



MODUL 1

**Skills4Life Serious Game: Strategien für die
Umsetzung und Bewertung**

Einführung

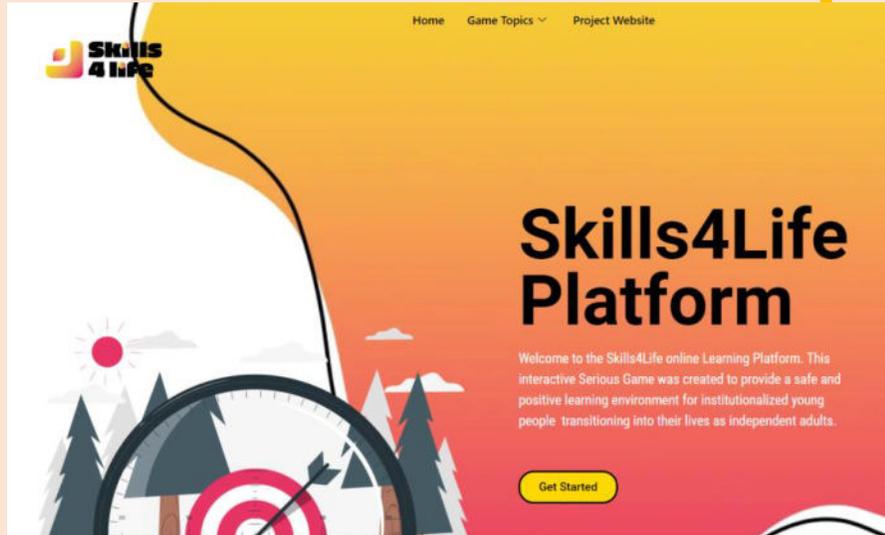
Willkommen beim Fortbildungsprogramm!

[HIER](#) finden Sie die Skills4Life Serious Game Plattform.

Machen wir uns mit der Plattform und dem Praktikumsplatz vertraut.

Die Idee für das Projekt geht auf eine alarmierende Tatsache zurück: Laut Eurostat waren 2019 in der Europäischen Union 25,1 % der jungen Menschen zwischen 16 und 29 Jahren von Armut oder sozialer Ausgrenzung bedroht, d. h. 18,6 Millionen junge Menschen. Dieses Risiko erhöht sich für junge Menschen in alternativer Betreuung, insbesondere wenn sie die Betreuung verlassen und ins Erwachsenenleben eintreten, wo von ihnen ein hohes Maß an Reife und Autonomie erwartet wird.

Das Projekt Skills4Life zielt darauf ab, den Übergang dieser jungen Erwachsenen in Einrichtungen (alternative Betreuung, Jugendherbergen usw.) in die Selbstständigkeit durch die Förderung spezifischer Lebenskompetenzen zu unterstützen. Diese Kompetenzen sind in vier Säulen unterteilt: persönliche und soziale Kompetenzen, Autonomie und Alltagsleben, berufliche Kompetenzen und finanzielle Kompetenzen. Sie sind für den Eintritt ins Erwachsenenleben unerlässlich, und wenn junge Menschen in alternativer Betreuung sie erlernen, haben sie bessere Chancen auf einen erfolgreichen Übergang in die Unabhängigkeit.



Diese Lebenskompetenzen sollen über eine Online-Lernplattform in Form von Spielen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad erlernt werden, so dass die jungen Menschen in ihrem eigenen Tempo alles lernen können, was ihnen im Erwachsenenleben helfen kann. Das Hauptziel des Projekts ist es, die Spiele so zu gestalten, dass sie Spaß machen, so dass jede*r die gleiche Chance hat, zu verstehen und zu lernen.

Skills4Life SG: Umsetzungs- und Bewertungsstrategien		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Wissen, was das Skills4Life SG ist	Beschreiben Sie die Umsetzungs- und Bewertungsstrategien von Skills4Life SG	Integration der Skills4Life SG in den Übergang zum Erwachsenenalter

