

Gaming-Portfolio

Hier ist ein Raster mit Kriterien zur Evaluation von Computerspielen für den Unterricht. Dieses Raster fokussiert sich auf die Praktikabilität, Einsetzbarkeit im Unterricht und den medienpädagogischen Nutzen, während auch andere wichtige Faktoren berücksichtigt werden.

Kriterium	Beschreibung
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Ist das Spiel leicht zugänglich (z.B. im Schulnetzwerk, über MDM)?
Technische Anforderungen	Welche Hardware und Software werden benötigt (z.B. Betriebssystem, RAM)?
Installation	Ist die Installation einfach und schnell durchführbar?
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Für welche Jahrgangsstufen oder Altersgruppen ist das Spiel geeignet?
Fächer / Themengebiete	Welche Fächer oder Themen können mit dem Spiel abgedeckt werden?
Unterrichtsintegration	Wie lässt sich das Spiel in den Unterricht integrieren (z.B. als Haupt- oder Nebenaktivität)?
Spielzeit	Wie lange dauert eine Spielsitzung? Ist das Spiel für kurze Einheiten oder längere Unterrichtseinheiten geeignet?
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Welche spezifischen Lernziele werden durch das Spiel gefördert?
Interaktivität	Fördert das Spiel aktive Teilnahme und Interaktion der Schüler?
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt das Spiel die Entwicklung von kritischem Denken und Problemlösungsfähigkeit?
Kooperation und Teamarbeit	Bietet das Spiel Möglichkeiten zur Zusammenarbeit und Teamarbeit?
Kosten	
Anschaffungskosten	Welche Kosten sind mit dem Kauf des Spiels verbunden?
Laufende Kosten	Gibt es monatliche oder jährliche Gebühren (z.B. für Online-Dienste)?
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Auf welche Plattformen kann das Spiel gespielt werden (z.B. PC, Konsole, Tablet)?
Internetverbindung	Ist eine Internetverbindung erforderlich? Wenn ja, welche Art (z.B. stabil, schnell)?
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Wie intuitiv ist die Benutzeroberfläche?
Altersfreigabe	Hat das Spiel eine Altersfreigabe? Ist diese für die Zielgruppe angemessen?
Bewertungen und Erfahrungen	Gibt es bereits Erfahrungen oder Bewertungen von anderen Lehrkräften?

Nutzung des Rasters

Dieses Raster kann als Leitfaden für die Evaluation von Computerspielen dienen. Lehrkräfte können die verschiedenen Kriterien abwägen und bewerten, um eine fundierte Entscheidung über die Eignung eines Spiels für den Unterricht zu treffen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Leons Identität“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	"Leons Identität" ist ein interaktives Spiel, das Kinder und Jugendliche dabei unterstützt, ihre eigene Identität zu erkunden und wichtige soziale Kompetenzen zu entwickeln. Es behandelt Themen wie Freundschaft, Selbstbewusstsein und die Bedeutung von Gemeinschaft.
Urheber des Spiels	Entwickelt von der Kommende Dortmund in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) . Das Spiel hat mehrere Auszeichnungen für seine medienpädagogischen Ansätze erhalten.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Das Spiel ist online verfügbar und kann über verschiedenen Plattformen gespielt werden.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser (Chrome, Firefox, Safari).
Installation	Keine Installation erforderlich, da das Spiel im Browser gespielt wird.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler der Klassen 5 bis 8 (ca. 10 bis 14 Jahre).
Fächer / Themengebiete	Kann in den Fächern Sozialkunde, Ethik und Deutsch eingesetzt werden; thematisiert Identität und soziale Beziehungen.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Unterricht integrieren, z.B. als Projektarbeit oder in Gruppenarbeiten.
Spielzeit	Eine Spielsitzung dauert etwa 30 bis 60 Minuten, je nach Spielweise und Gruppendiskussionen.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für Identität und soziale Interaktion; schult Empathie und Teamarbeit.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Entscheidungen, die den Verlauf des Spiels beeinflussen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken durch das Lösen von sozialen Dilemmata.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen, um gemeinsam Lösungen zu finden.
Kosten	
Anschaffungskosten	Das Spiel ist kostenlos zugänglich.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.

Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Spielbar auf PC, Tablet und Smartphone über Webbrowser.
