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**

*Die Entscheidungen, mit welchen Methoden und Medien gelernt werden soll und wie das Lernangebot strukturiert ist bzw. wie der Unterricht oder die Lehre organisiert wird und abläuft, werden beim Edu Game Design (auch) bei der Entwicklung des Spiels getroffen. Denn dort gibt man vor, was die Spielenden wie im Spiel tun können (= Methode), mit welchen Materialien und Komponenten sie dies tun (Medien) und wie das ganze organisiert ist (Regeln). Weitere didaktische Entscheidungen trifft man dann außerhalb des Spiels, wenn es etwa um die Einbindung des Spiels in das Lernszenario geht.*

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

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

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

Game Design88x31.png

**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].

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

Kerres, M. (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote, 5. Auflage, Oldenburg: De Gruyter.88x31.png