

06/2012

OPCO12: Online-Event „Game Based Learning“

Im Rahmen des Open Course 2012 „Trends im E-Teaching – der Horizon Report unter der Lupe“ findet am 23. Mai eine Online-Veranstaltung zu Game Based Learning statt. Der Open Course ist ein Kooperationsprojekt von e-teaching.org, dem Multimedia Kontor Hamburg (MMKH), studiumdigitale (Universität Frankfurt) und dem Weiterbildungsblogger Dr. Jochen Robes.

Tübingen, 21. Mai 2012. Computer- und Videospiele sind im Freizeitbereich sehr beliebt, meist ohne dass sich die Spielenden bewusst sind, wie viel sie dabei lernen – denn vor allem macht Spielen Spaß. Lassen sich die Potenziale von Freizeitspielen, etwa die hohe Motivation und die aktiv handelnde Rolle der Spielenden, auch in Lernsituationen nutzen? Bisher haben sich digitale Spiele im Kontext Lernen noch nicht in der Breite durchgesetzt. Auch die aktuelle Ausgabe des Horizon Report, eine der weltweit renommiertesten E-Learning-Trendstudien, setzt dafür noch einen Zeithorizont von drei bis vier Jahren an.

In einer Online-Veranstaltung im Rahmen des Open Course (OPCO) 2012 am 23. Mai werden praktische Beispiele und theoretische Hintergründe vorgestellt: Wie kann Game Based Learning z.B. in Hochschulseminaren aussehen? Anhand welcher pädagogischen Erkenntnisse und Prinzipien können digitale Lernspiele so gestaltet werden, dass sie Lernende motivieren und soziale Interaktion, Problemlöse- und andere Kompetenzen fördern?

Referenten des Online-Podiums sind Christoph Deeg, Trainer und Berater u.a. für die Bereiche Social-Media-Management und Gaming/Gamestudies, überzeugter Gamer und Lehrbeauftragter an der Universität Hildesheim sowie Son Le, wissenschaftlicher Mitarbeiter und Promovend an der Ruhr-Universität Bochum sowie Mitautor des Beitrags „Game-based Learning – Spielend Lernen“ im Online-Lehrbuch L3T. Nach den Kurzvorträgen der Referenten wird gemeinsam diskutiert: Welche Erfahrungen haben die Teilnehmenden mit Serious Games gemacht und worin sehen sie das Pro und Contra des spielenden Lernens?

Titel des Online-Events: Game Based Learning

Referenten: Christoph Deeg (Berater und Trainer, Berlin), Son Le (Ruhr-Universität Bochum)

Moderation: Dr. Anne Thillosen (e-teaching.org / IWM, Tübingen)

Termin: Mittwoch, 23.05.2012, 17:00 Uhr

Login & Infos: http://www.e-teaching.org/community/communityevents/onlinepodium/game_based_learning

Die Teilnahme an der Online-Veranstaltung ist kostenlos. Der virtuelle Veranstaltungsraum kann über eine Anmeldung als Gast betreten werden. Es besteht die Möglichkeit, über den Chatkanal Fragen zu stellen und sich an der Diskussion zu beteiligen. Technische Voraussetzung ist die Installation des Flashplayers 10. Die Video-Aufzeichnung der Veranstaltung kann anschließend auf www.e-teaching.org und <http://opco12> abgerufen werden.

Der OPCO12 läuft vom 16. April bis zum 21. Juli 2012 ausschließlich im Internet und ist offen für alle Interessierten. In der Kurseinheit vom 20. Mai bis 1. Juni 2012, die von Dr. Anne Thillosen betreut wird, geht es um das Thema „Game Based Learning“. Das Programm, alle wichtigen Informationen sowie die Möglichkeit zur Anmeldung findet man online unter <http://opco12.de>.

Kontakt & weitere Information e-teaching.org:

Dr. Anne Thillosen (a.thillosen@iwm-kmrc.de), Tel: 07071/979-106
Sekretariat e-teaching.org: Christine Renz (c.renz@iwm-kmrc.de), Tel: 07071/979-104

e-teaching.org

www.e-teaching.org ist ein Informationsportal zum Einsatz digitaler Medien in der Hochschullehre. Es bietet Lehrenden und E-Learning-Interessierten niedrigschwellige und anwendungsorientierte Informationen zu didaktischen, technischen und organisatorischen Aspekten von E-Teaching. Träger von e-teaching.org ist die Stiftung Medien in der Bildung – Institut für Wissensmedien. Seit 2003 wurde bzw. wird e-teaching.org u.a. durch folgende Institutionen gefördert bzw. unterstützt: die Bertelsmann Stiftung und die Heinz Nixdorf Stiftung, das Bundesministerium für Bildung und Forschung, das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg, das Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst, das Ministerium für Innovation, Wissenschaft und Forschung Nordrhein-Westfalen, die Virtuelle Hochschule Bayern (vhb) und das saarländische Center for e-Learning Technology. Sie finden das Portal unter <http://www.e-teaching.org>.

Kontakt & weitere Information Leibniz-Institut für Wissensmedien:

Tanja Vogel, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit,
Leibniz-Institut für Wissensmedien, Schleichstraße 6, 72076 Tübingen,
Tel.: 07071/ 979-261, Fax: 07071/ 979-100, E-Mail: t.vogel@iwm-kmrc.de

Das Leibniz-Institut für Wissensmedien

Das Leibniz-Institut für Wissensmedien (IWM) in Tübingen erforscht das Lehren und Lernen mit digitalen Technologien. Rund 60 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus Kognitions-, Verhaltens- und Sozialwissenschaften arbeiten interdisziplinär an Forschungsfragen zum individuellen und kooperativen Wissenserwerb in medialen Umgebungen. Seit 2009 unterhält das IWM gemeinsam mit der Universität Tübingen Deutschlands ersten WissenschaftsCampus zum Thema „Bildung in Informationsumwelten“. Besuchen Sie uns im Internet unter www.iwm-kmrc.de.

Die Leibniz-Gemeinschaft

Das IWM ist Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft, zu der 86 Forschungsinstitute und Infrastruktureinrichtungen für die Forschung gehören. Die Ausrichtung der Leibniz-Institute reicht von den Natur-, Ingenieur- und Umweltwissenschaften über die Wirtschafts-, Sozial- und Raumwissenschaften bis hin zu den Geisteswissenschaften. Die Institute beschäftigen rund 16.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bei einem Jahresetat von ca. 1,3 Milliarden Euro. Sie werden gemeinsam von Bund und Land gefördert. Näheres unter www.leibniz-gemeinschaft.de.