

4. Tag der Lehre 15.10.2015

Game Based Learning

Dialogorientierung & spielerisches Lernen analog und digital

09:00-09:30	Registrierung und Welcome			
09:30 - 10:00	AUDI MAX Opening: Begrüßung // Einstimmung auf Special Features des Tags der Lehre			
ganztägig	#tdl15 Schnitzeljagd – spielerischer analoge und digitale Lernspuren // Wolfgang Gruber & Christian F. Freisleben-Teutscher (FH St. Pölten), Daniela Wolf (Ferdinand Porsche FernFH)			
10:00 - 11:00	AUDI MAX Keynote: “Game Based Learning - Quo Vadis?” // Prof. Michael Wagner (Drexel University, Philadelphia)			
11:00 - 11:20	Coffee Break			
11:20 - 12:50 vier parallele Tracks	Track 1, Gr. Festsaal <i>Playground</i>	Track 2, Kl. Festsaal <i>Presentations - GBL</i>	Track 3, SR 1.12 <i>Presentations - Planspiel</i>	Track 4, SR 1.15 <i>Gallery Walk</i>
	initiale Kurzpräsentationen zu: 1. Projektmanagement-Brettspiel // Ewald Volk & Michael Pany (FH St. Pölten & Milestone AG) 2. Unified Modeling Language vermittelt durch Siedler von Catan // Ulrich Hauser-Ehninger (HTW Chur) 3. MIQuiz als Gamificationprojekt // Thomas Wollmann & Friedrich Pawelka (HS Heilbronn) 4. QR-Code Rallye // Jens Hauber, Daniela Wolf/Birgit Stangl (Rhein-Erft Akademie, Ferdinand Porsche FernFH, LernChamp Consulting GmbH)	Serious Gaming und Didaktik als Performance – Frontalunterricht war gestern: ein kombinierter Lehransatz in der Wirtschaftsinformatik // Klaus-Dieter Gronwald (HS Luzern) Digitale und analoge Spiele zur Förderung von Ko-Kreativität // Alexander Schmözl, (Universität Wien) Spiele erfinden mit internationalen Studierenden // Ricarda T.D. Reimer, Mark Weisshaupt (PH Westschweiz)	Didaktische Potentiale der Methode Planspiel als Simulationsansatz in Blended Learning Szenarien // Christopher Hanzl (FH Campus Wien) Managementorientierte Planspiele als Instrument der Hochschuldidaktik im Zentrum für Managementsimulationen FH Burgenland // Karin Schweiger (FH Burgenland) Das Planspiel als Methode in der interprofessionellen Ausbildung // Heike Fink (Uni Innsbruck)	X-SITE: Student Interprofessional Teaching Experience // Alexandra Haupt & Anita Kiselka (FH St. Pölten) Game Based Learning für Sprachenlehrende – Webkonferenzmöglichkeiten // Angelika Güttl-Strahlhofer (PH Burgenland) „What We Have Learned – Erkenntnisse aus der Evaluierung eines Lernspiels“ // Günter Wallner (Universität für Angewandte Kunst Wien) & Simone Kriglstein (TU Wien) Schreibcoaching // Doris Simhofer & Helma Spannagl (FH St. Pölten)

