

Didaktischer Rahmen

Game Design

Bedingungsfelder Rahmen (Raum, Zeit,...)
Lernziele
Lerninhalte
Zielgruppe

Entscheidungsfelder > Game Design		
Methode	>	Spiel
Medium	>	Komponenten
Organisation	>	Regeln
	>	Ziel

Ziel

Challenge (Problemorientierung)
--

Kerndynamik (max. 1-2; LG-CM-Alignment)

Weitere Spielmechaniken

Komponenten

Regeln

Raum

Sonstige Spielelemente/Mechaniken/Dynamiken etc
Spielerzahl

Einbindung in Unterricht/Lernsituation
Hinführung, Durchführung, Reflexion/Diskussion ...

Quellen:

Boller, S. & Kapp, K. M. (2017). Play to learn. Everything you need to know about designing effective learning games. Alexandria, VA: ATD Press.

Institute of Play (2018). Teacher Quest [Online-Fortbildung, Frühjahr 2018].

Kerres, M. (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote, 5. Auflage, Oldenburg: De Gruyter.