

## syndrome09

*Dem Südtiroler Heimatpflegeverband ist es in Kooperation mit dem Pädagogischen Institut für die deutsche Sprachgruppe gelungen, das Online-Gewinnspiel „syndrome09“ anlässlich des Tiroler Gedenkjahres 2009 zu ersinnen. „syndrome09“<sup>1</sup> ist kein Quiz im engeren Sinne mehr, vielmehr handelt es sich um eine Kommunikationsplattform mit offenem Informationsangebot und darauf zugeschnittenen Aufgaben, die eine mehr oder minder große Herausforderung an die Aktivität und Kreativität der „Mitspielerinnen“ und „Mitspieler“ darstellen.*

### Was bietet es?

#### Themen und Struktur

Dem Heimatpflegeverband ist es gelungen, eine breites Spektrum an kompetenten Autorinnen und Autoren aus Süd-, Nord-, Osttirol und dem Trentino zu finden, die in ihren Fachgebieten Text-, Audio-, Video- und Bildbeiträge zu Themen wie Geschichte, Landeskunde, Natur und Landschaft, Architektur, Wirtschaft, Verkehr, Soziales, Religion, Literatur, Kunst, Volkskunde, Musik, Jugendkultur und Bildung für das Spiel verfasst bzw. zur Verfügung gestellt haben. Die Informationstexte bestehen aus dem auf das Thema konzentrierten und kompakten „Motivationstext“, in dem sich Verweise („Links“) auf detailliertere Hintergrundinformationen befinden. In vielen Fällen werden die Texte durch Bilder oder Multimediainhalte illustriert und in einigen Fällen auch ersetzt.

#### Aufgabentypen

Zu jedem Informationstext gibt es mindestens eine Aufgabe, die darauf zielt, die Spieler und Spielerinnen zu eigenem Handeln, Forschen, Entdecken und Kreativsein anzuregen. Da finden sich dann Aufträge, die das Erstellen eines fiktiven Briefes oder Telefonats fordern, oder Aufgaben, die die Dokumentation eines selbst ausgeführten Experiments verlangen. Bei einigen Aufgaben gilt es, die Ergebnisse, z. B. ein Foto, online in einer geographischen Karte Tirols und des Trentino zu platzieren. So entstehen ganz neue und persönliche Landkarten, die eine neue Sichtweise unseres Landes darbieten. Manche Aufgaben schließlich lassen sich nur gemeinsam lösen. Es gilt z. B. eine fiktive Diskussion zu führen oder gemeinsam einen Text zu verfassen.

---

<sup>1</sup> Der Name des Spiels erklärt sich zum einen aus der Rahmenhandlung: Ein Virus vernichtet das kollektive Gedächtnis der Spielerinnen und Spieler, sie werden in eine leere und öde Welt versetzt, aus dieser können sie sich nur gemeinsam durch Wissensgewinn (Aufgabenlösen) wieder befreien, bzw. bringen dadurch die Welt wieder zum Blühen. Syndrome erklärt sich zum zweiten durch die ursprüngliche Wortbedeutung (syn = zusammen, dromos = Weg): Es ist ein gemeinsam zurückzulegender Weg. Die englische Schreibweise wurde wegen der mehrsprachigen Ausrichtung des Spiels gewählt und der Zusatz „09“ ist selbstverständlich ein Bezug auf das Gedenkjahr 2009.

*Friends und  
Kommuni-  
kation*

Die syndrome09-Plattform bietet neben Inhalten und Aufgaben auch eine Reihe von Kommunikations- und Kooperationswerkzeugen. So gibt es eine „Freundesliste“, mit deren Hilfe eine überschaubare Freundesgruppe verwaltet werden kann. Das Spielsystem stellt dazu Informationen über die Aktivitäten der Freunde übersichtlich dar und bietet eine Art internes E-Mail-System (Messenger), mit dessen Hilfe die Spielerinnen und Spieler untereinander Nachrichten austauschen können. Des Weiteren generiert jede gelöste Aufgabe im Anhang zur Lösung eine Art Forum, in das Kommentare zur Aufgabe oder Fragen und Kritiken geschrieben werden können.

