungen, was kann sie auslösen. Du kannst bei deiner Kurveninterpretation ruhig deine Phantasie gebrauchen.

Gesucht sind originelle und kreative Beschreibungen, die mathematisch korrekt sind und sich daher mit der Kurvenform gut vertragen.

Didaktische Anmerkung

Als Vorübung können ähnliche Funktionsbeschreibungen (z. B. Änderung des Wasserstands einer Badewanne beim Baden) genutzt werden.

Als Interpretationshilfe kann auf einzelne Grafenteile (lineare, exponentielle) und Brüche in der Stetigkeit hingewiesen werden.

Thema Naturkunde / Technik

Tiere und Pflanzen

Welche Tiere und Pflanzen wird es in Zukunft in unserem Land geben? Welche werden erhalten geblieben sein, welche sind für uns neu oder ungewohnt? Wird es gar Züchtungen oder genetisch veränderte Pflanzen und Tiere geben, die wir uns heute gar noch nicht vorstellen können?

Stell dir vor Blip zeigt dir ein Tier oder eine Pflanze und du machst für uns mit der digitalen Fotokamera ein Bild davon, das du in der Landkarte am „Fundort“ einträgst. Lass deine MitspielerInnen in Kommentaren erraten, was auf dem Foto zu sehen ist.

Didaktische Anmerkung

Neben völlig „normalen“ Abbildungen von Pflanzen und Tieren sind hier natürlich auch kreative Fotomontagen von „Züchtungen“ oder „Gentechnikprodukten“ gefragt.

Als Vor- oder Nachbereitung der Aufgabe eignet sich gut eine Diskussion über mögliche Entwicklungen in der genetischen Manipulation und Zuchtmöglichkeit, sowie über deren Gefahren und moralische und wirtschaftliche Implikationen.

Einfluss auf eine zukünftige Fauna und Flora der Alpen haben natürlich auch klimatische Änderungen. Auch das kann Thema einer Diskussion zu dieser Aufgabe sein.

Das Ding aus der Zukunft

Blip zeigt auf seinem Display ein seltsames Ding aus der Zukunft. Es ist nur ganz kurz zu sehen und trotzdem prägt es sich dir gut ein.

Mache eine technische Zeichnung oder Skizze davon, gib aber den Verwendungszweck des Geräts nicht an, falls dir einer bekannt sein sollte. Es ist Aufgabe deiner MitspielerInnen, diesen in ihren Kommentaren zu erraten. Du kannst dir aber einen Namen für dein Ding aus der Zukunft einfallen lassen, falls dieser nicht zu viel verrät.

Didaktische Anmerkung

Die Aufgabe soll es ermöglichen, konstruktive und technische Zeichnungen oder auch grafisch weniger anspruchsvolle Skizzen oder für zeichnerisch Ungeübte auch Collagen zu Phantasiegegenständen anfertigen zu lassen.

Die skizzierten Gegenstände können einen guten Anstoß für eine Diskussion über Richtung, Ziele und Sinn von technischen (oder auch gesellschaftlichen) Entwicklungen abgeben.

Im Unterricht können die Zeichnungen in Partnerarbeit ausgetauscht und gegenseitig mit einer fingierten Gebrauchsanleitung versehen werden.

Sternenbilder der Zukunft

Am 01. März 2109 beschließt die Astronomiesektion des dritten Weltrats eine Neubenennung der althergebrachten Sternbildnamen und –konstellationen.

Dein Beitrag besteht darin, auf der Sternkarte des Jahres 2109 eine oder mehrere neue Sternbildkonstellationen einzuzeichnen und ihnen modernere Namen zu geben.

Didaktische Anmerkung

Die verwendete Sternkarte stammt von der Internetseite <http://www.astroviewer.de>. Zur Vorbereitung kann das hier vorhandene Applet (Astroviewer) oder eine analoge

Software (z. B. „Celestia“ auf <http://www.shatters.net/celestia/>) genutzt werden, um die Darstellung von Sternbildern, Orts- und Zeitabhängigkeiten, Hilfslinien (Ekliptik, Himmelsäquator u. a.) zu erläutern.

