



Anleitungen zur Nutzung und Adaptierung von interaktiven
Lernspielen auf HTML-Basis mittels Vibe Coding

Die interaktive Begriffekiste

Schulstufe	Alle Schulstufen
Unterrichtsfach	Alle Unterrichtsgegenstände
Dauer	Flexibel nutzbar (mind. 15 Minuten)
Material	• Laptop • Beamer oder Smartboard • Stifte und Papier für Schüler*innen • Ev. Buzzer (oder Glocke, Hupe, oÄ)

Inhalt

Die Spielanleitung.....	1
Nutzung im Unterricht.....	1
Anwendungskontext und Rahmenbedingungen.....	2
Anleitung zur Individualisierung des Spielinhalts	3
Dokumentation der Erstellung und Weiterentwicklung	3
Verfügbarkeit & Zugang	4

Die Spielanleitung

Das interaktive Unterrichtsspiel kann insbesondere im sprachbewussten Unterricht eingesetzt werden, um bildungs- und fachsprachliche Kompetenzen gezielt aufzubauen, zu festigen und zu überprüfen. Die Anwendung ist als interaktive HTML-Datei verfügbar, die ohne zusätzliche Software oder Internetverbindung direkt im Browser genutzt werden kann. Dabei erscheint beim Klick jeweils ein Fachbegriff.

Spielablauf

Die Schüler*innen treten in **Teams** gegeneinander an. Durch einen Klick auf die Kiste oder das Drücken der Leertaste wird jeweils ein Begriff nach dem Zufallsprinzip gezogen und animiert eingeblendet. Die Schüler*innen erhalten den Arbeitsauftrag, zu jedem Begriff eine Definition oder Erklärung zu finden und den Begriff sinnvoll in einem Satz zu verwenden. Dieser Arbeitsauftrag ist schriftlich zu erledigen (siehe Musterarbeitsblatt in diesem Dokument).

Wenn die Antworten schriftlich notiert wurden, läuft eine Person zum Buzzer und drückt diesen. Anstelle des Buzzers kann auch eine Glocke, Hupe oÄ verwendet werden. Die schnellste Gruppe liest die Antwort vor.

Im Plenum wird der Lösungsvorschlag besprochen und mit den anderen Lösungsvorschlägen abgeglichen. Ist die Antwort korrekt, dann erhalten die Gruppenteilnehmer*innen einen Punkt. Wenn der Lösungsvorschlag nicht korrekt ist, wird die Runde neu gestartet.

Nutzung im Unterricht

Das Spiel steht als HTML-Datei auf GitHub <https://tina-spi.github.io/OER-Spiele/> sowie im Repository der PH Niederösterreich unter folgendem Link <https://pub.ph-noe.ac.at/id/eprint/97/> zum Download zur Verfügung. Auf den meisten digitalen Endgeräten können diese Dateien direkt in einem Webbrowser geöffnet werden, wenn diese lokal gespeichert sind.

Für den Einsatz im Unterricht empfiehlt sich folgender Ablauf: Die HTML-Datei kann direkt über GitHub geöffnet oder auf einem digitalen Endgerät heruntergeladen und per Doppelklick in einem Webbrowser geöffnet werden. Eine Internetverbindung ist für die Nutzung nicht erforderlich, wenn die Datei lokal gespeichert ist.

Einige Betriebssysteme (zB iOS, iPadOS) verhindern aus Sicherheitsgründen das lokale Ausführen von interaktiven HTML-Dateien. In diesen Fällen muss das Spiel über einen Server bereitgestellt werden. Eine einfache Möglichkeit dafür bietet **GitHub Pages**. Die HTML-Dateien können so gehostet und über den Link direkt im Webbrowser geöffnet werden. Eine Anleitung zur Einrichtung von GitHub Pages ist im Repository der PH Niederösterreich verfügbar: <https://pub.ph-noe.ac.at/id/eprint/83>

Anwendungskontext und Rahmenbedingungen

Lizenzbestimmungen

Diese Anwendung sowie die dazugehörige Dokumentation sind als Open Educational Resources (OER) veröffentlicht. Die Veröffentlichung erfolgt unter der Creative-Commons-Lizenz **CC BY-NC-SA 4.0**. Dadurch sind die Nutzung, Vervielfältigung und Bearbeitung der Inhalte unter folgenden Bedingungen möglich:

