

# (Digitale) Spiele in Gemeinschaftskunde

---



Dettlang  
?

Dolang  
?

# (Digitale) Spiele in Gemeinschaftskunde

---



# 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 Expertenbefragung, 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

z.B. <https://www.hanisauland.de/spass/spiele/spiele-online>

# Bewertung der Spielvorschläge der KG

---

Unionslabor

Fake it to make it

Bad News

GA  
mit Ergebnissicherung im  
Cryptpad