Lektion 1

*Skills4Life
Serious Game:*

Präsentation

Lektion 2

*Skills4Life
Serious Game:*

Umsetzung

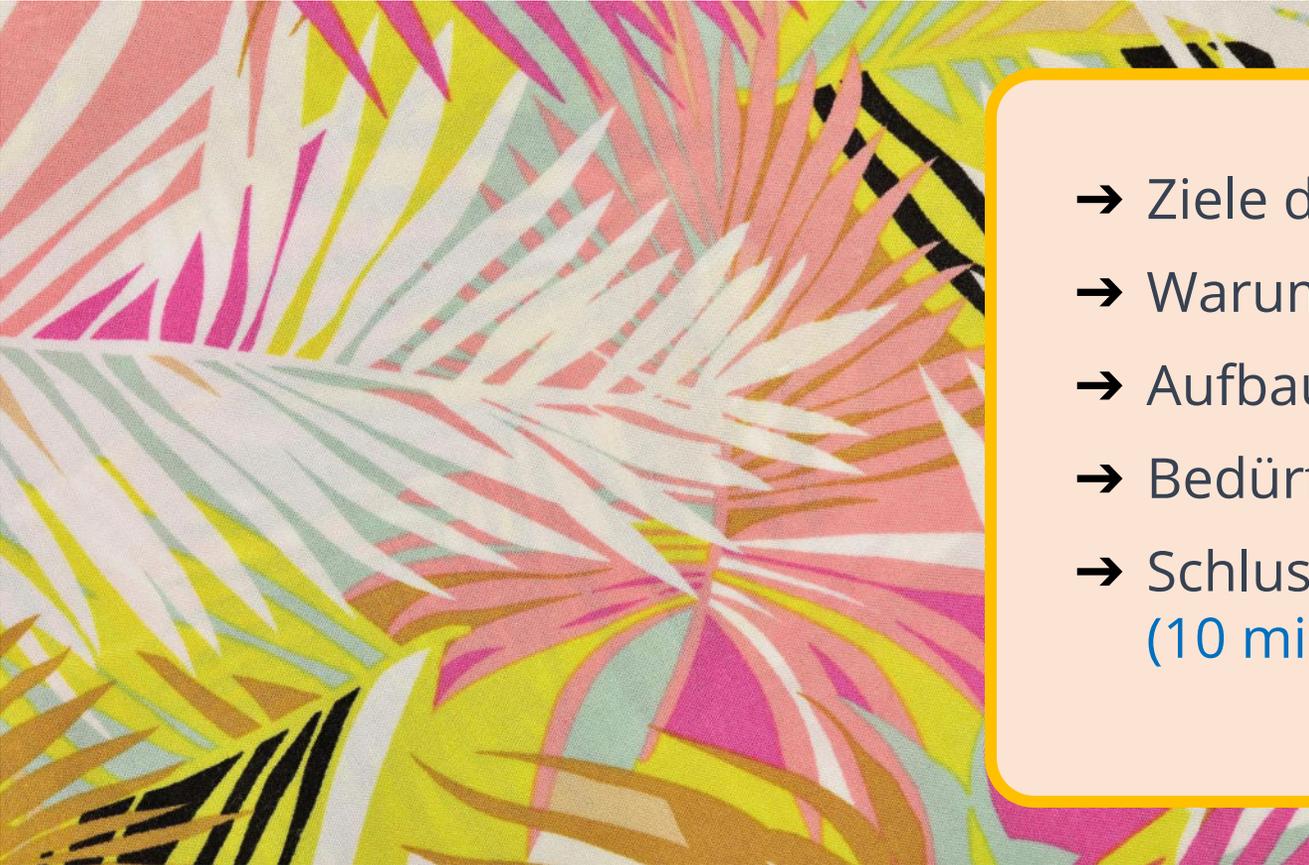
Lektion 3

*Skills4Life
Serious Game:*

Bewertung

Lektion 1

Das Skills4Life Serious Game: Präsentation

- 
- Ziele der Unterrichtsstunde (15 min)
 - Warum ein Serious Game? (45 min)
 - Aufbau des Serious Game (45 min)
 - Bedürfnisse und Überlegungen (45 min)
 - Schlussfolgerung, Fragen und Antworten (10 min)

Ziel 1

*Hervorhebung
der Bedeutung
von
Gamification*

Ziel 2

*Um die
Struktur des
Skills4Life
Serious Game
zu verstehen*

Ziel 3

*Kenntnis der
Anforderungen
für die
Umsetzung des
Skills4Life
Serious Game
und der
wichtigen
Überlegungen*

- *Welches Ziel ist für Sie am wichtigsten?*
- *Finden Sie diese Ziele verständlich? Realisierbar?*
- *Was sind eure Ziele für diese Unterrichtsstunde? Was wollt ihr in dieser Stunde lernen?*

Argument 1

Bereitstellung eines sicheren und positiven Lernumfelds für den Erwerb kognitiver, konzeptioneller und praktischer Fähigkeiten, die einen besseren und reibungsloseren Übergang ins Erwachsenenleben für junge Erwachsene in Heimen ermöglichen.

Argument 2

Serious Games sind für Lehr-, Lern- und Ausbildungszwecke konzipiert und nicht nur zur Unterhaltung. Da Themenspiele zum Lernen und zu Verhaltensänderungen anregen, haben Serious Games das Potenzial, die Art und Weise, wie wir lernen, zu verändern.

