



IMST – Innovationen Machen Schulen Top
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

DIGITALES BRETTSPIEL

ID 2077

Projektbericht

Projektkoordinator:

Stephan Ulver

Projektmitarbeiter:

Harald Ulver

Institution(en):

OVS Am Kaisermühlendamm

VS Schrebergasse

NMS Eibengasse

GTVS Hammerfestweg

VS Hardeggasse

ÖBB Webshop

Wien, 01.Juni 2018

INHALTSVERZEICHNIS

1	ALLGEMEINE DATEN	4
1.1	Daten zum Projekt.....	4
1.2	Kontaktdaten	5
2	AUSGANGSSITUATION	5
3	ZIELE DES PROJEKTS	6
4	MODULE DES PROJEKTS	8
5	PROJEKTVERLAUF	9
6	HERAUSFORDERUNGEN und NEBENEFFEKTE.....	9
7	AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT – WIRKUNGEN VON IMST	10
8	ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITÄT	10
9	EVALUATION UND REFLEXION.....	11
10	OUTCOME	12
11	VERBREITUNG	13
12	WEITERFÜHRENDE LITERATUR	13

ABSTRACT

Mit dem Open Source- Brettspiel "Du bist am Zug" können Kinder **ab 8 Jahren vielseitige Lerninhalte** (Landeshauptstädte, Orte in Österreich, das öffentliche Verkehrsnetz, Demokratieerziehung,...) spielerisch, digital, lustbetont und individuell lernen. Sie fahren mit einer Spielfigur per Zug und Bus verschiedene Ziele an, erhalten dadurch Zusatzinformationen, die sie durch QR-Codes erweitern können. Die Zielkarten sind beliebig erweiterbar.

Ulver.at/DubistamZug

ulver.at/dbaz

Erklärung zum Urheberrecht

"Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit (= jede digitale Information, z. B. Texte, Bilder, Audio- und Video-Dateien, PDFs etc.) selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Alle ausgedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird. Diese Erklärung gilt auch für die Kurzfassung dieses Berichts sowie für eventuell vorhandene Anhänge."

1 ALLGEMEINE DATEN

1.1 Daten zum Projekt

Projekt-ID	2077				
Projekttitle (= Titel im Antrag)	Digitales Brettspiel VS				
ev. neuer Projekttitle (im Laufe des Jahres)	Digitales Brettspiel				
Kurztitel	Digitales Brettspiel				
ev. Web-Adresse	Ulver.at/dubistamzug				
ProjektkoordinatorIn und Schule	Ulver Stephan	OVS Am Kaisermühlendamm			
Weitere beteiligte LehrerInnen und Schulen <i>Falls Lehrende nicht direkt mit SchülerIn/-innen arbeiten, dann bitte mit * nach dem Familiennamen kennzeichnen.</i>					
Schultyp	Volksschule, Mittelschule und Gymnasium				
	E-Education Austria <input type="checkbox"/> E-Education-Member-Schule <input type="checkbox"/> E-Education-Expert-Schule Sonstige Netzwerke <input type="checkbox"/> Ökolog <input type="checkbox"/> Pilgrim				
Beteiligte Klassen (tatsächliche Zahlen zum Schuljahresbeginn; bitte jede Klasse separat angeben.)	<i>Klasse</i>	<i>Schulstufe</i>	<i>weiblich</i>	<i>männlich</i>	<i>Schülerzahl gesamt</i>
	MSKBär1	1.	4	2	6
	MSKBär2	2.	1	4	5
	MSKBär3	3.	1	3	4
	MSKBär4	4.	1	1	2
Ende des Unterrichts- oder Projektjahres	2018				
Beteiligung an der zentralen IMST-Forschung In der VS entfällt die S/S-Befragung.	Lehrerbefragung:	<input type="checkbox"/> online	x auf Papier.		
	Schülerbefragung:	<input type="checkbox"/> online	<input type="checkbox"/> auf Papier.		
Beteiligte Fächer	Gesamtunterricht (SU, D, M), Geografie, Deutsch				
Angesprochene Unterrichtsthemen	Österreich, Bundesländer, Demokratie, Umweltschutz, Sehenswürdigkeiten, ...				
Weitere Schlagworte	Teamarbeit Brettspiel Unternehmerische Kompetenz: Weiterentwicklung digitales Brettspiel spielendes Lernen digitale ÖBB-Brettspiel				

