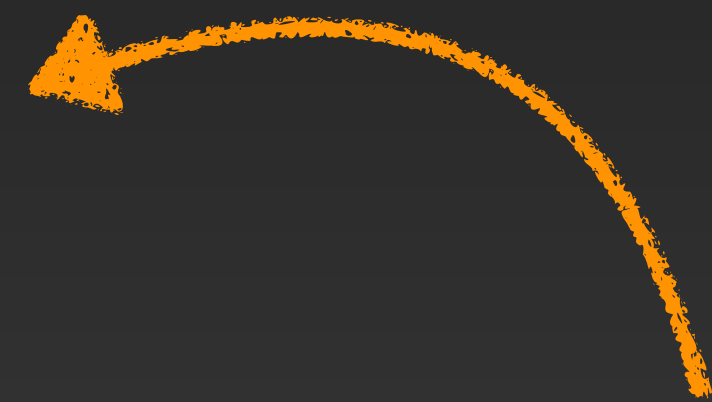
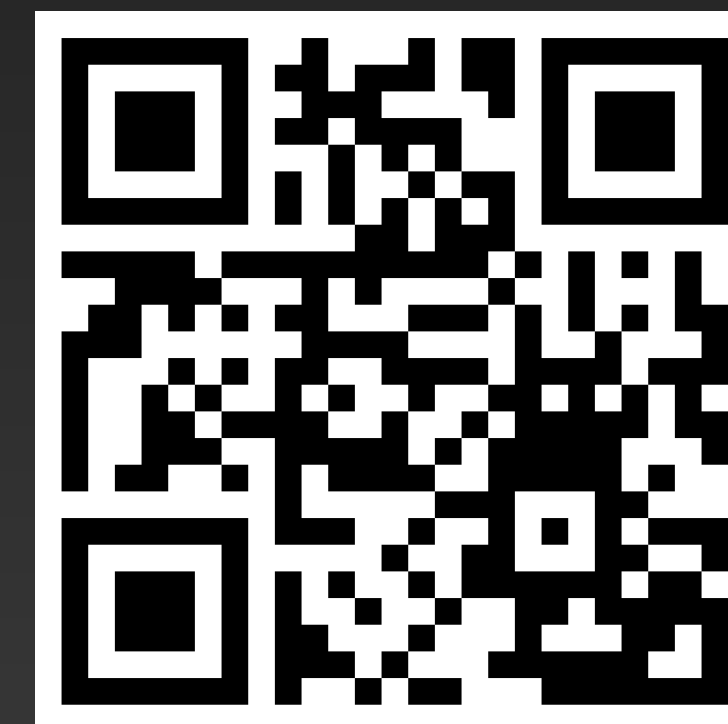
