



Newsletter - Ausgabe 1



Worum geht es bei IDEAL GAME?

Digitalisierung – Mit mehr als 31.700.000 Einträgen bei Google verdeutlicht der Megatrend der Digitalisierung, verursacht durch den globalen Wandel, die Bedeutung der Digitalisierung in jedem organisatorischen Kontext. Vor allem im Bildungsbereich nimmt die Bedeutung des digitalen Wandels zu. Dennoch erfordert die Digitalisierung auch Herausforderungen, besonders in der Hochschulbildung. Daher ist es notwendig, das (höhere) Bildungssystem mit innovativem Wissen sowie Lern- und Lehrmethoden zu erweitern, um den neuen Anforderungen der Digitalisierung zu begegnen.

Infolgedessen adressiert das Erasmus+-Projekt IDEAL GAME eine Verbesserung des Lehrens und Lernen an Hochschulen durch die Entwicklung eines Online Serious Game Creator Tools.

Dieses IDEAL GAME-Tool bietet die Möglichkeit, verschiedene Arten von kleinen Serious Games zu erstellen, die in Module und Vorlesungen integriert werden können, wie z. B.

- (a) Serious Games zum Erlernen des professionellen und fachbezogenen Wortschatzes
- (b) Serious Games zum Zuweisen entsprechender Fakten und Begriffe
- (c) Serious Games, die sich auf Prozessabläufe konzentrieren
- (d) wettbewerbsfähige Serious Games zur Verbesserung des Lernens
- (e) Puzzlespiele, um Modelle und Theorien usw. kennenzulernen.

Das 28-monatige Projekt (Förderzeitraum: 01.09.2020 bis 31.12.2022) wird von der Europäischen Union finanziert und durch die Universität Paderborn, vertreten durch Prof. Dr. Marc Beutner, koordiniert. Die anderen fünf europäischen Projektpartner sind Ingenious Knowledge GmbH (Deutschland), Universitatea din Pitesti (Rumänien), Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (Polen), University of Dundee Schottland) und Universidad a distancia de Madrid SA (Spanien).

Zielsetzungen

Das IDEAL GAME-Projekt intendiert auf die Entwicklung eines Online Serious Game Creator Tools sowie Mini OER Serious Games für Lernszenarien zu gestalten, zu testen und zu bewerten. Zusammenfassend zielt der Ansatz darauf ab, Didaktik, Pädagogik sowie Lehre und Lernen in der Hochschulbildung mithilfe eines Online Serious Game Creator zu erweitern.

Serious Games

“Games that also are intended for learning. This term is usually used for video or electronic games, but can also be applied to good old fashioned board or card games. If you’ve ever played a brain-training game or played a realistic simulation game, you’ve played a serious game! But serious here doesn’t mean lacking in fun, since the most effective serious games are as enjoyable as any game people would play in their leisure time.”

(GameON-Projekt: Beutner et al., 2018, S. 34)

Was möchte IDEAL GAME erreichen?

- (a) Online IDEAL GAME Serious Game Creator Tool
- (b) 50 Serious Games
- (c) Flipped-Classroom Konzept
- (d) Sammlung von Best-Practice – Lehr- und Lernressourcen
- (e) Forschungsbericht über den Einsatz von Serious Games in der Hochschulbildung
- (f) IDEAL GAME Policy Paper
- (g) IDEAL GAME Website
- (h) IDEAL GAME Disseminationsmaterialien
- (i) IDEAL GAME Didaktisches Handbuch für Lehrende
- (j) IDEAL GAME Tool-Handbuch für Lehrende
- (k) IDEAL GAME Handbuch für Lernende
- (l) IDEAL GAME Video-Präsentation des Tools



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the view only of the authors and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of therein.

Was bisher geschah...



Das Projekt hat offiziell am 01. September 2020 begonnen.

Kurz darauf hat sich das Projektkonsortium zum Kick-Off Meeting getroffen. Dieses Treffen fand vom 08. bis 10. Dezember 2020 aufgrund der Corona-Pandemie online statt und wurde von dem Projektpartner Ingenious Knowledge ausgerichtet.

Das Treffen intendierte ein gegenseitiges Kennenlernen der Partner, um folglich über die Projektziele und -aktivitäten zu sprechen und mit der Planung der ersten Arbeitsaufgaben zu beginnen.

Die gesamten geplanten Projektergebnisse wurden ausführlich diskutiert, ebenso wie administrative und finanzielle Fragen, Aspekte der Dissemination sowie Bewertungs- und Berichtsverfahren.

Was als nächstes folgt...

- Durchführung einer Literaturrecherche sowie Feldforschung bezugnehmend auf Best-Practice – Lehr- und Lernressourcen in den jeweiligen Partnerländern
- Verschriftlichung des zusammenfassenden Forschungsberichts
- Implementation einer Informations-Plattform
- Entwicklung des ersten Prototyps für das IDEAL GAME Serious Game Creator Tool
- Durchführung von Dissemination
- 2. IDEAL GAME – Konferenz im April 2021 an der Universität zu Dundee in Schottland

Wie Sie mit IDEAL GAME in Verbindung treten können:

Besuchen Sie unsere Website:

<https://ideal-game.eduproject.eu/>

oder kontaktieren Sie direkt den Projektpartner in Ihrem Heimatland!



Sie möchten informiert bleiben?

Besuchen Sie zusätzlich die sozialen Netzwerke:

IDEAL GAME Facebook:

https://www.facebook.com/Erasmus-Project-IDEAL-GAME-100195691949187/?view_public_for=100195691949187

IDEAL GAME Twitter:



@IdealGame3



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the view only of the authors and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of therein.