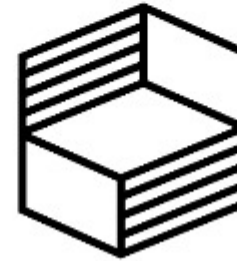


ONLINE FACHTAGUNG ESCAPESPIELE IN DER LEHRE



Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre

Miro Board Hinweise

Bewegen



Rechte Maustaste halten und ziehen
ODER
Leertaste gedrückt halten und mit linker Maustaste halten und ziehen.

Zoomen



Plus für Reinzoomen.
Minus für Rauszoomen.
Alternativ können Sie das Mausrad nutzen.

Stickynotes

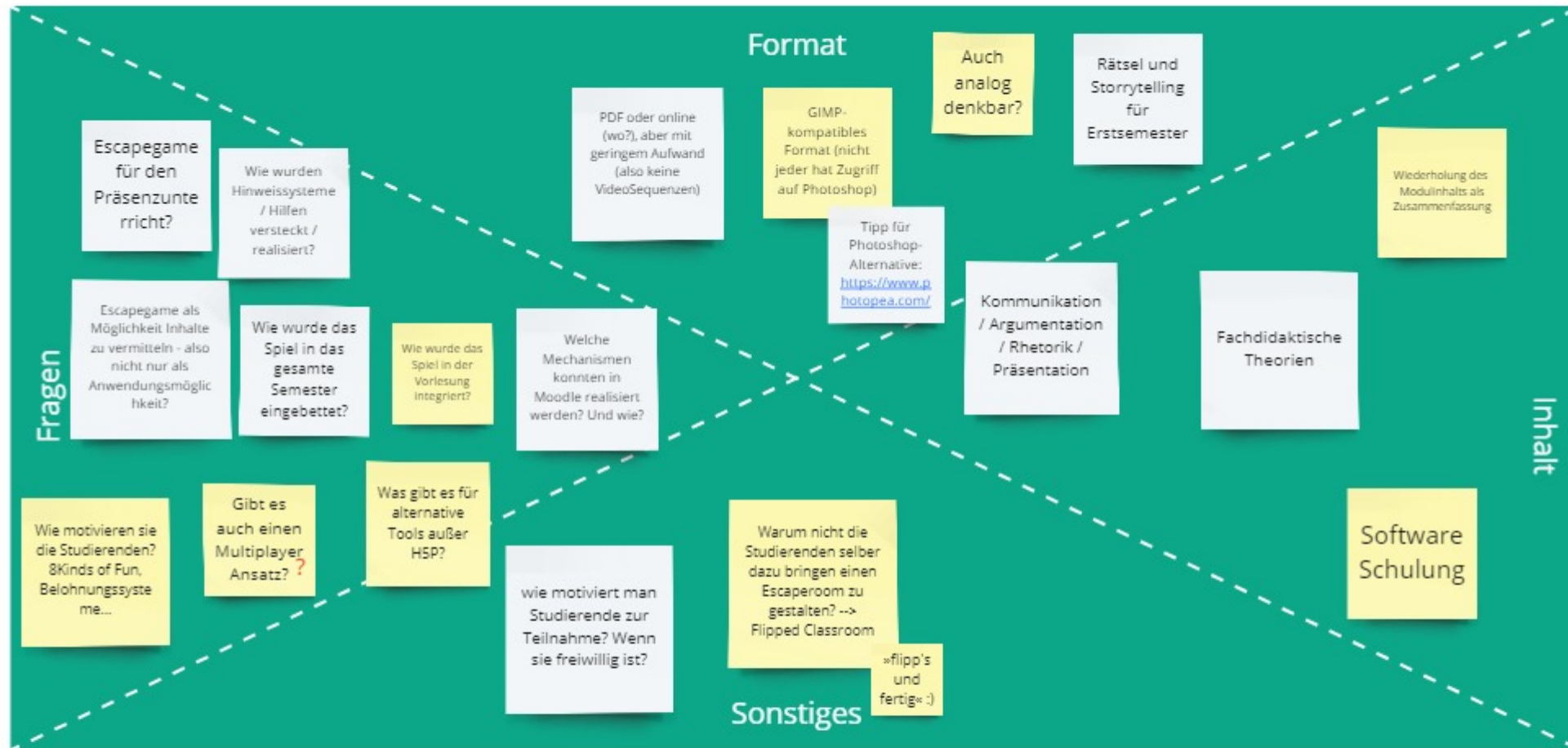


Doppelklick zum Beschriften

Links Werkzeugleiste

Wichtige Hinweise:

1. Nur eigene Karten/Bilder/Texte bearbeiten.
2. Auf dem Board keine persönlichen Daten hinterlassen. Die Ergebnisse werden nach der Tagung veröffentlicht.
3. Sie brauchen sich das Board folglich auch nicht abspeichern. Es steht anschließend zum Download bereit.
4. Bitte achten Sie auf einen respektvollen Umgang miteinander.



