

Mag. Manuel Petruj, Pädagogische Hochschule Niederösterreich

Questify Your Classroom!

*Gamification-Strategien für interaktive und immersive Abenteuer
im Klassenzimmer*

EduDays 2025, 3. April 2025, 13:25 bis 15:00 Uhr



Was machen Sie hier überhaupt?

- Ein Charactersheet - Vorstellungsrunde mal anders! 🤖
- **Persona erfinden und Bogen befüllen:**
 - Bild
 - Name, Motto/Lebensziel
 - Herausforderungen
 - Nächste Schritte
 - Werte befüllen
 - eigene Stärken als Fähigkeiten darstellen



Charactersheet: Mein Lernspielcharakter



Charaktername: Manuel

Motto oder Lebensziel: Wissen wächst, wenn man es teilt

Wichtige Herausforderungen, die ich meistern muss

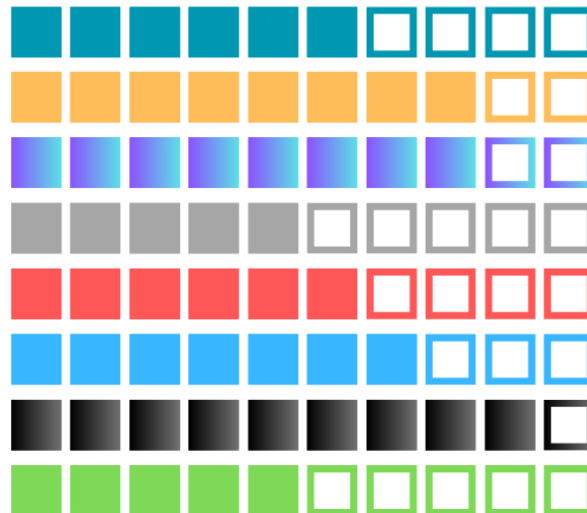
1. Gamification und Game-Based Learning aktiv gestalten und neue innovative Lehrmethoden integrieren
2. die eigene Forschung kontinuierlich weiterentwickeln

Nächste Schritte auf meinem Lebensweg

1. Gamification als aktiv anwendbare Lernmethode etablieren
2. eigene Forschungsergebnisse in praxisnahe Lehrformate integrieren

Werte

- . Kommunikation
- . Teamfähigkeit
- . Kreativität
- . Problemlösung
- . Organisation
- . Anpassungsfähigkeit
- . Digitale Kompetenz
- . Belastbarkeit



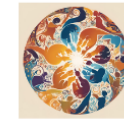
Fähigkeiten



Unerschütterlicher Wille
Widerstand gegen
Belastbarkeit +5



Kreativer Funke
Inspiriere dich und
andere
Kreativität +3



Band der Verbundenheit
Beziehungen werden durch
Ideenaustausch verstärkt
Kommunikation + 6



Meister der Ordnung
Aus Chaos wird Struktur
Organisation +2

Ziele des heutigen Workshops

Kennenlernen von didaktischen und praxisorientierten
Unterrichtsimpulsen zu spielbasiertem Lernen im Unterricht

1. praktische **Begrifflichkeiten** kennen
2. **Gamification** durch theoretische Grundlagen und praxisnahe Methoden kennenlernen
3. **Methoden und Tools** ausprobieren, um Gamification in den eigenen Unterricht zu integrieren
4. selbst **erste Konzepte für den eigenen Unterricht konzipieren**

Welche Erfahrungen haben Sie mit Spielen allgemein bzw. mit spielbasiertem Unterricht?



Mit Copilot erstellt – 9. Dezember 2024 um 13:03

Questify Your Classroom!

Warum spielbasierte Methoden im Unterricht?

Level 1 – Die Reise beginnt



Digitale Lebenswelten 2025

Die Freizeitbeschäftigungen der Jugendlichen I gestützt, Ranking 1 bis 17



i Freund:innen treffen bleibt unverändert die wichtigste Freizeitbeschäftigung für Jugendliche!

	JUGENDLICHE INSGESAMT		EINSCHÄTZUNG DER ELTERN	JUGENDLICHE -				
	2021			2021	Jungen	Mädchen	zwischen 11 und 14 J.	ab 15 bis 18 Jahre
mit Freund:innen treffen	69		73	73	67	70	68	70
ausruhen, entspannen	66	↑	69	65	62	70	62	70
am Computer, Tablet, Handy, Smartphone etc. etwas machen	66		79	78	63	69	66	66
Spielen am Computer, Tablet, Handy, Smartphone, Spielkonsolen etc.	65		66	74	72	60	72	59
Kommunizieren mit WhatsApp, Facebook, SMS	63		62	74	56	69	60	65
mit der Familie, den Eltern Zeit verbringen	59		69	74	53	64	64	54
Zeit mit dem Freund / der Freundin verbringen	57	↑	56	58	55	59	58	56
Hausaufgaben machen, lernen	57		75	78	50	63	66	48
fernsehen	56		61	73	52	60	65	48
im Internet surfen oder mit dem Internet etwas machen (chatten, Facebook)	54		55	68	52	57	50	58
telefonieren am Handy / Smartphone	48		53	61	42	53	50	45
Sport treiben	46		62	52	51	41	42	50
DVDs, YouTube schauen	45	↓	53	53	44	46	47	43
mit (Haus)Tieren beschäftigen	41		47	44	35	47	45	37
ins Kino gehen	39	↑	39	27	38	40	35	42
gedruckte Bücher lesen	38		42	43	29	64	45	31
kreativ sein, z.B.: etwas malen	30		34	36	19	40	34	25

Digitale Lebenswelten 2025

Die Freizeitbeschäftigungen der Jugendlichen I gestützt, Ranking 1 bis 17



i Freund:innen treffen bleibt unverändert die wichtigste Freizeitbeschäftigung für Jugendliche!

	JUGENDLICHE INSGESAMT	2021	EINSCHÄTZUNG DER ELTERN	EINSCHÄTZUNG DER ELTERN 2021	JUGENDLICHE -				
					Jungen	Mädchen	zwischen 11 und 14 J.	ab 15 bis 18 Jahre	
mit Freund:innen treffen	69	69	73	73	67	70	68	70	
ausruhen, entspannen	66	58	69	65	62	70	62	70	↑
am Computer, Tablet, Handy, Smartphone etc. etwas machen	66	67	79	78	63	69	66	66	
Spielen am Computer, Tablet, Handy, Smartphone, Spielkonsolen etc.	65	63	66	74	72	60	72	59	
Kommunizieren mit WhatsApp, Facebook, SMS	63	61	62	74	56	69	60	65	
mit der Familie, den Eltern Zeit verbringen	59	58	69	74	53	64	64	54	
Zeit mit dem Freund / der Freundin verbringen	57	48	56	58	55	59	58	56	↑
Hausaufgaben machen, lernen	57	60	75	78	50	63	66	48	
fernsehen	56	58	61	73	52	60	65	48	
im Internet surfen oder mit dem Internet etwas machen (chatten, Facebook)	54	56	55	68	52	57	50	58	
telefonieren am Handy / Smartphone	48	48	53	61	42	53	50	45	
Sport treiben	46	48	62	52	51	41	42	50	
DVDs, YouTube schauen	45	55	53	53	44	46	47	43	↓
mit (Haus)Tieren beschäftigen	41	45	47	44	35	47	45	37	
ins Kino gehen	39	29	39	27	38	40	35	42	↑
gedruckte Bücher lesen	38	36	42	43	29	64	45	31	
kreativ sein, z.B.: etwas malen	30	32	34	36	19	40	34	25	

Digitale Lebenswelten 2025

Jugend-Internet-Monitor 2025 Österreich

WhatsApp



Mädchen Jungs



Messenger für Nachrichten, Bilder, Videos, Standortübermittlung, Gruppenchats und Videotelefonie



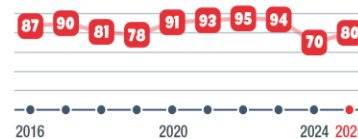
YouTube



Mädchen Jungs



Plattform für Videos, Shorts, Livestreams und als Suchmaschine



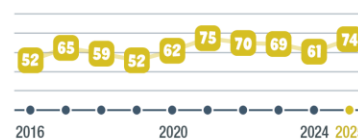
Snapchat



Mädchen Jungs



Messenger für Einmalnachrichten, Videos, Streaks als Freundschaftsbeweis, Snapmap und My AI-Features



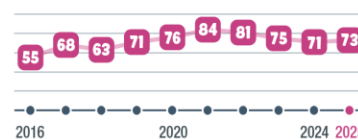
Instagram



Mädchen Jungs



Plattform für Fotos, Videos, Stories, Reels, Lives und inszenierte Bilderwelten



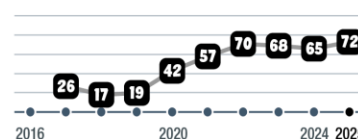
TikTok



Mädchen Jungs



Plattform für kreative Kurzvideos, Trends, Challenges und Livestreams



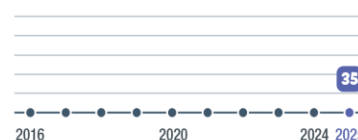
Microsoft Teams



Mädchen Jungs



Netzwerk für schulbezogene Inhalte und Onlinegruppen



Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!

Weitere Plattformen

Pinterest



Discord



Roblox



BeReal



Facebook



Twitch



Ten Ten



Telegram



Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Jugendlichen in Österreich. Frage: „Welche der folgenden Internetplattformen nutzt du?“ (Mehrfachantworten möglich) / Repräsentative Onlineumfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 10/2024, n = 405 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 200 Mädchen. Schwankungsbreite 3-5 %. / Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor. Die Europäische Union haftet nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen. Dieses Projekt wird aus Mitteln der FFG gefördert. www.ffg.at

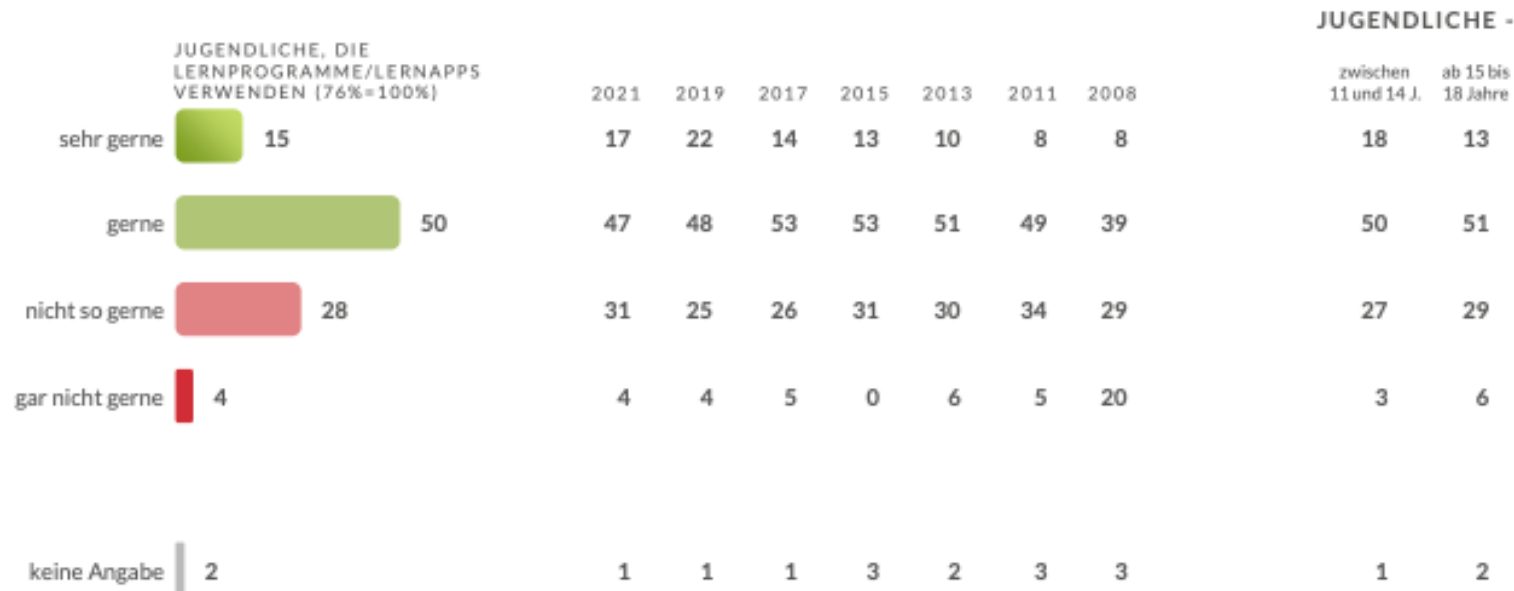
Digitale Lebenswelten 2025

Interesse an Lernprogrammen/LernApps

Basis: Jugendliche, die Lernprogramme/LernApps verwenden



i Rund zwei Drittel der Jugendlichen nutzen die Lernprogramme gerne!