Internetverbindung	Eine stabile Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Die Benutzeroberfläche ist intuitiv und kinderfreundlich gestaltet.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich, jedoch empfohlen für Kinder ab 10 Jahren.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften und Schülern; wird als wertvolles Werkzeug für die Persönlichkeitsentwicklung angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „**Assasin’s Creed Discovery Tour**“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	"Assassin's Creed Discovery Tour" ist ein edukativer Modus innerhalb der Assassin's Creed-Spiele, der es den Spielern ermöglicht, historische Schauplätze zu erkunden, während sie mehr über die Geschichte und Kultur der jeweiligen Epoche lernen. Der Modus bietet interaktive Führungen und zahlreiche Informationen zu historischen Ereignissen, Figuren und Lebensweisen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Ubisoft . Teil der Assassin's Creed-Serie, die für ihre historischen Erzählungen und detailgetreue Nachbildungen bekannt ist.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Verfügbar als eigenständiger Modus in „Assassin’s Creed Origins“ und „Assassin’s Creed Odyssey“.
Technische Anforderungen	Benötigt einen PC oder eine Konsole (PlayStation 4, Xbox One) mit den entsprechenden Systemanforderungen.
Installation	Muss über die entsprechende Plattform (z.B. Steam, Ubisoft Store) heruntergeladen werden.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 12 Jahren, insbesondere für Geschichtsunterricht in höheren Klassen.
Fächer / Themengebiete	Kann im Geschichtsunterricht eingesetzt werden, um Themen wie Antike Zivilisationen, das alte Ägypten und die griechische Antike zu behandeln.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in Projektarbeiten und interaktive Unterrichtseinheiten integrieren.
Spielzeit	Das Spiel kann variieren, da die Erkundung der Welt und die Teilnahme an Führungen flexibel sind.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für historische Kontexte und kulturelle Hintergründe; schult kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch die Erkundung der Spielwelt und die Teilnahme an interaktiven Führungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt das Verständnis von historischen Zusammenhängen und fördert das kritische Denken.
Kooperation und Teamarbeit	Kann in Gruppenarbeiten genutzt werden, um gemeinsam Geschichte zu erkunden und zu präsentieren.

Kosten	
Anschaffungskosten	Der Discovery Tour-Modus ist in der Regel im Kauf von „Assassin’s Creed Origins“ oder „Assassin’s Creed Odyssey“ enthalten.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten, jedoch Kosten für das Spiel selbst.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Verfügbar auf PC, PlayStation 4, Xbox One und in der Cloud über Google Stadia.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich für Updates und den Download des Spiels.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Die Benutzeroberfläche ist benutzerfreundlich gestaltet und bietet verschiedene Schwierigkeitsgrade für die Erkundung.
Altersfreigabe	Das Spiel hat eine Altersfreigabe von 12 Jahren (PEGI 12).
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften und Historikern; wird als wertvolles Werkzeug für den Geschichtsunterricht angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „**Bridge Constructor Portal**“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	"Bridge Constructor Portal" kombiniert die Spielmechaniken von Bridge Constructor mit dem beliebten Portal-Universum. Spieler müssen Brücken und andere Konstruktionen entwerfen, um Charaktere sicher durch verschiedene Level zu navigieren, während sie die physikalischen Herausforderungen und die einzigartigen Portale aus dem Portal-Universum nutzen. Das Spiel fördert kreatives Denken und Problemlösungsfähigkeiten.
Urheber des Spiels	Entwickelt von ClockStone Software und veröffentlicht von Headup Games .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Das Spiel ist auf mehreren Plattformen verfügbar, darunter PC, Nintendo Switch, PlayStation 4 und Xbox One.
Technische Anforderungen	Benötigt einen PC mit Windows 7 oder höher, macOS oder Linux; für Konsolen sind die jeweiligen Systemanforderungen erforderlich.
Installation	Muss über die entsprechende Plattform (z.B. Steam, Epic Games Store, Konsolen-Store) heruntergeladen werden.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren, ideal für Grund- und Sekundarstufen.
Fächer / Themengebiete	Kann im Mathematik- und Physikunterricht eingesetzt werden, um Konzepte wie Statik, Dynamik und Ingenieurwesen zu behandeln.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in Projektarbeiten und interaktive Unterrichtseinheiten integrieren, um die Anwendung von Physik zu demonstrieren.
Spielzeit	Eine Spielsitzung kann zwischen 15 und 60 Minuten dauern, abhängig von der Komplexität der Level und der Lösungsansätze.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für physikalische Konzepte, kreatives Problemlösen und logisches Denken.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Experimentieren mit verschiedenen Konstruktionen und Lösungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten durch das Lösen von Herausforderungen.
