



CHECKLISTE „VORBEREITUNG DES GAME-EINSATZES“

Bitte überlegen Sie, welche Vorbereitungen Sie für den Einsatz des Spiels in Ihrer Lehrveranstaltung noch treffen müssen und setzen diese entsprechend um. Einige wichtige Punkte finden Sie in dieser Checkliste. Erweitern Sie die Checkliste gerne um weitere für Sie relevante Punkte.

(Bitte beachten Sie: Je nach gewähltem Game-Based Learning Ansatz treffen ggf. nicht alle Punkte auf Ihre Veranstaltung zu.)

Vorbereitungen	Erledigt
Das ausgewählte Game darf im Rahmen der Lehrveranstaltung eingesetzt werden. (-> <i>CC-Lizenz prüfen</i>)	<input type="checkbox"/>
Das ausgewählte Game hat motivierende und lernförderliche Eigenschaften. (-> <i>Checklisten anwenden</i>)	<input type="checkbox"/>
Das Game ist im Lehrveranstaltungskonzept und Ablaufplan für das Präsenz- und/oder Selbststudium verankert. Dies gilt für Spielanteile / zusätzliche Aufgabenbearbeitungen / Feedback zu Zwischenergebnissen und Lösungen / usw. (-> <i>Lehrveranstaltung konzipieren</i>)	<input type="checkbox"/>
Anwendungsaufgaben für den Transfer und die praktische Anwendung von Lerninhalten des Games sind vorbereitet. (-> <i>Anwendungsaufgaben erarbeiten</i>)	<input type="checkbox"/>
Der Feedbackprozess zu den Anwendungsaufgaben ist organisiert. (-> <i>Feedbackprozess planen</i>)	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es ist festgelegt, wer wann in welcher Form und nach welchen Beurteilungskriterien wem Feedback gibt. 	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Der Feedbackprozess ist technisch abgebildet (z.B. auf der Lernplattform der Hochschule). 	<input type="checkbox"/>



Vorbereitungen	Erledigt
Die Studierenden verfügen über die technischen Voraussetzungen, das Game zu spielen und Anwendungsaufgaben zu bearbeiten (z.B. Internetzugang mit erforderlicher Bandbreite, erforderliche Hard- und Software).	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Die Studierenden habe alle Funktionalitäten, die sie für das Spielen des Games und die Bearbeitung von Anwendungsaufgaben benötigen, erprobt. Vorhandene technische Schwierigkeiten sind behoben. 	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Im Computerraum der Hochschule sind die Voraussetzungen geschaffen, dass die Studierenden das Game dort bei Bedarf spielen und die Anwendungsaufgaben bearbeiten können. 	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Die Studierenden haben Zugang zur Lernplattform der Hochschule und sind in den Lernraum zur Veranstaltung eingeschrieben. 	<input type="checkbox"/>
Eine Handreichung zur Information der Studierenden über den Game-Einsatz ist erstellt und für die Studierenden während der gesamten Spieldauer zugänglich.	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Die Studierenden sind über Datenschutzbestimmungen aufgeklärt worden. 	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Es ist ein Ansprechpartner bei technischen Schwierigkeiten benannt. 	<input type="checkbox"/>

Eigene Anmerkungen/ Notizen:



LIZENZ

Idee & Umsetzung: Claudia Vogeler
Illustrationen & Design: Julia Flitta (Lizenz: CC BY 4.0)



Die Checkliste „Vorbereitung des Game-Einsatzes“ von Claudia Vogeler / Team Medien 4.0 ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (CC BY) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Das Logo des Bundesministeriums für Bildung und Forschung fällt nicht unter eine freie Lizenz.

(Stand: Juli 2018)



Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL16046 gefördert. Die Verantwortung liegt beim Autor.