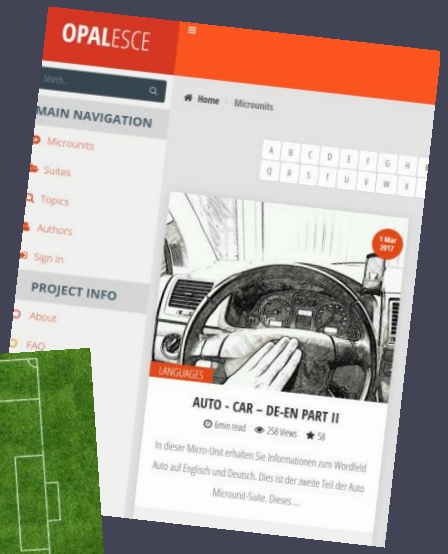
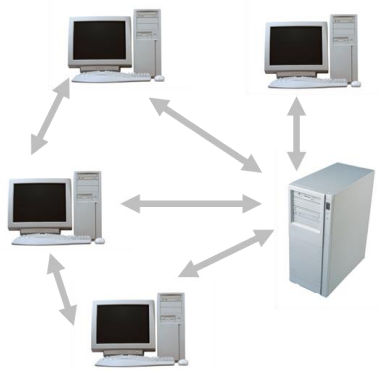


Workshop 05:

Lerneinheiten leicht gemacht?
Von der Einbettung von Gamifikation in den beruflichen Unterricht –
Leicht zugängliche Ansätze mittels Power-Point und Co. bis zum Course Creator



WS 05 Didaktik digitaler Lernwelten
Hochschultage Berufliche Bildung 2017

Prof. Dr. Marc Beutner/ Frederike Anna Rüscher

Department Wirtschaftspädagogik
Business and Human Resources Education
Universität Paderborn - Fakultät Wirtschaftswissenschaften

HUIZINGAS Homo Ludens: Zum Spielen veranlagt (1950)

Der **Mensch** wird als **Kulturwesen** verstanden, welche seine Fähigkeiten und Eigenschaften durch das Spiel erwirbt.

*„Spiel ist eine **freiwillige Handlung** oder Beschäftigung, die innerhalb **festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum** nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden **Regeln** verrichtet wird, **ihr Ziel in sich selbst** hat und begleitet wird von einem Gefühl der **Spannung und Freude** und einem Bewußtsein des **„Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben.“** (Huizinga 1950)*

Entladung überschüssiger Energie, Entspannung nach Kraftanstrengung, Vorbereitung für Forderungen des Lebens & Ausgleich für Nichtverwirklichtes.

Ähnlich: Sechs zentrale Eigenschaften von klassischen Spielen (Michael/ Chen 1950):

- freiwillig
- nicht gewöhnlich und nicht reales Leben
- immersiv
- regelbasiert
- zeitlich und örtlich gebunden
- sozial

Gamification-Aspekte und Serious Games durchbrechen zumeist mindestens eine dieser Regeln zwangsläufig, nämlich die der Freiwilligkeit.

ABTs Serious Games: Ein Oxymoron? (1970)

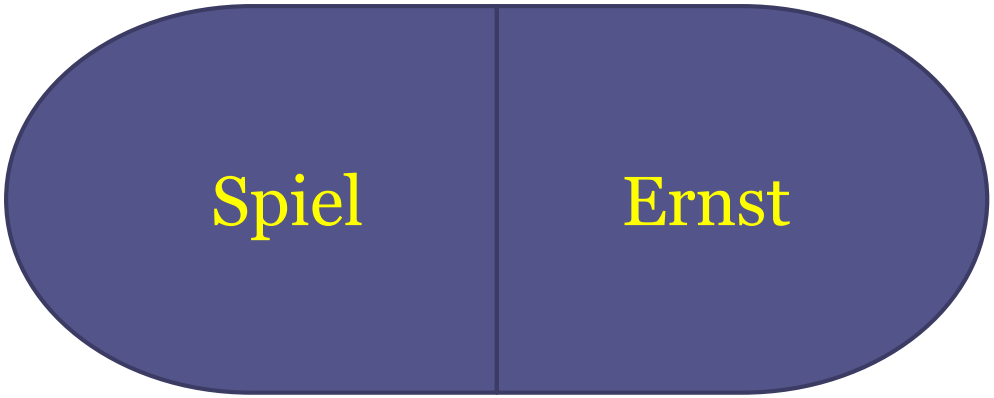
Serious Games:

*"Games may be **played seriously** or casually. We are concerned with serious games in the sense that these game have an explicit and carefully thought out **educational purpose** and are not intended to be played primarily for amusement. This does not mean that serious games are not, or should not be, **entertaining**." (Abt 1970)*

ABTs Serious Games: Ein Oxymoron? (1970)

Serious Games:

*"Games may be **played seriously** or casually. We are concerned with serious games in the sense that these game have an explicit and carefully thought out **educational purpose** and are not intended to be played primarily for amusement. This does not mean that serious games are not, or should not be, **entertaining**." (Abt 1970)*



Serious Games

Serious Games verstanden hier, mit Blick auf berufliche Bildung, verstanden als:

- *„eine besondere Form des e-learning,*
- *die unter Nutzung von Technologien aus der Unterhaltungssoftwareentwicklung, Kompetenzen für die Lebenswelt, insbesondere die berufliche Arbeitswelt, vermitteln*
- *und in authentische Spielsituationen einbinden,*
- *die durch die intrinsischen Kreativitäts- und Motivationselemente aufgrund des Spielspaßes Lernmotivation erzeugen und aufrecht erhalten*
- *und diese in einen didaktisch pädagogischen Kontext einbinden, der*
- *durch Lerneraktivierung und handlungs- und prozessorientiertes Lernen gekennzeichnet ist.“*
  (Beutner 2011)

Gamification

Serious Games

Game-based Learning

gLearning?!

