



Erasmus + Erfahrungsbericht von Lukas Laschewski





Agenda

1. Rahmenbedingungen
2. Themen und Inhalte der Mobilität
3. Materialien und Tools
4. Zusammenhang zu „Wir bauen uns ein neues Schloß“
5. Feedback und Empfehlungen
6. Lebendige Dokumentation
7. Ggf. Networking





1. Rahmenbedingungen

Titel der Mobilität: Videogames in Education: Innovative Gamification and Game-Based Learning Techniques

Land: Spanien (Teneriffa)

Durchführende Organisation: Europass Teacher Academy

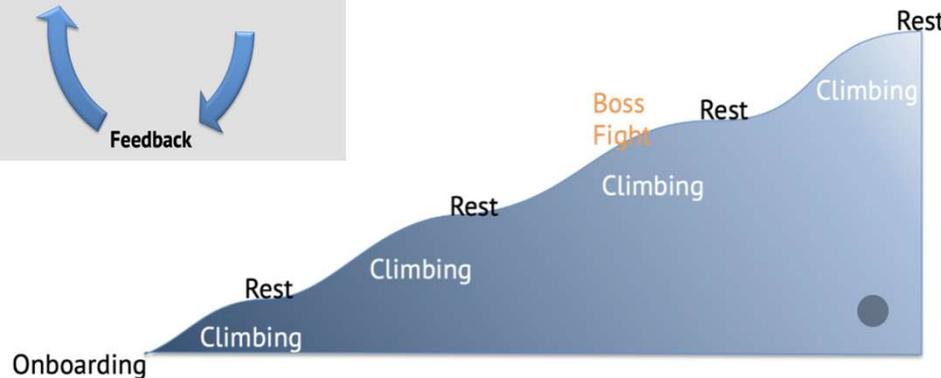
Zeitraum: 20.-25.11.2023





2. Themen und Inhalte der Mobilität

- Gamification als didaktisches Prinzip —> Denken wie Game-Designer*innen (Analogie: Game-Design & Unterrichtsplanung, 6D-Framework, ...)



The 6D framework

- 1 DEFINE YOUR LEARNING GOALS**
What is this system designed to accomplish? What are the goals? Remember: design has to be purposeful.
- 2 DELINEATE TARGET BEHAVIORS**
What is it that you want people to do? Gamification is about motivation. It's about encouraging people to do certain things. And therefore, you need to start out with an understanding of just what those things are.
- 3 DESCRIBE YOUR PLAYERS**
Human centric, player centric, that's the essence of design and design for gamification. So, you need to have some understanding about who's going to be using this thing; What are they like? And how can the gamified system respond to the different kinds of players that you have?
- 4 DEVISE YOUR ACTIVITY LOOPS**
There are two kinds of loops that move forward the action in a gamified system. We call them:
 - engagement loops, and
 - progression loops.This is where you structure the micro and macro level aspects of your game.
- 5 DON'T FORGET THE FUN!**
Paradoxically, that's easy to miss when you're doing gamification, because gamification is about coming with structures and rules on processes and systems to achieve those objectives that we talked about before. And very often, we lose sight of the fact that those systems should be engaging. Because if not, they're missing out on a lot of what makes gamification so powerful.
- 6 DEPLOY APPROPRIATE TOOLS**
Use the right tools for the right job. Use the right elements, use the right structures and put them into place in the gamified system.

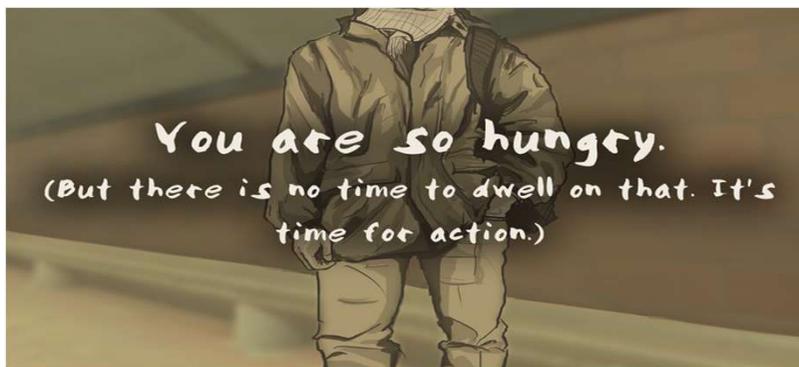
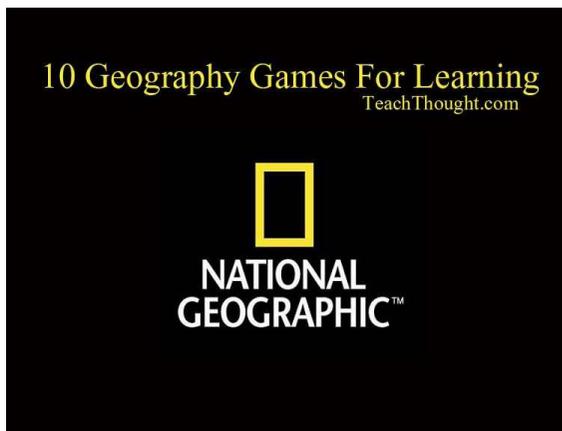
EUROPASS/TENERIFE



2. Themen und Inhalte der Mobilität



- Einsatz von realen (Video-)spielen im Unterricht



2. Themen und Inhalte der Mobilität



<https://padlet.com/5beaqy58by/dokumentation-video-games-in-education-innovative-gamificati-swyzqegeqbcjtnu>





3. Materialien und Tools

Genutzte Hard- und Software:

iPad, verschiedenste Lernspiele und Websites (siehe Padlet)

Integrationsmöglichkeiten in den Schulalltag:

- Projektarbeit
- fächerübergreifendes Lernen
- regulärer Fachunterricht (Tools abhängig von Fach und Jahrgangsstufe)
- Schulsozialarbeit, Medienscouts, Streitschlichtung



4. Relevanz für unser neues Schloß

Bezug zu den Projektschwerpunkten:

- Digitale Bildung / Medienerziehung

Ansatzpunkte zu

- Leitbild: v.a. Zukunftsorientierung (v.a. inhaltliche, pädagogisch-didaktisch fundierte Umsetzung des Digitalpakts)
- Medienbildung und –erziehung in den KLP
- allen unterrichteten Fächern (v.a. aber Tools für MINT und Fremdsprachen)



5. Feedback und Empfehlungen



Persönliche Beurteilung der Mobilität:

- + versierte Lehrerin, vielfältige Inhalte
- + spannende Einblicke in andere Schulsysteme
- leider nicht alle Ideen 1:1 umsetzbar (zu große Unterschiede in Schulformen der Teilnehmer*innen)

Mobilitätserfahrungen:

- + klare Empfehlung (motivierend, abwechslungsreich, „Auszeit“ vom Schulalltag, langfristig positive Effekte)





6. Lebendige Dokumentation





6. Lebendige Dokumentation





7. Networking

Kontakte: Kolleg*innen aus Spanien, Lettland, Österreich, Polen und Deutschland (Berlin)

Partnerschaften & Kooperationen: unwahrscheinlich, da ausschließlich andere, teilweise spezielle Schulformen

aber:

private Einladungen nach Tirol und Riga inkl. Schulführungen





Erasmus + Erfahrungsbericht