Bedeutung für Schule?

- steigende Bedeutung von Medien in **Lebenswelten** der Jugendlichen – geprägt von **digitalen Erfahrungen** und **interaktiven Medien**
- **soziale Medien** und **Videospiele** sind **fixer Teil der Realität** geworden
- Ziel: Medien mit Blick auf die **21st Century Skills** im Unterricht verankern und Aspekte **traditionellen Lehren und Lernens aufbrechen**
 - **Lernprozesse spielerisch motivieren**
 - **Lernen durch Interaktion und Immersion vertiefen**



KI-generiert mithilfe von Bing Image Creator am
11. November 2024 um 10:20 AM

Game-Based Learning – Theorie (Staudacher 2019)

- (digitales) Spielen als **ungezwungene, freiwillige Beschäftigung**, die durch Raum und Zeit festgelegt und abgetrennt von der Realität ist
- **Gratifikationen:**
 - Entlastung und „Vergessen lassen“ von Problemen
 - Kontrolle emotionaler Stimmungen
 - Erfolg durch gemachte Fortschritte, Kompetenz durch erlangtes Verständnis
 - erweiterte Handlungsmöglichkeiten
- **Kompetenzförderung**
 - Sensomotorik (z.B. akustische und visuelle Aufmerksamkeit, Geschicklichkeit)
 - kognitive Kompetenz (z.B. Konzentration, Abstraktion, logisches Schlussfolgern, Problemlösung, Informationsverarbeitung, strategisches Planen)
 - Medienkompetenz (z.B. Menüführung, Steuermöglichkeiten, Medienkritik)
 - Sozialkompetenz (z.B. Teamfähigkeit, Kommunikation, Konfliktlösung, Empathie)

Game-Based Learning – Flow-Theorie (Csíkszentmihályi 1975)

- Ziel: **Flow-Zustand**
 - Verschmelzen von **Handlung und Bewusstsein**
 - **Bewältigbarkeit der Aufgaben** (zwischen Langeweile und Angst/Wut)
 - **Schwierigkeitsgrad** passt sich nach und nach an individuelle Fähigkeiten an
 - **Konzentration** für Kontrolle, Erfolg
 - **Situationskontrolle** von Spielabläufen
 - **eindeutige Handlungsanforderungen** – was ist zielführend/was nicht?

Vorteile für Schüler*innen

- spielerische **Motivation**
- **Lebensweltbezug** durch bekannte Formate
- Förderung von **Problemlösung und kritischem Denken**
- langfristiges **Interesse** am Lernen



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot am
31. März 2025

Herausforderungen!

- besonders bei den ersten Runden besteht **hoher Planungsaufwand** – hier hilft die KI!
- **hohe Frustrationsbereitschaft** notwendig, wenn ein Plan nicht aufgeht
- unterschiedliche **Spieler*innen-Typen berücksichtigen**
- **Balance zwischen Spiel und Lernzielen** finden



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot am
31. März 2025



Spiel- und Spieler*innen-Typen¹

- **Hard Fun:** Wettbewerb und Herausforderung
- **Easy Fun:** Erkunden und Entdecken
- **Altered State Fun:** Emotionale Veränderung
- **Social Fun:** Soziale Interaktion
- **Killers:** Wettbewerb und Dominanz
- **Explorers:** Erforschen und Entdecken
- **Achievers:** Ziele erreichen
- **Socialisers:** Interaktion mit anderen
- **Schule profitiert besonders von Socialisers!**

¹nach Bartle (2005), angepasst für Schüler*innen

Bartle, R. (2005). Virtual worlds: Why people play. *Massively Multiplayer Game Development*, 2, 1–16.

Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education*. Springer International Publishing.

<https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6>

Questify Your Classroom!

Spielbasierte Arbeitsweisen

Wie arbeiten Spiele eigentlich?



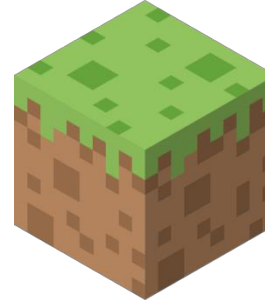


Gamification

Einbauen von bekannten
Spielelementen als Motivatoren



- Lernen mit (digitalen) Spielen
- pädagogische und didaktische Aufgaben in **Mainstream-Videospielen**
- **aktive Auseinandersetzung** mit dem Spiel fördert Verarbeitung der Lerninhalte
- **Remixing** mit anderen Lernformaten



(Digital) Game Based Learning

Implementierung pädagogischer und didaktischer Aufgabenstellungen in vorhandene Spielumgebungen



Learning by Gaming

eigens für den Unterricht
entwickelte Spiele mit kompetenz-
und handlungsorientierten
Spielsituationen

- **kompetenz- und handlungsorientierte** Spielsituationen
- **informelles, exploratives Lernen**, das auch außerhalb des Unterrichts stattfinden kann
- Stichwort: **Serious Games**
 - ernsthafte, aber dennoch ‘unterhaltsame’ Inhalte
 - Aufbau und Storytelling fördern die Vermittlung

- **Erzählung** mit einem Kernziel
- richtige **Mischung** aus Spaß, Spielbarkeit und Lernziele essentiell
- bei richtiger Ausführung: Trainieren von **sozialen Fähigkeiten**, **Problemlösungsfähigkeiten**, **Out-Of-The-Box-Denken**, **Zeitmangement**, **Engagement**



Escape Games / EduBreakouts

kollaborative, kommunikative und kreative Lernerfahrungen/
Ausbruchsszenarien

Gamification – Wie arbeiten Spiele?

- Erstellung **interaktiv-geführter Lernsequenzen**
- **narrative** Unterrichtsgestaltung und **questgeleitete** Abenteuer
- **Spielcharaktere**
- **Werte und Fähigkeiten** (Health Points, Magic Points, Experience Points, Gold)
- **Items**
- **Challenges**
- **Endbosse**
- **Gilden**
- **Saisonale Events**



PH NÖ Spielcharaktere und implementierbare Werte

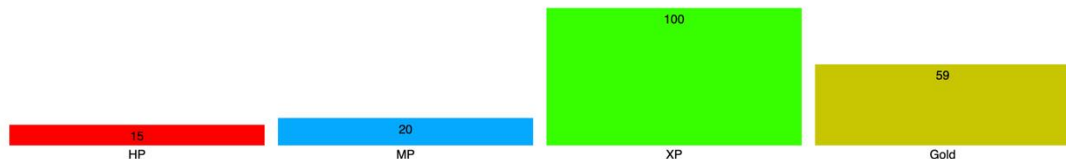
Manuel (Lvl 5)

Schriftgelehrter



Manuel, ein Tiefling-Druide, wuchs abgeschieden in den tiefen Wäldern auf, wo seine menschliche Mutter ihn vor der feindseligen Außenwelt schützte. Schon früh entdeckte er eine einzigartige Verbindung zur Natur – Pflanzen schienen auf seine Berührungen zu reagieren, und Tiere suchten instinktiv seine Nähe. Von seiner Mutter lernte er die Kunst der Heilung und alte Rituale, doch der Ruf des Waldes führte ihn bald tiefer in die Wildnis.

In einer Vollmondnacht erschien ihm in einer Vision der Geist seines Vaters, ein unbekannter Tiefling, der ihn auf ein uraltes Geheimnis hinwies, das in den Bergen verborgen liegt. Seitdem streift Manuel rastlos durch die Wälder, auf der Suche nach Antworten und getrieben von der Sehnsucht, das Vermächtnis seines Vaters zu ergründen – und seinen Platz in der Welt zu finden.



- **Visualisierung und Hintergrundgeschichte**
- **Lebenspunkte**
 - Abzüge bei vergessenen Aufgaben oder Regelverstößen
- **Magiepunkte**
 - Einsatz für Items und Fähigkeiten
- **Erfahrungspunkte**
 - Levelaufstieg bringt Boni
- **Währung**
 - 'Einkauf' von Items

Individuelle Werte & Würfelsystem

Werte									
• Kommunikation	■	■	■	■	■	■	□	□	□
• Teamfähigkeit	■	■	■	■	■	■	■	□	□
• Kreativität	■	■	■	■	■	■	■	■	□
• Problemlösung	■	■	■	■	■	□	□	□	□
• Organisation	■	■	■	□	□	□	□	□	□
• Anpassungsfähigkeit	■	■	■	■	■	■	□	□	□
• Digitale Kompetenz	■	■	■	■	■	■	■	□	□
• Belastbarkeit	■	■	■	■	□	□	□	□	□

- **Anpassbare Charakterwerte**
 - je nach Fach: z.B. Sprachgewandtheit (E), Historisches Wissen (GSPB), Logik (M)
 - Werte können Unterstützungsangebote bei Aufgaben und Quests beeinflussen
- **Würfelmechanik für dynamisches Lernen**
 - höherer Wert = mehr Unterstützung = höhere Erfolgswahrscheinlichkeit
 - Zufallselement für Spannung und individuelle Lernwege

- kontextualisierte Aufgaben im gewählten Narrativ
- Pflichtquests (Grundaufgaben)
 - Erfüllen der Pflichtquests bringt XP
 - notwendige Aufgaben zum Fortschritt (z.B. Hausübungen, Wiederholungen)
- Nebenquests (Zusatzaufgaben)
 - freiwillige Challenges für XP + Währung
 - fördern Eigeninitiative und ermöglichen individuelle Schwerpunkte



Quests zum Themengebiet **Das Antike Griechenland**

Vergiss nicht: Die Quests können bis zum Ende der aktuellen Zeitreise am **13. Dezember** eingegeben werden!

▼ Quest 1: Ein Tag als griechische:r Bürger:in

Beschreibung: Tauche in das tägliche Leben des antiken Griechenlands ein! Erfahre, wie die Menschen damals lebten, was sie aßen und welche Tätigkeiten sie ausübten.

Ziele:

- Wähle eine Rolle (z. B. Handwerker, Philosoph, Hausfrau) und recherchiere über deren Alltag.
- Schreibe einen kurzen Tagesablauf für deine Figur: Was sind ihre Aufgaben, mit wem trifft sie sich, was ist wichtig in ihrem Leben?
- Zeichne eine Szene aus dem Alltag deiner Figur und stelle sie der Gruppe vor.