Was nicht passieren darf...

Sollte nicht frustrieren

Schwierig:
leicht genug für Doofe,
anspruchsvoll genug für Schlaue

ohne Druck

Was unbedingt passieren sollte...

Vertiefung des Inhalts auf spielerische Weise

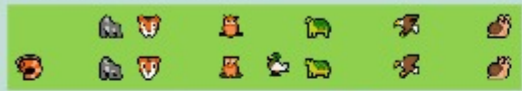
intrinsische Motivation

Tipp-Funktion, wenn der Lernende nicht weiterkommt

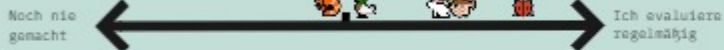
kontinuierlicher Spielfluss mit Pausenmöglichkeiten

1. Ihre Erfahrungen zum Thema Evaluation

a) Wählen Sie einen "Stellvertreter"



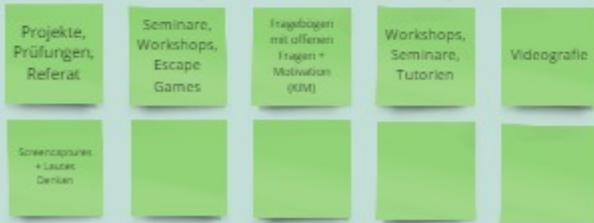
b) Haben Sie bereits Erfahrungen mit dem Thema Evaluation



c) Wie vielfältig sind Ihre Evaluationsmethoden?



d) Wenn Sie bereits evaluiert haben, wie vielfältig sind ihre Evaluationsgegenstände? Schreiben Sie kurz auf um was es sich dabei gehandelt hat (Projekt, Vorlesung, etc.)



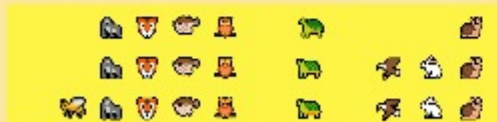
Evaluationswerkzeuge

Wie messen Sie bislang? Welche Methoden Verwenden Sie?

a) Sammeln Sie ihre verwendeten Evaluationswerkzeuge, sowie dessen Vor- und Nachteile



b) Platzieren Sie ihre Stellvertreter auf den Werkzeugen, die Sie am geeignetsten für die Evaluation von "Spielspaß" am geeignetsten halten



2. Ziele der Evaluation

Was wollen wir messen? Wie lässt sich Spielspaß bewerten?

a) Schreiben Sie stichwortartig auf, was für Sie die wichtigsten Ziele der Evaluation sind



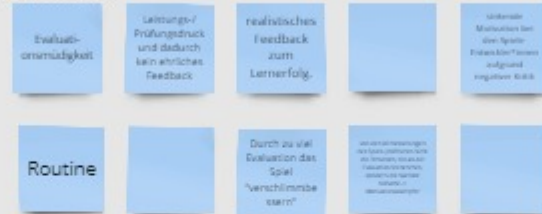
b) Was sind die wichtigsten Ziele eines Lernspiels und wie lassen diese sich evaluieren?



Risiken bei der Evaluation

Was kann unsere Evaluation negativ beeinflussen? Welche Faktoren müssen wir beachten?

a) Welche potenziellen Risiken und Herausforderungen können bei der Evaluation von Lernspielen auftreten?



b) Wie könnten diese Risiken/Herausforderungen die Qualität der Evaluation beeinflussen?

c) Welche Schritte können unternommen werden, um diese Risiken/Herausforderungen zu minimieren oder zu bewältigen?

Überlegen Sie sich jeweils 3 Ziele eines Lernspiels und halten Sie diese in der Note-Reihe mit ihrem Stellvertreter fest:



c) Nun werden aus den einzelnen Zielen "Cluster" gebildet.



d) Welche Ähnlichkeiten / Doppelungen fallen auf? Welche Ziele wurden von der Gruppe als besonders sinnvoll erachtet?

START



Begrüßung

Schätz Was ist das Ziel des Spiels?

- Journalisten, Kunden, Medien
- Werbung, Marketing, PR, Social Media, Influencer, Blogger, Podcasts, YouTube, etc.
- Werbung, Marketing, PR, Social Media, Influencer, Blogger, Podcasts, YouTube, etc.

Aktanten Wen begegnen die Spielenden?

- Charaktere, Handlung
- Handlung

Settings Wozu sollen die Spielenden antworten?

- Redaktion
- Prüfungsausschuss, Examen

Tools Welche Medien brauchen die Spielenden für die Arbeit?

