Educationary

Ein Gamification-Tool für Lehrende

Überblick

Diese spielerische Aktivität kann von Lehrenden genutzt werden, um während der Unterrichtsplanung Ideen für gamifizierte Lernangebote zu entwickeln.

Es gibt verschiedene Spiel-Modi, für den Anfang eignet sich jedoch vor allem der „Trainings Modus“.

Trainings-Modus

Verwenden Sie für diesen Modus das vorgegebene Spielkarten-Set. Sie spielen dadurch mit den verschiedenen Design-Elementen für gamifizierte Lernanwendungen.

Für 1-4 Spieler

Voraussetzung: Sie haben Lust gemeinsam Ideen zu entwickeln.

Spielmaterial

- Spielkarten
- Papier und Stift

Ziel

Die Spieler brainstormen Ideen für gamifizierte Lernanwendungen, indem sie **Karten finden und kombinieren**. Es geht darum erste einfache Ideen zu sammeln. Die Spieler müssen ihre **Idee den anderen Spielern erklären**.

© 2018 Daniel Behnke – Diese Anwendung (Educationary) verwendet Andrew Looneys Game Design Engine Nanofictionary (© 2002-2017 by Looney Labs) mit freundlicher Genehmigung von Looney Labs.

Spielvorbereitung

- **Nachziehstapel:** Mischen Sie die Karten jeder Kategorie und bilden Sie daraus jeweils einen Nachziehstapel. Die Rückseite (LZ, LI, KM,…) zeigt nach oben.
- **Ablagestapel:** Drehen Sie jeweils die erste Karte eines Stapels um und legen Sie diese neben den Stapel (Vorderseite nach oben). Dies ist der Ablagestapel für die jeweilige Kategorie.

Die Kategorien lauten:

LZ = Lernziel
LI = Lerninhalt
KM = Kernmechanik
SE = Spielelement
ET = eLearning-Tool

- Jeder Spieler zieht eine Karte aus jeder Kategorie sowie eine zusätzliche KM-Karte.

© 2018 Daniel Behnke – Diese Anwendung (Educationary) verwendet Andrew Looneys Game Design Engine Nanofictionary (© 2002-2017 by Looney Labs) mit freundlicher Genehmigung von Looney Labs.

Spielablauf

Phase 1 - Sammeln & Tauschen

1. Jeder Spieler überlegt, ob mit den eigenen Karten ein Lernangebot zusammengestellt werden könnte. Diese Ideen können sehr grob und durchaus verspielt sein.

2. Die Spieler ziehen nacheinander Karten. Wenn man an der Reihe ist, kann man eine Karte von einem Nachziehstapel oder eine beliebige Karte von einem der Ablagestapel nehmen.
Anschließend legt man eine seiner anderen Handkarten auf den passenden Ablagestapel. Es ist darauf zu achten, dass man immer mindestens eine Karte von jeder Kategorie auf der Hand hat.

3. Wenn man eine Idee entwickelt hat, mir der man zufrieden ist, legt man seine Karten verdeckt vor sich ab.
Alle anderen verbleibenden Spieler DÜRFEN eine zusätzliche Karte aufnehmen, ohne eine andere Karte abzuwerfen.
Das Spiel geht anschließend weiter wie zuvor. – Sollten alle bis auf einen Spieler innerhalb der ersten 3 Runden ihre Karten verdeckt vor sich ablegen, DARF dieser letzte Spieler noch drei mal eine Karte tauschen.

4. Wenn nur noch ein Spieler seine Karten noch nicht abgelegt hat, darf dieser ein letztes Mal eine Karte tauschen.

Phase 2 - Präsentation & Diskussion

1. Wenn alle Spieler fertig sind, werden die Ideen nacheinander vorgestellt, indem man seine Karten den Mitspielern zeigt. Wer zuerst fertig war, darf beginnen.

2. Die Idee MUSS Elemente aus jeder Kategorie enthalten. Sie KANN weitere Ideen beinhalten.

3. Die Mitspieler können Fragen stellen und Ideen einbringen. In dieser Phase geht es darum, sich gegenseitig durch Feedback zu unterstützen. Es geht nicht darum Kritik zu üben oder nach Fehlern zu schauen.

4. Halten Sie Ideen fest, wenn Sie Ihnen umsetzbar erscheinen.

Im Anschluss an die Aktivität können Sie ihre Ideen weiter entwicklen. Achten Sie dabei besonders auf die Abstimmung von Lernzielen und Spielelementen. Erstellen sie Prototypen und testen Sie diese.

© 2018 Daniel Behnke – Diese Anwendung (Educationary) verwendet Andrew Looneys Game Design Engine Nanofictionary (© 2002-2017 by Looney Labs) mit freundlicher Genehmigung von Looney Labs.

