Teil 2 - A1.3 Gamifikation & Escape Rooms





World Café Übung "Gamification Techniken in Escape Room Games"



Hinweise



- Notieren Sie fünf Themen auf verschiedenen A1 Flipchart-Papierblöcken. Jedes Thema sollte wie ein Titel oben auf das Papier geschrieben werden.
 - Punkt 1: Beispiele von Spielen zur Förderung von Motivation und Engagement
 - Punkt 2: Materialien für digitale Spiele
 - Punkt 3: Herangehensweisen und p\u00e4dagogische Ans\u00e4tze w\u00e4hrend des Spielens
 - Punkt 4: Ideen für Spiele, Rätsel und Herausforderungen
- 2. Schaffen Sie den Rahmen: Sie benötigen vier Räume, in denen die Teilnehmenden ohne Unterbrechung Ideen zu jedem Thema diskutieren können. Geben Sie in jeden Raum Flipchart-Papier.
- 3. Teilen Sie die Gruppe dann in Teams von 2-3 Personen auf. Jedes Team kommt mindestens 15 Minuten für jedes Thema in einen Raum. Sie sollten die Zeit einhalten und die Teams nach 15 Minuten bitten, den Raum zu wechseln und sich einem anderen Thema zuzuwenden.

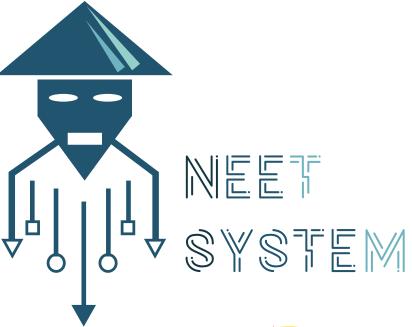


Hinweise



- 4. Während der 15 Minuten sollten die Teilnehmer 2-3 Ideen auf dem Flipchart-Papierblock mit Markern notieren. Sie können es ihnen auch überlassen, ihre Gedanken zu zeichnen, Ideen zu skizzieren usw., wenn sie dies wünschen. Empfehlen Sie ihnen, auch für die anderen Teams etwas Platz einzuplanen.
- 5. Nachdem jedes Team jeden Raum abgearbeitet und Ideen und Gedanken zu jedem Thema notiert hat, sammelt der Trainer die Papierblöcke ein und legt sie auf den Flipchart. Er/sie geht nacheinander die notierten Elemente durch und diskutiert mit den Teilnehmern. Der Trainer sollte alle dazu ermutigen, sich an der Diskussion zu beteiligen, indem er eine freundliche Atmosphäre schafft, so dass alle Teilnehmer mit ihren Erfahrungen und Erkenntnissen einen Beitrag leisten können.

























The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034



