

Artikel erschienen in:

Ulrike Lucke, Franka Grünewald, Jörg Hafer (Hrsg.)

E-Learning Symposium 2014

Mobil und vernetzt – studieren im digitalen Zeitalter

Potsdam, 14. November 2014

2014 – 59 S.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-6984>



Empfohlene Zitation:

Zoerner, Dietmar; Köhlmann, Wiebke; Brandt, Christopher: Mobiles spielebasiertes Lernen an historischen Lernorten, In: E-Learning Symposium 2014 : Mobil und vernetzt – studieren im digitalen Zeitalter ; Potsdam, 14. November 2014 / Lucke, Ulrike; Grünewald, Franka; Hafer, Jörg (Hrsg.), Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2014, S. 53–54.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-44235>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert: Creative Commons – Namensnennung, Nicht kommerziell, Weitergabe zu gleichen Bedingungen 4.0 International. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Mobiles spielebasiertes Lernen an historischen Lernorten

Dietmar Zoerner¹, Wiebke Köhlmann¹, Christopher Brandt²

Universität Potsdam

¹Institut für Informatik

²Historisches Institut

Am Neuen Palais 10

14469 Potsdam

{dzoerner, wiebke.koehlmann, chribran}@uni-potsdam.de

Abstract: Im Rahmen eines interdisziplinären studentischen Projekts wurde ein Framework für mobile pervasive Lernspiele entwickelt. Am Beispiel des historischen Lernortes Park Sanssouci wurde auf dieser Grundlage ein Lernspiel für Schülerinnen und Schüler implementiert. Die geplante Evaluation soll die Lernwirksamkeit von geobasierten mobilen Lernspielen messen. Dazu wird die Intensität des Flow-Erlebens mit einer ortsgebundenen alternativen Umsetzung verglichen.

1 Einleitung

Historische Lernorte bieten die Möglichkeit, Spuren der Vergangenheit zu deuten, die durch ihre physische Präsenz einen ganzheitlichen, alle Sinne einbeziehenden Rekonstruktionsprozess eröffnen. Moderne Kommunikationsmedien bieten für diesen Zweck die Möglichkeit des mobilen Lernens: Wissensbestände müssen nicht auf Vorrat akkumuliert werden, sondern sind in spezifischen Anforderungssituationen abrufbar. Dadurch werden die Vorteile einer Exkursion mit der Verfügbarkeit von Arbeitsmaterialien vor Ort verknüpft, wobei aus der Kombination von realer und medialer Begegnung Synergieeffekte zu erwarten sind. Damit kann das Spiel als eine praktische Auseinandersetzung mit der Diskussion um den digitalen Wandel im Geschichtsunterricht verstanden werden.

2 Konzeption und Evaluation

Um dieses Potential zu überprüfen, wurde ein interdisziplinäres Projekt mit Studierenden der Informatik und der Geschichtsdidaktik durchgeführt. Dabei entstand ein generisches Framework für mobile pervasive Lernspiele, die durch kommunikatives Storytelling an Lernorte führen und dort verschiedenartige, möglichst ortsgebundene Aufgaben anbieten können [Ar10]. Dadurch kann die Distanz zwischen Lerngegenstand und Lernziel minimiert werden. Unterstützend wirkt dabei, dass Lernweg- und tempo selbst bestimmt

Rahmenhandlung um Friedrich II. entwickelt, welche im Park Sanssouci in Potsdam spielbar ist. Das Konzept grenzt sich klar von bereits bestehenden instruktiven Führungen und eindimensionalen Audioguides zugunsten intrinsischer Motivation und Interaktivität ab [Hu09].

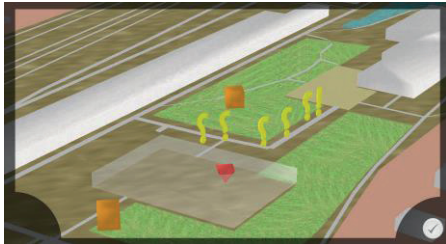


Abbildung 1: Karte mit Standort & Aufgaben

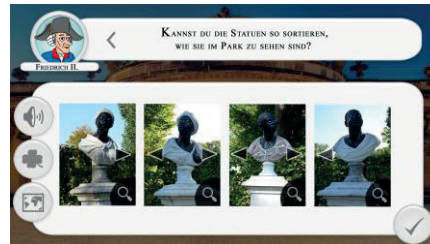


Abbildung 2: Ortsbezogene Sortieraufgabe

Parallel zur Konzeption und Implementierung wurde eine Evaluation vorbereitet, um die Lernwirksamkeit von geobasierten mobilen Lernspielen anhand der Intensität des Flow-Erlebens mittels Fragebogen [Rh03] quantitativ zu betrachten [Ke12]. In einer Kontrollgruppe wird mit einer gleichartigen Indoor-Variante gespielt. Die Laufgeschwindigkeit der Spieler wird in dieser Version simuliert und GPS-Aufgaben wurden durch Panorama-Aufgaben ersetzt, bei welchen ein Punkt auf einem Panoramabild ausgewählt werden muss. Die Durchführung der Evaluation dauert noch an.

3 Ausblick

In der Folge ist die Umsetzung weiterer Lernszenarien vorgesehen. Weiterführende Projekte sollen außerdem das historische Lernen mit der mobilen App im Vergleich zu einer konventionellen, schulischen Lernumgebung genauer untersuchen, wobei ein tieferes Verständnis der Wirkungsmechanismen von mobilem Lernen angestrebt wird.

Literaturverzeichnis

- [Ar10] Ardito, C. et al.: Design Guidelines for Location-based Mobile Games for Learning. In: Proc. Int. Conf. on Social Applications for Lifelong Learning, 2010; S. 96-100.
- [Hu09] Huizenga, J. et al.: Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game. In: Journal of Computer Assisted Learning, 25(4). Wiley, 2009; S. 332-344.
- [Ke12] Kearney, M. et al.: Viewing mobile learning from a pedagogical perspective. In: Research in Learning Technology, 20. Co-Action, 2012.
- [Rh03] Rheinberg, F. et al.: Die Erfassung des Flow-Erlebens. In (Stiensmeier-Pelster, J.; Rheinberg, F. Hrsg.): Diagnostik von Motivation und Selbstkonzept. Göttingen, Hogrefe, 2003; S. 261-279.