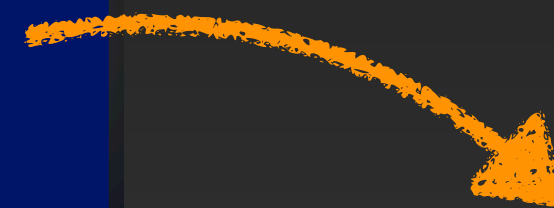
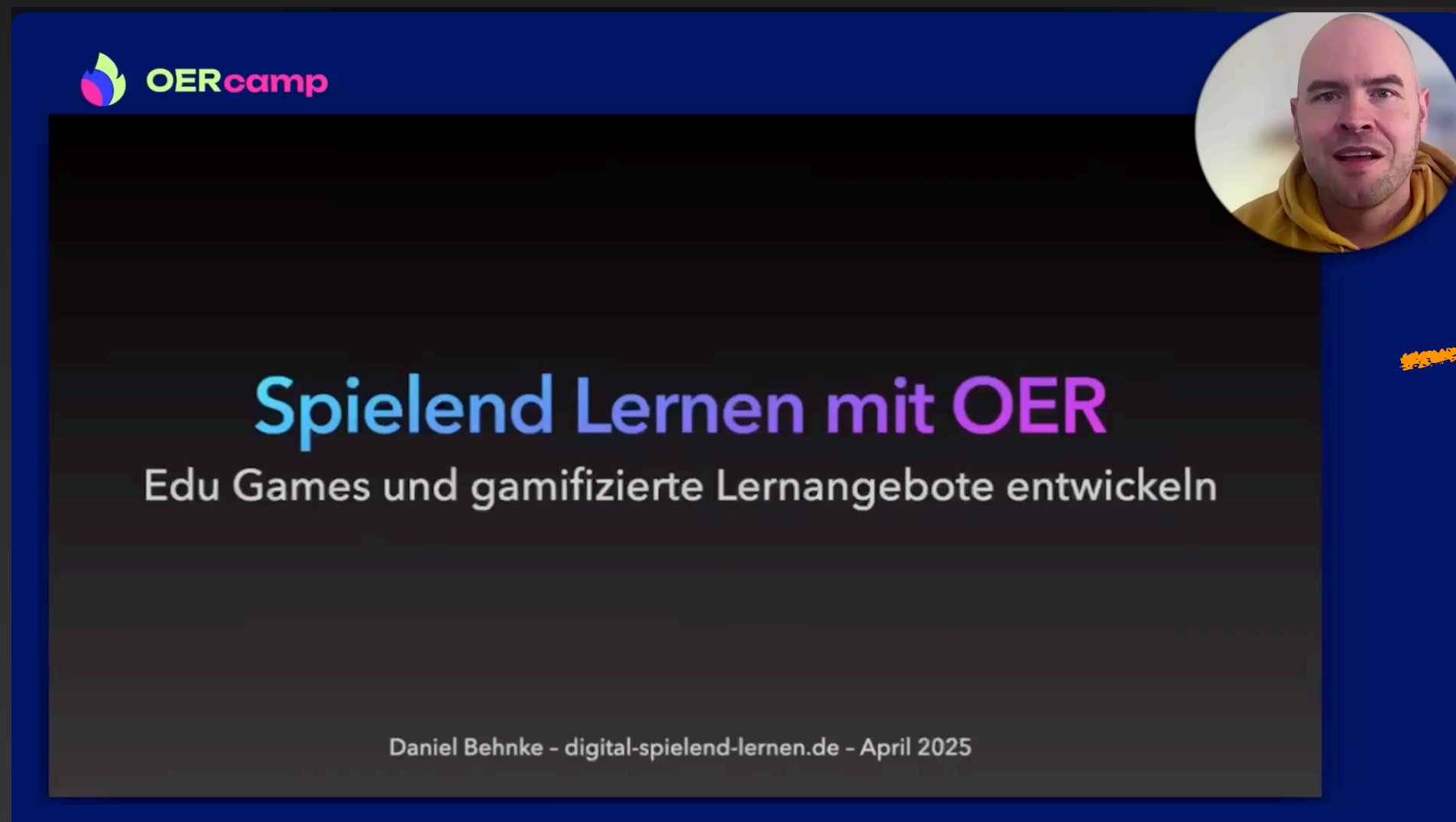


