



Chatprotokoll Online-Event zum Thema "Game Based Learning", 23.Mai 2012

Anne Thillosen:Hallo an alle Teilnehmer des OPCO12 - wir sind heute noch zu einer anderen Tagung zugeschaltet

Martina Weidler:Hallo und liebe Grüße aus Köln

Michael Simon:super

Sylke Grill:ja

Susanne Kemmer:ja

@turbotini:bestens

Martina Weidler:J

Simon Pitsch:ja super !

Monika Weigand:Ton ist gut

Mikesch:ja

Ralf:Ton einwandfrei :-)

Christian F. Freisleben:wunderbar

Werner Prüher:Guter Ton!

Kawalek:sehr gut

Oliver Basel:Ton gut

JungR:Hallo aus Mittelfranken - laut und deutlich zu hören

Petra Harbort:aller best!

Paul Benölken:in Köln alles prima

Bäuerle, Paul:gut

Vaira Karklina: ton ist sehr gut

Stelli:Ja,ausgeglichen!

Michael Simon:ist auch achlechter

Michael Simon::-)

Michael Simon:hört man

Kerstin Wehrmann:Hallo aus Lübeck

Andreas Seifert:Hallo aus Bochum :)

HBi:Hallo aus Thüringen Gera

Oliver Basel:Hallo aus Herrenberg in Ba-Wü

Susanne Rainer:Hallo DUK-KollegInnen!

Wolfgang Fabian:noch ein Hallo aus Lübeck

JungR:Mehrfachsucht? *lol*

Michael Sternicki:Hallo eines LübeckERS ;)

Elisabeth Winklehner:Hallo aus Linz

Bryan Matzel:Und ein Hallo aus Karlsruhe, aber leider bekomme ich nicht viel zu hören, mal schauen

Michael Sternicki:huch? kurs läuft schon?

Michael Simon:nee kurs läuft noch nicht

Michael Sternicki:;) danke Anne
Alexander Frick:Hallo aus Vorarlberg, besonders an die KollegInnen aus Krems!
Michael Simon:ich seh 64
MaWe:hallo alex :)
Michael Sternicki:schöne tonqualität bisher
Michael Simon:BBQ?
Michael Simon:lol
ofosu:hey
videogameschool:Hallo zusammen
Friederike Hausmann:Hallo an alle - heute ist ja schon vorab richtig was los...
Stephan Göldi:Gruss aus der Schweiz
Michael Simon:das entspannt
Daniel Boller:Schweiz ist auch vertreten.
Bildungsjunkie:Halloooo, mal wieder gerade eben pünktlich nach HAuse gekommen :-)
Susanne Rainer:Die Vorarlberger wollen nur spielen ;))
Ulrike Glembotzky:Hallo Bildungsjunkie ;)
JungR:heute ist sogar das Lautstärkeverhältnis gut ausgeglichen
Sonja Gerber:Hallo zusammen aus dem sonnigen Kraichgau
ursel:Frankfurt - iPad - gut zu hören
Michael Simon:schaffen wir noch die 100?
Peter Westebbe:Hallo und Grüße aus Seeshaupt
Michael Simon:gut
Michael Simon:danke
Christian F. Freisleben:erster interessanter Link: <http://www.gbl-tagung.at/informationmaterial-und-links.html>
@dieHauteCulture:Hallo, schön dabei zu sein.
Alexander Frick:Hallo Susanne, Vorarlberger wollen immer spielen, aber zuerst gibt's Sekt wie Herr Deeg sagte
Daniel Boller:eEducation 5 (DUK) ist auch dieses Mal wieder gut vertreten ;-)
Susanne Rippien:Moin, moin aus Bremen!
Susanne Rainer:Hallo Alexander - ich nehme dich beim Wort!
Ulrike Glembotzky:@Daniel Boller: was ist DUK?
Michael Simon:aha
Bildungsjunkie:Hallo Live-Publikum in HH! :-)
Torsten Maier:Hallo aus St. Gallen (CH)
Michael Simon:wir sind doch auch live :-)
Daniel Boller:@Ulrike Glembotzky: Donau Universität Krems
ursel:als Bibliothekarin begrüße ich die 2fache Veranstaltung
Ulrike Glembotzky:Hallo nach Krems - ich bin von der FernUni Hagen
Stephanie Woessner (petiteprof79):Guten Tag aus Süddeutschland
Willem:Hallo aus München - OPCO ist super, pädagogisch spannend und inhaltlich sowieso
Michael Simon:der horizon report schiebt aber auch gerne mal die zeitachse
Willem:Ich hab gelesen, dass es ein 23Things zu game based learning geben soll - stimmt das?
Michael Simon:musiker sind cool

hemmerling:Sorry für meine Verspätung, aber hier gibt es noch kein dsl
Michael Sternicki:Gamerheadset, hm? ;)
JungR:ich bin Batman :-)
Michael Simon:lol
Joachim Wedekind:superlearning für superhelden ;-)
Michael Simon:drummer sind noch cooler
Torsten Maier:zurückführen zum kind in uns? entdecken, ausprobieren...
Andreas Seifert:dann sind Games wie SecondLife offenbar keine richtigen "Spiele"
Christian F. Freisleben:<http://realityisbroken.org/>
Michael Simon:die meisten 'lehrer allerdings sehen spielen als negativ an
Andreas Seifert:@Michael Simon: das ist eher eine Generationenfrage
Ralf:Ich glaube, das ist der Schreibtisch meines kleinen Bruders ;-)
ofosu:herr seifert von der uni paderborn?
Andreas Seifert:nein, Uni Bochum
Isabel:Super spielen ist die leichteste Form des Lernens
ofosu::) Verzeihung
Christian F. Freisleben:interessanter Artikel aus der Presse
http://diepresse.com/home/bildung/schule/pflichtschulen/627570/Educational-Games_Sich-gescheit-herumspielen
Lena(EDV_Twitt):@Maier Hallo! Genau - zurück zum Kind in uns!
Michael Simon:ich hatte vor ein paar jahren mal einen vortrag über virtuelle welten bei berufsschullehrern...auf meine frage wer gerne spielt blieben die meissten hände unten
Willem:Lernen ist aber oft nicht leicht, sondern mühsam - mit Gaming tut man so, als wär alles spielend zu machen.
Michael Simon:das war wohl irgendwie 'anrühcg'
herrlarbig:Hier ein Link zu dem gerade geannten Buch „Reality is broken“ (hab mal den E-Book-Link genommen)
<https://www.osiander.de/webdb/index.cfm?osiaction=details&artid=100252459&ref=aW5kZXguY2ZtP29zaWFjdGlvbj1zZWYyY2gma2V5PXJlYWxpdi8aXN8YnJva2VuJnNlYXJjaF9lYm9vayZkZXRhaWxzZWYyY2gmZmlsdGVyPUVCT09LJnN1YmFjdGlvbj1kZXRhaWxzZWYyY2gmc3RhcnRyb3c9MQ==&source=LDG>
JungR:die Frage ist doch nicht, dass man dabei etwas lernt, sondern eher was?!
Isabel:nicht leicht aber spielend ist die motivation eine andere
Torsten Maier:Hallo Lena (EDV_Twitt) freut mich sie wieder virtuell zu treffen
Isabel:das komplizierte ist eher die inhalte in form eines spiels zu bekommen
Willem:Man verwendet so viel Energie aufs Spielen, aber eigentlich geht es um den Inhalt.
Roman Vogler:Hallo aus Tirol!
D. Bergsch:Die Verknüpfung von Lerninhalt und Game ist dann beim Serious Game die didaktische Herausforderung. Gelingt eher selten.
Michael Simon:@willem: lernen ist einfach...vermittlung und interesse zu wecken ist schwer
Susanne Rippien:Ich habe als Erwachsenenbildnerin in der Fremdsprachenvermittlung sehr gute Erfahrungen mit sog. Lernspielen oder auch einfach Spielen gemacht, Spiele am PC waren aber damals noch kein Thema.
Alexander Frick:Hallo Roman.
Andreas Seifert:Gibt aber gute Beispiele in denend as funktioniert@D.Bergsch