1.2 Kontaktdaten

Beteiligte Schule(n) - jeweils - Name	Offene Volksschule
- Post-Adresse	1220 Wien, Am Kaisermühlendamm 2
- Web-Adresse	amka.schule.wien.at
- Schulkenziffer	922091
- Name des/der Direktors/in	Fr. Direktor M.Ed. Petra Feldhofer-Mahmoudian
Kontaktperson - Name	Ulver Stephan
- E-Mail-Adresse	amka@ulver.at
- Post-Adresse (Privat oder Schule)	1220 Wien, Am Kaisermühlendamm 2
- Telefonnummer (Schule)	+43 (1) 263 69 60
- Telefonnummer (Privat!)	0699 10 79 81 83

2 AUSGANGSSITUATION

Der Projektnehmer spielte mit seinem Bruder (er arbeitet bei der ÖBB) das Brettspiel „Ganz Wien“. So entstand vor vier Jahren die Idee ein noch besseres Brettspiel zu entwickeln. Der Bruder des Projektnehmers hatte sehr gute Computerkenntnisse, sehr gute rechtliche Kenntnisse und die Möglichkeit, die originalen Kartendaten (insbesondere Zugstrecken und Postbusverbindungen) zu erhalten. Im Vorjahr wurden im Rahmen des IMST-Projektes „Forscherwerkstatt“ erste Prototypen erstellt und in vielen Gruppen gespielt und somit getestet. Sehr viele Kinder wollten das digitale Brettspiel haben. Daher wurde dieses im Rahmen des IMST-Projektes weiterentwickelt.

3 ZIELE DES PROJEKTS

Ziele auf SchülerInnen-Ebene	
<i>Einstellung</i>	<p>Kinder sollen mit einem sehr guten Gefühl ihr demokratisches Wissen weiterentwickeln.</p> <p>Durch Mitgestaltung des digitalen Spieles (Regeln, Logo, Karten, Art der Internetnutzung) befassen sich die Kinder vielseitig mit den Unterrichtszielen.</p>
Kinder sollen	<ul style="list-style-type: none"> • Erleben, wie ein digitales Spiel entsteht (Schulung des unternehmerischen Denkens), • den richtigen Umriss Österreichs kennen (zumeist ist er auf den Spielplänen und auch auf Landkarten, die derzeit im Umlauf sind, sehr verzerrt abgebildet). Dadurch wird auch die räumliche Orientierung geschult. • (auch leseschwache Kinder, die nicht so sehr von den Eltern gefördert werden) lustvoll Orte und Städte von Österreich erfahren, ihre digitalen Kompetenzen erweitern und dadurch noch zusätzliche, individuelle Informationen erhalten. Weiters werden das Spielen und die Verhaltensregeln eines Brettspieles erlernt/geübt (soziale Kompetenz) und • effizientes Denken und Handeln (das Ziel rasch erreichen). Dadurch wird ebenso die räumliche Orientierung geschult. <p>Auch die unternehmerische Kompetenz wird gefördert durch die Entwicklung und Weiterentwicklung des digitalen Spieles. Stets muss der Aufwand und der Nutzen abgewogen werden.</p>
<i>Handlungen</i>	<p>Kinder sollen aufgrund nicht beeinflussbarer Ereignisse (Würfelbilder und ev. Aktionskarten) möglichst schnell ein geografisches Ziel erreichen und möglichst sicher im Internet gute Sachinformationen finden. (Eine Literaturempfehlung zu 1 STÖCKLIN, Nando (2010). Wikipedia clever nutzen – in Schule und Beruf. Zürich: Orell Füssli Verlag ist im Kapitel 12 zu finden.¹)</p> <p>Bei der Weiterentwicklung des digitalen Spieles haben die SchülerInnen absolute Freiheit (soweit es von der Aufsichtsperson erlaubt wird).</p>
Ziele auf LehrerInnen-Ebene	
<i>Einstellung</i>	Förderung alternativer Lernmethoden zulassen und Förderung des Internets zur Informationsgewinnung.
<i>„Kompetenz“</i>	Erweiterung der EDV-Kenntnisse, Lehrperson als Coach
<i>Handlung</i>	Setzung des gewünschten Lernschwerpunktes durch Internetvorgaben bzw. Auswahl/Erstellung