„Ein Teil der Lehrerinnen und Lehrer fühlt sich nicht wirklich eLearning - fit.“
Steiner 2011

Gefangen im Dickicht der Vorurteile?!

Aussagen von Lehrkräften

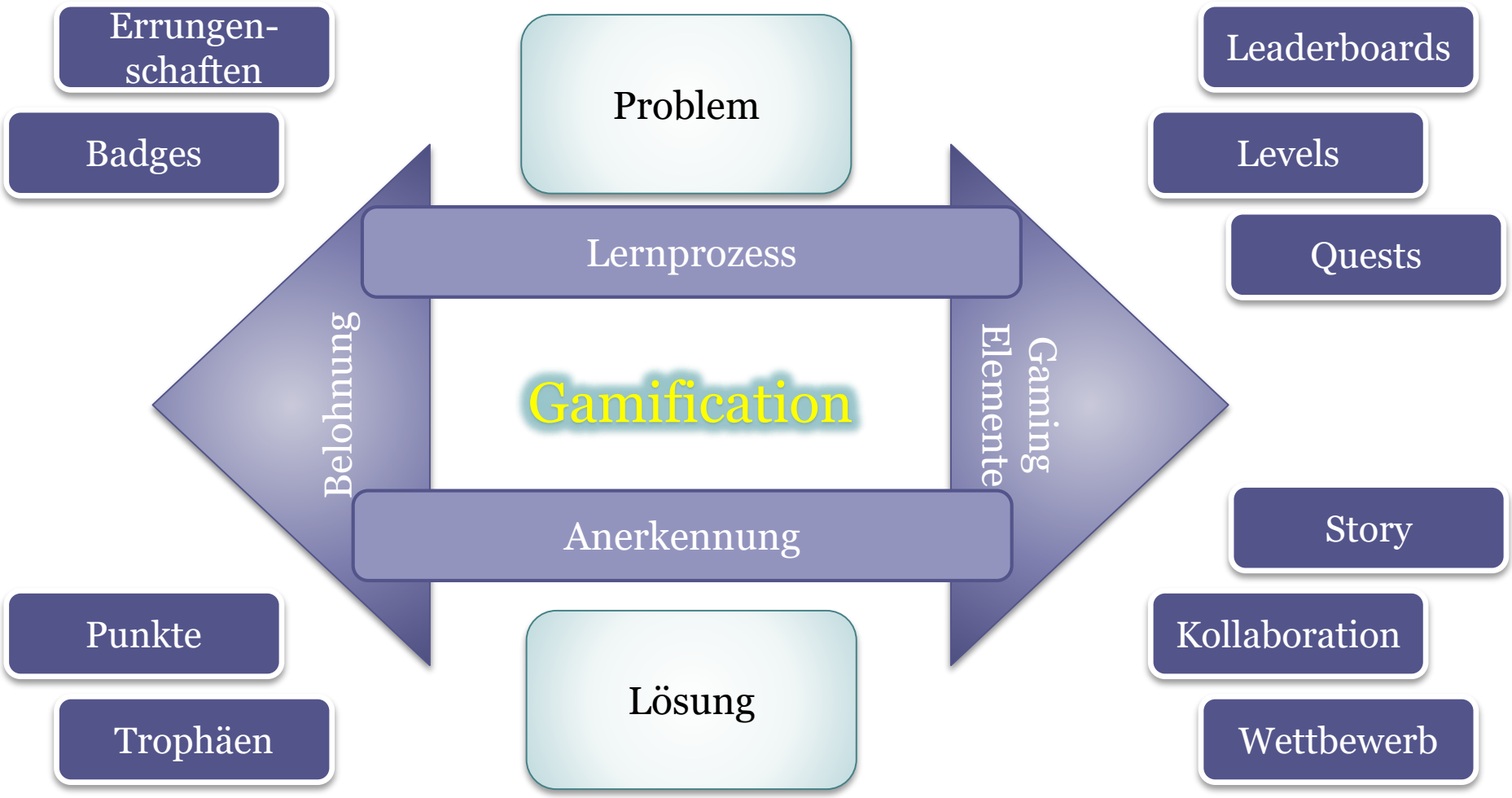
„Schülerinnen und Schüler können sind mit der Technik überfordert.“

„Schülerinnen und Schüler werden doch nur abgelenkt.“

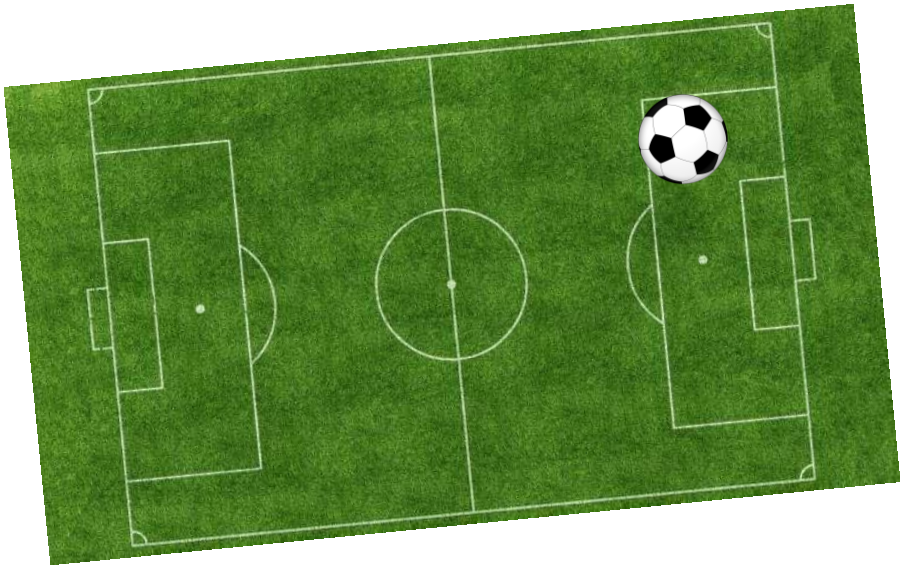
„Das habe ich denen doch schon alles bisher auch anders beigebracht.“