Claudia GP:hi alex

Alexander Frick:hi claudia

hemmerling:ich glaube, dass die persönliche Haltung als Lehrer auch wichtig ist. Wenn ich spiel als didaktisches Element schätze und es interessant aufbaue, klappt das auch im Unterricht.

Susanne Rainer:hi claudia

Willem:Unterschied zwischen Simulation und Gaming??

Andreas Seifert:die meisten Spiele haben das Problem, dass sie zu umfangreich sind und deshalb nicht im Unterricht genutzt werden können.

Bildungsjunkie:@Susanne Geht mir genauso - wir spielen oft im Sprachunterricht (unterrichte Englisch in Unternehmen)

Claudia GP:hallo susanne

Roman Vogler:Hallo an alle DUKler!

Susanne Rippien:@hemmerling: ist auch meine Erfahrung.

Michael Simon:aberzogen ist gut...

Willem:Wieviele Erwachsene spielen eigentlich gern? Ich kenn so viele, die es gar nicht gern machen.

Joachim Wedekind:Simulationn ist Arbeit mit Modell ... und wenn die "Arbeit" Spass macht? Dann Game?

Torsten Maier:zurück zum kind, sag ich ja

Michael Simon:@willem: weil aberzuogen

Bildungsjunkie:Richtig, viele Erwacshene halten Spielen nicht für Lernen, Lernen muss ernsthaft und Arbeit sein..was fürn Quatsch ;-)

Willem:Aber es ist doch nicht alles, was Spaß macht, gleich Gaming :-)

Isabel:warum sind umfangreiche spiele nicht für den unterricht geeignet, es wird doch zeit dass beispielsweise fächer wie mathe und physik nicht losgelöst voneinander unterrichtet werden

Torsten Maier:lernen sollte aber doch spass machen oder?

Andreas Seifert:so ist es..die Darstellung ist oft ein ganz großes Manko

Claudia GP:Bei den Erwachsenen musst du etwas finden, was sie gerne tun. Meine Mutter hat über Kartenspiel am PC den Umgang mit der Maus gelernt - einige Kursteilnehmer haben Kartenspielen aber gänzlich abgelehnt#

Willem:Ich finde gar nicht, dass Lernen unbedingt Spaß machen muss - ist schon ok, wenn das so ist, aber man lügt sich doch in die Tasche, wenn man sagt, Lernen macht immer Spaß!

Bildungsjunkie:@Willem ist sehr unterschiedlich, kenne drei Typen: Gerne-Spieler, Erstmal-Skeptische Spiele und Absout-Kene Spieler; die Skeptiker kann man meist gut überzeugen. Kommt z.T. auch auf die Spiele selbst an

Michael Simon:weil böse...

JungR:duke nukem war die Enttäuschung der Dekade!

Michael Simon:sind ja potentiell alles amokläufer

Bildungsjunkie:@Willem Nö, Lernen ist nicht immer nur Spaß, aber auch nicht immer nur Ernst&Arbeit ;-) Ist wohl eher ein KOntinuum

Oliver Basel:@Willem: Sehe ich ebenso. Diese Verbindungslinie Lernen--Spaß ist schön, zuweilen jedoch krampfhaft

Michael Simon:nach vorherrschender meinung

D. Bergsch:Genau, die Reflexion ist ganz wichtig.

Friederike Hausmann:Spielein nur um zu Spielen bringt keine nachhaltige Freude und Lernen als pauken ebenso nicht.

Joachim Wedekind:Lernen darf/soll Spass machen - auch ohne Spiele

Willem:Danke, Oliver Basel - ich komm mir schon ganz überkonservativ vor mit so einem Standpunkt :-)

videogameschool:@Christoph Deeg: welche GBL Projekte gibt es denn in D? (v.a. an Schulen)

Torsten Maier:spass und relevanz laut der gehirnforschung entscheidend für lernen

Christian F. Freisleben:<http://www.seriousgames-berlin.de/archiv/2011/7-11/spiel-spass.html>

ursel:mir gefällt die lebhaftige Art von Herrn Deeg, auch wichtig

JungR:man gebe mir die richtigen Spiele!!!

Lena(EDV_Twitt):Laut Neurowissenschaft: alles, was keine Emotionen auslöst, ist für Gehirn wertlos!

Isabel:@Lena richtig!

Michael Simon:applaus

Friederike Hausmann:@Lena: :-)

Torsten Maier:eben spass und positive emotionen und die relevanz ist wichtig

Peter Westebbe:Applaus

Oliver Basel:Vielleicht sollte man Abgrenzungen zwischen Spaß und intrinsischer Motivation treffen.

Stephanie Woessner (petiteprof79):Sie sagten, dass die Kinder in eine Welt hineingeboren sind, wo sie mit dem Internet und Computer aufwachsen. Jedoch bin ich nicht überzeugt, dass digital natives wirklich real existieren

videogameschool:mich würden GBL Projekte interessieren

Stephanie Woessner (petiteprof79):Wie sehen Sie das?

Andreas Seifert:viele Bochumer hier ;)

Torsten Maier:eine abgrenzung von spass und intrinsische motivation sehe ich weniger

Michael Simon:die schwierigkeint bei GBL ist die individuell präferenz zu treffen

hemmerling:wichtig beim einsatz von Spielen in der Schule sind auch die Übergänge von Beginn und dann der Ausstieg und die Art der Lernbilanzierung.

Oliver Basel:Bei den OPCO12-Sessions ist es angenehm zu sehen, dass Fach-Input nicht ausschliesslich aus der Pädagogik-Welt kommt, sondern (heute auch) aus der Wirtschaftsinformatik-Welt.

