

Förderung von sozialen Kompetenzen unter Einsatz von Gamification

Beschreibung des Inputs:



Das Ziel des Pilotprojekts war es, die Förderung von sozialen Kompetenzen der Schülerinnen und Schülern unter Einsatz von Gamification mit Minecraft im Unterricht zu erproben.

Hinweise zum Prozess und Unterlagen

Die Schülerinnen und Schüler einer 8. Klasse, Sek B, erhielten in der Minecraft Education App den Auftrag, ein Empathie-Dorf zu erbauen. Da die Lernenden mit personalisierten iPads ausgestattet sind, konnten sie sich individuell ein Haus erbauen. Das Ziel bei den Bauarbeiten war es, möglichst rücksichtsvoll mit den Dorfbewohnern (Mitschüler*innen) umzugehen und die eigenen sozialen Kompetenzen zu trainieren.

<https://trimbach.ewolke.ch/index.php/s/edN6pbPDSqqEeTC>



Wer steckt dahinter:

Tanja Petrašković, Oberstufe Trimbach
(Profilschule Informatische Bildung im
Aufbau)

Zielgruppe:

Lehrpersonen Zyklus 2 und Zyklus 3



GastgeberIn:

Tanja Petrašković,
tanja.petraskovic@schuletribbach.ch