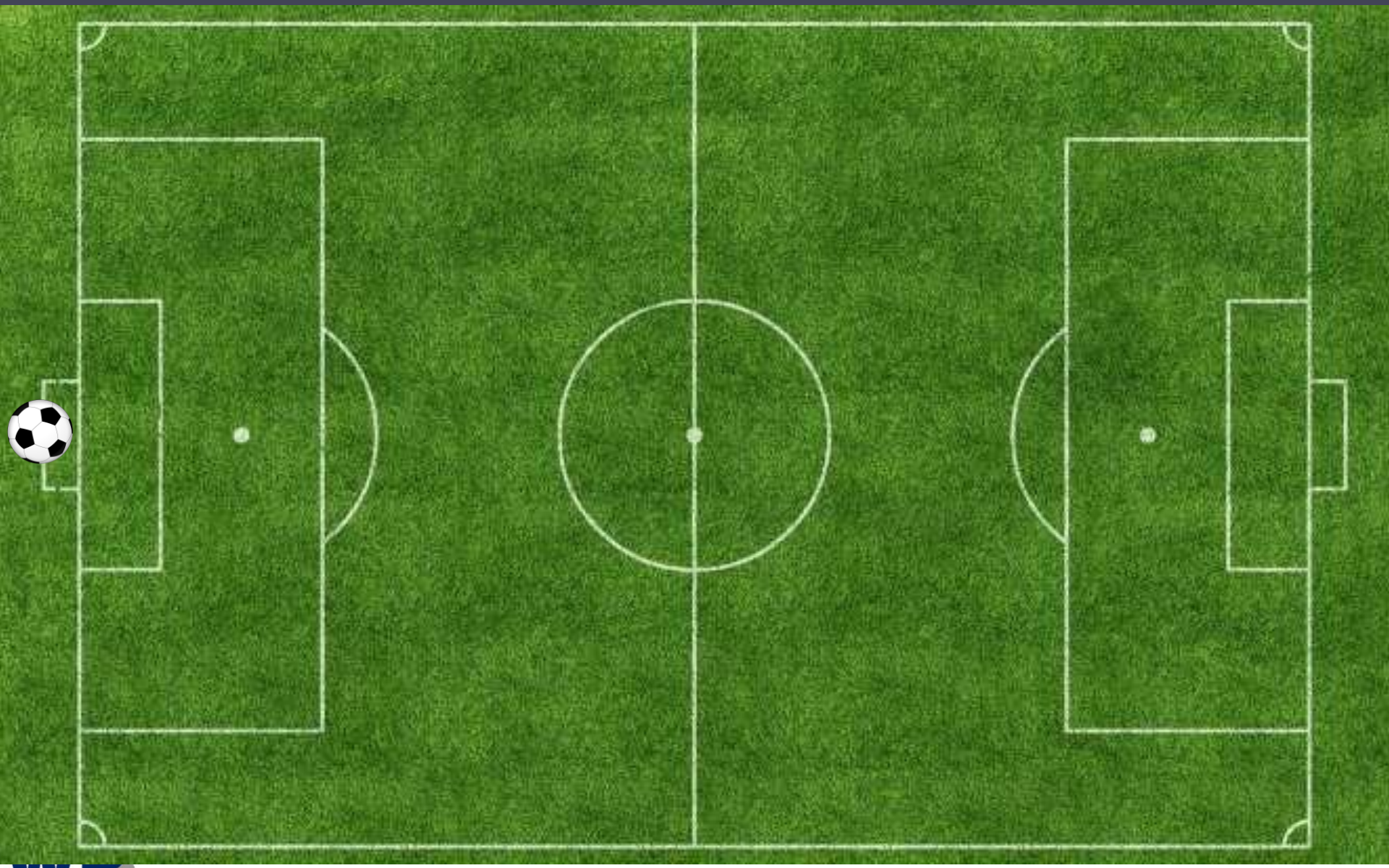
Ergebnisse aus eLearning und mLearning Projekten sowie Evaluationsstudien der Jahre 2013-2016 (siehe z.B. Ergebnisse der Projekte SEEL, NetEnquiry, AGnovel, DUC)

