

Virus Spiel

Hilfsmaterialien – Kurzanleitung v.4
(siehe ... für weitere Details)

a. Vorbereitungsschritte für Spieler

- 1 Verwenden Sie ein aufgeladenes mobiles Gerät mit einer Kamera und:
 - Android-Geräte: Chrome-Browser
 - Apple Geräte [iOS 11 oder später]: Safari-Browser
 - Fire tablets: Silk browser
- 2 Verbinden Sie sich mit einem WLAN, gehen Sie auf **psims.games** und wählen Sie **Join a Game (An einem Spiel teilnehmen)**

ODER, überspringen Sie diesen Schritt, wenn das Spiel bereits auf dem Gerät geladen ist (auf einer Webseite mit grauem Hintergrund).
- 3 Wann immer ein Spieler dazu aufgefordert wird, sollte er der Website (psims.games) den Zugriff und die Nutzung der Kamera des Geräts erlauben. Dies ist für das Scannen von QR-Codes erforderlich.

Geben Sie den **Game Code** ein (vom Moderator erstellt).
Geben Sie einen Anzeigenamen (**Display Name**) an, den sich die Spieler merken und wählen Sie **Join** (beitreten)

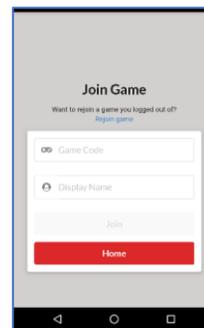
Achtung: Wenn "**Rejoin Game**" oben auf der Seite erscheint, wählen Sie den blauen Link "Join game".
- 4 Bei dem Button: **Enter Game** wählen Sie **Continue...**
...dann **Stop**

Game Code:

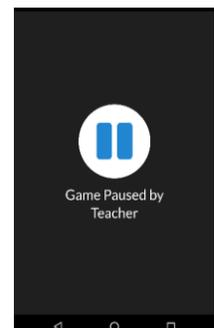
Notizen:

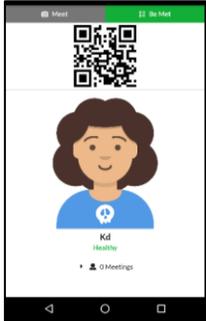
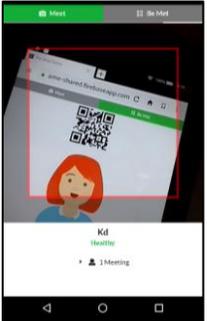
Spieler werden diese Bildschirme sehen:

