

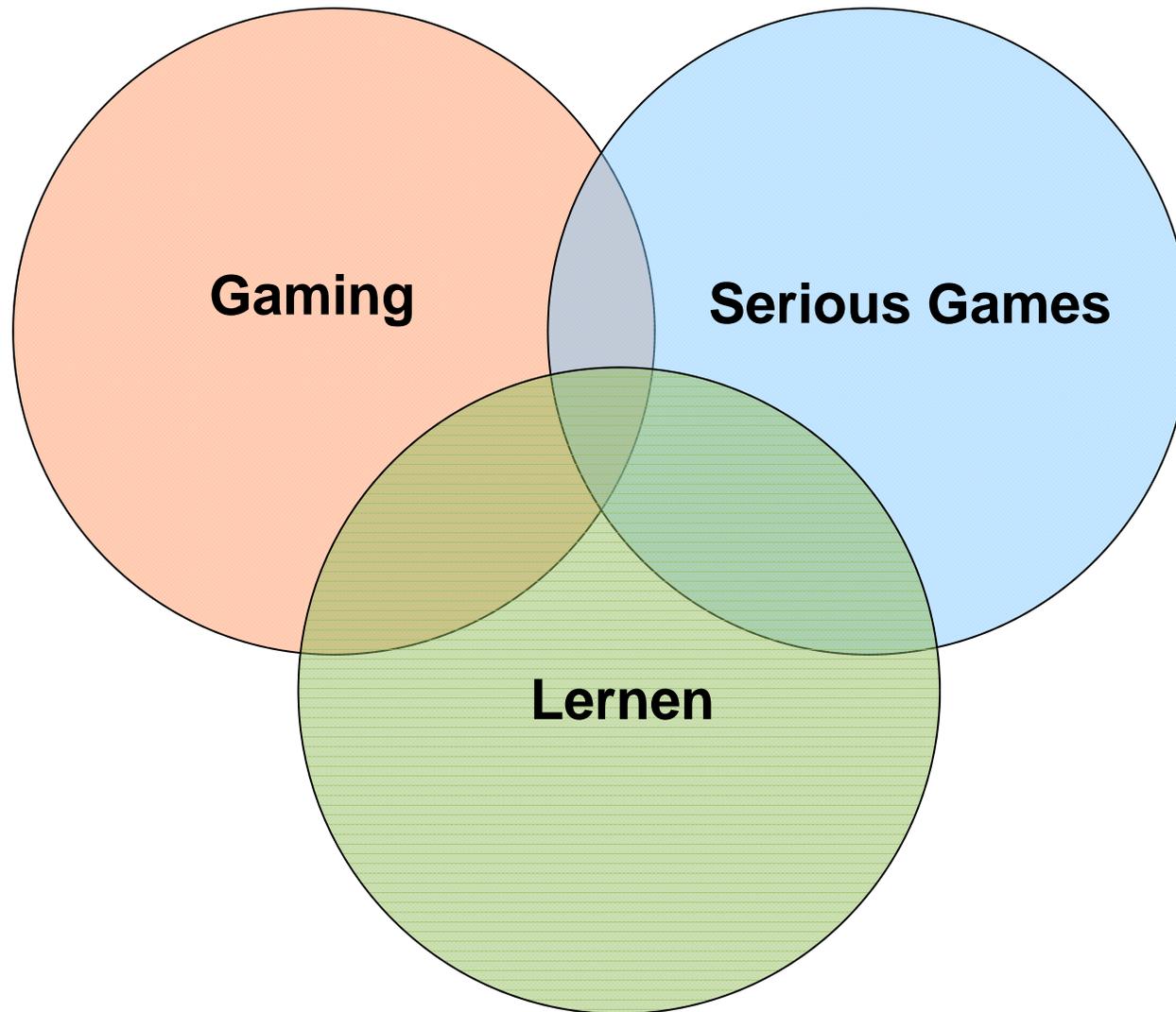


# Game Based Learning



# Wer bin ich?

- Jahrgang 1973
- Dipl. Instru. Mu.
- Trainer, Berater und Speaker für Social-Media-Management, Kulturmanagement und Gaming
- Gründer des Social-Media-Gaming-Barbecue
- Erfinder der Social-Media-Battles
- Gründer und 2. Vorsitzender des Vereins „Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V.“
- Lehrauftrag an der Universität Hildesheim



**Spiel – es ist Deine Natur...**

# DRAGON AGE II

**BEGINNE DEINEN KAMPF UM DEN AUFSTIEG AN DIE MACHT... DRAGON AGE II**



# Was sind eigentlich Computerspiele?

# Was sind Computerspiele?

- Ein klares Ziel
- Ein Regelwerk welches Kreativität und Freiräume zulässt
- Starkes Feedback
- Freiwillige Teilnahme und Akzeptanz der Ziele, Regeln und Feedbacks

# Probing - Erkunden



- Inhalte
- Regeln
- Naturgesetze
- Möglichkeiten
- Ausprobieren
- Try and fail

# Telescoping – hierarchisch ordnen

- Welcher Schritt folgt auf welchen?
- Welche Herangehensweise ist die richtige?
- Spieler müssen ihre Aufgaben selbst definieren!!!!



Ich spiele – also lerne ich...

# Was sind Serious Games?

- Angewandtes Spielen
- Zielsetzung ist nicht das Spiel an sich
- Lernen von Inhalten durch Spielen
- Versuch der Vermittlung unterschiedlicher Inhalte

# Vorteile der Serious Games

- Möglichkeit des spielerischen Umgangs mit Inhalten jeglicher Art
- Lernen durch Anwenden
- Nutzung der Gaming-Affinität bestimmter Zielgruppen
- Try-and-Fail-Systeme

# Problemstellungen

- Qualität der Spiele
- Automatismus des Lernens von Fakten im Spiel nicht gegeben
- Lerneffekt benötigt pädagogische Begleitung
- Gaming an sich nur wenig akzeptiert
- Instrumentalisierung des Spielens
- Lernumgebungen sind selten Gaming-kompatibel

Christoph Deeg

?syntax error

ready.

echo y

Vielen Dank!!! --- [www.christoph-deeg.de](http://www.christoph-deeg.de)