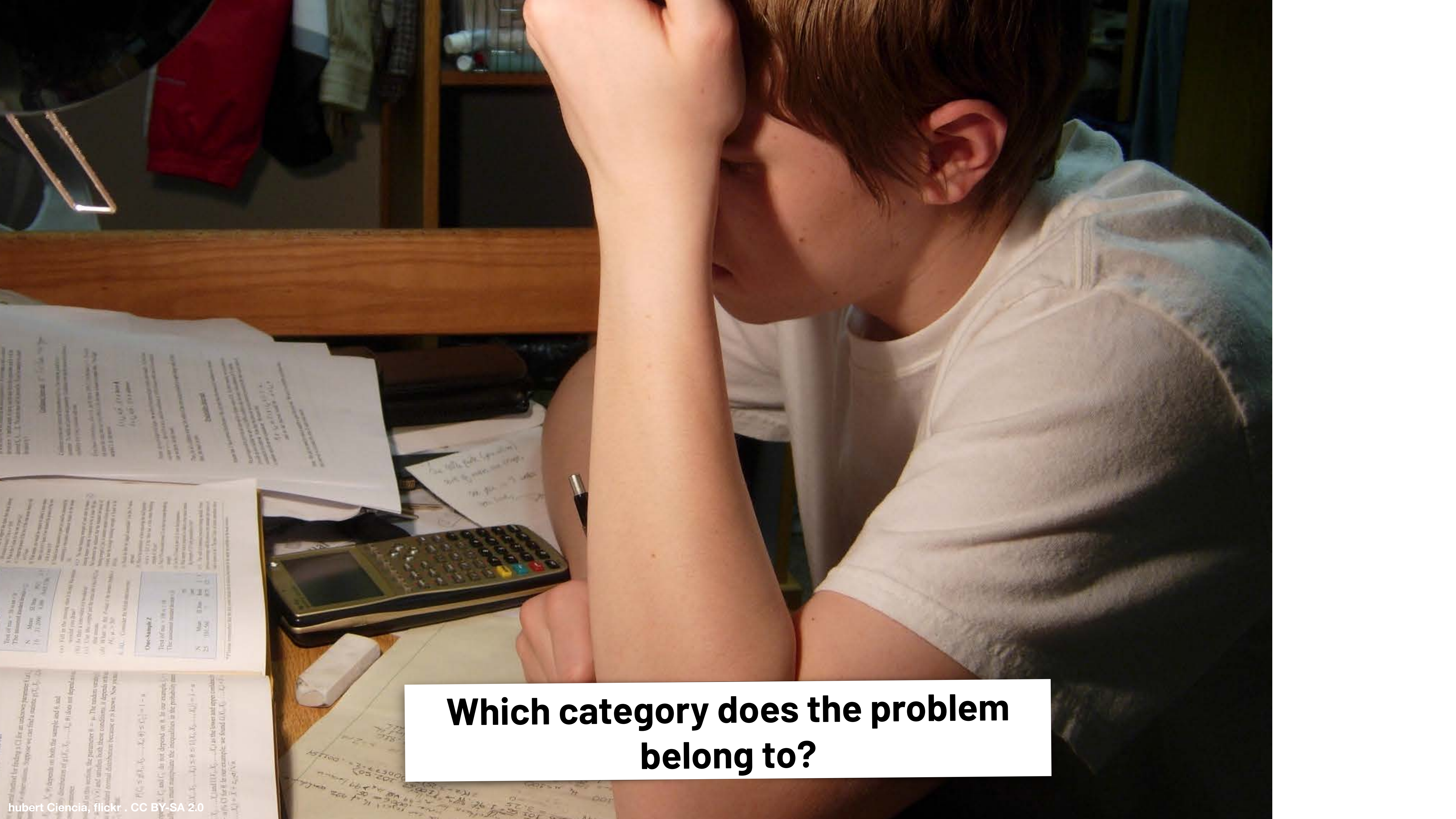


DIGITAL UNTERRICHTEN TRICKS AUS DER SPIELKISTE

LEV LUMESBERGER





Which category does the problem belong to?

Run!



Who is first at the tree?





Children want to be proud of their own achievements.



1. Goal Oriented Games

M: $x + 3 = 5$. Welche Zahl ist x ?

