

2018-2021

**Checklisten – Einsatz von (Lern-)Spielen im Unterricht**

**Auszug aus dem Trainerleitfaden**

**Erasmus+ Project: Game Based Training**

2018-1-DK01-KA204-047078

Inhalt

[I. Game Based Training - Projektbeschreibung 2](#_Toc85456273)

[II. Was erwartet Sie? 2](#_Toc85456274)

[III. Die Checkliste zur Implementierung von (Lern-)Spielen in den Unterricht 3](#_Toc85456275)

[3.1. Allgemeine Checkliste 3](#_Toc85456276)

[3.2. Zusatzcheckliste – digitale Spiele 5](#_Toc85456277)

# Game Based Training - Projektbeschreibung

Das Projekt Game Based Training ist ein Erasmus+ Projekt mit der Laufzeit von 01.09.2018 – 31.12.2021. Ziel des Projektes ist es, vorhandenes Know-how der Projektpartner zu bündeln sowie neues Know-how in der Anwendung von gamifizierten und spielbasierten Ansätzen - sowohl digital als auch analog - in der Vermittlung von Grundkompetenzen zu generieren. Das Projekt baut auf der Prämisse auf, dass gering qualifizierte Personen aufgrund negativer Erfahrungen, die zu geringer Motivation und der Erwartung des Scheiterns führen, weniger geneigt sind, Angebote der Erwachsenenbildung in Anspruch zu nehmen. Die Anwendung von spielbasierten und gamifizierten Ansätzen in der Vermittlung von Grundfertigkeiten wird als ein Beitrag zur Lösung von Motivationsproblemen gesehen.

Das Projekt erarbeitet zwei intellektuelle Outputs:

1. Ein **Leitfaden für TrainerInnen** für den Unterricht mit Lernspielen. Inkludiert sind hier Lerndesigns von im Projekt durchgeführten Spielen im Unterricht.
2. Ein offener **Online-Trainingskurs** für TrainerInnen mit dem Titel "Changing the game". Der Fokus liegt auf Empfehlungen, wie neue Lerndesigns mit Lernspielen umgesetzt werden können. Während der Projektlaufzeit wird der Kurs zunächst als Echtzeit-Online-Kurs mit synchroner Teilnahme und später als offene E-Learning-Ressource für asynchrone Teilnahme ausgearbeitet.

**Projektpartner:**

VUC Storstrøm, DK, [www.vuc.dk](http://www.vuc.dk) (**Projektleitung)**, Berufsförderungsinstitut Wien, (AT), [www.bfi.wien](http://www.bfi.wien), Universal Learning Systems Ltd, (IRL), [www.ulsystems.com](http://www.ulsystems.com), Platon M.E.P.E., (GR), [www.platon.edu.gr](http://www.platon.edu.gr),

Fønix AS, (NO), [www.fonix.as](http://www.fonix.as) , The City Literary Institute, (UK), [www.citylit.ac.uk](http://www.citylit.ac.uk) , Spielmacher, (AT), <https://www.gamesinstituteaustria.org>

# Was erwartet Sie?

Dieses Dokument umfasst die im Projekt entwickelten Checklisten für den Einsatz von spielbasierten Lernen im Unterricht. Die Checklisten sind gute Unterlagen für Ihre Unterrichtsvorbereitung.

Für weitere Informationen können Sie sich gerne an Ulla Sever, BFI Wien wenden (Email: [u.sever@bfi.wien](mailto:u.sever@bfi.wien))

# Die Checkliste zur Implementierung von (Lern-)Spielen in den Unterricht

Um ein (Lern-)Spiel in den Unterricht einsetzen zu können gibt es rund um das Spiel und die Spielvorbereitung viel zu beachten. Um Ihnen dies zu erleichtern haben wir eine Checkliste erstellt nach der Sie vorgehen können, um Ihren Unterricht mit (Lern-)Spielen abwechslungsreicher gestalten zu können.

Da eine Checklist sowohl für analoge als auch digitale Spiele wichtig ist, wurde eine eigene Checkliste für die digitalen Daten erstellt. Viele andere Themen sind für beide Arten von (Lern-)Spiele relevant und sind in einer Liste eingetragen.