**Das Spiel***Zielgruppe*

Das Spiel wird im Schuljahr 2008/2009 anlässlich des Gedenkjahres zum Tiroler Aufstand 1809 als Gewinnspiel mit Sachpreisen eingesetzt. Prinzipiell steht das Spiel allen offen, am Gewinnspiel nehmen aber nur Schüler und Schülerinnen im Alter von 11 – 19 Jahren aus Nord-, Ost-, Südtirol oder dem Trentino teil. Es gibt sowohl individuelle Preise als auch Klassenpreise. Das Spiel bleibt nach Beendigung der Gewinnspielzeit aber online und kann daher im Unterricht auch weiterhin benutzt werden.

*Spielphasen*

Die Inhalte und Aufgaben werden in drei Spielphasen dargeboten, so dass sich der vollständige Inhalt von syndrome09 erst in der dritten Spielphase, ab März 2009, zeigt. Dies soll die Motivation und den Kommunikationsfluss über das Schuljahr aufrecht erhalten. In der ersten Spielphase ab Oktober 2008 werden 25 Aufgaben mit den dazugehörigen Hintergrundinformationen angeboten, für die zweite und dritte Spielphase sind jeweils weitere 25 Aufgaben geplant.

*Rootlevel*

Die Spielerinnen und Spieler, die durch einen Virus in die syndrome09-Welt versetzt und ihres „Gedächtnisses“ beraubt werden, bekommen die Aufgaben durch das „Orakel“, einen anfangs noch sehr kahlen sprechenden Baum, präsentiert. Bevor an einem Ast des Baumes Knospen sprießen, gilt es, ein kleines Geschicklichkeitsspiel zu bewältigen. Die Knospen des Baumes führen dann zu den Aufgaben, den sogenannten „Flashbacks“, und jede bewältigte Aufgabe lässt die Knospen blühen, so dass der Orakelbaum im Laufe des Spiels zunehmend mehr Farbe bekommt. Der Blütenstand des Baumes verdeutlicht den „Rückgewinn“ der eigenen Erinnerungen und im realen Leben – so hoffen wir – einen positiv besetzten und dauerhaften Lerneffekt zu den Inhalten, welche die Tiroler und Trentiner Heimat betreffen.

*Punkte und  
Bewertung*

Jede bewältigte Aufgabe verhilft zu Punkten, die für das Gewinnspiel entscheidend sind. Die offene Form der Aufgabenstellungen lässt natürlich keine automatische Bewertung oder Auswertung der „Aufgabenlösungen“ zu. An ihre Stelle tritt eine Bewertung durch die Mitspielerinnen und Mitspieler, d. h. Freunde und Teammitglieder, aber auch Außenstehende können jede Lösung bewerten, erhalten durch die Abgabe der Bewertung selbst ein kleines Punkteplus. Durch Kommentare zu den Aufgabenlösungen und Antworten auf diese Kommentare

können ebenfalls Punkte gesammelt werden. Auf diese Weise trägt auch ein reger Kommunikationsfluss zum Gesamtpunktestand bei. Es ist nicht unbedingt erforderlich, alle Aufgaben zu lösen. Lösungen hängen auch nicht in der Weise voneinander ab, dass eine Aufgabe erst gelöst werden kann, wenn eine andere bestimmte Aufgabe gelöst wurde. Die Bewertungs- und Kommentarfunktion bedingt, dass eine Aufgabe, die endgültig gespeichert wurde, nicht mehr bearbeitbar ist. Eine eventuelle Revision der Inhalte kann nur noch mittels Kommentar erfolgen.

#### *Teams*

Schulklassen können als sogenannte „Teams“ am Gewinnspiel teilnehmen. Hier kreiert ein Teamleiter oder eine Teamleiterin, z. B. eine Lehrperson, das Team. Für die Ermittlung einer Gewinnerklasse zählt die durchschnittliche Punktezahl des Teams. Eventuelle Punkte für Lehrer und Lehrerinnen werden nicht mitgezählt.

