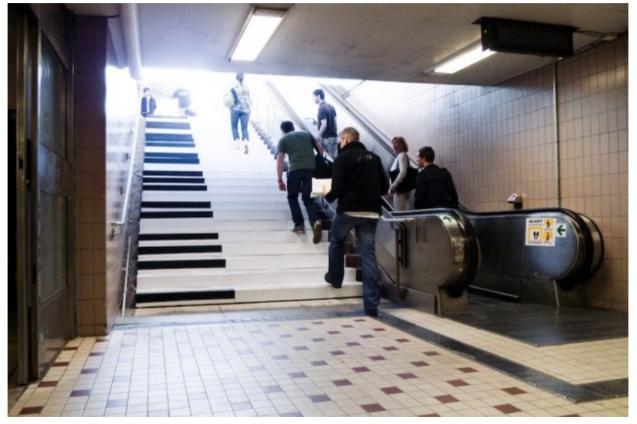
(Digitale) Spiele in Gemeinschaftskunde



(Digitale) Spiele in Gemeinschaftskunde



KJ Vogelius [CC BY-NC-SA 2.0] via https://www.flickr.com/photos/kj_/3668952245, bearbeitet von und abgerufen via https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/258946/schubs-mich-nicht-nudging-als-politisches-gestaltungsmittel?pk_kwd=258946

2022-01 dirk.weller@zsl-rstue.de [CC BY NC SA 4.0 DE]

Spiele im Gemeinschaftskundeunterricht

- Spielen macht Spaß, spornt zur Leistung an
- fördert Verständnis für politische Prozesse
- fördert Erkennen der Rollen-/Interessenabhängigkeit bei der Problemwahrnehmung

Diskussions-/Entscheidungsspiele	Pro- und Contra-Debatte, Amerikanische Debatte, Streitlinie, Prioritätenspiel, Vier-Ecken-Spiel, Ampelspiel, Ballonspiel
Simulationsspiele	Rollenspiel, Planspiel, Talkshow, Hearing, simulierte Experten- befragung, Podiumsdiskussion, fiktives Interview, Rollendiskussion
Wissensspiele	Rätsel- und Quizformen, Brett-/Würfel-/Kartenspiele, Domino, Trimino
Spielerische Produktions-/Präsentationsformen	Standbilder, Poster / Slogans / Wahlplakate entwerfen, Pamphlet oder Leserbrief verfassen, Wahlreden schreiben, Videofilm drehen, Vod-/Podcasts

Gamification

- Voraussetzungen
 - Zielklarheit + Regelklarheit
 - Informationenstransparenz
 - schnelle Rückmeldung über Erfolg/Misserfolg
 - Entscheidungsfreiheit
 - abwechslungsreiche Herausforderungen
 - Lösbarkeit

- Gamificationelemente
 - Quests (Heldenreisen)
 - Storyfication / Rahmenhandlung
 - Gruppenarbeit
 - Level
 - Sammeln von Erfahrungspunkten
 - Badges, Highscores, Ranglisten
 - Fortschrittsbalken

Bewertung der Spielvorschläge der KG

Unionslabor Fake it to make it Bad News

GA mit Ergebnissicherung im Cryptpad