Thema Religion

Kirchzettel

Huberta M. entdeckt ausgerechnet auf der Homepage ihrer Pfarrgemeinde ein seltsames Fenster in dem beim genauen Hinsehen so etwas wie ein Teil eines „Kirchzettels“ aus der Zukunft zu sehen ist.

Seltsames ist da zu lesen ...

Wohin könnten sich die Religionen in unserem Land entwickeln? Deine Arbeit zeigt einen Teil eines Pfarrbriefs oder „Kirchzettels“, also einer Mischung aus kirchlichem Veranstaltungskalender und Informationsblatt, aus der Zukunft.

Didaktische Anmerkung

Religionen sind historische Konstanten und trotzdem oft radikalen Änderungen unterworfen. Religion und besonders Religionsvielfalt sind heute oft heiß diskutiert.

Als konkretes Anschauungsmaterial könnten Schüler und Schülerinnen die Kirchzettel ihrer Heimatpfarrgemeinde mitbringen, schon allein damit Mitschüler anderer Religionen oder nicht religiöse Mitschüler sehen, was mit einem „Kirchzettel“ gemeint ist.

Im Unterricht könnten aktuelle Fragen zur Toleranz, Demokratisierung der Kirche, Frauen in der Kirche, Religionsfreiheit u. ä. zum Thema einer inhaltlichen Diskussion gemacht werden.

Religionsvielfalt

Blip ermöglicht dir via Internet die Teilnahme an einer sehr prominent besetzten Diskussion zum Thema „Religionsfreiheit“ im Jahre 2109.

Lade dazu drei weitere MitspielerInnen ein oder lass dich einladen und gib ein Statement in der von dir gewählten Rolle ab. Zu Beginn stellst du dich in deiner Rolle vor.

Didaktische Anmerkung

Die Aufgabe zielt darauf, über mögliche zukünftige „Religionslandkarten“ zu spekulieren. Das wirft Fragen auf, wie sich die Religionen unseres Landes verändern bzw. behaupten werden. Wie gehen sie mit Themen wie Toleranz und Diskriminierung um? Welche Rolle werden sie überhaupt noch spielen?

Als Ideensammlung in der Klasse könnten potentielle Kandidaten für Religionen gesammelt werden, die in unserem Land in Zukunft eine Rolle spielen könnten. Für die Rollenbeschreibung kann recherchiert werden, wie die einzelnen Würdenträger der verschiedenen Religionen heißen und welche Funktion sie haben.

Thema Geschichte

300-Jahr-Feier

Im Jahre 2109 findet eine 300-Jahr-Feier zu den Tiroler Aufständen von 1809 statt. Zu diesem Anlass treffen sich vier prominente Vertreter des öffentlichen Lebens und nehmen Stellung dazu.

Durch Blip kannst du dich in eine der Personen hineinversetzen und deine Meinung dazu sagen.

Lade drei weitere MitspielerInnen ein oder lass dich einladen, um diesen timeCast gemeinsam zu bewältigen.

Didaktische Anmerkung

Als Diskussionsanregung für eine Vorbereitung im Unterricht kann die kontrastierende Darstellung zur 100- bzw. 200-Jahr-Feier aus dem Syndrome-Textarchiv verwendet werden.

Wie könnte sich die Einschätzung von historischen Ereignissen mit zunehmendem zeitlichem Abstand ändern? Verlieren sie ihre Bedeutung oder gewinnen sie dazu? Welchen Einfluss könnte der Verlauf der Geschichte in der Zukunft auf die Einschätzung der Ereignisse von damals haben?

