HEPVS | PHVS

Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

SchoolCrafter

ANLEITUNG FÜR SCHULKLASSEN

Vorbereitungsleitfaden für Lehrpersonen

EINSTIEG: 15 MINUTEN

3 min ① EIN VR-ERLEBNIS
Plenum
Mündlich

3 min ② DIE SCHULE DER PRÄZEPTOREN
Plenum
Mündlich

4 min ③ DIE DREI UNIVERSEN VERÄNDERN
Plenum
Mündlich

3 min ④ DIE FIGUREN
Plenum
Mündlich

2 min ⑤ BEOBACHTUNGSAUFTRAG
Plenum
Mündlich

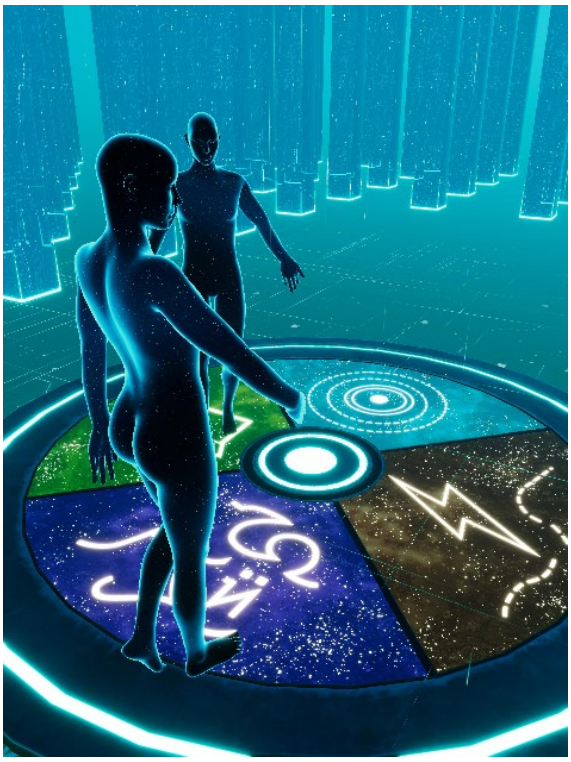
DETAILLIERTER ABLAUF

3 min ①

PHASE 1 - EIN VR-ERLEBNIS

Im Spiel wird jede Person durch einen Avatar dargestellt - eine virtuelle Figur, die eure Bewegungen übernimmt. So könnt ihr euch sehen, miteinander sprechen und zusammenarbeiten, auch wenn ihr nicht mehr so ausseht wie gewohnt.

Wenn ihr euch im Raum bewegt, bewegt sich auch euer Avatar im Spiel.

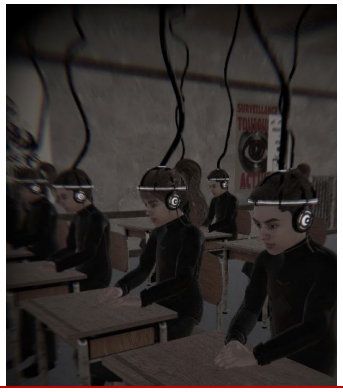


In SchoolCrafter verwendet ihr:

	**EIN VR-HEADSET** Mit dem VR-Headset könnt ihr das Universum von SchoolCrafter sehen und erkunden. Sobald es sitzt, lasst ihr es während des Erlebnisses auf dem Kopf und fasst es nicht mehr an.
	**ZWEI CONTROLLER** Mit den Controllern interagiert ihr im Spiel. Vor allem zwei Tasten braucht ihr: Mit dem Zeigefinger löst ihr Aktionen aus, mit dem Mittelfinger greift ihr Gegenstände.

Jedes Team wird von einem Game Master begleitet. Er oder sie ist während des ganzen Abenteuers für euch da, gibt Orientierung und hilft bei Bedarf. Hört deshalb gut auf die Anweisungen - auch während des Spiels.

3 min ② PHASE 2 - DIE SCHULE DER PRÄZEPTOREN

Universum 0	Einführung	Die Schule der Präzeptoren
		Zu Beginn des Spiels entdeckt ihr eine Schule, in der «diktatorische» Lehrpersonen sehr strenge Regeln vorgaben und alles kontrollierten. Diese Schule gibt es nicht mehr. Dieser Einstieg soll bewusst irritieren: Alles ist darauf angelegt, euch zu überraschen, Reaktionen auszulösen und zum Nachdenken anzuregen.

