



“Jugend macht! Macht auch!”: Online-Spiel zum Thema Nachhaltigkeit

11.09.21

13. Internationale Konferenz für Deutsch als Fremdsprache

in Griechenland - Ellinogermaniki Agogi

**Referentinnen: Kleri Siakagianni/
Iliana Kikidou**

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

AGENDA

- **Entstehung und Rahmenbedingungen**
- **Struktur des Online-Spiels**
- **Merkmale des Online-Spiels**
- **Spielanleitung**
- **Spiel in Breakout-Räumen**
- **Feedback**

Konzeption und Gestaltung des Online-Spiels:

Walando Orfanou (Lehrerin am GI Athen)
Kleri Siakagianni (DaF-Lehrerin an staatlichen Schulen)
Iliana Kikidou (Bildungskooperation Deutsch - GI Athen)

Themen:

- Umweltprobleme und Umweltschutz
- sozioökonomische Probleme und soziales Engagement
- nachhaltige Entwicklung

Quellen/ Anregungen:

- internationale Jugendbegegnung “Jugend macht Zukunft” - Goethe Institut Athen (<https://t1p.de/JB21>)
- Agenda 2030 der UN (<https://unric.org/de/17ziele/>)
- 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (<https://17ziele.de>)


Rahmenbedingungen

Dauer des Workshops:	90 Minuten
Alter der Teilnehmenden:	Ab der 5. Grundschulklasse bis zur 3. Lyzeumsklasse
Maximale Teilnehmerzahl:	15 TN
Deutschkenntnisse:	ab A2 Zusatzmaterial - https://t1p.de/ZM21 Glossar - https://t1p.de/GL21
Sprache:	Deutsch
Zubehör:	Für die Teilnahme sind PCs oder Laptops erforderlich. Sie brauchen nicht für jeden Teilnehmenden einen PC bzw. Laptop, denn Ihre Schüler*innen können in Kleingruppen arbeiten. Stabile Internetverbindung ist allerdings wichtig!

Online-Spiel Jugend macht! Macht auch!

Los!

Tool: <https://genial.ly/>



SEI DU SELBST DIE
VERÄNDERUNG,
DIE DU DIR
WÜNSCHST FÜR
DIESE WELT

MAHATMA GANDHI



WERDE

ZUKUNFTSBOTSCHAFTER!

- Bist du Schüler/ Schülerin zwischen 10 und 18 Jahren alt?
- Lernst du Deutsch?
- Interessierst du dich für die Umwelt und den Umweltschutz?
- Möchtest du dich sozial engagieren?

BEWIRB DICH JETZT

INFORMATIONEN:
GOETHE-INSTITUT
ATHEN



Struktur des Online-Spiels

1. Mission: unsere Umwelt
2. Mission: unsere Umweltappelle
3. Mission: unser Handeln
4. Mission: unsere TU DU 's
5. Mission: unsere Bastelaktion

Merkmale des Online-Spiels

- Gamifikationselemente:
 - ❖ Exploration
 - ❖ Sammeln
 - ❖ Wettbewerb
 - ❖ Zusammenarbeit - soziale Interaktion
 - ❖ Herausforderung
- rezeptive und produktive Fertigkeiten
- haptische Elemente
- Einbettung von Tools, wie LearningApps, Wordwall, Hackmd.io
- soziale Netzwerke, wie Instagram (ab 13 Jahren)