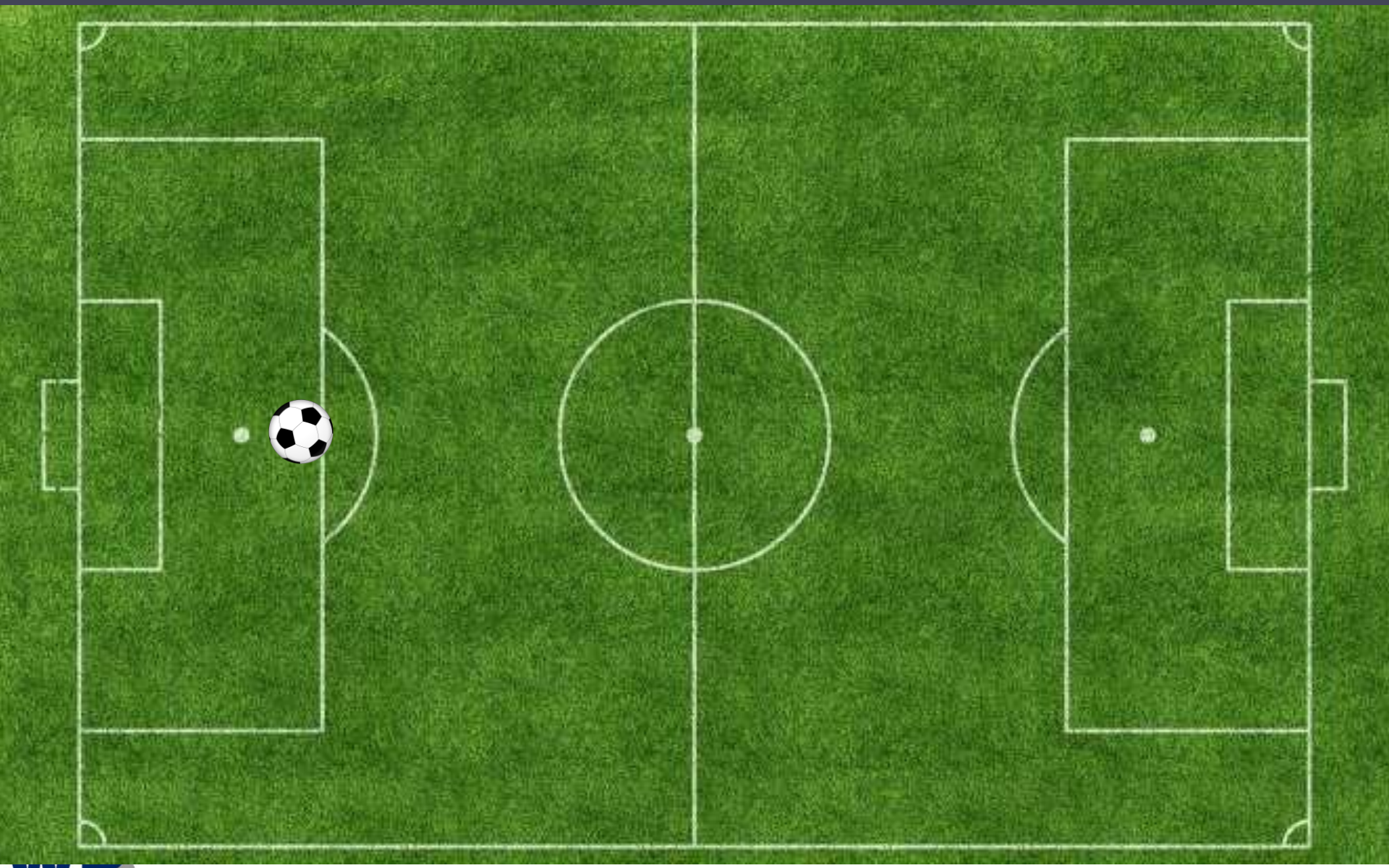
- In der Regel haben Lehrkräfte deutlich mehr Berührungsängste als Schülerinnen und Schüler.
- Die technischen Anforderungen stellen keine oder nur geringe Hürden für die Lernenden dar.
- Game-based-Learning Ansätze schaffen eine besondere Motivation bei den Lernenden, sich mit den Lerninhalten auseinanderzusetzen.

