



4. Praxisdialog QM an Hochschulen

Gamingbasierte Ansätze in der Lehre - neue Entwicklungen, Apps und Methoden

Andrea Schmid

31.01.2019

Agenda

12:00 Uhr Begrüßung und Eröffnung

- Herr Prof. Dr. Stefan Kubica, VP Digitales und QM, TH Wildau und Frau Andrea Schmid, Büro für QM im ZQE, TH Wildau

12:15 Impulsvortrag

- Frau Friederike Samel, Leiterin der DGQ Geschäftsstelle Berlin „Neue Lehrformen im digitalen Zeitalter“

13:00 Vorstellen der Beiträge

13:30 Werkstattgespräche, drei Runden

16:45 Abschlussfeedback

17:00 Uhr Verabschiedung

Begrüßung und Eröffnung

- Herr Prof. Dr. Stefan Kubica, VP Digitales und QM, TH Wildau
- Frau Andrea Schmid, Büro für QM im ZQE, TH Wildau



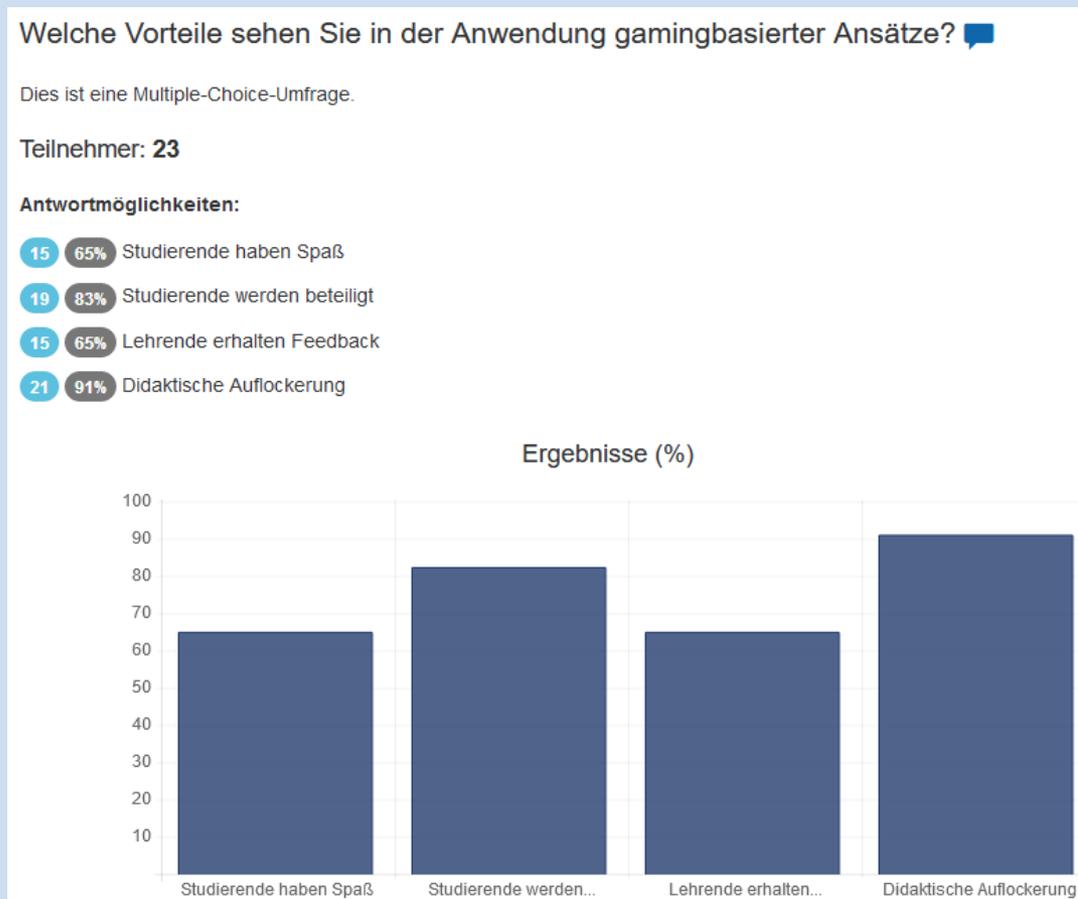
Ihre Erwartungen?

Bitte online gehen:

