



0351 4630
get@smart.de

Nöthnitzer Straße 46
01607 Dresden

.....

Titel - Der Stein der Meilen

Gruppenaufteilung

Programmierung - Steffen, Florian F. , Daniel

Design / Sound - Tim, Felix, Florian W.

Zielstellung

Das Lernspiel: „Der Stein der Meilen“ soll dem Lernenden wichtige Erfindungen der Menschheitsgeschichte näherbringen. Der Lernende soll nach Absolvierung des Spiels, die Erfindungen nicht nur zeitlich einordnen können, sondern auch die Zusammenhänge zwischen den Erfindungen, sowie deren revolutionären Einfluss auf die Menschheit erschlossen haben.

Zielgruppe

Bei der Komplexität und inhaltlichen Tiefe des Lernspiels wird darauf geachtet, dass es besonders für Schüler der 5. bis 8. Klasse geeignet ist, da Schüler in diesem Alter beginnen, sich mit der industriellen Revolution zu beschäftigen und sie durch dieses Spiel auch die dafür grundlegenden Errungenschaften der Menschheit ergründen können.

Inhalt

Der Spieler begibt sich auf eine Zeitreise durch die Menschheitsgeschichte um in vier verschiedenen Levels jeweils das Passwort für die Zeitmaschine zu erspielen. Dabei werden dem Lernenden in jedem Level, die Erfindungen erläutert und anschließend verschiedene Aufgaben gestellt, um das Passwort zu bekommen. Mit der Zeitmaschine reist er dann ins nächste Level um am Ende den Stein der Meilen zu erhalten.

Das Lernspiel wird in ein Tutorial und drei weitere Levels unterteilt. In dem Tutorial werden die Erfindungen: Feuer, Rad und Werkzeuge behandelt, da diese essentiell für weitere Entwicklungen waren. In den drei weiteren Tutorials werden jeweils zwei bis drei weitere Erfindungen entdeckt: z.B. Schrift und Glas, Schießpulver, Windmühle und Buchdruck, sowie Dampfmaschine und Glühbirne. Dabei wird natürlich chronologisch vorgegangen.

.....