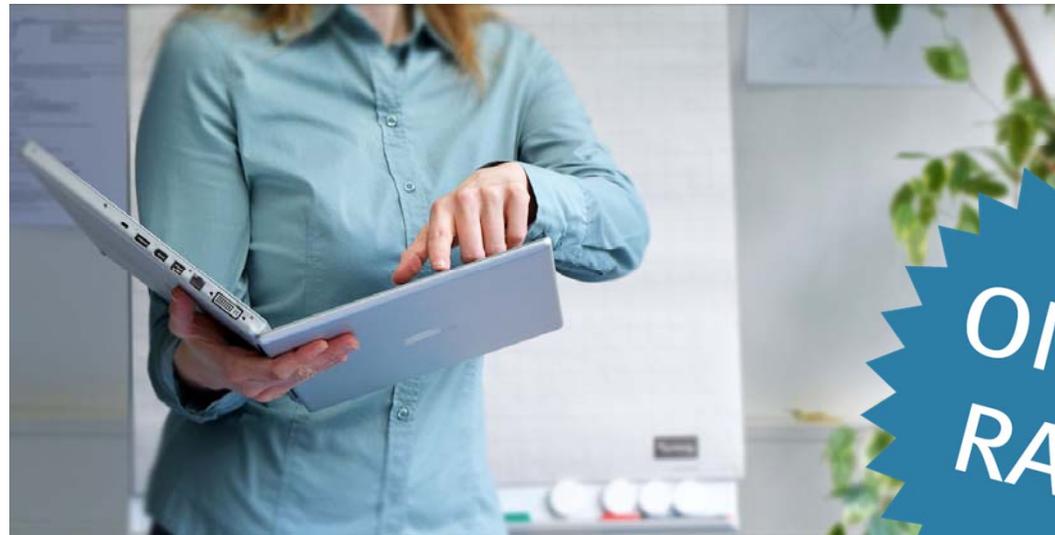


Online-Rallye: Erfolgreich online präsentieren (Selbstlernzentrum am DISC)



Tagung „Digitaler Wandel in Studium und Lehre“
12. und 13. September 2019
Technische Universität Kaiserslautern



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Projekt „Selbstlernförderung als Grundlage“: Selbstlernzentrum am DISC





Online-Angebote des Selbstlernzentrums „eDSL“

Selbstlernmodule



Erfolgreich präsentieren



Zeit- und Selbstmanagement



Informationen strukturieren
und Wissen erweitern



Aktiv und reflektiv lernen

betreute Module



Erfolgreich online präsentieren
(Online-Rallye)



Work-Life-Learn-Balance
(Online-Kurs mit Coaching)