Step 3



Step 4

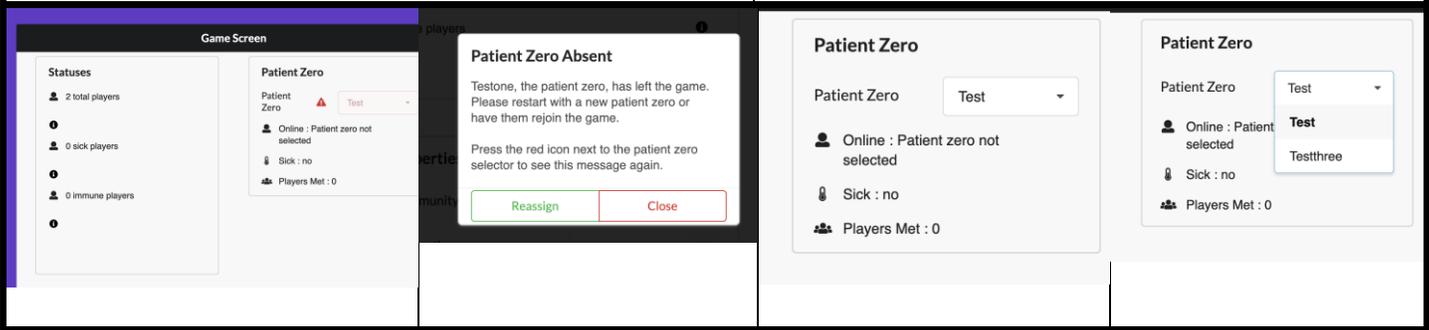


b. Den Spielern das Spiel vorstellen	
1	<p>Erklären Sie, wie das Spiel funktionieren wird:</p> <p>Die Spieler schalten zwischen zwei Registerkarten hin und her:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Be Met (mit einem QR Code und einem Avatar am Display) ▪ Meet (mit einer Kamera am Display) <p>Die Spieler treffen sich durch Scannen der QR-Codes auf den Geräten der anderen Spieler.</p> <p>Der Bildschirm Be Met ändert sich mit dem Status eines Spielers</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gesund: weißer Hintergrund ▪ Krank: roter Hintergrund, akustisches Warnsignal
2	Information für Spieler: Ihr Ziel ist es, so viele Menschen wie möglich zu treffen, ohne krank zu werden.
3	Erklären Sie, dass das das Ziel des Spieles ist! Es ist normal, dass man über das Geschehen im Spiel verwirrt ist. Tatsächlich ist es Teil des Spiels, sich Fragen auszudenken, die man sich stellen muss. Behalten Sie diese für die Diskussion nach der ersten Runde auf.
Spieler werden diese Bildschirme sehen:	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Be Met (Getroffen werden)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Meet (treffen)</p>  </div> </div>	<p>Wenn sich Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt ausloggen (indem sie die Seite aktualisieren oder von der Seite weg navigieren), können sie zur Webseite zurückkehren und wieder am Spiel teilnehmen. Der Moderator des Spiels wird über jeden Wiederaufnahmeantrag (Rejoin-Request) benachrichtigt, um die Anträge der Spieler anzunehmen oder abzulehnen.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Note</p>	
c. Spiel-Parameter	
Patient Null	Der Spieler, der das Spiel mit dem Virus beginnt.
Chance auf Immunität (Chance of Immunity) Standardmäßig: 10%	Die Wahrscheinlichkeit, dass einem Spieler Immunität gewährt wird, wenn er dem Spiel beitrifft. Achtung: Avatare/Spieler mit roten Haaren sind immun. Immune Spieler können das Virus nicht weitergeben.
Infektionsgefahr (Chance of Infection) Standardmäßig: 90%	Die Wahrscheinlichkeit, dass der Virus von einem Spieler auf einen anderen Spieler übergeht, wenn die Spieler aufeinander treffen.
Inkubationszeit (Incubation Time) Standardmäßig: 120 Sekunden	Die Zeit, die ein Spieler braucht, um nach dem Virus krank zu werden. Achtung: Es dauert 30 Sekunden länger, bis Patient Null krank wird.

d1. Patient Null abwesend oder untätig. Wenn Sie benachrichtigt werden, dass Patient Null nicht mit anderen Spielern zusammentrifft, und Sie nicht in der Lage sind, Patient Null zu bitten, sich mit anderen Spielern zu treffen, dann:

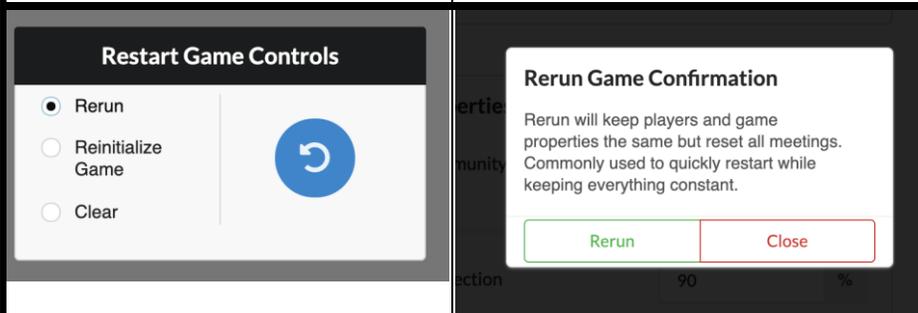
- 1.** Klicken Sie auf das Warnsymbol und/oder sehen Sie eine Aufforderung zur Neuuzuweisung von Patient Null.
- 2.** Wählen Sie **Reassign** (Neu zuweisen) und geben Sie bekannt, dass das bisherige Spielverhalten eine Probe-runde war.. *Das Spiel wird automatisch pausiert.*

- 3.** Wählen Sie einen neuen Patient Null aus.
- 4.** Wählen Sie **Run Game (Spiel ausführen)**. *Auf den Bildschirmen der Spieler werden keine Treffen angezeigt.*



d2. Visueller Durchgang – Spiel wiederholen. Um das Spiel für Runde 2 mit den gleichen Spielparametern erneut zu spielen:

