Didaktischer Rahmen

**Didaktische Bedingungsfelder**

In welchem Rahmen wird gespielt? (Raum, Zeit,…)

**Was sind die Lernziele?**

**Was sind die Lerninhalte?**

**Wer ist die Zielgruppe?**

**Didaktische Entscheidungsfelder… … werden auch durch Entscheidungen bei der Spielentwicklung bearbeitet**

Methode > das ganze Spiel

Medium > einzelne Komponenten/Materialien

Organisation > Spielregeln, Spielverlauf, Spielziel

**Einbindung des Spiels in die (voraussichtlich) Lernsituation**

Muss zum Spiel hingeführt, Regeln erklärt, Rollen vergeben werden? Was passiert nach dem Spiel? Wird diskutiert, reflektiert, …. ?

Game Design

Daniel Behnke, [digital-spielend-lernen.de](http://digital-spielend-lernen.de) CC-BY-SA 4.0



**Was ist das Spielziel?**

**Wie ist das Spiel herausfordernd (für die Zielgruppe)?** (Problemorientierung)

**Was sind die Kernmechaniken?**

was sind die zentralen Spielhandlungen? (max. 1-2)

passen sie zu den beabsichtigten Lernzielen? Sind Lernziele und Spielhandlungen aufeinander abgestimmt?

**Gibt es weitere Spielmechaniken?**

(zB Spielfigur bewegen, Karten ziehen, Objekte anklicken, Dinge sammeln….)

**Aus welchen (digitalen oder analogen) Komponenten bzw. Materialien besteht das Spiel?**

**Wie sehen die Spielregeln aus?**

**In welchem Raum/ auf welchem Spielfeld findet das Spiel statt?**

**Sonstige Spielelemente/Mechaniken/Dynamiken etc**

z.B. Spieleranzahl, kooperatives Spiel oder Wettbewerb

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.

Daniel Behnke, [digital-spielend-lernen.de](http://digital-spielend-lernen.de) CC-BY-SA 4.0