<p>der Zielkarten (Lerninhalte).</p> <p>Vermittlung von vertrauenswürdigen Internetquellen.</p>
<p>Verbreitung</p>
<p><i>Lokal</i></p> <p>Forscherwerkstatt, Testspielstunden in Institutionen und bei Besprechungen</p>
<p><i>regional</i></p> <p>Lehrpersonentreffen, Spielverleih im Bezirk, Zeitung für pädagogische Fachkräfte</p>
<p><i>Überregional</i></p> <p>Lehrpersonentreffen, Facebook, Homepage, Emails, ÖBB-Webshop ab Dezember2018</p>
<p>Ziele im Bereich Gender – Diversität</p>
<p><i>Einstellung</i></p> <p><i>Lernen soll allen Spaß machen. Kinder können sich gegenseitig unterstützen und ihre unterschiedlichen Stärken nutzen und weitergeben.</i></p>
<p><i>Kompetenz</i></p> <p>Allen (auch Kinder, die nicht aus dem Heimatbundesland herauskommen) soll es ermöglicht werden, sich räumlich in Österreich zu orientieren. Österreich soll lustvoll und flexibel handelnd (Bus- und Schienensystem) erlernt werden können. Das Lernen durch Versuch und Erfolg/Irrtum ist möglich. Die digitalen Kompetenzen sollen bei allen erweitert werden und somit können individuelle Schwerpunkte gesetzt werden.</p>
<p><i>Handlung</i></p> <p>Kinder können durch das Sitzen in der Nähe der Spielbrettmitte bevorzugt werden – hier ist die räumliche Orientierung einfacher. Für Kinder mit guter Orientierung ist auch das Sitzen auf der gegenüberliegenden Seite oder an einer Breitseite möglich. Durch eine wechselnde Sitzordnung wird die Orientierung aller gefördert.</p> <p>Durch die Auswahl der Zielkarten werden die Lerninhalte bestimmt und die EDV-Kompetenzen werden individuell erweitert. Diese können auch von der Lehrperson oder geschickten Lernenden geändert werden.</p>

4 MODULE DES PROJEKTS

1) Vorbereiten

Pläne und Karten wurden entworfen, gezeichnet und immer wieder überarbeitet. Würfel wurden gebastelt und produziert. Die neue Homepage entsteht: <http://ulver.at/dubistamzug/> – auch die alte funktioniert noch zumindest ein Jahr! Outcome: Der digitale Spielname wurde online abgestimmt.

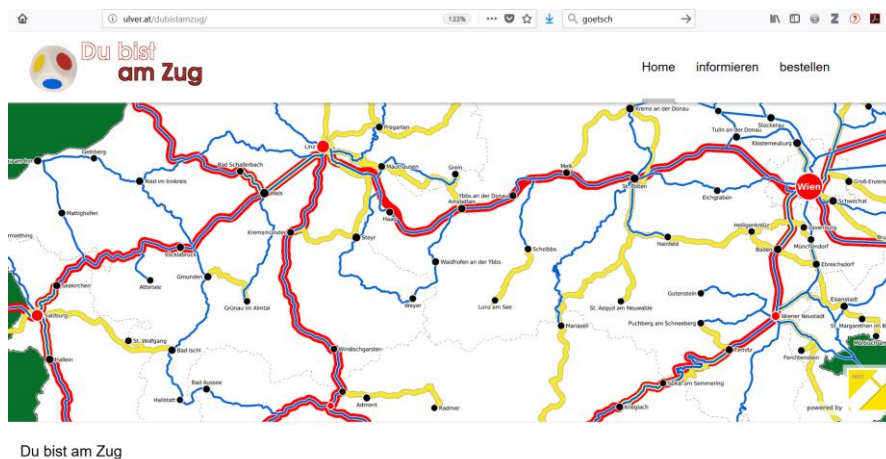


Abbildung 1: Neue Website zum digitalen Brettspiel "Du bist am Zug"

