

Use your Brainz EDU

Bildungspotential

In diesem Spiel müssen die SpielerInnen einige sehr hungrige Zombies aufhalten, die verzweifelt versuchen, es über einen Hof zu schaffen, in das Haus des/der SpielerIn einzudringen und sein Gehirn zu essen. Um dies zu verhindern, müssen die SpielerInnen strategisch einen Garten mit starken Pflanzenhindernissen anlegen, jede Pflanze mit unterschiedlichen Eigenschaften, um diese Zombies fernzuhalten.

Das Spiel lehnt sich an das beliebte Spiel "Plants vs. Zombies 2" an und das Gameplay ist ziemlich gleich. Was „Use Your Brainz EDU“ jedoch von anderen Spielen unterscheidet, ist die zusätzliche Learning Analytics Engine, die den Fortschritt der SchülerInnen erfasst und die Problemlösungsfähigkeiten bewertet und sie so zu einem alternativen Bewertungsinstrument in der Klasse macht.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

LehrerInnen, die sich mit einem Konto im GlassLab Games-Portal (<https://www.glasslabgames.org/games/PVZ>) registrieren, können eine neue Klasse im Spiel erstellen und die SchülerInnen können sich dann kostenlos mit dem gleichen Passwort anmelden und das Spiel in Gruppen von z.B. 2 Personen für 20-25 Minuten zu spielen.

Registrierte LehrerInnen können auch auf dem GlassLab Games-Portal auf die vier sehr umfangreichen Unterrichtspläne zugreifen, die den SchülerInnen helfen sollen, die während des Spiels aufgetretenen Probleme zu lösen und ihre Strategie zur Lösung dieser Probleme zu diskutieren. Durch die vorgeschlagenen Aktivitäten in den Unterrichtsplänen können die SchülerInnen erkennen, was ein Problemlösungszyklus ist, wie man rückwärts arbeitet, um ein Problem zu lösen, wie man Bilder zeichnet, um Daten darzustellen, und mehr Strategien zur Problemlösung. Diese Unterrichtspläne sind auch mit mathematischen Problemen verbunden, die für SchülerInnen im Alter von 11 - 17 Jahren geeignet sind.