<https://pingo.coactum.de/926941>

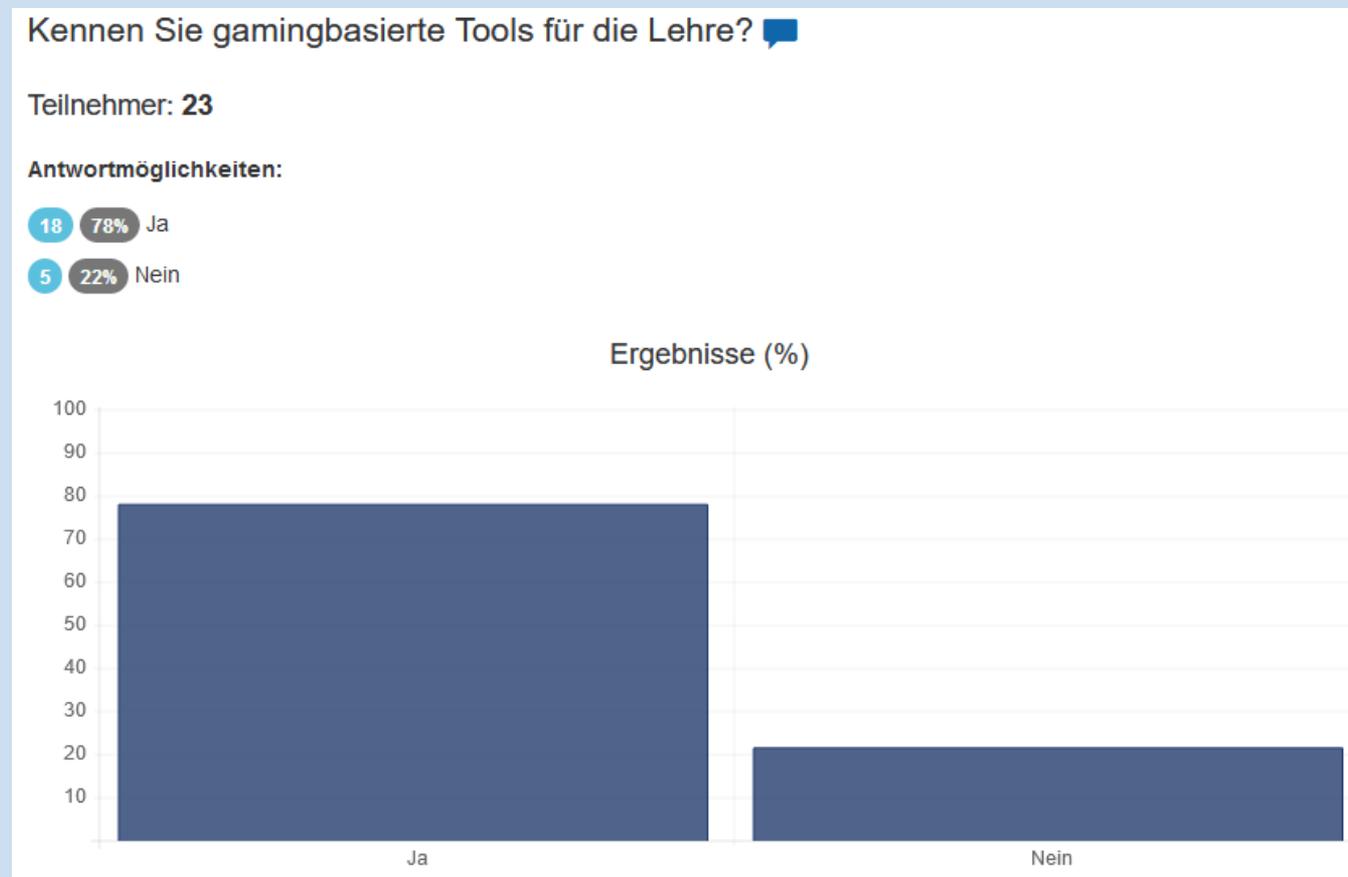
Ihre Erwartungen

- Die Anwesenden nahmen an einer einleitenden Umfrage teil mit folgenden Ergebnissen