#### *Jury*

Eine zusätzliche Qualitätskontrolle wird am Ende jeder Spielphase durch eine Jury vorgenommen, die noch Zusatzpunkte für qualitativ gehaltvolle Arbeiten vergibt. Die Jury setzt sich aus Vertretern der Heimatpflegeverbände und der Pädagogischen Institute zusammen.

### **Einsatzmöglichkeiten im Unterricht**

#### *Konzeption und Inhalte*

Das Syndrome09-Spiel ist nicht ausdrücklich für den Einsatz im Unterricht konzipiert, sondern richtet sich auch an ein außerschulisches Publikum. Nichtsdestotrotz sind bei der Konzeption des Spiels Möglichkeiten geschaffen worden, die einem Einsatz im Unterricht entgegenkommen. Dazu zählt in erster Linie die oben beschriebene Möglichkeit „Teams“ zu bilden und so als Schulklasse oder Klassenpartnerschaft am Spiel teilzunehmen. Darüber hinaus sind die Inhalte so breit gestreut, dass sich fächerübergreifendes Arbeiten anbietet. Es werden Informationen und Aufgaben zu folgenden Themen angeboten: Geschichte, Landeskunde, Natur- und Landschaft, Wirtschaft und Tourismus, Verkehr, Frauen, Kirche, Volkskunde und Brauchtum, Literatur, Kunst, Musik, Jugendkultur und Bildung. Die ausgewählten Inhalte decken die jeweiligen Themenkreise im Allgemeinen nicht flächendeckend ab, vielmehr handelt es sich um eine Auswahl von im Hinblick auf die Zielgruppe interessanten Beispielen.

#### *Texte und Autoren*

Dem Südtiroler Heimatpflegeverein ist es gelungen, viele namhafte Experten und Expertinnen für die Gestaltung der Texte und Informationen zu gewinnen. Dementsprechend vielfältig und interessant sind die Ergebnisse ausgefallen. Die Informationstexte sind in überschaubare, miteinander verknüpfte (verlinkte) Teile gegliedert (s. oben). Es empfiehlt sich, in der Unterrichtsplanung Zeit für das Lesen dieser Texte vorzusehen.

#### *IKT- und andere Kompetenzen*

Die Tatsache, dass das Spiel als Online-Variante angeboten wird, macht es möglich, dass nicht nur Lernziele zu den angebotenen Inhalten erreicht werden können, sondern erlaubt es zudem, Schüler und Schülerinnen zu einem verantwortlichen Umgang mit Onlinemedien und dem Einsatz von

Onlinekommunikation abseits der meist unreflektierten privaten Nutzung zu erziehen. Das Spiel erfordert Basiskompetenzen in der Kommunikations- und Informationstechnologie, mehr aber noch mediale Kommunikationskompetenzen, welche für den späteren beruflichen Einsatz der IKT-Medien unabdingbar sind. Während ersteres vielfach vorhanden ist, mangelt es in der schulischen Ausbildung oft an Möglichkeiten zu letzterem. Syndrome09 eröffnet hier eine weitere Perspektive. Beim Einsatz des Spiels im Unterricht werden auch rechtliche Fragen zum Thema, so z. B. Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte und Datenschutz, berührt. Auch hier kann und sollte eine Diskussion stattfinden.

### *Multimedia- kompeten- zen*

Bei vielen der „Flashbacks“ (Aufgabenstellungen) ist neben einer reinen Texteingabe auch die Möglichkeit gegeben, multimediale Elemente wie Bilder, Video- und Tonaufnahmen als Arbeitsergebnis zu präsentieren. Diese Tatsache kann im Unterricht genutzt werden, die Medienkompetenzen der Schülerinnen und Schüler durch die Beteiligung an Syndrome09 zu fördern. Audio- und Videoschnitt, Bildkomposition und –bearbeitung, Dateiformate und Datenübertragungsmöglichkeiten werden tangiert. Für fast alle dieser Arbeiten gibt es frei verfügbare Programme, die entweder schon Teil eines Betriebssystems oder als Downloads im Internet verfügbar sind. Allerdings ist es auch möglich, ohne Multimediateile erfolgreich am Gewinnspiel teilzunehmen.

