

syndromX ist ...

- **syndromex** ist ein Treffpunkt für kreative junge Entdecker.
- **syndromex** stellt Fragen, auf die es mehr als nur eine Antwort gibt.
- **syndromex** ist eine kreative kollektive Vision zur Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft unserer Heimat.

Was kann ich hier machen?

- Über die **timeCasts** kannst du einen Blick in die Zukunft werfen, das Tirol von morgen erdenken.
- Wenn du genug **timeCasts** gelöst hast, bekommst du ein **bonusSpiel** dazu!
- Mach dir neue Freunde, arbeite mit diesen zusammen um Punkte zu bekommen.
- Tolle Preise warten auf dich... also, worauf wartest du? Ab in die Zukunft!

Ich bin dabei! Wo fang ich an?

- Zuerst musst du dich registrieren. Wir brauchen dazu nur ein paar wenige Daten von dir. syndromex läuft dann im DEMO-Modus, bis du alle deine Daten eingegeben hast.

Das pädagogische Instrument für die Schule der Zukunft

www.syndromex.eu



Links zu weiterführenden Informationen

www.syndromex.eu

www.syndromeog.net

Informationen zu Rechtsfragen rund ums Internet:
www.blikk.it/angebote/elex

Projektbörse:
www.blikk.it/angebote/projektboerse

Lernen mit Neuen Medien:
www.blikk.it/angebote/schulegestalten/neuemedien

Netiquette:
de.wikipedia.org/wiki/Netiquette

Softwareempfehlungen:
www.blikk.it/angebote/software

Autor:
Harald Angerer
Pädagogisches Institut für die deutsche Sprachgruppe, Bozen
harald.angerer@schule.suedtirol.it



Eine Initiative von:
Heimatspflegeverband Südtirol
Autonome Provinz Bozen, Abteilung Deutsche Kultur und Familie
Pädagogisches Institut für die Deutsche Sprachgruppe



syndromeX ist ein offenes Online-Wissensspiel mit pädagogischem Hintergrund. Es ist die Fortsetzung von **syndrome⁰⁹**, das vom Pädagogischen Institut konzipiert und vom Heimatpflegeverband Südtirol anlässlich des Tiroler Gedenkjahres 2009 initiiert wurde.



Die Idee

Das Spiel baut auf die Grundpfeiler der modernen Didaktik: Eigenverantwortlichkeit, Selbsttätigkeit und Selbststeuerung. Die Lernenden erarbeiten sich hierbei das Wissen auf aktive Art und Weise. Durch Zusammenarbeit und Kommunikation mit anderen entsteht ein wichtiger Austausch, der die Materie mit vielen Facetten des Wissens bereichert.

Und hier unterscheidet sich syndromeX von anderen Jugend-Quiz-Spielen. Es geht nicht um einfach auswertbare Richtig-Falsch-Antworten, sondern um offene Aufgabenstellungen. So sind kreative Antworten, durchdachte Stellungnahmen und begründete Meinungen gefragt. Manche Aufgabenstellungen können nur durch kollektive Online-Zusammenarbeit bewältigt werden. Deshalb wurde ein alternatives Bewertungssystem entwickelt, das auf die gegenseitige Bewertung, Kommentierung und persönliche Partizipation baut.

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 im Unterricht

Im Prinzip haben Lehrpersonen unendlich viele Möglichkeiten, um das Spiel syndromeX im Unterricht einzubauen. Hier drei Varianten:

1. syndromeX Light

Nutzen Sie die aufbereitete syndromeX Didaktik für Füll- und Supplenzstunden. Schüler werden zum Spiel hingeführt und erhalten so einen leichteren Zugang. Die Klasse kann so zwar nicht als Team betreten, aber die Schüler können den Einstieg nutzen, um selbstständig weiterzuspielen. Außerdem können alle Aufgaben gesondert gelöst werden.

2. syndromeX Medium

Fächerübergreifend erfolgt das Spiel mit der eigenen Klasse. Jedes der beteiligten Fächer gibt eine gewisse Anzahl an Stunden ab. Die Reihenfolge der Aufgaben wird abgestimmt. Besonders gelungene Aufgabenlösungen werden diskutiert und vorgestellt. Die Lehrpersonen moderieren das Spielgeschehen.

3. syndromeX Strong

Der Einsatz von syndromeX erfolgt in mehreren Fächern und schulübergreifend im Rahmen von Klassenpartnerschaften. Bilden Sie über die Team- und Freundeslisten eine syndromeX-Gemeinschaft. Lösen Sie gemeinsam Aufgaben und vernetzen Sie die verschiedenen Realitäten. Jede Klasse tritt außerdem als eigenes Team an.

Das Spiel

„Spielbrett“ des Spiels ist das rootLevel. Hier verbildlichen kreisende Planeten die 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. Aus diesem rootLevel gelangt man zu den Lösungen der anderen am Spiel Beteiligten. Über Foren und Mailboxen wird kommuniziert. So entsteht die Eigendynamik des Spiels. Die Welt von syndromeX wird zur Wirklichkeit.

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 verlinkte Teile gegliedert.

syndromeX ist weltweit offen, aber an den getrennt ausgeschriebenen Gewinnspielen dürfen nur Schüler zwischen 10 und 19 Jahren aus Nord-, Ost-, Südtirol und dem Trentino teilnehmen. Die Aufgaben bleiben nach Beendigung der Gewinnspielzeit online und können daher im Unterricht auch weiterhin benutzt werden.



Das Intro des Spiels: Die Nachrichtensprecherin der Tagesschau von 2110 stellt die Story des Spiels vor.

„Eine einfache Registrierung katapultiert den Spieler/die Spielerin in das Zeitloch von syndromeX. Die Nachrichtensprecherin der Tagesschau von 2110 stellt die Geschichte des Spiels vor. Was für eine Chance. Was für ein schöner Platz zum Träumen. Endlich können wir in die Zukunft blicken. Die Auseinandersetzung mit der Zukunft lässt uns über die Gegenwart reflektieren. Und schon dringen wir in Sphären vor, die nie zuvor ein syndromeX-Spieler je betreten hat.“

Die Ausgabe syndromeX 2010 behandelt Themen aus den Bereichen:

Sprachen
Mathematik
Wirtschaft
Naturkunde/Technik
Geschichte
Politik
Gesellschaft
Sport
Musik

„Aufwendig gestaltet,
einfach zu spielen.“

(FF, Okt.08)