Kooperation und Teamarbeit	Kann in Gruppenarbeiten genutzt werden, um gemeinsam Lösungen zu finden und zu diskutieren.
Kosten	
Anschaffungskosten	Das Spiel kostet in der Regel zwischen 10 und 15 Euro, je nach Plattform und Verkaufsstelle.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.

Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Verfügbar auf PC (Steam, Epic Games Store), Nintendo Switch, PlayStation 4 und Xbox One.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich für den Download und mögliche Updates.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Die Benutzeroberfläche ist intuitiv und benutzerfreundlich gestaltet, mit klaren Anleitungen.
Altersfreigabe	Das Spiel hat eine Altersfreigabe von 6 Jahren (PEGI 6).
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Spielern und Lehrkräften; wird als unterhaltsames und lehrreiches Werkzeug für das Verständnis von Physik angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Minecraft Classic“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Minecraft Classic ist die ursprüngliche Version von Minecraft, die es Schülern ermöglicht, kreativ zu bauen und ihre eigenen Welten zu gestalten.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Mojang Studios .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 6 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Kunst, Mathematik, Naturwissenschaften.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Kunst- und Naturwissenschaftsunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert kreatives Denken, Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Erstellen eigener Welten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kreatives Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für kreatives Lernen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Minecraft: Education Edition“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	"Minecraft: Education Edition" ist eine spezielle Version des beliebten Spiels, die für den Bildungsbereich entwickelt wurde. Sie ermöglicht Schülern, in einer kreativen Umgebung zu bauen, zu erkunden und zu lernen. Das Spiel fördert Teamarbeit, Problemlösung und kreatives Denken.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Mojang Studios und veröffentlicht von Microsoft .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Verfügbar auf PC, Mac, iPad und Windows-Tablets.
Technische Anforderungen	Benötigt einen PC mit Windows 10 oder macOS; iPads benötigen iOS 10 oder höher.
Installation	Muss über die entsprechende Plattform (z.B. Microsoft Store) heruntergeladen werden.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen / Alter	Geeignet für Schüler ab 6 Jahren, ideal für Grund- und Sekundarstufen.
Fächer / Themengebiete	Kann in den Fächern Mathematik, Naturwissenschaften, Kunst und Geschichte eingesetzt werden.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in Projektarbeiten und interaktive Unterrichtseinheiten integrieren.
Spielzeit	Flexibel, kann in kurzen Einheiten oder über längere Zeiträume gespielt werden.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert kreatives Denken, Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Bauen und Erforschen in der Spielwelt.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kosten variieren, oft zwischen 5 und 10 Euro pro Benutzer oder als Schul-Lizenz.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	PC, Mac, iPad, Windows-Tablet.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich für Updates und Multiplayer-Funktionen.

Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für alle Altersgruppen.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich, empfohlen für Kinder ab 6 Jahren.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für interaktives Lernen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Kahoot!“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Kahoot! ist eine spielbasierte Lernplattform, die es Lehrern ermöglicht, Quizze, Umfragen und Diskussionen zu erstellen, die Schüler in einem interaktiven Format beantworten.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Kahoot! AS .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar über Webbrowser und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Kahoot! App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für alle Altersgruppen, von Grundschule bis zur Oberstufe.
Fächer / Themengebiete	Kann in allen Fächern eingesetzt werden, um Wissen zu überprüfen und zu vertiefen.
Unterrichtsintegration	Lässt sich leicht in den Unterricht integrieren, um den Unterricht aufzulockern und Schüler aktiv einzubeziehen.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann je nach Quiz variieren (5-30 Minuten).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Lernen durch Interaktivität und Teamarbeit.
Interaktivität	Hohe Interaktivität, Schüler können in Echtzeit antworten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und Teamarbeit.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit und zum Wettbewerb.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos; Premium-Versionen mit erweiterten Funktionen sind verfügbar.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Einfache und intuitive Benutzeroberfläche.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften und Schülern; wird als unterhaltsames Lernwerkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Zoombinis“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	"Zoombinis" ist ein Puzzlespiel, das logisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten fördert. Spieler helfen den Zoombinis, ihre Heimat zu verlassen, indem sie verschiedene Herausforderungen und Rätsel lösen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von TERC und veröffentlicht von Learning Company .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Verfügbar auf PC, Mac und iOS.
Technische Anforderungen	Benötigt einen PC mit Windows 7 oder höher; macOS oder iOS-Geräte.