### *Registrierun- gen*

Einem Einsatz im Unterricht muss immer die Anmeldung der Schülerinnen und Schüler und ggf. der Lehrperson vorausgehen. Dabei wird es vorkommen, dass sich einzelne Schülerinnen oder Schüler schon im außerschulischen Kontext registriert haben, so dass es die Möglichkeit gibt, entweder diese Anmeldung zu verwenden oder eine zweite Registrierung für Schulzwecke vorzunehmen. Letzteres ist dann unabdingbar, wenn man die Wahl der Aufgabenstellung, die Zeitrahmen für die Bearbeitung und die Abfolge der Aufgaben im Klassenverband straff koordiniert halten will. Auf der anderen Seite ist es natürlich für die Klasse ein Gewinn, wenn auf schon vorher geleistete Arbeit zurückgegriffen werden kann, die zudem den Klassendurchschnitt erhöht. Das setzt aber voraus, dass sich die Lehrpersonen mit einer freien Aufgabenwahl und einer weniger zentralen Koordination abfinden müssen. Es wird sich aber sowieso empfehlen, möglichst viele Freiheiten bei der Wahl und Bearbeitung der Aufgabenstellungen zu lassen, damit die Motivation erhalten bleibt und auch Arbeit zu Hause mit Engagement erledigt wird. In den seltensten Fällen werden Schulstunden ausreichen, um die Aufgaben in vollem Umfang zu erledigen, ganz abgesehen davon, dass es auch Aufgabenstellungen gibt, die sich nicht im Klassenzimmer oder Computerraum bewältigen lassen.

### *Gruppen- registrierun- gen*

Bei der Registrierung kann auch die Wahl getroffen werden, ob sich die Schülerinnen und Schüler individuell oder als Kleingruppe mit einem gemeinsamen Benutzerkonto registrieren. Das würde die Übersichtlichkeit, insbesondere bei großen Klassen oder Klassenpartnerschaften, fördern und die Arbeit in Kleingruppen gestatten, schränkt aber auf der anderen Seite wiederum

das Kommunikationsaufkommen, welches ja auch zur Punkteaufbesserung beiträgt, ein. Außerdem werden individuelle Leistungen in der Kleingruppe nicht so gut sichtbar. Auch müsste ein eventuell erarbeiteter Preis geteilt werden.

#### *Stoff- und Zeitplanung*

Da der Inhalt des Spiels nur in glücklichen Fällen gemeinsame Berührungspunkte mit dem Jahrespensum hat, ist bei einem Einsatz des Spiels im Unterricht auch die Entscheidung zu treffen, wie viel Zeit investiert werden soll. Sind mehrere Lehrerinnen oder Lehrer eines Klassenkollegiums bereit, sich am Spiel zu beteiligen, so kann die Zeitbelastung aufgeteilt werden. Außerdem läuft das Spiel fast über das ganze Schuljahr, so dass es auch Zeiträume geben wird, die geeigneter sind. Natürlich kann auch entschieden werden, einen Teil des Jahrespensums durch Spielinhalte abzudecken, was insbesondere im Gedenkjahr 2009 angemessen ist.

#### *Klassen- partner- schaften*

Besonders interessant und fördernd für die Kommunikation wird es sein, wenn man eine oder zwei Partnerklassen gewinnen kann, die bereit sind, die Aufgabenlösungen der eigenen Klasse zu kommentieren und zu bewerten. Das steigert nicht nur die Punktezahlen, sondern trägt auch wesentlich zur Spieldynamik und Motivation bei. Didaktisch wertvoll und dem Internetangebot angemessen sind Klassenpartnerschaften über größere Distanzen, am besten über politische oder sprachliche Grenzen hinweg. Bei Klassenpartnerschaften ist es nicht notwendig, die beteiligten Schüler und Schülerinnen aller Klassen in einem Team zusammenzufassen. Klassenpartnerschaften fördern die Online-Kommunikation zwischen den beteiligten Schülergruppen. Das erhöht die Motivation und trägt zu einem höheren Punktestand bei. Es schadet also nicht, wenn auch dafür Zeit eingeplant wird.

