

GAMIFICATION IN BILDUNGSKONTEXTEN

GAMING-PORTFOLIO
DES MEDIENLABORS
BIELEFELD



INHALTSVERZEICHNIS

- ❖ ASSASSIN'S CREED DISCOVERY TOUR – ANCIENT EGYPT
- ❖ DAS VERLIESS DES HERRN MÖLLERMANN
- ❖ LEONS IDENTITÄT
- ❖ LIFE IS STRANGE
- ❖ MINETEST
- ❖ PLAYBOOKS VON HISTORY VOICES – POLIS ATHEN
- ❖ TONIS ESCAPE – DEM HACKER AUF DER SPUR

ASSASSIN'S CREED DISCOVERY TOUR – ANCIENT EGYPT



Kurzbeschreibung

Der Haupt-Schauplatz von der erfolgreichen Assassin's Creed-Reihe Odyssey ist das antike Griechenland. Dabei werden bildungsrelevante Aspekte wie zum Beispiel die athenische Demokratie oder das gesellschaftliche und kulturelle Leben im antiken Griechenland oder (wie im vorliegenden Teil) im antiken Ägypten anschaulich erläutert.

Schulfach

Geschichte, Sachunterricht, Mathematik, Chemie, Biologie, Technik, Kunst, Werken, Medienbildung

Jahrgang/Alter

3.-8. Jg.

Themenbezüge

Architektur, Naturkunde, Archäologie

Verfügbarkeit

PC, XboxOne, PlayStation 4

Kosten/Lizenz

S.u.

Quelle

<https://www.ubisoft.com/en-us/entertainment/education-events/play-to-learn>

Hinweis: Bildungseinrichtungen können die kostenlose Nutzung der Discovery Tour im o.g. Link beantragen (dauert ein paar Tage bis zur Freischaltung).

Weiterführende Informationen

<https://games-im-unterricht.de/games/assassins-creed-odyssey-discovery-tour>

DAS VERLIESS DES HERRN MÖLLERMANN



Kurzbeschreibung

Bei diesem Spiel handelt es sich um einen digitalen Escape-Room für das Fach Physik. Die Spieler*innen erwachen in einem dunklen Raum und haben keine Ahnung, wie sie dort hingekommen sind. Man muss einen Weg nach draußen finden und herausfinden, wer einen an diesen seltsamen Ort verschleppt hat. In dieser Situation gibt es nur eine Rettung: PHYSIKWISSEN! Durch das Lösen von Rätseln findet man Teile einer Zahlenkombination, mit der man schließlich die Türe zur Freiheit öffnen kann. Bei dem Spiel handelt es sich um ein Amateurprojekt, das im Rahmen des Corona-Fernunterrichts 2021 entstanden ist.

Schulfach	Physik
Jahrgang/Alter	
Themenbezüge	Physik, Physikalische Gesetzmäßigkeiten, Astronomie
Verfügbarkeit	Browserspiel (15-20 Minuten), stabile Internetverbindung benötigt
Kosten/Lizenz	kostenlos
Quelle	http://play2.textadventures.co.uk/Play.aspx?id=g_z4yhau4kcal_wbb10qhq
Weiterführende Informationen	https://games-im-unterricht.de/games/das-verliess-des-herrn-moellermann-ein-digitaler-physik-escape-room

LEONS IDENTITÄT

Kurzbeschreibung	<i>Leons Identität</i> ist ein First Person Point-and-Click-Adventure, welches vom schleichenden Abdriften eines Jugendlichen in die radikale Szene der Neuen Rechten und seinem rätselhaften Verschwinden handelt. Im Spiel schlüpft man in die Rolle von Leons kleinem Bruder Jonas, der in Leons Zimmer nach Hinweisen für sein Verschwinden sucht.
Schulfach	Politik, Philosophie, Geschichte,
Jahrgang/Alter	7.-9. Jahrgang, ab 14 Jahren empfohlen
Themenbezüge	Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt, politischer Willensbildungsprozess in Deutschland, Frieden und Menschenrechte, Politik, Demokratie
Verfügbarkeit	PC
Kosten/Lizenz	kostenlos
Quelle	https://leon.nrw.de/index.html
Weiterführende Informationen	https://games-im-unterricht.de/games/leons-identitaet

LEONS
IDENTITÄT

LIFE IS STRANGE



Kurzbeschreibung

Life is Strange ist ein Adventure Game, bei dem man die Geschichte der Fotografie-Studentin Max verfolgt. Das Besondere am Spiel ist, dass Max die Fähigkeit besitzt, die Zeit zurückzudrehen. So kann sie den Verlauf der Geschehnisse korrigieren. Je nachdem, wie man den Verlauf manipuliert, geht die Geschichte auf unterschiedliche Arten aus. Dabei geht es auch um Themen wie Mobbing, Suizid oder psychische Gesundheit.