Installation	Muss über die entsprechende Plattform (z.B. Steam, App Store) heruntergeladen werden.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 8 Jahren, ideal für Grund- und Sekundarstufen.
Fächer / Themengebiete	Kann im Mathematik- und Informatikunterricht eingesetzt werden, um logisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten zu fördern.
Unterrichtsintegration	Lässt sich leicht in interaktive Unterrichtseinheiten integrieren.
Spielzeit	Eine Spielsitzung kann zwischen 30 und 60 Minuten dauern, je nach Fortschritt.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert logisches Denken, Problemlösungskompetenz und strategisches Planen.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Lösen von Rätseln und Herausforderungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Kann in Gruppenarbeiten genutzt werden, um gemeinsam Lösungen zu finden.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kosten variieren, oft zwischen 10 und 15 Euro, je nach Plattform
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	PC, Mac, iOS.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich für Download und mögliche Updates.

Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich, empfohlen für Kinder ab 8 Jahren.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Lernwerkzeug für Problemlösung angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Prodigy Math Game“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Prodigy ist ein interaktives Mathematikspiel, das Schüler motiviert, mathematische Konzepte durch Abenteuer und Herausforderungen zu lernen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Prodigy Education .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Prodigy-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler von der 1. bis zur 8. Klasse.
Fächer / Themengebiete	Mathematik, insbesondere Grundrechenarten, Brüche und Geometrie.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Mathematikunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren (10-30 Minuten pro Sitzung).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert mathematische Fähigkeiten und Problemlösungsfähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch spielerische Herausforderungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, leicht verständlich für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als motivierendes Lernwerkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Scratch“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Scratch ist eine visuelle Programmiersprache, die es Schülern ermöglicht, ihre eigenen interaktiven Geschichten, Spiele und Animationen zu erstellen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von MIT Media Lab
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Scratch-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 8 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Informatik, Mathematik, Kunst.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Informatikunterricht integrieren, um Programmierkenntnisse zu vermitteln.
Spielzeit	Flexibel, kann über längere Zeiträume genutzt werden.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert kreative Problemlösung, logisches Denken und Programmierkenntnisse.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Erstellen eigener Projekte.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit und zum Austausch von Ideen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Programmierkenntnissen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Kodable“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Kodable ist ein Programmierlernspiel, das Schülern die Grundlagen des Programmierens durch unterhaltsame Aufgaben und Herausforderungen beibringt.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Kodable, Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Kodable-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 5 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Informatik, Mathematik.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Informatikunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren (10-30 Minuten pro Sitzung).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert grundlegende Programmierkenntnisse und Problemlösungsfähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch spielerische Herausforderungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, leicht verständlich für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als motivierendes Lernwerkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Tynker“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Tynker ist eine Plattform, die Schülern das Programmieren durch Spiele, Projekte und Herausforderungen beibringt.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Tynker, Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Tynker-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 7 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Informatik, Mathematik, Kunst.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Informatikunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren (10-30 Minuten pro Sitzung).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert kreative Problemlösung, logisches Denken und Programmierkenntnisse.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Erstellen eigener Projekte.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit und zum Austausch von Ideen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Programmierkenntnissen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Google Earth“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Google Earth ermöglicht es Schülern, die Welt zu erkunden, geografische Informationen zu lernen und historische Stätten zu besuchen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Google .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Google Earth-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 8 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Geografie, Geschichte, Naturwissenschaften.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Geografie- und Geschichtsunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, kann in kurzen Einheiten oder über längere Zeiträume genutzt werden.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert geografisches Wissen, kulturelles Verständnis und historisches Bewusstsein.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Erkundung der Welt und Nutzung von Informationen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das Lernen über die Welt angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Quizlet“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Quizlet ist eine Plattform, die es Lehrern ermöglicht, Lernkarten, Quizze und Spiele zu erstellen, um Wissen zu vermitteln und zu überprüfen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Quizlet Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Quizlet-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für alle Altersgruppen, von Grundschule bis zur Oberstufe.
Fächer / Themengebiete	Kann in allen Fächern eingesetzt werden, um Wissen zu überprüfen und zu vertiefen.
Unterrichtsintegration	Lässt sich leicht in den Unterricht integrieren, um den Unterricht aufzulockern und Schüler aktiv einzubeziehen.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann je nach Quiz variieren (5-30 Minuten).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Lernen durch Interaktivität und Teamarbeit.