#### *Projektbörse*

Das deutsche Pädagogische Institut in Südtirol bietet auf dem Bildungsserver „blikk“ die Möglichkeit, in der „Projektbörse“ nach Partnerklassen Ausschau zu halten bzw. dort den Wunsch nach Partnerklassen zu deponieren. Mit einem Eintrag in die Projektbörse kann auch ein Forum oder ein Weblog angefordert werden. Ersteres eröffnet die Möglichkeit der Kommunikation z. B. zwischen den Lehrpersonen oder zwischen den beteiligten Klassen in einem „aufgabenunabhängigen“ Kontext. Ein Weblog kann zur Dokumentation der Arbeit, z. B. für spätere Evaluationszwecke eingesetzt werden.

#### *Kollektive Aufgaben*

Einige Aufgaben eignen sich besonders gut für Gruppenarbeiten in der Klasse, nämlich all jene, die eine kollektive Lösung verlangen. In der Klasse können sich Gruppen, die eine solche Aufgabe gemeinsam bewältigen wollen, gut vorher absprechen und das Ergebnis weit besser planen, als das außerhalb des Unterrichts möglich ist.

### Beispiel für den Einsatz im Unterricht

Im Folgenden sind drei der vielen möglichen Szenarien für einen Einsatz im Unterricht kurz skizziert, damit die Rahmenbedingungen und didaktischen Grenzen und Möglichkeiten klarer erkennbar sind.

#### *Einzelfach- unterricht*

**Beispiel 1:** Das Spiel wird im Einzelfachunterricht in stark begrenztem Umfang eingesetzt, z. B. in Füll- oder Supplenzstunden, als „Schnupperstunden“, um das Spiel kennen zu lernen und die Schüler und Schülerinnen dazu zu motivieren, das Spiel selbstständig in ihrer Freizeit zu spielen, oder wegen eines speziellen Inhalts (z. B. Urgeschichte Tirols) zur Abdeckung eines Teils des Fachpensums. Die Anmeldung zum Spiel erfolgt entweder im Unterricht oder in der Freizeit. Die Klasse wird wegen der nicht kontinuierlichen Mitarbeit nicht als Team konstituiert. Die Schüler und Schülerinnen benutzen in der Schule dieselbe „Identität“ wie außerhalb, Kommentare und Punkte erhalten sie von ihren Freunden in der „Friendsliste“, in der sich natürlich auch Klassenkameraden befinden können. Die Auswahl der Aufgaben wird den Schülern und Schülerinnen überlassen, sie können damit dort ansetzen, wo sie gerade in der Freizeitvariante des Spiels stehen.

#### **Vorteile**

Geringe Vorbereitung und keine langfristigen Verpflichtungen sind Vorteile dieser Einsatzvariante. Absprachen mit Kollegen oder Kolleginnen entfallen ebenso wie die Suche nach Partnerklassen. Schüler und Schülerinnen, die auch privat aktiv beim Spiel mitmachen, werden diese Variante begrüßen.

#### **Nachteile**

Die inhaltlichen und didaktischen Möglichkeiten des Spiels werden nicht ausgeschöpft, so entfällt etwa der kommunikative Teil bzw. wird in die Freizeitaktivität verlagert. Es findet keine klare Trennung, etwa im Sprachgebrauch, zwischen schulischem und privatem Einsatz statt. Somit besteht auch die Gefahr, dass das Kommunikationsverhalten nicht die im schulischen Kontext nötige Ernsthaftigkeit bewahrt. Lehrern und Lehrerinnen fehlt in dieser Variante die Zeit, Inhalte zu überprüfen und ggf. Feedback darauf zu geben bzw. sie in der Klasse zur Diskussion zu stellen. Schülerinnen und Schüler, die sich in ihrer Freizeit nicht weiter am Spiel beteiligen wollen, sind schwer zu motivieren.

