

Workshop VI

Gamebased Learning und Gamification

Computerspiele prägen den Alltag zahlreicher Jugendlicher und setzen erstaunliche Motivation, Ausdauer und Kreativität frei. Game-based learning, die Kombination von Spiel(en), Simulation und Lernen, nutzt diese positiven Effekte. Können diese Energien auch für das Lernen in der beruflichen Bildung genutzt werden? Wo ergeben sich neue Einsatzmöglichkeiten und wo haben Serious Games ihre Grenzen?

Der Workshop bot Antworten auf Fragen zu unterschiedlichen Spiel-Typen und –Genres, Lehr- und Lernansätzen im Kontext „Lernen und Spielen“, Anwendungsmöglichkeiten sowie der Entwicklung von Gamefication-Angeboten. Als niederschwelliger Ansatz für das Lernen auch in der beruflichen Bildung, so lässt sich als Fazit festhalten, bestehen noch Ausbaupotentiale für die Zukunft.

Weiter Informationen:

Prof. Dr. rer. medic. Josef Wiemeyer, Technische Universität Darmstadt, wiemeyer@sport.tu-darmstadt.de

Link zur Präsentation: <https://www.qualifizierungdigital.de/de/vortraege-und-workshops-242.php>