

Anmeldeschluss: 16.10.2020 oder beim Erreichen der Höchstteilnehmendenzahl

Kostenfrei

Wie kann man die Lehre noch interessanter, motivierender und aktivierender gestalten? Schnell fällt einem hierbei die gamebasierte Lehre ein. In diesem Webinar wollen wir uns auf einen speziellen Game-Typ fokussieren, die pervasive games. Im Webinar geht es um einen pragmatischen Ansatz, wie Lehrende sich das Konzept aneignen und nutzbar machen können.

Pervasive Games verbinden reale und virtuelle Spielwelt bzw. reales und virtuelles Erleben miteinander. Da die Ursprünge des Ansatzes aus der Computertechnologie stammen, sind derartige Games häufig komplex und sehr technisch gehalten. Aber geht das nicht auch einfacher? Können Lehrende nicht auch selbst Spiele entwickeln, die sich an dem Prinzip der pervasive games orientieren? Ja, das geht durchaus. Auch ohne große technische Programmierung oder den Rückgriff auf augmented reality.

Aber dafür braucht man zunächst ein paar Hintergrundinformationen und eine Verbindung zur gamebasierten Lehre. Wir wollen in dem Webinar das Thema pervasive games aus einer spielbezogenen Lehr- und Hochschulperspektive betrachten und auch gemeinsam weitergehende Ideen sammeln.

IM WEBINAR WERDEN FOLGENDE ASPEKTE BEHANDELT:

- Was sind pervasive games?
- Wie kann man pervasive games in der Hochschule einsetzen?
- Welche Game-Aktivitäten können online durchgeführt werden?
- Welche Aktivitäten eignen sich für die Realität?
- Die Schnittstelle(n): Wie kann man Realität und Virtualität sinnvoll miteinander verbinden?

ZIELGRUPPE

Lehrende und MultiplikatorInnen der Hochschulen in RLP und alle Lehrende, die sich für gamebasierte Lehre interessieren.

REFERENTIN

Dr. Sabine Hemsing

ONLINE-UMGEBUNG

Das Webinar wird in der „Webinarumgebung“ in OpenOLAT durchgeführt und nutzt das virtuelle Klassenzimmer BigBlueButton. Weitere Informationen zu den Webinaren der VCRP E-Cademy finden Sie [hier](#).

Bitte beachten Sie unbedingt die **technischen Hinweise** und sorgen Sie *im Vorfeld* für eine funktionierende Technik. Während des Webinars kann kein individueller technischer Support geleistet werden.

ANMELDUNG

Um eine sinnvolle Durchführung der Webinare zu garantieren, liegt die Mindestteilnehmerzahl bei 5 und die Höchstteilnehmerzahl bei 25 Personen.