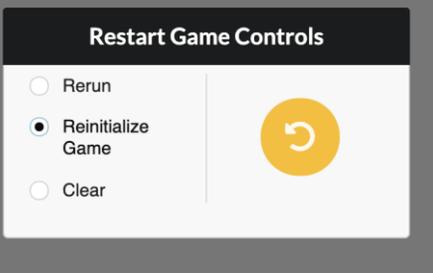
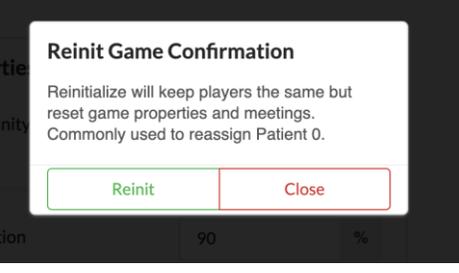
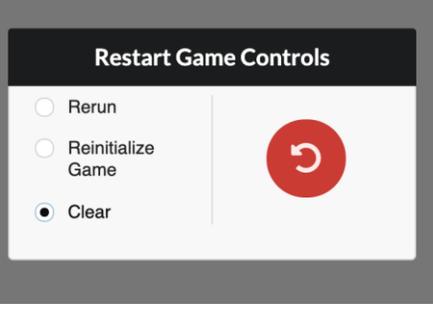
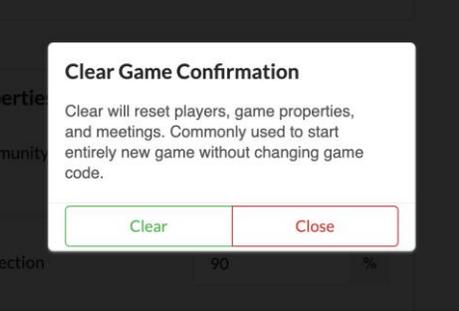
- 1.** Wählen Sie **Rerun Game (Spiel wiederholen)**.
- 2.** Wählen Sie **Clear (löschen)**.



?!

Anderes Problem?
Tief durchatmen,
gehen Sie auf
education.mit.edu/psims/FAQ

d2. Visueller Durchgang – Spiel neustarten. Um das Spiel mit denselben Spielern und neuen Spielparametern erneut zu spielen (falls es ein Problem gibt):

<p>1. Wählen Sie Reinitialize Game (Spiel neustarten).</p>	<p>2. Wählen Sie Reinit (erneuern).</p>	
 <p>The screenshot shows a 'Restart Game Controls' panel with three radio button options: 'Rerun', 'Reinitialize Game' (which is selected), and 'Clear'. To the right of the options is a large yellow circular button with a white refresh icon.</p>	 <p>The screenshot shows a 'Reinit Game Confirmation' dialog box. The text inside reads: 'Reinitialize will keep players the same but reset game properties and meetings. Commonly used to reassign Patient 0.' At the bottom, there are two buttons: 'Reinit' (green) and 'Close' (red).</p>	
<p>d2. Visueller Durchgang – Spiel löschen. Den Spielcode zu behalten, aber die Spieler und Spielparameter zu löschen (zwischen den Klassenstufen), um den Spielcode mit einer neuen Klasse wiederzuverwenden:</p>		
<p>1. Wählen Sie Clear Game (Spiel löschen).</p>	<p>2. Wählen Sie Clear (löschen).</p>	
 <p>The screenshot shows the same 'Restart Game Controls' panel as above, but now the 'Clear' radio button is selected. The large circular button on the right is now red with a white refresh icon.</p>	 <p>The screenshot shows a 'Clear Game Confirmation' dialog box. The text inside reads: 'Clear will reset players, game properties, and meetings. Commonly used to start entirely new game without changing game code.' At the bottom, there are two buttons: 'Clear' (green) and 'Close' (red).</p>	