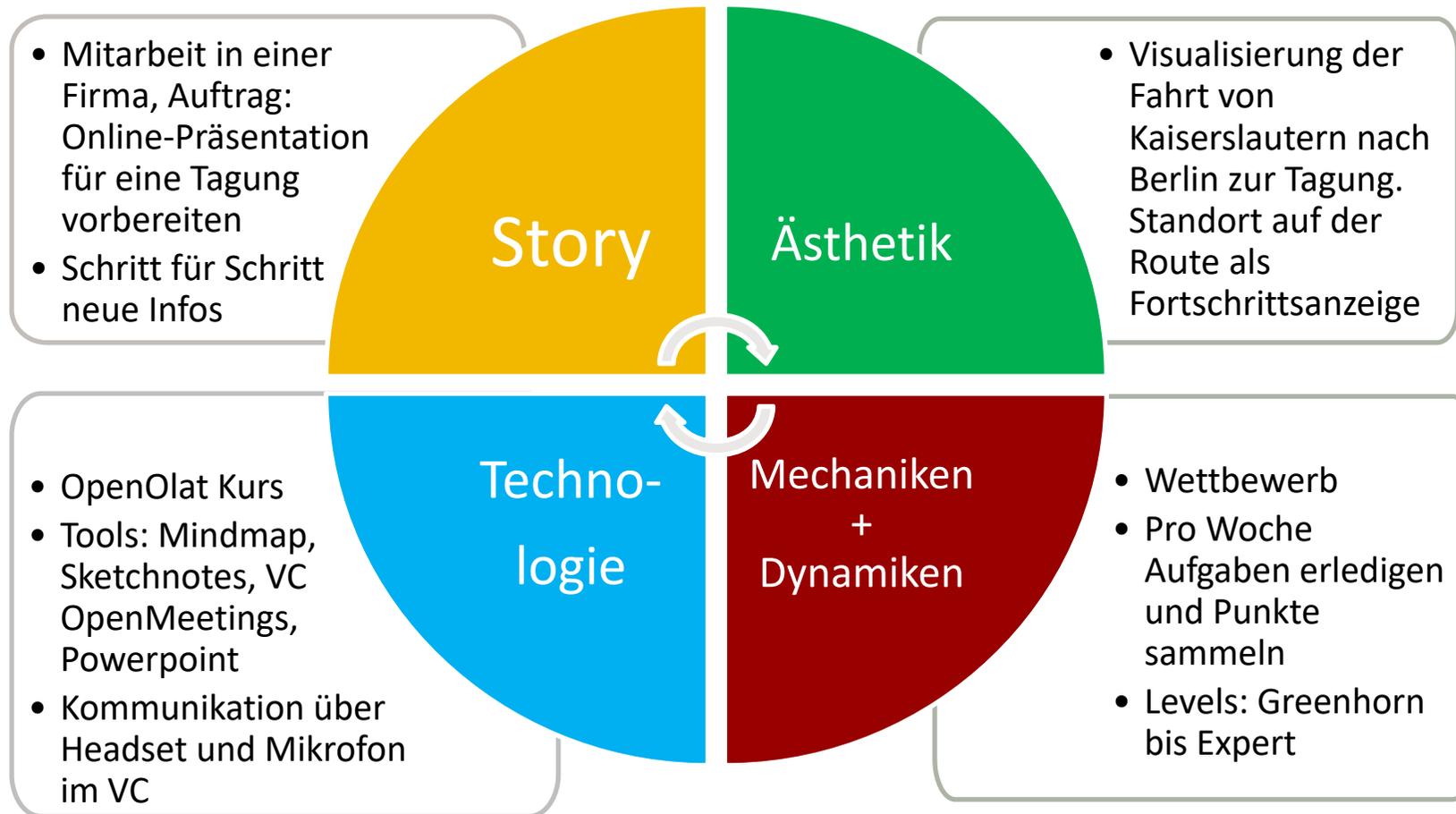


Online-Kommunikation
und -Moderation
(moderierter Online-Kurs)

Online-Rallye „Erfolgreich online präsentieren“

- Rallye Dauer: 4 Wochen
- Workload: ca. 15 Stunden
 - pro Woche 1 Aufgabe freigeschaltet (4 insgesamt),
Bearbeitungsdauer einer Aufgabe: ca. 3-4 Stunden
- Spieler*innen und Spielart
 - max. 15 Teilnehmende treten im Rahmen einer Story in einem
Wettbewerb gegeneinander an
- Zielgruppe: Studierende und Mitarbeitende der TUK
- Themen und Kompetenzen
 - Erwerb von Wissen und Anwendungskompetenzen im Online-
Präsentieren
 - Tools zur Vorbereitung/Durchführung von Online-Präsentationen

Grundelemente eines Spiels (Jesse Schell 2012) bezogen auf die Rallye



Story als Ausgangssituation für die Spieler*innen

„Sie sind neu in der kluni GmbH angestellt und haben den Auftrag, eine Online-Präsentation für eine Tagung in Berlin vorzubereiten.

Von Ihrem Chef und weiteren Mitarbeitenden erhalten Sie im Laufe der Rallye Arbeitsaufträge und Hilfestellungen, um Schritt für Schritt zur erfolgreichen Online-Präsentation im virtuellen Klassenzimmer zu gelangen.“

