

data-quest

Level up! - Game-based Learning in Lehrveranstaltungen

Workshop

Tobias Stöhr, Hochschule Wismar
Arne Schröder, data-quest

Was ist ein Spiel?

Tools für Game-based Learning

Planspiel

Fragen / Diskussion

Was ist ein Spiel?

Was ist ein Spiel?

Der Magic Circle

„Zauberkreis des Spiels“ (Huizinga 1938)

eine „eigene und unbedingte Ordnung“

eine „zeitweilige begrenzte Vollkommenheit“

Was ist ein Spiel?

◊ Der Magic Circle

- ◊ (Illusion der) Trennung von Spielwelt und Alltagswelt
- ◊ Niemals vollständige Trennung
- ◊ Verschiebung von Werten durch Anerkennung des Fiktionalen der Spielhandlungen
- ◊ Wird zerstört z.B. durch Regelbrüche, Transfereffekte oder fehlende Freiwilligkeit

Was ist ein Spiel?

Definition Huizinga

[...] eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Anderssein‘ als das gewöhnliche Leben. (Huizinga 1938)

Was ist ein Spiel?

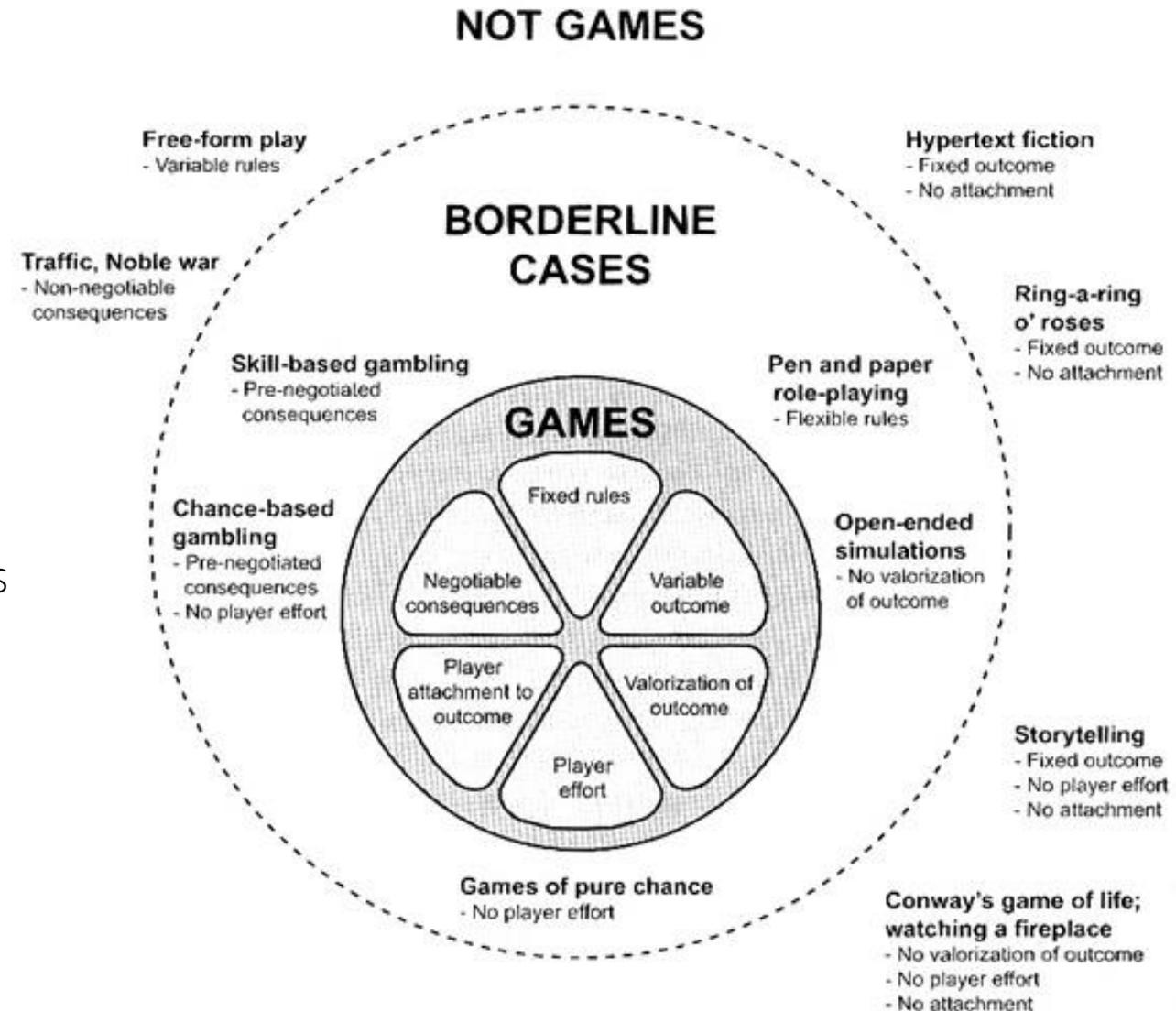
Definition Jesper Juul

a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.
(Juul 2005)

Was ist ein Spiel?

Definition Jesper Juul

- Feste Regeln
- Variables (und quantifizierbares) Ergebnis
