



Kurseinheit „Game Based Learning“

21.05.2012 bis 01.06.2012

Online-Event

Mittwoch, 23.05.2012, 17:00 Uhr

Themeneinheiten

- Mobile Apps
 - Tablets Computing
 - Game Based Learning
 - Learning Analytics
 - Gesture Based Computing
 - Internet of Things
- 1 Jahr
- 2 – 3 Jahre
- 4 – 5 Jahre

Alle weiteren Infos unter: <http://opco12.de/>

Programm

- Einführung
- Kurzpräsentationen

- Christoph Deeg



- Son Le



- Offene Fragen
- Diskussion
- Ankündigungen

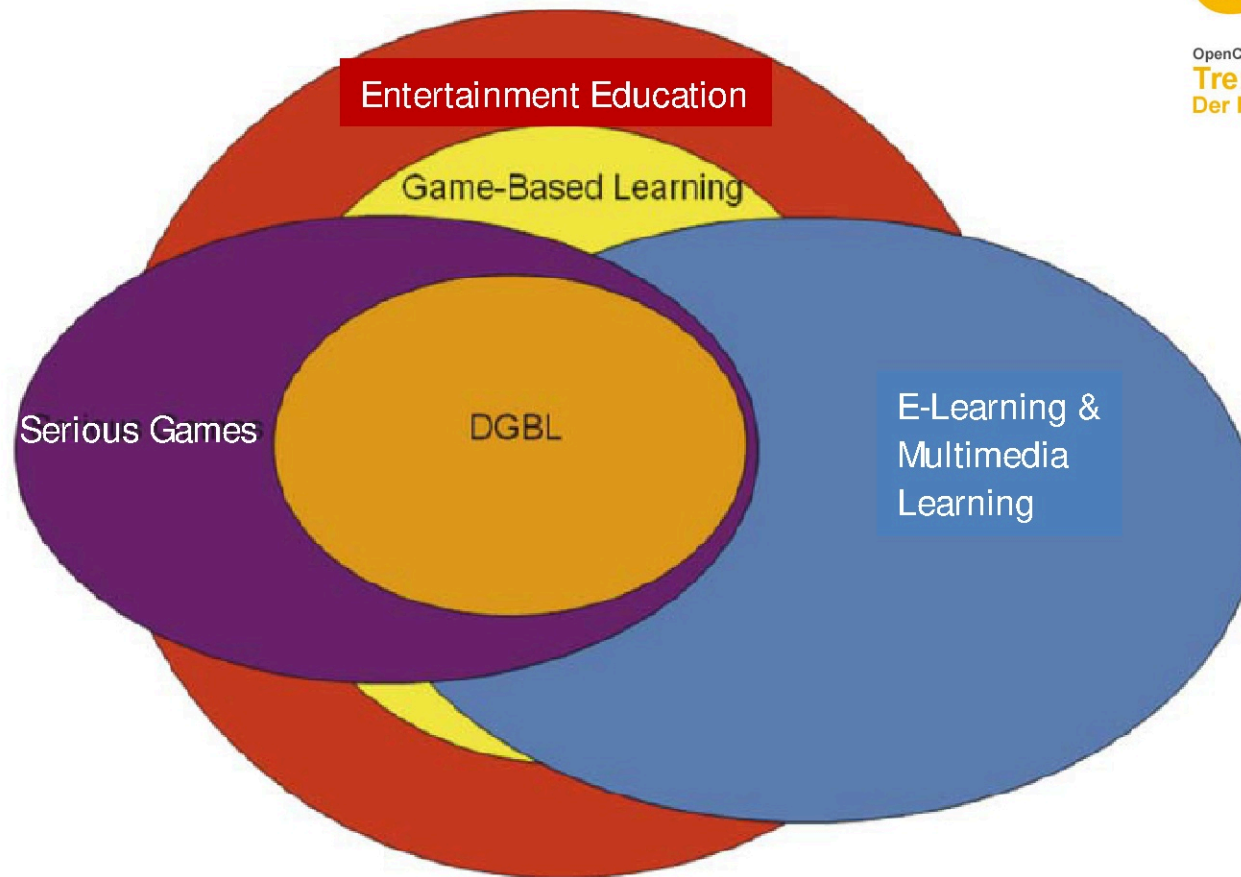


Abbildung: Verhältnis von Digital Game Based Learning (DGBL) und verwandten pädagogischen Kategorien

Aus: Johannes Breuer (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.). Online: <http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf>

Genres digitaler Spiele

- Actionspiele
- Abenteuerspiele
- Rollenspiele
- Puzzles
- Simulationsspiele
- Sportspiele
- Strategiespiele
-