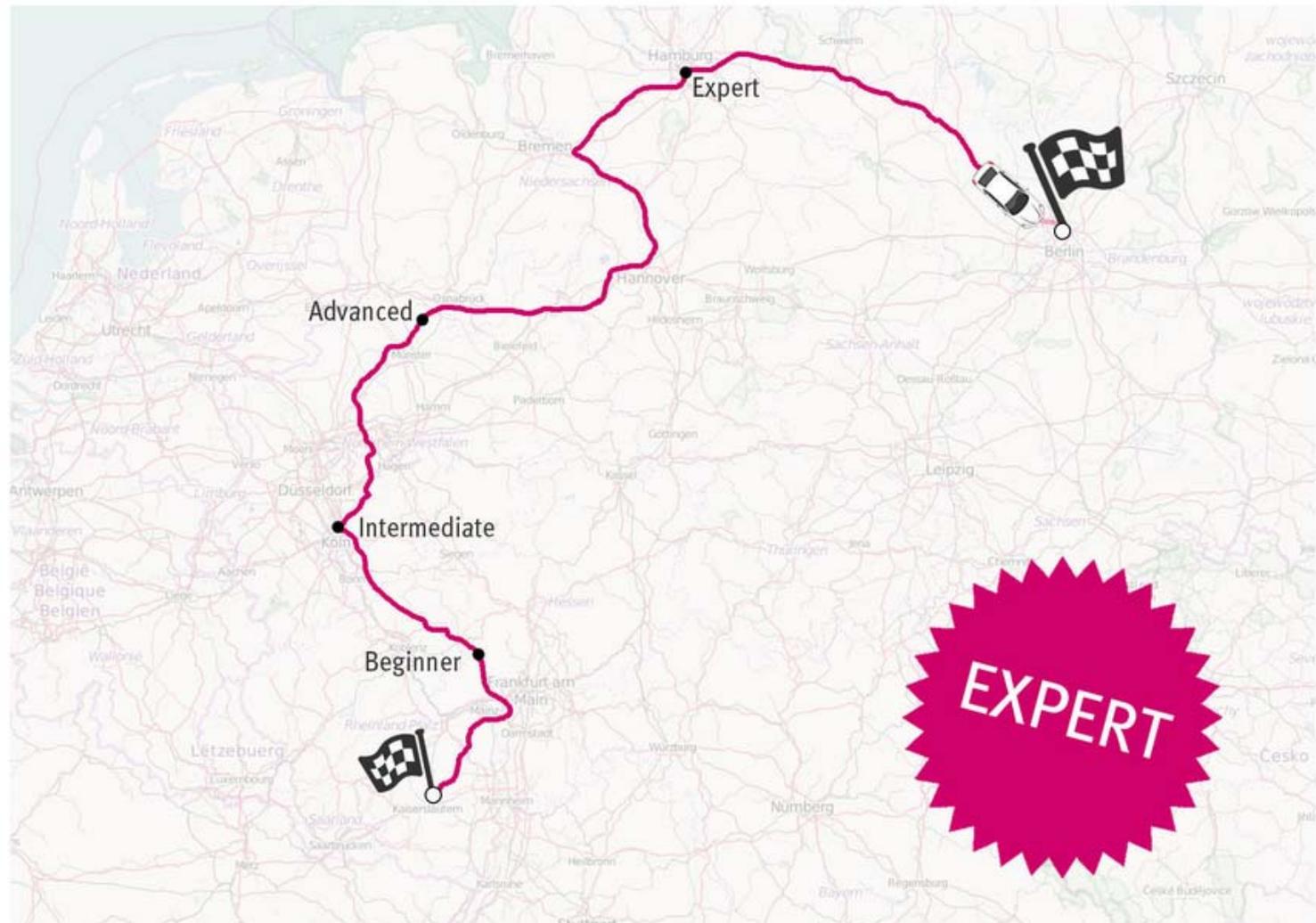
Punkte und Spiellevels

Punkte und Spiellevels

Für jede gelöste Aufgabe erhalten die TN Punkte mit deren Hilfe sie in den Spiellevels aufsteigen.

Visualisierung

- eDSL ONLINE-PRÄSENTIEREN
- Allgemeine Infos
- Spielprinzip
- Wochenaufgaben
 - Aufgabe 1
 - Aufgabe 2
- Präsentation_Muster
- Präsentationsgestaltung
- Abgabe Aufgabe 2
- Aufgabe 3
- Aufgabe 4
- Zusatzmaterialien
- Rallye Ergebnisse
- Expert**
- Punktekonto



Beispiel für eine Aufgabe (Mindmap)

The screenshot shows a BigBlueButton presentation room interface. The main window displays a mind map with a central emoji of a hand pointing up. Six arrows radiate from this center to the following terms: Charts, Rhetorik, Kommunikation, Stimme, Tools, and Technik. The interface includes a participant list on the left, a chat window on the right with a welcome message and instructions, and a toolbar at the bottom.

Teilnehmer

Status	Name	Medien
	Beate Winterholler (Sie)	

Präsentation

Charts Rhetorik Kommunikation

Stimme Tools Technik

Chat

Willkommen zu "Präsentationsraum_Mohler" aus dem Kurs "eDSL | ERFOLGREICH ONLINE PRÄSENTIEREN"!
 Dieses Meeting kann aufgezeichnet werden.
 Die Handhabung von BigBlueButton wird [hier](#) beschrieben.
 Um Ihren Ton zu de-/aktivieren, klicken Sie auf das Headsetsymbol (oben links). **Bitte verwenden Sie nach Möglichkeit ein Headset, um Echos zu vermeiden, die die gesamte Session stören.**
 Mehr Infos hier: [BigBlueButton](#).

