

GOEDE PRAKTIJK: MOG

TITEL: MOG Ahmed's Fiets	
Korte Samenvatting	<p>Wat is weer een MOG? Een MOG is een zeer lonende manier om onderwijs content te leveren aan uw leerlingen. Het gamification aspect van een MOG kan er concurrentie en beloningen toe te voegen. Het serious gaming aspect voegt een zekere mate van entertainment aan de educatieve doelstellingen. Daardoor is het een geweldige manier om de motivatie van de student te verhogen. De term Multi-optie en op locatie gebaseerde spel – heeft niet alleen betrekking op meerdere keuzeopties voor de studenten, maar ook voor de trainer, meer bepaald over welke instrumenten en methoden zullen worden benut.</p> <p>"Ahmed's Fahrrad" De MOG "Ahmed's Fahrrad" (Ahmed's fiets) is ontwikkeld door de Wsamar educatieve instituut in Leipzig.</p> <p>Het is gericht op het leveren en ondersteunen van reken competenties met inbegrip van taalkundige vaardigheden (schrijven, lezen, luisteren en spreken) culturele competenties (juridische, culturele, alledaagse leven situatie, oriëntatie), alsmede een zekere onafhankelijkheid en het gevoel van veiligheid voor de deelnemers in hun nieuwe omgevingen.</p> <p>Om dit te MOG te spelen, is een smartphone met een internet verbinding nodig en dient de deelnemer in het centrum van Leipzig te zijn.</p> <p>In de MOG spelen de deelnemers de rol van Ahmed, die beseft dat zijn fiets net gestolen is. Ze hebben verschillende opties om aanwijzingen over de fiets te ontvangen. Afhankelijk van hun keuze, kunnen de deelnemers bijvoorbeeld de borden volgen in de stad Leipzig volgen, een beschrijving van de situatie geven of in een klacht bij de politie in te vullen. Sommige keuzes sturen ze terug naar het begin van de MOG, andere zullen resulteren in het terug krijgen van Ahmed's fiets.</p>
Doelgroep	<p>Een MOG kan voor iedereen worden gemaakt. Het idee is om de inhoud meer plezier, of meer realistisch te maken of om moeilijke onderwerpen meer toegankelijk voor uw leerlingen te maken door ze over te brengen naar situaties uit het echte leven en omgevingen uithet echte leven. Het kan vooral worden gebruikt in informeel onderwijs voor leerlingen, studenten en in het volwassenenonderwijs.</p> <p>De MOG Ahmed's fiets is bedoeld om vluchtelingen en immigranten de Duitse taal en over de Duitse cultuur te</p>

	leren en regels uit het dagelijks leven. Deze MOG is voor gevorderden. Een aanpassing voor de verschillende taalniveaus is in voorbereiding.
Beschrijving van goede praktijk (<p>Vorbereitung: De deelnemers ontvangen informatie over de MOG in de cursus Duits. De trainer legt de regels van de MOG uit. Vervolgens ontvangt de deelnemer de link naar de MOG. Er is voor gezorgd dat elke deelnemer een smartphone of een dergelijk apparaat heeft om te kunnen meespelen. De MOG wordt ofwel als een cursus activiteit, in welk geval de trainer accompenies de deelnemer (s), of als huiswerk of vrije tijd activiteit door de deelnemers en later gecontroleerd door de trainer uitgevoerd.</p> <p>Inleiding: De deelnemer wordt meegedeeld dat hij de rol speelt van Ahmed. Die kwam onlangs naar Duitsland en woont nu in Leipzig. Ahmed kocht een nieuwe fiets en wil naar de stad gaan met zijn nieuwe fiets. Hij wordt gevraagd wat hij met hem zal nemen (bijvoorbeeld paspoort, een fles water, mobiele telefoon). Ahmed rijdt naar de bibliotheek om te studeren voor zijn Duitse cursus. Als hij uit het gebouw komt, ontdekt hij dat zijn fiets is gestolen.</p> <p>Startpunt Na de introductie hoort de speler op Augustus Square, een van Leipzigs centrale pleinen te zijn. Het verhaal verloopt op basis van de keuzes van de deelnemer. Op het startpunt moet hij een routebeschrijving naar verschillende gebieden op of in de buurt van het plein volgen. Daar kan Ahmed verschillende personen om tips vragen.</p> <p>In dit stadium moet de deelnemer beslissen welke persoon die hij wil spreken en waar hij naartoe wil gaan. Sommige mensen zullen hem vragen te stellen die Ahmed correct moet beantwoorden.</p> <p>Tweede Fase Afhankelijk van de personen die Ahmed ondervraagt en op de volgende antwoord (en) die hij geeft, moet hij terug naar het startpunt te gaan en het opnieuw proberen, ofwel krijgt een of andere hint en aanwijzingen voor een andere locatie (in dat geval moet de deelnemer er naartoe te gaan om verder te gaan). Deze omvatten: -Het politiebureau - De waarschijnlijke locatie van de dief - Het verloren voorwerpen kantoor</p>

