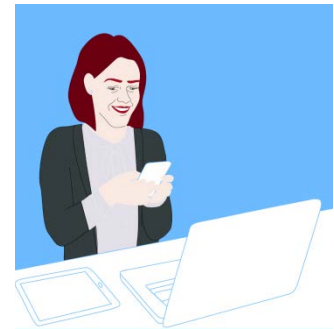

DAGMARS ANLIEGEN



Dagmar hat festgestellt, dass ihre Studierenden nicht so gerne digitale Medien nutzen. Sie geht davon aus, dass dies insbesondere daran liegt, dass ihre Studierenden softwarebasierte Dokumentationen als belastend empfinden. Zum einen ist ihren Studierenden in den Praxisphasen der direkte Kontakt und Austausch mit anderen Menschen sehr wichtig. Zum anderen wird Dokumentation als langweilige und lästige Pflichtaufgabe wahrgenommen.

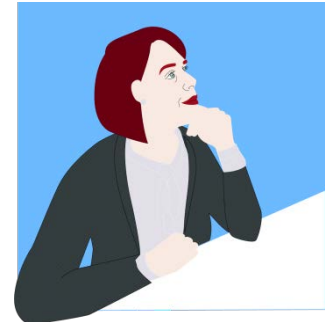
Dagmar beobachtet allerdings, dass im Berufsleben Computer und der Einsatz digitaler Medien immer wichtiger werden und möchte deshalb, dass ihre Studierenden „dran bleiben“.



Dagmars Sohn hat die Arbeit mit dem Computer zum Beruf gemacht und ist heute Programmierer. Er erzählt ihr, dass ihn vor allem das Computerspielen als Jugendlicher dazu gebracht hat, sich mit technischen Dingen zu befassen. Außerdem gibt es in der Lehre gerade einen Trend namens Game-Based Learning.



Dagmar ist zunächst noch skeptisch. Ob sie ihre Studierenden wirklich mit einem spielerischen Ansatz dazu bringen kann, sich motiviert an den Computer zu setzen und schriftsprachlich zu arbeiten? Und wie soll das genau gehen? Da Dagmar nur das in ihre Lehre integrieren möchte, was auch tatsächlich die Lernprozesse ihrer Studierenden unterstützen kann, recherchiert sie zum Thema „Game-Based Learning“.



EINE LÖSUNG FÜR IHR ANIEGEN: GAME-BASED LEARNING

Game-Based Learning beschreibt den gezielten „Einsatz digitaler Spiele im Bildungskontext mit ‚ernsten Absichten““ (Le, Weber & Ebner 2013: 2), d.h. um Lernprozesse zu fördern und zu unterstützen. Obwohl Spielen und Lernprozesse essenziell miteinander verbunden sind, wird Spielen in der Regel nicht als Lernsituation empfunden (vgl. Kerres, Bormann & Vervenne 2009: 1). Durch den Einsatz von Spielen in ‚ernsten‘ Kontexten wird versucht, das Involvement (die engagierte Beteiligung) des Spielens auf andere Themen zu übertragen. Selbstwirksamkeitserfahrungen, Motivation, Emotion (z.B. Spannung) und das Machen von Erfahrungen (z.B. in bestimmten Rollen) werden gefördert (vgl. Klimmt 2008: 7-18; vgl. Schwan 2006: 2). Dadurch sollen aktives, konstruktives, selbstgesteuertes, soziales, emotionales und/oder situiertes Lernen ermöglicht werden (vgl. Meier & Seufert 2003: 14f.). Game-Based Learning bietet sich insbesondere bei Inhalten an, die als eher wenig interessant wahrgenommen werden, und/oder bei Zielgruppen, die über eine geringe Lernmotivation, Fähigkeit zur Selbststeuerung und/oder über eine gewisse Spielaffinität verfügen (vgl. Meier & Seufert 2003: 15f.).



SO MACHT DAGMAR ES – UND SIE KÖNNEN GLEICH MITMACHEN

Lerneinheit 1 – Einstieg Game-Based Learning

Dagmar fragt sich, was Game-Based Learning eigentlich genau sein soll. Um zu entscheiden, ob dieser Ansatz das richtige für sie und ihre Studierenden ist, braucht sie erst einmal weitere Informationen zu Begriffen, Ansätzen und Umsetzungsmöglichkeiten. Sie liest deshalb einen Webseiten-Beitrag, in dem die Methode erläutert wird, und hört einen Podcast zu Einsatzmöglichkeiten von Spielen in der Hochschullehre. Danach sind ihr zwei Begriffe noch unklar. Sie informiert sich mithilfe eines Aufsatzes zu Serious Games und schaut sich ein Video zum Flipped Classroom an.