2) Testen

Regelmäßig wurde das digitale Brettspiel von einer neuen Kindergruppe getestet und weiterentwickelt! Kinder testen das digitale Brettspiel und verbessern es dadurch von Version zu Version! Es wird gezeichnet, weiterentwickelt, zusammengestellt und die Prototypen wieder gespielt! Outcome: digitale Testbrettspiele

3) Vorfinanzierung:

Nach über 20 Finanzkalkulationen war der Finanzbedarf klar und die Vorfinanzierung der ersten professionellen digitalen Brettspiele wurde gesichert! Outcome: unabhängige Produktion

4) Finalisierung:

Der erste Entwurf der professionellen Schachtel ist gebastelt! Pläne werden in noch besserer Auflösung neu gezeichnet und die Karten finalisiert. Alle Druckdaten werden kontrolliert und der Verkauf des digitalen Brettspieles ohne Gewinnabsicht wird gestartet. Der Vertrieb läuft über die Homepage und über den ÖBB-Webshop.

5) Produktion & Fertigstellung:

Die ersten 500 professionell erstellten, digitalen ÖBB-Brettspiele; gleichzeitig soll ein Gratisdownload auf einer eigenen Homepage erscheinen. Die Homepage wird um die Zielorte erweitert (mit Hintergrundinformationen). Outcome: Homepage, 500 digitale Brettspiele, digitale Downloadspiele (gratis)

5 PROJEKTVERLAUF

Vorbereiten· bis September 2017

Testen bis Dezember 2018

Vorfinanzierung Dezember 2018·

Finalisierung· Juni 2018

Produktion & Fertigstellung: 2018

6 HERAUSFORDERUNGEN und NEBENEFFEKTE

Um eine **gute Spielbarkeit** zu erreichen wurden über 20 verschiedene Prototypen mit verschiedenen Kindergruppen getestet. Jedes Kind, das ein digitales Gratispiel angeboten bekam, wollte es haben und so entstand der gemeinsame Wunsch, das digitale Brettspiel auch möglichst einfach, aber professionell zu gestalten. Kinder brachten viele Ideen ein und es beanspruchte viel Zeit, viele im Entwicklungsprozess einzubauen, denn grundlegende Änderungen mussten auch wieder produziert und mit einer neuen Testgruppe getestet werden. Testgruppen, die bereits getestet haben, erwiesen sich als unzuverlässig, da sie das digitale Brettspiel kannten und Veränderungen meist ignorierten oder sogar als verwirrend empfanden. Während des Spielens muss die Lehrperson zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Akzente setzen: Eine **Anpassung des Schwierigkeitsgrades** durch verschiedene Spielvarianten ist dazu nötig. Zumindest ein QR-Code-fähiges Gerät oder ein Internetzugang (ulver.at/dubistamzug Zielkarten) pro Spielgruppe ist sinnvoll, um den vollen Nutzen des digitalen Brettspieles auszuschöpfen. Dieses soll auch ohne Präsentation funktionieren. Daher werden die Spielanleitungen noch ständig abgeändert (obwohl mit Kindern entwickelt präferieren diese eine Superkurzanleitung. Daher ist die Anfangsspielvariante sehr einfach).

Im Kopf des Projektnehmers sollen gleichzeitig nur ein bis zwei Spielvarianten sein, ansonsten ist es sehr schwierig, den Überblick zu bewahren. Es gab unzählig viele Ideen.

Auch Kinder mit besonderen Bedürfnissen in den Klassen des Projektnehmers konnten integriert werden: Ein Rollstuhlkind mit schwacher Feinmotorik brauchte ein helfendes Kind zum Ziehen der Spielfigur, manche Kinder werden von sozialen Helferkindern unterstützt um den richtigen Weg am Spielbrett zu finden. Diese Hilfe kann aber schrittweise reduziert werden.