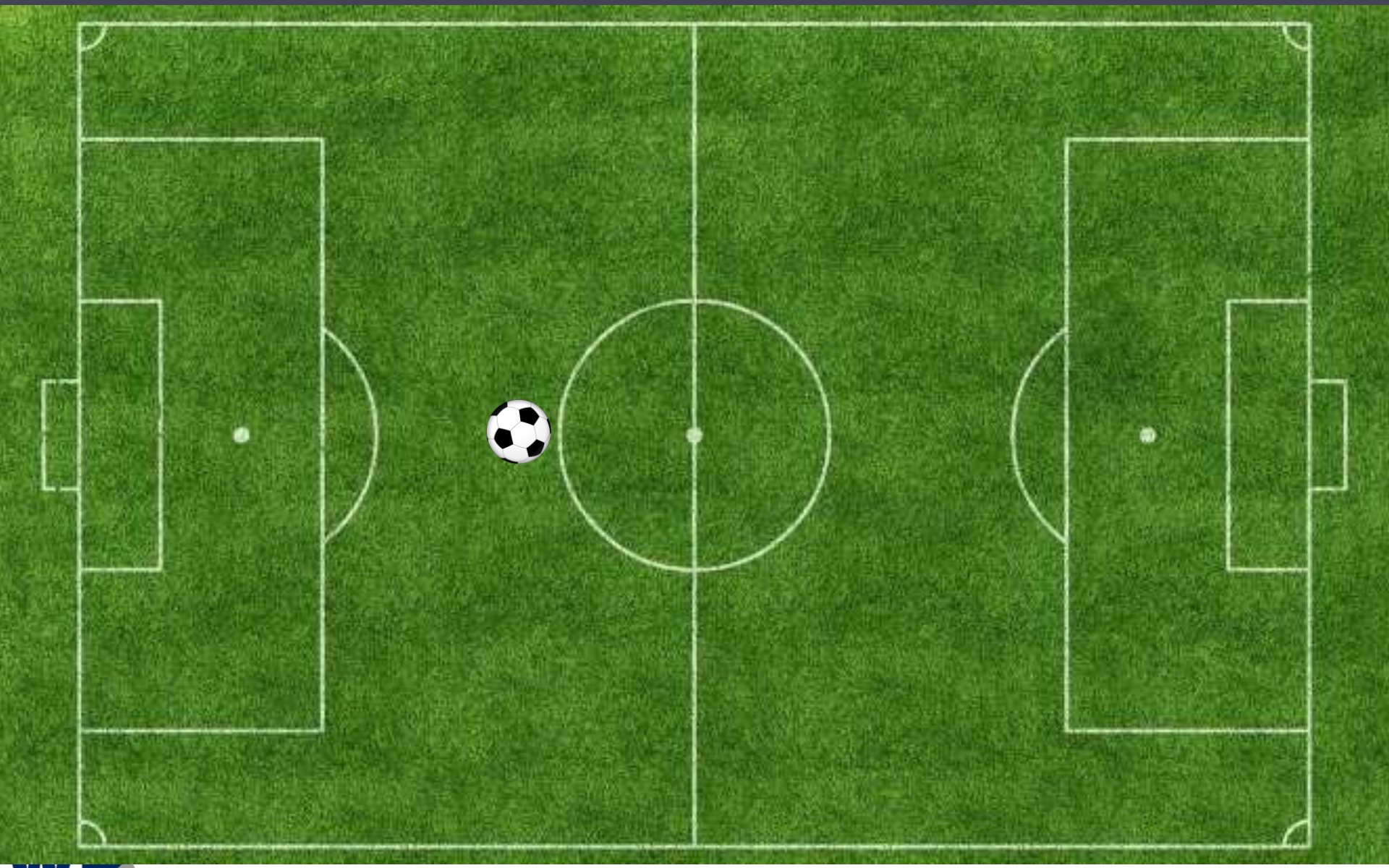

Errungen-
schaften
Badges
Problem
Leaderboards
Levels
Quests
Lernprozess
Belohnung
Gamification
Gaming
Elemente
Anerkennung
Story
Punkte
Kollaboration
Lösung
Trophäen
Wettbewerb

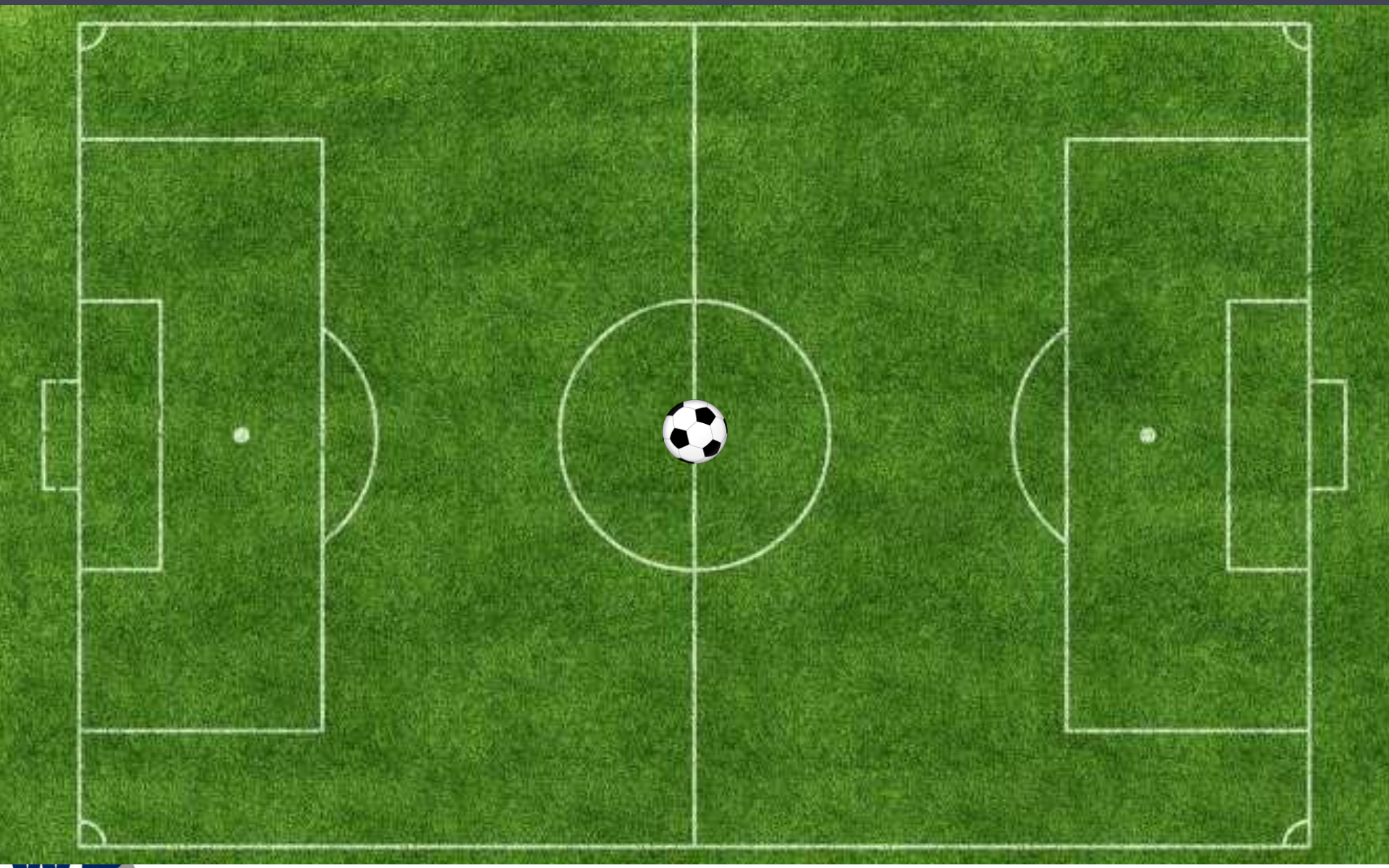
Gamification einfach :
Fachbegriff-und Buchungssatz Fußball mit Powerpoint oder an der Tafel