- Stimme, Smartphone, Laptop, etc.
- Handwritten notes, etc.

Google Ausschreibung App-Idee

Handlung Was ist passiert die Geschichte?

- Start der Ausschreibung
- Werbung, Marketing, PR, Social Media, Influencer, Blogger, Podcasts, YouTube, etc.
- Google wagt einen Schritt, die App-Ideas, Überprüfen

Aktanten Wen begegnen die Spielenden als, wer?

- Charaktere
- Die Geschichte der Ausschreibung und dem Link zur Ausschreibung

Ort & Zeit Wo und wann gibt das Spiel seinen Ort?

- 1700, Redaktionengebäude
- Die Geschichte der Ausschreibung und dem Link zur Ausschreibung
- Zu Hause, 8th, Dachterrasse

Werkzeug Welche Gegenstände stehen zur Verfügung?

- Laptop, Tablet
- Computer, Tablet, Kaffeebecher, Papier

2

Erster Schauplatz

Handlung Wie geht es nach dem Einleitung weiter? Was wird freigeschaltet?

- Journalisten, Kunden, Medien
- Werbung, Marketing, PR, Social Media, Influencer, Blogger, Podcasts, YouTube, etc.
- Google wagt einen Schritt, die App-Ideas, Überprüfen

Aktanten Welche weiteren Charaktere kommen dazu?

- Protagonist, Helfer
- Zeitschriften, Medien, Blogger, etc.

Ort & Zeit Wo und wann gibt das Spiel seinen Ort?

- Arbeitsplatz, 30. Min vor Druck
- Handwritten notes, etc.

Werkzeug Welche Gegenstände stehen zur Verfügung?

- Laptop, Urdrucker, etc.
- Handwritten notes, etc.

3

Finale

Handlung Was ist passiert die Geschichte?

- Start der Ausschreibung
- Werbung, Marketing, PR, Social Media, Influencer, Blogger, Podcasts, YouTube, etc.
- Google wagt einen Schritt, die App-Ideas, Überprüfen

Aktanten Welche weiteren Charaktere kommen dazu?

- Charaktere, Handlung
- Handlung

Ort & Zeit Wo und wann gibt das Spiel seinen Ort?

- Zeitschriften
- 2 Monate in der Google-Zentrale

Werkzeug Welche Gegenstände stehen zur Verfügung?

- Computer
- mit den Personen (K)

1

Wählen Sie sich ein Rätsel aus.

2

Überlegen Sie, wie dieses Rätsel mit Inhalten aus Ihrem Themengebiet aussehen könnte. Wählen Sie einen spezifischen Aspekt aus, den Sie damit vermitteln wollen.

3

Halten Sie stichwortartig auf einem Kärtchen fest, wie Ihr Rätsel funktioniert.

4

Stellen Sie Ihr Rätsel im Plenum vor und geben Sie Feedback zu den Rätseln anderer.

Geisterrätsel



Gesucht: Zahlenkombination

Bestandteile: Beschriftete Tabelle, Hinweistext oder -bild, Gruppierbare Einheiten

Der Hinweistext zeigt, dass die Spielenden den positiven Ton angefangen mit dem gelb umrandeten folgen sollen. Die korrekte Lösung steht in Spalte 5 und Zeile 03 - sie bildet die im Rätsel gesuchte Nummer: 503.

Bücherrätsel



Gesucht: Name/Passwort

Bestandteile: Notiz, falsche und richtige Aussagen mit markierten Buchstaben

Die Notiz soll zeigen, dass die Spielenden eine Person suchen und ein naheliegenderes Buch den Hinweistext bereit hält. Im Buch stehen korrekte und falsche Aussagen. Die farbigen Buchstaben in den korrekten Aussagen ergeben den Namen Thor.

Klangrätsel

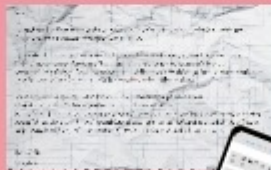


Gesucht: Code, Formel, Zahlen-Buchstabenkombination

Bestandteile: Gegenstände, Töne, Tonfolge

Die Spielenden suchen nach einer bestimmten Säure. Sie hören eine Tonabfolge und finden beschriftete Gläser, die jeweils einen bestimmten Ton ergeben. Ordnen sie die Töne richtig zu hören sie 3x das H-Glas, 1x das P-Glas und 4x das O-Glas bevor die Abfolge sich wiederholt. Die gesuchte Säure ist Phosphorsäure mit der Summenformel H3PO4

Chiffre-Rätsel



Gesucht: Nachricht

Bestandteile: Chiffre, Schlüssel

Die Spielenden erhalten zwei Texte. Einer verrät ihnen die Chiffre - in diesem Fall, dass grüne Zahlen für die Hauptgruppen von Elementen stehen und rote für die Perioden. Der andere enthält die Zahlen, sodass sie aus den Elementabkürzungen Wörter bilden können. Dieses Rätsel kann unabhängig vom Periodensystem genutzt werden.

