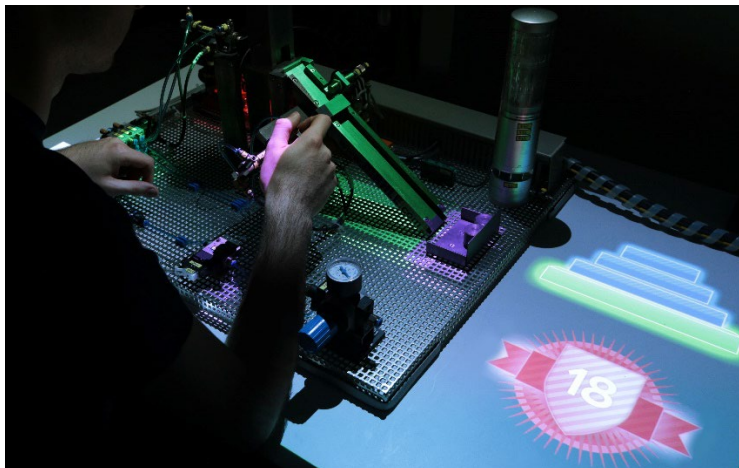


Gamification in der Hochschullehre: Neue Methoden zur spielerischen Kompetenzvermittlung



Gamification ist die Anreicherung nicht-spielerischer Lebensbereiche mit Elementen aus dem Gaming-Bereich wie Punkten, Levels oder Achievements – aber auch Stories oder Charakteren. Zwar schreibt bereits Schiller in *Ästhetischen Über die ästhetische Erziehung des Menschen* „Lernen soll als Spiel beginnen“ – in der Bildungspraxis weicht das Spiel jedoch meist schnell klassischer Vermittlungsdidaktik. Im Rahmen des Projektes sollen Wege erprobt werden, spielerische Elemente wieder stärker in die Bildung – hier insbesondere die Hochschullehre – zu integrieren. Hierzu werden kleine spielerische Lösungen für die Lehre konzipiert und in Unity oder Moodle umgesetzt. Auch organisatorische Innovationen sollen erprobt werden. Die Wirksamkeit wird in empirischen Studien überprüft, bei denen auch Emotionsmessung zum Einsatz kommt. Eine Option auf eine Anstellung als Wissenschaftliche Hilfskraft besteht.

<p>Betreuer</p> <p>Prof. Dr. Oliver Korn</p> <ul style="list-style-type: none"> • oliver.korn@hs-offenburg.de • https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=D0bXFWAAAAAJ 	<p>Beteiligte Institute und Firmen</p> <p>Das Projekt wird durchgeführt in Kooperation mit dem Affective & Cognitive Institute (ACI) sowie der Stiftung Innovation in der Hochschullehre.</p>
<p>Ziele des Projekts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzerzentrierte Konzeption spielerischer Bildungsformate • Entwicklung spielerischer Bausteine in Unity 3D, Moodle und anderen Plattformen • Empirische Validierung spielerischer gegenüber klassischer Lehrformate 	<p>Diese Werkzeuge/Qualifikationen werden erlernt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agiles Projektmanagement • Konzeptentwicklung in Visualisierungstools wie Figma oder Adobe XD • Entwicklung in Unity 3D • Durchführung empirischer Studien • Statistische Datenverarbeitung und -auswertung auf qualitativer und quantitativer Ebene, teilweise auch mit Messung affektiver Daten (Emotionen) • Kommunikation und Diskussion von Ergebnissen (auch mit Projektträgern)
<p>Literaturempfehlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korn, O., Schulz, A. S., & Hagley, B. J. (2022). Gamification: Grundlagen, Methoden und Anwendungsbeispiele. In W. Becker & M. Metz (Hrsg.), <i>Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification: Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der Beruflichen Bildung</i> (S. 43–63). Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-35059-8_4 • Korn, O., & Rees, A. (2019). Affective Effects of Gamification: Using Biosignals to Measure the Effects on Working and Learning Users. <i>Proceedings of the 12th ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments - PETRA '19</i>, 1–10. https://doi.org/10.1145/3316782.3316783 • Ayaz, A., Ozyurt, O., Al-Rahmi, W. M., Salloum, S. A., Shutaleva, A., Alblehai, F., & Habes, M. (2023). Exploring Gamification Research Trends Using Topic Modeling. <i>IEEE Access</i>, 11, 119676–119692. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3326444 	