

Pressemeldung

## **Spielerisch zu zukunftsweisender Lehre Open Game Project der DHBW Karlsruhe entwickelt Lernspiel zur Förderung von offenen Lehrmethoden**

In Zeiten des ständigen Wandels und der Weiterentwicklung ist es essenziell, sich an neue Möglichkeiten, auch in der Lehre, anzupassen. Seit geraumer Zeit entwickeln sich die Unterrichtsmethoden an Universitäten und Hochschulen hin zu offenen Lehrmethoden. Um die Lehrkräfte in dieser Umstrukturierung bestmöglich unterstützen zu können, soll im Rahmen des Open Game Project (Promoting Open Education through Gamification) ein Spiel für Computer und Smartphones entwickelt werden, durch das die Lehrkräfte auf Basis von realen Anwendungsfällen offene Lehrmethoden ausprobieren können und direktes Feedback zu ihren Entscheidungen erhalten. Die Lehrkräfte sollen so spielerisch lernen, wie sie den offenen Lehransatz in ihren Veranstaltungen effektiv und problemlos einbringen können.

„Die aktuelle Coronakrise bestätigt die Entwicklung hin zu offenen Lehrmethoden. In Online-Vorlesungen wird wenig Aktivität der Studierenden gefordert. Offene Lehrmethoden können helfen, den Studienbetrieb, besonders jetzt, effektiv und lehrreich zu gestalten“, so Dr. Ulf-Daniel Ehlers, Professor für Bildungsmanagement und Lebenslanges Lernen an der DHBW Karlsruhe, der das Projekt innerhalb der Arbeitsgruppe [NextEducation](#) für Digitale Transformation von Bildungsprozessen der DHBW Karlsruhe leitet. Das Bewusstsein von Hochschullehrenden für die Möglichkeiten von OEP soll gefördert werden, indem erfolgreiche „Lehrer-zentrierte“ Praktiken in das Lernspiel integriert werden und durch spielerische Angebote in sicherer Testumgebung ausprobiert werden können. In diesem Sinne sollen die Lehrkräfte ihre Fähigkeiten mit offenen Ansätzen erweitern.

Folgende Ergebnisse werden in den zwei Jahren Laufzeit des Forschungsprojektes erwartet: Ein Handbuch veranschaulicht die verschiedenen Möglichkeiten an offenen Lehrmethoden anhand von gelungenen und anregenden Anwendungsbeispielen. Die Lehrenden erhalten dadurch nicht nur eine Übersicht der Kompetenzen, die für offene Lehrmethoden benötigt werden, sondern darüber hinaus auch Eindrücke und Vorteile der gelebten Lehrpraxis.

Ein beispielhafter Lehrplan für den Kurs über Offene Bildungspraktiken greift diese Praxisbeispiele als Basis für das Online-Lernspiel auf. Um den Lehrkräften die Kompetenzerweiterung zu erleichtern, soll das entwickelte Online-Lernspiel als Hilfestellung dienen. Getestet wird es mithilfe von 300 Lehrenden an sechs verschiedenen Universitäten.

Zum Projektabschluss werden insgesamt fünf Outreach-Workshops (in Madrid, Nantes, Lissabon, Karlsruhe und Dublin) veranstaltet, in denen die Ergebnisse der Testspiele besprochen und bewertet werden. Die Lehrenden, die im Spiel am besten abschnitten, werden dazu eingeladen, ihre Erfahrungen zu teilen, um auch andere Interessierte für offene Lehrmethoden zu begeistern.

Sechs Universitäten aus Deutschland, Frankreich, Irland, Portugal und Spanien arbeiten gemeinsam in Kooperation mit dem Open Education Consortium und dem International Council for Open and Distance Education (ICDE) an dem Projekt, das von Erasmus+ finanziert wird. Es läuft seit Oktober 2019 bis einschließlich September 2021.

Weitere Informationen: [https://www.karlsruhe.dhbw.de/forschung-transfer/schwerpunkte-aktivitaeten/open-game.html?no\\_cache=1](https://www.karlsruhe.dhbw.de/forschung-transfer/schwerpunkte-aktivitaeten/open-game.html?no_cache=1)

Für die Beantwortung von Fragen oder ein Interview stehen alle Beteiligten gerne zu Verfügung.

Susanne Diringer Hochschulkommunikation Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Tel.: 0721 / 9735 718 Mail: susanne.diringer@dhbw- karlsruhe.de	Patricia Bonaudo Akademische Mitarbeiterin "Lerntechnologien u. Digitalisie- rung" Tel: 0721 / 9735 663 Mail: patricia.bonaudo@dhbw- karlsruhe.de	Dr. Ulf-Daniel Ehlers, Professor für Bildungsmanage- ment und Lebenslanges Lernen Tel.: 0721 / 9735 966 Mail: ulf-daniel.ehlers@dhbw- karlsruhe.de
--	---	---