## Allgemeine Checkliste

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Checkliste für spielbasiertes Lernen im Unterricht | | | | | |
| **1** | **Auf welcher Plattform wird das Spiel gespielt?** |  |  |  |  |
|  |  | **Analog:** | **Ja/nein** | **Digital:** | **Ja/nein** |
|  |  | Kartenspiel: |  |  |  |
|  |  | Brettspiel: |  |  |
|  |  | Rollenspiel: |  |  |
|  |  | Quiz: |  |  |
|  |  | Rätselspiel: |  |  |  |
|  |  | Puzzle: |  |  |  |
|  |  | Escape Room: |  |  |  |
|  |  | Andere: |  |  |  |
|  |  |  | **Ja:** | **Nein:** |  |
| **2** | **Wo kann ich das Spiel kaufen? Ist das Spiel bereits an der Schule vorhanden?** |  |  |  |  |
| **3** | **Gibt es sensible und/oder ungeeignete Inhalte?** |  |  |  |  |
| **4** | **Was ist die Altersfreigabe für das Spiel?** |  |  |  |  |
| **5** | **Wie lange dauert der Aufbau / das Setup des Spieles?** |  |  |  |  |
| **6** | **Welche Materialien / Ressourcen benötige ich für das Spiel?**  **(Raum, Würfel, Decken, etc.)** |  |  |  |  |
|  |  | **Sehr leicht** | **Leicht** | **Mittel** | **Komplex** |
| **7** | **Wieviel Spielerfahrung ist notwendig um das Spiel gut spielen zu können?** |  |  |  |  |
| **8** | **Ist das Spielbrett / Karten / Interface schwierig zu verstehen oder ist es leicht aufgebaut?** |  |  |  |  |
|  |  |  | **Ja:** | **Nein:** |  |
| **9** | **Wie wird das Spiel im Unterricht gespielt?** |  |  |  |  |
|  |  | Spielt jede/r SchülerIn allein? |  |  |  |
|  |  | In Teams? (# Teilnehmerinnen) |  |  |  |
|  |  | Findet die Erklärung des Spiels in der Klasse statt? |  |  |  |
|  |  | Wer erklärt das Spiel (das Lehrpersonal /externe Personen oder nur Beschreibung)? |  |  |  |
|  |  | Wird eine existierende Beschreibung verwendet (z.B. Video)? |  |  |  |
| **10** | **Wielange benötige die SchülerInnen um die Grundlagen des Spiels zu beherrschen? (in Minuten)** |  | Minuten |  |  |
| **11** | **Durchschnittliche Spieldauer, um alle Aufgaben zu erfüllen?** |  | Minuten |  |  |
|  |  | Wird das Spiel nur im Klassenraum gespielt? |  |  |  |
|  |  | Werden Teile des Spiels zuhause gespielt? |  |  |  |
| **12** | **Was ist die Minimumspieldauer für eine Spielsitzung?** |  |  |  |  |
|  |  | Notwendige Anzahl Spielrunden? |  |  |  |
|  |  | Wieviele Unterrichtsstunden werden für das Spielprojekt angesetzt? |  |  |  |

## Zusatzcheckliste – digitale Spiele

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Checkliste – Zusatz – digitales Spiel** | | | | | |
| **1** | **Wo wird das (Lern-)Spiel gespielt?** |  |  |  |  |
|  |  | **PC:** |  | **Ja/Nein** |  |
|  |  |  | Windows: |  |  |
|  |  |  | MacOS: |  |  |
|  |  |  | Linux: |  |  |
|  |  |  | Windows AR: |  |  |
|  |  |  | MacOS AR: |  |  |
|  |  |  | Linux AR: |  |  |
|  |  |  | Windows VR: HTC Vive: |  |  |
|  |  |  | Windows VR: Oculus: |  |  |
|  |  |  | Other: |  |  |
|  |  | **Konsole:** |  |  |  |
|  |  |  | PlayStation 4: |  |  |
|  |  |  | PlayStation 5: |  |  |
|  |  |  | Xbox One: |  |  |
|  |  |  | Xbox Series S/X: |  |  |
|  |  |  | Nintendo Switch: |  |  |
|  |  |  | Other: |  |  |
|  |  | **Mobiles Gerät:** |  |  |  |
|  |  |  | Android: |  |  |
|  |  |  | iOS: |  |  |
|  |  |  | Android AR: |  |  |
|  |  |  | iOS AR: |  |  |
|  |  |  | Android VR: |  |  |
|  |  |  | iOS VR: |  |  |
| **2** | **Welche Hardware ist zusätzlich notwendig** |  |  |  |  |
|  | **Wieviele Geräte sind notwendig?** |  |  |  |  |
|  |  | **Ja:** | **Nein:** |  |  |
| **3** | **Wird Internet benötigt?** |  |  |  |  |
| **4** | **Ist die Internetverbindung immer notwendig oder z.B. nur zum Download des Spieles?** |  |  |  |  |
|  |  | **Wenig:** | **Viel:** |  |  |
| **5** | **Verbraucht das Spiele viele oder wenig Internetdaten?** |  |  |  |  |
| **6** | **Wieviel Platz (KB, GB) benötigt das Spiel auf der Festplatte?** |  |  |  |  |
| **7** | **Wieviele SpielerInnen können eine Spieleinheit verwenden?** |  |  |  |  |
| **8** | **Welche Schnittstellen (digitale Geräte) sind für das Spiel notwendig?** |  | **Ja:** | **Nein** |  |
|  |  | Keyboard: |  |  |  |
|  |  | Maus: |  |  |  |
|  |  | Controller: |  |  |  |
|  |  | Touch: |  |  |  |
|  |  | Andere: |  |  |  |
|  |  | **Ja:** | **Nein:** |  |  |
| **9** | **Habe ich genug Spiele für alle SpielerInnen?** |  |  |  |  |
| **10** | **Wieviel kostet ein Spiel?** |  | Wenn das Spiel gratis ist, gibt es auch Spiele zum Kaufen? Was sind die Nutzungsbedingungen, die Datenschutzbedingungen, etc. |  |  |