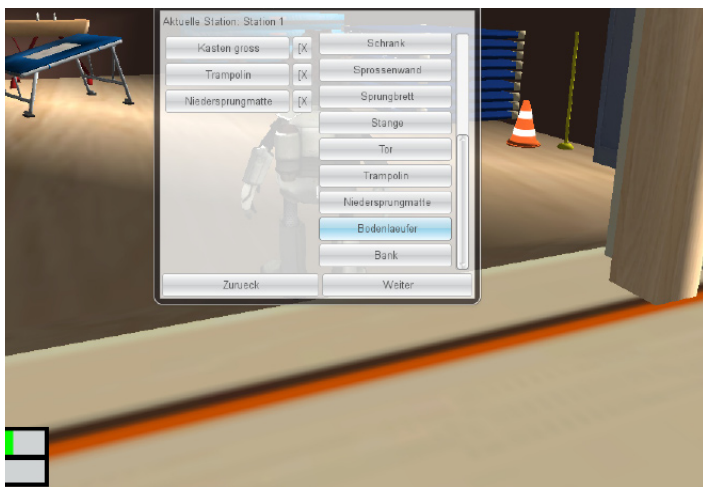


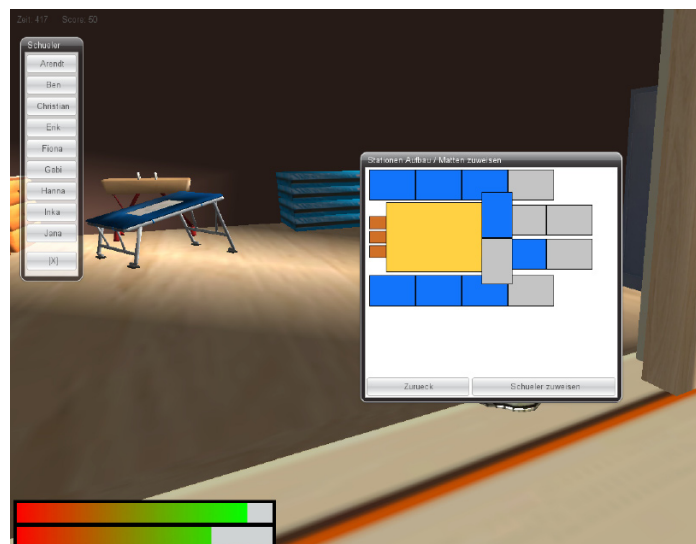
Serious Games in der Hochschullehre

Entwicklung und Erprobung von Serious Games in der Lehre an hessischen Hochschulen und Weiterentwicklung von Autorentechnologien für Serious Games in der Sportwissenschaft



Ziele des Projektes sind der beispielhafte Einsatz von Serious Games in zwei unterschiedlichen Bereichen (ein allgemeines Thema wie Projektmanagement und ein fachspezifisches Thema im Bereich Sportwissenschaft) sowie deren Evaluation. Die Nutzung von Serious Games soll mit einfachen Mitteln auf alle hessischen Hochschulen ausgeweitet werden können.

Mit Hilfe von Computerspielen können einfach und kostengünstig Labor- bzw. Anwendungssituationen simuliert und durchgeführt werden. Studierende erhalten einen prompten und direkten Praxisbezug zu den theoretischen Lerninhalten einer Vorlesung sowie unmittelbares Feedback über die Auswirkungen ihrer Aktionen und Entscheidungen. Computerspiele ermöglichen eine individuelle Ansprache der Studierenden. All diese Vorteile tragen nicht nur zu einer höheren Lernbereitschaft, einem vertieften kognitiven Lernen und vergrößertem Engagement unter den Studierenden bei, sondern ermöglichen auch eine Entlastung der Hochschullehrer.



Die Entwicklung eines Ingame-Toolsets führt zur Unterstützung von Lehrern/Trainern/Ausbildern beim Lehren mit Hilfe von Computerspielen (Game Mastering in Digital Educational Games). Dazu werden im Rahmen des Projektes sowohl Methoden und Konzepte zur Ingame-Unterstützung als auch die prototypische Implementierung eines Toolsets durchgeführt. Das Toolset wird in ein ebenfalls im Rahmen des Projektes entstehendes Serious Game im Bereich der Sportwissenschaften integriert.

Das Projekt wird vom Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst gefördert.

