

Spiele n oder die Lust zu lernen

7. n_space Ringvorlesung Informatik

>>Uni Potsdam<<

Potsdam, 17. Juni 2009

Prof. Dr. Gernold P. Frank

Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

FB Wirtschaftswissenschaften I

					
Aktuelles	Die HTW	Studium	Weiterbildung	Forschung	Service
<ul style="list-style-type: none"> » News und Veranstaltungen » Pressemitteilungen » Stellen » Wettbewerbe und Preise » HTW statt FHTW » mehr... 	<ul style="list-style-type: none"> » Profil » Leitung und Verwaltung » Fachbereiche » Personenverzeichnis » Standorte und Lagepläne » mehr... 	<ul style="list-style-type: none"> » Studiengänge » Fremdsprachen » Bewerbung » Prüfungsangelegenheiten » Studienberatung » mehr... 	<ul style="list-style-type: none"> » Allgemeine Weiterbildung » Fernstudium » Postgraduale Masterstudiengänge » Studienvorbereitende Kurse » mehr... 	<ul style="list-style-type: none"> » Profil » Forschungskatalog » Service für Forscherinnen » Service für Unternehmen » mehr... 	<ul style="list-style-type: none"> » Bibliothek » Rechenzentrum » Hochschulsport » Career Service » Formulare und Dokumente » mehr...

News und Veranstaltungen

Berufsbegleitend zum Master

Einen Masterabschluss kann man auch berufsbegleitend erwerben. An der HTW gibt es gleich vier verschiedene Studiengänge. Sie stellen sich am Samstag, 13. Juni 2009, an einem Infotag vor. [mehr Informationen](#)

Erfolg für HTW-Absolventin

Sarah Hartwig, frischgebackene HTW-Absolventin, freut sich über einen Erfolg im internationalen Plakatwettbewerb Good 50x70. Ihr Plakat schaffte es in die Siegerunde. [mehr Informationen](#)

HTW bei der I
HTW-Studenten
Betonkanu-Reg
Marke Eigenbau
Baldeyensee in

Gesundheitst
Am Freitag, 12.
Gesundheitstag
mit dem Wettk
Hochschule. [me](#)

HTW Berlin, Treskow



Kompetenzfeld Teaching and Learning

Teaching and Learning Competence Center - Microsoft Internet Explorer

Datei Bearbeiten Ansicht Favoriten Extras ?

Zurück Suchen Favoriten Medien

Adresse <http://tltc.fhtw-berlin.de> Wechseln zu Links

Google Web-Suche 47 blockiert Optionen

msn! Suche Hervorheben Optionen Blockierte Popups (2) Hotmail Messenger My MSN Nachrichten

Teaching And Learning Technology Center

Startseite Projekte Partner TLTC Intern Publikationen Kontakt
Über TLTC | Team



Willkommen beim Teaching and Learning Competence Center

Die FHTW möchte mit der Einrichtung von Kompetenzzentren die interdisziplinäre und fachbereichsübergreifende Zusammenarbeit stärken.

Wir sind mit dem TLTC - Teaching and Learning Competence Center - seit Ende letzten Jahres ein noch junges Kompetenzzentrum, in dessen Focus das Lehren und Lernen mit eLearning steht. Damit möchten wir bewusst das Augenmerk auf beide Seiten eines Technologie gestützten Lernprozesses lenken, weil nach unserer Ansicht gerade die Seite der Dozenten viel zu wenig Beachtung findet.



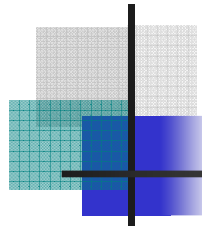
Nachhaltig erfolgreiches Lernen kann nur gelingen, wenn neben der Technologie und den Inhalten auch die beiden Nutzergruppen so einbezogen werden, dass sie je gesondert ihren spezifischen Nutzen erkennen und mit Hilfe neuer Technologien umsetzen können.