Wie entwickle ich eine spielerische Lernmethode?



Du bist hier richtig wenn...

- ✓ du ein konkretes Bildungsanliegen hast
- ✓ dazu ein Spiel einsetzen willst
- ✓ Ideen suchst, wie du das umsetzen kannst



Übersicht

- Was sind spielebasierte Lernmethoden?
- Welche Typen von spielerischen Lernmethoden gibt es?
- Wie kann man bei der Entwicklung vorgehen?
- Wie kann man eine Methode beispielhaft entwickeln?
-

Was ist eine spielebasierte Lernmethode?

- Game-Based Learning (GBL) = Methoden um mit Spielen zu Lernen
- sowohl mit Lernspielen, als auch mit herkömmlichen Spielen
- ➔ Eine GBL-Methode beschreibt, wie ein Spiel didaktisch gerahmt, durchgeführt und ausgewertet wird.



Typen spielerischer Lernmethoden

<p>Spiel bietet Lernimpuls</p> <p>(thematische oder handlungsorientierte Anknüpfungspunkte)</p>	

Typen spielerischer Lernmethoden

Spiel bietet Lernimpuls (thematische oder handlungsorientierte Anknüpfungspunkte)	Lernen durch Spielen (Kompetenzen anwenden)

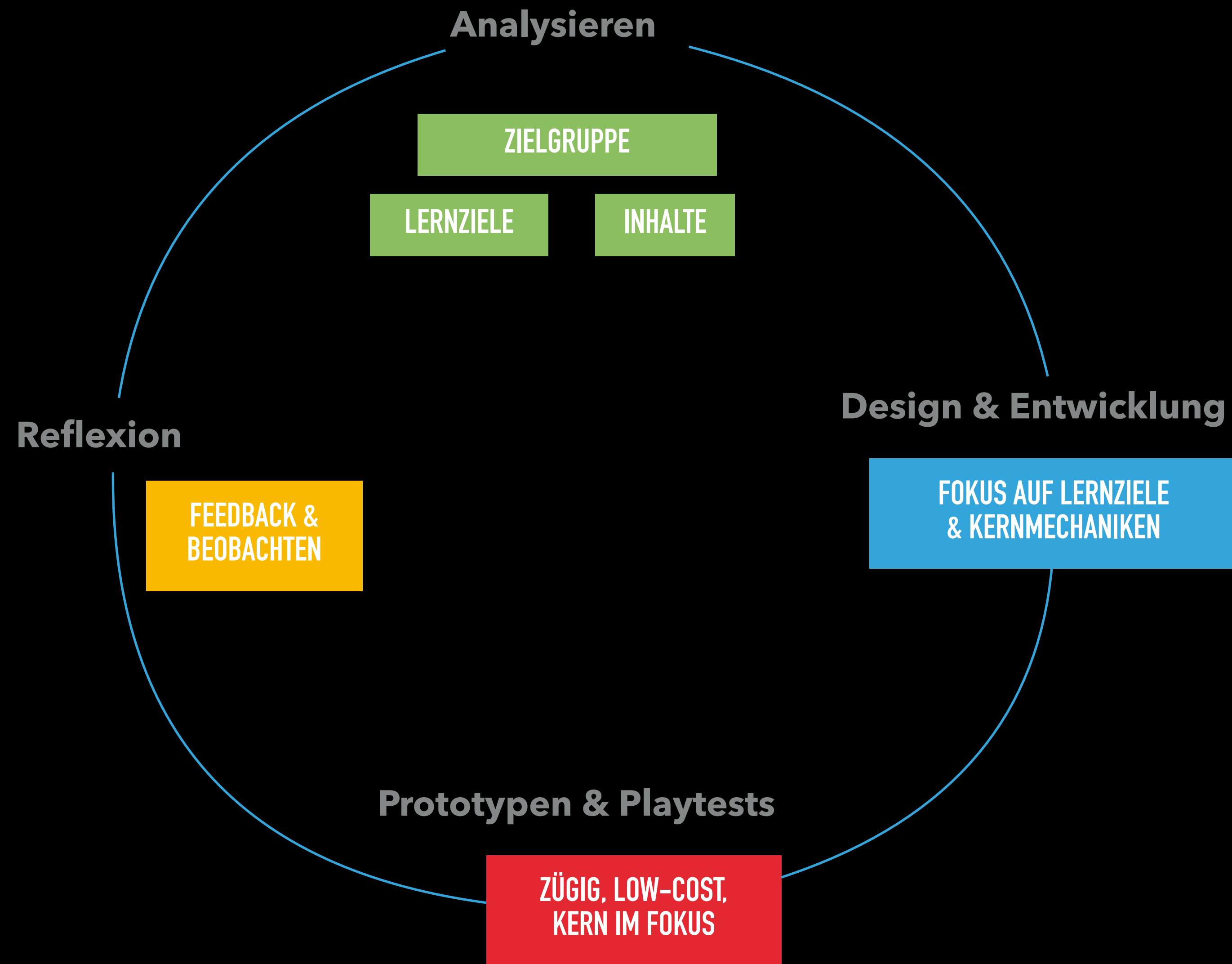
Typen spielerischer Lernmethoden

<p>Spiel bietet Lernimpuls</p> <p>(thematische oder handlungsorientierte Anknüpfungspunkte)</p>	<p>Lernen durch Spielen</p> <p>(Kompetenzen anwenden)</p>
<p>Spiele als Untersuchungsgegenstand</p> <p>(Analyse, Kritik, Diskussion)</p>	

