



---

## VORLAGE „ANWENDUNGSAUFGABEN“

---

Bitte erarbeiten Sie zu Ihrem ausgewählten Game für Ihre Lehrveranstaltung passende Anwendungsaufgaben. Hierfür können Sie diese Vorlage nutzen. Ergänzen Sie gerne weitere aus Ihrer Sicht relevante Punkte.

---

## ARBEITSAUFTRAG

---

### Level / Thema:

[Zu welchem Spielabschnitt gehört die Aufgabe?]

- Kurzzusammenfassung:  
[Welche Lerninhalte wurden in diesem Spielabschnitt behandelt?]
- Arbeitsauftrag:  
[Was sollen die Lernenden tun? Auf welche Art und Weise? Welche Lernziele sollen hierdurch erreicht werden? Welche Punkte sollen Lernende bei der Aufgabenbearbeitung beachten (z.B. eine bestimmte Struktur)? Welche Aspekte sind in der Aufgabenlösung zu berücksichtigen (z.B. erforderliche Angaben, Umfang der Lösung)?]
- Material und Hilfsmittel:  
[Was sollen / dürfen die Lernenden für die Bearbeitung der Aufgabe nutzen? Wo finden sie dies?]
- Formalien:  
[Welche Rahmenbedingungen gibt es? Worauf sollen die Lernenden achten?]
  - Bearbeitungszeit:  
[Wie lange dauert die Bearbeitung in etwa? Bis wann soll die Abgabe erfolgen? Was passiert bei verspäteter / versäumter Abgabe? Gibt es Überarbeitungsmöglichkeiten?]
  - Abgabeformat:



[In welchem Format soll die Abgabe erfolgen? Mit welchem Umfang (z.B. Anzahl Seiten, max. Dateigröße)?]

- Hinweise zur Einreichung und zum Feedback / zur Bewertung:  
[Wo wird in welcher Form abgegeben? In welcher Form erfolgt ein Feedback / eine Bewertung? Inwieweit ist das erzielte Ergebnis für eine Prüfungsleistung relevant? Ist für andere Peer-Feedback zu geben? Falls ja: In welcher Form, nach welchen Kriterien und bis wann?]
- Identifizierbarkeit:  
[Mit welchen Angaben ist die Aufgabenlösung zu versehen, damit diese einem Lernenden zugeordnet werden kann?]

---

## LIZENZ

---

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



Die Vorlage „Anwendungsaufgaben“ 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)

**hamburg**  
**open**  
**online**  
**university**  
[www.hoou.de](http://www.hoou.de)

**HAW**  
**HAMBURG**

 **Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung**

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