- Bemühung der Spielenden
- Bewertung des Ergebnisses
- Emotionale Bedeutung des Ergebnisses
- Aushandelbare Folgen



Mit Spielelementen zum besseren Lernen?

◊ Gamification

- ◊ Verbreitet in Unternehmenskontexten
- ◊ Versprechen höherer Motivation und Produktivität
- ◊ Beispiel Scoring-System
- ◊ Begriffliche Unschärfe

Mit Spielelementen zum besseren Lernen?

◊ Serious Games

- ◊ Spiele mit spieleexternem Hintergrund / Lernziel
- ◊ Ziel, Wissen zu vermitteln oder Prozesse nachvollziehbar zu machen
- ◊ z.B. im Bereich politische Bildung

Mit Spielelementen zum besseren Lernen?

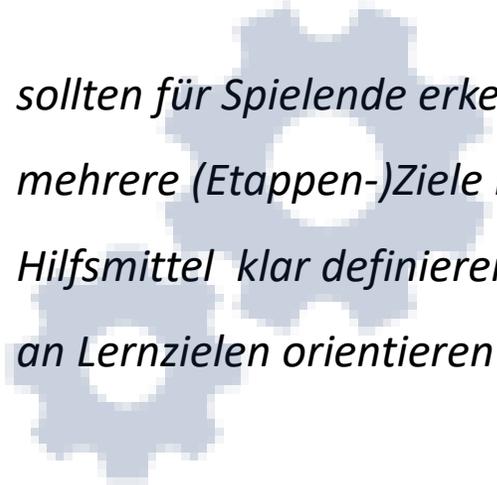
- ◇ Game-based Learning
 - ◇ Einsatz von Spielen, um Wissen/Erfahrungen zu vermitteln
 - ◇ Lernen *mit* Spielen
 - ◇ Nicht zwangsläufig Lernen *durch* Spiele

Tools für Game-based Learning

Allgemein und Stud.IP-spezifisch

Ziele

📍 Was ist wichtig?

- 
- *sollten für Spielende erkennbar sein*
 - *mehrere (Etappen-)Ziele möglich*
 - *Hilfsmittel klar definieren*
 - *an Lernzielen orientieren*

📍 Tools

- 
- Vips Plugin
 - Bestenlisten
 - Courseware
 - Aufgaben

Spielregeln

Was ist wichtig?