Argument 3

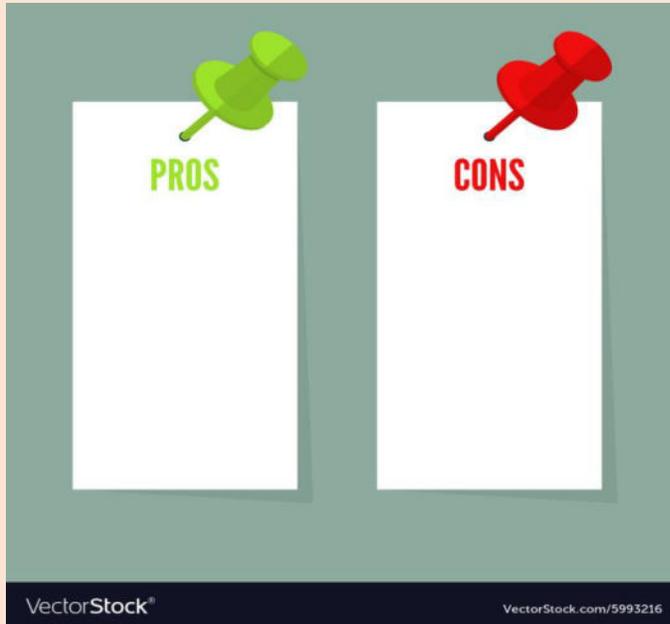
Die Nutzung einer virtuellen Umgebung für die Entwicklung wichtiger Lebenskompetenzen hat den Vorteil, dass die Spieler*innen gefahrlos Fehler machen können, ohne die Konsequenzen fürchten zu müssen, und dass eine entspannende und stressfreie Lernatmosphäre geschaffen wird.

Aktivität des Denkens

Nimm ein Blatt Papier und einen Bleistift. Zeichne 2 Spalten: eine Spalte „Pro“ und eine Spalte „Contra“.

Füllen Sie die Spalten aus, indem Sie sich diese Frage stellen: "Ist Spielen eine gute Art zu lernen?"

Nach der Spalte mit den meisten Argumenten, lassen Sie sich überzeugen oder (wieder) überzeugen, Spiele in Ihrem Unterricht mit jungen Menschen zu verwenden.



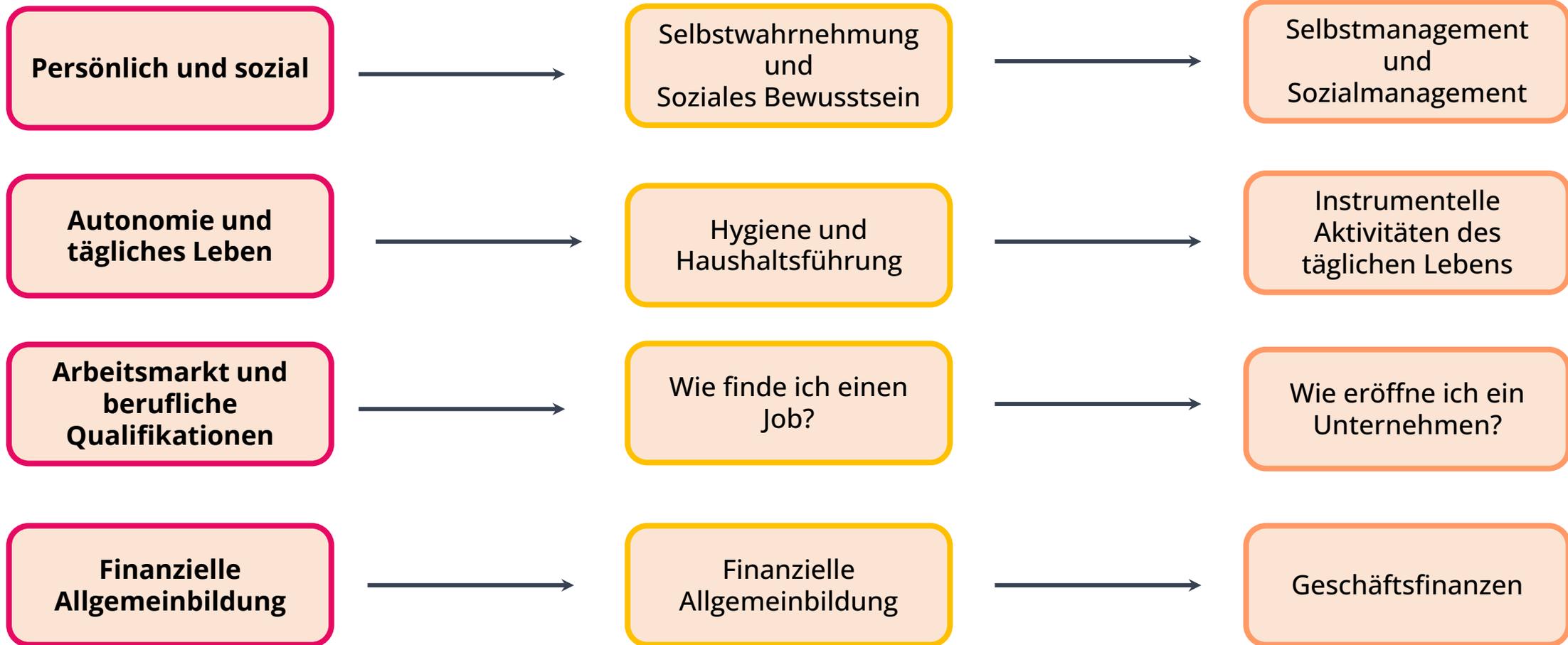
- 4 Spielthemen, aufgeteilt in 32 Levels
- Die Spieler*innen können ihre Themen wählen
- ABER die Teilnehmer*innen müssen die vorherigen Level abschließen, um in die höheren Level zu gelangen

Game Topics

The following four game topics will address some of the most important skills of independent living. Choose the area you most need to improve in, or try to tackle them all – the choice is yours!