Interaktivität	Hohe Interaktivität, Schüler können in Echtzeit antworten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und Teamarbeit.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit und zum Wettbewerb.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, Premium-Versionen mit erweiterten Funktionen sind verfügbar.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Einfache und intuitive Benutzeroberfläche.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften und Schülern; wird als unterhaltsames Lernwerkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „SimCityEDU“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	"SimCityEDU" ist eine Bildungsvariante des klassischen SimCity-Spiels, die Schüler dazu anregt, Städte zu planen und dabei wichtige Konzepte wie Nachhaltigkeit und Stadtentwicklung zu lernen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von GlassLab Games .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die SimCityEDU-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Geografie, Sozialkunde, Umweltwissenschaften.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Geografie- und Sozialkundeunterricht integrieren.
Spielzeit	Eine Spielsitzung kann zwischen 30 und 60 Minuten dauern.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für Stadtplanung, Nachhaltigkeit und soziale Verantwortung.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Erstellen und Verwalten von Städten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und strategischem Planen.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kosten variieren, oft zwischen 10 und 20 Euro, je nach Plattform.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Stadtplanung angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Little Alchemy 2“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	"Little Alchemy 2" ist ein kreatives Puzzlespiel, in dem Schüler verschiedene Elemente kombinieren, um neue Objekte zu erschaffen und die Grundlagen der Chemie zu lernen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Recloak .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Little Alchemy 2-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 8 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Chemie, Naturwissenschaften, Kreativität.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Naturwissenschaftsunterricht integrieren um chemische Reaktionen zu erklären.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren (10-30 Minuten).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert kreatives Denken, Problemlösungsfähigkeiten und grundlegendes Verständnis für Chemie.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Experimentieren mit verschiedenen Kombinationen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als unterhaltsames und lehrreiches Werkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „CodeCombat“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	CodeCombat ist eine Plattform, die Schülern Programmierkenntnisse durch interaktive Spiele und Herausforderungen vermittelt.
Urheber des Spiels	Entwickelt von CodeCombat, Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen / Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Informatik, Mathematik.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Informatikunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren (10-30 Minuten).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert Programmierkenntnisse und Problemlösungsfähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Lösen von Programmierherausforderungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und analytischen Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Programmierkenntnissen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Phet Interactive Simulations“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Phet bietet interaktive Simulationen für Physik, Chemie und Mathematik, die Schülern helfen, komplexe Konzepte zu verstehen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von University of Colorado Boulder .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Naturwissenschaft, Mathematik.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Naturwissenschaftsunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für naturwissenschaftliche Konzepte.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Simulationen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und Experimentierfähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Schüler.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das naturwissenschaftliche Lernen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „GeoGuessr“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	GeoGuessr ist ein geografisches Spiel, bei dem Spieler anhand von Google Street View-Ressourcen erraten müssen, wo sie sich befinden.
Urheber des Spiels	Entwickelt von GeoGuessr .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Geografie, Geschichte.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Geografieunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für naturwissenschaftliche Konzepte.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Erkundung und Rätsel.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als unterhaltsames und lehrreiches Werkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Storybird“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Storybird ist eine Plattform, die Schülern ermöglicht, Geschichten zu erstellen und zu illustrieren, um kreatives Schreiben zu fördern.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Storybird .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 8 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Deutsch, Englisch, Kunst.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Sprach- und Kunstunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert kreatives Schreiben, Ausdruck und Verständnis für Erzählstrukturen.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Erstellen eigener Geschichten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kreatives Denken und Problemlösungsfähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von kreativem Schreiben angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Code.org“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Code.org bietet interaktive Programmierkurse für Schüler, um ihnen die Grundlagen des Programmierens beizubringen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Code.org .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 6 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Informatik, Mathematik.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Informatikunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren (10-60 Minuten).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert Programmierkenntnisse und Problemlösungsfähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Lösen von Programmierherausforderungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Programmierkenntnissen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „National Geographic Kids“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	National Geographic Kids bietet eine Vielzahl von interaktiven Spielen, Videos und Artikeln zu Natur, Wissenschaft und Geografie.
Urheber des Spiels	Entwickelt von National Geographic Society .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 6 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Geografie, Biologie, Umweltwissenschaften.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Naturwissenschafts- und Geografieunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert Wissen über Natur und Umwelt sowie geografisches Verständnis.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Spiele und Erkundungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das Lernen über die Natur angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „PBS LearningMedia“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	PBS LearningMedia bietet eine Vielzahl von kostenlosen Lehrmaterialien, Videos und interaktiven Spielen für verschiedene Fächer.
