

Gamification gehört zu den zentralen Trends der digitalen Lehre und bezieht sich auf die Nutzung von spielerischen Elementen in einem Nicht-Spiel-Kontext. Gamification hat also auf den ersten Blick nichts mit Lehre oder gar mit dem Hochschulbereich zu tun. Trotzdem kann es vorteilhaft sein gamebasierte Elemente im Hochschulbereich einzusetzen wenn man Lehrveranstaltungen und eher ungeliebte Aktivitäten ansprechender und motivierender gestalten möchte. Aber wie geht das?

In dem Online-Kurs erfahren und erleben Sie wie man mit relativ einfachen Mitteln spannende, motivierende und vor allem gamebasierte Lehrveranstaltungen entwickeln kann und was bezüglich Games in der Hochschullehre wichtig ist. Dabei wird sowohl der Blick auf die Online- als auch auf die Präsenz- bzw. Blended-Lehre gerichtet.

Und letztendlich wird der Online-Kurs selbst auch in gamebasierter Form umgesetzt. Machen Sie sich bereit für ein Abenteuer und ergründen Sie gemeinsam mit den Mitspieler*innen das Geheimnis der (Game) Pforte.

TERMIN:

08.03. - 13.04.2022

Anmeldeschluss: 02.03.2022

INHALTE:

- Begriffe und Hintergründe: Gamification, GBL und Co.
- BeiSPIELE
- Spielmotive
- Game-Triade: Story, Medien, Design, Dynamiken
- Game-Mechaniken
- Einsatz von Gamification in der Hochschule
- Planung und Entwicklung von Game-Konzepten

Einen ersten Überblick zum Thema Gamification erhalten Sie in diesem (älteren) Video-Interview.

VERANSTALTUNGSFORM:

Asynchroner Online-Kurs mit storybasierten Game-Elementen (das kooperative Game “Die Pforte”). Zusätzlich gibt es zwei synchrone Meeting im Virtuellen Klassenzimmer.

ZIELE:

- Wissen was Gamification ist
- Ideen entwickeln wie man Gamification in der Lehre einsetzen kann sowohl online als in Präsenz
- Ein eigenes Gamekonzept entwickeln
- Selbst ein Spielerlebnis haben

In dem Online-Kurs entwickeln Sie mithilfe der enthaltenen Materialien beispielhaft ein eigenes gamebasiertes Konzept für Ihre Hochschullehre und präsentieren dies am Ende den Kurskolleg*innen.

ABLAUF:

Der Online-Kurs startet mit der Einführungsphase und einem synchronen Meeting am **08.03. um 14.00 Uhr** im virtuellen Klassenzimmer. Während der Einführungsphase lernen sich die Teilnehmenden kennen, verschaffen sich einen Überblick, erarbeiten sich grob die Lehrinhalte und erfahren mehr bezüglich ihrer kursbegleitenden komplexen Projektaufgabe.

In der zweiten Phase stürzen sich die Teilnehmenden in das Abenteuer der geheimen Pforte. Diese merkwürdige Porte produziert unbekannte Artefakte, die es zu entschlüsseln oder zu bearbeiten gilt. Schnell wird deutlich, dass die Artefakte bei der Entwicklung des eigenen Game-Konzeptes sehr hilfreich sein können, aber die Pforte ist nicht ganz ungefährlich. Im Showdown müssen alle zusammen eine zentrale Herausforderung im Team meistern und Ihre Game-Konzepte online im virtuellen Klassenzimmer oder in Form eines Videos vorstellen. Werden sich die Teilnehmenden würdig erweisen, das Rätsel der Pforte zu lüften?

Game over. Zum Schluss geht es noch einmal auf die Metabene, um die integrierten Game-Mechanismen und Spielelemente, die im Game “Die Pforte” enthalten sind, bewusst zu machen.

TEILNAHME VORAUSSETZUNGEN:

- E-Learning Basiskenntnisse und Erfahrungen
- Bereitschaft zur regelmäßigen, aktiven, auch kooperativen Mitarbeit
- Bereitschaft, ein eigenes Game-Konzept zu entwickeln
- Bereitschaft sich auf das integrierte Spiel einzulassen
- Headset oder mindestens Lautsprecher und Mikrofon für die synchronen Meetings und die Präsentation

ARBEITSAUFWAND:

Insgesamt ca. 40 h (8 h pro Woche)

TEILNEHMERZAHL:

5 bis 20 Personen

REFERENTIN:

Dr. Sabine Hemsing, VCRP

KOSTEN:

Die Teilnahmegebühr beträgt ermäßigt 250 Euro für die Lehrenden und MitarbeiterInnen der 12 öffentlichen Hochschulen des Landes Rheinland-Pfalz (bitte durch Anmeldung mit hochschulspezifischer E-Mail Adresse nachweisen!). Für alle Anderen beträgt die Teilnahmegebühr 600 Euro. Siehe auch "Kosten und Ermässigung".