

## Switches: Allgemeine Liste mit Anregungen und Ideen

Nachfolgend haben wir Ihnen eine Liste mit Ideen zum Einsatz von Switches zusammengestellt. Sie führt die Inhalte des vorangegangenen Videos weiter.

| Switches-Idee  | Kommentar  |
|--|--|
| <b>Rollenspiel<sup>1</sup></b>   | <p>Individualisieren Sie das Auseinandersetzen/Hineinfühlen in eine bestimmte Person, indem Sie den Spielenden eine Auswahl an Rollen/Perspektiven bieten: Die Spielenden können z.B. in einer Umfrage auswählen, welche Figur sie begleiten oder in welchen Charakter sie sich hineinversetzen möchten.</p> <p>→ Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt (wenn z.B. die Antwort „Simon“ ausgewählt wurde, erscheinen im Folgenden die Folien, in denen es um die Begleitung des Charakters Simon geht).</p>   |
| <b>Unterschiedliche Schwierigkeitslevel/ freiwillige Zusatzaufgaben</b>  | <p>Individualisieren Sie einen Bound, indem Sie unterschiedliche Fähigkeiten berücksichtigen: Die Spielenden können in Form einer Selbsteinschätzung z.B. in einer Umfrage auswählen, welches Schwierigkeitslevel für sie angemessen ist oder ob sie zusätzliche Aufgaben freischalten wollen.</p> <p>→ Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt (wenn z.B. die Antwort „leicht“ ausgewählt wurde, erscheinen im Folgenden die Folien verkürzt, in leichter Sprache und mit weniger komplexen Quiz).</p>  |
| <b>Unterschiedliches Vorwissen</b>   | <p>Individualisieren Sie einen Bound, indem Sie auf das unterschiedliche Vorwissen der Spielenden reagieren: Die Spielenden können z.B. in einer Umfrage auswählen, ob sie bereits Vorwissen zu einem bestimmten Thema haben oder nicht.</p> <p>→ Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt (wenn z.B. die Antwort „kein Vorwissen“ ausgewählt wurde, wird der nachfolgende Abschnitt mit ausführlichen Inhalten abgespielt, wenn die Antwort „ausführliches Vorwissen vorhanden“ gewählt wurde, erscheint der Abschnitt nicht und es geht direkt mit einem Quiz weiter).</p>  |
| <b>Entscheidungspfade<sup>1</sup></b>  | <p>Reagieren Sie auf verschiedene Entscheidungen der Spielenden: Die Spielenden können z.B. in einer Umfrage eine Entscheidung (z.B. hinsichtlich einer Maßnahme/Vorgehensweise) treffen.</p> <p>→ Entsprechend der Entscheidung werden verschiedene Gegenargumente eingebracht und die Spielenden so dazu angeregt, hinsichtlich der Entscheidung weiterführend zu argumentieren und auf Gegenargumente einzugehen.</p>   |
| <b>Feedback</b>  | <p>Reagieren Sie auf verschiedene Antworten/Abgaben/Punkte mit einem entsprechenden Feedback, sodass das Spiel realistisch erscheint und sich die Spielenden ernst genommen fühlen.</p>  |
| <b>Berücksichtigung des Zeitraumes der Durchführung des Bounds (Jahreszeit, eingeschränkte Öffnungszeiten)<sup>1</sup></b> | <p>Reagieren Sie auf zeitlich begrenzte Untersuchungsgegenstände (z.B. eingeschränkte Öffnungszeiten eines bestimmten Ortes, konkrete Wochentage des Wochenmarktes, bestimmte blühende Pflanzen), indem Sie das Abspielen der Inhalte/Aufgaben von der Zeit (Jahreszeit, Wochentag, Uhrzeit) abhängig machen.</p> <p>→ Setzen Sie dies allerdings nur bei konkreten, einfachen (Öffnungs-)Zeiten (z.B. Mo-Sa, 9:30-20:00 Uhr) ein.</p> <p>Bei komplexeren (Öffnungs-) Zeiten (z.B. unterschiedliche Öffnungszeiten jeden Tag, Mittagspause dazwischen) sollten Sie auf die Funktion „Umfrage“ zurückgreifen: Die Spielenden können z.B. in einer Umfrage die Uhrzeit/den Tag/den Monat/die Jahreszeit auswählen.</p> <p>→ Auf die jeweiligen Antworten findet eine entsprechende Reaktion statt (wenn z.B. die Antwort „Montag“ ausgewählt wurde, erscheinen die Folien/Aufgaben zum Wochenmarkt nicht, da dieser nur dienstags und samstags stattfindet).</p> |

### Zusatzaufgaben<sup>1</sup>

Reagieren Sie auf eine bestimmte Punktzahl oder eine bestimmte Spielzeit der Spielenden, indem Sie das Abspielen zusätzlicher Inhalte/Aufgaben vom Erreichen einer bestimmten Punktzahl oder dem Lösen der vorherigen Aufgaben in einer bestimmten Zeit abhängig machen.

→ Dies kann als Belohnung dienen und den Spielenden z.B. das Sammeln weiterer Punkte und somit das Knacken des Highscores ermöglichen.

---

<sup>1</sup> Gibt es als Switch-Baustein mit passender Anleitung