Urheber des Spiels	Entwickelt von PBS .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler von der Vorschule bis zur Oberstufe.
Fächer / Themengebiete	Alle Fächer, einschließlich Wissenschaft, Mathematik, Sozialkunde und Kunst.
Unterrichtsintegration	Lässt sich leicht in den Unterricht integrieren, um verschiedene Themen zu vertiefen
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für verschiedene Themen und Konzepte.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Spiele und Aktivitäten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und Teamarbeit.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das Lernen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Freerice“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Freerice ist ein Online-Spiel, bei dem Schüler Fragen zu verschiedenen Themen beantworten, um Reis zu spenden und Hunger zu bekämpfen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von The United Nations World Food Programme .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen / Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Allgemeinbildung, Geografie, Wissenschaft, Englisch.
Unterrichtsintegration	Lässt sich leicht in den Unterricht integrieren, um Wissen zu überprüfen und soziale Verantwortung zu fördern.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert Wissen und Bewusstsein für globale Probleme.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Fragen und Antworten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Wissen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „ABCmouse“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	ABCmouse bietet interaktive Lernaktivitäten für Kinder im Vorschul- und Grundschulalter, um Lesen, Mathematik und Naturwissenschaften zu fördern.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Age of Learning, Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die ABCmousee-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Kinder von 2 bis 8 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Lesen, Mathematik, Naturwissenschaften.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Vorschul- und Grundschulunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert grundlegende Fähigkeiten in Lesen, Mathematik und Wissenschaft.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch verschiedene Lernaktivitäten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos für die ersten 30 Tage, danach kostenpflichtig.
Laufende Kosten	Monatliche Gebühren nach der Testphase.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Grundkenntnissen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Zooniverse“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Zooniverse ist eine Plattform, die es Schülern ermöglicht, an echten Forschungsprojekten teilzunehmen, indem sie Daten analysieren und klassifizieren.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Zooniverse .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Biologie, Umweltwissenschaften, Mathematik.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Naturwissenschaftsunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert Verständnis für wissenschaftliche Methoden und Datenanalyse.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch die Teilnahme an echten Forschungsprojekten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das Lernen über Wissenschaft angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Wonderopolis“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Wonderopolis ist eine Plattform, die tägliche "Wonders" (Fragen) präsentiert, zu denen Schüler recherchieren und lernen können.
Urheber des Spiels	Entwickelt von The Wonder of Learning .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 8 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Allgemeinbildung, Wissenschaft, Sozialkunde.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Unterricht integrieren, um Neugier und Forschung zu fördern.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert kritisches Denken und Forschungskompetenzen.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Fragen und Erkundungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt analytische Fähigkeiten und kreatives Denken.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das Lernen über angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Classcraft“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Classcraft ist ein spielbasiertes Lernmanagementsystem, das Schüler motiviert, ihre Leistungen durch Rollenspiele und Quests zu verbessern.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Classcraft Studios .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Alle Fächer, insbesondere Sozialkunde und Fächer, die Teamarbeit erfordern.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Unterricht integrieren, um Motivation und Engagement zu fördern.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert Teamarbeit, soziale Fähigkeiten und Engagement im Unterricht.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Rollenspiele und Quests.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und soziale Verantwortung.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Engagement angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Blooket“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Blooket ist eine Plattform, die es Lehrern ermöglicht, interaktive Quizze und Spiele zu erstellen, um Schüler zu motivieren und Wissen zu überprüfen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Blooket, Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für alle Altersgruppen, von Grundschule bis zur Oberstufe.
Fächer / Themengebiete	Kann in allen Fächern eingesetzt werden, um Wissen zu überprüfen und zu vertiefen.
Unterrichtsintegration	Lässt sich leicht in den Unterricht integrieren, um den Unterricht aufzulockern und Schüler aktiv einzubeziehen.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann je nach Quiz variieren (5-30 Minuten).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Lernen durch Interaktivität und Teamarbeit.
Interaktivität	Hohe Interaktivität, Schüler können in Echtzeit antworten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und Teamarbeit.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit und zum Wettbewerb.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, Premium-Versionen mit erweiterten Funktionen sind verfügbar.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Einfache und intuitive Benutzeroberfläche.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften und Schülern; wird als unterhaltsames Lernwerkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Khan Academy“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Khan Academy ist eine kostenlose Lernplattform, die eine Vielzahl von interaktiven Übungen und Videos zu Mathematik, Naturwissenschaften und mehr bietet.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Khan Academy .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Khan Academy-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler von der Vorschule bis zur Oberstufe.