Typen spielerischer Lernmethoden

<p>Spiel bietet Lernimpuls</p> <p>(thematische oder handlungsorientierte Anknüpfungspunkte)</p>	<p>Lernen durch Spielen</p> <p>(Kompetenzen anwenden)</p>
<p>Spiele als Untersuchungsgegenstand</p> <p>(Analyse, Kritik, Diskussion)</p>	<p>Kreatives Arbeiten</p> <p>(Gestalten, Abbilden, Experimentieren)</p>

Design Workflow



Kontext schlägt Theorie 🙌 früh testen im echten Setting

Klein starten 🙌 und beim Kern bleiben/immer wieder reduzieren

Iteration einplanen 🙌 Versionen, Feedback, nächste Schleife

Eine Methode entwickeln

Was ist dein Bildungsanliegen?

- Was ist deine Herausforderung, das Problem, das du lösen möchtest, oder die Chance, die du nutzen möchtest?
- Was zeichnet deine Zielgruppe aus?
- Gibt es wichtige Rahmenbedingungen? (Zeit, Raum, Technik,...)
- Um welchen Lerninhalt, welche Kompetenz soll es gehen?
-

Gegencheck!

- Ist ein Spiel das geeignete Medium?
- Könntest du das Lernziel/die angestrebte Kompetenz mit **anderen Mitteln besser/einfacher/effektiver** erreichen?
- Ist das Spiel altersangemessen und passt es zu deiner Zielgruppe?
- Ist das Erlernen des Spiels im gegebenen Rahmen möglich?
- Passen die Rahmenbedingungen?
-

Auswahl des Spiels & Design der Methode

- **Wenn du schon ein Spiel hast:** Welche Handlungen im Spiel sind nah am Lernziel?
- **Wenn du noch ein Spiel suchst:** Welches Spiel beinhaltet Aktionen, Entscheidungen, Inhalte oder Abbildungen, die zu deinem Lernziel passen?
- **Wo entsteht Reibung,** wo ist es zu komplex / zu lang / zu emotional?
- **Was musst du didaktisch ergänzen?**
Arbeitsaufträge, Hinführung, Reflexions- und Diskussionsanlässe,...



Beispiel:

