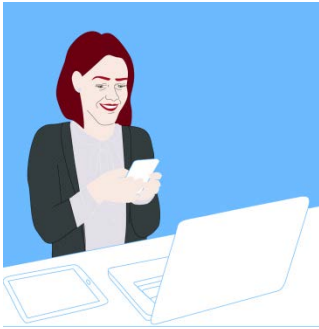


---

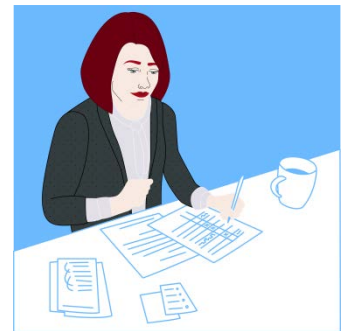
## LERNEINHEIT 2: GAME RECHERCHE UND AUSWAHL

---



Da Dagmar sich nicht zutraut, selbst ein Lernspiel zu erstellen, recherchiert sie nach Spielen, die sie in ihren Lehrveranstaltungen einsetzen könnte. Dabei schaut sie nicht nur, ob die Spiele inhaltlich zu ihren Themen passen könnten und korrekt sind, sondern wertet thematisch in Frage kommende Spiele auch nach didaktischen Kriterien aus.

Da es ihr zum einen wichtig ist, die Motivation ihrer Studierenden zur Auseinandersetzung mit einem als eher schwierig wahrgenommenen Thema zu unterstützen, wertet Dagmar mit einer Checkliste aus, ob das Spiel motivierende Eigenschaften aufweist. Zum anderen kommt es Dagmar aber natürlich auch darauf an, dass das eingesetzte Spiel auch tatsächlich die Lernprozesse ihrer Studierenden fördert. Sie wertet deshalb mit einer zweiten Checkliste aus, ob vom Spiel ein hoher Lerneffekt zu erwarten ist.



### ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte recherchieren Sie Spiele, die Sie in Ihren Lehrveranstaltungen einsetzen könnten und entscheiden sich begründet für ein Spiel und eine konkrete Lehrveranstaltung. Nutzen Sie hierzu die Linkliste „Recherche von Games“ sowie die Checkliste „Motivierende Spiele“ und die Checkliste „Spiele mit hohem Lerneffekt“.



Auf der Plattform der HOUU ([www.hoou.de/](http://www.hoou.de/)) findet Dagmar ein Adventure Game zum wissenschaftlichen Arbeiten.

Wissenschaftliches Arbeiten hat Dagmar immer Spaß gemacht und sie möchte, dass dies auch den Studierenden Spaß macht. Sie möchte den Studierenden einen unterhaltsamen Zugang zu Schriftsprachlichkeit und Kriterien geleitetem Beobachten und Handeln ermöglichen, was sie letztlich auch für softwarebasierte Dokumentationen in ihrem späteren Berufsleben benötigen.

Das Adventure Game ist als OER gekennzeichnet und steht unter einer CC-Lizenz. Was es damit wohl auf sich hat, fragt sich Dagmar. Sie informiert sich auf der Website OERINFO indem sie einen kurzen Beitrag „Was ist OER“ liest und sich dort das Video „OER kompakt – Was sind Open Educational Resources?“ ansieht.



## ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte lesen Sie den Beitrag „Was ist OER“ (ca. 1 Seite) und schauen sich das Video an (3:45 Min.) unter: <https://open-educational-resources.de/was-ist-oer/> (Video auch unter: <https://youtu.be/1WnZD7E8FKY>)
- ✓ Prüfen Sie, unter welchen Bedingungen Sie Ihr ausgewähltes Spiel einsetzen dürfen. Nutzen Sie hierfür auch die Checkliste „OER und CC-Lizenzen“. Falls Sie diese Bedingungen nicht sicherstellen können, steigen Sie bitte erneut in die Recherche-Phase ein. Suchen Sie nun gezielt auf OER-Plattformen und filtern Suchergebnisse nach CC-Lizenzen. Alternativ können Sie selbstverständlich auch gern das Adventure Game zum Wissenschaftlichen Arbeiten verwenden, das Dagmar für ihre Umsetzung ausgewählt hat.





