

**Kategorie:**

Schultyp: Mittelschule

Unterrichtete Altersstufe: Sekundarstufe I

Fachbereich: Gesamtunterricht bzw. Vernetzter Unterricht ...

Schule & Ansprechperson

Name der Schule: MS Algersdorf

Algersdorfer Straße 11

8020 Graz

Kontaktperson: Philippe Andrianakis

E-Mail: philippe.andrianakis@ms-algersdorf.edu.graz.at

Projektbeschreibung

Thema/Titel: Gamifizierung

Beteiligte/Gruppengröße: gesamte Klasse

Projektbeschreibung:

Unsere Klasse wird als Notebookklasse geführt, das geht mit einem regen Interesse an Videospiele einher. Um an diesem Interesse anzuknüpfen und es mit einer erweiterten Lernerfahrung zu koppeln, haben wir uns für den Einsatz von Classcraft entschieden. Classcraft ist eine Anwendung in der jede:r Schüler:in einen Avatar in einem Fantasy-setting erstellt. Jeder Avatar gehört einer Charakterklasse an, die unterschiedliche Fähigkeiten besitzen, Fähigkeiten wie; während dem Unterricht mit Kopfhörern Musik hören, für eine Frage während einem Test Hilfe im Buch suchen, einem Klassenkollegen die Frage beantworten usw. (Fähigkeiten werden von der Anwendung vorgeschlagen, können aber von der Lehrperson abgeändert werden) Die Klasse wird darauf in Teams eingeteilt, für die sie einen Namen und Wappen aussuchen können. Die Lehrperson fungiert im Spiel als Gamemaster. Er/Sie stellt für die Klasse Regeln für gutes und schlechtes Verhalten und Strafen auf. Die Regeln können alle Bereiche des Schulalltags umfassen. Wir haben uns für Regeln im sozialen Miteinander entschieden. Wird eine Regel (bspw. jmd beschimpfen) gebrochen, werden als Reaktion eine davor bestimmte Menge an Lebenspunkten abgezogen. Verliert ein:e Schüler:in durch mehrere schlechte Taten alle Lebenspunkte entscheidet sich der Gamemaster für eine der selbstaufgestellten Strafen. Manche Charaktere im Spiel besitzen aber Fähigkeiten um einen Schaden abzuwenden oder Teammitglieder zu heilen. Begeht ein Charakter eine gute Tat, so wird er mit Erfahrungspunkten und etwas Gold belohnt. Hat er Genug Erfahrungspunkte steigt er ein Level auf und kann sich neue Ausrüstungsgegenstände für sein Erscheinungsbild mit seinem Gold kaufen und neue Fähigkeiten erlernen. Classcraft bietet uns noch eine weitaus größere Palette an Funktionen für den Unterricht an, diese hier aber zu erklären würde den Rahmen sprengen. Zusammengefasst spielen wir mit unserer Klasse ein digitales/soziales Rollenspiel über das ganze Schuljahr hinweg.

Link: <https://www.classcraft.com>

Kompetenzerwerb bzw. beabsichtigte Effekte: Eigenverantwortung der Schüler:innen, Soziale Kompetenz der Schüler:innen, Digitale Kompetenzen der Schüler:innen, Lernmotivation der Schüler:innen, Aktivität/Beteiligung der Schüler:innen im Unterricht

Welche Lehrplaninhalte werden durch die Unterrichtssequenz abgedeckt?: Da der Einsatz der Anwendung sich nicht auf ein Fach/Kompetenz/Bereich beschränkt, kann hier nur "je nachdem" eingesetzt werden



Medien/Interaktion

Welche digitalen Medien haben Sie verwendet?

Schüler:innen Notebooks

Lehrer:innen Notebooks

Smartphones

Tablets

Beamer

In welcher Art und Weise und zu welchem Zweck wurden die digitalen Medien eingesetzt?

Um Classcraft zu spielen, sprich den Charakter zu entwickeln, Fähigkeiten einzusetzen, Teammitgliedern helfen, Quest (Aufträge) lösen usw. wird ein internetfähiges Endgerät benötigt. Ein Beamer kann von Vorteil sein, da die Anwendung eigene Unterrichtstools für die Lehrperson hat, die während der Stunde eingesetzt werden können

Wie wurde die Interaktion von den Schüler:innen angenommen? Welche Effekte konnten Sie bei den Schüler:innen beobachten?

Unsere Schüler waren mehr als begeistert. Vor allem die Erstellung von dauerhaften Teams hatte eine große Auswirkung auf das Klassenklima. Wir haben wundervollen Zusammenhalt zwischen Schüler:innen beobachtet. Die Achtsamkeit gegenüber der eigenen Verhaltensweise konnte sich drastisch verbessern. Allgemein wuchs die Empathie und das Zusammenhaltsgefühl. Einzelne Stunden wurden mehr zu einer Reise mit gemeinsamen Ziel, durch den Einsatz von Quests und Belohnungen. Wir hatten einfach Spaß! Besonders die Funktion der Zufallsereignisse war jedesmal ein besonderes Erlebnis!

Investierte Zeit

Erstmalige Vorbereitung 3 Stunden

Durchführung mit Schüler:innen 0 Unterrichtseinheiten

Nachbereitung 0 Stunden

Vorbereitungszeit bei nochmaliger Durchführung 0 Stunden