Belohnung:

- **XP:** 40
- **Gold:** 20

> Quest 2: Die Götter des Olymp

> Quest 3: Die Olympischen Spiele im antiken Griechenland



> Level 1 – Novize

> Level 2 – Abenteuerlehrling

> Level 3 – Runensucher:in

> Level 4 – Erzähler:in der Geschichten

✓ Level 5 – Schriftgelehrte:r

XP: 300

Neue Fähigkeit: "Schriftrolle der Belohnungen" – Am Ende der Woche darfst du der Klasse eine kleine Belohnung aus einer Liste vorschlagen (z. B. 5 Minuten früherer Schluss, ein kurzes Spiel). Die Klasse stimmt darüber ab!

> Level 6 – Gesandte:r des Rates

> Level 7 – Meister:in der Magie

> Level 8 – Kristallweber:in

> Level 9 – Weise:r Lehrmeister:in

• Erfahrung sammeln

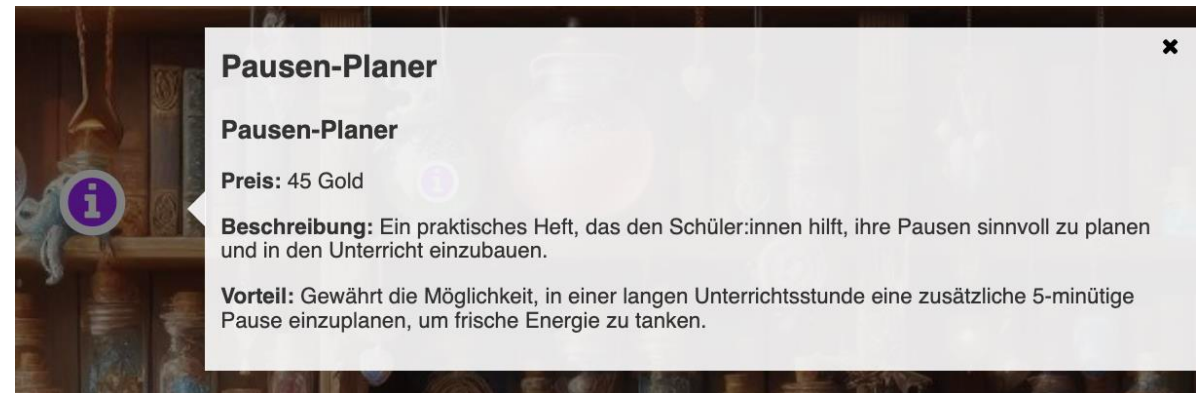
- XP durch Quests, Challenges und gute Mitarbeit = Levelaufstieg

• Vorteile durch höhere Levels

- neue Fähigkeiten
- mehr Ressourcen

➔ Belohnung von Leistung und Fortschritt = langfristige Motivation

- **Einkauf mit Währung**
 - verdient durch Quests und Challenges
 - Items, die den Unterricht beeinflussen, bzw. Vorteile/Unterstützung ermöglichen
 - Steuerung des Einsatzes durch höhere Preise bzw. Verbindung mit Magiepunkten
- **mögliche Ideen**
 - zusätzliche Zeit, Scaffolding, Schutzschild, Team-Booster, ...



▼ **Kaffekränzchen der Kreativität (Lvl 7)**

Gildenmitglieder:

- Gabi
- Manuel

Gildenpunkte (GP): 83

Besondere Leistungen/Abzeichen:

- haben es geschafft zwei Stunden lang nicht zu sprechen



- **Gemeinsam stark**
 - fixe Arbeitsgruppen
 - Zusammenarbeit bei bestimmten Aufgaben
 - **Individuelle Rollen**
 - jede*r bringt spezielle Fähigkeiten ein
 - strategische Nutzung von Stärken für den gemeinsamen Erfolg
- ➔ Teamwork und Fokus auf die eigenen Fähigkeiten werden gefördert

- **Besondere Herausforderungen**
 - zeitlich begrenzte Quests zu speziellen Themen
 - Kooperation nötig, um gemeinsame Ziele zu erreichen
- **Belohnungen für die Klassengemeinschaft**
 - gemeinsame XP- oder Währungsboni
 - Freischalten besonderer Inhalte oder Privilegien



✓ Das Yule-Fest der Wunder (Mitte November bis 24. Dezember 2024)

Das Yule-Fest der Wunder ist eine festliche Zeit voller Magie und Freundschaft! In diesem Ereignis habt ihr die Möglichkeit, Punkte zu sammeln, indem ihr verschiedene Aufgaben und Herausforderungen meistert.

Jede Gilde tritt gegeneinander an, um die meisten Punkte zu verdienen und den Titel „Yule-Champions“ zu gewinnen.

Aufgaben und Herausforderungen:

1. Lichterzauber

- **Beschreibung:** Gestaltet eine festliche Dekoration für das Klassenzimmer. Die Gilde mit der kreativsten und schönsten Dekoration erhält Punkte.
- **Gildenpunkte:** 50 für die beste Dekoration, 20 für die Teilnahme.

Erkenntnis #1

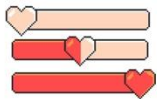
Gamification beginnt mit kleinen Schritten...



- einfache Mechaniken wie Items und eine Währung einführen
- Schüler*innen an das Spielprinzip gewöhnen



...und wächst mit der Klasse!



- Levelsystem, Fähigkeiten, Quests und Gilden ergänzen
- Motivation langfristig steigern und an die Klasse adaptieren



Questify Your Classroom! – Aber wie?

Gamification ausprobieren

Verschiedene Formate austesten und darüber reflektieren



Gamifizierte und narrative Unterrichtsgestaltung ausprobieren

- Versetzen Sie sich in den nächsten 15 Minuten in die Rolle von Schüler*innen und machen Sie sich Gedanken zu den Aufgaben und dem Gesamtkonzept.
 - Welche Elemente sind im Unterricht besonders sinnvoll? Wo gibt es Herausforderungen?
 - Wie hat der spielerische Ansatz Ihr Engagement beeinflusst?
 - Welche Elemente würden Sie anpassen?

1

Eine Zeitreise durch
das Antike Rom
(GSPB)



<https://zeb.is/41LNTB>

2

Der Weg zum ersten
Vorstellungsgespräch
(BBO)



<https://zeb.is/KSSA9J>

3

Rollenspiel auf
Papier
(DGB)



4

Spielwelten mit
Lego erschaffen
(E)



Kreative Aufgaben im Narrativ erleben

Gamification im Geschichtsunterricht

Beispiel: das Antike Rom durch geführte Aufgaben erkunden



Gamifizierte und narrative Unterrichtsgestaltung ausprobieren



- **Beispielkampagne – Eine Zeitreise durch das antike Rom**

- Folgen Sie dem Link oder dem QR-Code zum **Spielbuch** der Kampagne:
 - <https://zeb.is/41LNTB>
 - Sollten Sie keinen **D4-Würfel** besitzen, finden Sie hier eine digitale Version:
 - <https://flipsimu.com/dice-roller/roll-d4/>



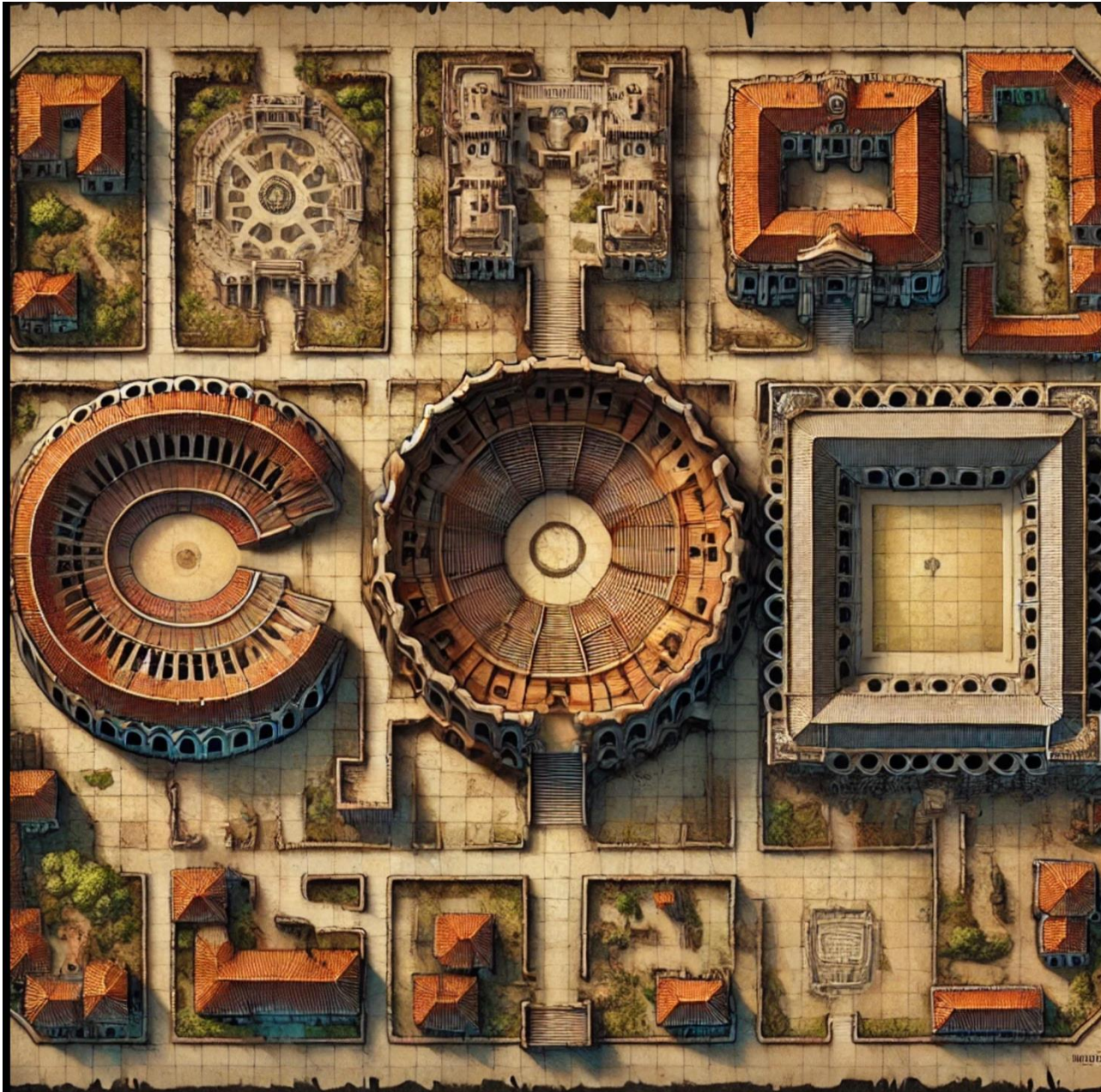
KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 20. Februar 2025

Beispielkampagne – Eine Zeitreise durch das antike Rom

- **Materialien:**

- Spielkarte
- Aufgaben für die verschiedenen Orte
- D4-Würfel
- Items (3D Druck, Karten, ...)





erstellt mit ChatGPT am
5.3.2025

Prompt:

Erstelle mir eine digitale Karte des antiken Roms aus der Vogelperspektive im Stil einer DnD-Dungeonmap. Das Ergebnis soll eine Darstellung Roms in der Antike mit 3 hervorgehobenen Orten sein (Kolosseum, Forum, Kaiserpalast, Wohnviertel).

Ein Beispielbild wurde angehängt.

Narrativer Startpunkt

Ein heller Lichtblitz, ein Ziehen in der Magengrube – und plötzlich steht ihr nicht mehr im 21. Jahrhundert. Stattdessen umgibt euch das geschäftige Treiben einer riesigen Stadt. Stimmengewirr, das Klappern von Sandalen auf Steinpflaster, der Duft von frisch gebackenem Brot und geröstetem Fleisch – ihr seid mitten im Herzen des **antiken Roms** gelandet!

