

Mit Folie 2 "Die Lage" adressieren wir in den Förderkriterien was im Themenfeld Bildung steht.

Mit Folie 3 "Zielgruppe" werden nochmals die Förderkriterien herausgestrichen. Außerdem machen wir klar, dass es um Bildung für alle geht.

Wir schließen die Folie ab mit dem Besonderen des FKZ.

Bei Folie 6 kann man zuerst dazu sagen, dass das "echte" Abbildungen aus Spielen sind, die wir entwickeln und einsetzen wollen.

Wir haben Tausende von Daten und Bildern über die Erwärmung der Ozeane, und wir haben VR-Modelle der chemischen Industrie.

Als Gimmick "passiert" dann der Unfall, wozu man viel sagen kann, ...

... oder auch nur: Im Spiel kann das passieren, aber die KI holt uns da raus.

Bei Folie 7 haben wir ein Beispiel aus der Lacke- und Farbenproduktion. Der Transport von Stoffen in Eimern kann zu gesundheitsschädlichen Verdampfung führen. Wenn Spieler das nicht bemerken, kann die KI das erklären und notfalls die Eimer wegnehmen.

Bei Folie 8 soll die Überblendung gar nicht lesbar sein. Es geht nur darum anzudeuten, wie komplex so ein Spiel ist.

... und wenn Studierende das machen sollen, brauchen wir dafür Unterstützung.