



Anne Dippel

# Forschungsorientiertes Lernen im Blended-Learning-Format



seit 1558



## Ludifizierte Lehre

- Spielerisches einüben wissenschaftlicher Methoden und Theorien
- Erfahrungen in Teamarbeit, Onlinekollaboration und Selbststudium
- Ideen-, Spiel- und Konzeptdesign
- Erlernen gemeinschaftlicher anwendungsorientierter Projektarbeit



## Spielerisches einüben wissenschaftlicher Methoden und Theorien

- Das Spiel im Spiel des Wissens
- Digital Natives und Gamification
- Montessori und Fröbel reloaded

## Erfahrungen in Teamarbeit, Onlinekollaboration und Selbststudium

- Gemeinsam lernt es sich leichter.
- Die Abwesenheit des Dozenten und die Anwesenheit der Gruppe
- Vernetzt lässt es sich schneller zusammenarbeiten

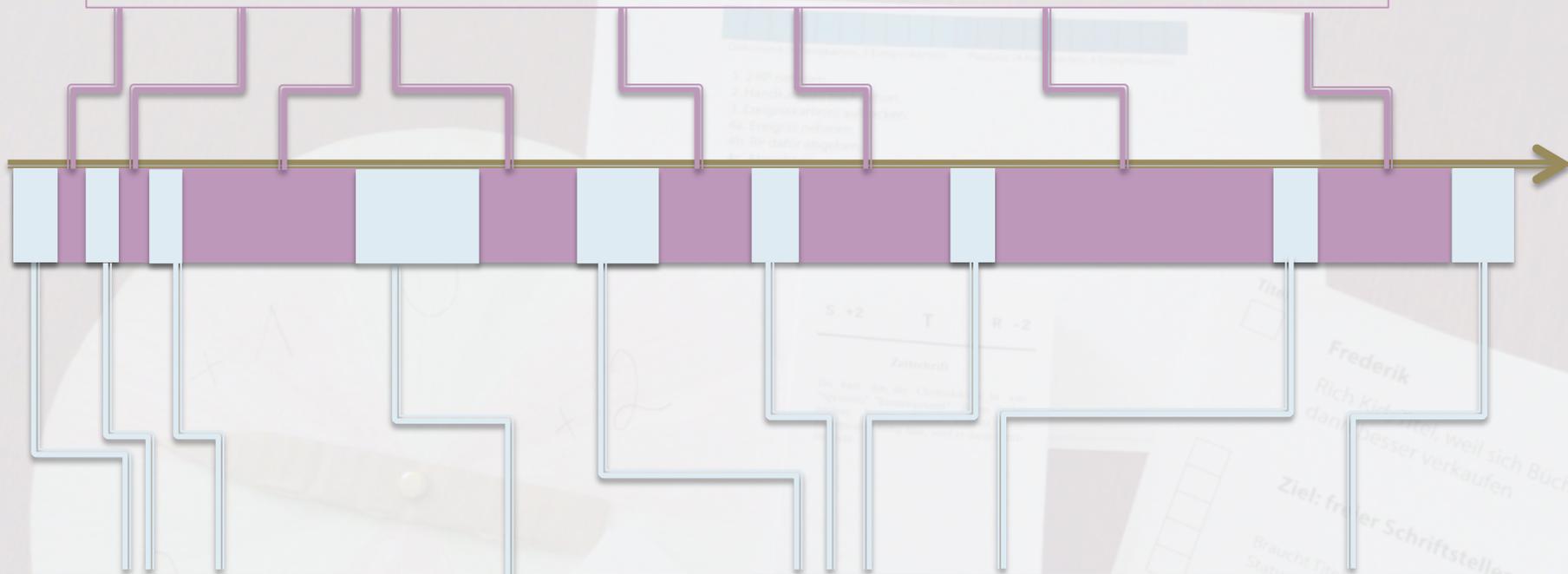
## Ideen-, Spiel- und Konzeptdesign

- Erlernen gemeinschaftlicher Zusammenarbeit
- Anwendungsorientierte Projekte
- Kreativität und Selbstbewusstsein

## Seminar-Spiele

- a. Ludus Scientiae
- b. Academic Battlefield
- c. Perspektivwechsel

**Online/Teamarbeitsphasen (Selbststudium, Gruppenarbeit, Vernetzung)**



**Einführung**

Kulturanthropologische Grundlagen und Spielforschung

**Workshop-Exkursion**

Spieldesign und -theorie  
Teambildung  
Ideenentwicklung

**Präsenz-Einheiten**

Kurzberichte, Probespielen, Diskussion  
Entwicklungsstand

**Unveiling**

Präsentation von Projektbericht  
Spielanleitung und Prototypen

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**



seit 1558

[www.uni-jena.de](http://www.uni-jena.de)