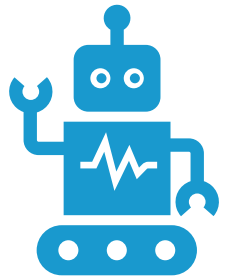
Vor euch erstrecken sich gewaltige Bauwerke: prachtvolle Tempel, enge Gassen voller Händler und majestätische Villen. Doch eine Frage brennt euch unter den Nägeln: **Wie werdet ihr hier nicht auffallen?**

Um euch anzupassen, müsst ihr euch eine neue Identität zulegen. Wählt eure Rolle mit Bedacht – jede bringt euch andere Vorteile, aber auch Herausforderungen.

Würfelt den D4, um herauszufinden, wer ihr seid. Solltet ihr eine 4 würfeln, dürft ihr euch eine Rolle (ohne vorher reinzuschauen) aussuchen!



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 5. März 2025



Narrativer Startpunkt – KI-Prompt

*Das Szenario lautet, dass die Schüler*innen eine Zeitreise in das Antike Rom durchführen. An den Orten der Kampagnenkarte werden sie mit verschiedenen Situationen und Aufgaben dieser Zeitperiode konfrontiert, durch die sie darüber lernen und sich kreativ betätigen können. Ich werde dich nach und nach darum bitten, verschiedene 'Ereignisse' zu schreiben (pro Ort drei), die die Schüler*innen würfeln müssen.*

*Zuerst brauche ich einen narrativen Startpunkt. Die Schüler*innen kommen nach ihrer Zeitreise im antiken Rom an und ihr erster Gedanke ist, nicht aufzufallen. Sie sollen eine, auf die Zeit angepasste Rolle annehmen (z.B. Plebejer, Patrizier oder Senator*in) . Schreibe mir zuerst einen kurzen, motivierenden Text, der die Schüler*innen auf die Situation einstimmt und danach drei verschiedene, kurze Beschreibungen der Rollen mit besonderen, an die Rolle angepasste, Werten wie in einem Rollenspiel. Dazu zählen zum Beispiel Einfluss, Vermögen und andere die dir noch einfallen.*



Ortsaufgaben (Beispiel: Kolosseum)

Ihr tretet durch die mächtigen Steinbögen des Kolosseums und werdet sofort von der tosenden Menge mitgerissen. Das Brüllen der Zuschauer, das Klirren der Waffen und der Staub der Arena erzählen von Ruhm und Tragik. Doch die Spiele sind mehr als nur Kämpfe – sie sind ein Spiegel der römischen Gesellschaft und eine Ablenkung vom Alltag. **Eure Aufgabe ist es, diese Welt der Unterhaltung zu erkunden!**

Würfelt einen D4-Würfel und bearbeitet die entsprechende Aufgabe (bei vier dürft ihr euch eine aussuchen):

„Blut, Schweiß und Ruhm“ – Die Gladiatorenspiele

- **Aufgabe:**

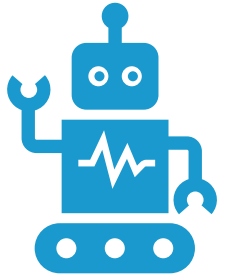
Recherchiert über die Gladiatorenkämpfe: Wer waren die Gladiatoren? Wie liefen die Spiele ab? Welche Bedeutung hatten sie für die Menschen? Erstellt auf Basis eurer Recherche **einen kurzen Comic**, der eine Szene aus dem Leben eines Gladiators zeigt.

- **Tipps für den Comic:**

- Zeigt den Alltag eines Gladiators (z. B. Training, Kampf, Triumph oder Niederlage).
- Nutzt Sprechblasen, um die Gedanken oder Gespräche der Figuren darzustellen.
- Stellt die Emotionen des Publikums dar – was bedeutet das Spektakel für die Römer?



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 5. März 2025



Ortsaufgaben (Beispiel) – KI-Prompt

Schreibe eine kurze Einleitung über das Betreten des Kolosseums.

*Erstelle mir danach bitte drei passende Aufgaben für das Kolosseum. Die Aufgaben sollen sich auf das Thema 'Ablenkung vom Alltag' beziehen. Die Schüler*innen sollen in den Aufgaben über Freizeitaktivitäten wie die Therme, Gladiatorenspiele oder das Theater recherchieren und je nach Ort eine Art der historischen Darstellung erstellen: Rekonstruktionszeichnung, Comic oder fiktive Sachquelle. Gib den Aufgaben auch kreative Namen.*

*Erstelle eine zusätzliche Aufgabe, die nur für Plebejer ist. Darin sollen die Schüler*innen über die Freizeit dieser Personengruppe recherchieren und die Informationen in einem Tagebucheintrag darstellen. Erstelle am Anfang auch ein kurzes 'Regelwerk', das sich auf die Werte der Rolle bezieht. Die Schüler*innen sollen am Anfang einen D6 Würfel würfeln und das Ergebnis zum Wert 'Vermögen' addieren. Erstelle eine 4-teilige Skala (1-11) die die Recherchemöglichkeiten einschränken (bei der niedrigsten Stufe dürfen sie nur Informationen aus dem Schulbuch verwenden, dann auch ein bereitgestelltes Fachbuch, dann das Internet, danach ChatGPT).*



Items

Fortunas Würfel – Das Schicksal neu bestimmen

“Fortuna, die Göttin des Glücks, schenkt dir eine zweite Chance!”

Effekt: Einmal pro Kampagne darf das Würfelergebnis bei einer Sonderaufgabe erneut geworfen werden. Das zweite Ergebnis muss akzeptiert werden.

Wachstafel des Redners – Die Kunst der Überzeugung

“Cicero hätte dich beneidet – deine Worte haben Gewicht.”

Effekt: Ermöglicht eine Verhandlung über das Format einer Aufgabe (z.B. statt einer Infografik ein Comic). Dazu wird ein D6 geworfen und mit dem Wert ‘Überzeugungskraft’ multipliziert.

- ≤ 10 → Die Lehrperson lehnt ab.
- 11-20 → Die Lehrperson macht einen Gegenvorschlag.
- 21+ → Die Änderung wird akzeptiert.

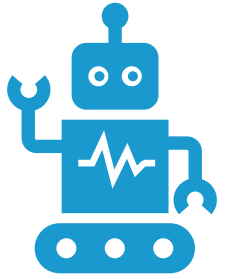
Mentorstatue des Philosophen – Die Weisheit der Alten

“Seneca selbst würde sich Zeit für dich nehmen.”

Effekt: Einmal pro Kampagne kann eine gezielte Frage zur Aufgabe gestellt werden, auf die die Lehrperson ausführlich antworten muss.



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 5. März 2025



Items – KI-Prompt

*Erstelle verschiedene Items, die sich die Schüler*innen im Lauf der Kampagne durch besonders gute Leistungen bei den Aufgaben oder die Bearbeitung der Sonderaufgaben erhalten können. Diese sollten im Lauf des gesamten Rollenspiels eingesetzt werden können. Eine Idee wäre z.B. ein Item, mit dem das Würfeln bei den Sonderaufgaben für das Regelwerk wiederholt werden kann. Ein anderes Item soll es den Schüler*innen ermöglichen, über das Produkt einer Aufgabe zu verhandeln (nicht aber den Inhalt) - hier könnte auch gewürfelt werden und mit dem Wert 'Überzeugungskraft' multipliziert werden. Ein hoher Wert ermöglicht die Änderung. Ein weiteres Item soll den Schüler*innen zusätzliche Unterstützung von der Lehrperson ermöglichen. Die Itemnamen und Beschreibungen sollten Bezug zum antiken Rom haben.*

Gezielt Fähigkeiten trainieren

Gamification im BBO-Unterricht

*Beispiel: Der Weg zum ersten
Bewerbungsgespräch*

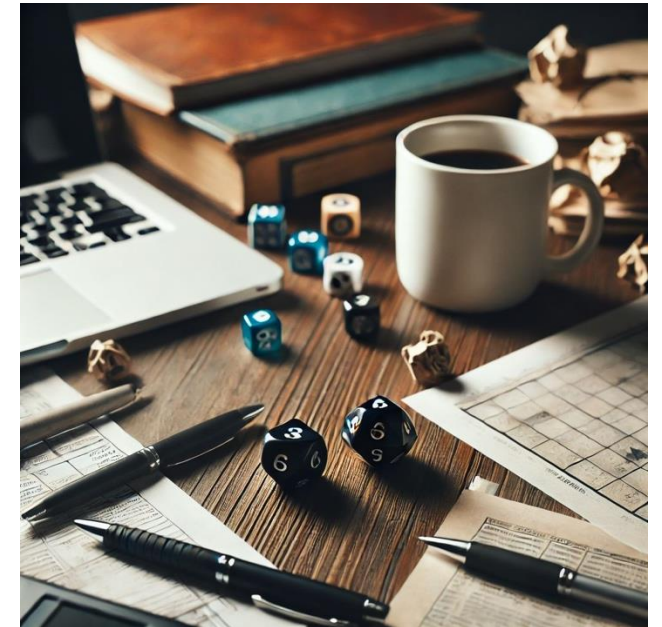


Gamifizierte und narrative Unterrichtsgestaltung ausprobieren



- **Beispielkampagne – Der Weg zum ersten Vorstellungsgespräch**

- Folgen Sie dem Link oder dem QR-Code zum **Spielbuch** der Kampagne:
 - <https://zeb.is/KSSA9J>
- Sollten Sie keinen **D4-Würfel** besitzen, finden Sie hier eine digitale Version:
 - <https://flipsimu.com/dice-roller/roll-d4/>



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 20. Februar 2025

Beispielkampagne – Der Weg zum ersten Vorstellungsgespräch

• Materialien:

- Charactersheets
- Bürokarte
- Aufgaben für die verschiedenen Räume
- D4-Würfel
- Items

Bezugsrahmen:

- Sich selbst als Person kennen
- (Arbeits-)Weltbezüge herstellen
- Optionen & Horizonte erkunden





erstellt mit ChatGPT am
19.2.2025

Prompt:

*Erstelle mir eine digitale
Bürokarte aus der
Vogelperspektive im Stil einer
DnD-Dungeonmap. Das
Ergebnis soll ein modernes
Bürosetting mit 4 Räumen
sein (Chefzimmer,
Besprechungsraum,
Großraumbüro, IT-Raum).
Auf der Karte sollen
Gegenstände wie
Wasserspender, Kopierer,
Aktenschränke, Whiteboards,
Computer, Besprechungstisch
usw. sein.*

*Ein Beispielbild wurde
angehängt.*

Narrativer Startpunkt

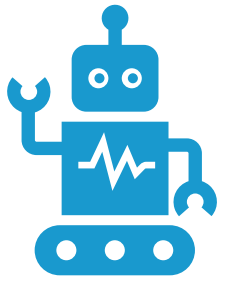
Ihr steht vor dem imposanten Eingangsbereich des Unternehmens. Die automatischen Türen gleiten lautlos auf, und ein kühler Luftzug weht euch entgegen. An der Rezeption schieben Angestellte hastig Akten über den Tresen, Telefone klingeln, und irgendwo klickt energisch eine Tastatur. Eure Hände sind leicht verschwitzt – gleich beginnt euer erstes Vorstellungsgespräch.

Doch bevor ihr euch dem CEO stellt, nehmt ihr euch einen Moment Zeit, um die Stellenausschreibung noch einmal zu überfliegen. Welche Erwartungen hat das Unternehmen? Welche Qualifikationen sollt ihr mitbringen? Ihr zieht euer Smartphone heraus und scrollt durch das Stellenangebot.