- **Namensnennung:** Bei der Nutzung und Weitergabe ist die Urheberin zu nennen.
- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen:** Remixe oder auf diesem Material basierende Bearbeitungen müssen unter derselben Lizenz veröffentlicht werden.
- **Nicht-kommerzielle Nutzung:** Als OER ist die Anwendung für die Nutzung im Bildungsbereich bestimmt. Eine kommerzielle Verwertung oder der Verkauf der Inhalte ist ausgeschlossen, um den offenen Zugang dauerhaft zu gewährleisten.

Mit der Nutzung der Applikation werden die Lizenzbedingungen anerkannt. Weitere Informationen zu CC-Lizenzen sind auf <https://de.creativecommons.net/start/> abrufbar.

Einsatzmöglichkeit des vorliegenden Spiels

Die aktuell vorliegende Version eignet sich für den Einsatz im Unterricht zum Thema Kaufvertrag.

Einsatzszenarien nach Individualisierung des Spielinhalts

Durch die individuelle Anpassung der Spielinhalte lässt sich die Applikation in nahezu allen Schulstufen und Gegenständen einsetzen. Die didaktische Einbettung ist dabei flexibel: Je nach Komplexität des Fragenpools und dem Vorwissen der Lernenden ist eine entsprechende Zeitspanne im Unterrichtsverlauf einzuplanen.

Anleitung zur Individualisierung des Spielinhalts

Mit dem integrierten Lehrpersonen-Bereich lässt sich das Lernspiel anpassen, indem die vorhandenen Begriffe ersetzt werden können.

1. Öffnen Sie dazu das Spiel im Browser und klicken Sie auf die Schaltfläche Lehrperson.



2. Geben Sie in das Abfragefenster das Kennwort **BEGRIFFE** ein und bestätigen Sie mit „Entsperren“.
3. Erfassen Sie nun die Begriffe getrennt durch Semikola.
4. Speichern Sie die Begriffe durch den Klick auf den Button „Speichern & Übernehmen“.

Dokumentation der Erstellung und Weiterentwicklung

Basis für das Lernspiel

Das vorliegende interaktive Unterrichtsspiel basiert auf dem Spiel [Die Begriffekiste](#) © 2025 by [Martina Spitaler](#) is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](#).

Vorgehen bei der Erstellung des Spiels

Der Entwicklungsprozess basierte auf einem hybriden Prozess aus KI-gestützter Generierung und gezielten manuellen Eingriffen. Dieses interaktive Unterrichtsspiel wurde am 15.10.2026 mithilfe der generativen KI-Applikation Gemini 3.8 Flash (Google, 2026) im Sinne des Vibe Coding erstellt. Der Programmcode wurde iterativ entwickelt und manuell adaptiert.

Grenzen des Vibe Codings

Trotz der Vorteile des Vibe Codings sind dessen Grenzen zu berücksichtigen. KI-generierter Code entspricht nicht immer den gewünschten Anforderungen und muss sorgfältig geprüft werden. Bei komplexen oder umfangreichen Projekten steigt die Fehleranfälligkeit, da KI-Applikationen den Gesamtkontext nur begrenzt erfassen können. Ohne grundlegende Kenntnisse in der Webentwicklung ist es zudem schwierig, den generierten Output kritisch zu bewerten oder gezielt zu korrigieren, insbesondere hinsichtlich Code-Qualität und Sicherheit. Vibe Coding ersetzt daher keine fundierten Programmierkenntnisse.

Verfügbarkeit & Zugang

Das beschriebene Lernspiel sowie die zugehörige Dokumentation werden als Open Educational Resource (OER) bereitgestellt. Sie können über die GitHub-Plattform unter <https://tina-spi.github.io/OER-Spiele/> sowie über das Open Access Repository der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich unter <https://pub.ph-noe.ac.at/id/eprint/97/> abgerufen, heruntergeladen und weiterverwendet werden.

Fachbegriffe zum Thema _____

Fachbegriff	Definition/Erklärung	Beispielsatz