1. Zielorientierte Spiele

D: Adjektive - Verwendet Adjektive, was bedeuten sie?
Beispiel auf SchuBu

1. Zielorientierte Spiele

D: Adjektive - Personenbeschreibung: Beschreibt einen Menschen!
Beispiel auf SchuBu

Spiel

- Bietet eine **nachvollziehbare Bewertung**
- für eine schwierige aber durchführbare **Handlung**
- in einem sicheren Umfeld.

NICHT geeignete Spiele

- Spiele mit **Zeitdruck** (fast immer)
- Spiele, wo in Texten und Bildern Zusammenhänge erklärt werden, die Handlungsmöglichkeiten damit aber **nicht verbunden** sind.
- Beispiel: Spiel über Demokratie, in dem man alleine spielt und die Wahl **nur erzählt** wird und politische Zusammenhänge auch nicht simuliert werden.
- Beispiel: „Motivations-Spiele“: Stoff **lernen – dann spielen**.

WENIGER geeignete Spiele

- Spiele die vorher vermitteltes **Wissen abfragen**.
Sie können als Übung trotzdem sinnvoll sein, unterliegen aber in ihrer didaktischen Wirksamkeit.
- Wenn das Spielziel erreicht werden kann, indem ein Text reproduziert wird, **ohne** diesen zu **verstehen**.
- Wenn die Sachverhalte, die verstanden werden sollen, **textlich oder bildlich vermittelt** werden. (In Spielen sollen die Sachverhalte möglichst nicht vermittelt, sondern entdeckt oder selbst erarbeitet werden.)

GUT geeignete Spiele

- Es ist das Spielziel, die **Sachverhalte** aus dem Unterrichtsstoff **selbst** heraus zu **finden**.
- Gute Spiele für den Unterricht ähneln oft einer **Simulation** mit einer klaren Aufgabe.
- Das Spielziel kann erreicht werden, indem die **Zusammenhänge** im Spiel richtig **verstanden** werden.
- Allgemein: **Wenn die Lösung im Spiel dadurch erreicht wird, weil ein Modell verstanden wurde.**



2. Conceptual Model Games



2. Conceptual Model Games

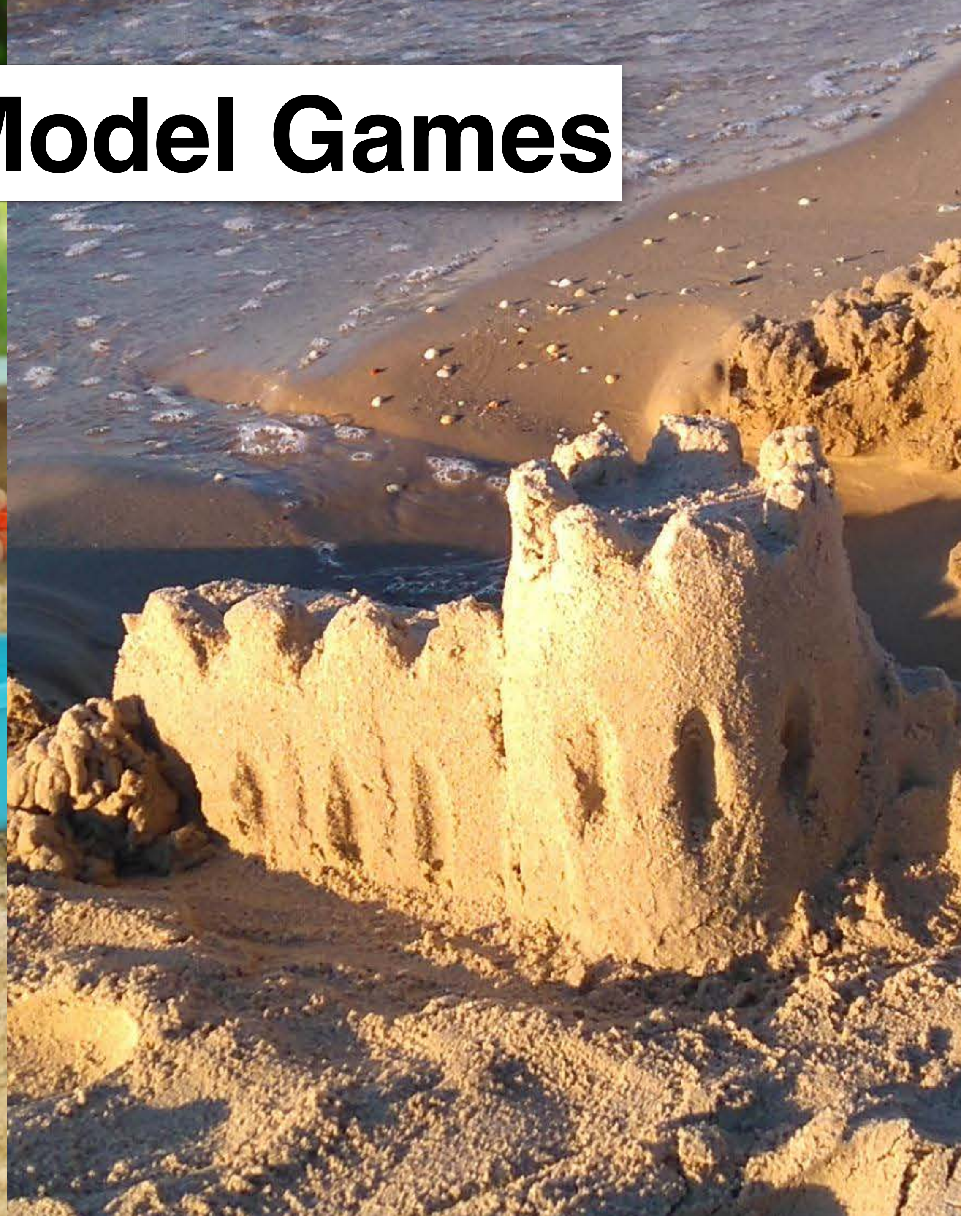
Everything falls on
the ground and
Mommy picks it up.