4. Tag der Lehre 15.10.2015

Game Based Learning

Dialogorientierung & spielerisches Lernen analog und digital

	anschließende Live Game Sessions				
12:45 - 13:45	Mittagsbuffet				
13:45 - 14:15	Plenar-Aktion zu interaktive Lehrmethoden, Sebastian Schwägele & Daniel Bartschat (<i>Zentrum für Managementsimulation, Duale HS Baden-Württemberg</i>)				
	Track 1, Gr. Festsaal <i>Playground</i>	Track 2, Kl. Festsaal <i>Presentations</i>	Track 3, SR 1.12 <i>Workshops</i>	Track 4, SR 1.15 <i>Gallery Walk</i>	Track 5, Lounge <i>Entwicklungs-Werkstatt</i>
14:15 - 15:45 fünf parallele Tracks	initiale Kurzpräsentationen zu: 1. Peer Learning // Dawn Kremslehner-Haas & Alexandra Kolm (<i>FH St. Pölten</i>) 2. MIT-MUT Mädchen und IT-Mädchen – Mädchen Unternehmerintention // Kathrin Permoser (<i>PH Niederösterreich</i>) 3. angewandte Rollenspiele in der Lehre –Live // Helmut Kammerzelt & Harald Rametsteiner (<i>FH St. Pölten</i>) 4. Game Based Learning bei den NutzerInnen // Studienrichtungsververtretung & Studierende (<i>FH St. Pölten</i>)	User Generated Location Based Services in didaktischen Szenarien // Grischa Schmiedl (<i>FH St. Pölten</i>) Genderorientierter Informatikunterricht anhand von Unity3D // Kerstin Blumenstein (<i>FH St. Pölten</i>) & Markus Wagner (<i>TU Wien</i>)	(1) “Escape Room Games: Can you transform an unpleasant Situation in a pleasant one?” // Markus Wiemker (<i>HS Stuttgart</i>) (2) Cyberübung: Otto Hellwig (<i>FH St. Pölten</i>)	Aktivitäten des Zentrum für Managementsimulationen // Sebastian Schwägele & Daniel Bartschat (<i>Zentrum für Managementsimulation, Duale HS Baden-Württemberg</i>) Ernährung spielerisch vermitteln// Elisabeth Höld & Jutta Möseneder (<i>FH St. Pölten</i>) Peer Learning mittels Tandem Teaching // Dawn Kremslehner-Haas & Alexandra Kolm (<i>FH St. Pölten</i>) International Virtual Reality Marketing – A Multidisciplinary International Lecture Series // Thiemo Kastel (<i>FH St. Pölten</i>), Christian Reimann (<i>FH Dortmund</i>), Elena Vitkauskaite (<i>Kaunas</i>)	Konkrete Umsetzungen von Game Based Learning in der Lehre - Facilitator: Alexander Pfeiffer (<i>Donau-Uni Krems</i>) <i>Adventure Trip 3D</i> // Martin Müllner (<i>KPH Wien</i>) „NEUROLOGISCH“ // Anita Kiselka (<i>FH ST. Pölten</i>) <i>X-Site</i> // Alexandra Kolm & Anita Kiselka (<i>FH ST. Pölten</i>) Serious Gaming und Didaktik als Performance // Klaus-Dieter Gronwald (<i>HS Luzern</i>) u.v.a.m.

4. Tag der Lehre 15.10. 2015

Game Based Learning

Dialogorientierung & spielerisches Lernen analog und digital

	anschließende Live Game Sessions			University of Technology), Michael Reiner (IMC FH Krems)	
15:45 - 16:15	Coffee Break				
16.15 - 17.00	„Harvesting – was nehmen wir aus dem heutigen Tag mit?“ - in Zusammenarbeit mit Sebastian Schwägele & Daniel Bartschat (Zentrum für Managementsimulation, Duale HS Baden-Württemberg)				
17:00 - 18:00	Tagungs Chill-Out				

Einzelne Sonderformate kurz beschrieben:

Playground

Am Beginn wird von der Moderation ein Überblick zu den Agierenden und ihren Themen im Playground gegeben. Von diesen Informationen ausgehend sowie der Vorinformation durch Video & Blogbeitrag entscheiden sich die Teilnehmenden, wo sie im Raum hingehen. Daran schließen vier 10-Minuten-Präsentationen gleichzeitig im Raum an. So bleibt dann viel Zeit, um die vorgestellten Game Based Learning – Ansätze und Methoden ausprobieren zu können. Der Playground ist am Vor- und am Nachmittag geöffnet.