e. Durchführung des Spiels- Runde 1		f. Schlüsselwörter
Start	<p>Wählen Sie einen Spieler als Patient Null (Patient Zero) aus, indem Sie einen Namen aus dem Dropdown-Menü auswählen..</p> <p>Achtung: Versuchen Sie, jemanden auszuwählen, der sich schnell mit anderen Spielern treffen wird. Sofern es möglich ist, einen Spieler anhand des Anzeigenamens zu identifizieren</p> <p>Sagen Sie den Spielern, sie sollen von ihren Sitzen aufstehen.</p> <p>Wählen Sie Start Game (Spiel starten).</p> <p>Achtung: Sobald ein Spiel beginnt, ist es für den Spielleiter nicht mehr möglich, die Spielparameter zu ändern oder neue Spieler in das Spiel aufzunehmen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Übertragung ✓ Patient Null ✓ Wahrscheinlichkeit ✓ Immunität ✓ Inkubationszeit ✓ Träger ✓ Symptomfrei ✓ Quarantäne ✓ Epidemiologie ✓ Genetische Veranlagung <p>Während der Diskussion werden die Spieler viele der Konzepte dieser Liste beschreiben, ohne notwendigerweise die hier aufgeführten genauen Begriffe zu verwenden. Die Aufgabe des Moderators ist es, diese zentralen Lernziele zu benennen, während die Spieler sie "entdecken".</p> <p>Wenn ein Spieler zum Beispiel vorschlägt, "Spieler werden nicht sofort krank, nachdem sie eine kranke Person getroffen haben", könnte es für einen Moderator angemessen sein, zu antworten: "Sie fragen sich also, ob es eine Inkubationszeit gibt" und den Begriff auf die Tafel zu schreiben.</p>
	<p>Wählen Sie Run Game (Spiel ausführen).</p> <p>Behalten Sie das Spielleiter-Dashboard im Auge, um:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rejoint-Anfragen von Spielern zu akzeptieren. ▪ Benachrichtigungen abzuarbeiten, wenn Patient Null abwesend ist. In diesem Fall sollte der Gastgeber dafür sorgen, dass der Patient Null wieder am Spiel teilnimmt. <p>Wenn die Spieler Fragen stellen, sagen Sie "Gute Frage!" und erinnern Sie sie daran, dass sie nach dieser Runde die Möglichkeit haben, sich gegenseitig Fragen zu stellen.</p>	
	<p>End</p> <p>Wenn die Mehrheit (oder die meisten) der Spieler krank sind, beenden Sie die Runde, indem Sie Spiel pausieren (pause game) wählen und die Spieler bitten, ihre Plätze einzunehmen.</p>	

g. Überblick für Diskussionen

Die Aufgabe des Moderators besteht darin, eine von den Schülern angeregte Diskussion zu initiieren und gleichzeitig Konzepte und Fragen aufzuzeigen, die für die Spieler in der/den nächsten Runde(n) des Spiels wichtig sind.

Um dies zu tun, muss der Moderator:

- Zeichnet Notizen auf einer Kreide-/Whiteboardtafel auf (versuchen Sie, Notizen aus Beobachtungen, Fragen, Vermutungen, Ideen, Versuchsvorschläge zu machen).
- Benennt die Zielkonzepte (Schlüsselbegriffe) so, wie die Spieler sie beschreiben.
- Während die Spieler sitzen, wird das Spiel unterbrochen (wählen Sie **Run Game**), und weisen Sie auf die Liste der Begegnungen auf den Bildschirmen der Spieler hin, aus der hervorgeht, wen jeder Spieler getroffen hat.

Der Moderator nimmt die Ideen aller Spieler auf (auch derer, die nicht auf der Erfolgspur sind) und führt die Spieler behutsam zu einem Konsens darüber, wie das Spiel in der/den nächsten Runde(n) gespielt werden soll. Die folgende Tabelle zeigt, wie sich eine Diskussion von Beobachtungen über die Erfahrungen jedes Einzelnen über einen Prozess der Analyse der kollektiven Erfahrungen der Spieler zu einem vorgeschlagenen Experiment verschiebt, mit dem die Fragen der Spieler beantwortet werden können..

h. Schritte in der Diskussion

		Häufige Fragen des Moderators	Antworten der Spieler [und verwandte Schlüsselbegriffe]
Beobachtungen	Kollektive Erfahrungen ← persönlich	Was ist passiert? Wie viele Personen hast du getroffen? Was ist dir passiert? Was ist dir über andere Spieler aufgefallen? Was hast du gemacht, als du merktest, dass andere Personen krank werden? Welche Fragen hast du?	Ich traf Menschen und wurde krank. Ich wurde krank, als ____. Der Virus verbreitete sich sehr schnell. Warum wurden manche Menschen nicht krank? Woher kam das Virus?