Termine:

- 27.04. Workshop Plagiate, TFH
- 28.04. Fachtagung Web-Based Training
- 3.05. Workshop xPulse, FHTW
- 7.5. - 11.5. CADE/ACÉD Vancouver
- 19.05. - 20.05. eLearning Brüssel
- 30.11. - 2.12. Online Educa Berlin

FHTW

Start FOCUS Online... CLIX - Corpor... Teaching an... Pegasus Mail Kontakte - Mic... TLTC Microsoft Pow... DE ? 20:15



Lernen und Erfolg

Übermittlungsart	Erinnerbarkeit
Vortrag (nur Hören)	ca. 20 %
Bilder/ Filme (nur Sehen)	ca. 30 %
Vortrag und Bilder (Hören + Sehen)	ca. 50 %
gemeinsames Lernen, Kooperation und eigenes Handeln	ca. 70 %
Mitentscheidung über Auswahl und Inhalt des Sachverhalts	ca. 90 %

???



Der Transfer in´s Tun macht´s !

Behalten >> Verstehen >> Anwenden

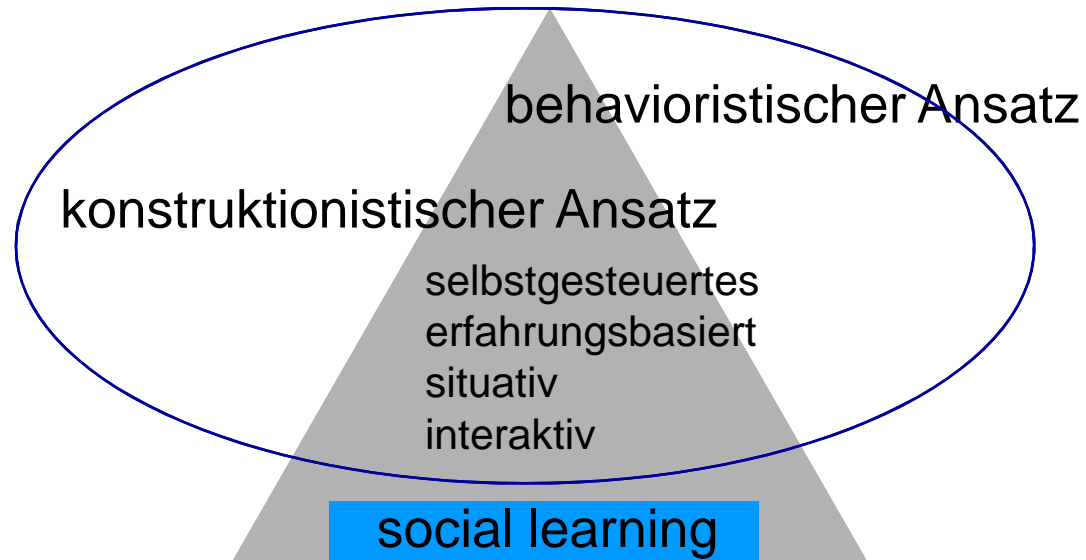
- ... wir lernen, um etwas damit anzufangen
- ... wir lernen mit anderen
- ... wir testen unser Erlerntes in der Praxis
- ... wir verbessern uns durch das Tun
(>> KAIZEN; KVP)