Spiel-Erweiterungen

DIY-Modus

Sie können die Blanko-Karten nutzen, um eigene Elemente oder Kategorien hinzuzufügen. Verwenden Sie z.B. Lernziele (LZ) oder Lerninhalte (LI) aus Ihrer Lehre.

Koop-Modus

Wählen Sie eine Karte aus einer Kategorie, die alle Spieler verwenden müssen. Legen Sie diese Karte für alle sichtbar in die Mitte und entfernen Sie die restlichen Karten dieser Kategorie aus dem Spiel.

Educationary-Kombo

Kombinieren Sie den Koop-Modus mit einer der anderen Spielvarianten

Autor: Daniel Behnke, digital-spielend-lernen.de, 2018.

Diese Anwendung (Educationary) verwendet Andrew Looneys Game Design Engine
Nanofictionary (© 2002-2017 by Looney Labs)
mit freundlicher Genehmigung von Looney Labs.

© 2018 Daniel Behnke – Diese Anwendung (Educationary) verwendet Andrew Looneys Game Design Engine Nanofictionary (© 2002-2017 by Looney Labs) mit freundlicher Genehmigung von Looney Labs.

Educationary

Spielkarten

Diese Karten können genutzt werden um Educationary zu spielen, eine spielerische Aktivität die Lehrenden erlaubt, Ideen für gamifizierte Lernangebote während der Unterrichtsplanung zu entwickeln.

Vorbereitung
Drucken Sie die Spielkarten auf farbigem Papier aus (z.B. passend zu den Farben in der Spielanleitung) und schneiden Sie sie aus – idealerweise benutzen Sie zweiseitigen Druck und eine Papierschneidemaschine.

Hinweis
Diese Karten umfassen vorgefertigte Karten und Blanko-Karten. Sie können die vorgefertigten Karten für den „Trainings-Modus" nutzen, der ein Brainstorming ohne vorbereitete Lernziele oder Inhalte ermöglicht. Wenn Sie mit Lernzielen und Inhalten aus Ihrem Lehrgebiet spielen möchten, verwenden Sie bitte die Blanko-Karten.

Die Lernziele wurden Blooms und Anderson & Krathwohls (Überarbeiteten) Taxonomien entnommen. Die Auswahl der Kernmechaniken wurde durch TeacherQuest inspiriert.

© 2018 Daniel Behnke – Diese Anwendung (Educationary) verwendet Andrew Looneys Game Design Engine Nanofictionary (© 2002-2017 by Looney Labs) mit freundlicher Genehmigung von Looney Labs.

© 2018 Daniel Behnke – Diese Anwendung (Educationary) verwendet Andrew Looneys Game Design Engine Nanofictionary (© 2002-2017 by Looney Labs) mit freundlicher Genehmigung von Looney Labs.

LZ	LZ	LZ	LZ
LZ	LZ	LZ	LZ
LZ	LZ	LZ	LZ
LZ	LZ	LZ	LZ

… wissen	… erklären	… beschreiben	… anwenden
… differenzieren	… bewerten	… entscheiden	… gestalten
… planen	… verinnerlichen	über … eine Meinung bilden	… beurteilen
… Instruktionen befolgen	sich … verhalten	… aufführen	… nachmachen

LI	LI	LI	LI
LI	LI	LI	LI
LI	LI	LI	LI
LI	LI	LI	LI

Vokabular (Fremdsprache)	Sprechen (Fremdsprache)	Schreiben (Fremdsprache)	Satzstruktur (Fremdsprache)
Multiplikation (Mathematik)	Bruchrechnen (Mathematik)	Akustik (Physik)	Energie (Physik)
Text-verständnis (Deutsch)	Textanalyse (Deutsch)	Evolution (Biologie)	Zellaufbau (Biologie)
Kontinental-drift (Geographie)	Basketball (Sport)	Akkorde (Musik)	Perioden-system (Chemie)

KM	KM	KM	KM
KM	KM	KM	KM
KM	KM	KM	KM
KM	KM	KM	KM

wählen	wettstreiten	jagen	tauschen
springen	überlisten	überreden	stehlen
schreiben	raten	wetten	bauen
verbinden	finden	aufeinander abstimmen	schießen

SE	SE	SE	SE
SE	SE	SE	SE
SE	SE	SE	SE
SE	SE	SE	SE

Avatar	Story	Gegner	Ziel
Würfel	Ball	Musik	Geräusche
Feedback	Timer	Mission	Badges
XP	Karte	Versteckte Inhalte	Level

ET	ET	ET	ET
ET	ET	ET	ET
ET	ET	ET	ET
ET	ET	ET	ET

Video	Audio	Blog	Wiki
Forum	Umfrage	Such-maschine	E-Mail
Lern-karten	Soziale Medien	Screencast	HTML Modul
Tabellen-kalkulation	Kollaborative Text-bearbeitung	Präsentation	Landkarten-Tool