- *Übereinkunft vor Spielbeginn*
- *Sanktionen für Regelbrüche*
- *beinhaltet Spielziele, Dauer des Spiels, Hilfsmittel, etc.*

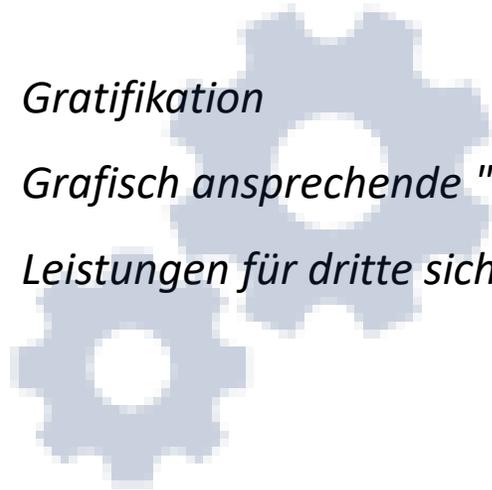
Tools

- Informationsseite
- Dokument im Dateibereich
- Etherpad
- Meetings

Badges

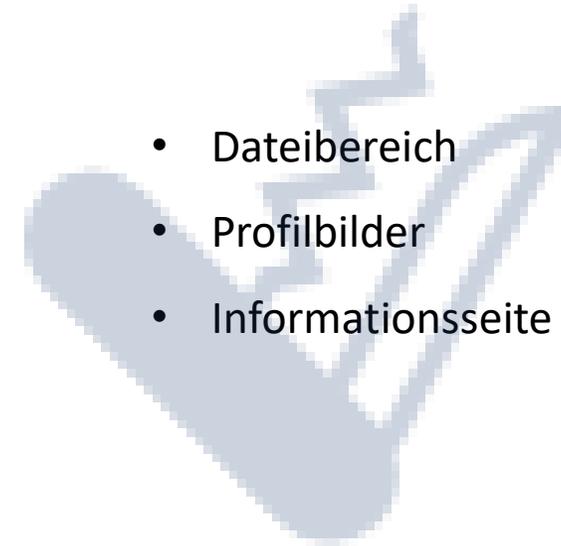
Was ist wichtig?

- *Gratifikation*
- *Grafisch ansprechende "Trophäen"*
- *Leistungen für dritte sichtbar (Abzeichen)*



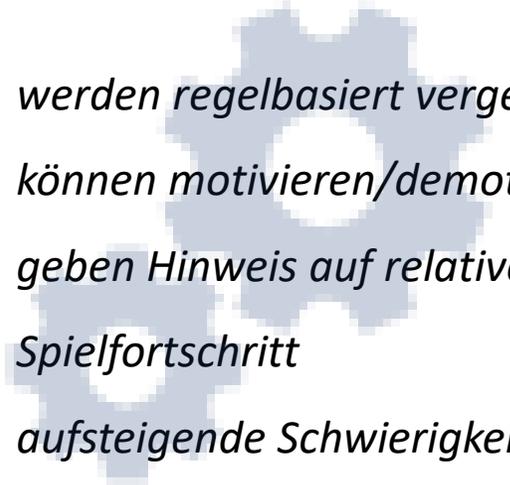
Tools

- Dateibereich
- Profilbilder
- Informationsseite

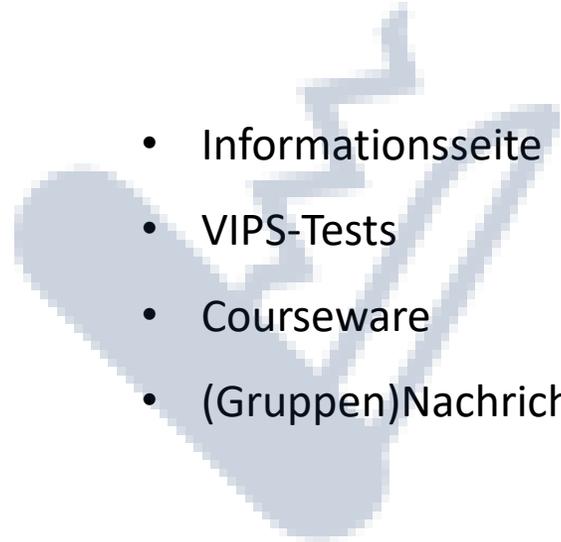


Punkte/Fortschritt

Was ist wichtig?