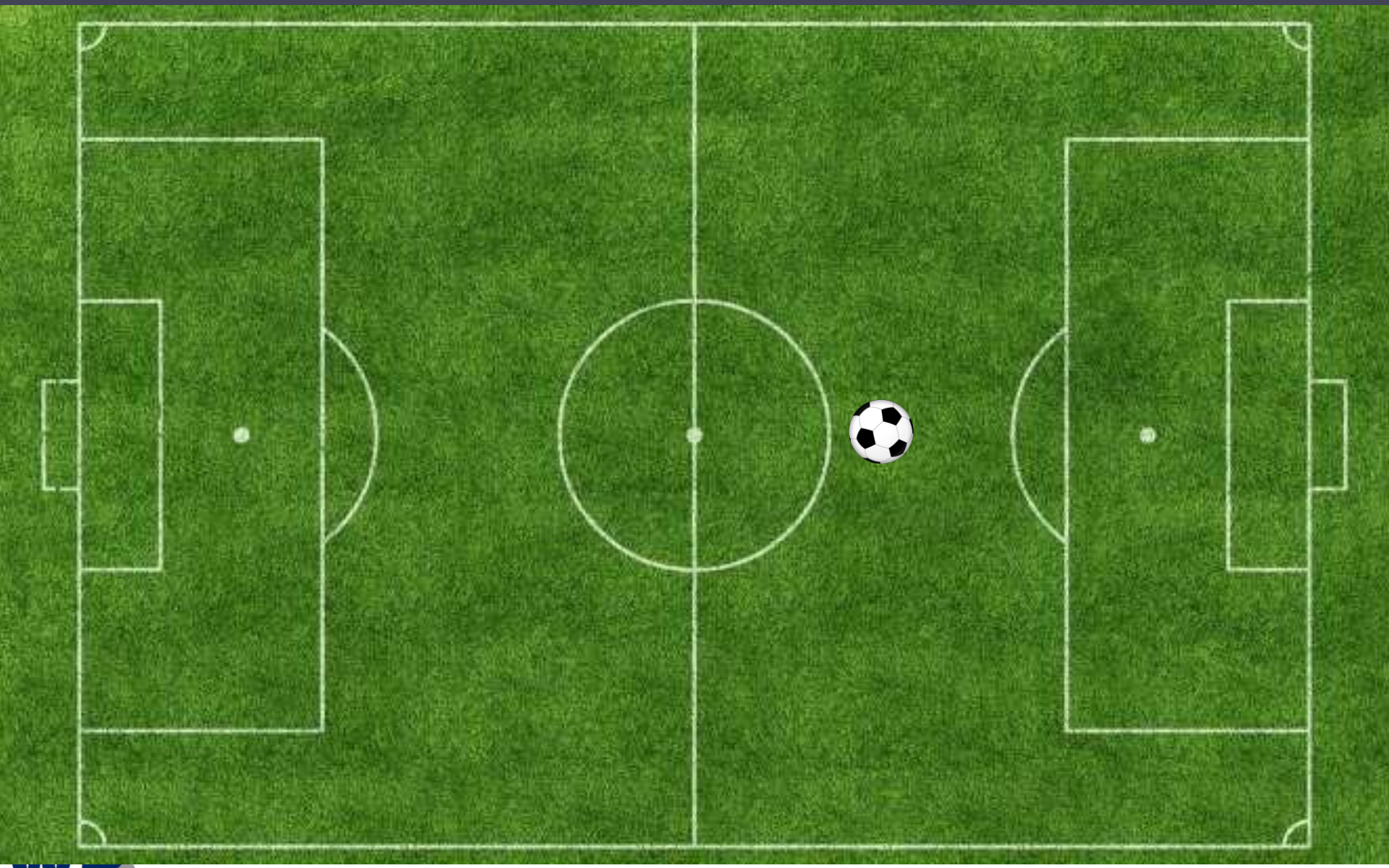


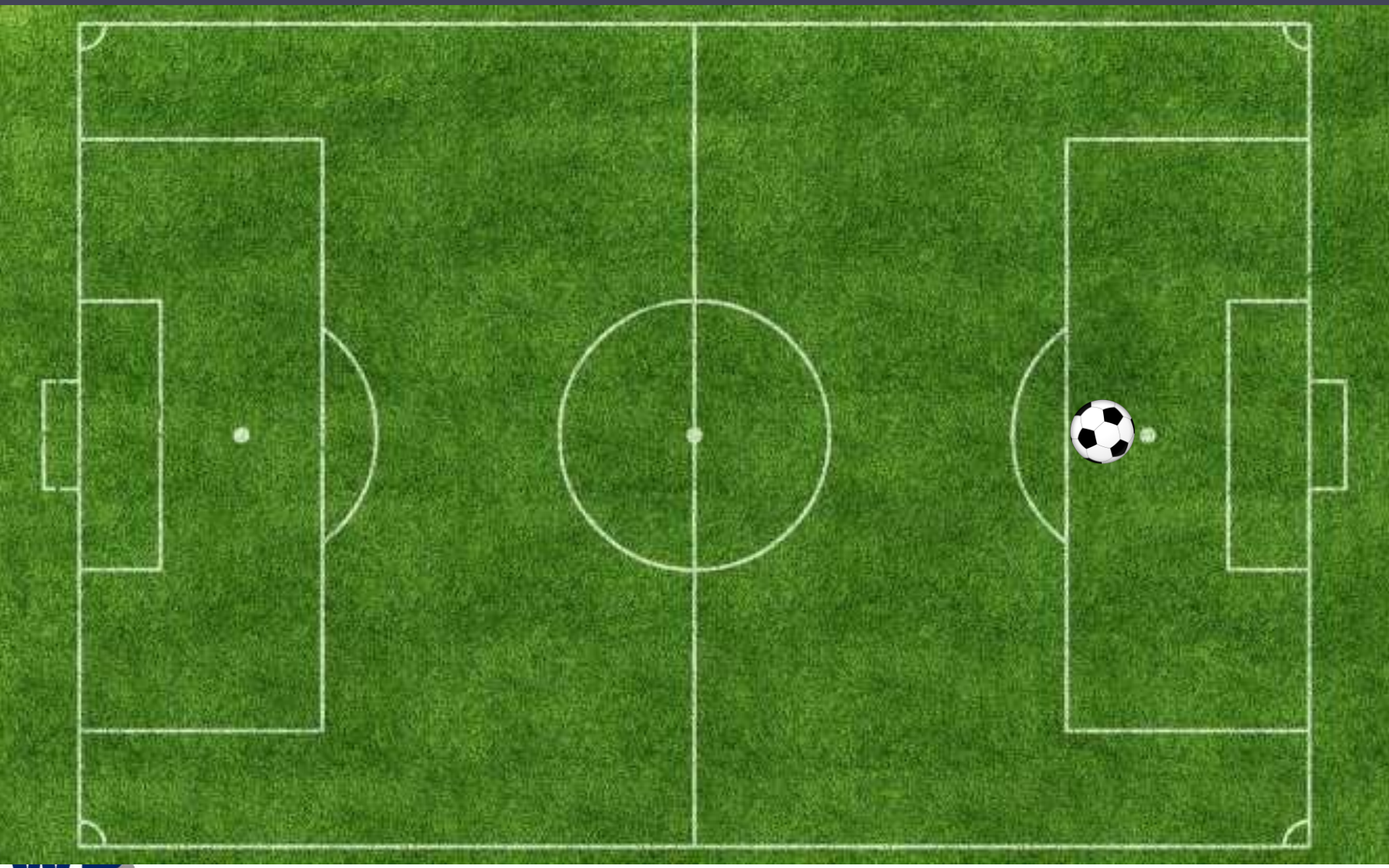


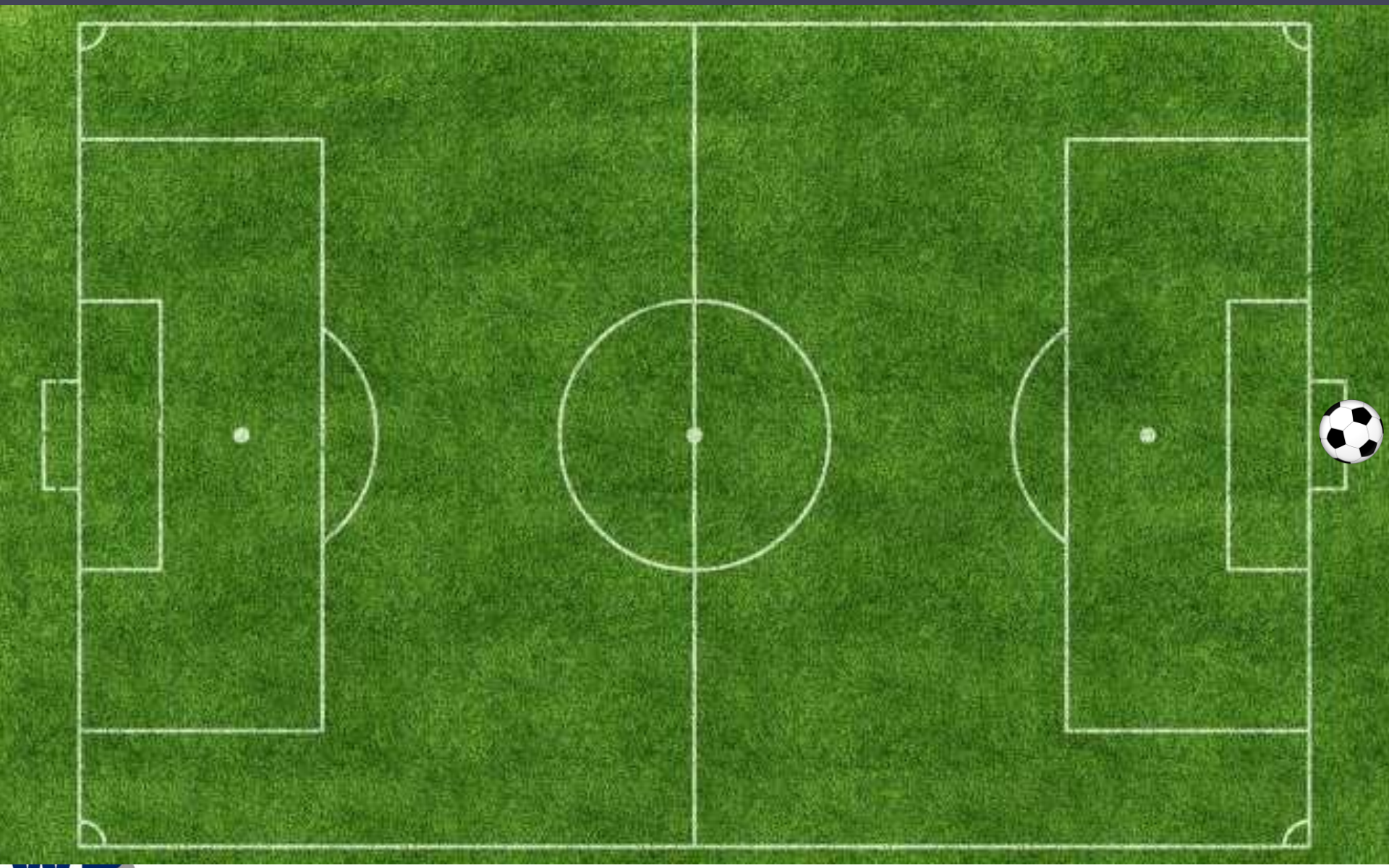












