

2018-2021

**TrainerInnen-Lehrgang – Einsatz von (Lern-)Spielen im Unterricht**

**Zusammenfassung**

**Erasmus+ Project: Game Based Training**

2018-1-DK01-KA204-047078

Inhalt

[I. Game Based Training - Projektbeschreibung 2](#_Toc85455858)

[II. Was erwartet Sie? 2](#_Toc85455859)

[III. Zehn Schritte zur Entwicklung von Spielen für Ihren Unterricht 3](#_Toc85455860)

# 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 ist eine kurze Zusammenfassung des TrainerInnen-Lehrgangs, welcher im Projekt entwickelt wurde. Hier werden die „10 Schritte zur/zum ExpertIn für spielbasierten Unterricht“ beschrieben. Hier finden Sie Tipps&Tricks wie Sie langsam aber sicher zu einer ExpertIn für spielbasiertes Lernen werden können. Um den Einsatz von (Lern-)Spielen zu erleichtern haben wir Checklisten entworfen.

Dieser Lehrgang ist über die Canvas-Plattform von VUC Storstrom als online-Lehrgang zugänglich.

***BEMERKUNG ZUR SCHREIBWEISE:*** *In diesem Leitfaden haben wir die Schreibweise (Lern-)Spiel verwendet, denn jedes Spiel (Lernspiel oder gewöhnliches Spiel) kann durch die Ausarbeitung von Kompetenzen, welche in Verbindung zum Lehrplan stehen zu einem Lernspiel werden, auch wenn es in der Literatur nicht als solches gelistet wird. Wird der Ausdruck „Spiel“ verwendet, handelt es sich um ein gewöhnliches Spiel, wird hingegen vom „Lernspiel“ gesprochen, ist es als solches konzipiert.*

Für **nähere Informationen** für die Teilnahme am online-Training wenden Sie sich bitte an Ulla Sever, BFI Wien. (Email: [u.sever@bfi.wien](mailto:u.sever@bfi.wien) )

# Zehn Schritte zur Entwicklung von Spielen für Ihren Unterricht

Es ist ein langer Prozess, ein/e LehrerIn für spielbasiertes Lernen zu werden, denn die (Lern-)Spiele müssen wie anderes Lehrmaterial genau auf den Lehrplan abgestimmt werden. Genau wie bei einem Germanistikstudium müssen Sie sich mit den Inhalten vertraut machen und die Werke kennen lernen, die Sie in den Unterricht einbringen. Einen Artikel zu lesen und Videos zu sehen helfen maximal einen ersten Eindruck zu gewinnen. Aber gerade bei (Lern-)Spielen, die ein interaktives und spielerisches Medium sind, müssen Sie die Möglichkeiten und die Faszination von Spielen am eigenen Leib erfahren.

Um Ihnen dabei zu helfen, den Prozess zu verstehen, haben wir zehn Schritte definiert, um ihren Unterricht mit Spielen zu entwickeln. Wenn Sie diese zehn Schritte durchlaufen, dann sind Sie in der Lage, das volle Potenzial des spielbasierten Lernens zu nutzen. Sie sind nicht dazu gedacht, nacheinander ausgeführt zu werden. Einige von ihnen finden gleichzeitig statt und die meisten Schritte gehen sogar ineinander über. Viel Spaß mit den 10 Schritten!

**Die zehn Schritte sind:**

1. Spielen Sie in Ihrer Freizeit (Lern-)Spiele

* Wählen Sie zwei bis drei (Lern-)Spiele welche Sie immer schon einmal spielen wollten oder die Sie einfach mal ausprobieren möchten.
* Wählen Sie mindestens ein (Lern-)Spiel, welches zum Thema Ihres Unterrichts passt.

1. Definieren Sie die Lernziele in den (Lern-) Spielen, die Sie spielen (Zweck, Ziel und Kompetenzen)

* Nachdem Sie die (Lern-)Spiele (alle von Ihnen in der ersten Stufe) gespielt und recht gut kennengelernt haben, definieren Sie bitte Lernziele, welche Sie mit diesem Spiel in Ihrem Unterricht verfolgen können/möchten.
* Definieren Sie Kompetenzen (Fähigkeiten und Kenntnisse) welche bei den (Lern-)Spielen weiter ausgebaut werden können.
* Definieren Sie den genauen Inhalt und beschreiben Sie den Zweck des (Lern-)Spiels.