Eure Missionen



Einleitung



1.Mission:
unsere Umwelt



2.Mission: unsere
Umweltappelle



3. Mission:
unser Handeln



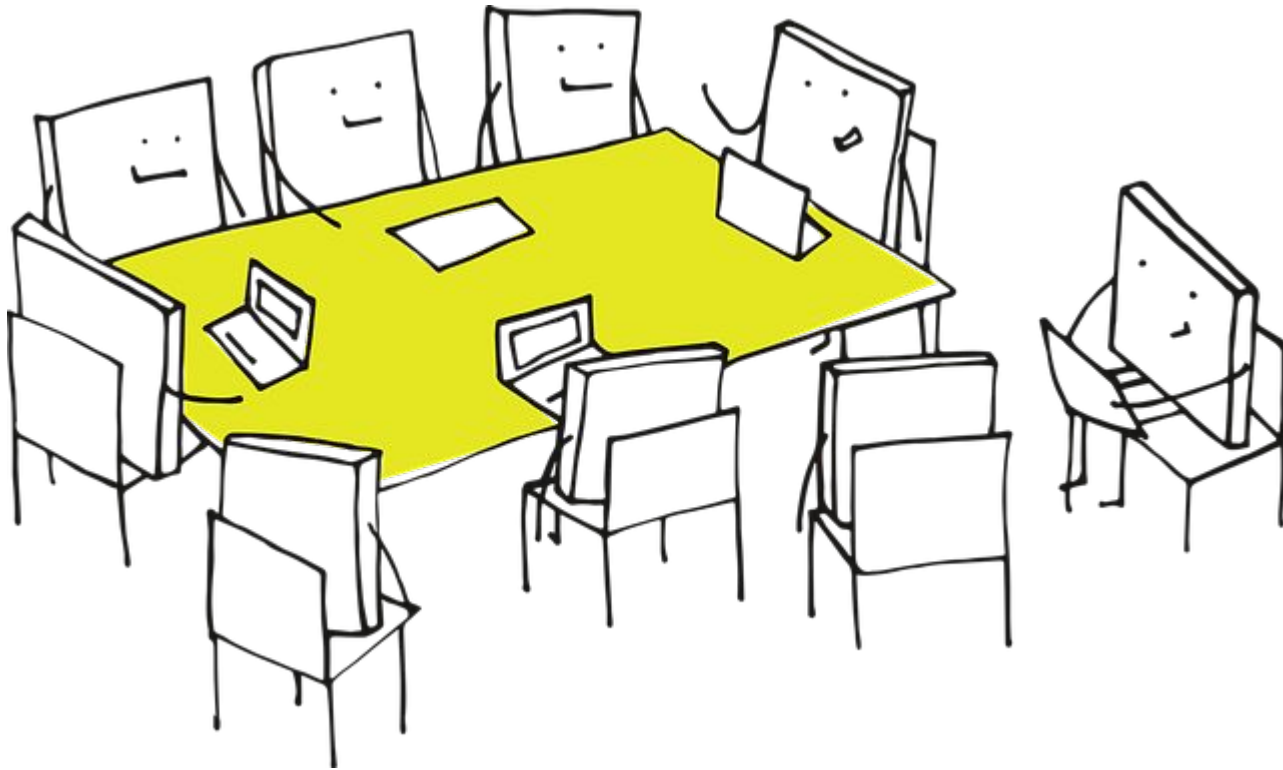
4. Mission:
unsere TU DU's



5. Mission
unsere Bastelaktion



Fragen - Diskussionsrunde



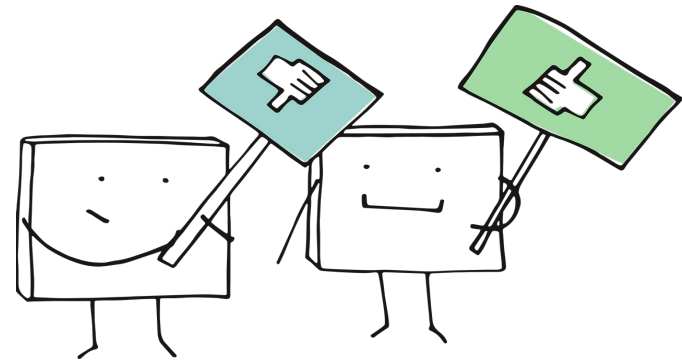
Ihre Meinung ist gefragt!

Bitte notieren Sie sich den Code, um später darauf zugreifen zu können. Die Schülerinnen und Schüler erreichen die Zielscheibe unter folgender Adresse:

<https://oncoo.de/800x>



Los geht's!



Bildquelle: CCO
pixabay



**VIELEN DANK
FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT.**

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.