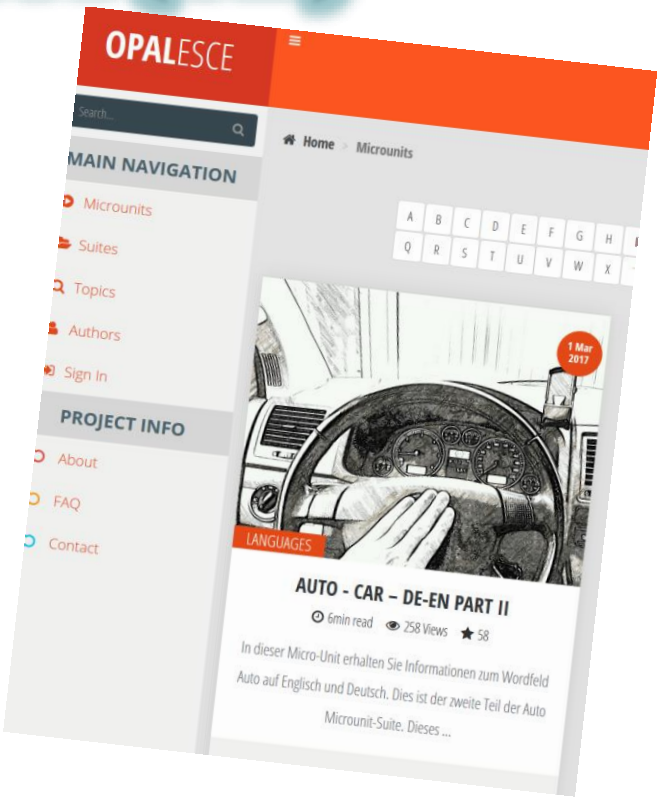
Gamification bei guter Mitarbeit: Hausaufgaben-Badges