Aufbau des Spiels



Aktivität des Denkens



Nehmen Sie sich Zeit, um die Plattform und die verschiedenen Themen des Skills4Life Serious Game zu erkunden.

Auch wenn Sie keinen Zugang zu den höheren Stufen haben, können Sie sich mit den Themen und den verschiedenen Stufen vertraut machen.

Benötigt

- Computer oder Tablets für die Teilnehmer*innen (pro Person)
- Ein Raum mit ausreichend Platz für Gruppenaktivitäten
- Eine Projektionsvorrichtung
- Schreibmaterial

Überlegungen

- Die Spielzeit muss im Voraus begrenzt werden, aber die Zeitfenster für Erklärungen, Fragen und Antworten sollten berücksichtigt werden, insbesondere während der ersten Sitzung.
- Nur weil das Lernen in Form eines Spiels stattfindet, heißt das nicht, dass es abgewertet oder diskreditiert werden sollte. Es ist wichtig, das Spiel ernst zu nehmen, auch wenn man mit schwierigen Herausforderungen konfrontiert wird.
- Wählen Sie eine Gruppe mit einer kleinen Anzahl von Teilnehmer*innen (zwischen 5 und 10), damit Sie sich jedem Einzelnen voll widmen, Fragen beantworten und die Fortschritte der einzelnen Teilnehmer*innen verfolgen können.

- Spielerisches Lernen ist eine unterhaltsame Art, sich wichtige Fähigkeiten für das spätere Leben anzueignen. Indem man Alltagsszenen nachspielt, kann man das Gelernte besser projizieren und sinnvoller gestalten.
- Wenn Sie die Struktur des Spiels kennen, können Sie Ihr Publikum besser anleiten und Ihre Unterstützung an die Bedürfnisse der Teilnehmer*innen anpassen.
- Wichtige Bedürfnisse und Überlegungen müssen berücksichtigt werden, bevor das Spiel umgesetzt wird. Sie können sich diese Bedürfnisse und Überlegungen vor jeder Sitzung erneut ins Gedächtnis rufen.



Skills 4 life

moveo



ACUMEN
TRAINING

UNIVERSITÄT
PADERBORN
WiPäd | Department
Wirtschaftspädagogik
Business and Human
Resource Education



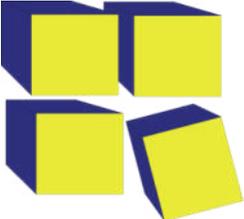
CBE
accompagne vos projets



spectrum
RESEARCH CENTRE



Proportional
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by
the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.





MODUL 1
Skills4Life Serious Game: Umsetzung
und Bewertungsstrategien

Lektion 2

Das Skills4Life Serious Game: Umsetzung



- Ziele der Unterrichtsstunde (15 min)
- Kennenlernen der Gruppe (45 min)
- Kenntnis der Plattform (45 min)
- Vorbereitung der Gruppe auf das Spiel (45 min)
- Schlussfolgerung, Fragen und Antworten (10 min)

Ziel 1

Lernen Sie Ihre Gruppe kennen, bevor Sie beginnen.

Ziel 2

Machen Sie sich mit der Plattform vertraut, bevor Sie beginnen.

Ziel 3

Die Gruppe auf das Spiel vorbereiten.

- *Welches Ziel ist für Sie am wichtigsten?*
- *Finden Sie diese Ziele verständlich? Realisierbar?*
- *Was sind Ihre Ziele für diese Unterrichtsstunde? Was wollen Sie in dieser Stunde lernen?*



Aktivität des Denkens

Erstellen Sie eine Liste mit den verschiedenen Profilen der Teilnehmer*innen des Spiels.

Definieren Sie Ihre spezifischen Bedürfnisse und Ihre persönliche Geschichte in Aufzählungspunkten.

*Bitte beachten Sie: Sie müssen vor dieser Aktivität eine Vorstellung von den Profilen der Teilnehmer*innen haben. Wenn Sie sie nicht kennen, zögern Sie nicht, die betreffenden Personen vor der Spielsitzung um Informationen zu bitten.*

Es ist wichtig, die Gruppe von Jugendlichen zu kennen, die Sie durch das Spiel führen sollen. Jede Spielsitzung wird anders sein, je nachdem, welches Publikum vor Ihnen sitzt.