(Dauer der Lerneinheit ca. 1 Stunde)

Lerneinheit 2 – Game Recherche und Auswahl

Dagmar möchte Game-Based Learning einmal mit ihren Studierenden ausprobieren. Um ein Game auszuwählen, das sie in ihrer Lehre einsetzen könnte, recherchiert sie auf verschiedenen Plattformen (Linkliste) und wertet thematisch in Frage kommende Games nach didaktischen Kriterien aus (Checklisten). Sie entscheidet sich für ein Game und prüft auf der Grundlage von Informationsmaterialien und einer Checkliste zu OER und CC-Lizenzen, ob sie dieses in ihrer Lehrveranstaltung einsetzen darf.

(Dauer der Lerneinheit, je nach Rechercheaufwand, ca. 2 Stunden)

Lerneinheit 3 – Integration in Lehrveranstaltung – Vorbereitung

Dagmar hat ein Game ausgewählt. Um dieses systematisch in ihre Lehre einzubinden erarbeitet sie ein Seminarkonzept einschließlich Ablaufplan (Leitfaden / Vorlage).

Wesentlicher Bestandteil ihres Konzepts ist die Bearbeitung von Anwendungsaufgaben (Vorlage), damit ihre Studierenden Lerninhalte des Games unmittelbar praktisch anwenden und üben können. Zu diesen Aufgaben sollen sie sich gegenseitig Peer-Feedback geben (Webseiten-Beitrag, Links). Damit ihre Studierenden jederzeit wissen, welche Arbeitsschritte zu tun sind und was Dagmar von ihnen erwartet, erstellt sie außerdem eine Handreichung zur Information (Leitfaden).

(Dauer der Lerneinheit, je nach Konzeptionsaufwand, ca. 4 Stunden)





Lerneinheit 4 – Integration in Lehrveranstaltung – Durchführung & Nachbereitung

Dagmar erprobt ihr Game-Based Learning Konzept. Dabei begegnen ihr Herausforderungen, wie bspw. technische Schwierigkeiten oder verspätet abgegebene Zwischenergebnisse und Peer-Feedbacks. Um ihr Konzept systematisch auszuwerten und weiterzuentwickeln dokumentiert sie ihre entwickelten Lösungen (Fragenkatalog).

Außerdem überprüft sie, inwieweit Game-Based Learning die Lernprozesse ihrer Studierenden unterstützt hat. Hierfür führt Dagmar eine Evaluation durch und reflektiert ihre eigenen Umsetzungserfahrungen (Leitfaden).

(Dauer der Lerneinheit ca. 1 Stunde)



LITERATURVERZEICHNIS

Kerres, M., Bormann, M. und Vervenne, M. (2009) "Didaktische Konzeption von Serious Games: Zur Verknüpfung von Spiel- und Lernangeboten", *MedienPädagogik*, Einzelbeiträge 2009, DOI: <http://dx.doi.org/10.21240/mpaed/00.X>.

Klimmt, C. (2008) "Unterhaltungserleben beim Computerspielen: Theorie, Experimente, (pädagogische) Anwendungsperspektiven", In Mitgutsch, K. and Rosenstingl, H. (Hrsg.), *Faszination Computerspielen: Theorie – Kultur – Erleben*, Braumüller, Wien, S. 7–17.

Le, S., Weber, P. und Ebner, M. (2013) "Game-Based Learning: Spielend Lernen?", [online], <http://l3t.tugraz.at/index.php/LehrbuchEbner10/article/download/79/38>.

Meier, C. und Seufert, S. (2003) "Game-based Learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der betrieblichen Bildung", [online], <https://www.alexandria.unisg.ch/34404/7/Meier-Seufert%20Lernspiele%20Handbuch%20eL%202003%20scan.pdf>.

Schwan, S. (2006) "Game Based Learning: Computerspiele in der Hochschullehre", [online], https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning/gamebasedlearning.pdf.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Illustrationen von Julia Flitta lizenziert unter der Lizenz [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>)





**hamburg
open
online
university**
www.hoou.de

IDEE & UMSETZUNG

Claudia Vogeler

ILLUSTRATIONEN & FOLIENDESIGN

Julia Flitta

**HAW
HAMBURG**



**Bundesministerium
für Bildung
und Forschung**

Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für
Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen
01PL16046 gefördert. Die Verantwortung liegt beim Autor.



Die Präsentation „Medien4.0_Game_Dagmar_Lerneinheit0-Einstieg“ von Claudia Vogeler / Team Medien 4.0 ist
lizenzieren unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (CC BY)
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Das Logo des Bundesministeriums für Bildung und
Forschung fällt nicht unter eine freie Lizenz.

Stand: Juli 2018