Würfelt den D4, um herauszufinden, welches Stellenangebot es ist. Solltet ihr eine 4 würfeln, dürft ihr euch ein Stellenangebot (ohne vorher reinzuschauen) aussuchen!



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 19. Februar 2025



Narrativer Startpunkt – KI-Prompt

*Das Szenario lautet, dass die Schüler*innen auf dem Weg zu ihrem ersten Vorstellungsgespräch sind. In den Räumen der Kampagnenkarte werden sie mit verschiedenen Situationen in einem Büro konfrontiert, bevor sie zum 'Endboss', dem*der CEO des Unternehmens, für das Vorstellungsgespräch kommen. Ich werde dich nach und nach darum bitten, verschiedene berufsorientierungsbezogene 'Ereignisse' zu schreiben (pro Raum drei), die die Schüler*innen würfeln müssen.*

*Zuerst brauche ich einen narrativen Startpunkt. Die Schüler*innen kommen in der Firma an und ihr erster Gedanke ist, sich nochmal die Stellenausschreibung anzusehen. Schreibe mir zuerst einen kurzen, motivierenden Text, der die Schüler*innen auf die Situation einstimmt und danach drei verschiedene, kurze Stellenausschreibungen zu Jobs in einer IT-Firma.*



Raumaufgaben (Großraumbüro)

Hier herrscht geschäftiges Treiben: Tastaturen klappern, Telefonate werden geführt, und Mitarbeitende diskutieren Strategien. Ihr setzt euch an einen freien Schreibtisch – jetzt ist es Zeit, eure gewählte Stelle genauer zu analysieren!

Würfelt einen D4-Würfel und bearbeitet die entsprechende Aufgabe (bei vier dürft ihr euch eine aussuchen):

„Spionageabteilung: Konkurrenzanalyse“

Jedes Unternehmen beobachtet den Markt – das solltet ihr auch tun! **Recherchiert zwei andere Firmen**, die eine ähnliche Stelle anbieten.

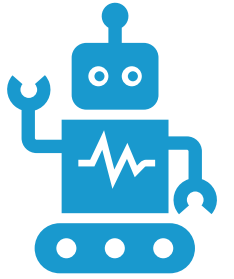
Aufgabe:

- Welche Unternehmen haben ähnliche Jobangebote?
- Was sind Gemeinsamkeiten und Unterschiede zur Stellenausschreibung, die ihr gewählt habt?
- Welche zusätzlichen Anforderungen stellen diese Unternehmen?



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 19. Februar 2025

Bonus: Überlegt, wie sich euer Bewerbungsprofil für eine dieser Firmen anpassen müsste.



Raumaufgaben (Beispiel) – KI-Prompt

Erstelle mir bitte drei passende Aufgaben für das Großraumbüro. Die Aufgaben sollen sich auf verschiedene Arten der Recherche über die gewürfelte Jobbeschreibung beziehen. Gib den Aufgaben auch kreative Namen.



Items

Der Spickzettel des Erfolgs

Effekt: Die Nicht-Hot-Seat-Schüler*innen erhalten eine **Liste mit nützlichen Phrasen** für das Vorstellungsgespräch. So können sie ihren Teammitgliedern gezielt helfen, souveräne Antworten zu formulieren!

Das Rhetorik-Elixier

Effekt: Der aktive Bewerber darf **eine Frage umformulieren lassen**, falls die gestellte Frage zu schwer ist. Der CEO muss die Frage in einer einfacheren Version neu formulieren.

Die Zeit-Manipulationsuhr

Effekt: Der aktuelle Bewerber darf sich **30 Sekunden länger** Zeit nehmen, um sich eine besonders gute Antwort zu überlegen.



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 19. Februar 2025



Items

Der Joker des Netzwerkens

Effekt: Der Bewerber darf sich in der Antwort auf eine **bekannte Persönlichkeit oder eine fiktive Fachquelle** beziehen, um seine Argumentation zu stärken. (Bsp.: „Laut einer Studie von XY ist Teamarbeit eine der wichtigsten Soft Skills...“)

Das Schutzschild der Schlagfertigkeit

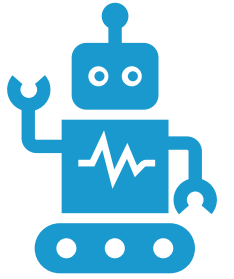
Effekt: Falls der CEO eine unerwartete Fangfrage stellt, kann der Bewerber **einen „Gnaden-Zug“ verlangen** – d. h., er bekommt einen Hinweis oder eine Denkhilfe vom Team.

Der Notfall-Coach

Effekt: Der Bewerber darf sich eine **kurze Beratung von seinem Team holen**, bevor er auf eine besonders schwierige Frage antwortet. (Max. 30 Sekunden Beratung mit den anderen Schüler*innen)

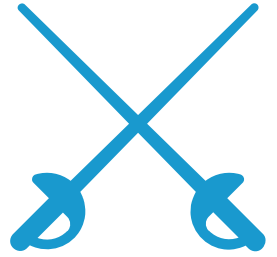


KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 19. Februar 2025



Items – KI-Prompt

*Erstelle verschiedene Items, die sich die Schüler*innen im Lauf der Kampagne durch besonders gute Leistungen bei den Aufgaben oder die Bearbeitung der Bonusaufgaben erhalten können. Diese sollten vor allem gut im Bosskampf eingesetzt werden können. Eine Idee wäre z.B. ein Item, mit dem die Nicht-Hot-Seat-Schüler*innen eine Liste an guten Phrasen erhalten. Fallen dir noch 6 weitere Items ein?*



Bosskampf – Das Bewerbungsgespräch (Vorbereitung)

Nochmal tief durchatmen...

Jetzt ist es soweit – ihr steht kurz vor dem **großen Bosskampf**: dem **Vorstellungsgespräch** mit dem CEO! Doch bevor ihr in den Raum tretet, habt ihr noch ein paar Minuten Zeit, um euch zu sammeln. Nutzt diese Zeit, um eure **Ergebnisse zu ordnen** und euch **Strategien** zu überlegen.

Fragen wie:

- Was habt ihr während der Aufgaben gelernt?
- Welche Stärken wollt ihr besonders betonen?
- Welche Beispiele könnt ihr aus euren Recherchen und kreativen Aufgaben einbringen, um zu zeigen, dass ihr die perfekte Wahl für den Job seid?

Überlegt euch, wie ihr eure **Stärken** und **Kompetenzen** überzeugend präsentieren könnt. Denkt daran: Ihr seid die Expert*innen für diesen Job und habt bereits durch eure Aufgaben gezeigt, dass ihr bereit seid. Jetzt gilt es, mit **Selbstbewusstsein** und **Überzeugungskraft** zu punkten!

In wenigen Momenten geht es los – **Viel Erfolg!**

Bosskampf – Das Bewerbungsgespräch (Ablauf)



Ihr steht nun vor der größten Herausforderung – dem **Vorstellungsgespräch** mit dem CEO des Unternehmens! Der **CEO (die Lehrperson)** sitzt euch gegenüber und stellt euch schwierige Fragen. Doch keine Sorge – ihr habt die Chance, euch durch schlaue Antworten und strategisches Denken zu beweisen!

Jede*r von euch spielt eine Rolle:

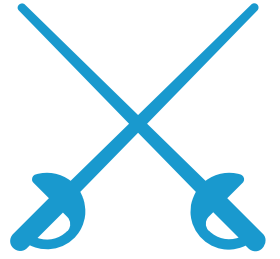
- Der/Die **aktive Bewerber*in** sitzt im **Hot Seat** und muss sich den Fragen des CEO stellen.
- Die **anderen Schüler*innen** können jederzeit **‘Abschlagen’** und den Hot Seat übernehmen, um ebenfalls Fragen zu beantworten.
- Manchmal wird euch der CEO auffordern, einen **D20** zu **würfeln**. Das Ergebnis **multipliziert** ihr mit dem **Wert auf eurem Charactersheet** (der CEO wird euch sagen mit welchem). Das Ergebnis zählt als **zusätzlicher Schaden** gegen den CEO!

Während des Gesprächs könnt ihr eure erkämpften **Items** einsetzen, um euch Vorteile zu verschaffen, wie z. B. einen **Boost** für eure Antwort oder eine **Strategie** für schwierige Fragen. Die **Lebenspunkte des CEO** verringern sich mit jeder **guten Antwort** und **überzeugenden Leistung** – je mehr ihr überzeugt, desto weniger Lebenspunkte hat der CEO und desto näher seid ihr dem Sieg!



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 19. Februar 2025

Bosskampf – Das Bewerbungsgespräch (Ablauf)



Die Fragen des CEO sind nicht einfach – sie fordern euch heraus, **kreativ, kompetent und selbstbewusst** zu antworten. Doch mit den richtigen Antworten und euren **Item-Skills** habt ihr alles, was ihr braucht, um zu gewinnen!

Ziel des Spiels:

- **Sammelt Punkte für gute Antworten** und zeigt, dass ihr die perfekte Wahl für den Job seid.
- **Übernehmt die Kontrolle im Interview**, indem ihr den CEO mit durchdachten und selbstbewussten Antworten beeindruckt.
- **Verwendet strategisch eure Items**, um das Gespräch zu euren Gunsten zu beeinflussen!

Werdet ihr den CEO besiegen und den Job sichern? Lasst uns herausfinden, wer der wahre Boss im Bewerbungsgespräch ist!



KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 19. Februar 2025

Badges

Meister*in der Eloquenz

- *Verliehen für:* Eine besonders **schlagfertige, überzeugende oder kreative Antwort** im Bosskampf.
Bonus: Dieses Badge zeigt, dass du mit Worten glänzen kannst – dein Kommunikationstalent hebt dich von der Konkurrenz ab!

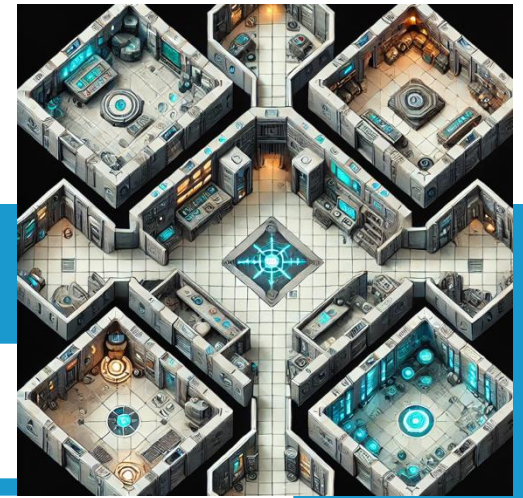
Strategische*r Denker*in

- *Verliehen für:* Besonders clevere Nutzung der Items oder eine **kluge Teamstrategie** während des Bewerbungsgesprächs.
Bonus: Dein vorausschauendes Denken hat dir (und deinem Team) geholfen, den CEO zu besiegen – ein Zeichen echter Problemlösungsfähigkeiten!

Unaufhaltbare*r Bewerber*in

- *Verliehen für:* Eine **durchgängig starke Performance** über die gesamte Kampagne hinweg – sei es durch Engagement, Kreativität oder das Lösen schwieriger Herausforderungen.
Bonus: Du hast bewiesen, dass du für jede Herausforderung gewappnet bist – egal ob im Spiel oder in der echten Berufswelt!





