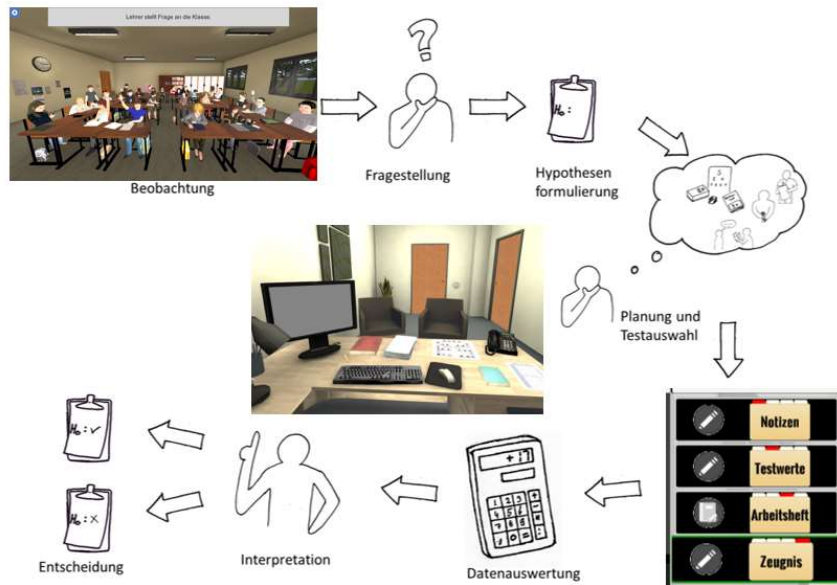


GEProS - game- und elearningbasierte, problemorientierte und selbstgesteuerte Lernumgebung



Eckdaten

- Bisher gefördert durch
 - Förderpreis für Qualität und Innovation in der Lehre 2012
 - Förderpreis für Qualität und Innovation in der Lehre 2013
- Kooperationspartner: Katana Simulations (<http://www.katanasim.com/>) vertreten durch Dr. Sebastian König
- Ansprechpartnerinnen: Prof. Dr. Katrin Klingsieck & Dr. Saskia Praetorius

Skizzierung von GEProS und der dahinterstehenden didaktischen Ziele

- Gamebasiertes und problemorientiertes Lernen soll die diagnostische Kompetenz von Lehrkräften fördern
- Virtuelle 3D-Animation eines Klassenzimmers, in der Lehramtsstudierende das diagnostische Handeln üben können
- Die einzelnen Schritte des diagnostischen Prozesses – von der Beobachtung bis zur Diagnose – werden in einem geschützten Rahmen durchlaufen
- Virtuelle Schülerinnen und Schüler repräsentieren unterschiedliche "Fälle"
- Im Büro der Lehrkraft werden Arbeitsaufträge gestellt und es gibt Hintergrundinformationen über die virtuellen Charaktere (z.B. Zeugnisse, Schulhefte, protokollierte Elterngespräche und Lernmaterialien zu den theoretischen Hintergründen)
- Theoretisches Wissen über Leistungsdiagnostik, psychologische Lernvoraussetzungen und Lernstörungen wird mit lebensnahen Beispielen verknüpft

Literatur

- Praetorius, S., Al-Kabbani, D., Bohndick, C., Hilkenmeier, J., Koenig, S. T., Müsche, H. S., Sommer, S. & Klingsieck, K. B. (2015, März). *GePros – game- und elearningbasierte, problemorientierte und selbstgesteuerte Lernumgebung – Vorstellung, Anwendung und Diskussion eines Lehrprojekts*. Prototyp präsentiert auf der 44. Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Hochschuldidaktik (DGHD), Paderborn
- Universität Paderborn (2011), Besondere Bestimmungen der Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Lehramt an Gymnasien und Gesamtschulen für das bildungswissenschaftliche Studium an der Universität Paderborn.