Auch ein **Kompromiss** zwischen Idealvorstellungen (**Umweltschutz**) musste teilweise der **Wirtschaftlichkeit** angepasst werden. Daher war die erwünschte Holzkiste als Spielschachtel nicht realisierbar.

Verpackung der digitalen Testspiele: Um den Transport der digitalen Brettspiele zu vereinfachen wurden lange verschiedenste Überlegungen angestellt und einige Varianten auch getestet. Eine A3-Mappe mit Plastikhüllen war die beste Testlösung. Die professionell erstellten digitalen Brettspiele werden in einer auf einer zumindest fünf Seiten bedruckten Schachtel sein. Das ist erst ab 500 Stück wirtschaftlich möglich (siehe im übernächsten Absatz „Vorfinanzierung“).

Auch auf **Legalität** wurde vom Anfang an geachtet. So wurden nur eigene und Fotos mit freien Lizenzen verwendet.

Um **Finanzproblemen** vorzubeugen und um die größtmögliche Verbreitung der Spielidee zu erreichen wurde ohne Gewinnabsicht kalkuliert. Die **Vorfinanzierung** wäre über eine Crowdfunding-Plattform möglich gewesen. Hier gab es nach einer Recherche verschiedener Anbieter auch ein Beratungsgespräch mit dem Bestbieter. Auch dies hätte allerdings (nur im Falle eines Geschäftes) zusätzliche Kosten von

5 % verursacht. Im anderen Fall hätte das digitale Brettspiel Interessenten verloren, denn hätte der Projektnehmer das finanzielle Ziel nicht mit entsprechend vielen Interessenten erreicht, wären auch diese Kontaktdaten verloren gegangen. Zum Glück war dann doch eine private Vorfinanzierung möglich.

Der **österreichweite Verkauf** konnte nach mehreren Versuchen über den ÖBB-Webshop abgedeckt werden - ev. werden noch andere strategisch gute Verkaufsstellen gesucht. Mehrere Versuche, der richtige Zeitpunkt, die richtige Ansprechperson und die richtigen Argumente waren notwendig.

Ein **Zeitplan zur Spielentwicklung** sollte stets im Auge behalten werden, denn so sehen die Kinder die Produktentwicklung besser (verlassen sie die Schule, wird es im Volksschulbereich schwierig), trotzdem musste der Projektnehmer flexibel agieren. Nur ein ausgereiftes Produkt darf groß produziert werden.

7 AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT – WIRKUNGEN VON IMST

Das Projekt hat beim Projektnehmer bewirkt, noch projektorientierter, differenzierter zu arbeiten und auch immer öfter zu versuchen, dies in Supplierstunden, Sprachförderstunden, ... einfließen zu lassen. Es wird noch mehr differenziert, die Fähigkeiten und Ideen der Kinder werden besser genutzt und dies erfreut den Projektnehmer besonders. Die Kinder haben in diesen Phasen eine besondere Aufmerksamkeit und große Motivation, zu lernen und falls sie einmal unter- oder überfordert waren und der Projektnehmer dies nicht rasch genug korrigieren konnte, war auch ein nicht-projektorientierter Unterricht in dieser Stunde und mit dieser Gruppe möglich.

Besonders die Vor- und Nachbereitung wurde vom Projektnehmer für Projekte vermehrt am Computer (eigene Cloud) umgesetzt. Auch die Kommunikation mit dem Bruder (Projektkooperationspartner) erfolgte per Email.

Viele Kolleginnen bieten an, das digitale Brettspiel mit ihm gemeinsam zu testen und auch das digitale ÖBB-Spiel mit Demokratiekarten wurde in einer Konferenz vorgestellt. Gerne stellt der Projektnehmer das digitale Brettspiel auch bei Lehrerfortbildungen, Messen usw. vor.

Ob das Spiel die Teamarbeit und wie es das Lernen verändert, wird eventuell in einem Folgeprojekt mit IMST analysiert.