Isabel:@Oliver Basel: deswegen sind ja spiele auch so geeignet, weil man mit ihnen fachübergreifend wissen vermitteln kann

Michael Sternicki:@Basel: ja, zeigt deutlich, dass es nur klug sein kann, Fachexperten verschiedener Gebiete zusammensetzen

Lena(EDV_Twitt):Serious Games, Game Based Learning usw. als Methode zu E-Learning in der Erwachsenenbildung <http://www.bildungserver.de/Serious-Games-Game-Based-Learning-Simulationen-und-WebQuests-als-Methode-zu-E-Learning-in-der-Erwachsenenbildung-9799.html>

hemmerling:das sehe ich auch so. Herr Basel

Peter Westebbe:Wir haben sehr gute Erfahrungen damit gemacht, die Kids ihre Spiele selbst entwickeln zu lassen. Auch dabei lernen sie eine Menge ohne sich zum Lernen gepresst zu fühlen

Andreas Seifert:das Entwickeln muss aber auch erstmal gelernt sein....

Mirek:Ich setze im Unterricht Scratch und Kodu ein

hemmerling:Projektunterricht kann man auch gut spielerisch aufbauen.

Willem:Wenn wir bestimmte Inhalte vermitteln wollen (Universitätsbibliothek), wer programmiert uns dann ein passendes Spiel?

Peter Westebbe:Das ist ja das Interessante, dass die Kids das Entwickeln erstaunlich gut können.
Jedenfalls besser als ich

Torsten Maier:herr westebbe dies finde ich sehr interessant open innovation und crowdsourcing

Andreas Seifert:American Army

Joachim Wedekind:zu Scratch siehe hier: <http://scratch.mit.edu/>

D. Bergsch:Danke nochmal für die Abgrenzung der Begriffe, wird doch oft verwechselt

Joachim Wedekind:und hier noch zu Kodu: <http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/>

Michael Simon:was sagen denn eigentlich unsere Bildungsministerien der länder zu den
forschungsergebnissen?

Mirek:Meine Schüler erstellen interaktive Computerspiele mit Barcodescanner und USB-Tanzmatte
:)

Mirek:Nebenbei lernen wir informatische Grundbildung

Stephanie Woessner (petiteprof79):Grand Theft Auto kann für amerikanische Landeskunde
eingesetzt werden :)

Michael Simon:lol

Andreas Seifert:die Studie kenne ich, Civilization hat aber auch den negativen Aspekt, dass es lange
Zeit dauert um in Civilization Erfolge zu erreichen

Sonja Lemberger:Wie lange ca.?

JungR:mehrere Tage

JungR:im Vergleich zu den herausziehbaren Inhalten dauert das zu lange

Andreas Seifert:einige Stunden...zumindest dann wenn man das kind aus dem freizeitbereich noch
nicht kennt

Andreas Seifert:Spiel

Joachim Wedekind:hatte mal Kommunalpolitikern empfohlen doch erst mal SimCity zu spielen ;-)
obwohl, meine ich eigentlich ernst

Michael Simon:und wie war die reaktion?

Joachim Wedekind:der Politiker? "Keine Zeit"

Michael Simon:toll :-)

Lena(EDV_Twitt):@Joachim Wedekind SimCity-Vorschlag =gut!

JungR:Hat da mal jemand bei solchen Spielen den Lern-Wirkungsgrad analysiert?

Mirek:Es gibt eine interessante Anpassung von Minecraft für die Verwendung im Unterricht, zu
finden unter <http://minecrafteu.com>

Michael Simon:und die regeln dann das abgewöhnen des spielens beim lernen

Friederike Hausmann:Selbstwirksamkeitserfahrung ist der beste Motivator für Lernen - egal, wie
oder wo das Lernen stattfindet.

Peter Westebbe:Politiker spielen nicht. Sie zocken!

Andreas Seifert:mit wem identifiziere ich mich denn in Civilization, hearts of iron oder anderen
Strategiespielen? ist die Identifikation in Egshootern dann nicht doch größer?

Benedikt Sutter-Bonaparte:Aber sind die erworbenen Kompetenzen in der Spielewelt auf die reale
Welt anwendbar. Gibt es dann wirklich einen Transfer in die Realität?

Andreas Seifert:einen 1:1 Transfer gibt es auch beim konventionellen Lernen nicht

Christian F. Freisleben:als avatar im seminar <http://www.zeit.de/studium/uni-leben/2010-01/virtuelles-seminar>

Torsten Maier:transfer kann z.b. kommunikation und teamarbeit sein oder sprachkompetenz

D. Bergsch:Es gibt den Transfer, aber er muss angeleitet und begleitet werden

Tünde:@Benedikt Sutter-Bonaparte - gute Frage :))

Joachim Wedekind:bei SimCity u.a. lerne ich komplexes Problemlösen. Das ist übertragbar, wenn auch nicht die Einzelhandlungen ...

Peter Westebbe:Heute bin ich überzeugt, der Transfer funktioniert tatsächlich und viel besser als ich das je geglaubt hätte

Claudia GP:Was lerne ich eigentlich bei Civilization? Ich meine, was bleibt über? Die Information über eine bestimmte Epoche oder wie ich mit einem Spiel dieser Art umgehe und möglichst schnell Erfolge erziele?

Sonja Lemberger:Was folgt auf das Erreichen der Frustgrenze?

Benedikt Sutter-Bonaparte:Spiele geben in sehr kurzen Intervallen Feedback (Belohnung). Diese Belohnungsfrequenz ist in der Realität nicht so hoch. Flüchten die Lernenden nicht in das Spiel, da die reale Welt zu impulsarm ist?

Willem:Ja, genau das glaub ich auch.

Alberto:@Seifert: In Civilization kann dies z.B. der Oberhaupt der jeweiligen Zivilisation sein die gespielt wird

Bildungsjunkie:Mir fehlen noch immer anschauliche Anwendungsbeispiele aus verschiedenen Lehr-/Lernbereichen.. (Weiterbildung, Schule, verschiedene Fachbereiche etc.)

Thoron:Mit Civilization habe ich die 7 Weltwunder gelernt ;)

Peter Westebbe:Lebenswelt lernen im Spiel Biotop

Willem:Als Ergänzung ist gbl vielleicht ok, aber ich meine, es kann "ernste" Lernsituationen nicht ersetzen.

Torsten Maier:man könnte auch es anderes sehen, man lernt wieder öfters feedback anerkennung und lob auszusprechen also wertschätzung

videogameschool:@Bildungsjunkie: mir auch

Andreas Seifert:was sind denn ernste Lernsituationen? Der transfer könnte wesentlich einfacher sein als etwa aus einem Buch zu lernen

Michael Simon:was ist denn eine 'ernste Lernsituation'

Andreas Seifert:da gibt es interessante Erkenntnisse aus der Fachdidaktik Physik

Oliver Basel:Intrinsische Motivation!

herrlarbig:vermisse das verspielte in den vorträgen. ;-)

Friederike Hausmann:Heißt das auch, dass Sozieller im echten Leben mehr und öfters positives Feedback brauchen (werden) - weil das eben in digitalen Spielen auch so war???

