
LERNEINHEIT 1: EINSTIEG GAME-BASED LEARNING



Dagmar recherchiert zum Thema Game-Based Learning. Sie liest einen Webseiten-Beitrag, in dem Game-Based Learning als Methode kurz erläutert wird.

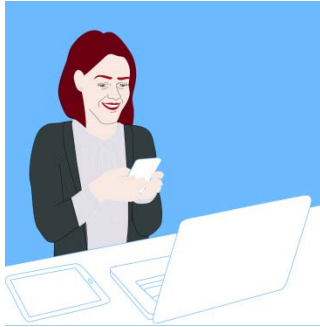


ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte lesen Sie den Beitrag „Game Based Learning“ (ca. 5 Seiten) unter:
https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning/index.html

Bei all den verschiedenen Spieltypen und Vorteilen, die sich durch das Lernen mit Spielen ergeben können, fragt sich Dagmar, welche Einsatzmöglichkeiten sich nun konkret in der Hochschullehre anbieten.





Sie stößt auf einen Podcast, in dem es um den Einsatz digitaler Spiele in der Hochschule geht. Um sich einen ersten Überblick über das Thema zu verschaffen, hört Dagmar sich den Podcast an.



ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte hören Sie sich den Podcast an „Was macht Lernen mit digitalen Medien erfolgreich? Digitale Spiele in der Hochschule“ (19:57 Minuten) unter: <https://www.e-teaching.org/materialien/podcasts/podcast-2017/was-macht-lernen-mit-digitalen-medien-erfolgreich-digitale-spiele-in-der-hochschule>

Dass Spiele die Motivation zur Auseinandersetzung mit einem Thema fördern und Studierenden Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglichen können – auch wenn es um realweltliche und wissenschaftliche Themen und Problemstellungen geht – findet Dagmar interessant. Vielleicht ist der Einsatz von Spielen tatsächlich eine Möglichkeit, ihre Studierenden zur Nutzung digitaler Medien zu ermutigen. Dagmar fragt sich, welche Spiele sie wie in ihrer Lehre einsetzen könnte.





Dagmar erinnert sich, im Podcast die Stichworte Serious Games und Flipped oder Inverted Classroom gehört zu haben. Richtig verstanden, was es damit auf sich hat, hatte sie aber nicht. Sie sucht nach Material zu den Begriffen und findet einen Aufsatz und ein Video, in denen jeweils einer der Begriffe für sie nachvollziehbar erläutert und erste Hinweise auf Umsetzungsmöglichkeiten gegeben werden.



ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte lesen Sie den Aufsatz „Didaktische Konzeption von Serious Games: Zur Verknüpfung von Spiel- und Lernangeboten“ (16 Seiten) unter: https://learninglab.uni-due.de/sites/default/files/kerres0908_0.pdf
- ✓ Bitte schauen Sie sich das Video an „Inverted Classroom – Idee und Nutzen“ (2:48 Minuten) unter: <https://youtu.be/7ckHWjz65as>

Dagmar überraschen die vielfältigen Möglichkeiten, Spiele in Lehr-Lern-Prozessen einzusetzen. Die Idee des Game-Based Learning interessiert sie sehr. Ob Lernaufgaben nun direkt in ein Spiel integriert werden, ist für Dagmar erst einmal zweitrangig. In jedem Fall aber würde sie ein Spiel in eine Lernsituation einbetten wollen.





Da Dagmar die Präsenzzeit mit den Studierenden sehr wichtig ist und sie nicht auf Diskussionen und Übungen verzichten möchte, könnte sie sich gut vorstellen, ein Spiel in einem Flipped-Classroom-Szenario einzusetzen. Studierende bereiten sich im Selbststudium mit dem Spiel vor und auf Grundlage der erzielten Ergebnisse wird dann in der Präsenzzeit vertiefend zusammengearbeitet.

„Ja“, denkt Dagmar, „so könnte es gehen.“ Sie möchte das mit ihren Studierenden mal ausprobieren.



LINKSAMMLUNG

https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning/index.html

<https://www.e-teaching.org/materialien/podcasts/podcast-2017/was-macht-lernen-mit-digitalen-medien-erfolgreich-digitale-spiele-in-der-hochschule>

https://learninglab.uni-due.de/sites/default/files/kerres0908_0.pdf

<https://youtu.be/7ckHWjz65as>



ERGÄNZENDES LERNMATERIAL ZUR VERTIEFUNG

Aufsatz „Game-Based Learning: Spielend Lernen?“ (Son Le, Peter Weber, Martin Ebner, 2013, 9 Seiten; <http://l3t.tugraz.at/index.php/LehrbuchEbner10/article/download/79/38>)

Aufsatz „Game Based Learning – Computerspiele in der Hochschullehre“ (Stephan Schwan, 2006, 16 Seiten; https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning/gamebasedlearning.pdf)

Aufsatz „Game-based Learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der betrieblichen Bildung“ (Christoph Meier, Sabine Seufert, 2003, 17 Seiten; <https://www.alexandria.unisg.ch/34404/7/Meier-Seufert%20Lernspiele%20Handbuch%20eL%202003%20scan.pdf>)

Aufsatz „Game-based Learning im Bildungskontext einer Hochschule – ein Praxisbericht“ (Jochen Pfannstiel, Volker Sängler, Claudia Schmidt, 2009, 21 Seiten; <http://www.medienpaed.com/article/download/102/102>)

eLectures zum Thema „Game“ (<http://www.virtuelle-ph.at/?s=Game>)

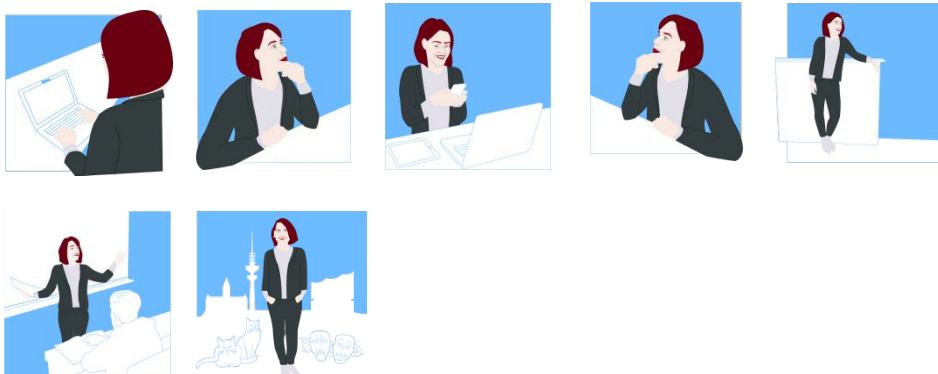
Aufsatz „Learning in Immersive worlds: A review of game-based learning“ (Sara de Freitas, 2006, 73 Seiten,

https://www.webarchive.org.uk/wayback/archive/20140615100504/http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf)

Podcast „Forschergeist FG021 Spielen und Lernen: Was ‚Serious Games‘ zum Lernen beitragen können“ (1:41:01; <https://forschergeist.de/podcast/fg021-spielen-und-lernen/>)

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>)



Icons von Felix Hartig 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



ICONS

Felix Hartig



**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_Lerneinheit1“ von Claudia Vogeler / Team Medien 4.0 ist lizenziert 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