Fächer / Themengebiete	Mathematik, Naturwissenschaften, Geschichte, Kunst.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Unterricht integrieren, um verschiedene Themen zu vertiefen.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann je nach Quiz variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert selbstgesteuertes Lernen und Verständnis für verschiedene Themen.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Übungen und Tests.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das Lernen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Antura and the Letters“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Antura and the Letters ist ein Lernspiel, das Kindern hilft, das Alphabet zu lernen und ihre Lesefähigkeiten zu verbessern.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Nexustudio .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Antura-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Vorschulkinder und Grundschüler (ca. 4-8 Jahre).
Fächer / Themengebiete	Deutsch, Lesen, Schreiben.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Deutschunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Erlernen des Alphabets und die Lesefähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch spielerische Elemente.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Lesefähigkeiten angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „WortGuru“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	WortGuru ist ein Wortspiel, das Schüler dazu anregt, Wörter zu bilden und ihren Wortschatz zu erweitern.
Urheber des Spiels	Entwickelt von BitMango .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die WortGuru-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 8 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Deutsch, Sprache, Wortschatz.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Sprachunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert den Wortschatz und die Sprachfähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Bilden von Wörtern.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und Kreativität.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als unterhaltsames Lernwerkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „GeoGebra“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	GeoGebra ist eine dynamische Mathematiksoftware, die Schülern hilft, mathematische Konzepte visuell zu verstehen und zu erkunden.
Urheber des Spiels	Entwickelt von GeoGebra .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die GeoGebra-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen / Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Mathematik, Geometrie, Algebra.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Mathematikunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für mathematische Konzepte und Zusammenhänge.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch dynamische Mathematik.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Schüler.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das Lernen in Mathematik angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Duolingo“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Duolingo ist eine Sprachlernplattform, die Schülern hilft, neue Sprachen durch interaktive Übungen und Spiele zu lernen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Duolingo, Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Duolingo-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 7 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Sprachen, Englisch, Deutsch, Spanisch, Französisch und viele weitere.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Sprachunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Erlernen neuer Sprachen und interkulturelles Verständnis.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Übungen und Spiele.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und Kommunikationsfähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Sprachkenntnissen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Tux Paint“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Tux Paint ist ein kostenloses Malprogramm für Kinder, das Kreativität und künstlerische Fähigkeiten fördert.
Urheber des Spiels	Entwickelt von New Breed Software .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für verschiedene Plattformen.
Technische Anforderungen	Benötigt einen PC oder Mac, keine speziellen Anforderungen.
Installation	Muss heruntergeladen werden, ist aber einfach zu installieren.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Kinder von 3 bis 12 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Kunst, Kreativität
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Kunstunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert kreative Ausdrucksweise und motorische Fähigkeiten.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Malen und Zeichnen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Windows, Mac, Linux
Internetverbindung	Keine Internetverbindung erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für kreatives Lernen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Mathigon“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Mathigon ist eine interaktive Plattform, die Mathematik durch ansprechende Inhalte und Aktivitäten vermittelt.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Mathigon .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 10 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Mathematik.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Mathematikunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für mathematische Konzepte und Zusammenhänge.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch dynamische Inhalte.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das Lernen in Mathematik angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Socrative“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Socrative ist eine Plattform, die Lehrern ermöglicht, interaktive Tests und Umfragen zu erstellen, um das Lernen zu fördern.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Socrative, Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Socrative-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für alle Altersgruppen, von Grundschule bis zur Oberstufe.
Fächer / Themengebiete	Kann in allen Fächern eingesetzt werden, um Wissen zu überprüfen und zu vertiefen.
Unterrichtsintegration	Lässt sich leicht in den Unterricht integrieren, um den Unterricht aufzulockern und Schüler aktiv einzubeziehen.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann je nach Test variieren (5-30 Minuten).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Lernen durch Interaktivität und Teamarbeit.
