****

**Einheit 1: Beschreibung   
von bürgerlichen Kulturgütern**

**INFORMATIONSGUIDE**

# **EINFÜHRUNG**

|  |
| --- |
| Das CoGame-Projekt ermöglicht es der Zielgruppe (Schüler, Studierende, Trainer im Bereich Berufsbildung, ökologisch und sozial benachteiligte Personen), Computerspiele zu entwickeln, mit welchen das kulturelle Erbe verschiedener geschichtlicher Zeitabschnitte aufgewertet wird. Die aktuelle Einheit, die sich der Beschreibung von bürgerlichen Kulturgütern widmet, nimmt eine wichtige Stellung für Trainer und Lernende ein, da auf grundlegende, mit dem Kulturgut in Zusammenhang stehende Informationen zugegriffen werden kann, die in der Hauptentwicklungsphase des Spiels wesentlich sein können.  Es werden einerseits textbasierte Informationen, die den historischen, sozialen, kulturellen, politischen und wirtschaftlichen Kontext beleuchten, und ein Literaturverzeichnis mit Online- und Offlinequellen angeführt, andererseits Informationen in Bildform vermittelt. Diese vergangenheitsbezogenen und aktuellen Informationen ermöglichen es der Zielgruppe, die wesentlichen Thematiken und Werte, die das Kulturgut definieren, zu identifizieren und das Verständnis für ebendieses zu fördern. |

# **AUFBAU DER EINHEIT**

|  |
| --- |
| **Die aktuelle Einheit verfolgt die folgenden Lernziele (LO):**  **LO1** Recherchieren und Filtern von Informationen über einen spezifischen Zeitabschnitt der Vergangenheit, die mit dem gewählten Kulturgut in Zusammenhang stehen.  🡪 **Ansatz zur Förderung der Wissbegierde**  **LO2** Identifizieren positiver bürgerlicher Werte, die vom Kulturgut repräsentiert werden oder es in dessen Schaffung inspiriert haben.  🡪 **Ansatz zur Förderung der Reflexionsfähigkeit**  **LO3** Im Team zu arbeiten und unterschiedliche soziale, wirtschaftliche und kulturelle Hintergründe einzelner Teammitglieder wertzuschätzen  🡪 **Ansatz zur Förderung der Kooperationsfähigkeit**  Der Übungen sind für Gruppen / Klassen (Lernende) in Anwesenheit eines Trainers konzipiert.  **Empfehlungen zur Erreichung der Lernziele:**   * In das erste Lernziel, LO1, wird mit einer Präsentation seitens des Trainers eingeführt, ehe die Lernenden dazu aufgefordert sind, eine individuelle Recherche durchzuführen. Beim zweiten Lernziel, LO2, soll die individuelle Reflexion der Lernenden mit Gruppendiskussionen alterniert werden. Das dritte Lernziel, LO3, soll der Gruppe die Möglichkeit eröffnen, Teamarbeit wertzuschätzen und während der Diskussionsrunden mit unterschiedlichen Meinungen konfrontiert zu werden. * Der Trainer ist dazu aufgefordert, die Phasen des individuellen Lernens und des Gruppenlernens an die Bedürfnisse der Zielgruppe anzupassen.   **Zeitliche Vorgabe:** 4 Stunden – Idealzeit: 3 Stunden.  **Der Trainer ist dazu aufgefordert, die Einheit vorzubereiten und die einzelnen Aufgaben vor deren Ausführung durchzugehen, um der Zielgruppe entsprechend Hilfestellung geben zu können. Darüber hinaus soll der Analyse-Raster im Vorhinein ausgefüllt werden, um die von den Lernenden zur Verfügung gestellten Informationen auf deren Richtigkeit zu überprüfen.** |

## LO1 – Recherchieren und Filtern von Informationen über einen spezifischen Zeitabschnitt der Vergangenheit, die mit dem gewählten Kulturgut in Zusammenhang stehen

