

IDEAL GAME

Improving didactics, education and learning in higher education with the Online Serious Game Creator

Project Number: 2020-1-DE01-KA203-005682



Das Projekt IDEAL GAME

Das ERASMUS-Projekt IDEAL ist eine strategische Partnerschaft im Bereich der Hochschulbildung, die von der Europäischen Kommission finanziert wird. Im Rahmen des IDEAL GAME-Projekts erstellen Hochschuleinrichtungen gemeinsam einen Online-Spieleentwickler für Serious Games, um den Unterricht zu verbessern und Lernen in Hochschuleinrichtungen. Im Rahmen des Projekts wird ein Online-Tool zur Erstellung kleiner Serious Games für die Hochschulbildung entwickelt. Dieses IDEAL GAME-Tool bietet die Möglichkeit, verschiedene Arten von kleinen ernsthaften Spielen zu erstellen, die in Module und Vorlesungen integriert werden können: 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 sowie (e) Puzzlespiele, um Modelle und Theorien usw. kennen zu lernen.

Zielsetzungen

Das IDEAL GAME-Projekt zielt darauf ab, einen Online Serious Game Creator zu entwerfen und Mini OER Serious Games in Lernszenarien zu gestalten, zu testen und zu bewerten. Allgemein ausgedrückt zielt der Ansatz darauf ab, Didaktik, Pädagogik sowie Lehre und Lernen in der Hochschulbildung mithilfe eines Online Serious Game Creator zu verbessern.

Die sechs Projektpartner kommen aus Deutschland, Polen, Rumänien, Spanien und Großbritannien. Koordiniert wird das Projekt durch den Lehrstuhl Wirtschaftspädagogik II der Universität Paderborn. Das Konsortium besteht aus 5 Universitäten und einem technischen IT-Partner (Ingenious Knowledge).

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-Project: Beutner et.al.. 2018, p. 34)

Organisatorische Aspekte:

Dauer: 28 Monate

Projektstart: 01.09.2020

Projekende: 31.12.2022

Die Arbeitssprache im Projekt IDEAL GAME ist Englisch.

Intellectual Outputs

IO1: IDEAL GAME - Forschung zum Lernen mit Serious Games in der Hochschulbildung

IO2: IDEAL GAME - Entwicklung des Creator Tools

IO3: IDEAL GAME - OER-Entwicklung von Serious Games und Lernmaterialien sowie Implementation

IO4: IDEAL GAME - Handbuchgestaltung

IO5: IDEAL GAME - Policy Paper and Layman's Report

Erwartete Ergebnisse

Das online IDEAL GAME
Serious Game Creator Tool

50 Serious Games

Forschungsbericht über
den Einsatz von
Serious Games in der
Hochschulbildung

Sammlung von
Best Practice -
Lehr- und Lernmitteln

Flipped Classroom
Konzept

IDEAL GAME
Policy Paper

IDEAL GAME
Website

IDEAL GAME
Didaktisches Handbuch

IDEAL GAME
Tool-Handbuch für
Dozenten

IDEAL GAME
Disseminationsmaterialien

IDEAL GAME
Tool-Handbuch für
Studierende

IDEAL GAME
Video-Präsentation
des Tools

Lehrstuhl
Wirtschaftspädagogik
Prof. Dr. Marc Beutner

Infos: <http://eduproject.eu/ideal-game>,
Grant Agreement No. 2020-1-DE01-KA203-005682