Einen ‚Dungeon‘ Schritt für Schritt erkunden

Gamification in Digitaler Grundbildung

Veranschaulichung: ein Rollenspiel auf Papier



Rollenspiel auf Papier

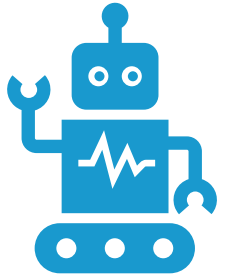
• Ziel:

- fachliche Aufgaben im Zuge eines Narrativs analog durchführen – Aufgaben müssen erfüllt werden, um voranzukommen
- Escape Rooms können als Referenz herangezogen werden

• Materialien:

- Spielkarte zum Aufdecken
- Aufgaben für die verschiedenen ‚Räume‘
- D4-Würfel
- D20-Würfel





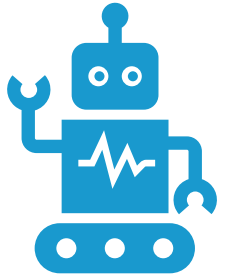
Materialerstellung – KI-Prompts

- **Festlegen der Parameter und der Arbeitsschritte (I):**

Ich möchte für den Unterricht in digitaler Grundbildung eine gamifizierte Unterrichtsstunde für eine dritte Klasse AHS (7. Schulstufe) erstellen.

Das Grundprinzip soll so funktionieren: Die Schüler*innen bewegen sich in einem futuristischen Dungeon, in dem sie mit Aufgaben zu Verschlüsselung (Caesar-Chiffre), Barrierefreiheit (Alternativtexte gestalten), Fake News erkennen (mit Unterstützung von Seiten wie mimikama oder correctiv), Binärrechnung sowie dem Erstellen sicherer Passwörter konfrontiert werden.

Der Dungeon soll auf fünf Räume aufgeteilt werden - ein Raum ist ein quadratischer Zettel. Sobald die Schüler*innen eine Aufgabe gelöst haben, dürfen sie in den nächsten Raum gehen - also das nächste Quadrat aufdecken. In jedem Raum soll es zu den jeweiligen Themen zwei unterschiedliche Aufgabenoptionen geben (z.B. zwei unterschiedliche Aufgaben zur Verschlüsselung). Welche Aufgabe davon gemacht wird, wird gewürfelt.



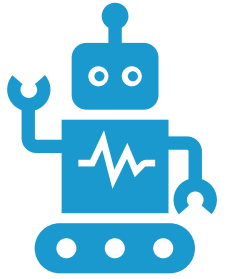
Materialerstellung – KI-Prompts

- **Festlegen der Parameter und der Arbeitsschritte (II):**

Jede Schüler*innengruppe erhält am Beginn des Spiels einen gemeinsamen Charakter mit verschiedenen Stärken und Schwächen, die sich in den folgenden Werten (von 1 bis 5) widerspiegeln: Kritisches Denken, Wortgewandtheit, Überzeugungskraft, Codeknacken, Mathematisches Geschick. Jeder Charakter sollte auch zwei besondere Fähigkeiten aufweisen, die sich mit den Aufgabenstellungen in den Räumen decken und ihnen Vorteile verschaffen können.

Die Aufgabenstellungen sollen in ein zusammenhängendes Narrativ eingebunden sein, ähnlich wie ein Escape Room - hier passt eine Science Fiction-Geschichte.

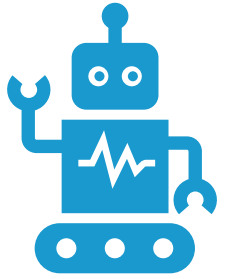
Agiere als meine Unterstützung bei der Materialerstellung. Ich werde dich immer anweisen, welchen Arbeitsschritt wir gerade durchführen.



Materialerstellung – KI-Prompts

- **Narrativ erarbeiten:**

Ich möchte mit dem grundlegenden Narrativ beginnen. Schreibe mir eine Ausgangssituation für die Geschichte, die zu den Themen und dem Setting passt. Ende die Ausgangssituation mit der Frage danach, wer wir eigentlich sind, um so die Charaktersauswahl zu starten.

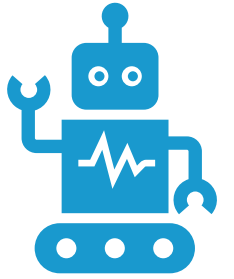


Materialerstellung – KI-Prompts

- **Charakterwahl:**

Beschreibe kurz die Aufgabe, dass die Schüler*innen ihren Charakter 'erwürfeln' müssen. Es wird dazu ein D4-Würfel verwendet. Die Zahlen 1 bis 3 stehen für konkrete Charaktere, bei 4 dürfen sich die Schüler*innen (ohne nachzuschauen) einen der Charaktere nehmen.

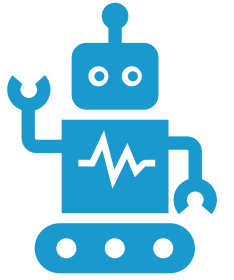
Erstelle als nächstes die drei Charaktere. Gib ihnen kreative Namen, kurze (max. 20 Wörter) Hintergrundgeschichten und vergiss nicht, passende Werte und Fähigkeiten zu erstellen.



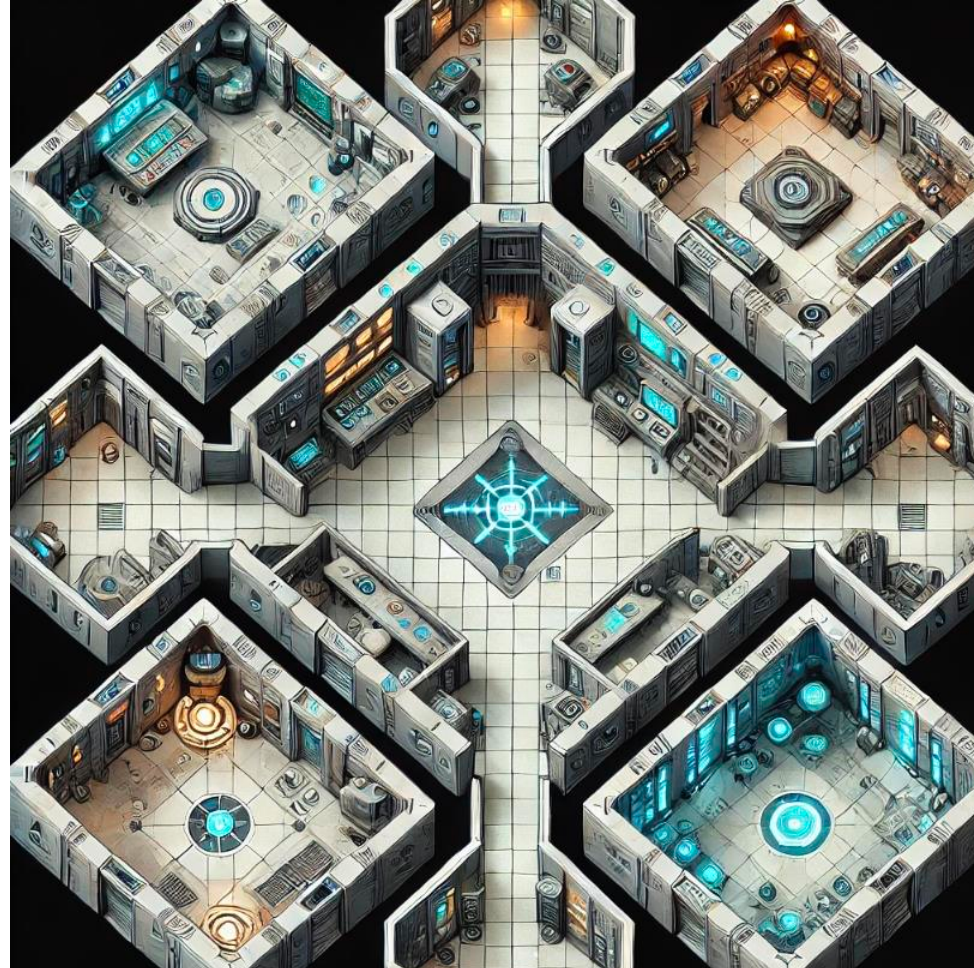
Materialerstellung – KI-Prompts

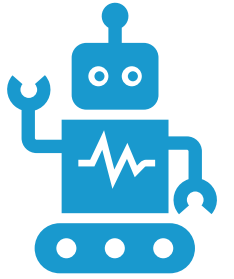
- **Erstellung des ‚Dungeons‘:**

Generiere mir nun die Spielfelder. Zur Erinnerung: Ein Raum besteht aus einem Quadrat mit jeweils einem Ausgang. Der Raum wird dabei aus der Vogelperspektive gesehen. Generiere alle Spielfelder in einer Bilddatei, sodass ich sie für den Einsatz im Unterricht nur noch auseinanderschneiden muss. Befülle die Räume mit passenden Gegenständen, die die Aufgaben etwas visualisieren. Ich habe ein Beispielbild angehängt.



Materialerstellung – KI-Prompts





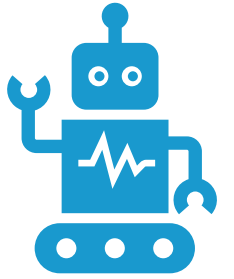
Materialerstellung – KI-Prompts

- **Raumaufgaben erstellen (Beispiel):**

Wir werden jetzt die einzelnen Räume erstellen. Wir werden mit der Barrierefreiheit beginnen.

Erstelle zuerst ein ganz kurzes Narrativ, das mit diesem Thema zusammenhängt (max. 20 Worte).

Erstelle danach zwei Aufgaben, die sich damit beschäftigen, wie wir gute Alternativtexte für Bilder in digitalen Medien erstellen. Die Aufgaben sollen sich in Schwierigkeitsgrad und Herangehensweise etwas unterscheiden. Baue bei jeder Aufgabe auch eine mögliche Aktion ein, die die Schüler*innen unterstützen kann, die Aufgabe zu lösen (z.B. sich Beispiele im Internet anschauen können oder KI einsetzen können). Ob diese Hilfestellung genutzt werden darf, entscheidet das Würfeln eines D20-Würfels. Das Würfelergebnis wird zum Wert Wortgewandtheit addiert. Erst ab einem hohen Wert darf die Hilfestellung genutzt werden.



Materialerstellung – KI-Prompts

- **Abschlussnarrativ erstellen:**

Schreibe mir jetzt noch einen Epilog für die Geschichte, die mit einer erfolgreichen Flucht von der Raumstation endet.