|  |
| --- |
| **Ziel**  Ziel ist es, Informationen über das Kulturgut in Erfahrung zu bringen, indem man es besichtigt/sichtet, Präsentationen beiwohnt, Internetrecherchen durchführt oder gewisse Zeitabschnitte bzw. Lokalitäten in Europa näher untersucht. Dabei sollen bereits Informationen, die in den Folgeeinheiten benötigt werden (Gestaltung, geschichtlicher Hintergrund, …), entsprechend in der Informationsbeschaffung Berücksichtigung finden. Hierbei werden auch Informationen in Bildform Teil der Recherche sein (Europeana-Datenbank / andere Quellen).  *Hinweis:* Da die meisten Kulturgüter eine lange Vergangenheit aufweisen, ist der Trainer dazu aufgefordert, einen abgegrenzten Zeitrahmen im Vorhinein festzulegen.  **Gruppendynamiken**  Ehe die Recherche durchgeführt wird, wird den Lernenden der Analyse-Raster ausgehändigt. Hierbei soll deren Vorwissen über das Kulturgut vom Trainer evaluiert werden.  In einem ersten Schritt werden den Lernenden allgemeine Informationen über das Kulturgut nähergebracht, was durch eine Führung oder die Präsentation von Bildmaterial (PowerPoint, Video) erfolgen kann. Im Anschluss daran sind die Lernenden dazu aufgefordert, eine individuelle Internetrecherche durchzuführen bzw. sich mit Materialien im Printformat auseinanderzusetzen. Dabei werden die Lernenden vom Trainer unterstützt, um auf hilfreiche Werkzeuge und Informationen zugreifen zu können (siehe Literaturverzeichnis [Online- und Offlinequellen]).  Daran anschließend sollen die Lernenden durch eine Diskussionsrunde in Kleingruppen die für die Folgeeinheiten relevanten Informationen unter Anwendung des Analyse-Rasters auswählen.  **Zeitliche Vorgabe:** 60 min (Präsentation) + 45 min (Recherche)  **Optionale Aufgaben für zuhause**  Sollte Interesse bestehen, können die Lernenden weitere Recherchetätigkeiten zuhause durchführen und allgemeine Informationen zur betreffenden Region und dem vom Trainer abgegrenzten geschichtlichen Zeitrahmen einholen.  **Evaluation:** Es soll der Analyse-Raster zum betreffenden Kulturgut und zu dessen geschichtlichem Kontext mit zumindest 75 % korrekter Informationen ergänzt werden. |

## LO2 - Identifizieren positiver bürgerlicher Werte, die vom Kulturgut repräsentiert werden oder es in dessen Schaffung inspiriert haben

|  |
| --- |
| **Ziel**  Ziel ist es, zu erlernen, wie bürgerliche Werte im europäischen Kontext definiert werden können. Es handelt sich hierbei um jene Werte, die die aktuelle Initiative – im Vergleich zu anderen Computerspielen bzw. Projekten, die sich mit der Entwicklung von Computerspielen beschäftigen – positiv von anderen abgrenzen.  **Gruppendynamiken**  Der Trainer konfrontiert die Lernenden mit der Frage, was für sie bürgerliche Werte sind, ehe eine Definition gemeinschaftlich festgelegt und einige Beispiele dazu eruiert werden.  Die Gruppe ist des Weiteren aufgefordert, zu bestimmen, welche Werte aus Vergangenheit und Gegenwart nicht Teil des Projekts sein sollen, besonders, wenn diese nicht mit den von CoGame geförderten europäischen Idealen übereinstimmen.  Daran anschließend sollen die Lernenden in Kleingruppen die mit dem Kulturgut in Zusammenhang stehenden Thematiken und Werte eruieren und schriftlich festhalten.  **Zeitliche Vorgabe:** maximal 2 Stunden  **Evaluation:** Es sollen zumindest vier positive bürgerliche Werte, die in Zusammenhang mit dem Kulturgut stehen, abgeleitet werden. |

## 

## LO3 - Im Team zu arbeiten und unterschiedliche soziale, wirtschaftliche und kulturelle Hintergründe einzelner Teammitglieder wertzuschätzen

|  |
| --- |
| **Ziel**  Ziel ist es, zu erlernen, wie unterschiedliche Meinungen und Hintergründe auf respektvolle Art und Weise angesprochen und diskutiert werden. Die Aufgabe des Trainers besteht darin, für eine auf gegenseitiger Wertschätzung beruhende Atmosphäre zu schaffen und die Diskussion zu leiten.  **Gruppendynamiken**  *Hinweis:* Es sollen zwei Lernende gebeten werden, die Diskussion zu begleiten und alle wichtigen Elemente schriftlich festzuhalten.  Die Gruppe ist aufgefordert, deren Ergebnisse zusammenzutragen und die wichtigsten Informationen, die für die Entwicklung der Computerspiele in den Folgeeinheiten relevant sein könnten, auszuwählen. Dabei erfolgt die Informationsauswahl auf Basis einer Diskussionsrunde, durch die gemeinschaftlich festgelegt wird, welche Thematiken und Werte Teil des Produktes sein sollen.  **Zeitliche Vorgabe:** maximal 60 min  **Evaluation:** Es soll überzeugend und ergebnisorientiert im Team gearbeitet werden (qualitative Evaluation). |

ERASMUS PLUS KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS

Vocational Education and Training

Grant Agreement No. 2015-1-ES01-KA202-016010





# 

## 