Bryan:die kurzen Feedback Zyklen erh

Michael Simon:hallo herrlarbig...warum habe ich fast erwartet sie hier zu treffen

Torsten Maier:feedback ist positiv wünschen wir uns dies nicht in der realität öfters

Willem:Das ist im Berufsleben doch auch nicht so - man wird eher selten gelobt, braucht hohe Frustrationstoleranz, etc. - Gaming vermittelt einem was anderes.

Ilona Buchem:Kommt die intrinsische Motivation von den Unterhaltungsmechanismen? M.E. entsteht intrinsische Motivation bei GBL vor allem durch das Lernen (Kompetenzerwerb, Selbstwirksamkeit)

Andreas Seifert:auch in Spielen braucht man eine gewisse Frustrationstoleranz...

Friederike Hausmann:Flow erreiche ich doch auch im echten Leben!

Torsten Maier:genau für das berufsleben könnte dies interessant sein

Lena(EDV_Twitt):@herrlarbig: Ja, es ist zu wenig verspielt heute :)

videogameschool:ich fände es klasse, wenn die Referenten noch Beispiele aus der Praxis nennen könnten, ich finde nämlich hauptsächlich Beispiele aus dem amerikanischen Raum und nichts aus D/CH/A

Peter Westebbe:ernstes Lernen ist doch nur die Anwendung der protestantischen Ethik

Willem:Schön :-)

Benedikt Sutter-Bonaparte:Weil Lernen durch das Schulsystem negativ konotiert ist (Ursache), bekämpfen wir den Lernfrust (Symptom) mit Spielen. Ich möchte die Ursache beseitigen und in der Schule die Lernkultur verändern.

Bildungsjunkie:@videogameschool dem stimme ich zu

Oliver Basel:@Willem: Sehe ich genauso, Stichwort: Resilienz.

Friederike Hausmann:@Sutter-Bonaparte: :-)

Willem:Neues Wort gelernt: Learn-lastig.

Wolfgang Fabian:Können sie die Medienbrüche noch etwas ausführen

jml:vielleicht ist ja Didaktik das problem. also die idee von "Unterricht" und "Vermittlung".

Michael Simon:bitte mal ein beispiel

Michael Sternicki:Das Lernen durch echte Aktionen ist in den mir bekannten "Lernspielen" zu wenig vorhanden. Ich treffe noch zu häufig auf Produkte, in denen vlt ein Comic-Stil dargestellt wird, aber zu viel Text vorkommt, der einfach nur gelesen werden muss...

Sonja Gerber:@jml: genau, das ist das problem

D. Bergsch:@jml: Die Didaktik ist das Problem und hier gibt es auch noch wenig gute Beispiele.

Stephanie Woessner (petiteprof79):Stichpunkt intrinsisches Lernen. Sind Kinder heute wirklich alle mit den dazu nötigen Grundvoraussetzungen ausgestattet? Manche meiner Schüler können kaum mit Word umgehen, geschweige denn Spielen...

Sylke Grüll:vielleicht ist das Problem, dass die Programmierer keine Lehrer sind

videogameschool:Danke

Michael Simon:applaus

Bildungsjunkie:Interessante Vorträge - aber mir fehlt leider komplett die Praxis...

JungR:@Bildungsjunkie: mir auch

Wolfgang Fabian:wie lässt sich der hohe Zeiteinsatz bei digital games denn praktisch umsetzen?

Bildungsjunkie:Wie sehen mögliche Einsatzszenarien aus?

learning4me:Kann es sein, dass spiel-basiertes Lernen sich auf wenige Lerninhalte konzentrieren muss, um den Spielcharakter nicht zu sehr zu überdecken? Lieber weniger lernen, dafür nachhaltiger?

Monika Weigand:da schließe ich mich an!

Andreas Seifert:weil es aus der Praxis bisher kaum Erkenntnisse gibt. Mal von einigen wenigen Einzelstudien wie denen zu Civilization abgesehen.

Michael Sternicki:@Bildungsjunkie: Der Report sagt ja auch, dass es um die Zeitphase in 2-3 Jahre geht :)

Ingeborg Sachs:@Sylke Grüll: und die Lehrer keine Spieler oder Programmierer.

Bernhard:Lernen in Unternehmen muss aus meiner Erfahrung möglichst nah an der tatsächlichen aufgabe sein, das gilt dann auch für game based learning.

Willem:Weniger und lustiger - irgendwas stimmt dann aber nicht mit der Gesamtbilanz.

JungR:@Willem: das meinte ich mit Lern-Wirkungsgrad

videogameschool:@Christoph Deeg: das wäre dann doch "gamifiziertes Lernen/Lehren", oder?

Bildungsjunkie:@Bernhard Genau! Und da könnte ich mir viele spannende Dinge vorstellen - aber warum gibt's die noch nicht? Das kann ich mir kaum vorstellen.. ;-)

Bernhard:teuer

jml:@D.Bergsch: ich meinte jetzt nicht die "richtige didaktik", sondern didaktik generell. wenn es darum geht, spielerische (playful) ökosysteme herzustellen, ginge es um design von regeln.

Michael Simon:klar

Torsten Maier:beispiel <http://www.zappelix.de/start> gegen ADHS

Willem:Wenn das nah an der tatsächlichen Aufgabe sein soll, dann bräuchte man für jede Situation ein Spiel!

Michael Simon:lauter

learning4me:@Bildungsjunkie: Gute Frage: Warum gibts die noch nicht - nachdem das Thema GBL nicht erst seit gestern unterwegs ist

Bildungsjunkie:Selbst wenn ich in meiner Lehre (Englisch in Unternehmen) Game-based learning einsetzen wollen würde - ich wüsste derzeit nicht, wie ich das machen sollte...

Andreas Seifert:das kann man umgehen Willem indem man eine Art open-source Programm entwickelt, das man für verschiedene Inhalte verändern kann

Bildungsjunkie:@learning4me: eben!

D. Bergsch:Alphabetisierung: <http://www.lernspiel-winterfest.de/>

Peter Westebbe:Aber ist die Integration überhaupt möglich? Die Grenze vom reinen Spiel zur Institution Schule, Uni ist sie nicht unüberwindbar?

Bernhard:in meinem unternehmen gibt es das, aber wie gesagt, die kosten sind enorm, wenn man es ansprechend machen möchte.

