

Anmeldung

an FHTW Berlin - KONTAKT

(Kooperationszentrum Wissenschaft - Praxis)

Sylvia C. Schwiebs-Schneider

per Fax 030/5019 2545

per E-Mail schneids@fhtw-berlin.de

per Post Treskowallee 8, 10318 Berlin

Titel

Name/ Vorname

Anschrift

ggf. Ermäßigung

Telefon

E-Mail

Hiermit melde ich mich verbindlich zu folgender

Weiterbildung an:

Game based eVideo I	01.12.2007	O
WiSe 2007/2008		

Game based eVideo II	12.04.2008	O
SoSe 2008		

Datum/ Unterschrift



Game based eVideo

ein Online-Weiterbildungskurs

Synchrontermine

- montags von 20.00 – 21.00 Uhr im Virtual Classroom
- samstags von 10.00 - 13.15 Uhr im Präsenz-labor

Schwerpunktt Themen

Wintersemester 2007/2008

01. Dezember 2007 - 01. März 2008

- 01: Grundlagen Video
- 02: Videoconferencing & Virtual Classroom
- 03: Storytelling & Simulation

Sommersemester 2008

12. April 2008 - 02. August 2008

- 04: Rekapitulation Grundlagen
- 05: Live-Broadcasting
- 06: Game based Interaction
- 07: Farben & Barrierefreiheit

Preis

50 € pro Semester

Teilnehmer/innen-Zahl

max. 20

Voraussetzungen

- Wohnsitz oder Arbeitsplatz in Berlin
- Internet-Anschluss (möglichst DSL mit Flatrate)
- Headset für Audiokonferenzen (Webcam optional)



Game based eVideo

Kann persönliches Lernen oder Wissensmanagement etwa Spaß machen?

Ein berufsbegleitender
Online-Weiterbildungskurs
an der FHTW Berlin.

fhtw

Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences

Ausgangssituation

Lernen erfordert Motivation. Diese kann extrinsisch (z.B. über Schulpflicht, Notensystem) oder intrinsisch (z.B. über Neugierde, Ehrgeiz) begründet sein. Für einen nachhaltigen Lernerfolg ist vor allem die intrinsische Motivation entscheidend. Um diese anzustoßen, sind kompetitive Auseinandersetzungen ein erfolgversprechender Ansatz. In diesen Kontext können die Diskussionen zum Game-based-Learning eingeordnet werden: Angesichts gigantischer Erfolge der Spieleindustrie entwickeln Schüler/innen und Studierende der nächsten Generation Rezeptionsmuster, gegen die klassische Lehrszenarien kaum ankommen. Von daher existieren einige Konzepte, die das Lernen in Spielszenarien implementieren.

Hauptproblem

Die Entwicklung komplexer Spiele ist ein extrem zeit- und kostenaufwändiges (durchschnittlich drei Jahre) und somit teures Unterfangen. Zumal es bei änderungssensiblen Themenfeldern schwierig erscheint, diese in gängige Spielkonzepte einzubinden und somit aktuell zu halten. Von daher sind Konzepte gefragt, die die Vorteile moderner Lehre mit denen erfolgreicher Spiele kombinieren - und das möglichst eingebettet in verhältnismäßig „normale“ Arbeitsprozesse.

Mögliche Lösung

In unserem vergangenen, ESF (Europäischer Sozialfonds)-geförderten eVideo-Projekt haben wir einige Lehrszenarien im Blended-Learning-Bereich etabliert, die das zwischenzeitlich klassisch zu nennende eLearning-Verständnis - nämlich der Versuch, Präsenzlehreinheiten online abzubilden und zu Selbstlernzwecken bereit zu stellen - transformieren bzw. konstruktiv hin-

terfragen. Diese videobasierten Konzepte nunmehr mit Spieltheorien zu unterlegen, erscheint uns ein Ansatz, der zielführend sein könnte, nachhaltiges Lernen bei neuen Generationen von Lernenden zu fördern. Erste Marktanalysen und -recherchen haben ergeben, dass Game based eVideo bislang auf internationaler Ebene wenig beleuchtet wurde. Insofern würde die Herausbildung entsprechender Forschungs- wie Lehrkompetenz ein innovativer Schritt für die Berliner Hochschullandschaft sein.

Überlegung

Wir bieten die Betreuung von Projektteams an, die eVideo-Game-basierte Lehreinheiten prototypisch produzieren und sich gleichzeitig im Kontext einer flankierenden virtuellen Umgebung informell weiterbilden. Insofern ist die primär angewandte Lehrmethode keine klassische Frontalunterrichtsvariante, sondern die Teilnehmer/innen entwickeln sich im Stile einer lernenden Organisation: Über die Etablierung konstruktiver Arbeitsgruppen und eines über alle Arbeitsgruppen hinausgehenden virtuellen sozialen Netzwerkes tauschen die Teilnehmer/innen relevante Informationen untereinander aus. Selbstverständlich integrieren wir das wissenschaftliche Potenzial der FHTW-Berlin über Impulsvorträge und diskursiven Austausch - auch um die Ergebnisse in einem durchlässigen Prozess zurückzutragen in die Institution. Der Motor sind allerdings die Teilnehmer/innen der Projektteams.

Weitere Informationen

www.fhtw-berlin.de/weiterbildung

unter eLearning

Lernziele

- Überblick über aktuelle Diskussionen und Entwicklungen im Serious Games- und Videotechnologie-Bereich
- Diskussionsmöglichkeit mit Fachexperten/innen aus dem Games- und Videobereich
- Kenntnis aktueller Informations- und Kommunikationstechnologien (Web 2.0 und Social Software)
- Aktive Nutzung der modernen FHTW-Infrastruktur (Lernplattform, Videokonferenz-Lösung, Wiki, Labor etc.)
- Aufbau einer individuellen, relevanten Informationsarchitektur, die als Grundlage für strukturiertes und lebenslanges Lernen dienen kann
- Entwicklung völlig neuartiger Lehr-/ Lernszenarien in moderierter, interdisziplinärer Teamarbeit führt ggf. zu neuen Arbeitsfeldern, Kooperationen und Folgeprojekten (Learning 2.0)
- Austausch und Vernetzung mit Projekt-Kooperationspartnern
- Kenntnis moderner Präsentationsformen, strukturierter Ergebnisse, reale Erprobung und Durchführung verschiedener Präsentationstechniken (sowohl on- wie offline)
- Aufbau eines individuellen, aussagekräftigen ePortfolios, das Auskunft gibt über Personen und subjektive Lern- bzw. Forschungsinhalte
- Anleitung zu einer modernen Online-Identität bzw. -Visitenkarte

