

Pressemitteilung

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe

Georg Löwen

15.11.2021

<http://idw-online.de/de/news779337>

Forschungsprojekte, Studium und Lehre
Gesellschaft, Kunst / Design, Pädagogik / Bildung, Psychologie
überregional



Förderzusage erhalten: Projekt Di²design entwickelt Curriculum für die Nationale Bildungsplattform

TH OWL und TH Nürnberg identifizieren Lern- und Lehrsituationen als „kaputtes Spiel“ im gemeinsamen Projekt Di²design.

Die Covid-19-Pandemie hat die Digitalisierung von Lehr- und Lernangeboten notwendigerweise beschleunigt. Lehrenden blieb mit dieser „Notfalldigitalisierung“ weder viel Zeit noch Raum für die Konzeption vielfältiger Lehr-Lernangebote. Jetzt rund eineinhalb Jahre später zeigt sich, dass digitaler Unterricht oft nur eine schwache Kopie der Präsenzlehre darstellt. Oftmals fehlt es in diesen Lerngelegenheiten an Elementen, die sowohl Studierende wie auch Lehrende motivieren. An dieser Stelle setzt das Verbundprojekt Di²design an. Dabei steht der Name für Digitalbaukasten motivierender Didaktik anhand empirischer Spieldesign-Elemente. Das Projekt erarbeitet ein digitales Lehr-Lernangebot für die Nationale Bildungsplattform des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, das Lehrenden eine digitale Toolbox zur Gestaltung ihrer Didaktik an die Hand gibt. Ziel ist es demotivierende Lern- und Lehrsettings als „kaputte Spiele“ zu begreifen und deren Schwächen zu identifizieren. Mithilfe eines KI-basierten Assistenzsystems werden dann passgenaue Lösungen gefunden, die die Motivation von Lehrenden und Lernenden spielerisch anregen. „Betrachten wir Lernumgebungen als ‚kaputtes Spiel‘, entwickeln wir die Reflexionskompetenz, mit der wir die neuen digitalen Möglichkeiten spielerisch ausprobieren können.“, so Projektleiter Prof. Dr. Tobias Schmohl von der TH OWL.

Hierbei baut das Projekt auf dem bereits seit 2016 erfolgreich etablierten Forschungsprojekt EMPAMOS (Empirische Analyse motivierender Spielelemente) der TH Nürnberg auf. Im Rahmen des Projekts werden die über 30.000 Spiele des Deutschen Spielearchivs Nürnberg auf motivierende Spieldesign-Elemente hin analysiert. „Es bestehen vielfältige konzeptionelle und strukturelle Gemeinsamkeiten zwischen den Prinzipien motivierender Lernsettings und Spielen, die Kooperation und ein Gemeinschaftsgefühl fördern.“, erklärt der Projektleiter von EMPAMOS Prof. Dr. Thomas Voit. Es liegt also nahe, die motivierenden Elemente aus Spielen in spielfremde Kontexte zu übertragen und zu untersuchen, inwieweit sie kooperatives Lernen und Lehren fördern. Dazu entwickelte EMPAMOS eine analoge und digitale Game Design Toolbox, die rund 100 Spiel-Design-Elemente jederzeit abrufbar und somit für die eigene Lehr- und Lernsituation nutzbar macht.

Das Projekt Di²design gestaltet mit 25 bildungswissenschaftlich geprüften Spieldesign-Elementen ein übergreifendes Curriculum auf der Nationalen Bildungsplattform, das mithilfe von Train-the-Trainer-Seminare zur Verbesserung der mediendidaktischen Analyse- und Gestaltungskompetenzen der Lehrenden beiträgt und weiterführend Multiplikatoren ausbildet. Diese werden letztlich das Konzept auf die anderen Bildungskontexte der Nationalen Bildungsplattform übertragen und so eine interne und externe Vernetzung sowie die Weiterentwicklung der Di²design-Toolbox ermöglichen.

Das Projekt hat eine Laufzeit von sechs Monaten und wurde mit einer Summe von 99.800 Euro gefördert.

Das BMBF fördert zudem den ersten Prototypen einer technischen Infrastruktur für eine digitale Bildungsplattform. Am 1. April 2021 begann ein durch die Universität Potsdam koordinierter Verbund mit der Entwicklung des Projekts „Bildungsraum Digital“, kurz BIRD. BIRD stellt im Rahmen der Initiative Digitale Bildung den ersten von insgesamt vier Prototypen für eine künftige Nationale Bildungsplattform dar und ermöglicht das Testen von Strukturen für den Datenaustausch. Weitere Informationen zur Nationalen Bildungsplattform finden sich unter:

https://www.bmbf.de/bmbf/de/home/_documents/erstes-pilotprojekt-fuer-nationale-bildungsplattform-startet.html

wissenschaftliche Ansprechpartner:

Prof. Dr. Tobias Schmohl

Telefon: +49 (0)5261 702 5279

E-Mail: tobias.schmohl@th-owl.de

Prof. Dr. Thomas Voit

Telefon: +49 (0)911 5880 1196

E-Mail: thomas.voit@th-nuernberg.de