Andreas Seifert:auch die Aussprache? Fußballmanager spricht wenig mit mir...da bin ich skeptisch

Michael Simon:Werden die Forschungsergebnisse denn mal wirklich auch in die Politik und die Bildungsministerien getragen? Und wenn ja warum ändert sich im Bildungssystem so wenig?

Bildungsjunkie:@Bernhard: jetzt bin ich aber neugierig...

Stephanie Woessner (petiteprof79):Handlungskompetenz!

Stephanie Woessner (petiteprof79):interessant

kathrin:hallo. hier eine etwas ältere studie zu kompetenzförderlichen aspekten in computerspielen: www.jff.de/dateien/Kurzfassung_computerspiele.pdf ich hab da damals als studentische mitarbeiterin mitgearbeitet und tagelang spiele getestet und analysiert :)

Lena(EDV_Twitt):Beispiele: Serious Games, Game Based Learning usw. als Methode zu E-Learning in der Erwachsenenbildung <http://www.bildungserver.de/Serious-Games-Game-Based-Learning-Simulationen-und-WebQuests-als-Methode-zu-E-Learning-in-der-Erwachsenenbildung-9799.html>

Helene F.:@deeg: Schönes Beispiel! :-) Fussball-Deutsch

Michael Simon:@son le: Werden die Forschungsergebnisse denn mal wirklich auch in die Politik und die Bildungsministerien getragen? Und wenn ja warum ändert sich im Bildungssystem so wenig?

Bildungsjunkie:Bitte nicht nur Schule und Hochschule - nicht wieder die Weiterbildung vergessen bitte ;-))

Andreas Seifert:weil es einfach Probleme in der Umsetzung gibt aufgrund der systemischen gegebenheiten. In einer 90 Minuten Doppelstunde kann ich nicht wirklich spielen...

jml:sorry, wenn schon passiert, aber hat jemand schon den republica12 vortrag von Casarola-Merkle über das design von spielregeln verlinkt? als perspektive auf das verfassen von gesetzen? <http://www.youtube.com/watch?v=GSOj32Jh9rA>

Martin Kahles:Die Diskussion darum, ob Lernen das Spaß machen darf oder nicht, erinnert and die Diskussion wie unterhaltsam Informationssendungen im Fernsehen sein dürfen. Das Bildungsbürgertum grenzt sich hierbei beispielsweise gegenüber "unseriösen" Infotainment-

Formaten im Privatfernsehen ab. Vielleicht sollte auch bei der Diskussion um das Game-Based Learning gesellschaftliche Faktoren berücksichtigt werden.

videogameschool:<http://fold.it/portal/>

Oliver Basel: Vermutlich sind die Gestaltungs-Ansätze von Game Based Learning sehr von den "Lernfeld-Domänen" zu differenzieren: Schule, Hochschule, Betrieb, berufl. Weiterbildung, Allgemeinbildung etc. pp.

Ilona Buchem:@Michael Simon - ich denke zum einem liegt das an mangelnden Wissen und z.T. Vorurteilen gegenüber Spielen, zum anderen ein Spiel zu entwickeln ist zeit- und kostenaufwendig

videogameschool:ich glaube das wäre so ein Beispiel

Alexander Frick:Habe scoyo.de ausprobiert zu Brownscher Molekularbewegung ist bei SchülerInnen gut angekommen

Michael Sternicki:@jml: Danke dafür.. das klingt interessant, werd ich mir später mal zuführen

Sonja Gerber:An die Referenten: Wie stehen Sie zu dem Zitat aus dem Drogen- und Suchtbericht: "Zunehmend verbreitet ist auch der exzessive oder pathologische Computerspiel und Internetgebrauch bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Etwa 250.000 der 14- bis 24-Jährigen gelten als internetabhängig, 1,4 Mio. als problematische Internetnutzer."

Ralf:@jml: der Link war hier noch nicht - dank!

Mirek:Im Seminarfach haben meine Schüler die Aufgabe gestellt bekommen, für eine Firma in 70 Minuten ein "Abreagier-Spiel" für gestresste Mitarbeiter mit scratch zu erstellen.

Claudia GP:@ Ilona Buchem: ganz zu Schweigen vom Implementieren in den Unterricht

Joachim Wedekind:@Claudia Bremer Hattet ihr nicht im opco11 schon eine Liste von Lernspielen? Könnte man reaktivieren, oder?

Michael Simon:@ilona Buchem: Aber warum haben wir forschung und Wissenschaft, wenn die erkenntniss 100 Jahre brauchen bevor sie umgesetzt werden=?

Willem:Die Nachfrage nach dem aktuellen Suchtbericht möchte ich wiederholen: Wie stehen die Referenten dazu?

Bryan 2:Zur Zuschauerfrage, ein Serious Game das sich mit datenumgang auseinandersetzt ist Fold.it :<http://seriousgames-zheroth.blogspot.de/2011/03/game-fold-it.html>

Ilona Buchem:@michael simon tja dazu bräuchten wir eine andere session ;-)

Felix Merkel:Welche Engine wurde genutzt?

Claudia Bremer:@ Joachim, ja, ich hole die wieder vor und vernetze sie. Wir hatten auch eine veranstaltung dazu: Lernen mit Serious Games, 02.11.2011: <http://www.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/events/va/hi11/index.html>

Michael Simon:@Ilona Buchem: wir haben doch die Fo&Wi hier :-)

jml:dann nochmals die ausdrückliche empfehlung des bortags zu spielregeln auf der republica link irgendwo oben): das gilt allgemein als einer der besten vorträge der diesjährigen konferenz. der spielbegriff, der da entworfen wird, ist sehr interessant.

JungR:vllt. sollte man die Frage aufwerfen, welche Inhalte sich überhaupt mit guter Effizienz vermitteln lassen

Stephanie Woessner (petiteprof79):Ich denke, das Wichtige ist, dass es nicht nur mit Spielen geht zu Lernen, da einfach nicht alles durch Spaß gelernt werden kann, manchmal muss man sich einfach bewusst anstrengen, das ist mit Teil des Kompetenzerwerbs: ohne Fleiß kein Preis. Später im Beruf hat man auch nicht nur Spaß

Bernhard:habe mal den schönen satz gehört: Kann der Spieler in Ihrem Serious Game sterben? nein? Dann ist das nichts...

Michael Simon:lol

Oliver Basel:Inwieweit kann man denn abgrenzen zwischen Serious Game und Simulation? Ein Flugsimulator von zB Microsoft ist vielleicht durchaus noch ein "Game", aber sicherlich nicht ein Simulator von der Lufthansa.

Michael Simon:danke herr Deeg

Claudia Bremer:@ Joachim: hier die Session aus dem OPCO11: <http://blog.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/opco11/agenda/woche-7/>

Oliver Basel:Und Planspiele wie zB TOPSIM sind sicherlich auch recht entfernt vom "Game", sondern eine komplexe Simulation.

