

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	3 Gamification in der Praxis	3.4 Erzählung	DOREA	HeurekaNet

3.4 Erzählung

Eines der Elemente, das andere Elemente besonders effektiv miteinander verbindet, ist das Storytelling. Man könnte sagen, dass die Geschichte der Klebstoff ist, der den Kontext, den Fluss und den Zweck liefert, der den Zielen, Vorgaben, Belohnungen, Punkten, Abzeichen, Bestenlisten, Häusern und anderen verwendeten Elementen einen Sinn verleiht.

Bieten Sie eine Geschichte an, die genau wie ein Aufsatz einen klaren Anfang, eine Mitte und ein Ende hat. Innerhalb dieser Geschichte muss es Spannung, Konflikt, Auflösung und ein Happy End geben. Die Geschichte muss genügend Details bieten, um das spielerische Lernerlebnis noch intensiver zu gestalten. Wählen Sie zunächst ein Thema, das Sie und Ihre Lernenden leicht fesseln kann. Sie können Themenideen aus dem realen Leben, dem Zeitgeschehen, der Populärkultur, Büchern und Filmen übernehmen. Beispiele für Themen sind Pandemie, Superhelden, Weltraumforschung, Magie, Fantasie und historische Ereignisse. Die Wahl des Themas gibt den Ton für die Lektion und das spielerische Erlebnis vor. Es gibt den Rahmen für Ihre Geschichte vor und formt die spielerischen Elemente und die Ästhetik entsprechend. Apropos Ästhetik: Das Aussehen und die Atmosphäre Ihrer Umgebung werden durch Ihr Thema bestimmt. Die visuellen Elemente sollten die Art von Hintergrund und Kulissen widerspiegeln, die Sie erwarten würden. Wenn Ihr Thema beispielsweise mit dem ersten Hunger Games-Film zu tun hat, würden Sie erwarten, dass an der einen oder anderen Stelle der Hintergrund eines Waldes zu sehen sein wird. Wenn Ihr Thema an Hogwarts angelehnt ist, ist es wahrscheinlich, dass Sie irgendwann ein Schloss, die große Halle, das Zaubertranklabor oder das Quidditchfeld sehen werden. Dann müssen Sie Charaktere bereitstellen, die mit dem von Ihnen gewählten Thema und Schauplatz in Verbindung stehen, und Ihre Lernenden bitten, ihre Charaktere und Avatare auszuwählen, die gezeichnet oder erdacht statt digital erstellt werden können. Wenn Sie sich für ein Fantasy-Thema entscheiden, könnten Ihre Charaktere aus Zauberern, Kämpfern, Bogenschützen, Schurken und Klerikern bestehen. Ich würde nicht vorschlagen, dass Sie bestimmte Filmfiguren auswählen, da es wahrscheinlich ist, dass die Spieler für die Protagonisten "kämpfen" werden. Bieten Sie generische Charaktere an, die bestimmte Attribute und Fähigkeiten haben, die, wie wir in unserem Überblick über Classcraft sehen werden, die Abzeichen und Privilegien bestimmen, die sie verdienen können. Diese Charaktere können auch Gruppen, Häusern oder Gilden angehören. Sie müssen auch Nicht-Spieler-Charaktere wie Statisten in einem Film einführen, z. B. Dorfbewohner, die den Spielern entweder helfen oder sie behindern. Sie haben also Ihr Thema, den Schauplatz und die Charaktere. Jetzt ist es an der Zeit, die Handlung und den Konflikt einzuführen, um die Spieler zu fesseln. Welche Arten von Konflikten würden sich bei dem Thema Ihrer Geschichte von selbst ergeben? Nun, wenn Ihr Thema Harry Potter ist, dann könnte der Konflikt von den Todessern und Voltemord selbst ausgehen. Sie können noch einen Schritt weiter gehen und über die Probleme in Ihrem Unterrichtsraum nachdenken und überlegen, wie Sie diese in die Geschichte integrieren können, z. B. fehlende Teamarbeit, bei der jeder seinen Beitrag entsprechend seiner Stärken leisten kann. Als Konflikt können Sie auch alltägliche Aufgaben betrachten,



Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union kofinanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

denen die Lernenden weiter ausgesetzt werden müssen, um sich zu verbessern. Solche Aufgaben sind z. B. das Schreiben von Notizen und das Leseverstehen. Wenn Sie diese Art von Aufgaben einbeziehen, müssen Sie sicherstellen, dass sie kontextbezogen und auf Ihr Thema abgestimmt sind. Wenn Ihr Thema zum Beispiel der Film "The imitation game" ist, in dem der britische Mathematiker Alan Turing dem Kryptographie-Team beiträgt, um den deutschen Enigma-Code zu entschlüsseln, um die Nachrichten des deutschen Geheimdienstes während des Zweiten Weltkriegs zu entschlüsseln, dann sollten Sie wahrscheinlich Vokabeln wie "code breaking", "decryption", "encryption" usw. einbeziehen.