*Einzelne  
Klasse*

**Beispiel 2:** Der Einsatz des Spiels erfolgt nur in der eigenen Klasse, wobei sich Lehrer und Lehrerinnen mehrerer Fächer beteiligen. Jedes der beteiligten Fächer gibt eine Stunde pro Doppelwoche für die Arbeit an Syndrome09 ab, Fächer mit weniger Stunden eine pro Monat. Der Spielfortschritt wird koordiniert, die einzelnen Schülerinnen und Schüler haben in etwa die gleiche Anzahl und Art von Aufgaben gelöst. Die Auswahl der Aufgaben und die Reihenfolge werden durch Diskussion und ggf. Abstimmung, womöglich unter Einbeziehung der Schüler und Schülerinnen, festgelegt. Die Schulklasse registriert sich für den Einsatz im Unterricht. Schüler oder Schülerinnen, die schon in ihrer Freizeit beim Spiel mitmachen, registrieren sich unter einer neuen Identität („Nickname“). Die Lehrpersonen „überwachen“ das Spielgeschehen, besonders gelungene oder kreative Aufgabenlösungen werden in der Klasse vorgestellt. In der Zeitplanung wird auch das Kommentieren und Antworten auf Kommentare berücksichtigt. Die Lehrpersonen selber beteiligen sich nicht am Spiel.

**Vorteile**

Das Spielgeschehen und die Arbeit der Schüler und Schülerinnen bleiben überschaubar. Das Spiel wird in all seinen Möglichkeiten eingesetzt.

**Nachteile**

Kommunikation und Diskussion im Spiel selber, also über das Internet, ist künstlich und forciert, da innerhalb der eigenen Klasse Kommentare und Bewertungen auch direkt ausgetauscht werden könnten. Das Warten auf weniger Geschickte oder weniger Schnelle kann demotivierend wirken. Das Bestreben, der eigenen Klasse möglichst viele Punkte zu verschaffen, kann zu überhöhten Bewertungen führen.

*Klassenpart-  
nerschaft*

**Bespiel 3:** Der Einsatz von „syndrome09“ erfolgt in mehreren Fächern im Rahmen einer Klassenpartnerschaft. Mehrere Lehrer und Lehrerinnen einer Klasse konnten eine oder zwei Partnerklassen an anderen Schulen gewinnen und geben von ihren jeweiligen Fachstunden je eine pro Doppelwoche oder, bei Fächern mit wenigen Wochenstunden, eine pro Monat für die Durchführung des Spiels ab. Die Auswahl und Reihenfolge der Aufgabenbewältigung wird den einzelnen Schülern überlassen. Die einzelnen Klassen registrieren sich neu, wobei Schüler oder Schülerinnen, die bereits in ihrer Freizeit beim Spiel mitmachen, eine neue Identität („Nickname“) annehmen. Jede Klasse bildet für sich ein Team, ausgewählte Schülerinnen der Partnerklassen kommen aber auf die Freundesliste und werden für kollektive Aufgaben zur Gruppenbildung über Klassengrenzen hinweg verwendet. Die Lehrerinnen und Lehrer der beteiligten Fächer und Klassen halten über das interne Nachrichtensystem des Spiels, über E-Mail oder über ein externes Forum, das über die Projektbörse des Südtiroler Bildungsservers

angefordert wurde, Kontakt miteinander und zu den Schülern und Schülerinnen. Besonders gelungene Arbeiten werden in den Klassen bekannt gemacht. Gelegenheiten und Zeiten für gegenseitige Kommentare und Bewertungen werden eingeplant. Die Lehrpersonen beteiligen sich selber aktiv am Spiel, auch wenn deren Punktestand nicht ins Klassenmittel einfließt.