Mit den Profilen der Spieler*innen, stellen Sie wichtige Fragen:

- *Sind einige in ihrer Autonomie weiter fortgeschritten als andere?*
- *Wäre es sinnvoll, Unterstützungsgruppen für die einzelnen Stufen einzurichten?*
- *Brauchen manche Menschen aufgrund ihrer persönlichen Geschichte mehr Unterstützung auf bestimmten Ebenen?*
- *Können sich manche Menschen mit bestimmten Figuren im Spiel identifizieren und bestimmte Reaktionen zeigen?*
- *Ist es vielleicht notwendig, für bestimmte Spieler nach den Sitzungen psychologische Unterstützung zu suchen?*

Außerdem müssen Sie festlegen, ob jede*r Spieler*in am Anfang des Spiels beginnen muss oder ob einige von ihnen mit den spezifischeren Themen beginnen können. Es ist wichtig, dass Sie die Themen an die Bedürfnisse der Personen anpassen, damit die Jugendlichen nicht den Fokus verlieren.



Vergewissern Sie sich vor Beginn dieser Aktivität, dass Sie mit der Spielplattform aus [Lektion 1](#) ausreichend vertraut sind. Wenn Sie es für nötig halten, nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um es noch einmal durchzugehen.

Ratschläge: Sie können die Sitzung besser strukturieren, wenn Sie wissen, worüber Sie sprechen wollen, und wenn Sie sich sicher sind, was Sie sagen werden.

Einige Ratschläge:

- Sie müssen sicherstellen, dass Ihre Gruppe über die richtigen Fähigkeiten im Umgang mit neuen Technologien und Software verfügt. Einige Jugendliche brauchen vielleicht eine genauere Erklärung, wie man eine Software wie das Skills4Life Serious Game benutzt.
- Erinnern Sie die Jugendlichen daran, dass dies nur ein Spiel und nicht die Realität ist. Die im Spiel erworbenen Fähigkeiten müssen an die Persönlichkeit und den persönlichen Kontext jedes Einzelnen angepasst werden. Es ist wichtig, einen Schritt zurückzutreten und einen Wettbewerbsgeist zu vermeiden, der die Dynamik der Gruppe zerstören könnte.
- Zögern Sie nicht, regelmäßig auf die Plattform zurückzukehren, um das Spiel wieder im Kopf zu haben. Ihr Coaching wird viel besser sein, weil Sie wissen, wovon Sie sprechen, so dass Sie in der Lage sein werden, Fragen zu beantworten und bestimmte heikle Situationen zu meistern.

- Dank ihrer Antworten wissen Sie nun, was die Erwartungen der einzelnen Teilnehmer*innen sind. Sie werden sehen können, ob die Ergebnisse im Spiel ihren Erwartungen entsprechen (*siehe [Lektion 3](#)*).
- Denken Sie daran, dass jede einzelne Erwartung legitim ist! Unterschätzen Sie keine der Meinungen der Jugendlichen.
- Sie können die gleiche Übung an einigen Punkten während der Spielumsetzung durchführen, um zu sehen, ob sich die Erwartungen und Meinungen während der Nutzung der Plattform ändern.

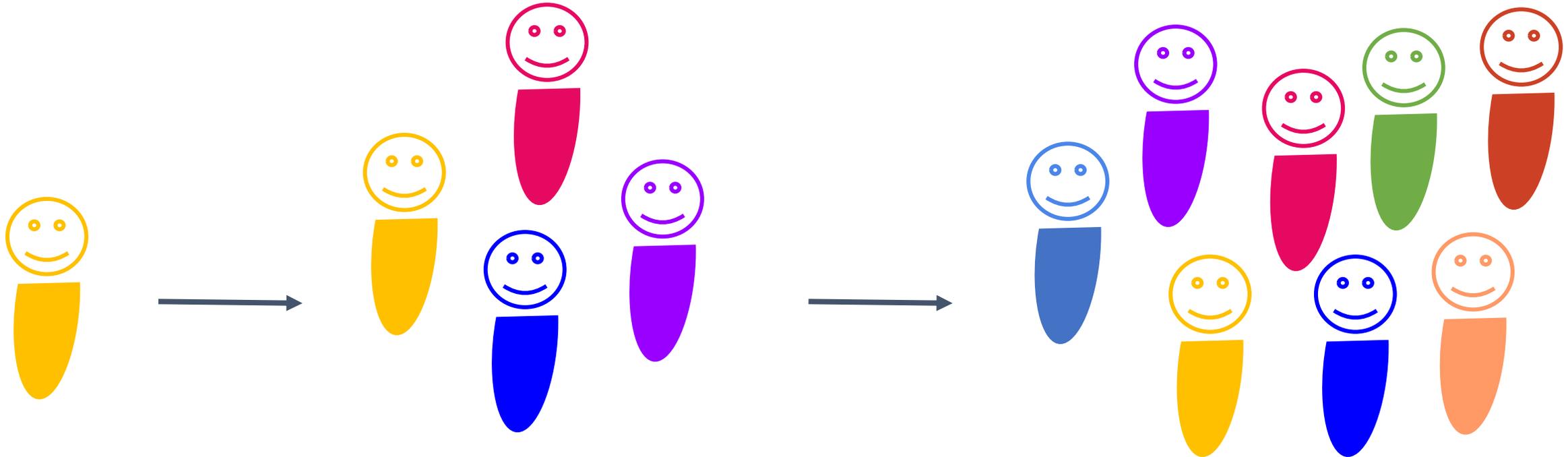
- *Was halten Sie von der Relevanz eines solchen Spiels?*
- *Wie können Spiele Ihnen im täglichen Leben helfen?*
- *Was sind Ihre Erwartungen?*