	<p>- Locaties om gewoon een nieuwe fiets te krijgen</p> <p>De aanwijzingen en beschrijvingen van de locatie bevatten altijd wat informatie over de geschiedenis, architectuur of informatie van praktische aard.</p> <p>Op verschillende locaties moet de deelnemer niet alleen vragen beantwoorden of keuzes maken, maar ontvangt verschillende taken zoals bijvoorbeeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Het zo gedetailleerd mogelijk beschrijven van de fiets - Het schrijven van een aankondiging op een webpagina 'verloren en gevonden voorwerpen' - Invullen van een politie-klacht - Grammatica-test <p>De deelnemer doet deze taken in een extra tekstveld. Zij zullen worden gecontroleerd door een begeleidend docent ter plaatse, ofwel na de wedstrijd of in de volgende les van de cursus en worden online opgeslagen.</p> <p>Einde van de MOG</p> <p>Sommige keuzes na de tweede fase zullen leiden tot het einde van de MOG. Dat betekent dat de deelnemer het MOG opnieuw moet beginnen als hij of zij een andere uitkomst zoekt.</p> <p>De mogelijke eindes omvatten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahmed krijgt zijn fiets terug - Ahmed krijgt een nieuwe fiets (geeft op) - Ahmed is in hechtenis genomen voor het plegen van een misdrijf <p>Evaluatiefase</p> <p>Na het spelen van de MOG, worden de prestaties van de deelnemers geëvalueerd tijdens de taal cursus door hun leraar bij wisamar.</p> <p>Ze worden gevraagd of ze de MOG nuttig vonden voor hun leerdoelen, welke keuzes zij maakten en waarom en de geschreven teksten worden gecorrigeerd door de leraar.</p>
<p>Aanbeveling voor de uitvoering / verspreiding</p>	<p>Je eerste MOG moet gemakkelijke en niet te groot zijn. Het is aan te raden om het te doen als een groep project. Laat uw leerlingen in groepen werken - plan, schrijven en uitvoeren samen met u.</p> <p>U moet eerst nadenken over de educatieve inhoud die u wilt leveren, dan over de technische opties die je hebt.</p>

	Later moet je het verhaal verbinden met locaties uit het echte leven.
Organisationele informatie	<p>Ahmed's Fiets is momenteel in ontwikkeling en zal binnenkort beschikbaar zijn als een wiki en een onafhankelijke webpagina.</p> <p>Kijk op de volgende links om een aantal ideeën over de verschillende mogelijkheden te krijgen:</p> <p>Fort MC Money - Interactieve Movie-Game: http://fortmcmoney.com/#/fortmcmoney</p> <p>Verzameling van simulaties: http://www.conducttr.com/success-stories/</p> <p>Klassieke audiowandeling: http://sustainability.bplaced.net/page/?page_id=107</p>