8 ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITÄT

Manche Kinder, insbesondere Mädchen, scheinen anfangs orientierungslos zu sein. Meistens erwerben diese jedoch die Fähigkeit sehr selbständig durch die Hilfe in diesem Punkt begabter Kinder. Selten musste der Projektnehmer Lernende mit großer Orientierungsschwäche vor die einfachere Spielbrettseite setzen. Auf einer Längsseite sind nämlich alle Orte einfacher zu lesen. Je nach gewohntem Ordnungsrahmen der Klasse machen die Kinder dies auch selbständig.

Kinder mit nichtdeutscher Muttersprache sind öfter leseschwach. Leseschwache Lernende lesen lieber kürzere Texte und verlangen weniger nach digitalen Texten. Da sind digitale Bilder noch gefragt.

Sozial starke und zumindest durchschnittlich begabte Kinder konnten besonders Defizite von anderen (auch Integrationskindern) ausgleichen. Selten musste dies eine Lehrperson oder der Projektnehmer anregen.

Sozial schwache Kinder sind oft besonders begeistert von diesem Brettspiel. Für sie gibt es die Gratisdownloadvarianten bzw. gesponserte oder Gratisspiele. Dem Projektnehmer ist es wichtig, dass diese Kinder, die oft kaum Spielzeug haben, auch sinnvolle Spiele verwenden. Daher können Spiele

gespendet werden. Die Tochter des Projektnehmers, selbst im Volksschulalter, war sofort bereit, vom eigenen Taschengeld das erste Spiel zu kaufen und das zweite zu spenden.

In Mehrstufenklassen waren Kinder der ersten und zweiten Schulstufe hauptsächlich aufgrund der mangelnden Lesefähigkeit nicht motiviert nach der Spieleinheit weiterzuspielen.

Die 6. Schulstufe der NMS war voller Begeisterung und mit besonders vielen Ideen dabei. Der Projektnehmer war sehr über die Konzentration und große Motivation erstaunt.

So entstand in diesem Schuljahr der Altershinweis ab 8 Jahren.

Begabtere und computerinteressierte Kinder interessierten sich besonders für die zusätzlichen Informationen. Den anderen reichten die Informationskarten, ev. nur die digitalen Bilder und anfangs auch nur die Planung des nächsten Zuges.

9 EVALUATION UND REFLEXION

Das Lernen soll Spaß machen, um eigenverantwortlich und individuell möglichst erfolgreich lernen zu können – nach jeder Teststunde durch den Projektnehmer kommt ein sehr gutes Feedback; Foto mit Daumen nach oben oder unten sollen dies dokumentieren.

Das digitale Brettspiel kann **in vielen Fächern eingesetzt** werden:

Digitale Kompetenz: Nutzung von sicheren Internetquellen zur Informationsgewinnung mittels Homepage und QR-Code

Werken: Prototypen erstellen/produzieren

Deutsch: Spielbeschreibung erstellen/verbessern, erstellen und verbessern von Zielkarten mit sinnvoller Information und lesen der Informationen

Mathematik: Kosten kalkulieren und kontrollieren/räumliche Orientierung

Geografie: Österreich kennen lernen (Außengrenze, Städte, Orte, Legende, Koordinaten, Landschaftskarten lesen, günstige Verkehrswege handelnd erfahren), Zielkarten erlernen/erstellen, geografische Orientierung

Zeichnen: Logo zeichnen/Förderung der Kreativität

Sozial: unternehmerische Kompetenz durch das Erleben einer Spielentwicklung und Erlernen des Spielens (Schärfung der Wahrnehmung)

Durch das ständige Einbeziehen der Kinder und deren sichtbar eingearbeitetes Feedback erhielt der Projektnehmer von Kindern ab 8 Jahren viel Begeisterung und Ideen.

Die Spielidee soll verbreitet werden:

- Downloadzahlen
- Verkauf der 500 digitalen ÖBB-Brettspiele

10 OUTCOME

Die Motivation der Kinder durch das Sichtbarmachen der Wichtigkeit ihrer Kritik war sehr hoch (viele Meinungen veränderten das digitale Brettspiel sichtbar)

Selbstgebastelte digitale Testspiele,

Testspielstunden in verschiedenen Klassen,

Homepageseite,

Facebookseite,

selbstgebastelte Spielschachtel,

Vorfinanzierung

deutlich über 100 Emails an Gemeinden

Diese führten nach 1 - 4 Wochen zu 23 Spielverkäufen ohne persönlichen Kontakt.

