

Pressemitteilung des Instituts für Wissensmedien

Game Based Learning in der Hochschullehre Wer sind die Gewinner und Verlierer von Lernspielen?

Tübingen, 16. Mai 2007. Am 21. Mai startet die zweite virtuelle Ringvorlesung zum Thema Game Based Learning im Portal e-teaching.org. Als Experte steht der Medienpsychologe Prof. Dr. Stephan Schwan vom Institut für Wissensmedien Rede und Antwort.



Den Auftakt der Ringvorlesung bildet ein Vortrag von Prof. Stephan Schwan zu Forschungsansätzen im Bereich Lernspiele. Es wird gezeigt, in welcher Form ein Einsatz von Computerspielen in der Hochschullehre Sinn machen kann. Der Vortrag wird mittels Webcast übertragen und steht im Community-Bereich des Portals zum Abruf zur Verfügung.

Zur Vorbereitung finden Interessierte außerdem einen Langtext von Stephan Schwan sowie eine Linkliste zum Thema Game Based Learning im Portal.

Im Anschluss an den Einführungsvortrag sind alle Interessierten eingeladen, sich eine Woche lang innerhalb eines Forums mit dem Experten und anderen Communitymitgliedern auszutauschen. Das Thema bietet reichlich Diskussionsstoff. Fragen, die man im Kontext von Game Based Learning stellen kann, sind:

- Können wirklich alle Studierenden mit Spielen motiviert werden bzw. sind nicht vor allem Jungs begeisterte „Zocker“?
- Gibt es „richtige“ und „falsche“ Spiele? Worauf muss bei der Auswahl von Spielen zu Lernzwecken geachtet werden?
- Was bringt die Rolle des „Spilleiters“ für Anforderungen mit sich?
- Der Studierende als Spielfigur: Was bedeutet es für die soziale Interaktion im Live-Kontext, wenn Studierende sich im Spielkontext kennen lernen?
- Wer sind die Gewinner und Verlierer von Lernspielen?

Die virtuelle Ringvorlesung findet in der Online-Community des Informationsportals e-teaching.org statt. Der Referent wird bis zum 27. Mai alle Einträge prüfen und beantworten. Der Grundlagentext,

der Webcast und das Diskussionsprotokoll werden dauerhaft bei e-teaching.org archiviert und der Community zur Verfügung gestellt.

Termin & Veranstaltungsort:

Montag, 21. Mai 2007, 13.30 Uhr

Einführungsvortrag: Prof. Dr. Stephan Schwan:

„Game Based Learning – Computerspiele in der Hochschullehre“.

Virtuelle Ringvorlesung (Forumsdiskussion): 21. - 28. Mai 2007

Den Zugang zur virtuellen Ringvorlesung (Live-Webcast, Grundlagentext und Diskussionsforum) finden Sie hier:
<http://www.e-teaching.org/community/communityevents/ringvorlesung/>

Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Weiterer Termin:

Montag, 18. Juni 2007

Start Ringvorlesung: „Blogging und Wissensmanagement“

Experte: Dr. Jan Schmidt, Universität Bamberg

Die Schulung erfolgt mit freundlicher Unterstützung des Rechenzentrums der Uni Hamburg.

Kontakt & weitere Information

Dr. Birgit Gaiser

Institut für Wissensmedien, Konrad-Adenauer-Str. 40, 72072 Tübingen

Tel.: 07071/979-205, Fax: 07071/979-347, E-Mail: b.gaiser@iwm-kmrc.de

Das Institut für Wissensmedien

Das Institut für Wissensmedien (IWM) in Tübingen erforscht das Lehren und Lernen mit innovativen Technologien. Rund 40 Wissenschaftler/-innen aus Psychologie, Erziehungswissenschaft und Medientechnik arbeiten hier an Forschungsfragen zum individuellen und kooperativen Wissenserwerb in medialen Umgebungen. Seit seiner Gründung im Jahre 2001 hat sich das IWM zum zentralen Ansprechpartner für den Aufbau nationaler und internationaler Forschungsverbände zu Fragen des technologiebasierten Lehrens und Lernens entwickelt. Das Institut setzt seine Forschungsergebnisse in Pilotszenarien um, z.B. durch seine maßgebliche Mitwirkung am ersten virtuellen Graduiertenkolleg in Deutschland und bei der Entwicklung eines E-Teaching-Portals für Hochschullehrer. Für nähere Informationen besuchen Sie uns bitte im Internet unter <http://www.iwm-kmrc.de>