

Game-based Learning – mit und für Studierende

Roland Schläfli, Dr. Benjamin Wilding, Anja Zraggen
Department of Finance



Innovativ weil...

... Erarbeiten eines Lernspiels in einem agilen und interdisziplinären Entwicklungsprozess
... Durchlaufen eines Prozesses nach Design Thinking Methodik
... Einbezug der Studierenden in die Erstellung von Lernspielen

Nachhaltig weil...

... Game-based Learning hat ein grosses Potenzial, die Lehre mit einer innovativen Lehrmethodik vorlesungsbegleitend und in allen Disziplinen zu unterstützen.
... Das Seminar soll wiederkehrend durchgeführt und fest im Curriculum verankert werden.

Idee

Game-based Learning ermöglicht Studierenden spielerisch und intuitiv zu lernen. In einem neuen Seminar konzipieren und setzen die Studierenden in interdisziplinären Teams eigene kleine Spiele – sei es ein computerbasiertes Game, ein Brettspiel oder ein Kartenspiel – um. Thematisch ist das Seminar offen gestaltet, sodass interdisziplinäre Ideen erarbeitet werden können.

Ziele


- Förderung von Wissenstransfer und vernetztem Denken durch konstruktive Anwendung im Rahmen der Spielentwicklung
- Anwendung und Bekanntheit von Game-based Learning sowie kreativen und agilen Methodiken fördern (z.B. Design Thinking)
- Wissen bei den Studierenden bezüglich der Konzeption und Umsetzung von Lernspielen fördern
- Ideen und Prototypen für neue Spielideen entwickeln sowie anschliessender Einsatz von erarbeiteten Spielen in der Lehre

Grösste Herausforderung







Interdisziplinarität

- Unterschiedliche Handhabung von Anrechenbarkeiten bei der School of Transdisciplinary Studies und bei den Fakultäten (Wahlbereich, Wahlpflicht, etc.).
- Promotion bei Studierenden unterschiedlicher Fakultäten ("wie erreicht man Studierende anderer Fakultäten?", "wann bewerben sich die Studierenden anderer Fakultäten auf Seminare?", ...).
- Wie fördert man die Zusammenarbeit interdisziplinärer Teams?

Universität Zürich^{UZH} School for Transdisciplinary Studies



Game-based Learning - Entwicklung von interdisziplinären Lernspielen (10SMGBL)

	Seminar der School for Transdisciplinary Studies auf Masterstufe im HS24 (3 ECTS), Studienprogramm Future Skills		Wende Gamification und Game-Based Learning im universitären Umfeld an
	Durchlaufe einen kreativen Design Thinking Prozess		Arbeite in einer interdisziplinären Gruppe , welches von einem UZH-Team des Instituts für Banking und Finance sowie einem Design Thinking Experten betreut wird
	Entwickle einen Lernspiel-Prototypen		Weiterentwicklung für und Einsatz in der Lehre denkbar



Ein Projekt unterstützt durch die Förderlinie open_innovation

Kontakt:

Roland Schläfli, Dr. Benjamin Wilding, Anja Zraggen
<https://www.gbl.uzh.ch>