Freie Abenteuer ermöglichen

Gamification im Sprachunterricht

Beispiel: Lego-Spielwelten erkunden



Sprachabenteuer mit Lego

- **Ziel:**

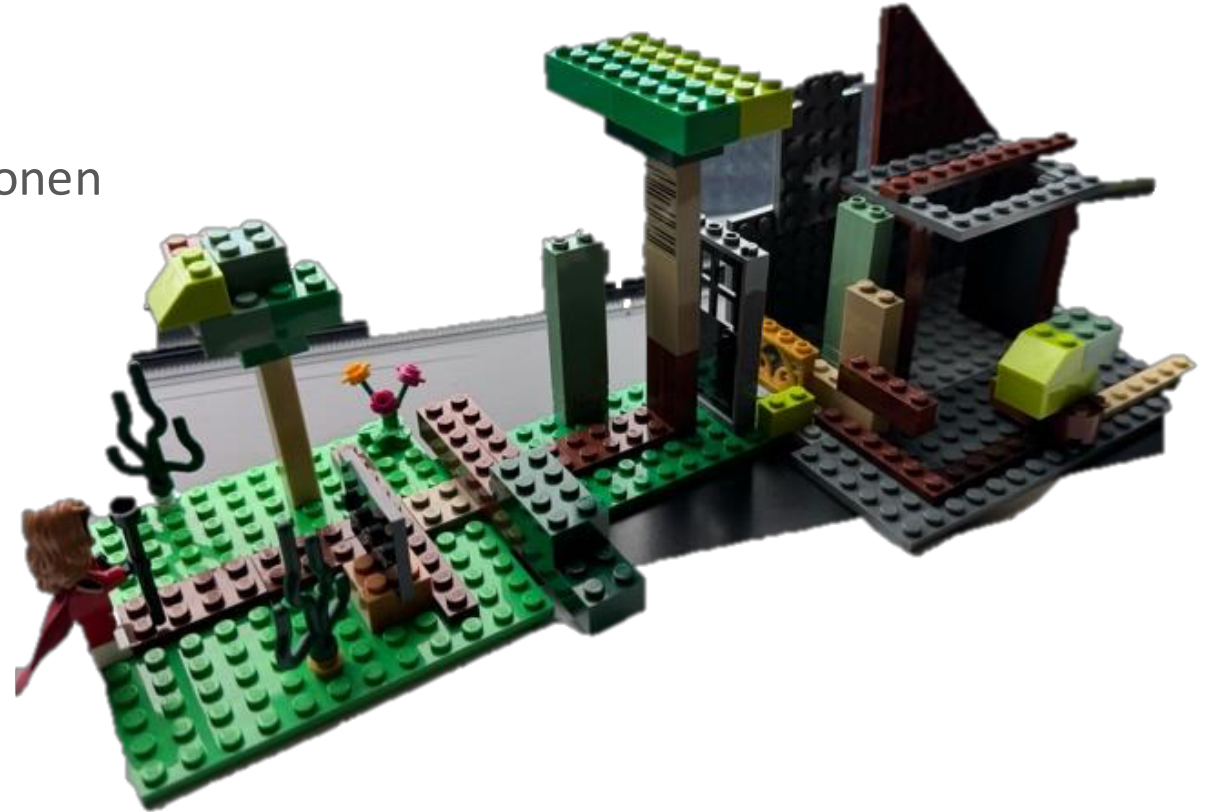
- über die Zielsprache in der ‚Welt‘ bewegen und Aktionen durchführen
- Sprachübung mit Narrativ

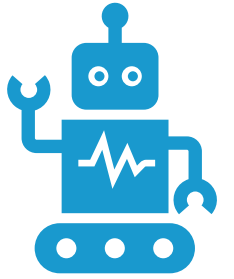
- **Materialien:**

- Lego
- Aufgaben für die verschiedenen ‚Räume‘
- D4-Würfel
- D20-Würfel

- **Wichtig:**

- hier braucht es Kreativität, Überzeugung und Flexibilität
- Vertrautheit mit Rollenspielen von Vorteil
- es muss spontan auf ‚Aktionen‘ der Schüler*innen reagiert werden

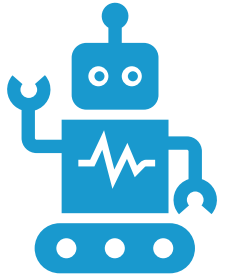




Materialerstellung – KI-Prompts

- **Festlegen der Parameter und der Arbeitsschritte (I):**

Ich möchte für den Englischunterricht eine gamifizierte Unterrichtsstunde für eine zweite Klasse AHS (6. Schulstufe) erstellen. Das Grundprinzip soll so funktionieren: Die Schüler*innen bewegen sich Raum für Raum durch den Dungeon, in dem sie mit sprachlichen und kreativen Aufgaben zum Thema ('Time for Adventure' - More 2 Student's Book) konfrontiert werden. Die Kampagne findet nach dem Ende der Unit statt. Die Schüler*innen haben darin über Places (hill, stars, valley, sea, motorway, town, forest, ...), Bildbeschreibungen (On the right-hand side. On the left-hand side. In the middle, ...), Making and Suggesting Plans (Let's ...), have to/don't have to gelernt und eine Geschichte über ein Abenteuercamp gelesen.

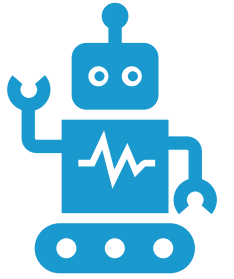


Materialerstellung – KI-Prompts

- **Festlegen der Parameter und der Arbeitsschritte (II):**

Der Dungeon soll auf vier Räume aufgeteilt werden. Speziell an diesem Rollenspiel ist, dass die Schüler*innen zum Betreten des Raums eine englische Beschreibung dieses Raums erhalten sollen und diesen, basierend auf der Beschreibung zuerst aus Lego bauen sollen. Sobald die Schüler*innen eine Aufgabe gelöst haben, dürfen sie in den nächsten Raum gehen.

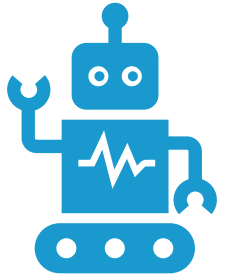
In jedem Raum soll es jeweils maximal drei kommunikative Aufgabenstellungen zu Grammatik, Interaktion und Vokabular geben. Die Aufgaben 'finden' sie, indem sie gemeinsam entscheiden, mit welchem Objekt interagiert wird. Welche Aktion sie ausführen, wird zuerst in der Zielsprache gemeinsam gesprochen und dann der Lehrperson gesagt. Die Lehrperson verkündet dann, ob bei diesem Objekt etwas passiert oder nicht. Hilfestellungen können die Schüler*innen dadurch erhalten, indem sie mit anderen Objekten interagieren (z.B. untersuchen) und zu bestimmten Werten ihres Charaktersheets addieren.



Materialerstellung – KI-Prompts

- **Festlegen der Parameter und der Arbeitsschritte (III):**

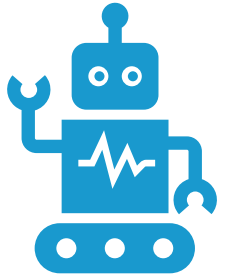
Jede Schüler*innengruppe erhält am Beginn des Spiels einen gemeinsamen Charakter mit verschiedenen Stärken und Schwächen, die sich in den folgenden Werten (von 1 bis 5) widerspiegeln: Strength, Intelligence, Charisma, Constitution. Jeder Charakter sollte auch zwei besondere Fähigkeiten aufweisen, die beim Lösen der Aufgaben unterstützen (z.B. erhalten sie eine zusätzliche Chance zu Würfeln, es wird für kurze Zeit eine Vokabelliste bereitgestellt, usw.). Die Aufgabenstellungen sollen in ein zusammenhängendes Narrativ eingebunden sein, ähnlich wie ein Escape Room - hier passt ein Fantasy-Setting, das mit Abenteuer zu tun hat.



Materialerstellung – KI-Prompts

- **Festlegen der Parameter und der Arbeitsschritte (IV):**

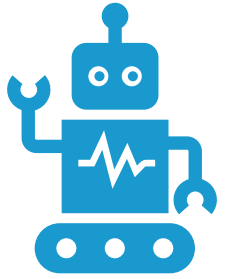
Die Schüler*innen haben bereits die folgenden sprachlichen Mittel: Present Simple, Past Simple, talking about daily routines, Adjectives, Past Simple negation, Past simple questions, why and because, should/shouldn't, comparatives and superlatives, directions (prepositions of place), there is/there are, describing people, have got/haven't got, feelings, possessives, can/can't, clothes, going to future, ordinal numbers, time prepositions, linking words (and, but, because). Der Fokus sollte aber vordergründig auf den zuvor beschriebenen Inhalten der Unit liegen. Alle Arbeitsmaterialien müssen in englische Sprache erstellt werden und auf das Niveau der Zielgruppe (AHS, 6. Schulstufe) angepasst sein. Agiere als meine Unterstützung bei der Materialerstellung. Ich werde dich immer anweisen, welchen Arbeitsschritt wir gerade durchführen.



Materialerstellung – KI-Prompts

- **Narrativ erarbeiten:**

Ich möchte mit dem grundlegenden Narrativ beginnen. Schreibe mir eine Ausgangssituation für die Geschichte, die zu den Themen und dem Setting passt. Ende die Ausgangssituation mit der Frage danach, wer wir eigentlich sind, um so die Charakterauswahl zu starten. Der Text soll kurz und in angemessener Sprache auf Englisch formuliert sein.

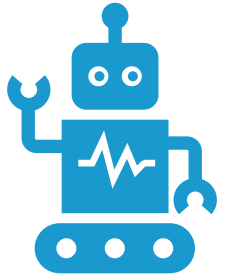


Materialerstellung – KI-Prompts

- **Charakterwahl:**

Beschreibe kurz die Aufgabe, dass die Schüler*innen ihren Charakter 'erwürfeln' müssen. Es wird dazu ein D4-Würfel verwendet. Die Zahlen 1 bis 3 stehen für konkrete Charaktere, bei 4 dürfen sich die Schüler*innen (ohne nachzuschauen) einen der Charaktere nehmen.

Erstelle als nächstes die drei Charaktere. Gib ihnen kreative Namen, kurze (max. 20 Wörter) Hintergrundgeschichten und vergiss nicht, passende Werte und Fähigkeiten zu erstellen.



Materialerstellung – KI-Prompts

- **Raumaufgaben erstellen:**

Erstelle jetzt bitte die vier Räume.

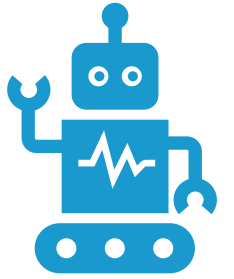
Erstelle zuerst ein kurzes Narrativ (mit Hinweisen darauf, was die Schüler*innen im Raum machen können) und die Beschreibung des Raumes, den die Schüler*innen mit Lego nachbauen sollen (max. 30 Worte). Achte dabei bereits darauf, dass alle Objekte, mit denen interagiert werden soll, mitgebaut werden.

Vergiss nicht, für jeden Raum max. drei Aufgaben zu erstellen. Die Aufgaben sollen sich in Schwierigkeitsgrad und Herangehensweise etwas unterscheiden. Sie sollen vor allem kreativ, kommunikativ und auf die Förderung der Zielsprache Englisch ausgerichtet sein. Hebe diese Punkte in der Raumbeschreibung als 'Points of Interest' hervor.

Die Aufgaben verstecken sich jeweils hinter Objekten im Raum. Zum Interagieren müssen die Schüler*innen zuerst passende Fragen/Aktionen auf Englisch formulieren und diese dann der Lehrperson stellen. Inkludiere Anweisungen für Lehrpersonen für jede Aufgabe.

Sobald die Schüler*innen so eine Aktion gefunden haben, würfeln sie einen D20 Würfel und addieren das Ergebnis zu einem jeweils passenden Wertes ihres Charakters, um das Narrativ zu steuern und zu entscheiden, ob sie erfolgreich sind.

Alle Inhalte sollen in englischer Sprache sein.



Materialerstellung – KI-Prompts

- **Abschlussnarrativ erstellen:**

Schreibe mir jetzt noch einen Epilog für die Geschichte, die mit einem erfolgreichen Abenteuer und dem Finden eines Schatzes endet. Du kannst auch cringe Ideen einbauen, wie 'Aber der größte Schatz sind die Freundschaften, die wir geschlossen haben'.

Erkenntnis #2

Gamification kommt in vielen Formen,...

- kein Einheitsmodell – jede Umsetzung ist einzigartig
- verschiedene Mechaniken und Storytelling können kombiniert werden



...Kreativität und der eigene Fachbereich eröffnen neue Ideen!



- Elemente individuell anpassen (Fächer und Lerngruppen)
- Out-of-the-Box-Ansätze fördern Individualität

Questify Your Classroom!