Interaktivität	Hohe Interaktivität, Schüler können in Echtzeit antworten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und Teamarbeit.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit und zum Wettbewerb.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, Premium-Versionen mit erweiterten Funktionen sind verfügbar.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Einfache und intuitive Benutzeroberfläche.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften und Schülern; wird als unterhaltsames Lernwerkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „LightBot“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	LightBot ist ein Programmier-Lernspiel, das Schülern hilft, grundlegende Programmierkonzepte durch das Lösen von Rätseln zu erlernen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von LightBot .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die LightBot-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Schüler ab 8 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Informatik, Mathematik.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Informatikunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren (10-30 Minuten).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Verständnis für Programmierkonzepte und logisches Denken.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch das Lösen von Programmierherausforderungen.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kritisches Denken und analytische Fähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Programmierkenntnissen angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „ClassDojo“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	ClassDojo ist eine Plattform zum Verhaltensmanagement im Klassenzimmer, die Lehrer, Schüler und Eltern miteinander verbindet.
Urheber des Spiels	Entwickelt von ClassDojo, Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die ClassDojo-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen / Alter	Geeignet für alle Altersgruppen, von Vorschule bis zur Oberstufe.
Fächer / Themengebiete	Alle Fächer, insbesondere Sozialkunde und Fächer, die Teamarbeit erfordern.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Unterricht integrieren, um Motivation und Engagement zu fördern.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert Teamarbeit, soziale Fähigkeiten und Engagement im Unterricht.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch Rollenspiele und Quests.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und sozialer Verantwortung.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als effektives Werkzeug zur Förderung von Engagement angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Quizizz“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Quizizz ist eine Plattform, die es Lehrern ermöglicht, interaktive Quizze zu erstellen, die Schüler in einem unterhaltsamen Format beantworten können.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Quizizz, Inc.
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Quizizz-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für alle Altersgruppen, von Grundschule bis zur Oberstufe.
Fächer / Themengebiete	Kann in allen Fächern eingesetzt werden, um Wissen zu überprüfen und zu vertiefen.
Unterrichtsintegration	Lässt sich leicht in den Unterricht integrieren, um den Unterricht aufzulockern und Schüler aktiv einzubeziehen.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann je nach Quizz variieren (5-30 Minuten).
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert das Lernen durch Interaktivität und Teamarbeit.
Interaktivität	Hohe Interaktivität, Schüler können in Echtzeit antworten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt die Entwicklung von kritischem Denken und Teamarbeit.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit und zum Wettbewerb.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, Premium-Versionen mit erweiterten Funktionen sind verfügbar.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Einfache und intuitive Benutzeroberfläche.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften und Schüler; wird als unterhaltsames Lernwerkzeug angesehen.

Hier ist das ausgefüllte Raster mit Daten zum Spiel „Zoodles“

Kriterium	Beschreibung
Inhaltliche Zusammenfassung	Zoodles ist ein Lernspiel für Kinder, das eine sichere Umgebung für das Lernen und Spielen bietet, mit interaktiven Aktivitäten und Spielen.
Urheber des Spiels	Entwickelt von Zoodles .
Praktikabilität	
Verfügbarkeit	Online verfügbar und als App für iOS und Android.
Technische Anforderungen	Benötigt einen aktuellen Webbrowser oder die Zoodles-App.
Installation	Keine Installation erforderlich, da es webbasiert ist.
Einsatzbarkeit im Unterricht	
Jahrgangsstufen /Alter	Geeignet für Kinder von 2 bis 8 Jahren.
Fächer / Themengebiete	Allgemeinbildung, Sprache, Mathematik, Kunst.
Unterrichtsintegration	Lässt sich gut in den Vorschul- und Grundschulunterricht integrieren.
Spielzeit	Flexibel, die Dauer kann variieren.
Medienpädagogischer Nutzen	
Lernziele	Fördert grundlegende Fähigkeiten in Sprache, Mathematik und Kreativität.
Interaktivität	Hohe Interaktivität durch verschiedene Lernaktivitäten.
Problemlösungsfähigkeiten	Unterstützt kreatives Denken und Problemlösungsfähigkeiten.
Kooperation und Teamarbeit	Bietet Möglichkeiten zur Zusammenarbeit in Gruppen.
Kosten	
Anschaffungskosten	Kostenlos, mit optionalen Premium-Funktionen.
Laufende Kosten	Keine laufenden Kosten.
Plattformen	
Verfügbare Plattformen	Webbrowser, iOS, Android.
Internetverbindung	Eine Internetverbindung ist erforderlich.
Zusätzliche Kriterien	
Benutzerfreundlichkeit	Benutzerfreundliche Oberfläche, geeignet für Kinder.
Altersfreigabe	Keine Altersfreigabe erforderlich.
Bewertungen und Erfahrungen	Positive Rückmeldungen von Lehrkräften; wird als wertvolles Werkzeug für das Lernen angesehen.