Perspektive Niveaustufen

Um Pädagogik, Rollenspieltheorie, Design und Technik bei der Missionsplanung aufeinander abstimmen zu können, sollen aus den zentralen Konzepten des Vereins abgeleitete Merkmale eine Orientierung bieten. Die drei fließend in einander übergehenden Niveaustufen orientieren sich an den Zielgruppen des Vereins und sind zudem mit der Förderung vereinsinterner Kinder parallel.

	Merkmale der Lernenden *(Was definiert die Zielgruppe von Aktionen dieser Niveaustufe?)*	**Konzeptionelle Lernzielausrichtung** *(Woran soll sich die Lernzielformulierung schwerpunktmäßig orientieren?)*	**Rollenspieldidaktik** *(Wie wird das Rollenspiel in dieser Niveaustufe begriffen und konzipiert?)*	**Design der Lernumgebung** *(Wie müssen Raum, Lernmaterial inkl. VisionSystems und Mission gestaltet sein?)*
Niveaustufe 1 (<8, GS, Discovery)	-keine bis sehr geringe fachliche Grundbildung -keine bis geringe schriftliche Sprache	-„Fachlicher Erstkontakt“ -Erziehung als Parallelfokus Thematische Auswahl: Orientierung am Ideal der Grundbildung	-*unbewusste Immersion* („Lernende begreifen ihre Umgebung als Realität.“ Schwerpunkt: Modellernen	-Barrierefreiheit in Sprache und Fachlichkeit -Steuerbarkeit durch die Missionsbegleiter*innen
Niveaustufe 2 (9-13, Kl 5-7, Challenger)	-kommunikative Grundfertigkeiten -ausgeprägtere sozial-erzieherische Grundlagen	-Fachliche Anknüpfung an Vorwissen -Methodenkenntnis Thematische Auswahl: Orientierung an Schule / Lehrplan,	-*bewusste Immersion* („Lernende tauchen bewusst in eine simulierte Realität ein.“) Schwerpunkt: Gesellschaftliche Partizipation	-Intuitive Bedienung und Interaktion -Fachlich angemessene Reduktion, Vorentlastung und ggf. Unterstützungsangebote -Notwendigkeit der Kooperation und des Teamworks
Niveaustufe 3 (>14, ab Kl 8, Endeavor)	-Fähigkeit zur Selbst – und Metareflexion -Werte und Einstellungen -Methodenkenntnis	-Fachliche Kontextualisierung und Selbstbildung Thematische Auswahl: individualisierte Interessensorientierung und ggf. Differenzierung.	-*bewusstes Rollenspiel* („Lernende begreifen die simulierte Realität als Lernumgebung.“) Schwerpunkt: Metareflexion, Rollentheorie	-Fundiertheit, Authentizität -Ermöglichung komplexerer eigenständiger Handlungen