Handlungsorientiertes Lernen

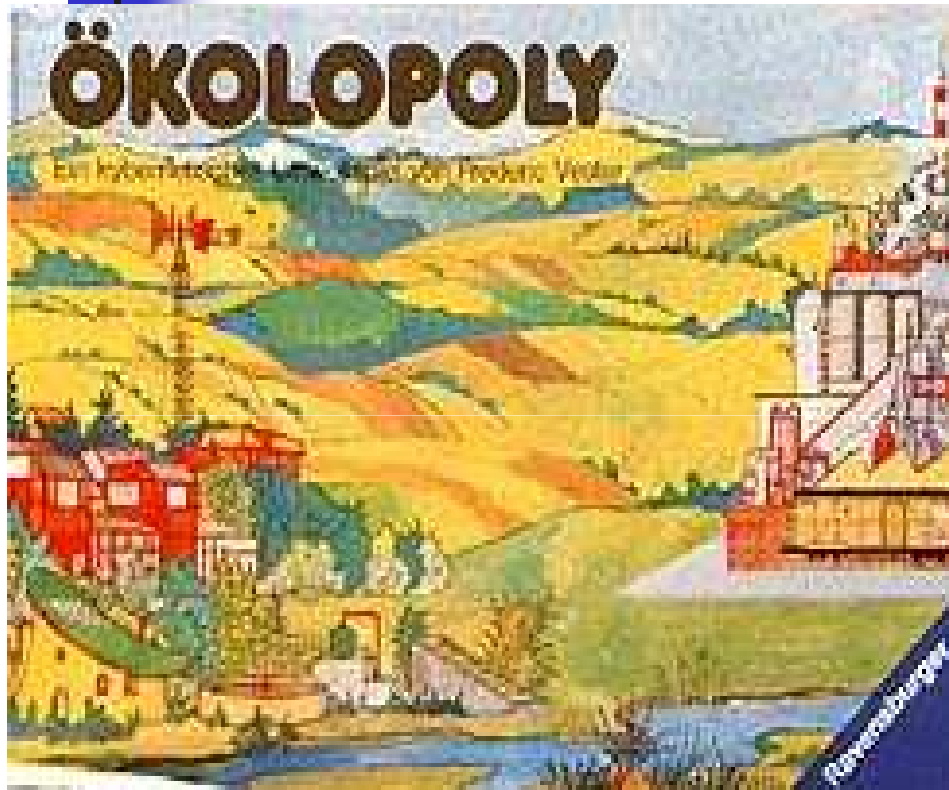
**Handlungskompetenz =
Problemlösungskompetenz**



Die handlungstheoretischen Ansätze heute ...



Management-Spiele



- 2006 Nach der Integration der frederic vester GmbH in das Malik Management Zentrum St. Gallen per 2006, erscheint das Spiel ecopolicy® ab dem **1. November 2006** in einer **aktualisierten Version** beim Verlag Management Cybernetics Bionics **MCB**, München.

Warum Spielen?

konstruktionistischer
Ansatz

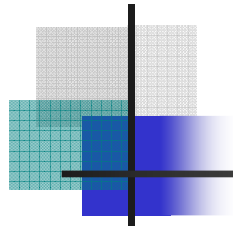
social learning

- ...weil wir wissen, dass ein `richtiges` Versuchen uns noch viel weiter bringt

action learning

- learning by doing
- kontrollierte Umgebungen
- miteinander und voneinander
- Reflexion
- Lernende Organisation

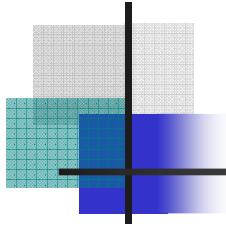
> Critical Reflection School



... Spaß und Engagement als Grundlage!

...to play a game you have to be engaged...

IBM innov8



Deshalb Spiele!

Spaß ✓
Engagement ✓
→ Involviertheit ←
Flow.....

Huizinga spricht in “Homo ludens” sogar von dem heiligen Ernst des Spiels

Award 2008

...Filmintegration steigert die Identität...

ICQ · onlinespiele

FAZ NET Aktuell - ... eCampu... Google ... Sha... The Ris... Nipples, ... Free Int... L'Oréal ... King.co... Medier

SHARKWORLD:
a PROJECT MANAGEMENT GAME

GAME DESCRIPTION
SCREENDUMPS
PLAY TRAILER
PLAY GAME
CREDITS
MAIL GAMEMASTER

R.H.H.J.



Hello, unregistered user.

[HOME](#) | [LOGIN/REGISTER](#) | [SEARCH](#) (See left menu for games.)