#### **Vorteile**

Hohe Motivation und Dynamik durch eigene Wahlmöglichkeiten und eigenes „Spieltempo“. Die Beteiligung der Lehrpersonen wirkt in hohem Maße motivierend. Die Internetkommunikation ist nicht künstlich arrangiert, sondern deren Notwendigkeit ergibt sich aus der Tatsache der geografischen Distanz von selber. Durch die getrennte Bewertung der beteiligten Klassen ergibt sich ein direkter Wettbewerbseffekt, der zu höheren Leistungen anspricht.

#### **Nachteile**

Der Wunsch, die anderen Klassen mit Punkten zu übertreffen, kann ohne gegensteuernde Maßnahmen zu untertriebenen Bewertungen der Partnerklassen und zu überhöhten Bewertungen der eigenen Klasse führen.

Neben den geschilderten Beispielen lassen sich natürlich noch viele mögliche Zwischenvarianten oder Mischformen denken.

#### **Chancen, Vorsichtsmaßnahmen und Stolpersteine**

##### *E-Mail-Adresse*

Die Registrierung im Spiel erfolgt in zwei Schritten: Nachdem die persönlichen Daten eingegeben und abgeschickt wurden, wird an das Postfach, dessen E-Mail-Adresse bei der Registrierung angegeben wurde, ein E-Mail mit der Aufforderung, die Registrierung zu bestätigen, geschickt. Das soll verhindern, dass frei erfundene E-Mail-Adressen verwendet werden, und macht es etwas schwieriger, völlig anonyme Benutzer anzulegen. Gleichzeitig ist es aber notwendig, dass Schüler und Schülerinnen, die sich am Spiel beteiligen wollen, eine E-Mail-Adresse haben. Als Notlösung kann natürlich auch eine gemeinsame E-Mail-Adresse verwendet werden, z. B. eine eigens für diesen Zweck angelegte. Nachdem über diese Adresse aber auch andere Nachrichten, z. B. die Einladung zu einer kollektiven Aufgabe, geschickt werden, muss der Eingang von E-Mails überwacht und den jeweiligen Adressaten die sie betreffenden Informationen zugestellt werden.

##### *Netiquette und Rechte*

Vor dem Einsatz des Spiels im Unterricht ist es ratsam, Regeln für Online-Kommunikation (Netiquette) zu diskutieren und die rechtlichen Hinweise zum Urheberrecht, Persönlichkeitsschutz und Datenschutz zu besprechen. Dazu kann der bei der Registrierung aufscheinende Text verwendet werden. Den Schülern

und Schülerinnen muss bewusst werden, dass der Einsatz des Spiels und der angebotenen Kommunikationsmittel in einem „beruflichen“ Umfeld erfolgt.

#### *Standard- sprache*

Es ist ratsam, beim Einsatz des Spiels im Unterricht die Standardsprache zu verwenden. Das hängt mit dem „beruflichen“ Umfeld Schule zusammen. Die Sprachverwendung im Zusammenhang mit dem Spiel ist unbedingt im Vorfeld zu klären, da viele deutschsprachige Spielerinnen und Spieler im privaten Gebrauch Dialekt verwenden werden. Selbstverständlich kann es bei einzelnen Aufgaben durchaus sinnvoll sein, auch Dialekt zu gebrauchen (z. B. bei Mundartgedichten).

#### *Minispiele*

Einem unmittelbaren Zugriff auf die Aufgaben stehen die sogenannten „Minispiele“ im Weg. Sie sollen den Einstieg in einen Aufgabenzweig spannend und spielerisch gestalten, stellen aber für spielerisch Unbegabte ein echtes Hindernis dar. Notfalls können sie sich von geschickteren Schülerinnen oder Schülern helfen lassen. Die Minispiele müssen pro Ast und Spieler oder Spielerin nur einmal absolviert werden, stellen also im weiteren Verlauf kein Problem mehr dar. Beim Einstieg in das Spiel ist hier aber eine Zeitreserve vorzusehen.

