

SC1

Termin: Dienstag, 03.09.2024 · 14:30-15:15 Uhr

Raum: Speakers Corner

Format: Vortrag

Serious Games und Gamification in der E-Learning Praxis

In diesem Vortrag befassen wir uns eingehend mit den Unterschieden und Gemeinsamkeiten zwischen Serious Games und Gamification-Elementen in der Welt des digitalen Lernens. Wir konzentrieren uns auf Elemente und Ansätze, die durch Studien wie die von Orji et al. (2014) als effektiv erachtet werden.

Im einführenden Theorieteil des Vortrags behandeln wir folgende Punkte schwerpunktmäßig:

- Wo und wie können diese Elemente innerhalb eines digitalen Lernökosystems effektiv eingesetzt werden? Beispiele hierfür sind digitale Lernmodule, Lernplattformen und soziale Netzwerke.
- Wie können solche Elemente verschiedenartige Lernziele (kognitiv/affektiv) unterstützen?
- Was gibt es bei der praktischen Umsetzung zu beachten?

Im praktischen Teil des Vortrags zeigen wir konkrete Anwendungsbeispiele von bewährten Gamification-Elementen und Serious Game-Ansätzen. Der Fokus liegt dabei auf den Ansätzen, die im Theorieteil als effektiv und innerhalb einer Autorenplattform umsetzbar eingestuft wurden. Dadurch wird es möglich, Best Practices aus der Praxis von CBTL effektiv hervorzuheben.

Dabei werden live kurze, kohärenten Lernsequenzen erstellt. Diese Sequenzen werden mit Lernsequenzen ohne Gamification- oder Serious Game-Ansätze verglichen, um Unterschiede zu verdeutlichen und kritisch zu reflektieren.

Der Schwerpunkt liegt hierbei auf pragmatischen Lösungen, die auch ohne große Budgets und von einzelnen Autoren oder kleinen Teams umgesetzt werden können.

Literatur (Auswahl):

- Orji, R., Vassileva, J., & Mandryk, R. L. (2014). Modeling the efficacy of persuasive strategies for different gamer types in serious games for health. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 24, 453-498.

Referierende:

- Christoph Herold,
CBTL GmbH