CRAP!
This model has
its limits...



Conceptual Model Games



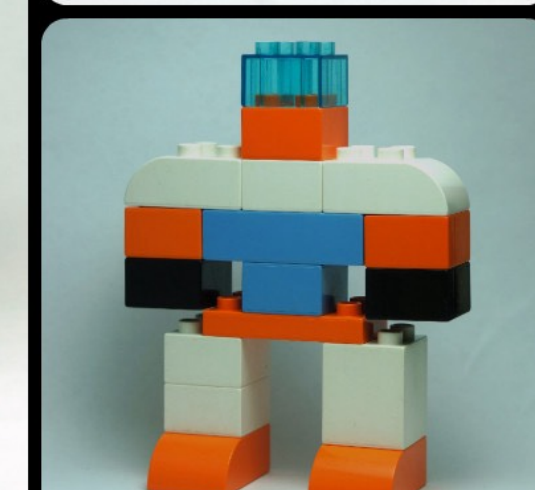
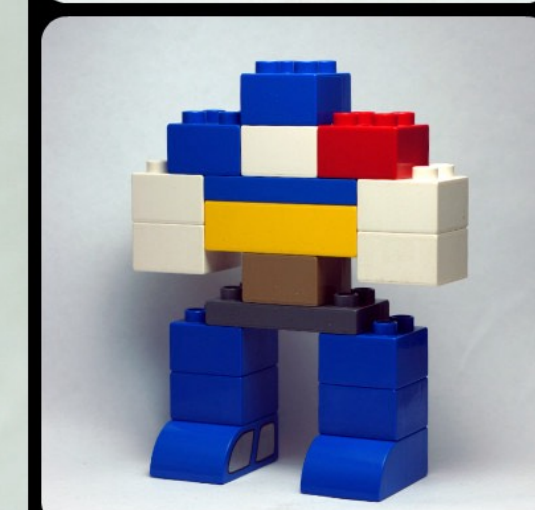
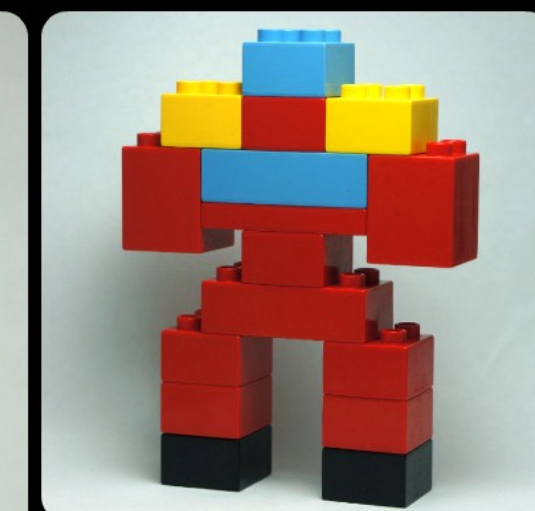
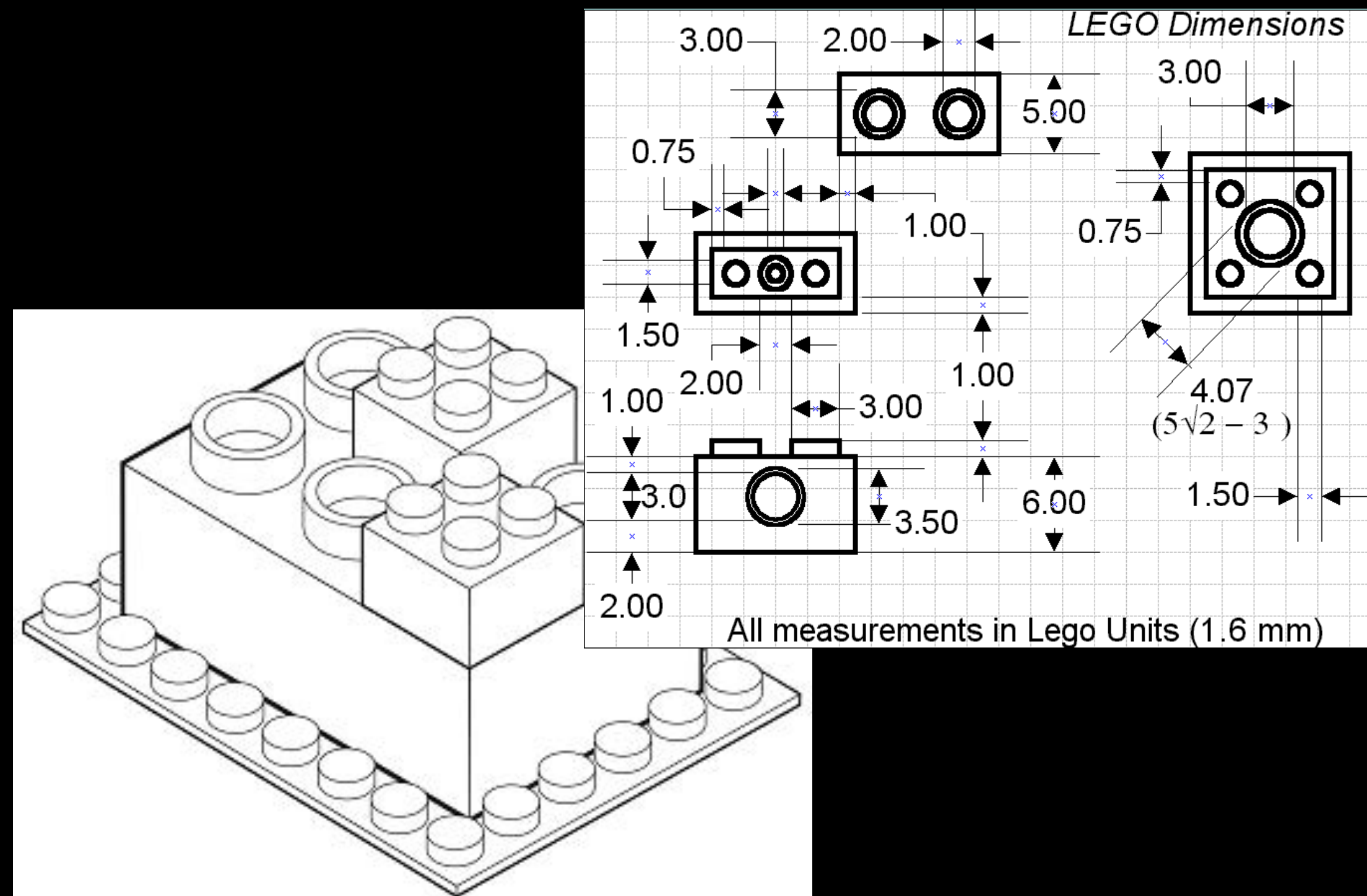




