



LEITFADEN „HANDREICHUNG FÜR STUDIERENDE“

Bitte legen Sie fest, wie Sie Ihre Studierenden über den Einsatz des Spiels in Ihrer Lehrveranstaltung und die damit verbundenen Arbeitsaufträge informieren möchten. Diesen Leitfaden können Sie nutzen, um eine Handreichung für Ihre Studierenden zur Information über den Einsatz von Game-Based Learning zu entwerfen. Ergänzen Sie gerne weitere relevante Punkte.

INFORMATIONEN ZUR [VERANSTALTUNG: VERANSTALTUNGSTITEL] IM [SEMESTER]

RAHMENBEDINGUNGEN

- Studiengang:
- Modul:
- Semester:
- Workload: [Präsenz], [Selbststudium]
- Präsenztermine: [Datum, Uhrzeit]
- Ansprechpartner/in: [Dozent/in, Tutor/in, bei technischen Schwierigkeiten]



- Technische Anforderungen: [Was brauchen die Studierenden, um das Game zu spielen? Wo können sie dies bei Bedarf bekommen oder alternativ das Game spielen (ggf. Computerraum der Hochschule o.ä.)? Z.B. Internetzugang, erforderliche Software für die Aufgabenbearbeitung, Headset, Registrierung usw.]

BESCHREIBUNG DES GAMES

[Was für ein Spiel wird eingesetzt? Worum geht es inhaltlich? Warum wurde dieses Game ausgewählt? Wo ist es zu finden? Welche Daten werden von den Spielenden erhoben (Datenschutz)?]

LERNZIELE / LEARNING OUTCOME

[Was sollen die Studierenden am Ende der Lehrveranstaltung können? Welche Lernziele sind konkret mit dem Game verbunden?]

LEHR-LERN-ABSCHNITTE / LERNRÄUME

[Welche Inhalte sollen sich die Studierenden erarbeiten, um die Lernziele zu erreichen? Wie sind diese über das Semester gegliedert? Welche Anteile werden über das Game erarbeitet? Welchen Nutzen hat das Game hierfür konkret?]



AKTIVITÄTEN

[Was sollen die Studierenden im Semesterablauf wann konkret tun? Welche Arbeitsaufträge sind bis wann zu erledigen? Was sind die wesentlichen Arbeitsschritte? Welche Bearbeitungszeiten werden veranschlagt? Wie sind die Aktivitäten im Präsenz- und Selbststudium miteinander verzahnt?]

PRÜFUNGSLEISTUNG

[Was ist von den Studierenden im Hinblick auf die Prüfungsleistung wann zu leisten? Was wird für eine gute Leistung konkret von den Studierenden erwartet? Welche Anforderungs- und Beurteilungskriterien werden zugrunde gelegt? Wie fließen die Spieleregebnisse ggf. ein?]

MATERIALÜBERSICHT

[Welche Lernmaterialien werden empfohlen? Wo sind diese zu finden?]

TERMINÜBERSICHT

[Welche Termine sind für die Studierenden relevant?]



LIZENZ

Idee & Umsetzung: Claudia Vogeler
Illustrationen & Design: Julia Flitta (Lizenz: CC BY 4.0)



Der Leitfaden „Handreichung für Studierende“ 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)



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