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Hypothesen</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Vermutung ← Analyse</p>	<p>Wie glaubst du, verbreitet sich das Virus?</p> <p>Warum? Entwickle eine Theorie. Wie hat es angefangen? Ist euch ein Muster aufgefallen? Wodurch werden manche Spieler krank?</p>	<p>Menschen werden krank, wenn sie viele Menschen treffen.</p> <p>Menschen werden krank, wenn sie eine kranke Person treffen</p> <p>[Übertragung]. _____ verbreitete es. [Patient Null (Patient Zero)]. Es ist zufällig [Wahrscheinlich (Probability)]. Vielleicht fängt es an, wenn sich zwei bestimmte Personen treffen. Vielleicht können Menschen das Virus verbreiten, wenn sie nicht krank sind</p> <p>[Asymptomatische Träger (Asymptomatic Carriers)]. Vielleicht gibt es eine Zeitspanne zwischen einem Treffen und einer Erkrankung [Inkubationszeit (Incubation period)]. Manche Personen können nicht krank werden, weil _____ [Immunität (Immunity)].</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Versuchsplanung</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Entwicklung eines Aktionsplans</p>	<p>Jetzt haben Sie die Chance, das Spiel erneut zu spielen, mit genau den gleichen Startbedingungen.</p> <p>Wie werden Sie anders spielen, um Ihre Fragen zu beantworten und Ihre Ideen über die Verbreitung des Virus zu testen?</p> <p>Wie könnten Sie die Verbreitung des Virus einschränken?</p>	<p>Wir treffen uns alle mit einer Person und warten dann, bis jemand krank wird.</p> <p>Schließen Sie sich in Gruppen zusammen und treffen Sie nur Leute aus Ihrer Gruppe.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Runde 2</p>	<p>Um eine neue Runde mit den gleichen Startbedingungen (Patient Null, etc.) wie die erste einzuleiten: Wählen Sie "Spiel wiederholen" (Rerun Game), wählen Sie an der Eingabeaufforderung erneut "Spiel wiederholen" (Rerun) und wählen Sie "Spiel bei der nächsten Gelegenheit starten" (Run Game). Um eine neue Runde mit anderen Startbedingungen und denselben Spielern wie die erste Runde zu beginnen: Wählen Sie Spiel neu initialisieren (Reinitialize Game), wählen Sie an der Eingabeaufforderung Neu starten (Reinit) und ändern Sie die Spielparameter, bevor Sie auf Spiel ausführen (Run Game) klicken.</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Wiederholung</p>	<p>Wenn es die Zeit erlaubt, kann der Moderator weitere Runden laufen lassen, auch solche mit anderen Bedingungen, wobei im Idealfall ein Punkt erreicht wird, an dem die Spieler alle "Schlüsselkonzepte" identifizieren und diese Konzepte mit dem Spielerlebnis in Verbindung bringen.</p>	

i. Reflexion	j. Allgemeine Anweisungen
<p>Der Zweck der Reflexion ist es, den Spielern zu helfen, zu lernen, dass Systeme aus vielen Teilen bestehen und Probleme von vielen Menschen mit unterschiedlichen Perspektiven gelöst werden.</p> <p>Außerdem:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Die Teilnahme eines jeden Spielers ist wichtig - sowohl beim Spielen als auch beim Entdecken der Funktionsweise des Spiels.▪ Die Konzepte, die dieses Spiel erforschen, sind wichtig und verbinden sich mit Fachgebieten jenseits der Epidemiologie	<p>Worum ging es bei diesem Spiel? Was war das Ziel?</p> <p>Kann jemand zusammenfassen, wie sich das Virus verbreitet hat?</p> <p>Ist das Spiel ein/e realistisches Modell/Simulation?</p> <p>Wie können wir die Verbreitung eines Virus in der realen Welt begrenzen?</p> <p>Was sind die ethischen Auswirkungen Ihrer Ideen?</p> <p>Was haben wir über die Verbreitung von Krankheiten gelernt?</p> <p>Wie haben wir gemeinsam an der Beantwortung von Fragen gearbeitet?</p> <p>Welche Fragen haben Sie noch?</p>