Granularität der Bausteine

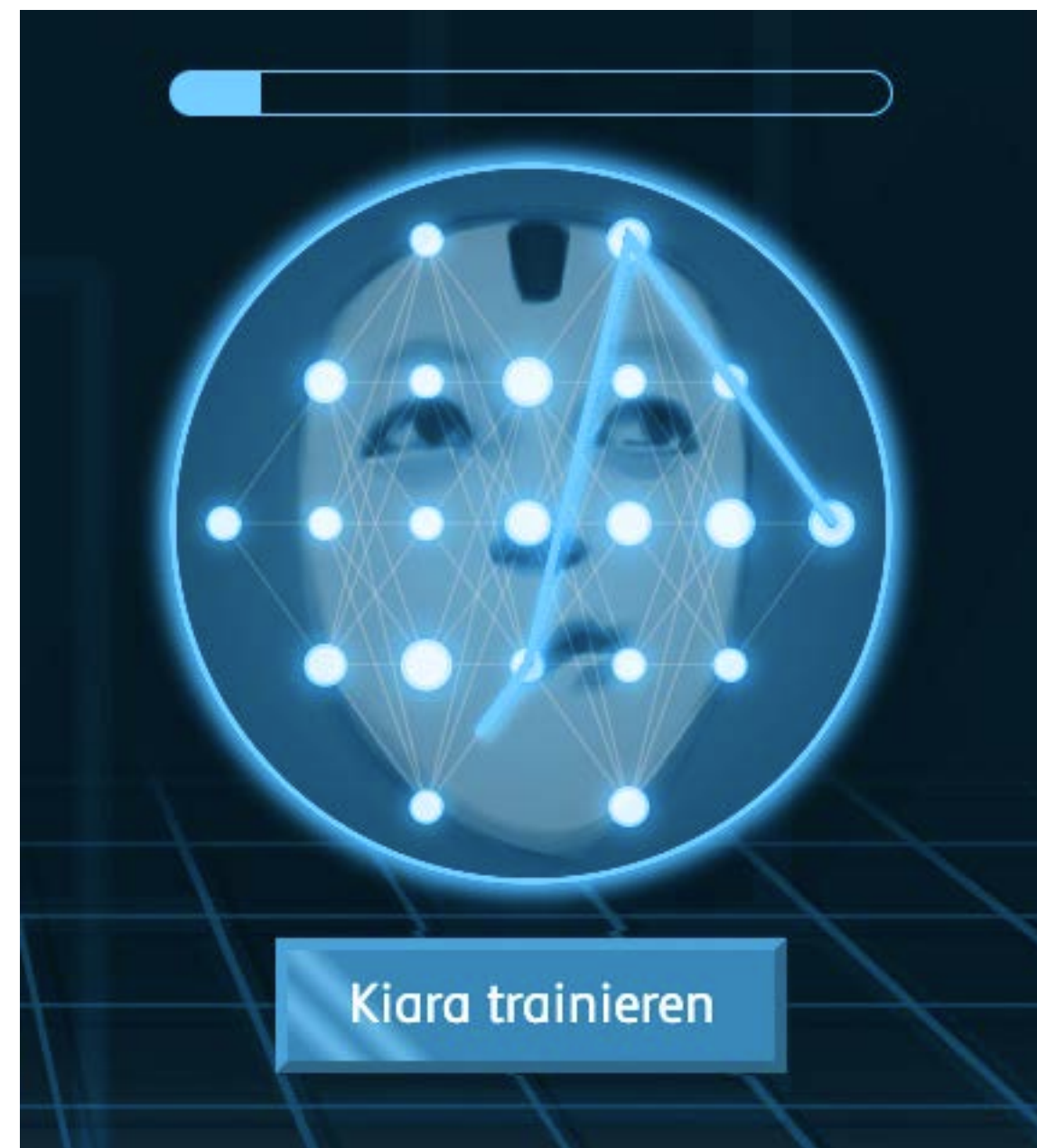
Eine in den Einzelteilen verstehbare Einheit besteht aus höchstens sieben Bausteinen:

- Ein Satz
- Ein symbolisches Gesicht
- Strichmännchen
- Familie









2. Conceptual Model Games

DGB: Künstliche Intelligenz
Beispiel auf SchuBu

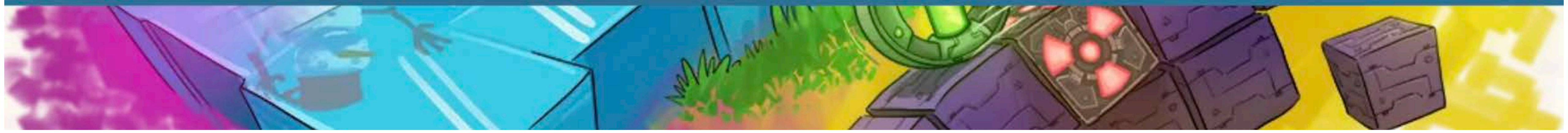


GambU

Game Engine



Erfinde innerhalb von fünf Minuten ein gut ausgewogenes Spiel!