View All Games

[Index](#)

View Games by Category

- [Education + Learning Games](#)
- [Public Policy Games](#)
- [Political + Social Games](#)
- [Health + Wellness Games](#)
- [Business Games](#)
- [Military Games](#)
- [Advergames](#)
- [Commercial \(COTS\) Games](#)
- [Projected + Upcoming](#)

See References

- [Books](#)
- [Articles, Papers, Reports](#)

See Other Resources

- [NEWS](#)
- [Links](#)
- [Conferences](#)
- [Game Design Advisor](#)

About This Site

[FAQ](#)

Please Contribute

[Suggest a game, reference, resource, or correction](#)

Over 200 games listed!See News Below!

Welcome to our revised site, which now boasts an index (see left). **All the content on this site (except comments) is available without logging in.** We have now identified over 500 serious games, which we are in the process of adding to this list."



To view the games and explore the catalog, click on the categories at the left.

***"Many game designers today are looking to maximize the social impact of their work."
- Will Wright, Designer, Sim City and The Sims***

The goal of this site is to catalog the growing number of video and computer games whose primary purpose is something other than to entertain. These are also known as "serious games."

"Game" (i.e. video and computer) has become a language --i.e. a medium of expression -- in which almost any idea can be, and is being, expressed. It is our intention to help document this growing phenomenon and list, so that:

1. People who want to locate Social Impact Games can find them,

Search

Other Stories

- [Hospital Care - Pulse!!](#)
- [Pain Distraction - Free Dive](#)
- [Diabetes - Escape from Diab](#)
- [Infection: Nanoswarm: Invasion from Inner Space](#)
- [Physics - Waste of Space](#)
- [Public Health - Outbreak at Water's Edge](#)
- [PeaceMaker](#)
- [Darfur is Dying](#)
- [3rd World Farmer](#)
- [Exchanging Cultures](#)

Past Articles

- [Cyberjudas](#)
- [Hacker 2004 - Digital Evil](#)
- [Drug Wars](#) Older articles



Film + Spiel + social impact

World without Oil

- it's innovative
- it's smart
- it hits social issues
- it has a mission

it's a reality game



Game based learning

- It's interactive
- It's engaging
- it builds in feedback and assessment
- it encompasses proven instructional strategies
- it promotes 21st century skills.

"Games are effective partly because the learning takes place within a meaningful (to the game) context. What you must learn is directly related to the environment in which you learn."

Richard van Eck: Generation G and the 21st Century 2007
<http://connect.educause.edu/blog/gbayne/richardvaneckpresent/44488?time=1194821347>



Marc Prensky fasst es wie folgt zusammen...

Computer and videogames are potentially the most engaging pastime in the history of mankind. This is due, in my view, to a combination of twelve elements:

1. Games are a form of **fun**. That gives us *enjoyment and pleasure*.
2. Games are form of **play**. That gives us *intense and passionate involvement*.
3. Games have **rules**. That gives us *structure*.
4. Games have **goals**. That gives us *motivation*.
5. Games are **interactive**. That gives us *doing*.
6. Games are **adaptive**. That gives us *flow*.
7. Games have **outcomes and feedback**. That gives us *learning*.
8. Games have **win states**. That gives us *ego gratification*.
9. Games have **conflict/competition/challenge/opposition**. That gives us *adrenaline*.
10. Games have **problem solving**. That sparks our *creativity*.
11. Games have **interaction**. That gives us *social groups*.
12. Games have **representation and story**. That gives us *emotion*.



... Spielend lernen ?...

Lust zu spielen und zu lernen.

Mitra: Hole in the Wall

Die nächste Generation will es ganz einfach ...

"If senior training decision makers believe the "gamer stereotype", and dismiss game-based learning on this basis, they are failing to fully understand that learners' appetite for more traditional learning methods is rapidly diminishing."

Kevin Corti <http://www.kevincorti.com/muses.htm>

Spaß

Voraussetzung zum
Erinnern.



Fragen und Kommentare

**Vielen Dank für
Ihre Aufmerksamkeit.**



g.frank@htw-berlin.de