Lokalteil

In den nächsten hundert Jahren kann viel geschehen! Bliip zeigt auf seinem Display einen „Zeitungsartikel aus der Zukunft“, der ein wichtiges Ereignis in der Zukunft deines Heimatortes zum Thema hat.

Schreib einen Zeitungsartikel über ein wichtiges Ereignis, das noch nicht stattgefunden hat und stell es am Ort des Geschehens in die Landkarte. Vielleicht kannst du sogar eine Abbildung dazu (er)finden?

Didaktische Anmerkung

Die völlig offene Form lässt viele Varianten und Möglichkeiten zu. Als Vorbereitung könnten im Unterricht die Struktur und Bestandteile eines Zeitungsartikels diskutiert werden und wohin sich der „Zeitungsstil“ entwickeln könnte.

Inhaltlich könnte die Diskussion möglicher politischer und gesellschaftlicher Entwicklungstendenzen (Klima, Globalisierung, Kriege, Frieden, Erfindungen ...) und deren Auswirkung auf lokale Geschehnisse Ideennahrung liefern.

Anspruchsvoller ist die Diskussion über mögliche Entwicklungen des Zeitungswesens in der Zukunft und die Medienentwicklung insgesamt. Gibt es in absehbarer Zukunft überhaupt noch Zeitungen? In welcher Form? Welche Funktion könnten sie übernehmen?

Thema Politik

Ortsnamen

Letzthin ist Blip an sehr vielen unterschiedlichen Orten aufgetaucht und hat den Internetusern die Ortsschilder ihres Heimatortes in der Zukunft gezeigt, was mancherorts zu viel Verwunderung, Freude und Ärger geführt hat.

Auch dir präsentiert Blip das Ortsschild deines eigenen Heimatortes, so, wie es in hundert Jahren aussehen wird. Zeig uns in einer Fotomontage, ob und wie es sich geändert hat.

Welche Lösungen für die Ortsnamensfrage wird es in Zukunft wohl geben? Was werden Politik, Fremdenverkehr und Gesellschaft aus unseren Ortsnamen machen?

Didaktische Anmerkung

Das Thema „Ortsnamensgebung“ ist natürlich besonders in Südtirol ein heißes Eisen, allerdings wird vielleicht auch Fremdenverkehr oder andere gesellschaftliche Entwicklungen in anderen Teilen Tirols dazu führen, dass Ortsnamen in Zukunft anderes aussehen als heute gewohnt.

Zur Aufgabe kann im Unterricht über Herkunft, Bedeutung von bestehenden Orts- und Flurnamen diskutiert und recherchiert werden.

Thema Erdkunde

Weltchronik

Blip hat dir und weiteren zwei MitspielerInnen je eine Meldung aus dem aktuellen politischen Geschehen des 25. April 2109 gezeigt.

Entscheide dich für einen Erdteil und verrate uns den Inhalt deiner Nachricht!

Ganz Mutige können die Nachricht auch als Video einstellen.

Didaktische Anmerkung

Welche weltpolitischen Ereignisse könnten in hundert Jahren Thema sein? Wie könnte sich die politische Gliederung der Erdteile verändert haben? Welche Staaten haben sich zusammengeschlossen, welche geteilt? Gibt es eine staatliche Einteilung der Erde überhaupt noch?

Als Vorbereitung auf diese Aufgabe könnte die aktuelle geopolitische Lage der vorgeschlagenen Erdteile (Amerika, Afrika, Asien) in einem Überblick recherchiert werden. Wo gibt es Tendenzen für Zusammenschluss oder Teilung? Wie verteilen sich die Rohstoffe auf den Kontinenten, wo könnte Mangel herrschen? Welche Auswirkungen könnte ein Klimawandel auf die politische Gliederung haben?

Thema Gesellschaft

Einladung

Blip hat dich eingeladen und zeigt dir das Einladungsschreiben zu einer Veranstaltung, die am 20. März 2109 stattfinden wird, auf dem Display. Du liest mit wachsendem Erstaunen ...