Computational Thinking

Story-Telling

Medien-Design

Programmieren

Gamedesign

Arbeit mit Texturen und Sounds

gam

Bu

SchuBu Game Engine

Kollaboratives Arbeiten

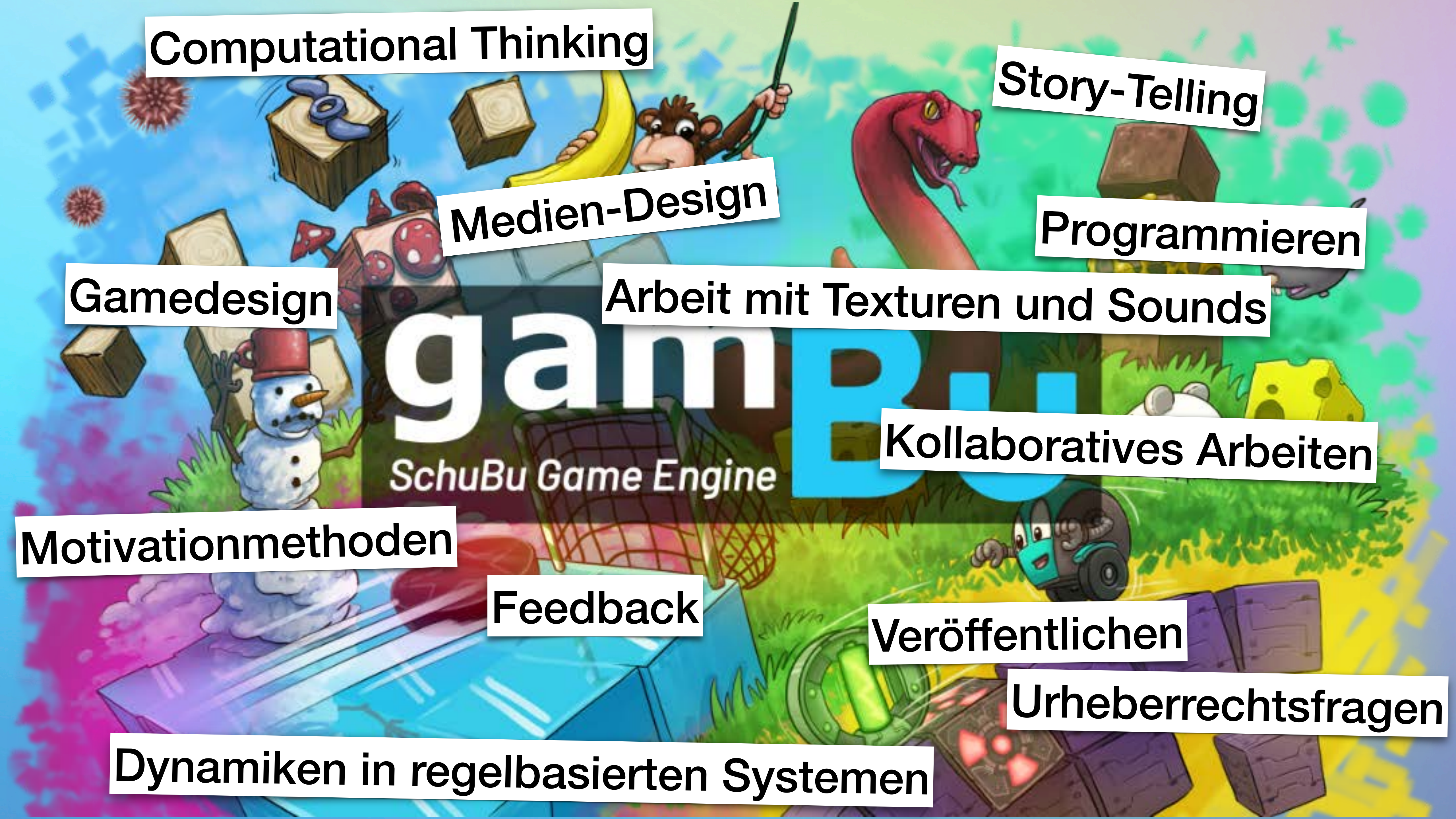