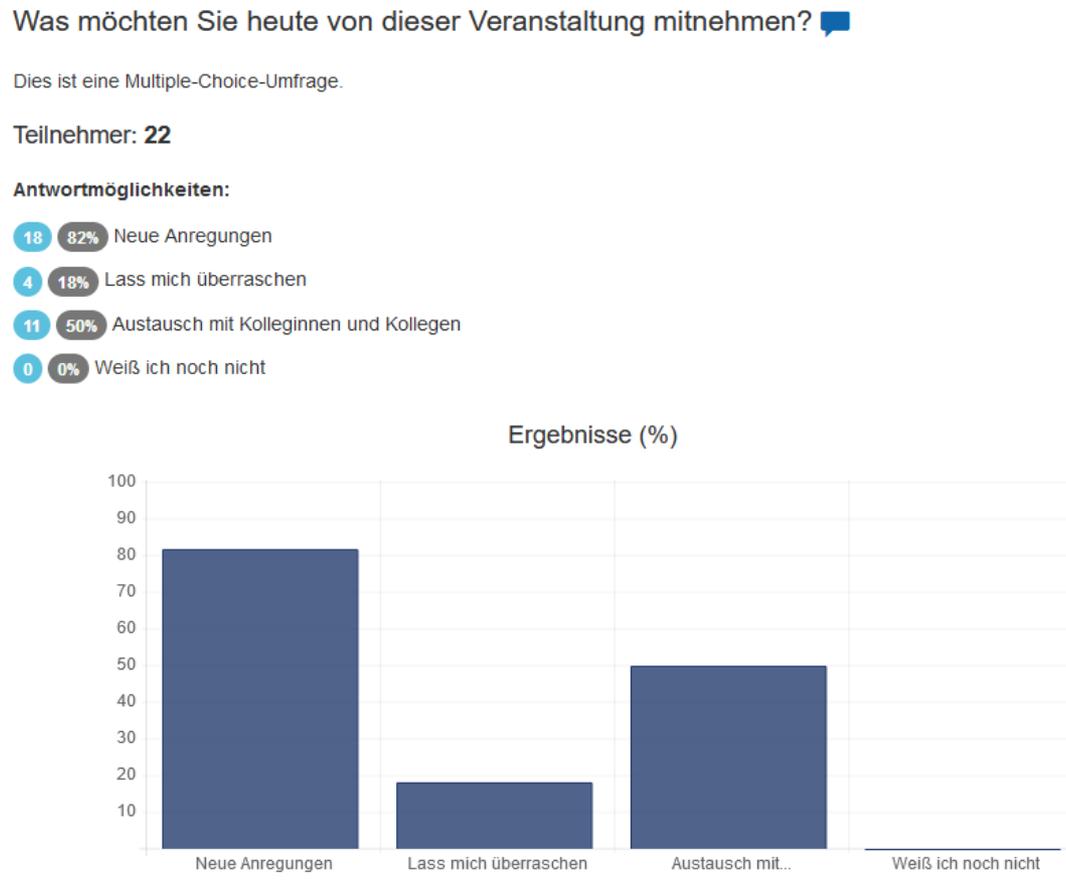
Ihre Erwartungen

- Die Umfrage wurde auf der Plattform „Pingoo“ durchgeführt



Ihre Erwartungen

- Es beteiligten sich rund 22 Teilnehmer an der Umfrage



Impulsvortrag

- Frau Friederike Samel, Leiterin der DGQ Geschäftsstelle Berlin „Neue Lehrformen im digitalen Zeitalter“



Steckbrief

Worum geht es?

- Brettspiel zur Bibliotheksbenutzung & zum wiss. Arbeiten in der Bibliothek

Wer ist die Zielgruppe?

- Teilnehmerinnen & Teilnehmer von Bibliothekseinführungen & Einführungen zum wiss. Arbeiten (Erstsemester, Schülerinnen & Schüler)

Was ist der Nutzen?

- Spielerisches Kennenlernen der Bibliothek & ihrer Nutzungsbedingungen
- spielerische & selbstständige Aneignung von Kompetenzen des wiss. Arbeitens

Vorgestellt von?

- - Hochschulbibliothek
- - Carolin Rau (Benutzungsdienste) & Elisabeth Peater (Praktikantin)

Steckbrief

Worum geht es?

- Online Self Assessment
als interaktive Storyline

Wer ist die Zielgruppe?

- Schüler*innen und Studieninteressierte

Was ist der Nutzen?

- Motivation zur freiwilligen Bearbeitung
eines Online-Testverfahrens
- Hochschulmarketing

Vorgestellt von?

Roger Faulhaber
Sebastian Uedelhoven

Steckbrief

Worum geht es?

- Erfahrungsbericht:
Kahoot! und Pingo

Wer ist die Zielgruppe?

- Studierende

Was ist der Nutzen?

- Wissensvermittlung, -festigung und -
anwendung

Vorgestellt von?

- Prof. Dr. Stefanie Kunze

E-Learning Plattform mit Gamification- & Serious Games-Ansatz

Nutzen

- Erhöhte Motivation dank Spaß am Spiel
- Rückmeldung über Erfolg und Leistung
- Statistische Echtzeitauswertung für Lehrende
- „round a clock“ & „around the world“ Zugriff dank Webapp
- Unterstützung des Lehrprozesses
- Fachübergreifender Zugriff auf Wissen
- Austausch von Wissen und Know How

Zielgruppen

- Hochschulen
- Schulen
- Unternehmen
- Universitäten



Features

- Echtzeitkommunikation
- Quiz (Single- & Multiplayer-Modi)
- Kurssystem
- Knowledge-Controlling
- Rangsystem
- Interne Spielwährung und Shopsystem

Geplante Features

- Read & Sign
- Chat & Forum
- Blogsystem
- Liga (ELO-System)
- Interne Spielwährung und Shopsystem

Tobias Schmidt
Franz Scholz
Dennis Ziemer

Digitale Spiele und Lernszenarien

- Gendersensible Studien- und Berufsorientierung für den Beruf Security Spezialistin (Security)

<http://security.wildau.biz/de.html>

- SecAware4job: Informationssicherheitsbewusstsein für den Berufseinstieg

secaware4job.th-wildau.de

- SecAware4school für Schüler und Schülerinnen

<https://secaware4school.wildau.biz/>

Haben Sie Anregungen für Ihre Arbeit mitgenommen?

- Ja, ich habe einiges mitgenommen und möchte davon etwas einsetzen
- Ja, ich habe einiges mitgenommen und überlege noch, was ich einsetzen möchte
- Ja, ich habe einiges mitgenommen, werde davon aber nichts einsetzen
- Nein, für mich war nichts dabei
- www.tedme.com

4. Praxisdialog QM an Hochschulen

Herzlichen Dank für Ihren
Beitrag zum Gelingen des
Praxisdialoges!