Natürlich wirst du diese Einladung nie annehmen können, da dir der Weg in der Zukunft nicht möglich ist. Trotzdem sind wir gespannt, was du auf Blips Display gesehen hast. Welche Veranstaltungen (Party, Sport, Mode, Politik ...) wird es in Zukunft geben? Worauf könnte im Unterschied zu heute Wert gelegt werden?

Didaktische Anmerkung

Die völlig freie Aufgabe lädt zu Spekulationen über zukünftige gesellschaftliche Events und, damit zusammenhängend, zum Nachdenken über den gesellschaftlichen Wandel ein.

Als Vorbereitung für diese Aufgabe könnte eine Bestandsaufnahme von Möglichkeiten in Form eines Brainstormings gemeinsam gemacht werden.

Verbotsschilder

Vielleicht sind in der Zukunft einige Sachen verboten, die uns heute als völlig normal erscheinen und wieder anderes erlaubt, das uns heute unvorstellbar ist.

Entwirf ein Hinweis- oder Verbotsschild aus dem Jahre 2109 und stell es dort in die Landkarte, wo es deiner Meinung nach hinpasst.

Didaktische Anmerkung

Zur Vorbereitung der Aufgabe kann diskutiert werden, welche gesellschaftlichen, wirtschaftlichen oder ökologischen Entwicklungstendenzen dazu führen könnten, dass es auf der einen Seite zusätzliche Verbote, auf der anderen Seite aber auch neue Selbstverständlichkeiten geben könnte. Auf letzteres könnten Hinweisschilder aufmerksam machen.

Eine zusätzliche Herausforderung stellt die Ausdrucksweise des Hinweis- oder Verbotsschildes dar: Werden Worte verwendet oder Symbole? Welche Symbolik könnte es in Zukunft geben, welcher Sprachduktus ist angebracht?

Zeugnis

Marion M. war gerade dabei, im Internet zu recherchieren, wie sie ihren Fahrradreifen reparieren sollte, als sich auf dem Bildschirm ein Fenster auftat, dessen Inhalt sich bei genauerem Hinsehen als eine Art Zeugnis aus dem Jahr 2109 entpuppte.

Wie könnte so ein Zeugnis aus der Zukunft aussehen? Welche Fächer könnte es geben? Welches Notensystem? Gibt es überhaupt noch Noten? Wir sind gespannt.

Didaktische Anmerkung

Die Aufgabe verlangt, sich die zukünftige Entwicklung des Schulsystems vorzustellen. Das kann im Unterricht auf utopische Schulentwürfe für die Zukunft hinauslaufen und auf die Diskussion folgender Fragen: Wohin entwickelt sich die Schule? Was ist wünschenswert, was müsste vermieden werden? Welche Inhalte sind in Zukunft wichtig?

Gerade die Betrachtung dieser Fragen aus dem Schulalltag heraus kann interessante Perspektiven aufzeigen, verlangt

aber auch ein großes Maß an Reflexionsvermögen seitens der Schüler und Schülerinnen.

Durchsage

Als wir das erste Mal die Durchsage hörten, wussten wir ehrlich gesagt nicht, was sich da abspielte. Nach wiederholtem Hinhören allerdings kamen wir zum Schluss, dass es sich um eine Art „Bahnhofsansage“ aus der Zukunft handeln musste.

Aber was ist das für ein „Bahnhof“? Wohin „fahren“ die „Züge“?

Lass uns so eine Durchsage aus dem Jahre 2109 hören – womöglich als Audio-Datei. Wenn das nicht gehen sollte, so kannst du notfalls auch eine schriftliche Variante eingeben.

Didaktische Anmerkung

Wohin geht die Entwicklung des Individualverkehrs und des öffentlichen Verkehrs? Gibt es in fernerer Zukunft diese Unterscheidung überhaupt noch? Welche Funktion wird das Reisen in Zukunft haben?