Motivationsmethoden

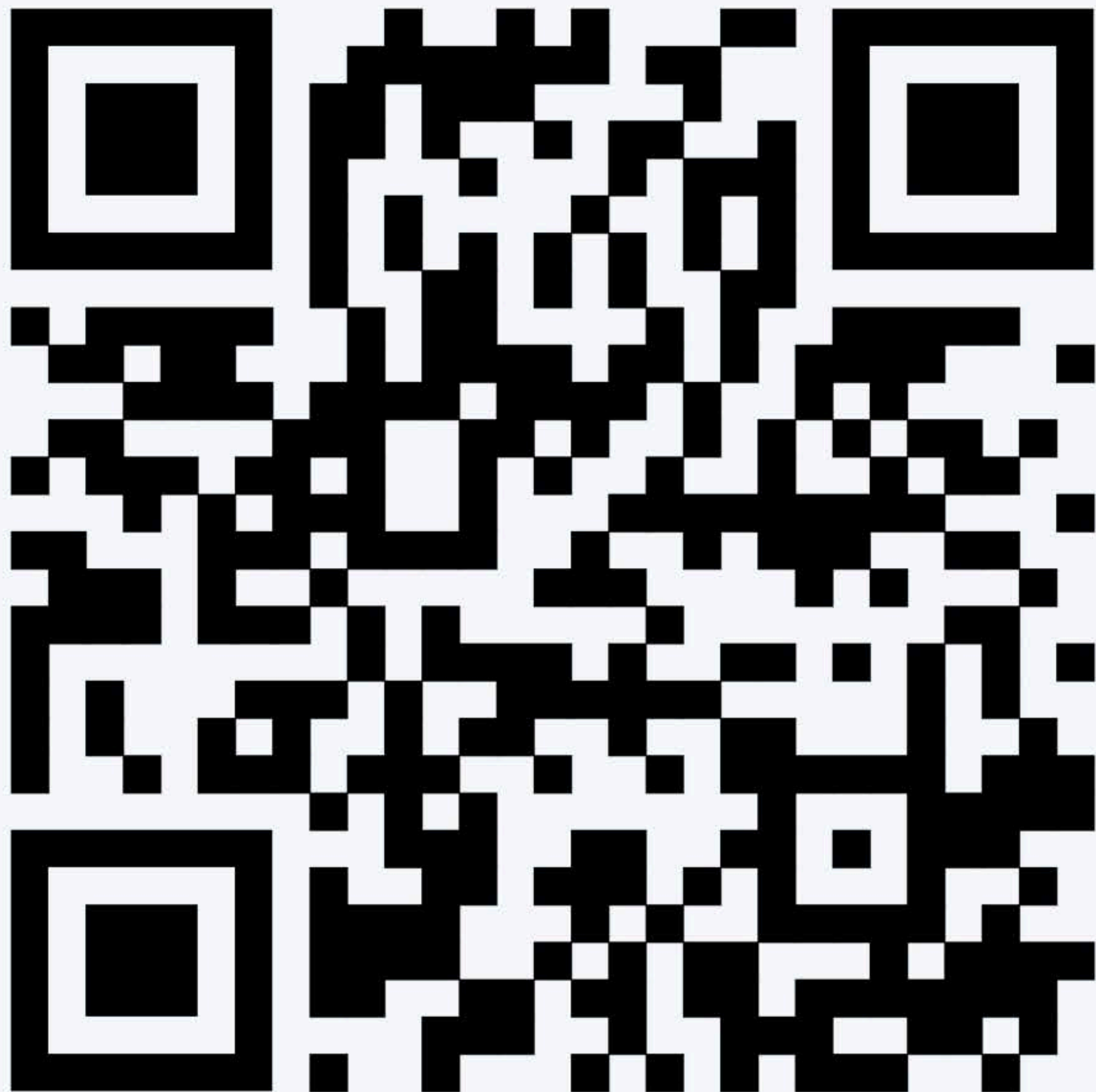
Feedback

Veröffentlichen

Urheberrechtsfragen

Dynamiken in regelbasierten Systemen





SchüBu



Zuckerl