Label/Tag	Beispiele
1. Plattform	PC, Sony PlayStation 3, Nintendo DS, Apple iPhone
2. Inhalt/Thema	Zweiter Weltkrieg, Bundestagswahlen, Physik, Shakespeares Werke, Stadtplanung
3. Lernziele	Sprachkompetenzen, historisches Faktenwissen, Umweltbewusstsein
4. Lernmethoden	Auswendiglernen, Exploration, Beobachtungslernen, kooperatives Lernen
5. Zielgruppe	Grundschul Kinder, Studenten, Architekten, Ärzte, Soldaten
6. Interaktionsmodi	Einzelspieler, Mehrspieler lokal, Online-Mehrspieler, Massively Multiplayer Online
7. Anwendungsgebiete	Schule, Ausbildung, Weiterbildung, Werbung
8. Interface/Eingabegeräte	Maus, Tastatur, Gamepad, Webcam
9. ‚Genre‘	Sportspiel, Strategie, Jump’n’Run, First-Person Shooter, Adventure
10. Verfügbarkeit	COTS, Download, Bezug direkt über den Hersteller, Applikation für Social-Networking-Seite, iTunes App Store



Tabelle: Label-Liste zur Klassifikation von Computer- und Videospiele für das DGBL

Aus: Johannes Breuer (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.). Online: <http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf>

Label/Tag	Beispiele
1. Plattform	PC, Sony PlayStation 3, Nintendo DS, Apple iPhone
2. Inhalt/Thema	Zweiter Weltkrieg, Bundestagswahlen, Physik, Shakespeares Werke, Stadtplanung
3. Lernziele	Sprachkompetenzen, historisches Faktenwissen,



Re-Mission	
4. Lernmethoden	Plattform PC
5. Zielgruppe	Inhalt/Thema Krebserkrankungen & -therapie
	Lernziele Wissen über die Krebskrankheit und Therapieformen, verbesserter Umgang mit der Erkrankung bei Patienten und Angehörigen
6. Interaktionsmodi	Lernmethoden Direkte Interaktion, Exploration, Faktenwissen über Textdisplays
7. Anwendungsgebiete	Zielgruppe Insbesondere Krebspatienten und ihre Angehörigen und Freunde, aber auch medizinisches Personal oder Stiftungen etc.
8. Interface/Eingabegeräte	Interaktionsmodi Einzelspieler
9. ‚Genre‘	Anwendungsgebiete Therapie, Prävention, medizinische Ausbildung, Informationsveranstaltungen
	Interface/Eingabegeräte Maus, Tastatur
10. Verfügbarkeit	‚Genre‘ 3D-Action
	Verfügbarkeit Download oder Bestellung beim Hersteller unter http://www.re-mission.net/

Tabelle: Label-

Aus: Johannes Breuer (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.). Online: <http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf>

Wiki zur Kurseinheit Game Based Learning



<http://tate.iwm-kmrc.de/opco12wiki/index.php/Hauptseite>

opco12 - Kurseinheit Game Based Learning - Mozilla Firefox

10.168.13.105 Diskussionseite dieser IP Anmelden / Benutzerkonto erstellen

Seite Diskussion Lesen Quelltext anzeigen Versionsgeschichte Seite Suchen

Hauptseite

Herzlich willkommen auf dem Wiki zur Kurseinheit "Game Based Learning" des OPCO12!

Dieses Wiki wurde für die Kurseinheit **Game Based Learning** des **OpenCourse 2012** eingerichtet, die vom 23. Mai bis 1. Juni 2012 stattfindet. Sie sind herzlich einladen, an diesem Wiki mitzuschreiben! Dazu haben wir zwei unterschiedliche Rubriken eingerichtet:

- Sie können sich beteiligen an der Überarbeitung und Aktualisierung der Seiten zum Thema "Lernspiele" auf e-teaching.org und
- Sie können beitragen zu der Erstellung einer OPCO12-Serious-Games-Sammlung und der Vorstellung von Lernspielen.

Unter den folgenden Links finden Sie weitere Informationen zum OPCO12 [und](#) zur Kurseinheit Game Based Learning [.](#)

Hinweise und Hilfen

Diese Hauptseite des Wikis und die Startseiten zu den beiden Rubriken können nicht verändert werden, alle anderen Seiten können Sie bearbeiten. Klicken Sie dazu oben rechts auf die Karteikarte "Bearbeiten". Hilfestellungen zum Schreiben in einem Wiki und Informationen zur Wiki-Syntax finden Sie auf den Seiten der deutschsprachigen Wikipedia unter

- http://de.wikipedia.org/wiki/Hilfe:Seite_bearbeiten [.](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 21. Mai 2012 um 13:33 Uhr geändert.

Einladung zu zwei Online-Events:

Do., 31.05., 16:30 Uhr: Online-Podium

„Keine Bildung ohne Medien@GMW“

- Dr. Alexander Florian (UniBw München),
- Silvia Sippel (UniBw München)
- Prof. Dr. Horst Niesyto (Sprecher KBoM, PH Ludwigsburg)

Weitere Infos zum Hintergrund und Login:

http://www.e-teaching.org/community/communityevents/onlinepodium/keine_bildung_ohne_medien



Dienstag, 5. Juni 2012, 14 Uhr

Learning Analytics

- Referent: Dr. Martin Ebner (Technische Universität Graz)
- Moderation: Dr. Jochen Robes
(www.weiterbildungsblog.de)

Weitere Infos: <http://opco12.de/4-15-juni-2012-learning-analytics/>

Login: <http://connect8.iwm-kmrc.de/opco12/>