- Bitte bis 18. 9.: Kurzinformation für Moderation (Name, Institution, Inhalt in max. drei prägnanten Sätzen, ein Satz zur Methode; Foto der Agierenden) – diese wird mit dem Kurzvideo und dem Blogbeitrag vernetzt. Alles ist für die Teilnehmenden jederzeit abrufbar.
- Für die Präsentation angeboten wird Flipchart und Pinwand (z. B. für Poster) sowie bei Bedarf ein Tisch für Informationsmaterialien; weiters kann ein maximal 5-Seitiges Handout an die Teilnehmenden verteilt werden (Kopiervorlagen müssen bis 25. 9. abgegeben sein)

4. Tag der Lehre 15.10.2015

Game Based Learning

Dialogorientierung & spielerisches Lernen analog und digital

Gallery Walk

Inhalte werden in einer sehr interaktiven Form im wahrsten Sinn des Wortes zugänglich – Setting ist vergleichbar mit unserer „Projektovernissage“! Lehrende stehen an einem Projektstand mit Materialien und Infos für Interessierte zur Verfügung. Idealerweise besteht dort auch die Möglichkeit das Eine oder Andere selbst auszuprobieren. Der Gallery Walk lädt sowohl am Vor- und am Nachmittag zum Besuch und Dialog ein.

- Bitte bis 18. 9. den konkreten Bedarf mitteilen (möglich sind Tisch, Pinwand, Flipchart, Stromanschluss, Bildschirm (z. B. für Video) & Kopfhörer)
- Bitte bis 18. 9. Ebenso übermitteln: Name, Institution, Inhalt in max. drei prägnanten Sätzen, ein Satz zur Methode; ein Foto der Agierenden) – diese wird mit dem Kurzvideo vernetzt sowie mit dem Blogbeitrag. Alles ist für die Teilnehmenden jederzeit abrufbar.

Entwicklungs – Werkstatt

Game Based Learning – Erfahrene geben kurze Einblicke in ihre Tätigkeit, der Schwerpunkt liegt im gemeinsamen (Weiter)Entwickeln von Ideen, Konzepten und Methoden in eigenen Lehrveranstaltungen. Die Werkstatt wird von einem Facilitator begleitet, der das gemeinsame Arbeiten unterstützt.

- Bitte bis 18. 9. Den konkreten Bedarf mitteilen (im Raum vorhanden sind: Flipchart, 2 Pinwände, 1 großer Präsentations-Bildschirm inkl. Laptop, Stromanschluss, Tische)
- Bitte bis 18. 9. Ebenso übermitteln: Name, Institution, Inhalt in max. drei prägnanten Sätzen, ein Satz zur Methode; ein Foto der Agierenden) – diese wird mit dem Kurzvideo vernetzt sowie mit dem Blogbeitrag. Alles ist für die Teilnehmenden jederzeit abrufbar.

Videobeitrag:

Wir bitten ReferentInnen darum, uns ein 2-Minute-Video zu ihrem Thema zu Verfügung zu stellen (als Dokument oder Link z. B. auf YouTube, Vimeo...) oder ein solches mit unserer Unterstützung zu produzieren. So wird ein intensiver Einblick in Ihre Arbeit möglich, der gleichzeitig die Orientierung am Tag der Lehre unterstützt. Wie schon im Call angesprochen gibt es neben den Tagungsband (Deadline 15. 10.), zudem die Möglichkeit einen Blogbeitrag einzubringen (auch in Form als Link auf vorhandenen Blog-Post), der ergänzende Informationen liefert. (max. 1700 Zeichen zu Game Based Learning (digital & analog), Cross-Mediale Konzepte, Unkonventionelle Ideen zu spielerischen Lernens & zur Gestaltung von Hochschullehre, (studentische) Best Practice Beispiele, Schulprojekte mit Transferpotential in Hochschulen, Innovative Lehrkonzepte (u. a. zu Inverted/Flipped Learning, Peer Learning)