

KONTAKTPERSON

Darya Frantskevich
Darya.Frantskevich@zfl.uni-giessen.de

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Justus-Liebig-Universität
Gießen

THEMEN- / FACHBEREICH

Lehramt, fächerübergreifend

ZIELGRUPPE

Lehramtsstudierende und
Studieninteressierte

SPIELDAUER



ERSTELLUNGSAUFWAND



Kurzbeschreibung

Die Entscheidungssimulation „Ich als Lehrkraft“ wurde als ein orts- und zeitunabhängiges Qualifizierungsangebot für Lehramtsstudierende und Studieninteressierte entwickelt, das Beispiele der aktuellen Herausforderungen aus dem Schulumfeld umfasst und mögliche Handlungsalternativen in unterschiedlichen Unterrichtssituationen aufzeigt. Je nach der getroffenen Entscheidung ändert sich der Ablauf der Szene, der Nutzer kriegt ein adaptiertes und individualisiertes Feedback. Der mit dem Feedback vorgegebene theoretische Rahmen soll beim Wissenstransfer unterstützen.

Gamification- Art

- Serious Games/
Entscheidungssimulation

Gamification- Elemente

- Auswahl der Avatare
- Fortschrittsmarkierung bei der
Auswahl der Szenen
- Zeitbeschränkung mit dem
Countdown Timer
- Individualisiertes Feedback

Verwendete Technik/Tools

- Articulate Storyline 3
- Adobe Illustrator
- Camtasia 2021

Zugriff / Lizenzierung

- Frei zugänglich
- Urheberrechtlich geschützt

Link

[Ich als Lehrkraft](#)



Good Practice

Stand: 24.05.23