

Projektleitung: Dr. Gina Möller

eLearning -Projekt : Gamification in der Kunstgeschichte

Das eLearning-Projekt

Im eLearning-Projekt „Gamification in der Kunstgeschichte“ wird erprobt, wie spielebasierte Lerninhalte didaktisch sinnvoll in den Lehr-/Lernalltag der Studierenden integriert und Wissen dadurch spielerisch vermittelt werden kann. Mit diesem Projekt soll zugleich der voranschreitenden Digitalisierung der Lehre Rechnung getragen werden. Diese Gaming-Formate sollen das Blended Learning-Konzept für die Methoden- und Formenlehre Kurse, den Rheinlandschein und auch die Masterkolloquien sinnvoll ergänzen. Als Plattform, auf der die mit unterschiedlichen Programmen erstellten Contents zu einem Modulsystem zusammengefügt werden, richten wir aktuell eine Wordpress-Homepage ein. Mittels des Baukasten-Prinzips wurden grundlegende kunsthistorische Themenfelder erarbeitet und entwickelt. Das Spektrum der Themen reicht von Aspekten zur guten wissenschaftlichen Praxis (Literaturrecherche; Bibliographieren; Präsentationsformen) bis zu grundlegenden inhaltlichen Aspekten (Fachvokabular; Ikonographie; Bildspeicher; Methoden), die eingeübt und vertieft werden können, so z.B. in Form von Quests, Quizfragen, Multiple-Choice, Lückentexten, Bildrätseln, Memory etc.

Ziele

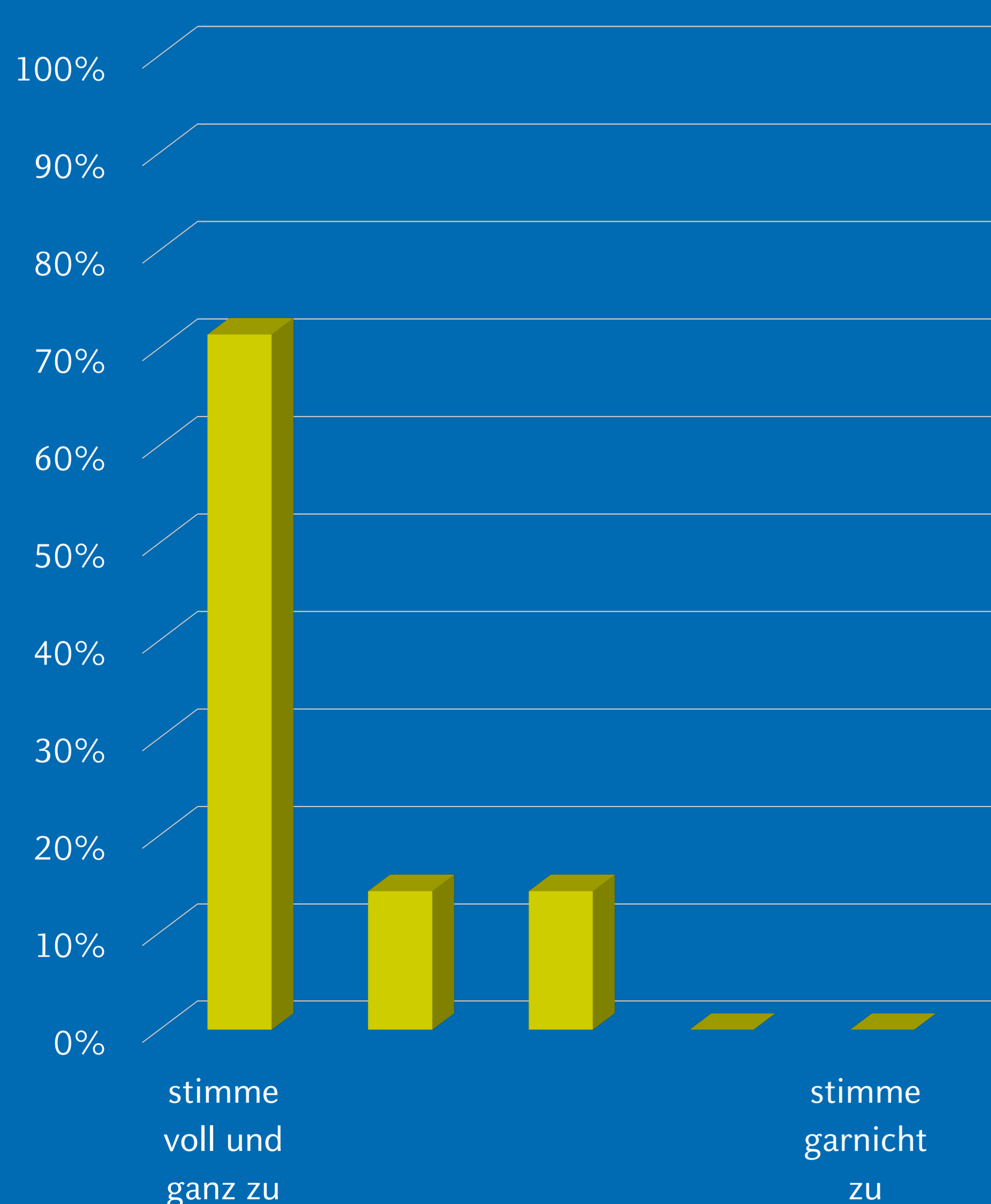
Der gezielte Einsatz einer spielbasierten Lernumgebung ist für die bildaffine und zunehmend vom digitalen Bild geprägte Kunstgeschichte besonders sinnvoll. Im Rahmen des Projektes wurden flexible Gaming-Formate entwickelt, die der inhaltlichen Neuausrichtung des Bachelor- und Masterstudiengangs Kunstgeschichte gerecht werden und diese sinnvoll und vielfältig ergänzen. Ziel ist es, nach dem Baukasten-Prinzip kunsthistorisch grundlegende Contents (Aufbau des Antiken Tempels) zu erstellen, die der Lehrende in unterschiedlichen Lehrveranstaltungen individuell und ganz nach Bedarf in der Lehrveranstaltung oder als Übung für zu Hause einsetzen kann. Alle für die Entwicklung zur Verfügung stehenden technischen Tools können problemlos mittels Plug-Ins über unsere Wordpress-Seite in das Blended Learning-Konzept des Instituts integriert werden.

