**Antwortbogen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Spiel:**  | **Jahrgangsstufe:**  | **Fach:**  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rahmenbedingungen | Trifft nicht zu | Trifft weniger zu | Trifft mehr zu  | Trifft voll zu | Nicht bewertbar / nicht relevant |
| Das Spiel benötigt keinen großen technischen Aufwand bzw. Ressourcen. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Das Spiel bietet eine kurze Spieldauer bzw. lassen sich auch nur einzelne Sequenzen des Spiels spielen.  |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Das digitale Spiel hält jugend- und datenschutzrechtliche Bestimmungen ein |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Das Spiel kostet nicht viel oder die Lizenzen lassen sich für Schulklassen günstig erwerben. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetenz | Trifft nicht zu | Trifft weniger zu | Trifft mehr zu  | Trifft voll zu | Nicht bewertbar / nicht relevant |
| Die Spielziele sowie auch deren Erfolgsbedingungen sind klar. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Die Spielenden erhalten sowohl informatives als auch motivierendes Feedback in Bezug auf ihre Aktionen und ihren Fortschritt. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Die Steigerung der Schwierigkeit im Spielverlauf ist angemessen. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Autonomie | Trifft nicht zu | Trifft weniger zu | Trifft mehr zu  | Trifft voll zu | Nicht bewertbar / nicht relevant |
| Den Spielenden werden einflussreiche Wahlmöglichkeiten geboten |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Aufgaben, Ziele oder Wahlmöglichkeiten haben in der Spielwelt einen Sinn und Zweck, sodass sich die Spielenden als selbstbestimmt erleben können. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Verbundenheit | Trifft nicht zu | Trifft weniger zu | Trifft mehr zu  | Trifft voll zu | Nicht bewertbar / nicht relevant |
| Das digitale Spiel umfasst soziale Interaktionsmöglichkeiten mit Non-Player-Charakteren. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Das digitale Spiel umfasst kooperative Multi-Player-Elemente. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Benutzerfreundlichkeit | Trifft nicht zu | Trifft weniger zu | Trifft mehr zu  | Trifft voll zu | Nicht bewertbar / nicht relevant |
| Die Steuerung ist intuitiv und damit schnell zu erlernen. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Das Spiel bietet durch Anpassungsmöglichkeiten barrierefreie Zugänge. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Erfahrungsbasiertes Lernen für Unterhaltungsspiele | Trifft nicht zu | Trifft weniger zu | Trifft mehr zu  | Trifft voll zu | Nicht bewertbar / nicht relevant |
| Das Spiel bietet eine Vielzahl an Erfahrungen, die auf curriculare Lern- und Kompetenzziele bezogen werden können. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Das digitale Spiel bietet Erfahrungen, die im Unterricht aufgegriffen werden können, um kompetenzzielorientierte Lernprozesse zu initiieren und zu unterstützen. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Das digitale Spiel bietet die Möglichkeit, im Unterricht erworbene Fähigkeiten und Kenntnisse einzusetzen. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Erfahrungsbasiertes Lernen für Serious Games | Trifft nicht zu | Trifft weniger zu | Trifft mehr zu  | Trifft voll zu | Nicht bewertbar / nicht relevant |
| Die Wissens- und Kompetenzinhalte des Serious Games sind aus fachdidaktischer Perspektive korrekt.  |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Die Wissens- und Kompetenzinhalte des Serious Games sind mit der Spielstruktur verwoben. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
| Erwerb und Anwendung der zu erlernenden Kenntnisse und Fähigkeiten ist erforderlich für den Erfolg im Spiel. |[ ] [ ] [ ] [ ] [ ]