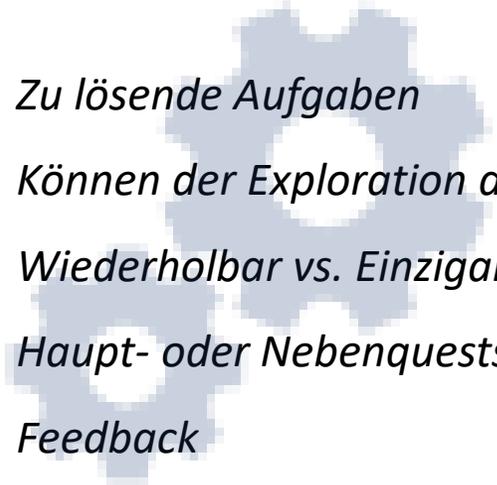
- 
- *werden regelbasiert vergeben*
 - *können motivieren/demotivieren*
 - *geben Hinweis auf relativen Spielfortschritt*
 - *aufsteigende Schwierigkeit*

Tools

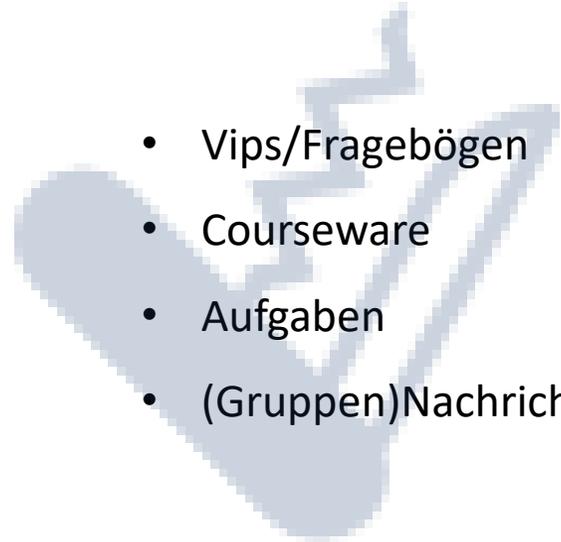
- 
- Informationsseite
 - VIPS-Tests
 - Courseware
 - (Gruppen)Nachrichten

Quest/Aufgaben

Was ist wichtig?

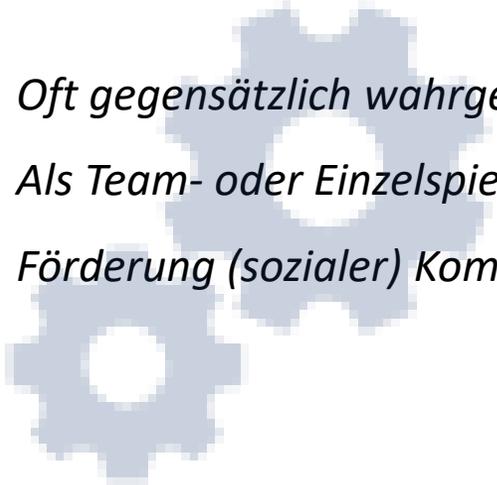
- 
- *Zu lösende Aufgaben*
 - *Können der Exploration dienen*
 - *Wiederholbar vs. Einzigartig*
 - *Haupt- oder Nebenquests*
 - *Feedback*