Reflexionsübung

Bitten Sie die Teilnehmer*innen, fünf Minuten lang allein über die oben gestellten Fragen nachzudenken.

Bilden Sie dann kleine Gruppen von drei oder vier Teilnehmer*innen, um gemeinsam über ihre Antworten zu sprechen.

Versammeln Sie schließlich alle Teilnehmer*innen zum Austausch.



Erster Schritt:
Solo-Reflexion

Zweiter Schritt:
Reflexion in der
Gruppe

Dritter Schritt:
Reflexion der
Klasse

- Wenn Sie Ihre Gruppe im Voraus kennen, können Sie sich auf bestimmte Fragen, Situationen, die entschärft werden müssen, oder spezifische Bedürfnisse einstellen. So können Sie Ihre Rede an jeden Teilnehmer*innen anpassen. Sie werden an Legitimität gewinnen.
- Wenn Sie die Plattform im Voraus kennen, können Sie auch technische Probleme schneller beheben und die Spieler*innen auf der Plattform führen.
- Wenn Sie Ihre Gruppe auf das Spiel vorbereiten, werden sie stärker in den Lernprozess einbezogen. Wenn Sie ihre Erwartungen und Bedürfnisse im Voraus festlegen, haben sie ein klares Ziel, auf das sie hinarbeiten können.



Skills 4 life

moveo



ACUMEN
TRAINING

UNIVERSITÄT
PADERBORN
WiPäd | Department
Wirtschaftspädagogik
Business and Human
Resource Education



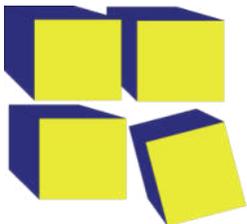
CBE
accompagne vos projets



spectrum
RESEARCH CENTRE



Proportional
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by
the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.





MODUL 1

Skills4Life Serious Game: Umsetzung und Bewertungsstrategien

Lektion 3

Das Skills4Life Serious Game: Bewertung



- Ziele der Unterrichtsstunde (15 min)
- Bewertung des Spielverlaufs (45 min)
- Schlussfolgerungen aus der Erfahrung ziehen (45 min)
- Das Spiel zum Leben erwecken (45 min)
- Schlussfolgerung, Fragen und Antworten (10 min)

Ziel 1

*Verstehen Sie den Fortschritt der Teilnehmer*innen im Spiel und passen Sie Ihre Unterstützung an.*