German | Standard Anordnung

O-Töne der Teilnehmenden

„Der Zeitraum über 4 Wochen, finde ich, ist klug gewählt.

Jedoch sollte dem Teilnehmenden die Möglichkeit gegeben werden, sich intensiver mit der Materie befassen zu können. Das wäre in der vorlesungsfreien Zeit eindeutig einfacher zu lösen. Während der Vorlesungszeit ist zu viel anderes zu tun.“

(TUK Student*in, Durchlauf 2017)

O-Töne der Teilnehmenden

„Mir hat es gut gefallen, dass der Online-Kurs so aufgebaut war, als handele es sich um ein Praxisbeispiel aus dem realen Alltag. Das macht die Lernumgebung authentischer.“

(TUK Student*in, Durchlauf 2017)

„Mir hat gefallen wie der Kurs aufgebaut war. So konnte ich mich in meine Rolle in der Firma hineinversetzen.“

(TUK Student*in, Durchlauf 2019)

O-Töne der Teilnehmenden

„Themenblock Drei mit dem abschließenden Quiz empfand ich als sehr lehrreich.

Mir hat das Quiz am Ende zudem auch Freude bereitet, weil man so testen konnte, was noch von allem "hängengeblieben" ist.“

(TUK Student*in, Durchlauf 2017)

O-Töne der Teilnehmenden

„Zum Teil empfand ich die Aufgabenstellung als etwas schwammig; z. B. weil teilweise kein gewünschter Umfang der einzureichenden Ergebnisse genannt wurde (z. B. Slideanzahl bei PP-Präsentation).“

(TUK Student*in, Durchlauf 2017)

O-Töne der Teilnehmenden

„Das Lernen in einem gamebasierten Setting fällt mir persönlich leichter als traditionelle Onlineformate. Ich kann besser lernen, sofern es spielerische und abwechslungsreiche Elemente gibt.

Ganz besonders gelungen ist eine Rallye für mich, wenn sie einen roten Faden und ein gelungenes Storytelling aufweist.

Ein Highscore, versteckte Punkte und Rätsel können mich zusätzlich motivieren. Natürlich muss der Lehrinhalt grundsätzlich spannend und interessant aufbereitet sein.“

(wiss. Mitarbeiter*in an der TUK, Durchlauf 2018)

Feedback der Teilnehmenden

„Bei einer Online-Weiterbildung ist für mich wichtig, dass der Zeitaufwand und die Laufzeit für mich überschaubar sind, damit ich sie neben meinen vielen anderen To Dos gut schaffe. Vorteilhaft sind „klein portionierte“ Arbeitsaufgaben, also dass es Schritt für Schritt voran geht.“

Das Spielerische motiviert mich. Während des Spiels möchte ich Ideen bekommen, wie ich das, was ich da gerade lerne, in meinem Arbeitsalltag einsetzen kann.“

(wiss. Mitarbeiter*in an der TUK)

Ansprechpartnerinnen und Eckdaten zum Projekt

Monika Haberer M.A.
TU Kaiserslautern
DISC

m.haberer@disc.uni-kl.de

Dr. Dorit Günther
TU Kaiserslautern
DISC

d.guenther@disc.uni-kl.de

Das Projekt „Selbstlernförderung als Grundlage“ wird im Rahmen des gemeinsamen Programmes des Bundes und der Länder „Qualitätspakt Lehre“ unter dem Kennzeichen 01PL11085 (1. Förderphase 10/2011 – 09/2016) bzw. 01PL16085 (2. Förderphase 10/2016 – 12/2020) gefördert.

Projektleitung: Prof. Rolf Arnold, Monika Haberer M.A.

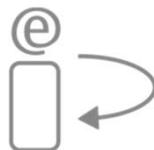
Webseite des Projekts: <https://www.uni-kl.de/slzprojekt/>

Webseite des Selbstlernzentrums: <https://www.uni-kl.de/slz>



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Gamification in Studium und Lehre

Heute schon gespielt?



Dr. Dorit Günther &



Dr. Sabine Hemsing



Stop!

- ✓ Seien Sie aufmerksam!



Überblick

✓ Game Hintergründe

✓ BeiSpiel:

Online-Rallye – Erfolgreich online präsentieren

✓ BeiSpiel: Online-Kurs SPOC14

✓ Let's play



Gamification

Basics + Hintergründe

Gamification



Was ist Gamification?