Prima, das Adventure Game zum wissenschaftlichen Arbeiten, das Dagmar gefunden hat, ist genau dafür gemacht worden, dass Lehrende es in ihren Lehrveranstaltungen nutzen können. Dagmar entscheidet sich dafür, dieses Spiel einzusetzen.

Zwar bietet Dagmar keine Lehrveranstaltung an, die sich nur um das Thema „Wissenschaftliches Arbeiten“ dreht, aber sie hat sofort eine Idee, wo das Spiel besonders nützlich sein könnte.

Sie hat ein Seminar, in dem es im Schwerpunkt um Beratungssituationen geht. Hier haben sich praktische Übungen und Rollenspiele bewährt. Die Prüfungsordnung sieht jedoch vor, dass das Seminar mit einer Hausarbeit abgeschlossen wird.

Mit dem Schreiben dieser Hausarbeit tun sich ihre Studierenden meist eher schwer. „Da könnte das Spiel doch eine gute Unterstützungsmöglichkeit sein“, denkt Dagmar.



## ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte posten Sie Ihre Spielauswahl mit einer kurzen Begründung und Beschreibung eines möglichen Einsatzszenarios im Kommentarfeld.



## LINKSAMMLUNG

<https://www.hoou.de/>

<https://open-educational-resources.de/was-ist-oer/>

<https://youtu.be/1WnZD7E8FKY>



## ERGÄNZENDES LERNMATERIAL ZUR VERTIEFUNG

Broschüre „Offene Bildungsressourcen (OER) in der Praxis“ (John H. Weitzmann 2014, 64 Seiten,

[http://www.mabb.de/files/content/document/FOERDERUNG/Medienkompetenz%20und%20Ausbildung/Materialien/Materialien/OER-Broschuere\\_2.Auflage\\_2014.pdf](http://www.mabb.de/files/content/document/FOERDERUNG/Medienkompetenz%20und%20Ausbildung/Materialien/Materialien/OER-Broschuere_2.Auflage_2014.pdf))

Aufsatz „Leitfaden für die Erstellung von Open Educational Resources: Informationen und praktische Übungen für Hochschullehrende“ (Claudia Zimmermann 2018, 32 Seiten,

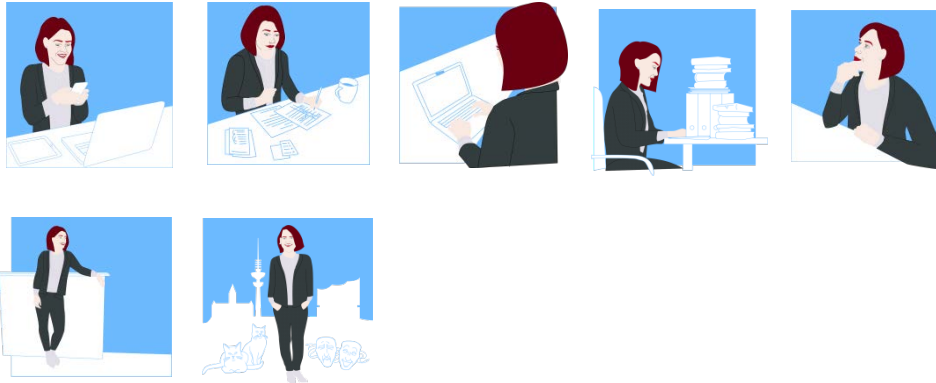
[http://www.openeducation.at/fileadmin/user\\_upload/p\\_oea/OEA-Leitfaden\\_online\\_final\\_v2.pdf](http://www.openeducation.at/fileadmin/user_upload/p_oea/OEA-Leitfaden_online_final_v2.pdf))

Video „OER erklärt – über die Qualität der Materialien“ (2:06 Min,

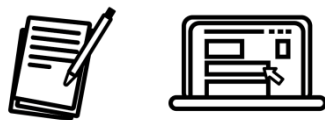
<https://youtu.be/xm0eLHBzO-Y>)

# 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](http://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\_Lerneinheit2“ 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