#### *Infotexte*

Die Schüler und Schülerinnen werden dazu tendieren, längere Texte und damit eben auch die Informationstexte entweder gar nicht oder nur unvollständig zu lesen. Oft befinden sich in den Texten allerdings Hilfestellungen zum Lösen der Aufgaben. Bei den Aufgaben ist jeweils ein Motivationstext verlinkt. Es ist angeraten, im Unterricht durch Zeitplanung und entsprechende Unterrichtsarrangements dafür zu sorgen, dass mindestens dieser Text gelesen wird. Dazu können die Motivationstexte, ebenso wie alle anderen, auch ausgedruckt werden.

#### *Experten- wissen*

Schüler und Schülerinnen einer Klasse haben oft sehr unterschiedliche Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien. Hier kann durch Gruppenarbeit viel „Expertenwissen“ gewonnen und für die Klasse verfügbar gemacht werden.

#### *Texte vorbereiten*

Sobald eine Aufgabe „abgeschickt“ wurde, ist sie für eine weitere Bearbeitung geschlossen. Das ist wegen des Bewertungs- und Kommentarsystems notwendig: Eine im Nachhinein geänderte Aufgabe würde möglicherweise alle vorher abgegebenen Bewertungen und Kommentare ad absurdum führen. Da manche Aufgaben eine mehr oder minder große Vorarbeit verlangen, ist es besser, längere Texte in einer eigenen Datei zu bearbeiten und erst im fertigen Zustand in das Eingabefeld zu kopieren und abzuschicken. Das verhindert, dass am Stundenende halb fertige Antworten abgeschickt werden müssen.

#### *Missbrauch*

Offene Umgebungen und die damit verbundene Freiheit macht auch Missbrauch möglich. Um bei eventuellen Fällen von Verstößen gegen die Spielbedingungen oder auch nur gegen die Regeln von Höflichkeit und Anstand schnell einschreiten zu können, wurde ein „Anzeigesystem“ eingebaut. Unter jeder Aufgabe gibt es die Möglichkeit, solche Fälle zu melden. Das Gremium, das für die Überwachung des Spiels zuständig ist, wird dann sofort angemessen reagieren.

### *Bewertung und Punkte*

Nimmt eine Klasse oder nehmen Klassengemeinschaften als Team am Spiel teil, so kommt es durch die Bewertung von Klassendurchschnitten zum systemimmanenten Dilemma, dass die Schüler und Schülerinnen dazu tendieren werden, die eigene Klasse besser zu bewerten und fremde Klassen schlechter einzuschätzen. Hier gilt es durch geeignete Maßnahmen, einer unreflektierten Überbewertung vorzubeugen. Dazu kann z. B. ein Kriterienkatalog gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern definiert werden. Auch eine transparent gehaltene Bewertung trägt dazu bei. Ein wichtiger Hinweis ist dabei die Tatsache, dass die Endergebnisse auch der Klassenbewertungen vor der Preisvergabe durch eine Jury geprüft werden. Ein offensichtlicher Missbrauch bei der Punktevergabe führt laut Teilnahmeregeln zu einem Verlust des Gewinnanspruchs. Viele unkritische Bewertungen führen zu weniger Jurypunkten. Besser ist es, das Klassenbudget durch die Bewertung von Freunden oder Partnerklassen außerhalb des Teams aufzustocken.

### **Ausblick**

Nach Ablauf der aktiven Gewinnspielzeit im Frühjahr 2009 ist geplant, das Spielangebot ohne Gewinnanspruch mit denselben Inhalten und später parallel mit anderen Themenstellungen nur für den schulischen Gebrauch aufrecht zu erhalten.

### **Links zu weiterführenden Informationen**

[www.syndrome09.net](http://www.syndrome09.net)

Informationen zu Rechtsfragen rund ums Internet :

<http://www.blick.it/angebote/elex>

Projektbörse:

<http://www.blick.it/angebote/projektboerse>

Lernen mit Neuen Medien:

<http://www.blick.it/angebote/schulegestalten/neuemedien>

Netiquette:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Netiquette>

Softwareempfehlungen:

<http://www.blick.it/angebote/software>

Autor: Harald Angerer

Pädagogisches Institut für die deutsche Sprachgruppe, Bozen

harald.angerer@schule.suedtirol.it