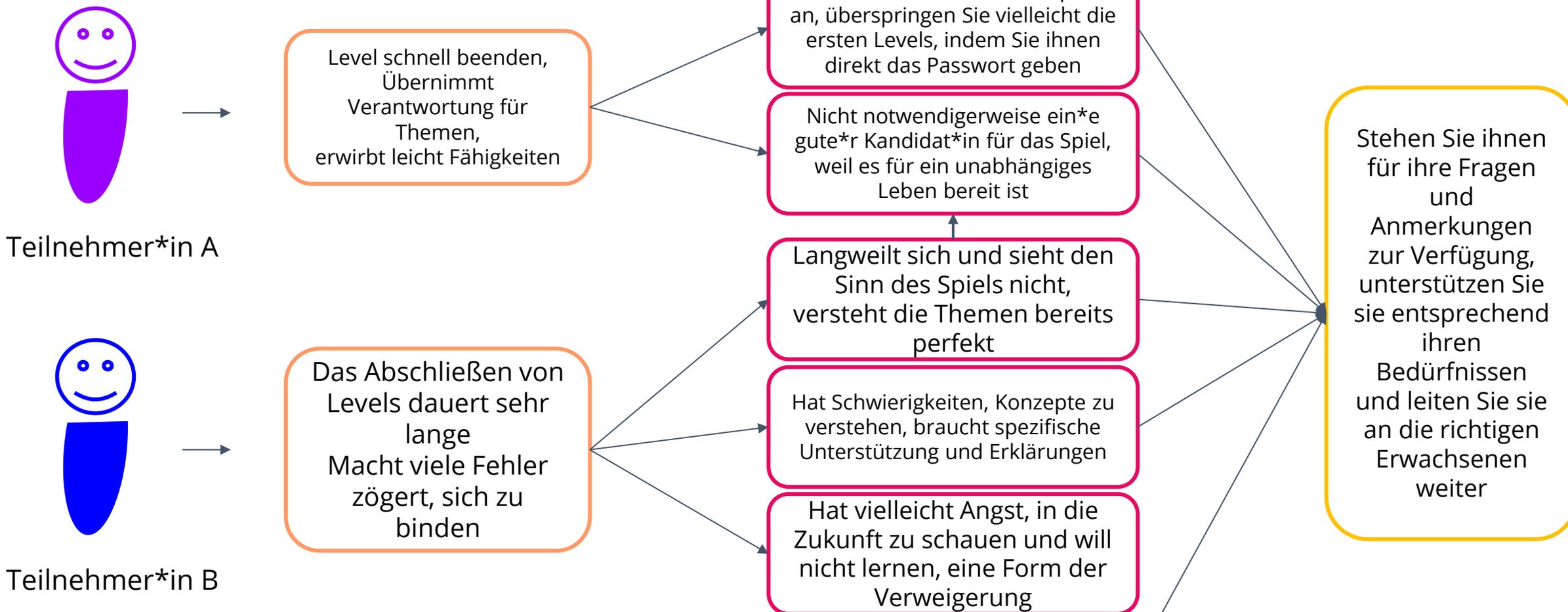
Ziel 2

Lernen Sie, aus Ihren Ergebnissen im Spiel Schlüsse zu ziehen, und fragen Sie sich, ob Ihre Erwartungen erfüllt wurden oder nicht.

Ziel 3

Übertragen Sie die Ergebnisse des Spiels auf das wirkliche Leben, um die erworbenen Fähigkeiten in die Praxis umzusetzen.

- *Welches Ziel ist für Sie am wichtigsten?*
- *Finden Sie diese Ziele verständlich? Realisierbar?*
- *Was sind Ihre Ziele für diese Unterrichtsstunde? Was wollen Sie in dieser Stunde lehren?*



- Nicht alle Teilnehmer*innen sind auf dem gleichen Stand, weil sie unterschiedliche Fähigkeiten, Bereitschaft und Kenntnisse über Technologien haben. Daher ist es wichtig, dass man diese Vielzahl von Teilnehmer*innen anleiten kann und für alle verfügbar ist.
- Vergewissern Sie sich, dass jede*r Teilnehmer*in in gutem Glauben handelt und nicht schummelt, was seinen Fortschritt im Spiel beeinträchtigen könnte.

Schlussfolgerungen aus der Erfahrung ziehen

- Wurden Ihre Erwartungen vor dem Spiel erfüllt?
- Wenn ja, was haben Sie davon gehabt?
- Wenn nicht, warum nicht?
- Haben Sie mehr, mehr oder weniger gelernt, als Sie erwartet haben?

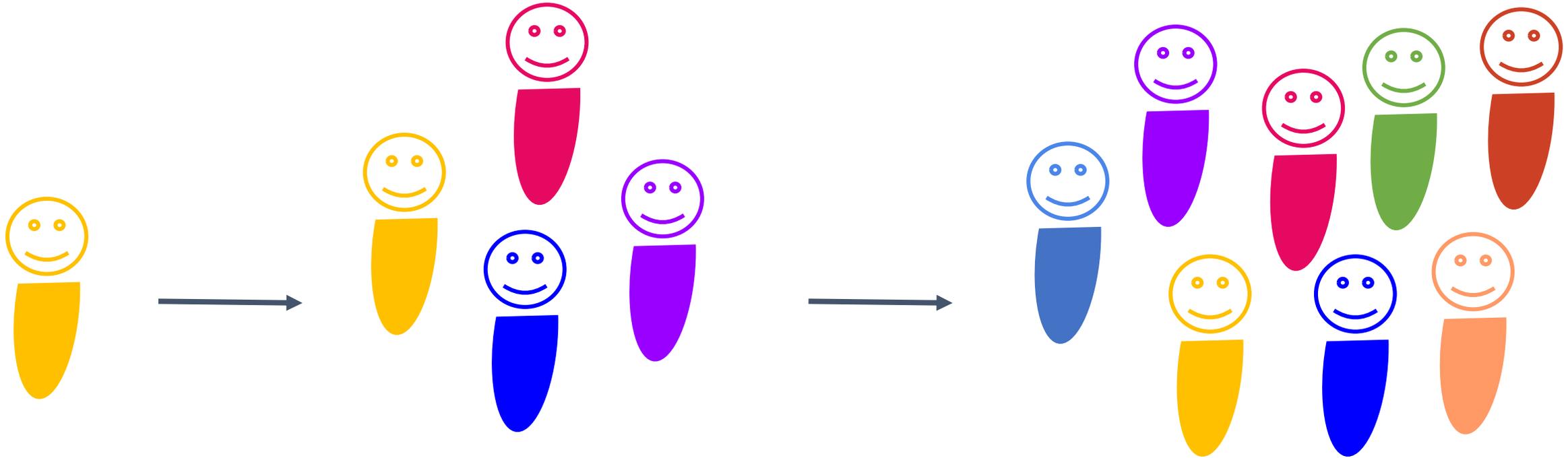
Reflexionsübung (Wiederholung von [Lektion 2](#))

Bitten Sie die Teilnehmer*innen, fünf Minuten lang allein über die oben gestellten Fragen nachzudenken.