Badges ausdrucken und Lernenden übergeben
oder
Badges an Pinwand heften

Auch per Social Media möglich!
Foto vom Badge machen und in den Klassenchat einstellen

Badges erstellen z.B. unter:
http://www.onlinebadgemaker.com/3d-badge-maker/

Gamification bei Online Kursen: Course Creator(en)



http://www.onlinerunner.de/seel/login.php?from=/seel/

http://opl.iit.demokritos.gr/microunits

Kurs Champions

1. Daniel	**14 Kurse**	**14.02.2017**
2. Jana	**12 Kurse**	**02.02.2017**
3. Charlotte	**12 Kurse**	**13.02.2017**
4. Martin	10 Kurse	06.02.2017
5. Nina	10 Kurse	14.02.2017
6. Matthias	9 Kurse	01.02.2017
7. Vanessa	8 Kurse	03.02.2017
8. Florian	8 Kurse	27.01.2017
9. Yannis	7 Kurse	29.01.2017
10. Kaya	7 Kurse	02.02.2017

Gamification als didaktische Aufgaben

Frageduelle - Zeitaufgaben - Prozessraten

1. Frageduelle zwischen Lernergruppen

Klasse in 2 Gruppen teilen. 10 Fragen zum letzten Unterrichtsthema stellen. Mit dem Beamer an die Wand werfen. Gruppen geben jeweils Antworten - A B C oder D -. Richtige Antworten geben Punkte. Wer mehr Punkte hat gewinnt.

2. Zeitaufgaben

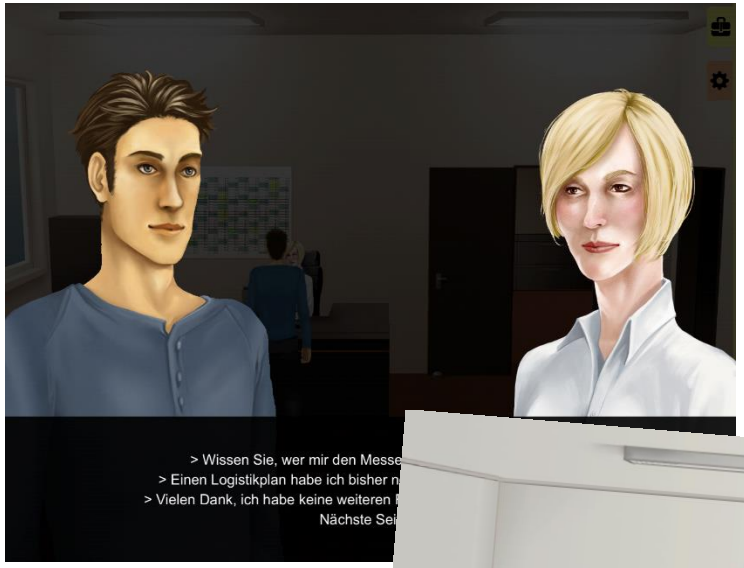
Per Beamer Zeitcountdowns an die Wand werfen.
Schülergruppen bekommen mehrere betriebsbezogene Aufgaben zu lösen. Sie lösen diese kompetitiv und haben pro Aufgabe nur eine gewisse Zeit. Gruppen müssen mit Zeitdruck und Aufgaben umgehen. Motivation durch Bepunktung der Lösungen.

3. Prozess-Raten

Arbeitsabläufe und Prozesse werden per Beamer wie bei Dalli Click nach und nach (nicht in richtiger Reihenfolge) eingeblendet. Schüler müssen Prozess raten und in die korrekte Reihenfolge bringen. Hier wird die Reflexion geschult.

Serious Games

Suchen – Finden –Nutzen – z.B. Fair Project



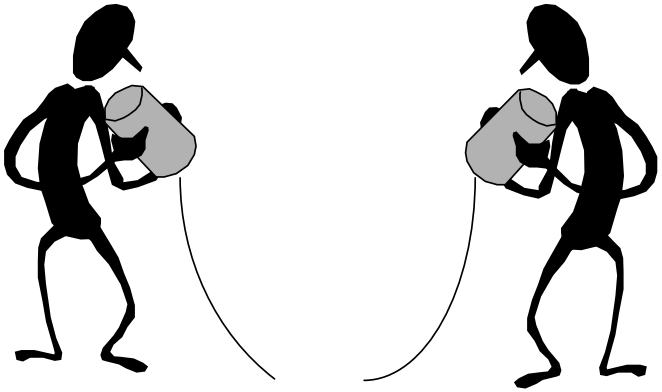
Kontakt

- Universität Paderborn
  Department Wirtschaftspädagogik
  Business and Human Resources Education
  Lehrstuhl Wirtschaftspädagogik II
  Warburger Str. 100

  33098 Paderborn

- Ansprechpartner:

  Prof. Dr. Marc Beutner
  Tel: +49 (0) 52 51 / 60 - 23 67
  Fax: +49 (0) 52 51 / 60 - 34 19
  E-Mail: Marc.Beutner@uni-paderborn.de



WP PADERBORN
Department für Wirtschaftspädagogik
BUSINESS AND HUMAN RESOURCE EDUCATION