

Virtuelle Ringvorlesung zum Thema:



ausgerichtet vom Lehrgebiet Mediendidaktik der  Fernuniversität in Hagen

Im Bereich der Bildung werden eine Vielzahl von Medienangeboten wie Bücher, Tonträger, Arbeits-transparente, Video und Unterrichtsfilme zum Lehren und Lernen bereitgestellt. In den letzten Jahren sind ebenso Games über ihren anfänglichen Gebrauch im privaten Bereich hinaus zu einem wichtigen Vermittlungsmedium von Lerninhalten geworden und werden sowohl in Schulen als auch in Universitäten in zunehmenden Maß eingesetzt. Den bisher unterhaltenden Anteil von spielerischen Elementen mit Lerninhalten zu integrieren und ein Spiel zu realisieren, das zum Lehren und Lernen eingesetzt wird,

stellt sowohl Designer als auch Programmierer sowie beratende Pädagogen und Didaktiker vor neue Herausforderungen. Diese Ringvorlesung gibt theoretische und praktische Einblicke in das Gebiet des Game-Based Learning und beschreibt, aus welchen Bestandteilen sich ein computerbasiertes Lehr-Lernspiel zusammensetzt, welche Spielkonzepte für das Lernen nutzbar sind, wie Lernelemente und -inhalte in komplexe Spiele eingebettet sind und wie sich aus pädagogischer Perspektive Motivation und Transfer in Lernspielen erklären lassen.

Das Programm der Ringvorlesung:

Dienstag, den 15. April 2008, 19-20.30 Uhr:
Claudia Schrader, Lehrgebiet Mediendidaktik, Fernuniversität in Hagen:

Einleitende Worte und Überblick.

Jun.-Prof. Dr. Michael Klebl, Junior-Professur für CSCL, Fernuniversität in Hagen:

Spiele und Lernen - (Spiel-)Pädagogische Grundlagen zum Game-Based Learning.

Dienstag, den 22. April 2008, 19.00-20.30 Uhr:
Prof. Dr. Frank Thissen, Studiengang Informationsdesign, Hochschule der Medien, Stuttgart:

Storydesign. Geschichtenbasiertes Lernen im Netz.

Dienstag, den 29. April 2008, 19.00-20.30 Uhr:
Jun.-Prof. Dr. Stephan Lukosch, Juniorprofessur für verteilte Systeme für kooperative Arbeits-/Lernumgebungen, Fernuniversität in Hagen:

Spielbasiertes Lernen zur Prüfungsvorbereitung und Wissenskonstruktion.

Dienstag, den 13. Mai 2008, 19.00-20.30 Uhr:
Jun.-Prof. Dr. Christoph Klimmt, Juniorprofessur für Publizistik mit Schwerpunkt Online-Kommunikation, Universität Mainz:

Unterhaltungserleben und Game-Based Learning: Welche Rolle spielt der Faktor Spielspaß?



Veranstaltungsort:

Mittwoch, den 14. Mai 2008, 19.00-20.30 Uhr:
Prof. Dr. Linda Breitlauch, Fachbereich Game-Design,
Media-Design Fachhochschule Düsseldorf:
Identifikationsmöglichkeiten im Spiel und ihre Auswirkung auf das Lernen?

Dienstag, den 20. Mai 2008, 19.00-20.30 Uhr:
Dr. Matthias Bopp, Zentrum für Kognitionswissenschaften, Universität Bremen:
Storytelling as a Motivational Tool in Digital Learning Games.

Dienstag, den 03. Juni 2008, 19.00-20.30 Uhr:
Holger Diener u. Steffen Malo, Fraunhofer IGD Rostock:
Technische und pädagogische Aspekte der Lernspielentwicklung.

Donnerstag, den 05. Juni 2008, 19.00-20.30 Uhr:
Prof. Dr. Ulrike Spierling, Professur Mediendesign, Fachbereich Angewandte Informatik, Fachhochschule Erfurt:
Lernen mit digitalen Agenten: Eine Verknüpfung von Storytelling, Simulation und Rollenspiel.

Mittwoch, den 11. Juni 2008, 19.00-20.30 Uhr :
Prof. Dr. Johannes Fromme, Institut für Erziehungswissenschaft, Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg:
Soziale und partizipative Lernformen im Kontext von Computerspielen.

Die Ringvorlesung wird online-basiert über das virtuelle Klassenzimmer Adobe Connect stattfinden. Eine technische Voraussetzung zur Teilnahme ist ein DSL-Internetanschluss. Darüber hinaus werden optional eine Webcam und ein Headset empfohlen. Zugang und technische Einführung in das virtuelle Klassenzimmer bekommen die Teilnehmer nach der Anmeldung zur virtuellen Vorlesungsreihe.

Anmeldung:

Bitte geben Sie bei der Anmeldung genau an, zu welchem der im Programm angegebenen Termine Sie an der Ringvorlesung teilnehmen möchten.

Die Anmeldung erfolgt für alle per Mail/Telefon unter:

Claudia Schrader, Lehrgebiet Mediendidaktik
claudia.schrader@fernuni-hagen.de
Tel: 02331/987-4162

Die Teilnahme ist auf 40 Teilnehmer begrenzt.

Eine Anmeldung ist nur bis **Dienstag, den 08. April 2008** möglich.