Schulfach

Englisch,

Jahrgang/Alter

Ab 16 Jahren

Themenbezüge

mental health, enlightenment, English skills

Verfügbarkeit

Linux, PC, Mac, Playstation 3, Xbox 360 mobil (Tablet/Smartphone), Playstation 4, Xbox One

Kosten/Lizenz

s. Website (kostenpflichtig)

Quelle

https://lifeisstrange.square-enix-games.com/de/games/life-is-strange/buy/?utm_source=tumblr_life_is_strange&utm_medium=featurebox

Weiterführende Informationen

<https://games-im-unterricht.de/games/life-strange>

MINETEST

Kurzbeschreibung	<i>Minetest</i> ist eine kostenlose und leicht zugängliche Open Source Version des weltweit bekannten Spiels <i>Minecraft</i> . Ähnlich wie im Original können die Spieler*innen auch in <i>Minetest</i> die weitläufige Welt in 3D-Blockoptik mit Hilfe von Werkzeugen vollkommen frei anpassen, erweitern und gestalten.
Schulfach	Geschichte, Sachunterricht, Mathematik, Chemie, Biologie, Technik, Kunst, Werken, Medienbildung,
Jahrgang/Alter	3.-7. Jg.
Themenbezüge	Architektur, Naturkunde, Dimensionen
Verfügbarkeit	PC/Windows, Linux, Mac, Android
Kosten/Lizenz	kostenlos
Quelle	https://www.minetest.net/
Weiterführende Informationen	https://games-im-unterricht.de/games/minetest



PLAYBOOKS VON HISTORY VOICES – POLIS ATHEN

Kurzbeschreibung	Die Playbooks von History Voices widmen sich verschiedenen historischen Epochen. Die interaktiven Spielbüchern lassen die Spieler*innen in Form von Lernapps in die Rolle der Hauptfigur schlüpfen und historische Ereignisse interaktiv in ihrem eigenen Tempo erleben. Bislang verfügbar ist das Playbook <i>Polis Athen</i> , das im antiken Griecheland spielt.
Schulfach	Geschichte
Jahrgang/Alter	5.-10. Jg.
Themenbezüge	Historisches Lernen, Antikes Griechenland
Verfügbarkeit	Android, iOS, Windows, Mac, PC
Kosten/Lizenz	kostenlos
Quelle	https://www.history-voices.de/
Weiterführende Informationen	https://games-im-unterricht.de/games/playbooks-von-history-voices





TONIS ESCAPE – DEM HACKER AUF DER SPUR

Kurzbeschreibung

Tonis Escape ist ein Serious Game, das ähnlich wie ein digitaler Escape Room aufgebaut ist und als Point & Click im Browser gespielt wird. Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle von Toni, einer Jugendlichen, die in ihrem Smart Home eingeschlossen wird. Um einen Weg hinaus zu finden, müssen die Spieler*innen innerhalb von 30 Minuten alle Rätsel gelöst haben. Falsche Antworten geben Zeitabzug.

Das Spiel besteht aus drei verschiedenen Themenwelten, die mehrere technologisch relevante Bereiche wie Smart Home, sichere Authentifizierung, autonomes Fahren, kritische Infrastrukturen, aber auch Desinformation, Datenschutz und Privatheit abdecken.

Schulfach	Informatik, Medienbildung
Jahrgang/Alter	7.-9. Jg.
Themenbezüge	Künstliche Intelligenz, Fake News, Datenschutz, autonomes Fahren, Smart Home
Verfügbarkeit	Browserspiel (30 Minuten)
Kosten/Lizenz	kostenlos
Quelle	https://tonis-escape.sichere-digitale-zukunft.de/index.php
Weiterführende Informationen	https://games-im-unterricht.de/games/tonis-escape-dem-hacker-auf-der-spur