

Online-Workshop: Lernprozesse mit Game Based Learning er-LEICHT-ern

Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiele, Lernspiele, Rollenspiele, Computerspiele, Simulationen, ernste Spiele (serious Games), Wortspiele, Jump & Run Spiele und alle Spiele, an die Sie vielleicht gerade denken, haben zumindest zwei Gemeinsamkeiten: Sie machen Spaß und sie bereiten uns auf das „echte“ Leben vor! Wäre es nicht großartig, wenn Lernende die Motivation und die Energie, die sie beim Spielen investieren, auch mit dem gleichen Spaß beim Lernen für die Hochschule investieren würden? Wenn wir spielend lernen, dann fällt uns das Lernen leicht. Beim Einsatz von Game Based Learning (GBL) gibt es jedoch auch in der Praxis unterschiedliche Herausforderungen. Spaß können und wollen wir nicht auf Befehl haben und Lernende lassen sich nicht gerne „austricksen“. Trotzdem gibt es Wege, Möglichkeiten, unterschiedliche Perspektiven und Good Practice Beispiele, die beim Workshop präsentiert und diskutiert werden.

Zielgruppe

Hochschullehrende und Trainer:innen, die gerne spielen und Lernprozesse erleichtern wollen.

Inhalte

- Spielelemente, die Lernen ermöglichen und erleichtern
 - Spieltaxonomien und die Verbindung zwischen Spielaktivität und Lerntheorien
 - Lernprinzipien in Videogames (James Paul Gee: “What videogames have to teach us about learning and literacy.”)
- GBL: die Integration von Spielelementen in der Lehre
 - Didaktische Designs von GBL
 - Beispiele und Einsatzszenarien in der Praxis
 - Erste Ideen für ein eigenes GBL-Design

Ziele

Nach diesem Workshop sind Sie in der Lage

- Voraussetzungen für ein Spielerlebnis zu erstellen
- Game Based Learning-Szenarien zu diskutieren
- Ein erstes GBL-Szenario für die eigene Lehre zu skizzieren

Didaktisches Design

Die Trainerinnen stellen Inhalte und Aufgabenstellungen – teilweise bereits vor dem Termin – zur Verfügung und teilen ihre professionellen Erfahrungen mit der Gruppe. Die Teilnehmer:innen arbeiten in Gruppen bzw. einzeln an den Aufgaben. Nach dem Workshop wird den Teilnehmenden eine Dokumentation des Workshops von den Trainerinnen per Mail zugesendet. Im Gegensatz zu einem Webinar stehen bei einem Workshop die Gruppenarbeit und die individuellen Lernprozesse im Zentrum – nicht der Vortrag der Expertinnen.

Trainerinnen

[Anastasia Sfiri](#) (ZML – Innovative Lernszenarien, FH JOANNEUM) studierte Psychologie und Human Computer Interaction und ist ausgebildete E-Moderatorin. Seit 2003 entwickelt sie didaktische Szenarien für das Online-Lehren und -Lernen und forscht dazu in diesem Bereich. Das Lernen in Gruppen und Netzwerken ist Schwerpunkt ihrer Arbeit. In Online-Workshops und didaktische Weiterbildungen begleitet sie Lehrende bei der Entwicklung und Integration von didaktischen Szenarien für das Online-Lernen und Studierende bei der Entwicklung von Kompetenzen für selbstreguliertes Lernen.

[Christina Mossböck](#) arbeitet seit dem Jahr 2000 an der FH JOANNEUM in der Abteilung ZML – Innovative Lernszenarien. Die Übernahme der Leitung des E-Learning Service am ZML ermöglicht ihr seit 2014, weitere persönliche Kompetenzen aufzubauen. Derzeit studiert sie an der Universität für Weiterbildung Krems das Masterstudium „[eEducation - Digitales Lern Design](#)“.

Organisatorische Informationen

Zugang zum Workshop

Der Workshop findet online statt. Für den Einstieg erhalten Sie rechtzeitig vor dem Workshop einen Link von Ihren Trainerinnen.

Kosten für Personen außerhalb der FH JOANNEUM

45 € (zzgl. 10% USt.)

Kosten für Lehrende/Personal der FH JOANNEUM

Dieser Workshop ist Bestandteil des E-Learning Services des ZML und kann von internen und externen Lehrenden sowie Personal der FH JOANNEUM kostenlos besucht werden.

Die Anmeldung ist für die Workshopteilnahme obligatorisch.

Informationen & Anmeldung

Bitte melden Sie sich über unser [Online-Formular](#) an.

Bei Fragen bzw. für eine Stornierung der Anmeldung wenden Sie sich bitte an zml@fh-joanneum.at .