

Gameboy Spiele

Gameboy-Spiele für Bildungs- und Pastoralarbeit

Ich beschreibe in meinem Blogartikel einen innovativen Ansatz zur Gamification in der religiösen Bildung. Für weite Informationen einfach am Ende auf meinen Artikel gehen.

Das Projekt:

- Verwendung von GB Studio, einem kostenlosen Tool zur Erstellung echter Gameboy-Spiele ohne Programmierkenntnisse
- Integration in die feiafanga-App für die Firmvorbereitung im Dekanat Werdenfels-Rottenbuch
- Spiele können sowohl als ROM-Dateien als auch als HTML5-Browser-Spiele exportiert werden

Beispiel-Story: Die Spiele folgen der Figur Eli auf dem Weg zur ersten Firmstunde. In einem Beispiel zur "Gabe der Erkenntnis" hilft Eli einer Bibliothekarin dabei zu erkennen, dass wahre Antworten oft aus dem Herzen kommen - nicht nur aus Büchern.

Technische Umsetzung:

- Grafiken von itch.io und eigene Erstellungen mit LDtk und Gimp
- Automatische Erkennung des Spielendes durch JavaScript-Code
- Belohnungssystem mit Abzeichen in der App

Vorteile der Gameboy-Ästhetik:

- Einfache, ablenkungsfreie Grafik fokussiert auf den Lerninhalt
- Universelle Verfügbarkeit auf verschiedenen Geräten
- Nostalgischer Charme weckt Interesse

Pädagogische Effekte:

- Aktiveres Engagement statt passiver Informationsaufnahme

- Emotionale Verbindung durch Charaktere und Geschichten
- Selbstbestimmtes Lernen im eigenen Tempo
- Gesprächsgrundlage für theologische Themen

Der Artikel zeigt, wie moderne Spielmechaniken erfolgreich mit traditionellen religiösen Inhalten verbunden werden können, um Jugendliche zeitgemäß anzusprechen.

Den vollständigen Artikel finden Sie hier: <https://simeon.staneks.de/posts/gameboy-games-for-education-and-pastoral-work/>

Revision #1

Created 16 September 2025 07:19:33 by Simeon

Updated 16 September 2025 07:22:59 by Simeon