1. Ermitteln Sie Bereiche in Ihrem Unterricht, in denen eine zusätzliche Motivation durch (Lern-)Spiele sinnvoll wäre
2. Finden Sie andere KollegInnen oder bringen Sie andere KollegInnen dazu, ebenfalls (Lern-)Spiele zu spielen

* Dies ist eine Übung, um zu lernen, wie ich andere zum Spielen motivieren kann. Fordern Sie im ersten Schritt Ihre KollegInnen auf selbstgewählte (Lern-)Spiele zu spielen, um Spielerfahrung zu sammeln.

1. Bilden Sie mit Ihren KollegInnen eine Gruppe, um (Lern-)Spiele zu diskutieren und zu testen

* Bilden Sie eine Gruppe mit Ihren KollegInnen, um die von Ihnen gewählten und gespielten (Lern-)Spiele zu testen.
* Nach der Testung des Spieles diskutieren Sie, was der Mehrwert des (Lern-)Spieles für den Unterricht ist.
* Schauen Sie sich um, was es schon alles an der Schule gibt. Welche (Lern-)Spiele werden bereits eingesetzt, welche Ressourcen sind vorhanden.

1. Finden Sie weitere (Lern-)Spiele, die zu einem Thema in Ihrem Unterricht passen und eingesetzt werden können.

* Fokussieren Sie bei dieser Suche bitte auf ein (Lern-)spiel mit einem bestimmten Thema.

1. Erstellen Sie ein Lernszenario rund um das (Lern-)Spiel (bitte sehen Sie dazu die Checkliste für (Lern-)Spiele weiter hinten im Dokument)

* Wie kann ich das (Lern-) Spiel in den Unterricht einbauen
* Wie muss ich meine SchülerInnen auf das (Lern-)Spiel vorbereiten?
* Welche Feedbackschlaufe gibt es / muss ich erstellen.
* Wie kann ich das Ergebnis evaluieren.
* Wie lange ist die Spieldauer.
* Was benötige ich um das (Lern-)Spiel in den Unterricht zu integrieren?

1. Setzen Sie das (Lern-)Spiel im Unterricht ein und bewerten Sie das Ergebnis

* Testung des (Lern-)Spiels im Unterricht
* Bewerten Sie die Ergebnisse (Welche Kompetenzen konnten vermittelt werden? Wie ist das Feedback der SchülerInnen?)

1. Lassen Sie andere KollegInnen das (Lern-)Spiel ebenfalls im Unterricht verwenden

* Suchen Sie andere KollegInnen, die das (Lern-)Spiel ausprobieren, um weitere Erfahrungsberichte zu sammeln
* Tauschen Sie sich mit Ihren KollegInnen aus, welche Erfahrungen Sie mit dem (Lern-)Spiel als integriertes Lehrmaterial gemacht haben.

1. Entwickeln Sie gemeinsam mit KollegInnen eine Bibliothek mit bewährten (Lern-)Spielen und den Unterricht / Projekt in denen sie eingesetzt werden

* Gemeinsame Entwicklung von (neuen) (Lern-)Spielen.
* Aufbau einer Ressourcendatenbank für neues Lehrmaterial.

Auch wenn Sie vielleicht denken, dass nur die Schritte 6 bis 8 für spielbasiertes Lernen relevant sind, empfehlen wir Ihnen, alle zehn Schritte zu durchlaufen. Die Schritte eins bis drei bereiten Sie persönlich auf das, was kommen wird vor (Geräte, Fragen, etc.), um das (Lern-)Spiel im Unterricht als Lernmaterial verwenden zu können.

Schritt 4 und 5 sind dafür gedacht, dass Sie andere Spielkulturen / Spieltypen kennenlernen. Weiters können Sie hier Motivationsstrategien ausprobieren sowie Themen gemeinsam besprechen und das (Lern-)Spiel reflektieren. Dies führt auch dazu, dass gemeinsam an der Entwicklung von spielbasierten Inhalten gearbeitet wird und (Lern-)Spiele gut mit dem Lernplan in Verbindung gebracht werden.