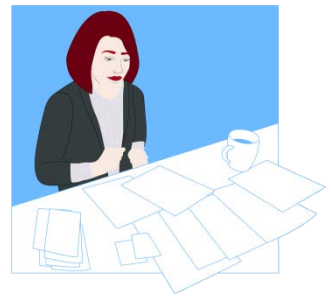

LERNEINHEIT 3: INTEGRATION IN LEHRVERANSTALTUNG – VORBEREITUNG



Dagmar hat ein Spiel ausgewählt, das sie in eines ihrer Seminare integrieren möchte. Um die Verbindung von Spiel- und Lernmodus zu unterstützen, ist Dagmar die Einbettung des Spiels in eine Lernsituation besonders wichtig.

Sie erarbeitet deshalb ein Seminarkonzept, in der das Game seinen Platz findet. Hierfür schaut sie sich auch den Ablaufplan für ihr ausgewähltes Seminar an und überlegt, an welchen Stellen sie Zeitfenster für die Einführung in das Spiel und die Erläuterung des Arbeitsprozesses sowie für die Einbindung von Zwischenergebnissen in einzelne Präsenzveranstaltungen einplanen kann.



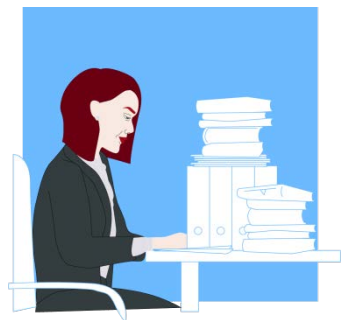
ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte entwickeln Sie ein Konzept einschließlich Ablaufplan für den Einsatz Ihres ausgewählten Spiels in Ihrer Lehrveranstaltung. Nutzen Sie hierzu den Leitfaden „Lehrveranstaltungskonzeption“ sowie die Exemplarischen Ablaufpläne – LV „Wiss. Arbeiten“ & LV „Inhalt + Spiel“.



„Praktisch“, denkt Dagmar, „zum Spiel gehören Anwendungsaufgaben, die es Studierenden ermöglichen, begleitend wesentliche Teile einer Hausarbeit zu erstellen.“ Die Anwendungsaufgaben können flexibel auf verschiedene Themenstellungen angepasst werden.

Dagmar schaut sich die Aufgaben an und präzisiert sie inhaltlich so, dass ihre Studierenden die Seminarthemen unmittelbar umsetzen und so im Verlauf ihre einzureichenden Prüfungsleistungen erarbeiten können.



ARBEITSAUFTRAG

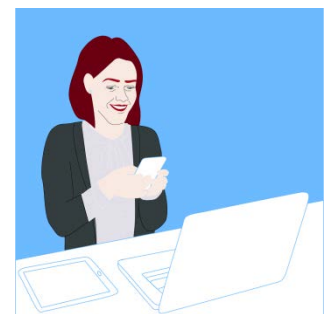
- ✓ Bitte erarbeiten Sie für Ihre Lehrveranstaltung passende Anwendungsaufgaben und laden diese mit einer kurzen Beschreibung Ihres Einsatzszenarios im Kommentarfeld hoch. Nutzen Sie hierfür auch die Vorlage „Anwendungsaufgaben.“





Da sich ihre Studierenden mit der Anfertigung von Hausarbeiten erfahrungsgemäß eher schwertun und sie eine solche Game-Based-Learning-Situation auch nicht gewohnt sind, möchte Dagmar ihre Studierenden dabei begleiten und unterstützen. „Wenn Zwischenergebnisse zur Hausarbeit schon im Semesterverlauf vorliegen, dann kann ich meinen Studierenden auch regelmäßige Feedbacks hierzu ermöglichen“, denkt Dagmar.

Aufgrund der Studierendenanzahl in ihrem Seminar wird es Dagmar zeitlich jedoch nicht möglich sein, jedem Studierenden zu jedem Zwischenergebnis ein ausführliches Feedback zu geben. Sie setzt deshalb auf Peer-Feedback-Prozesse, mit denen sie schon öfter gute Erfahrungen gemacht hat. Sie liest einen Webseitenbeitrag, mit dem sie sich wesentliche Herangehensweisen an Peer-Feedback-Prozesse noch einmal vergegenwärtigt.



ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte lesen Sie den Beitrag „Studentisches Peer-Feedback zum Verfassen von Texten: Rückmeldungen von Studierenden an Studierende“ (ca. 4 Seiten) unter: <http://www.fbzhl.fau.de/2014/11/17/peer-feedback/>





Dagmar informiert sich beim Hochschuldidaktischen Team, welche Umsetzungsmöglichkeiten die Lernplattform ihrer Hochschule für die Einreichung von Zwischenergebnissen und die Organisation von Peer-Feedback-Prozessen bereitstellt.

An ihrer Hochschule gibt es eine Moodle-Lernplattform. Wie vom Hochschuldidaktischen Team empfohlen, arbeitet Dagmar sich in die Nutzung der Aktivitäten „Aufgabe“ und „Gegenseitige Beurteilung“ ein. Sie entscheidet sich dafür, die „Gegenseitige Beurteilung“ für die Einreichung und Beurteilung von Zwischenergebnissen einzusetzen und die „Aufgabe“ für die Abgabe der fertigen Hausarbeiten am Ende des Semesters zu nutzen.





ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte informieren Sie sich, welche Umsetzungsmöglichkeiten die Lernplattform Ihrer Hochschule für die Einreichung von Aufgaben/Übungen sowie die Organisation von (Peer-)Feedback-Prozessen bietet. Für einige Lernplattformen finden Sie hier Informationsmaterial, das sie durcharbeiten können. ILIAS:

https://www.ilias.de/docu/ilias.php?ref_id=3959&obj_id=62740&cmd=layout&cmdClass=ilImpresentationgui&cmdNode=wc&baseClass=ilLMPresentationGUI und

https://www.ilias.de/docu/goto_docu_pg_62750_3959.html;

Moodle:

<https://docs.moodle.org/19/de/Aufgabe>

und

https://docs.moodle.org/32/de/Gegenseitige_Beurteilung;

Open OLAT:

<https://confluence.openolat.org/display/OO111DE/Aufgabe+erstellen>

und

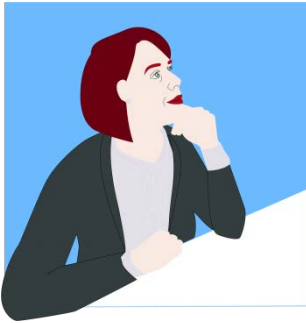
<https://confluence.openolat.org/display/OO111DE/Kommunikation+und+Kollaboration>;

Stud.IP:

<http://docs.studip.de/help/3.1/de/ugoe/Basis/DoITAufgabenanlegen>

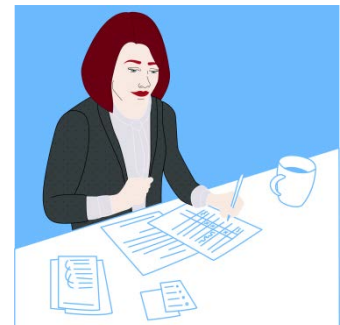
und

<http://docs.studip.de/help/3.1/de/ugoe/Basis/DoItPeerReviewStu>



„Jetzt müssen nur noch die Studierenden wissen, wie es geht“, denkt Dagmar.

Sie erstellt eine kurze Handreichung für die Studierenden, in der sie Lernziele und den Nutzen des Spiels darlegt. Sie beschreibt zudem wesentliche Arbeitsschritte, nennt Termine und erläutert Anforderungs- und Beurteilungskriterien, die sie mit dem Einsatz des Spiels verbindet.



ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte legen Sie fest, wie Sie Ihre Studierenden über den Einsatz des Spiels und die damit verbundenen Arbeitsaufträge informieren möchten und bereiten dies entsprechend vor. Nutzen Sie hierfür auch den Leitfaden „Handreichung für Studierende“.





ARBEITSAUFTRAG

- ✓ Bitte überlegen Sie, welche Vorbereitungen Sie sonst noch für den Einsatz des Spiels in Ihrer Lehrveranstaltung treffen müssen und setzen diese entsprechend um. Nutzen Sie hierfür auch die Checkliste „Vorbereitung des Game-Einsatzes“.

LINKSAMMLUNG

<http://www.fbzhl.fau.de/2014/11/17/peer-feedback/>

https://www.ilias.de/docu/ilias.php?ref_id=3959&obj_id=62740&cmd=layout&cmdClass=ilImpresentationgui&cmdNode=wc&baseClass=ilLMPresentationGUI

https://www.ilias.de/docu/goto_docu_pg_62750_3959.html

<https://docs.moodle.org/19/de/Aufgabe>

[https://docs.moodle.org/32/de/Gegenseitige Beurteilung](https://docs.moodle.org/32/de/Gegenseitige_Beurteilung)

<https://confluence.openolat.org/display/OO111DE/Aufgabe+erstellen>

<https://confluence.openolat.org/display/OO111DE/Kommunikation+und+Kollaboration>

<http://docs.studip.de/help/3.1/de/ugoe/Basis/DoITAufgabenanlegen>

<http://docs.studip.de/help/3.1/de/ugoe/Basis/DoItPeerReviewStu>

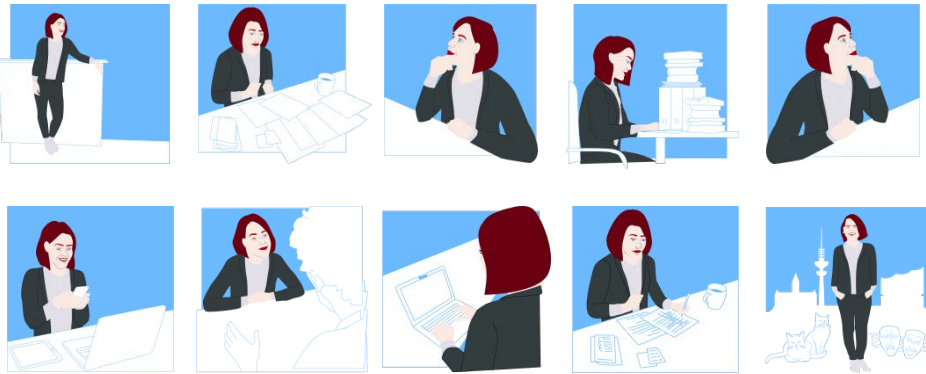


ERGÄNZENDES LERNMATERIAL ZUR VERTIEFUNG

Aufsatz „Peer Feedback in der Hochschullehre hilfreich gestalten: Onlinegestütztes Peer Feedback in der Lehrerbildung mit der Plattform PeerGynt“ (Frederick Schulz 2012, 178 Seiten, <https://kluedo.ub.uni-kl.de/files/3629/PeerFeedback.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>)



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_Lerneinheit3“ 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