

Didaktischer Rahmen

Game Design

<b>Bedingungsfelder</b> Rahmen (Raum, Zeit,...)
<b>Lernziele</b>
<b>Lerninhalte</b>
<b>Zielgruppe</b>

<b>Entscheidungsfelder &gt; Game Design</b>		
Methode	>	Spiel
Medium	>	Komponenten
Organisation	>	Regeln
	>	Ziel

<b>Ziel</b>
-------------

<b>Challenge</b> (Problemorientierung)
--

<b>Kerndynamik</b> (max. 1-2; LG-CM-Alignment)
---

<b>Weitere Spielmechaniken</b>
--------------------------------

<b>Komponenten</b>
--------------------

<b>Regeln</b>
---------------

<b>Raum</b>
-------------

**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.