

Erfahrungsbasierte Lehre online mit dem Serious Game Eternal Ice

Im Rahmen eines Projekts an der IWK wurde 2020 das Serious Game Eternal Ice entwickelt. Eternal Ice ist eine teil-automatisierte mid-fidelity Simulation, die es ermöglicht, die Prinzipien der Experiential Learning theory und Game-based learning theory mit wenig Aufwand im digitalen Klassenraum zu realisieren. Teilnehmer:innen begeben sich in die Rolle des Coordination teams des International Antarctica Institutes und managen eine Forschungsstation in der Antarktis. Diese Herausforderung kann nur im Team bewältigt werden. Im Rahmen einer Lehreinheit können generische Teamkompetenzen geschult und reflektiert werden. Der Lehrinhalt ist dabei hochflexibel.

Im Rahmen des Themenbereichs „Gestaltung digitaler Lehrräume“ möchte ich am E-Learning Tag den Stand der Entwicklung präsentieren und die Nutzbarkeit in Forschung und Lehre darlegen. Dabei werde ich aus meinen und von den Erfahrungen anderer Anwender:innen berichten, sowie auf die Ergebnisse meiner Masterarbeit eingehen, die einen konkreten Anwendungsfall getestet hat.

Das Serious Game hat in der Lehre an den Hochschulen FSU-Jena, Universität Würzburg und dem Schumpeter Center for Research on Socio-Economic Change Anwendung gefunden. Im Bereich der Organisationsentwicklung wurden Trainings bei zwei Software-Entwicklungsfirmen durchgeführt. Insgesamt wurden über 300 Menschen mit dem Serious Game bereits geschult. Derzeit beschäftigen sich zwei Masterarbeiten mit möglichen Anwendungsfeldern in Lehre und Forschung sowie den Effekten auf Lernende.

Durch das EXIST Gründungsförderprogramm konnte das Drittmittelprojekt unmute gesichert werden, innerhalb dessen der bestehende Prototyp derzeit in eine verbesserte und stärker automatisierte Version überführt wird. Der Prototyp wurde vor allem mit Augenmerk auf die Teilnehmenden entwickelt, um einen guten Stimulus für erfahrungsbasiertes Lernen zu bieten. Die Neuentwicklung richtet sich besonders an die Bedürfnisse des Lehrpersonals und strebt eine vollständige Automatisierung an.

Primary author: NIX, Sven Olaf (Friedrich Schiller Universität | Interkulturelle Wirtschaftskommunikation)

Presenter: NIX, Sven Olaf (Friedrich Schiller Universität | Interkulturelle Wirtschaftskommunikation)

Session Classification: Methodenwerkstätten & Vorträge I

Track Classification: I. Gestaltung digitaler Lehrräume