4 min ③ PHASE 3 - DIE DREI UNIVERSEN VERÄNDERN

Ihr durchquert zwei oder drei Universen, die ihr verändern sollt. Jedes Universum ist eine Metapher: eine Fantasiewelt, die auf ihre Weise ein Thema aus Schule und Bildung darstellt. Die Herausforderungen laden euch dazu ein, über die Schule von heute und die Schule nachzudenken, die ihr für morgen mitgestalten möchtet.

Universum 1	Die Inselwelt	Metapher
		Trennung vs. Verbindungen In diesem Universum entdeckt ihr voneinander isolierte Inseln, auf denen alles Leben erloschen zu sein scheint. Jede Insel steht für eine Fachdisziplin, doch die Verbindungen zwischen ihnen sind verschwunden. **Fragen, die ihr im Kopf behalten könnt:** Warum sind die Fachdisziplinen voneinander getrennt? Was könnte entstehen, wenn wir verschiedene Disziplinen, Ideen und Wissensbereiche miteinander verbinden?

Universum 2	Das S(c)hoolar System	Metapher
		Vorgegebener Weg vs. Eigener Weg In diesem Universum entdeckt ihr das S(c)hoolar System: Die Sonne scheint nicht mehr, und jede Inspiration scheint erloschen. **Fragen, die ihr im Kopf behalten könnt:** Was hilft uns, unseren eigenen Weg zu finden und zu lernen? Müssen wir alle denselben Weg gehen?
Universum 3	**Die Monokultur**	**Metapher**
		Ausgrenzen vs. Einbeziehen In diesem Universum sortiert eine Maschine die Samen und weist einige davon zurück. Nicht alle Samen scheinen hier einen Platz zu haben. **Fragen, die ihr im Kopf behalten könnt:** Warum werden bestimmte Samen aussortiert? Was können unsere Unterschiede in eine Gruppe einbringen?

3 min ④ PHASE 4 - DIE FIGUREN

Im Abenteuer begegnet ihr zwei Figuren. Beide sind künstliche Intelligenzen (KI).

NORMA Norma stammt aus dem Regime der Präzeptoren und erscheint in jedem Universum anders. Er stört euch absichtlich und hindert euch am Weiterkommen. Er ist der «Gegner».	
SCHOOLCRAFTER SchoolCrafter entstand aus Erinnerungen engagierter Lehrpersonen. Er ist euer «Freund» und begleitet euch.	

2 min ⑤ PHASE 5 - BEOBACHTUNGSAUFTRAG

01 Achtet auf einen Moment, in dem ihr die anderen braucht, um weiterzukommen.
02 Beobachtet eine Situation, die euch seltsam oder ungerecht erscheint.
03 Merkt euch eine Idee, die ihr euch auch für eure Schule wünschen würdet.

IM UNTERRICHT WEITERDENKEN

Das SchoolCrafter-Abenteuer endet nicht, wenn die Spielenden ihr VR-Headset absetzen!

Damit die Schülerinnen und Schüler auf ihre Erfahrungen zurückblicken, Eindrücke austauschen und die Botschaften der verschiedenen Universen besser verstehen können, hat die PH-VS drei pädagogische Dossiers für unterschiedliche Schulstufen entwickelt:

- Zyklus 2: 7H–8H
- Zyklus 3: Sekundarstufe I
- Sekundarstufe II

Jedes Dossier enthält ein Debriefing von rund 45 Minuten. Es unterstützt die Schülerinnen und Schüler dabei, ihre Erfahrungen in Worte zu fassen, unterschiedliche Sichtweisen auszutauschen und Bezüge zu ihrer eigenen Schulrealität herzustellen.

Zur Vertiefung enthält jedes Dossier zudem vier fächerübergreifende pädagogische Arbeitsblätter, die an die jeweilige Schulstufe angepasst und am Lehrplan 21 und am PER ausgerichtet sind. Damit lassen sich verschiedene Themen rund um SchoolCrafter vertiefen, etwa die Entwicklung der Schule, Regeln und Freiheiten, Vielfalt, Kontrollmechanismen oder der Einfluss von Technologien auf unsere Gesellschaft.

Die Lehrpersonen können diese Materialien je nach pädagogischen Zielen und verfügbarer Zeit flexibel einsetzen.