🏁 Lernziel: Perspektiven analysieren

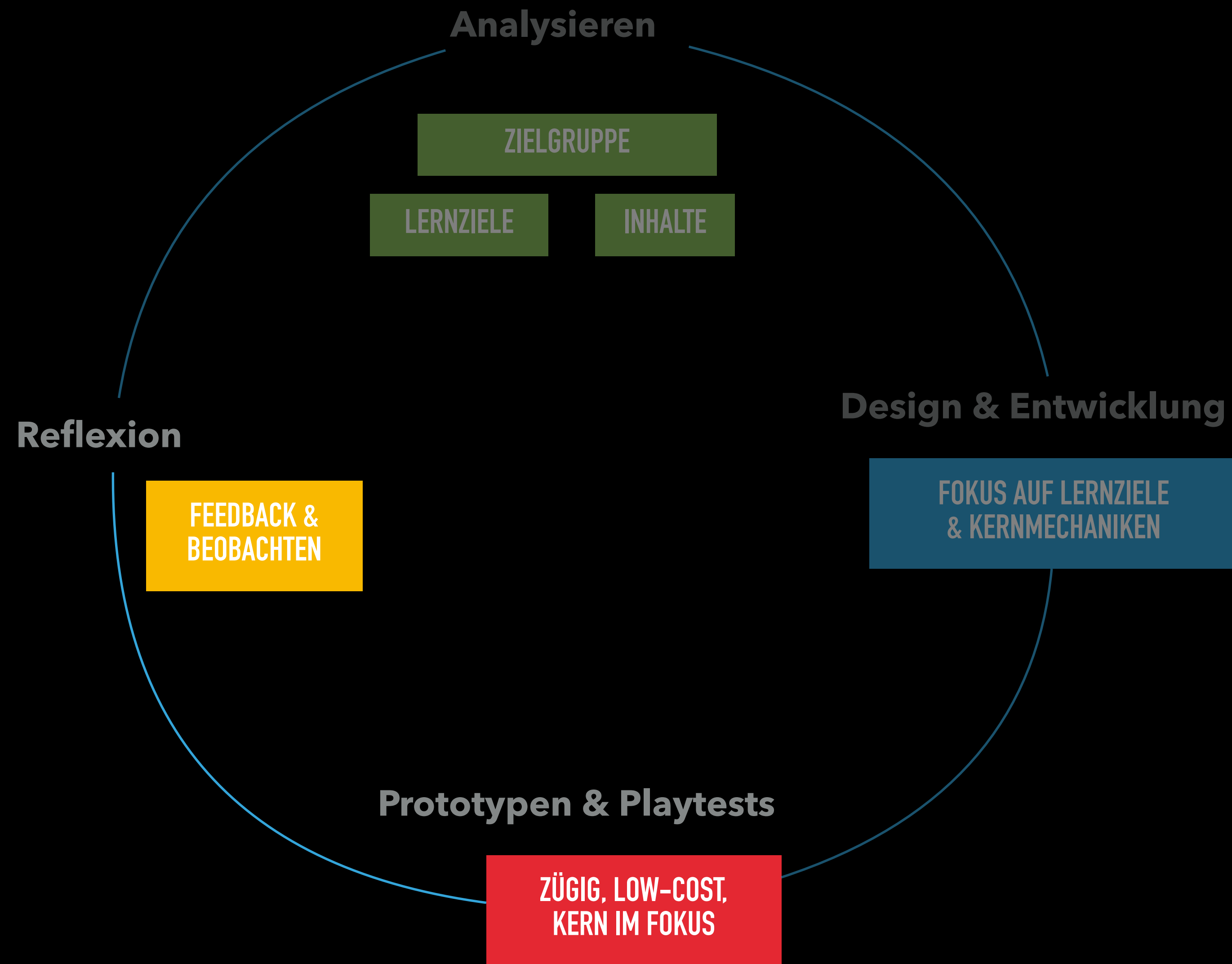
🎮 Spielhandlung: Rollen einnehmen

Ablauf

Unterteilung der Methode in 3 Phasen

Was tun die Spielenden

1. **Vor dem Spielen** (Regeln lernen, Spielziele oder Aufträge erhalten)
2. **Währenddessen** (Spielziele verfolgen, Beobachtungsaufträge ausführen)
3. **Danach** (Reflexion, Auswertung der Analyse, ...)



Beispiel

Lernziel: "Darstellungen historischer Ereignisse analysieren"

Spieltyp: ein historisches Strategiespiel / Kartenspiel

Methoden-Typ: "Spiel als Untersuchungsgegenstand"

Inhalt:

Darstellung/Abbildungen: Welche Perspektive dominiert?

Mechanik: Welche Handlungen belohnt das System?

Auslassungen: Was kommt nicht vor – und was heißt das?

Auer

Sekundarstufe I + II

Daniel Bernsen, Daniel Behnke

Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?



Mit digitalem
Zusatzmaterial

*20 Unterrichtsideen zum historischen Lernen
anhand bekannter Brett- und Computerspiele*



Wie legst du los?

1. Anliegen klären

Lernziel - Zielgruppe -
Rahmenbedingungen

2. Gegencheck

3. Spielhandlung & Lernziele matchen / didaktisieren

4. Methode strukturieren

vor - während - danach

5. Testen

Hinweise zur Veröffentlichung als OER


Der Gold-Standard für Spiele als OER



Grafik: Jula Henke, Agentur J&K – Jöran und Konsorten für OERinfo, Informationsstelle OER,
[CC BY 4.0.](#)

Viel Spaß & Erfolg bei der Entwicklung!

Disclaimer

Dieser Foliensatz/diese Präsentation steht – bis auf davon ausgenommene Inhalte, die entsprechend mit  und Urheber gekennzeichnet sind – unter der CC BY 4.0-Lizenz.

Namensnennung bei Weiterverwendung:

„Wie entwickle ich eine spielerische Lernmethode?“ von Daniel Behnke, digital-spielend-lernen.de