1. Materialvorbereitung für eine Ganzkörperpflege: Was muss ins Zimmer mitgenommen werden? Was nicht?

Missing Kommas

2. Wer ist meine Patient:in? Über Anamnesefragen, z.B. Eingangsdiagnose, Nebendiagnosen, Ernährungspläne, Mobilitätsstufen herausfinden wer zu versorgen ist.

Ermitteln von Pflegediagnosen

Plagiate erkennen - pfadabhängig gestalten (je nach Studiengang andere Aussagen)

4. Benutzte Materialien hygienisch aufbereiten: Was passiert mit der Blutdruckmanschette (z.B. Wischschale, Waschschale (z.B. Spüle, Metallgeräusche); Händedesinfektion

Arten von Dyspnoe erhöhen

3. Kommunikation von Tabuthemen durch die Blume. Was will mit die/der Patient:in eigentlich mitteilen?

Abkürzungen / Fachbegriffe in der Pflege & Medizin

1

Wählen Sie sich ein Rätsel aus.

2

Überlegen Sie, wie dieses Rätsel mit Inhalten aus Ihrem Themengebiet aussehen könnte. Wählen Sie einen spezifischen Aspekt aus, den Sie damit vermitteln wollen.

3

Halten Sie stichwortartig auf einem Kärtchen fest, wie Ihr Rätsel funktioniert.

4

Stellen Sie Ihr Rätsel im Plenum vor und geben Sie Feedback zu den Rätseln anderer.

Geisterrätsel



Gesucht: Zahlenkombination

Bestandteile: Beschriebene Tabelle, Hinweistext oder -bild, Gruppierbare Einheiten

Der Hinweistext zeigt, dass die Spielenden den positiven Tonen anfangen mit dem gelb umrandeten folgen sollen. Die korrekte Lösung steht in Spalte 5 und Zeile 03 - sie bildet die im Rätsel gesuchte Nummer: 503.

Bücherrätsel



Gesucht: Name/Passwort

Bestandteile: Notiz, falsche und richtige Aussagen mit markierten Buchstaben

Die Notiz soll zeigen, dass die Spielenden eine Person suchen und ein naheliegendes Buch den Hinweistext enthält. Im Buch stehen korrekte und falsche Aussagen. Die farbigen Buchstaben in den korrekten Aussagen ergeben den Namen Thor.

Klangrätsel



Gesucht: Code, Format, Zahlen-Buchstabenkombination

Bestandteile: Gegenstände, Töne, Tonfolge

Die Spielenden suchen nach einer bestimmten Säure. Sie hören eine Tonabfolge und finden beschriebene Gläser, die jeweils einen bestimmten Ton ergeben. Ordnen sie die Töne richtig zu hören sie für das H-Glas, 1x das P-Glas und 4x das Q-Glas bevor die Abfolge sich wiederholt. Die gesuchte Säure ist Phosphorsäure mit der Summenformel H3PO4

Chiffre-Rätsel



Gesucht: Nachricht

Bestandteile: Chiffre, Schlüssel

Die Spielenden erhalten zwei Texte. Einer verrät ihnen die Chiffre - in diesem Fall, dass grüne Zahlen für die Hauptgruppen von Elementen stehen und rote für die Perioden. Der andere enthält die Zahlen, sodass sie aus den Elementkürzelungen Wörter bilden können. Dieses Rätsel kann unabhängig vom Periodensystem genutzt werden.



Wichtige Stichwörter: Begriffe die zu einem Thema passen (z.B. Periodensystem, Code, mit gelbem Kreis hervorgehoben) ist. Eigentlich alle Namen. Nicht Pflicht Fragen zu einem Thema.

Schreiben auch in die Staffeln, gut zu gestalten. Beachte alle relevanten Punkte/Info der Diskussions. Belege für die Aussagen.

Verknüpfung von verbundenen Begriffen: Themen-Regionen Supply Chain Management -> Bsp: Personalplanung des Logistikdienstleisters

Hilf bei Prozessanalyse, Aussagen in Halbsatzformulierung, Prüfungsmöglichkeiten, Aussagen, die nicht so sind?

Belege "Abfolge". In der Programmierung z.B. Abfolge von Codeblöcken oder Schlüsselwörtern

1. Aufgabe: Sie spielen ein Spiel. Hauptgruppen (H-Glas, P-Glas) und Perioden (Q-Glas) sind die abfolgende Reihenfolge bringen, um die Lösung zu finden. Töne sind die Schlüsselwörter.