Tools

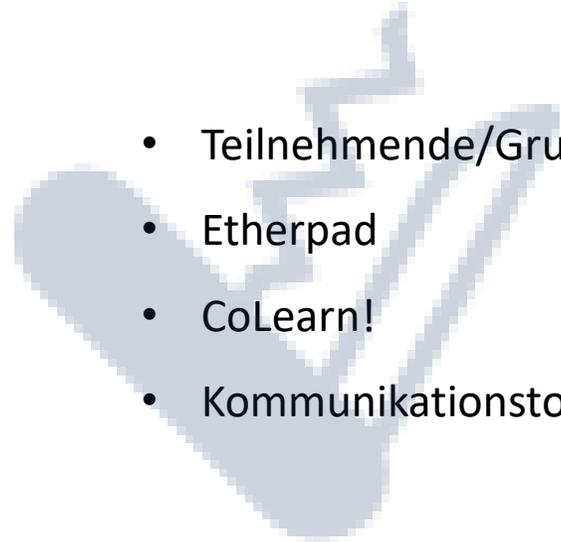
- 
- Vips/Fragebögen
 - Courseware
 - Aufgaben
 - (Gruppen)Nachrichten

Kooperation vs. Wettbewerb

Was ist wichtig?

- *Oft gegensätzlich wahrgenommen*
 - *Als Team- oder Einzelspiel möglich*
 - *Förderung (sozialer) Kompetenzen*
- 

Tools

- Teilnehmende/Gruppen
 - Etherpad
 - CoLearn!
 - Kommunikationstools
- 

Rollen

Was ist wichtig?

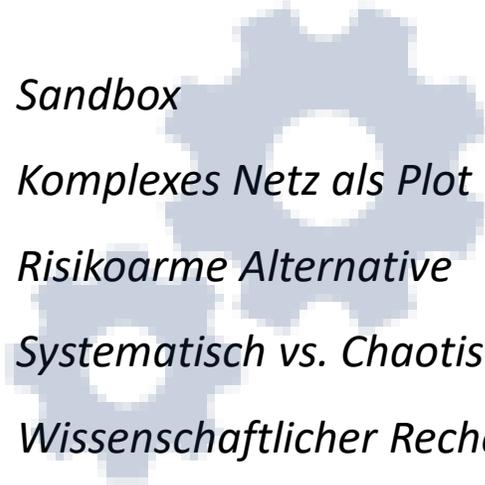
- *Immersion*
 - *Simulation*
 - *Kompetenzförderung*
- 

Tools

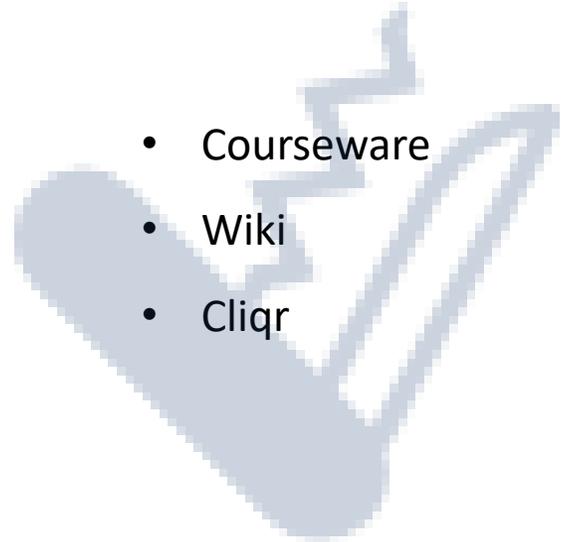
- coLearn!
 - Teilnehmende/Gruppen
 - Kommunikationstools
 - Aufgaben
- 

Exploration

Was ist wichtig?