Stephanie Woessner (petiteprof79):Prävention ist wichtig gegen Sucht

Stephanie Woessner (petiteprof79):UNd Wachsamkeit

jml:nachtrag zu zu #spielregeln (und deren design): in textform: das FAZ-

interview<http://www.taz.de/Entwickler-ueber-Spiele-und-Regeln/!92807/>und hier noch ein interview dazu:<http://netzpolitik.org/2012/nptv066-wie-brettspielentwickler-gesetze-machen-wurden/>

JungR:Selbstbeobachtungskompetenz

Peter Westebbe:Das stimmt leider, Herr Deeg

Andreas Seifert:Stimmt, woher die Zahlen kommen würde mich auch interessieren

videogameschool:Ist jetzt off topic, aber mch würde noch interessieren, wie Gamification im Bildungsbereich derzeit angewendet wird (Beispiele wären toll)

Martin Kahles:Die Zahl der Abhängigen von weichen Drogen ist ja laut dieser kürzlichen Studie zurückgegangen, die der Computer- und Spielesüchtigen hat zugenommen. Schwer zu sagen, ob sich da einfach die Sucht verlagert hat und auch ob das jetzt besser ist als vorher..

Michael Simon:würde gerne nochmals meine frage platzieren@son le: Werden die Forschungsergebnisse denn mal wirklich auch in die Politik und die Bildungsministerien getragen? Und wenn ja warum ändert sich im Bildungssystem so wenig?

Alexander Frick:Interessant, dass Spielsucht so stark in den Medien besprochen wird. Wasser auf die Mühlen von Herrn Spitzer (Vorsicht Bildschirm)

JungR:tolle doku zum thema computerspielsucht: <http://www.youtube.com/watch?v=xVxYTnJLq7k>

Stephanie Woessner (petiteprof79):@Videogameschool: teilweise vielleicht kaum möglich, umzusetzen, wegen schlechter Ausstattung der Schulen

Stephanie Woessner (petiteprof79):und fehlende Mittel

Sonja Gerber:@ Michael Simon: Der Bericht kommt von der Bundesregierung

videogameschool:@ Stephanie Woessner: gamification?

Bryan 2:Das Problem ist doch wenn man etwas mit Spielen vermitteln will, dass diese Inhalte meist speziell sind und man daher selten auf existierende Spiele zurückgreifen kann. und wenn man dann ein spiel in Auftrag gibt ist vor allem die gezielte Vermittlung der Inhalte im Fokus und weniger der Spielspass, leider. Auf der anderen Seite ist es für Hersteller von Serious Games doch schwierig Serious Games zu produzieren, da der Lerncharakter sich auf eine spezielle Sparte bezieht und dadurch nur wenige Abnehmer gefunden werden können

Claudia Bremer:@Simon: rund um die Schüsse in Erfurt wurden viele viele Forscher in den Medien und Politik zur Wirkung von Video/Computerspielen, Shooter Games, befragt.... das sind natürlich nicht Serious Games...

Lena(EDV_Twitt):Lesesüchtig - ich bekenne mich!

Ilona Buchem:lol - "buchsüchtig" hat eine ganz andere Wertung in der Gesellschaft

JungR:nicht die Menge macht die Sucht,

Katja Grintsch:Auch der Umgang mit Games muss gelernt werden, ebenso wie der mit Medien.
Stichwort: Medienkompetenz

Torsten Maier:videogameschool - gamification -

<http://www.wissenschaftswerte.ch/blog/gamification-heute-schon-mit-dem-tablet-oder-smartphone-gespielt/>

Claudia Bremer:Es gibt auch Serious Games, die gar nicht am Markt sind, sondern z.B. für spezielle Lernsettings z.B. innerbetriebliche Weiterbildungen bei Daimler, Lufthansa u.a. entwickelt werden... solche kenne ich am meisten, nur sind die nicht alle frei im Netz verfügbar.

Andreas Seifert:schwierig wenn sie im Unterricht nicht vorkommen@Katja Grintsch

Friederike Hausmann:War für mich wieder eine interessante Session mit vielen neuen Impulsen. - Muss leider abrechnen - freu mich auf die Aufzeichnung ...

Bildungsjunkie:@Claudia Bremer Gibt es zu solchen Games Literatur bzw. weitere Informationen?

Ingeborg Sachs:Siele sollten können im Unterricht eingesetzt werden, um den Unterricht zu ergänzen oder bestimmte Inhalte zu vertiefen. Man sollte als Lehrer die Kursteilnehmer nicht damit alleine lassen. Dann würde wohl ein großer Teile der Lernpotenziale verpuffen. Bei kleinen Kindern sollte man sich evtl. das Einverständnis der Eltern einholen.

Ilona Buchem:eine Frage von mir - gibt es aus Ihrer wichtige Gender-Unterschiede, welche bei GBL berücksichtigt werden müssten?

Michael Simon:meine frage ging nicht zum Thema sucht...sondern warum sind unsere schulen nicht in der lage spielen wieder mehr in der wissenvermittlung anzuwenden und damit nicht zum abgewöhnungsprozess beizutragen

Friederike Hausmann:Danke an die Referenten und alle anderen.

Katja Grintsch:Deswegen gehört das in den Unterricht mit rein, denke ich. @Andreas Seifert

D. Bergsch:@Claudia Bremer: Gibt es zu diesen innerbetrieblichen Spielen Evaluationsstudien zum Einsatz?

JungR:@Michael Simon: weil unserer Lernziele nicht spielekompatibel sind

Peter Westebbe:Spiele setzen doch eine langfristige Beschäftigung damit voraus. Das geht nicht mit dem traditionellen Unterricht zusammen.

jml:ist "play" dasselbe wie "game"? vielleicht sollte um das herstellen von spielerischen ("playful") szenarien gehen?

Alexander Frick:@ Herr Wedekind Liste empfehlenswerter Spiele für Sek. I wäre toll.

Michael Simon:@ jungR das sehe ich anders

Susanne Rainer:Gestern war ein Beitrag im TV, wo es konkret um die Spielsucht geht, wobei Geld verspielt wird. Ich habe im Casino mit Menschen gesprochen, die weit über ihre gesamte Existenz / weit über ihr gesamtes Vermögen verspielt haben und gestern war in dem Beitrag, dass Jugendliche ihr gesamtes Taschengeld verspielen. Ist doch erschreckend, oder?

videogameschool:@Christoph Deeg: genau! Erfahrungen müssen her.

Andreas Seifert:absolut.. Es gibt übrigens Hinweise darauf, dass Computerspiele einen positiven Effekt auf die Medienkompetenz allgemein haben, da in Spielen selbst mehrere Medien zum Einsatz kommen können

Michael Simon:es fehlt am willen

sandi:eine liste fände ich wirklich spuer

Michael Simon:deeg sagt genau das richtige

JungR:@michael Simon wollen wir anfangen aufzuzählen? Beginnen wir mit Mathematik....

karldamke:hat herr le erwähnt welche engine er in seinem seminar eingesetzt hat ?

