

Monument Valley 2

Bildungspotential

Puzzle-/Denkspiel, das darauf abzielt, die visuelle/räumliche Orientierungsfähigkeit herauszufordern. Dieses einfache Spiel ermöglicht es den SchülerInnen, mit Gleichaltrigen zu lernen und ihr Wissen über die geometrischen Möglichkeiten von Objekten zu erweitern.

Wie das Spiel „Tetris“ erlaubt es uns, unwirkliche geometrische Szenarien zu analysieren sowie uns der konzeptionellen Eigenschaft der Figuren in der Ebene oder im Raum zu nähern, was notwendig ist, um sich dem Spiel aus dem logisch-mathematischen Denken zu nähern.

Schon in jungen Jahren verbessert es die räumliche Orientierung durch die Nutzung seines komplexen dreidimensionalen Raumes. Auf die gleiche Weise helfen Ursache-Wirkungs-Aktionen, das logisch-mathematische Denken zu verbessern.

Andererseits ist es möglich, mit feinen psychomotorischen Fähigkeiten und Augen-Hand-Koordination zu arbeiten, da es präzise Bewegungen an bestimmten Stellen erfordert.

Schließlich ist es möglich, an der Visioperzeption zu arbeiten, da es notwendig ist, das Szenario in seiner Gesamtheit zum Zeitpunkt der Entscheidung über die zu verwendenden Mechanismen zu analysieren.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

- Räumliche Orientierung durch die Bewegung von Objekten von rechts-links, oben-unten und vorne-unten.
- Management von Aufmerksamkeit und Erinnerung durch die Wiederholung von Szenarien in einer bestimmten Zeit.
- Die App kann verwendet werden, um Stressmomente bei SchülerInnen zu bewältigen und die Entspannung zu fördern.
- Höhere Stufen helfen, an der Frustrationstoleranz bei den SchülerInnen zu arbeiten.