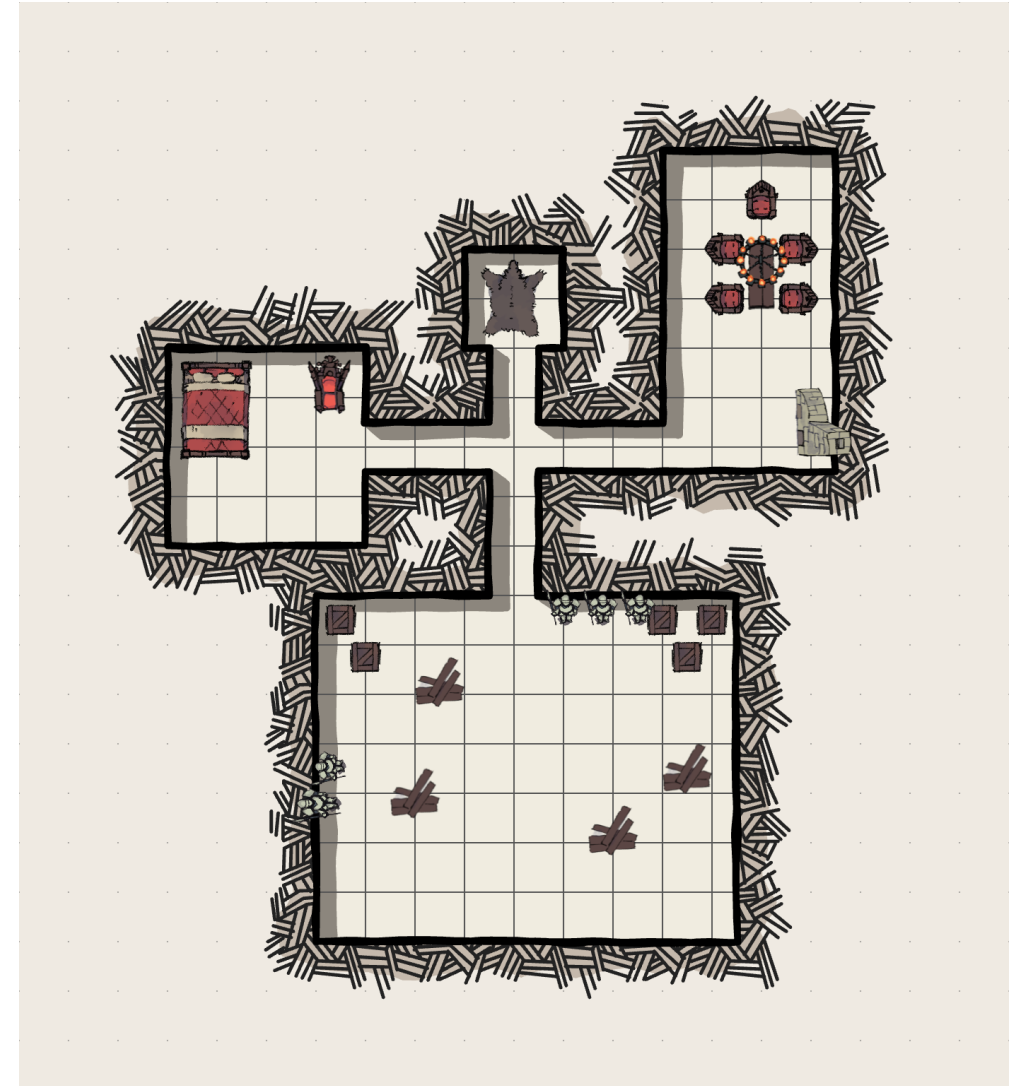
Toolempfehlungen

kleine Tools zur Gamification



Dungeon Scrawl

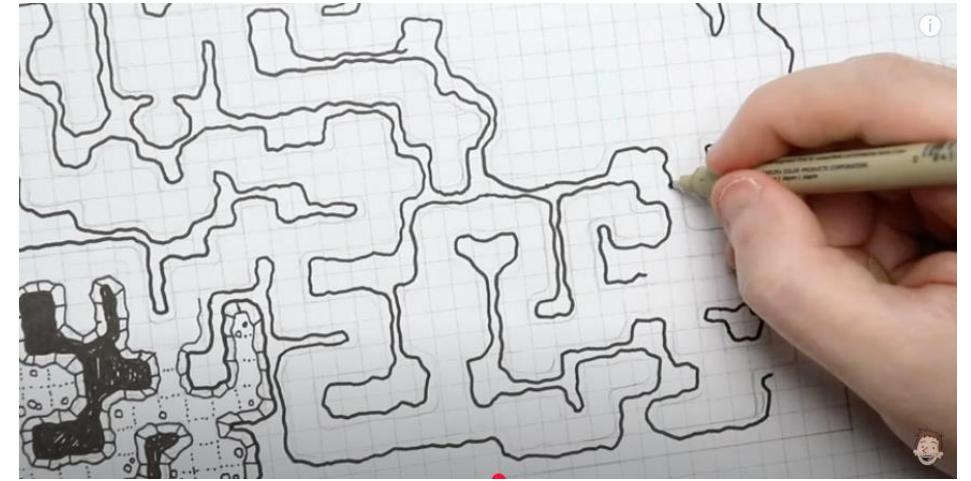
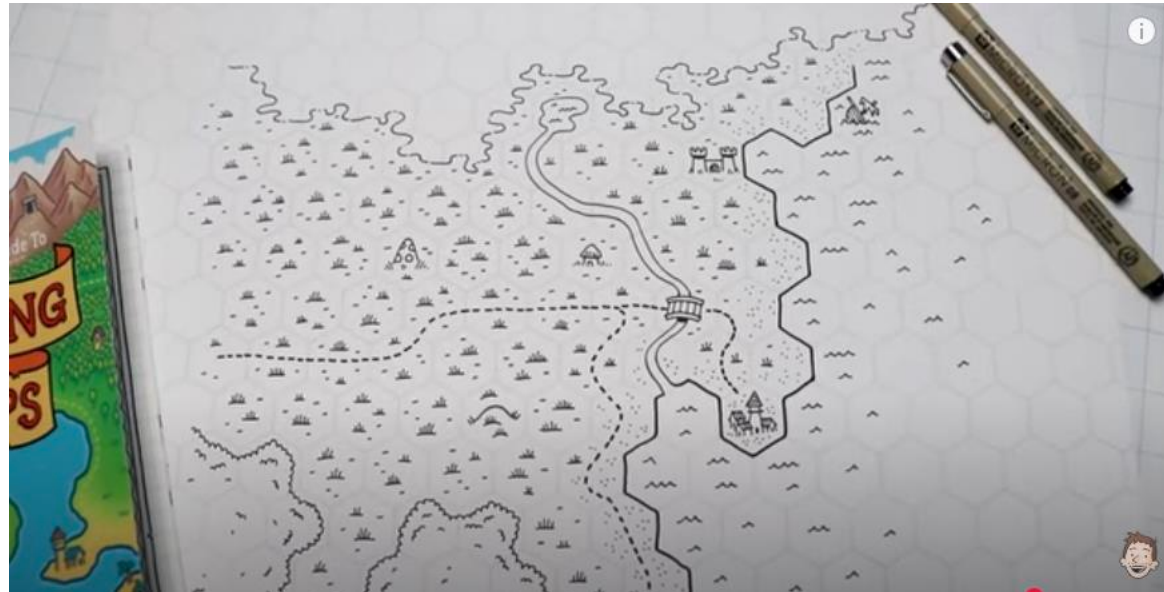
- <https://app.dungeonscrawl.com/>
- Tool zum gezielten Erstellen von Karten
- kein Account notwendig
- intuitiv und leicht verwendbar



Inspiration - JP Coover

<https://www.youtube.com/@JPCoover>

- Sammlung an Anleitungen und Ideen, um eigene Rollenspielkarten zu erstellen



Questify Your Classroom!

Ihre Chance!

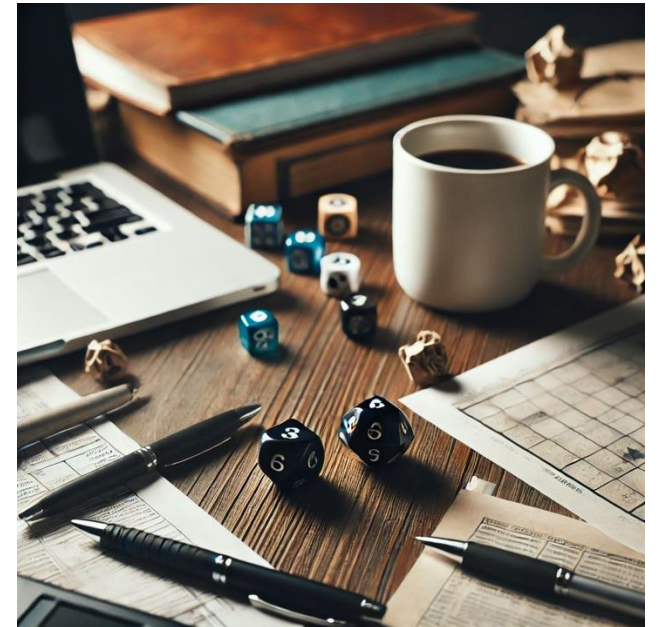
Konzepte erarbeiten und spielen



Gamification: Ihre Ideen

- planen Sie für Ihren eigenen gamifizierten Unterricht ein Konzept für:
 - eine 'One-Shot' Kampagne wie in den Beispielen
 - individuelle gamifizierte Aspekte für den gesamten Unterricht, z.B.
 - Items und das dahinterstehende Wirtschaftssystem
 - Levels und damit verbundene Fähigkeiten
 - Gruppenaspekte (z.B. Gilden und ergänzende Aufgaben)
- Denken Sie dabei an
 - Thema und Bezugsrahmen
 - didaktisches Ziel
 - Narrativ
 - Aufgabenarten

Schließen Sie sich in Gruppen zusammen und vergessen Sie nicht Ihre Items einzusetzen!

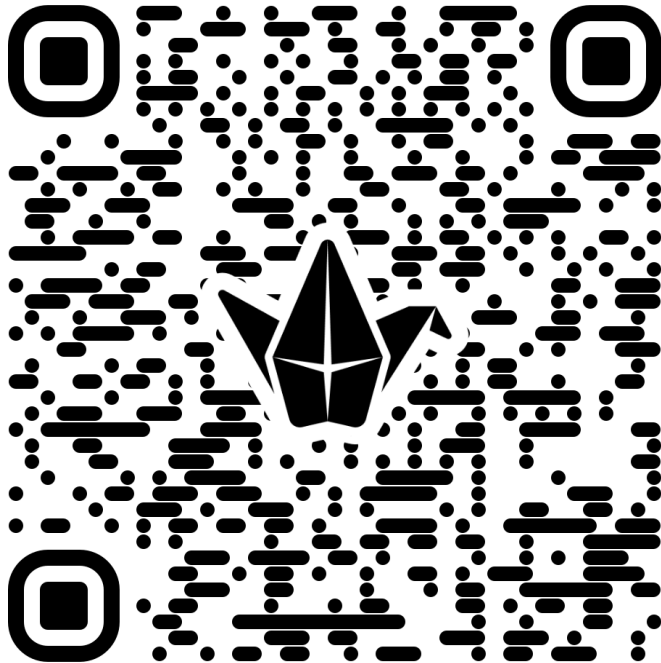


KI-generiert mithilfe von Microsoft Copilot
am 20. Februar 2025

Haben Sie noch Fragen?

Link zum Padlet mit Folien und Arbeitsmaterialien:

<https://link.ph-noe.ac.at/gamificationdgb1>



Mag. Manuel Petruj

Hochschullehrender
Department für Medienpädagogik
Pädagogische Hochschule Niederösterreich

<https://www.ph-noe.ac.at>
manuel.petruj@ph-noe.ac.at