Bilden Sie dann kleine Gruppen von drei oder vier Teilnehmer*innen, um gemeinsam über ihre Antworten zu sprechen.

Versammeln Sie schließlich alle Teilnehmer*innen zum Austausch.

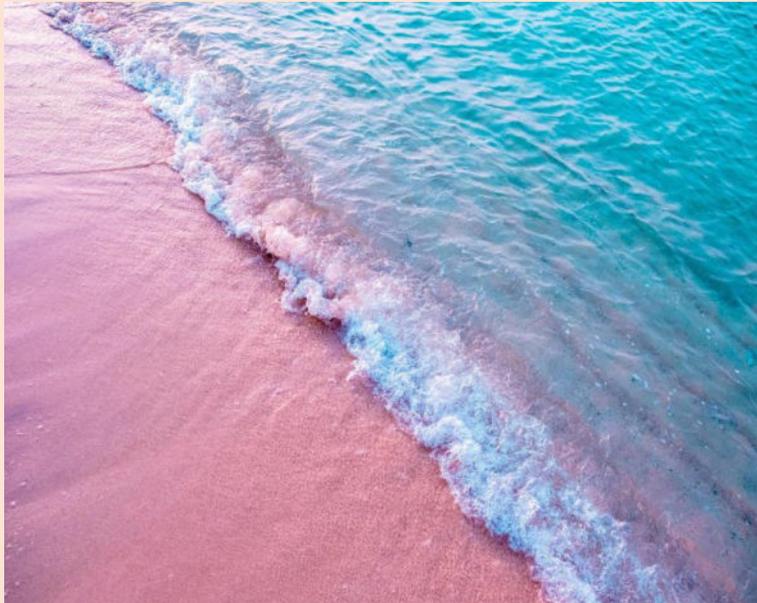
Schlussfolgerungen aus der Erfahrung ziehen



Erster Schritt:
Solo-Reflexion

Zweiter Schritt:
Reflexion in der
Gruppe

Dritter Schritt:
Reflexion der
Klasse



Aktivität im Rollenspiel

Nutzen Sie die im Spiel beschriebenen Situationen zwischen den Figuren. Beziehen Sie die Teilnehmer*innen mit ein, indem Sie ihnen Rollen zuweisen und sie bitten, bestimmte Szenen nachzuspielen.

Diskutieren Sie dann mit der Gruppe die im Spiel vorgeschlagenen Lösungen und ihre eigenen Vorschläge.

- Diese Inszenierungen helfen, die Situationen in die Realität des Alltags zu übertragen. Sie können sich fragen: "Was hätte ich in dieser Situation getan?".
- Die vom Spiel vorgeschlagenen Lösungen sind mehrere unter vielen, jede mit ihrer eigenen Logik, und jede reagiert auf eine bestimmte Art und Weise, so dass eine unüberschaubare Anzahl von Lösungen möglich ist.
- Beim Gruppen-Brainstorming können sie von den Lösungen der anderen lernen und ihre eigenen verbessern. Die Teilnehmer*innen geben sich gegenseitig Ratschläge.

- Wenn Sie die Fortschritte der Teilnehmer*innen während des Spiels bewerten, können Sie sie bestmöglich unterstützen und ihnen relevante Ratschläge geben, wie sie sich das Spiel weiterhin zu eigen machen können.
- Wenn sie sich die Zeit nehmen, ihre Erwartungen zu überprüfen und selbst einzuschätzen, was sie lernen konnten, ist das eine gute Möglichkeit herauszufinden, ob das Spiel seine Aufgabe erfüllt hat.
- Es ist wichtig, die im Spiel erlernten Fähigkeiten auf das wirkliche Leben zu übertragen. Die Teilnehmer*innen müssen sich die Bedeutung des Gelernten vergegenwärtigen und die Notwendigkeit, es in die Praxis umzusetzen.



Skills 4 life

moveo



ACUMEN
TRAINING

UNIVERSITÄT
PADERBORN
WiPäd | Department
Wirtschaftspädagogik
Business and Human
Resource Education

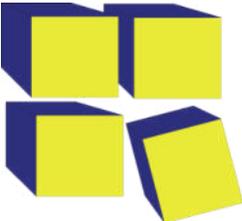
CBE
accompagne vos projets



spectrum
RESEARCH CENTRE



Proportional
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by
the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