Solche und eine ganze Reihe von ähnlichen Fragen können als Vorbereitung auf diese Aufgabe diskutiert werden. Dabei kann eine Recherche über die historische Entwicklung des Verkehrs und der Verkehrsmittel sehr hilfreich sein, um eine Extrapolation in die Zukunft zu machen.

Vor allem sollten die zur Zeit heftig diskutierten Probleme des Individualverkehrs und des Warentransports mit berücksichtigt werden.

Thema Sport

Wintersport

Eigentlich war Roland S. froh, dass es im Jahre 2109 noch einen richtigen Winter geben wird. Jedenfalls schloss er das aus dem, was Blip ihm auf dem Display zeigte: eine Dokumentation über den Wintersport in der Zukunft.

Beantworte in der Rolle von Roland M. die drei Fragen, die dir ein Interviewer unserer Zeit zur Dokumentation aus der Zukunft stellt.

Didaktische Anmerkung

Als Vorbereitung auf die Aufgabe kann über eine Recherche über die historische Entwicklung und gegenwärtige Lage des Wintersports gemacht werden.

Eine Diskussion über psychologische, wirtschaftliche und ökologische Faktoren des Wintersports könnte hilfreich sein, Ideen für mögliche zukünftige Entwicklungen zu finden.

Thema Musik

Zukunftsmusik

Da klingen seltsame Töne aus Blips Lautsprechern. Das ist echte Zukunftsmusik.

Versuche dich allein oder als Band mit der Klangerzeugung von „Zukunftsmusik“. Dazu kannst du Instrumente oder andere Gerätschaften, Maschinen und natürlich den Computer benutzen. Erstell eine Audio-Datei und lass uns hören!

Didaktische Anmerkung

Einiges Wissen über zeitgenössische Musikrichtungen abseits der den Jugendlichen bekannten Popkultur könnte von Vorteil sein, um Spekulationen über mögliche Entwicklungen in der Zukunft zu erleichtern. Es bietet sich deshalb an, im Unterricht dazu zu diskutieren bzw. recherchieren zu lassen.

Die Aufgabe ermöglicht darüber hinaus sehr viele Experimente mit synthetischer Klangerzeugung am Computer und digitaler Verarbeitung von Tönen, so kann z. B. auch an eine Sinfonie aus Naturklängen gedacht werden.

Feedback-Aufgabe

Feedback

Wir möchten auch diesmal wissen, wie dir syndromeX gefallen hat. Nimm bitte zu den unten angeführten Behauptungen Stellung!

Das syndromeX-Team bedankt sich für deine Mitarbeit und die vielen tollen Ideen, die im Spiel gesammelt wurden und wünscht dir viel Glück.

Didaktische Anmerkung

Es wäre schön, auch von Ihnen als Lehrperson ein Feedback zu bekommen, besonders, wenn Sie den Mut hatten, syndromeX im Unterricht einzusetzen, wofür wir Ihnen herzlich danken möchten.

Links zu weiterführenden Informationen

<http://www.syndromex.eu>

<http://www.syndrome09.net>

Informationen zu Rechtsfragen rund ums Internet :

<http://www.blikk.it/angebote/elex>

Projektbörse:

<http://www.blikk.it/angebote/projektboerse>

Lernen mit Neuen Medien:

<http://www.blikk.it/angebote/schulegestalten/neuemedien>

Netiquette:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Netiquette>

Softwareempfehlungen:

<http://www.blikk.it/angebote/software>

Autor: Harald Angerer

Pädagogisches Institut für die deutsche Sprachgruppe,
Bozen

harald.angerer@schule.suedtirol.it

Version 15.12.2009







syndromeX ist eine Initiative des Südtiroler
Heimatpflegeverbandes mit Unterstützung der Autonomen
Provinz Bozen - Abteilung Kultur und Familie



© Pädagogisches Institut für die deutsche Sprachgruppe
Bozen 2009