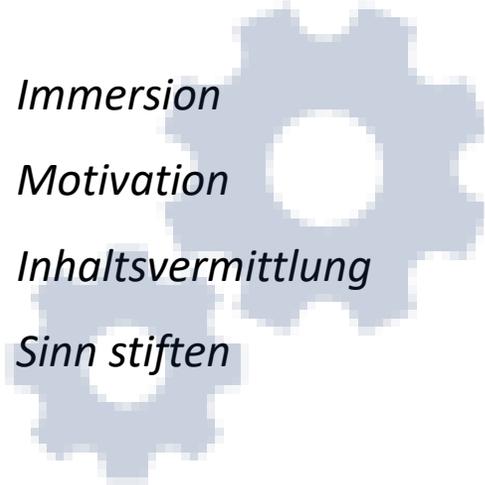
- 
- *Sandbox*
 - *Komplexes Netz als Plot*
 - *Risikoarme Alternative*
 - *Systematisch vs. Chaotisch*
 - *Wissenschaftlicher Recherche ähnlich*

Tools

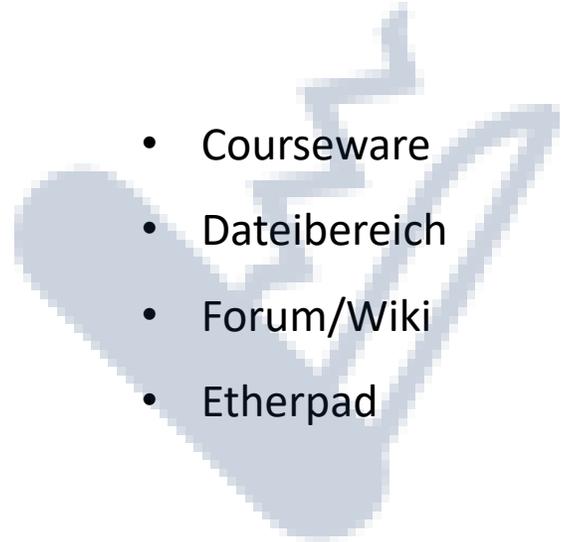
- 
- Courseware
 - Wiki
 - Cliqr

Narration/Storytelling

Was ist wichtig?

- *Immersion*
 - *Motivation*
 - *Inhaltsvermittlung*
 - *Sinn stiften*
- 

Tools

- Courseware
 - Dateibereich
 - Forum/Wiki
 - Etherpad
- 

Planspiel

Regeln des Spiels

🕒 Spielablauf

- 🕒 *Einteilung in gleich große Gruppen*
- 🕒 *Ziehen der Karten*
 - 🕒 *Eine Spielkarte (grau)*
 - 🕒 *Drei Toolkarten (weiß)*
 - 🕒 *Eine Jokerkarte (blau)*
- 🕒 *Ideenentwicklung*
- 🕒 *Vorstellung des Spiels*

🕒 Zeitangaben

- 🕒 *bis 14:15*
- 🕒 *bis 14:20*

- 🕒 *Bis 14:45*
- 🕒 *Bis 15:00*

🕒 Gütekriterien

- 🕒 *min. 2 der gezogenen Tools genutzt*
- 🕒 *zusätzliche Tools genutzt*
- 🕒 *Spielkarte umgesetzt*
- 🕒 *Lern- bzw. Spielziel eindeutig definiert*
- 🕒 *Spielregeln definiert*
- 🕒 *Spielidee in 1,5 Min. erläutert*

Beispiele für Lernziele

- ◇ Teilnehmende sind nach dem Spiel in der Lage...
- ◇ ...den Begriff „Gewaltenteilung“ zu definieren
- ◇ ...mithilfe des BGB und StGB die folgende Entscheidung des Bundesgerichtshofs zu bewerten
- ◇ ...die Theorie des Rationalismus auf den aktuellen Konflikt in Subsahara Afrika anzuwenden
- ◇ ...die Schritte eines Recyclingprozesses von Kunststoffen zu erläutern
- ◇ ...ein Theaterstück nach den Vorgaben einer klassischen Tragödie zu erschaffen
- ◇ ...ohne Formelsammlung die drei Newtonschen Gesetze wiederzugeben

Fragen / Diskussion