Priorisiertes Lernziel dieser Maßnahmen ist die Vermittlung von kunsthistorischen Grundlagen und die damit verbundene Erweiterung des Bildgedächtnisses als dem zentralen kunsthistorischen Handwerkszeug. Über die Schulung des Bildgedächtnisses wird das vernetzte Denken der Studierenden gefördert. Ferner werden fachspezifische Methoden, historische Verortung, Objektkenntnis sowie visuelles und räumliches Denken als zentrale Anliegen der Kunstgeschichtsforschung in Games aufbereitet. Mittels eingängiger Gaming-Projekte soll kunsthistorisches Bild- bzw. Objektwissen vertieft und in einer "To Go-Variante" aus hochschuldidaktischer Perspektive spielerisch im Seminarraum, vor dem Objekt oder in der Bahn konsumierbar sein.

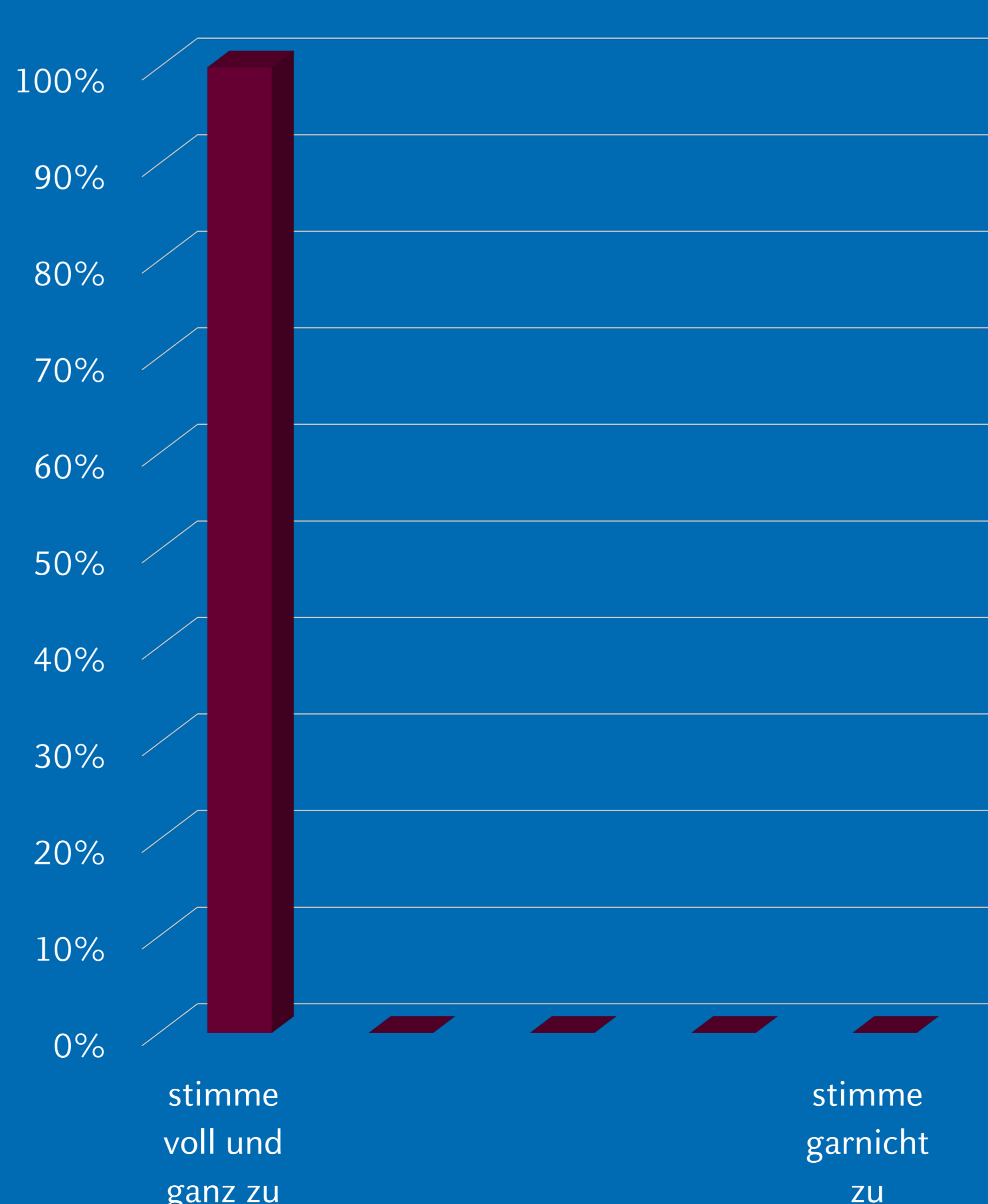
O-Töne der Studierenden über die Games

- „Die visuelle Umsetzung ist qualitativ sehr hochwertig und gelungen“
- „Eigenständiges Lernen“
- „Ich würde mich freuen, wenn solche Online-Kurse in mehr Seminaren angeboten werden“
- „Durch die Online-Kurse konnte ich ortsunabhängig und vor allem zeitlich flexibel in Leerlaufzeiten zwischen verschiedenen Kursen die Inhalte noch einmal wiederholen und einüben“
- „Die unterschiedlichen Visualisierungskonzepte und vor allem die Nutzung von virtuellen Karten und Schaubildern“
- „Direktes Abfragen durch Online Quiz“
- „Ich wurde dazu angeregt, noch einmal genau über die Lösungen nachzudenken“

Die Online-Kurse unterstützen mich in meinem Lernprozess.



Die Online-Kurse eignen sich sehr gut zum zeit- und ortsunabhängigen Lernen.



Ich wünsche mir weitere Online-Kurse für die Zukunft.