D. Bergsch:@ Deeg: Stimme voll zu. Gilt nicht nur für die Schule, sondern auch betriebl. Weiterbildung!!

Claudia Bremer:ich habe eine zu einem Spiel die wir selbst gemacht haben für Daimler: Serious Games: Virtuelle Simulation für eine Mitarbeiterfortbildung: http://e-learning2009.de/media/GI_P153.pdf#page=70, dazu gab es dann auch eine Diss.

Wolfgang Fabian:empfehle den Gametreff des Offenen Kanals Schleswig Holstein

Claudia Bremer:sorry, war @ Bergsch...

Claudia GP:... dann dürfen wir die Unterrichtszeit aber nicht kürzen sondern müssen sie ausweiten

sandi:dazu brauchen wir ressourcen in zeitlicher und finanzieller form

Michael Simon:@jungr: pythagoras macht auch in der praxis spass

sandi:deiner meinung claudia

Oliver Basel:Spannendes Thema, klasse Online-Session, besten Dank an die Referenten/in

Markus Schmidt:Den Chat lassen wir noch eine Weile offen!

D. Bergsch:@Bremer: Super, danke!

Lena(EDV_Twitt):Wie sieht der Einsatz europaweit aus? Z.B. in Finnland - Pisa-Favoriten.

Classila:was gilt hinsichtlich der Messbarkeit nicht von interaktiver Lernsoftware, sondern von Spielerfolgen?

sandi:danke

Bildungsjunkie:Na ja, wie gesagt, selbst wenn ich wollen würde - ohne konkrete einsetzbare Games und Settings kann ich damit in meiner Arbeit leider nix anfangen - und ich habe auch nicht die Ressourcen, selbst was auf die Beine zu stellen

Peter Westebbe:Ich möchte den Referenten danken für ihre kompetenten Beiträge

Christine Meyer:Auch von mir DANKE für die tolle Session! Superinteressant!

JungR:@michael simon: Bruchrechnen?

Thoron:Alle Informationen zur Veranstaltung finden sich später auf <http://opco12.de/programm/> und <http://opco12.de/21-april-1-mai-2012-game-based-learning/>

Michael Sternicki:hm. da muss ich wohl leider los. aber ich freu mich, den chat später zu Ende zu lesen. Dank dem heutigen Podium :)

Ilona Buchem:gute idee - beispiele im wiki dokumentieren

Bildungsjunkie:@claudia Bremer Vielen Dank :-)

JungR:@michael simon: was ich sagen will: mir fehlen einfach die passenden spiele

sandi:wiki finde ich ebenfalls toll

Lena(EDV_Twitt):Danke an @claudia! Werde wiki ergänzen.

Ilona Buchem:danke und viele grüsse

Kirsten Steinbach:Super interessantes Thema, vielen Dank. Muss leider gehen, freue mich auf die weitere Diskussion. Tschüß

Lena(EDV_Twitt):Vielen Dank an alle Vortragende!

Markus Schmidt:Wiki zur Einheit auf <http://tate.iwm-kmrc.de/opco12wiki>

Bildungsjunkie:@claudia Bremer Der Link funktioniert leider nicht..

Mirek:Danke für die Impulse!

Michael Simon:@jungr dafür haben wir ein Hirn...idee wäre z.B. ein detektivspiel

Son Le:Falls Sie sich selbst ein Bild machen möchten von den Ergebnissen aus unsrer Veranstaltung: <http://www.lwi.rub.de/index.php/de/veranstaltungen/19-vergangen>

Tünde:Vielen Dank an alle! liebe Grüße :)

Bildungsjunkie:@claudia Bremer doch jetzt geht's ;-)

videogameschool:Vielen Dank allen Beteiligten, war wieder sehr interessant!

Michael Simon:applaus @all

Claudia Bremer:@bildungsjunkie: ich prüfe und ergänze ihn auf der Themenseite zu Serious Games und auch im Wiki, sorry.. ah, doch? Prima ;-) Dauert nur, nicht wahr? ;-))

Bildungsjunkie:14Uhr? Schade, das ist nichts für "normal Arbeitstätige" ;-)) Na ja, es gibt ja die Aufzeichnungen...

Vaira Karklina 2: vielen dank

JungR:danke an alle, ich geh mal schnell Alduin plätten ;-)

Torsten Maier:vielen dank

learning4me:Danke und frohes Weiterdenken ...

Sonja Gerber:Danke :-)

sandi:danke vielmals

Michael Simon:@son le: Werden die Forschungsergebnisse denn mal wirklich auch in die Politik und die Bildungsministerien getragen? Und wenn ja warum ändert sich im Bildungssystem so wenig?

Susanne Rippien:Vielen Dank für die interessante Diskussion und viele Grüße aus dem heißen Bremen bei 29 Grad.

Stelli:Danke

Carlos:danke!

Bildungsjunkie:@claudia Bremer es waren hinten noch zu viele Zeichen mit dran am Link, jetzt lädt es gerade :-)

Sascha Hauer:War mal wieder spannend und lohnenswert.

Werner Prüher:Danke und liebe Grüße aus Österreich!

Susanne Rainer:Danke aus Wien!

Martina Weidler:Danke und Tschüß aus Köln

Sonja Lemberger:Danke aus Regensburg

Kerstin Wehrmann:Danke aus Lübeck!

Alexander Frick:Liebe Grüße aus Vorarlberg

Brigitte Schlagintweit:wieder einmal sehr interessant! Danke!

Claudia Bremer:@Bildungsjunkie_ es lädt den ganzen tagungsband rein und springt dann auf den entsprechenden Artikel...

Rudolf Neubacher 2:Vielen Dank aus Graz!

Uli Dönhoff:Danke!

Son Le:@Michale Simon: durch weiß die Bundesregierung von den Forschungsergebnissen Bescheid

Son Le:Sie schreibt auch Wettbewerbe zu diesem Thema aus

drea:danke aus ffm

videogameschool:@Son Le: Mich würde das Thema "Gamification" noch interessieren, also wie Spielmechanikenelemente zB im Schulunterricht angewendet werden können. Gibt es da Projekte, Erfahrungen aus dem deutschsprachigen Raum?