Nach mehrmaliger Nachfrage (= IMST-Tipp) gibt es sehr überraschend eine **ÖBB-Zusage**: Das digitale Brettspiel „Du bist am Zug“ wird von einem **ÖBB-Grafiker** in Absprache mit uns überarbeitet (kein grüner Hintergrund, noch bessere Anordnung der Orte, 3D-Effekt, ...) und als erstes „Fremdprodukt“ über den **ÖBB-Webshop** vor Weihnachten 2018 verkauft. Auch der Verkauf dieser mindestens 500 digitalen ÖBB-Spiele ist in Bahnhöfen und anderen strategischen Verkaufsstellen geplant.

Dadurch musste der Zeitplan geändert werden und 10 Verkäufe storniert werden. Dieser Ort hätte das digitale Brettspiel zeitlich früher für eine Aktion gebraucht. Auch weitere Bestellungen gingen dann daher auch noch nicht ein. Nun weiß der Projektnehmer, dass dieser Prozess auch länger als 1 - 3 Tage dauert und kann dies bei der nächsten Mailaussendung berücksichtigen.

Die Gratisdownloadspiele auf IMST und unserer Homepage sowie neue Demokratiekarten erweitert die Möglichkeit des lustbetonten Lernens.

Empfehlungen:

Flexibler Zeitplan beim Spielen und Erstellen eines Spieles (je nach Ereignissen und Schritt für Schritt, um eine Fehlproduktion zu vermeiden).

Für eine erfolgreiche Produktion ist ein Netzwerk sehr empfehlenswert - (mit vielen Leuten reden). So bekommt der Projektleiter viel Feedback und Ideen zur erfolgreichen und wohl nachhaltigeren Umsetzung (Erstellung, Änderung, Vertrieb, ...).

11 VERBREITUNG

Das digitale Brettspiel wurde in der Mehrstufenklasse des Projektnehmers, mit den Kindern ab der 3. Schulstufe, bei Familienfesten und in den Partnerschulen präsentiert und gespielt.

Weiters wurde es einer Crowdfunding-Organisation, mehrmals der ÖBB, in über 100 Emails an Gemeinden, über unsere Homepage und Facebookseite präsentiert. Dadurch konnte auch erreicht werden, dass noch heuer das digitale Brettspiel „Du bist am Zug“ im ÖBB-Webshop als erstes Nicht-ÖBB-Produkt erhältlich ist. Geplant ist der Verkauf auch an Bahnhöfen und strategisch guten Stellen innerhalb von Österreich. Durch Anschriften über Emails konnten 20 Spiele über unsere Homepage verkauft werden.

Sobald der Gratisdownload läuft, ist eine Zeitungspublikation in einer Wiener Lehrerzeitung und die Präsentation bei der Interpädagogika geplant. Auch dieser soll dazu führen, sodass zumindest 500 digitale Brettspiele in Österreich gespielt werden.

Dieses Projekt wurde auch unter bildungshub.wien eingereicht.

X E-Lecture x Lehrerfortbildung/Schilf x IMST-Tag (März) x Startup bei der IMST-Tagung (Sept.)
X E-Education-Tagung ? E-Education-Netzwerk X Regionaler IMST-Netzwerktag

12 WEITERFÜHRENDE LITERATUR

- 1 STÖCKLIN, Nando (2010). Wikipedia clever nutzen – in Schule und Beruf. Zürich: Orell Füssli Verlagⁱ
- 2 WHITAKER, Todd (2009). Was gute Lehrer anders machen. Basel: Beltz Verlag
- 3 JONG, Theresia Maria (1995). Eigentlich sind Mädchen stärker. München: Der Goldmann Verlag
- 4 BIDDULPH, Steve (2013). Mädchen! Wie sie selbstbewusst und glücklich werden. München: Wilhelm Heyne Verlag