

Smarty travels to Ancient Athens

Bildungspotential

Die SchülerInnen erhalten Informationen über den Alltag der Menschen im antiken Griechenland, insbesondere über Athen des 5. Jahrhunderts v. Chr., der Ära des Perikles. Sie erwerben Kenntnisse über politische Systeme und ihre Organisation, über Bürgerrechte und Verantwortlichkeiten, erkennen die Notwendigkeit einer sozialen Organisation und lernen, ihr kulturelles Erbe zu schätzen.

Das Spiel hat eine umfassende, klare, interessante und lineare Handlung, bietet klare Informationen darüber, wie es den TeilnehmerInnen geht, gibt dem/der SpielerIn das Gefühl, dass er/sie mehr über den Inhalt wissen muss, damit er sich motiviert fühlt zu lernen und bietet interaktives Feedback, das für das Lernen entscheidend ist. Die Benutzeroberfläche bietet dem/der SpielerIn eine einfache Möglichkeit, das Spiel zu steuern. Dialoge enthalten keine Informationen, die irrelevant sind.

Das Spiel ist auch für LehrerInnen, die keine technischen Kenntnisse haben, einfach zu betreuen.

Diese App bereichert das Vokabular der SchülerInnen mit neuen Wörtern, die im antiken Athen in Griechenland verwendet wurden. Es wird sowohl auf Griechisch als auch auf Englisch angeboten und kann auch für Englischlernende verwendet werden.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

LehrerInnen können das Spiel während des Geschichtsunterrichts oder des Unterrichts über Demokratie/Bürgerschaft verwenden, um die SchülerInnen an die Staatsbürgerschaft heranzuführen. Die SchülerInnen können gebeten werden, Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen der Staatsbürgerschaft im alten Athen und heute zu beschreiben.

Die App kann als zusätzliches Bildungsinstrument oder als Bonusaktivität genutzt werden, wenn ein relevantes Thema abgeschlossen ist. Je nach den verfügbaren Geräten können die SchülerInnen einzeln, zu zweit oder als Klassenaktivität auf einem Smart Board spielen.