Son Le:Aber gute Fragen, warum da nichts passiert, vielleicht weil es zu viele andere Themen gibt? ;-)

Son Le:@videogameschool: ein ganz heißes Thema

Michael Simon:danke aus Mainz

Michael Simon:schöne Zeit noch

Son Le:Allerdings wiederum so neu, dass ich noch nichts darüber vor allem im Bildungskontext erfahren habe

Son Le:Eher im unternehmerischen Kontext

Sylke Grill:Tschüß aus Mainz

Joachim Wedekind:@Simon tja, warum ändert sich im Bildungssystem so wenig? Angeblich konkurrieren doch 16 Bundesländer um das beste System, leider nur auf mittlerem PISA-Niveau ... naja, das wär andere und auch nicht kürzere Diskussion ;-)

Son Le:findet dieser Ansatz große Beachtung

jml:Gamification: Die Mozilla Web University baut das ein (und hat ja das Open Badge System entworfen, dass alle benutzen können)

ursel:war super. ich bin gespannt, was Bibliothekare davon mitnehmen können. ich denke vor allem an wiss. bibs

marlit:@

Michael Simon:@ Joachim es fehlen m.E. die revoluzzer

videogameschool:@Son Le: Schade, aber danke :) PS: Ich glaube das Thema spielt in der Bildungspolitik auch keine Rolle, da die betroffenen Politiker, Lehrer, etc selbst kaum Spielerfahrung haben...

marlit:@Son Le gibt es Spiele für Senioren?

Anne Thillosen:Gamification und Badges - das würde ja auch den OPCO12 gamifizieren - ?

jml:genau, der OPCO12 wäre der ideale Anwendungsfall für Open Badges.

sandi:servus aus hartberg

Michael Simon:und der mut mal ganz was anderes zu probieren

videogameschool:@jml: stimmt, Badges sind eine Möglichkeit. Ich möchte da bald im Unterricht anwenden, genau so wie eine Levelstruktur, Endgegner... ähnlich wie bei <http://q2l.org/>

Ingeborg Sachs:Eigentlich lernen wir Menschen und auch die Tiere den größten Teil unseres Wissens in Spielen, denn als Kind lernt jeder durch Spiele. Auch Schach oder Kartenspiele sind "Spiele" mit deren Hilfe wir bestimmte Fähigkeiten trainieren. Ich denke, was sich ändert ist die Form der Spiele. (das Medium die Technik eben) nicht das Spielen an sich. Rollenspiele im Sprachunterricht sind auch "nur Spiele" und keine realen Situationen.

Son Le:@marlit: ich glaube, sehr wenige, zumindest habe ich im Laufe meiner Literaturrecherche wenig dazu gelesen, das liegt wahrscheinlich an der Zielgruppe, die leider aufgrund des Generationenunterschieds kaum Zugang zu digitalen Spielen haben...

Joachim Wedekind:wie so oft würde sich ein Blick zurück lohnen. Es gibt reichlich Literatur zu klassischen Lernspielen (Rollenspiele, Simulationen usw.) ohne Computere. Deren Ergebnisse sind deshalb nicht outdated

Son Le:Aber das wird sich ändern, wenn die Gamer-Generation mal alt wird... ;-)

Michael Simon:und selbst viele Kita's sind innovativer als unsere schulen

videogameschool:@Son Le: genau ;)

Vaira Karklina 2:toll

jml:ich glaube, die idee, "drehbuchspiele" entwerfen zu wollen, ist falsch. viel zu aufwändig und vermutlich auch inhaltlich nicht gut. was man entwerfen kann, sind eben regeln (was jetzt nichts zu tun hat mit computern).

Anne Thillosen:Es wurde ja auch vorher schon die Frage zu m Verhältnis von Simulation und Spielen gestellt, virtuelle Trainings usw. - sind das "Spiele"?

Joachim Wedekind:wir probieren hier doch Badges einzuführen. Aber was hat das mit GBL zu tun? Den Zusammenhang sehe ich nicht gleich ...

Son Le:@Joachim: Gamification und GBL - sehr wenig

Anne Thillosen:Gamification ist also etwas ganz anderes ?

jml:Gamestorming: <http://www.davegrayinfo.com/2012/02/21/gamestorming-for-service-design/>

videogameschool:@Joachim Wedekind: Man kann Badges ja für kleinere Lernerfolge, zB im Unterricht für das Erreichen verschiedener Lernziele, etc vergeben. Dann fördert es die Motivation... ich hatte da ein Beispiel, einen Augenblick bitte...

Son Le:@jml: für ein bestimmtes Genre von Spielen wie Adventure-Spiele könnte das aber hinhauen

jml:also spielähnliche settings, um fragen und probelme zu beantworten (in workshops usw.)

Son Le:Gamification ist kurz gesagt die Nutzung spielerischer Elemente zur Motivierung von Nutzern (der Bildungskontext steht nicht im Fokus)

Michael Simon:ich muss mall weiter arbeiten und wert schöpfen....danke an alle aus Mainz

jml:also eher: Projektlernen so organisieren, dass es ein bisschen was vom "Scharzen Auge" hat.

Michael Simon:war ne gute session

Ingeborg Sachs:"Son Le: Ja, das glaube ich auch. Die jüngere Geneartion hat keine Probleme mit Spielen als Medium zum Lernen. Das Problem ist vielleicht jetzt eher, wie man die Lerninhalte technisch und ästhetisch umsetzen soll. Ich denke, da hapert's eigentlich.

videogameschool:@Joachim Wedekind: Das war das Beispiel <https://sites.google.com/a/risms.com/knowledge-quest/>, man müsste vielleicht noch ergänzen, dass Badges es alleine nicht ausmachen, eher das gesamte "GBL-Paket"

Son Le:@Ingeborg Sachs: teils teils, durch den Boom sogenannter Casual Games zeigt sich, dass technisch einfache Spiele durchaus sehr erfolgreich sein können, es ist immer noch die Spielmechanik, die entscheidet ob ein Spiel Spaß macht. ;-)

Joachim Wedekind:hier auch noch die Wiki-Seite zu GBL; bitte rege beteiligen!! <http://tate.iwm-kmrc.de/opco12wiki/index.php/Hauptseite>

Mirek:Ich möchte kurz www.minecraftedu.com erwähnen. Viele Impulse und Antworten liefert das Wiki dazu unter http://minecraftedu.com/wiki/index.php?title=Main_Page . Meine Sechstklässler laden mich schon zu ihren MC-Servern ein, davor darf man sich nicht verschließen!

videogameschool:So, ich muss leider los, herzlichen Dank nochmal!

Son Le:@ALLE: ich muss jetzt leider weg, es hat mir sehr viel Spaß gemacht, hier teilzunehmen! Danke!

Ingeborg Sachs:_@Mirek: Das ist so wie mit Facebook. Wenn man als LehrerIn bei den Schülern "in" bleiben will, kommt man nicht drumherum mitzumachen. Und wenn man dann mitmach, findet man es meisten auch gar nicht so schlecht.

Markus Schmidt:Danke nochmal an die Referenten und alle Teilnehmer

Ingeborg Sachs:Danke an alle Referenten und Chatter. Die Diskussion hat mir gut gefallen.

Markus Schmidt:Wir werden den Chat in ca. 5 Minuten schließen

karldamke:auch von mir noch einmal danke, tschüss und bis bald

Mirek:Vielen Dank für die Session! Tschüß