



Du möchtest mehr über ReLoAd, Storytelling und unsere Lernabenteuer erfahren?

Nimm direkt Kontakt mit uns auf:



<https://reload.works/digitales-storytelling>



sales@resilient-group.de

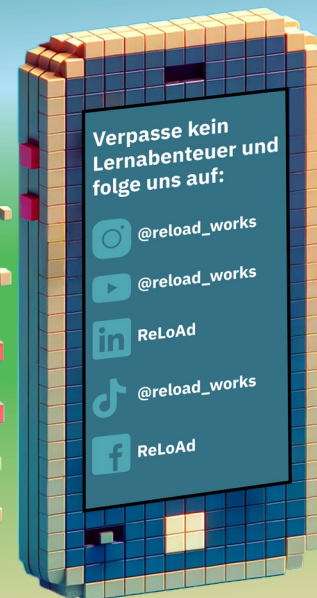


+49 7032 / 3593923



Digitales Storytelling im Unterricht.

Wir verwandeln Deinen Unterricht in ein Lernabenteuer.



Unser Live-Webinar

Tauche ein in die Welt von ReLoAd. Wir zeigen Dir unsere Lernabenteuer, präsentieren beispielhaft unsere Musterlösungen, unsere Unterrichtsunterlagen und unser Analysetool. Stelle Fragen, spiele mit oder lasse Dich einfach von unseren Geschichten mitreißen.

Zu den Terminen:





ReLoAd

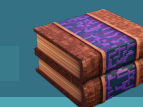
Digitales Storytelling im Unterricht.
Lehren neu entdecken!



Was ist ReLoAd?

- ✦ ReLoAd ist eine digitale Lernplattform
- ✦ Schüler lernen durch spannende Geschichten
- ✦ Im Videospiel Minecraft
- ✦ Inhalte für den Informatikunterricht
- ✦ Skalierbare Aufgabenpakete ab der 7. Klasse
- ✦ Verbindung von theoretischem Wissen und praktischer Anwendung

„Überall, wo Informatik eine Rolle spielt, können unsere Lernabenteuer unterstützen.“



Warum Storytelling? Storytelling verwandelt Lerninhalte in greifbare und lebendige Geschichten, die das Verständnis fördern und im Kopf bleiben. Im Vergleich zu reinem Faktenlernen zeigt die Nutzung von Storytelling daher deutlich mehr Erfolg. Indem wir Lerngeschichten, Rätsel und Aufgaben in Minecraft integrieren, schaffen wir eine fesselnde Lernumgebung. Diese regt die Kreativität und Vorstellungskraft der Schüler an und bindet sie aktiv in den Lernprozess ein. Mit ReLoAd erleben und verarbeiten Schüler Lernstoff auf eine innovative, motivierende und nachhaltige Art und Weise.

Digitales Storytelling im Unterricht mit MINECRAFT

Mehr Zeit für Dich



Neue Lehrmethoden erfordern üblicherweise erst Mehraufwand. Nicht so bei ReLoAd! Mit unseren umfassenden Lehrmaterialien als PDF, inklusive praxisnahen Vor- und Nachbereitungsvorschlägen und Musterlösungen sparst Du wertvolle Zeit und die Einführung gestaltet sich einfach.

Einfache Integration & Vertretungsunterricht

Lehrkräfte müssen sich weder in Minecraft noch mit unseren Tools auskennen. Zudem ermöglichen die ausführlichen Begleitmaterialien einen einfachen Vertretungsunterricht, für den nicht zwingend Fachkenntnisse der Lehrkraft erforderlich sind.

Gemäß Deines Lehrplans

Wir setzen Deinen Lehrplan innovativ und motivierend um. Unsere Abenteuergeschichten, Aufgabenpakete und Übungsmaterialien bilden den Unterrichtsstoff entsprechend des Lehrplans ab und können 1:1 verwendet oder individuell angepasst werden.

CodeQuest: Rettungsmission im Kraftwerk

Bring Deinen Informatikunterricht auf ein neues Level. Hier lernen Schüler **Programmieren anhand der Programmiersprache Python**, wobei ihre Codes in der Welt von Minecraft direkt Auswirkungen haben. Das Lernabenteuer findet in einem teils zerstörten Kraftwerk statt. Hier stehen die Schüler vor Herausforderungen wie der Beseitigung von Giftstoffen, dem Öffnen von Türen oder dem Abdichten von Lecks. All dies bewältigen sie durch die Programmierung eines Roboters. Das fesselnde Spielerlebnis macht „CodeQuest“ zu einem einzigartigen Bildungsabenteuer, in dem die Schüler tief in die Geschichte eintauchen und spielend die Grundlagen des Programmierens erlernen.



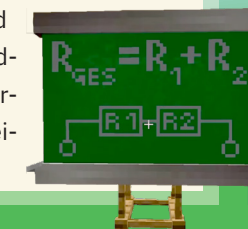
Das planetare Kraftwerk

Dieses Lernspiel bietet Deinen Schülern ein vollständiges Gameplay, das sie umfangreich durch die Thematik **der Schieberegister** führt. Als Besucher in einem durch ein Erdbeben beschädigten Kraftwerk müssen die Spieler, angeleitet von einem ebenfalls eingeschlossenen Mentor, Schieberegister reparieren, um eine drohende Katastrophe zu verhindern. Dieses immersive Erlebnis verbindet spannende Herausforderungen mit detailliertem Lernen über Schieberegister. So vermittelt es Inhalte der Digitaltechnik auf unterhaltsame und einprägsame Weise.



Spiel „Alter Generator“

In diesem Spiel lernen und üben die Schüler den Umgang mit **Reihen- und Parallelschaltungen von elektrischen Widerständen**. Spielerisch und intuitiv werden sie durch das Thema geleitet, ganz ohne vorherige Einweisung. Fiktive Charaktere, darunter ein Professor und ein Hausmeister, begleiten die Spieler auf ihrer Entdeckungsreise, während ein virtuelles Handbuch wertvolle Informationen und Anleitungen bereitstellt.



Auf Deinen Unterricht zugeschnitten

Unsere Lerngeschichten decken verschiedene Schwierigkeitsgrade ab, um unterschiedliche Wissensniveaus und Klassenstufen zu bedienen. Sie sind an das jeweilige Niveau der Schüler sowie an den Lehrplan angepasst, ideal ab Klasse 7.

Für verschiedene Lern-typen geeignet

Schüler merken sich visuelle, auditive und kinästhetische erzählte interaktive Geschichten leichter und verankern Informationen besser im Gedächtnis. Emotionen und persönliche Bezüge zur Geschichte fördern eine tiefe Auseinandersetzung mit dem Lernstoff.

Interaktive Lernerfahrung

Theoretische Lerninhalte des Unterrichts setzen sich im Spiel fort. Durch die interaktive und spielerische Lernumgebung des Videospiels nehmen die Schüler aktiv an den Geschichten teil. Narrative Elemente machen Deinen Unterricht erlebbar, Schüler lernen quasi „nebenbei“.