- ✓ Einsatz von spielerischen Elementen in einem nicht spielerischen Kontext
- ✓ Begriff: **Nick Pelling** 2003, Prinzip ist älter
- ✓ Beeinflusst von Computerspielen
- ✓ Gamification ist kein Vollspiel

Was ist das Ziel von Gamification?

- ✓ Ein Spielerlebnis vermitteln



Spielmotive: Warum spielen Menschen?

Octalysis Framework (Yu-Kai Chou)

1. Etwas Bedeutendes tun, auserwählt sein
2. Sich weiterentwickeln, Herausforderungen meistern
3. Kreativ sein, spontan agieren
4. Etwas besitzen wollen
5. Soziale Kontakte
6. Überraschung, Neugierde, Abenteuerlust
7. Etwas bekommen, was schwer zu bekommen ist
8. Vermeidung von negativen Konsequenzen



Einsatzmöglichkeiten von Games in der Hochschullehre

Vielfältige Möglichkeiten bei unterschiedlichen

Veranstaltungstypen (Seminare, Vorlesungen, Exkursionen, Online-Kursen, Blended-Learning)

Komplexität

- ✓ Spielelemente während einer Veranstaltung
- ✓ Einzelne Veranstaltungstermine als Spiel
- ✓ Phasen während des Semesters als Spiel
- ✓ Die gesamte Veranstaltung wird zum „Großspiel“

Auch Flipped-games

Online-Rallye

KNOW THE

Mein Kurs

Kursinfo Kalender

Dr. Olivia Füssli
OpenOLAT + Didaktik

Prof. Viktor Olatti
CEO

OLAT-Rallye gold

Hierzlich willkommen!

Hier konkurrieren Sie um die besten Plätze und gewinnen tolle Preise!

Spielregeln

Hier erfahren Sie alles, was Sie brauchen, um die OLAT-Rallye gold erfolgreich zu absolvieren. Folgen Sie hierzu dem Link **Spielregeln** und Sie erhalten Antworten auf Fragen wie:

- **Multi-Funktion** zum Team
- Austausch mit Ihren Kollegen/Kolleginnen im Forum
- Neugierigkeiten unter **Aktuelle Infos** oder im Forum

Aktivitäten

Ziel des Spiels ist es, durch die Bearbeitung unterschiedlicher Rallye-Aktivitäten zum Spielende möglichst viele Punkte zu sammeln und in der Highscore-Rangliste aufzusteigen.

Activity 4
A4 Dateiabgabe
A4 extra
A4 Olatti Video
Activity 5
Activity 6
Activity 7

Was ist zu tun?

Kennzeichen einer Online-Rallye

- ✓ Gamebasierte Online-Makromethode
- ✓ 2005 entstanden
- ✓ Ziel: Levelaufstieg
- ✓ Story
- ✓ Zentral: Authentische Rallye-Activities
- ✓ (Kurzes) Feedback
- ✓ Üblich: Asynchroner Modus
- ✓ Wettkampf: Individuell oder in Gruppen



Ein Online-Rallye Beispiel

Erfolgreich präsentieren



DISTANCE AND INDEPENDENT
STUDIES CENTER

TECHNISCHE UNIVERSITÄT
KAISERSLAUTERN

Online-Rallye: Erfolgreich online präsentieren
(Selbstlernzentrum am DISC)



**ONLINE-
RALLYE**

Lust bekommen selbst Games oder Gamification für die Lehre zu entwickeln?

SPOC14: Gamification in der Hochschullehre

<https://www.vcrp-ecademy.de>



MODULE



AKTUELLES



KONZEPT



ANMELDUNG



RESSOURCEN



ONLINE-KURS

GAMIFICATION IN DER HOCHSCHULLEHRE (SPOC14)

8. NOVEMBER - 13. DEZEMBER



Gamification gehört zu den zentralen Trends der digitalen Lehre und bezieht sich auf die Nutzung von spielerischen Elementen in einem Nicht-Spiel-Kontext. Gamification hat also auf den ersten Blick nichts mit Lehre oder gar mit dem Hochschulbereich zu tun. Trotzdem kann es vorteilhaft sein im Hochschulbereich



Online-Kurs: Games und Gamification (SPOC 14)

✓ Online-Tutorium mit kooperativen Game

✓ Game-Board

✓ Das Game: Die Pforte:

✓ 10 Activities

✓ Storytelling

✓ Gilden

✓ Showdown

✓ Individuelles Game-Konzept

✓ **08.11.-13.12.**

✓ www.vcrp-academy.de



Online-Kurs (SPOC14)

SPOC 14 (Kopie)

Administration **VORBEREITUNG** Status

Kursinfo Kalender Mein Kurs

SPOC14

- Start
- Gildewahl
- Die Pforte
- Metabene - Pforte
- Game-Board
- Organisatorisches
- Kommunikation
- Mein Game-Konzept
- Fragebogen
- hidden

Games und Gamification

Lernen/Hochschule Spielmotive Planung Story

Beispiele Games und Gamification Ästhetik

Basics Your Game Mechaniken

Dynamiken

GAME-BOARD + MEHR

Im **Game-Board** finden Sie die **Inhalte** des Kurses. Es handelt sich in erster Linie um Folienpräsentationen.

Erarbeiten Sie sich während Phase 1 diese Inhalte und nutzen Sie das Wissen für die Entwicklung Ihres eigenen **Game-Konzeptes** und als Hintergrundinformation für das Game "Die Pforte".

DIE PFORTE

Das integrierte **Game** in diesem Kurs wird erst am **16.11.** 10.00 Uhr frei geschaltet. Hier schon mal ein kleiner Einblick:

Eigentlich wollten Sie sich nur für einen Online-Kurs zum Thema Games in der Hochschullehre anmelden und dann so etwas. Was ist das für ein Ding, das sich in der Kursumgebung zeigt? Es fällt der Begriff die „Pforte“. Aber was ist diese "Pforte" und wozu ist sie da? Neugierig nähern Sie sich der Pforte und schauen in den Spalt zum Abgrund....

KOMMUNIKATION

Im Bereich **Kommunikation** haben Sie Zugang zu verschiedenen Werkzeugen für die Online-Kommunikation mit den KurskollegInnen und Ihrer Tutorin. Auch das virtuelle Klassenzimmer für die **synchronen Treffen** ist hier zu finden. Darüber hinaus gibt es später innerhalb der "Pforte" noch weitere gruppenbezogene Kommunikationswerkzeuge.

ORGANISATORISCHES

Im Bereich "**Organisatorisches**" erhalten Sie den Überblick über den **Ablauf** des Moduls sowie weitere Hintergrundinfos zur Veranstaltung. Machen Sie sich vor allem mit den Anforderungen an die **Teilnahmebescheinigung** vertraut.

nach oben

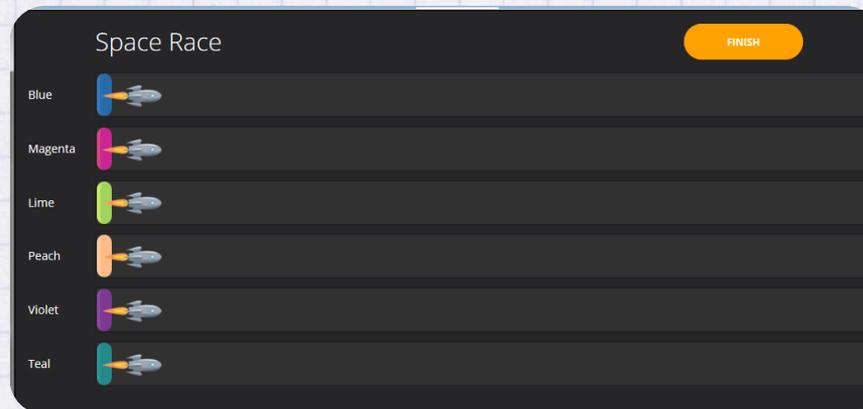
Are you ready to play?

Start
the game!



Die Vorbereitung

- ✓ Wer hat einen Laptop oder Tablet mit Internetzugang?
- ✓ Gruppen bilden
- ✓ Farbzuzuordnung



Start the game

✓ Game Master login



The image is a screenshot of a web browser displaying the Socrative Teacher Login page. The browser's address bar shows the URL 'https://b.socrative.com/login/teacher/'. The page features the Socrative logo (a cluster of blue hexagons) and the text 'socrative by MasteryConnect'. Below the logo is a light blue box titled 'Teacher Login'. Inside this box, there are two input fields: 'Email' and 'Password'. The 'Email' field contains a vertical cursor. The browser's toolbar includes a search bar with the text 'Suchen' and various navigation icons.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit



Dr. Dorit Günther &



Dr. Sabine Hemsing



Siegerehrung

