

Liebe Schulleiter*innen, liebe Lehrer*innen,

wir möchten Ihnen „Europe Alive“ vorstellen, ein webbasiertes Educational Live Action Role-Play (Edu-LARP), in dem Schüler*innen ab 15 Jahren spielerisch in die Thematik Europäische Union eintauchen.

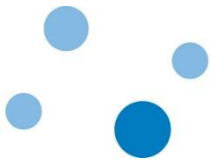
Seit Beginn des zweiten Schulhalbjahres 2022/23 stellt das Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen allen weiterführenden allgemeinbildenden und beruflichen Schulen in NRW „Europe-Alive“ kostenfrei zur Verfügung. Die Medienberatung NRW koordiniert im Auftrag des Ministeriums für Schule und Bildung die Anmeldungen und bietet neben einem Online-Training für die teilnehmenden Lehrkräfte die Begleitung der Spiele vor Ort an.

Das innovative Lernangebot ist in seiner Form mit Planspielen vergleichbar. Am Beispiel einer fiktiven EU vermittelt das Spiel Lernenden über einen handlungsorientierten Zugang Kenntnisse zu Abläufen des EU-Gesetzgebungsverfahrens sowie beteiligter Akteure. Im Gegensatz zu der oft sehr abstrakten Darstellung in den Lehr- und Lernmitteln können Schüler*innen in dem Spiel die Strukturen und Aushandlungsprozesse der EU direkt erleben und aktiv mitgestalten.

Die Themen und erforderlichen inhaltlichen Kompetenzen des Edu-LARP „Europe Alive“ entsprechen in Nordrhein-Westfalen den Kernlehrplänen Wirtschaft-Politik für das Gymnasium und für die Gesamtschule in der Jahrgangsstufe 9/10 sowie „Sozialwissenschaften und Sozialwissenschaften/Wirtschaft“ in der Sekundarstufe II (Jahrgangsstufe 11-13). Darüber hinaus fördert das Design des Spiels gezielt wichtige überfachliche Kompetenzen wie Kommunikation, Kreativität und Kollaboration.







Ein kurzer Einblick in das Spiel

Das Ziel des Spiels besteht darin, nach drei Verhandlungsrunden eine gemeinsame Richtlinie zur Abstimmung zu bringen. Dabei schlüpfen die Schüler*innen in unterschiedlichste Rollen, wie etwa Minister*innen, Journalist*innen oder Fraktionsvorsitzende, die Informationen austauschen, Kooperationen und Kompromisse eingehen sowie Entscheidungen treffen. Eingebettet wird das Szenario in eine hybride Spielumgebung, in der die Spielenden in Präsenz miteinander interagieren und gleichzeitig von einer Webplattform unterstützt werden. Diese leitet die Schüler*innen nicht nur Schritt für Schritt durch das Spiel, sondern dient auch als interaktive Arbeitsplattform zur Erfüllung individueller Aufgaben. Nach dem Spiel werden alle gesammelten Daten gelöscht, so dass der Datenschutz gewährleistet wird.



Weitere Informationen finden Sie auf der Webseite der Medienberatung NRW:
https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung-NRW/Startseite/EuropeAlive_SchulischePraxis.html

Spielvoraussetzungen:

	weiterführende allgemeinbildende/berufliche Schule in NRW
	mindestens 70 - 250 Schüler/-innen ab 15 Jahren
	eine Lehrkraft pro Lerngruppe
	etwa einen Raum pro teilnehmenden Kurs (à 25 SuS') sowie einen Gemeinschaftsraum für alle Teilnehmenden*
	einen zusammenhängenden Zeitrahmen von 5 Stunden
	WLAN und mobile digitale Endgeräte für alle Teilnehmenden (möglichst Laptops/Tablets)

*Falls ein Gemeinschaftsraum (z.B. Aula) nicht verfügbar sein sollte, wäre für Treffen im Plenum ebenso eine Übertragung, z.B. per Livestream denkbar.

Ansprechpartnerin für das Projekt in NRW:

Daniela Diefenbach
Telefon 0211 27404-3140
diefenbach@medienberatung.nrw.de



Ein Angebot von:



Gefördert durch:

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Durchgeführt von:

