

E. Autor:innen – ein Team

Christian Adler, Student im Fach Emerging Technologies an der HAW Coburg.

»In den ersten Semestern fand ich: Die »*Spielsituation ist unübersichtlich*.« Ganz triviale Aufgaben fielen mir unheimlich schwer und ich wusste nicht einmal, wie ich die richtigen Fragen stellen soll, um überhaupt das Thema zu verstehen. Manchmal braucht es neue Herangehensweisen. Im Lehlabor wurde dieses Misfit deshalb mein Favorit.«

Erik Aepler, Student an der TH Nürnberg, Bachelorstudiengang International Business and Technology.

»Unser Projekt im Lehlabor³ hat mir vor Augen geführt, wie stark das Misfit »*Zu wenig Immersion*« mein Studium erschwert hat. Ich hätte EMPAMOS gerne früher kennengelernt, aber auch für meine Zukunft sehe ich ein breites Anwendungsfeld für die Inhalte, die ich während des Lehlabor³ gelernt habe.«

Daniel Behnke, digital-spielend-lernen.de. Educational Designer an der Schnittstelle von Spielen und Lernen mit Schwerpunkten in didaktischem Design, Game-Based Learning, Educational Game Design und Gamification.

»Der »*Spielverlauf ist zu vorhersehbar*«, mit diesem Misfit hatte ich als junger Lehrer öfter zu kämpfen. Klassische frontale Unterrichtsformate strukturieren den Lernprozess stark vor, Lernende erleben wenig Mitbestimmung. Auch mit EMPAMOS versuche ich, diese Dynamik durch interessante Lernszenarien und partizipative Elemente zu ändern.«

Prof. Dr. Victoria Bertels, Professorin für Marketing, Marktforschung und quantitative Methoden der Betriebswirtschaft, TH Aschaffenburg. Zu ihren Forschungs- und Tätigkeitsschwerpunkten gehört praxisorientierte Hochschullehre.

»In meinem Studium war das größte Misfit »*Spiel wirkt bedeutungslos*«, das sich im fehlenden Praxisbezug äußerte. Oft war unklar, welchen praktischen Nutzen Vorlesungsinhalte hatten. Die Lehrenden gingen kaum darauf ein, wie diese in der Unternehmenspraxis umgesetzt werden können. Daher fragte ich mich als Studentin, wofür ich das lernen muss.«

Denise Bohrisch, Studentin im Masterstudiengang Digital Business Management an der Hochschule Hof

»Ich habe während meines Bachelor- und Masterstudiums an der Hochschule Hof immer wieder festgestellt, dass der »*Beitrag von Aktionen zur Zielerreichung unklar*« ist. Eine Spielfortschrittsanzeige kann hier eine große Hilfe sein, denn sie gibt mir den nötigen Überblick und ich weiß immer genau, wo ich mich befinde.«

Prof. Manuela Bräuning, Professorin für innovative Textil- und Bekleidungs-systeme in der Fakultät Engineering an der Hochschule Albstadt-Sigmaringen am Standort Albstadt mit Forschungsschwerpunkt Smart Textiles und angewandte Didaktik.

»Beim Wechsel von der Industrie in die Lehre war für mich das größte Misfit »*Spielsituation ist unübersichtlich*«, da neben der abwechslungsreichen Lehre in den verschiedensten Bereichen noch viel Arbeit in der Selbstverwaltung hinzukam. Da ich gerne Neues ausprobieren, ergeben sich jedoch immer Chancen für tolle Erfahrungen.«

Dr. Thomas Bröker, Forschungs- und Innovationslabor Digitale Lehre, TH Nürnberg. Mitentwickler des Studiengangs eLearning Bauphysik, gestaltet kooperative Lern- und Arbeitsumgebungen mit Designprinzipien aus Mul-

tiplayer Online Games und arbeitet daran, den Flaschenhals des Lehrens zu überwinden.

»Mein Architekturstudium hatte im Rückblick kein einziges Misfit. Schuld daran ist meines Erachtens das Spielelement »*gemeinsames Spielfeld*« – das Arbeitsatelier – gewesen, gefolgt vom anfangs oft kryptischen, dafür aber vom ersten Moment an regelmäßigen und immer wieder anregenden Feedback der Lehrenden.«

Friederike Burkhardt, Studentin des Bioingenieurwesens und studentische Hilfskraft im interdisziplinären biomedizinischen Forschungs- und Ausbildungszentrum (BioMed) an der Hochschule München.

»Im Studium begegne ich immer wieder dem Misfit »*Spiel wirkt bedeutungslos*« – besonders dann, wenn theoretische Inhalte keinen direkten Mehrwert für die Praxis zu haben scheinen. Durch Laborarbeiten und Projekte kann aber zum Glück deutlich werden, warum dieses Wissen wichtig ist.«

Prof. Dr. Beatrice Dernbach, Professorin für Nachhaltigkeits- und Wissenschaftskommunikation an der TH Nürnberg. Zu ihren Forschungsschwerpunkten zählt u.a. die Kompetenzvermittlung in der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) sowie im Berufsfeld Medien.

»Dass ich im Journalistikstudium Mittelhochdeutsch lernen sollte, hat mir seinerzeit wirklich nicht eingeleuchtet – und ich ahne, dass »*Spiel wirkt bedeutungslos*« für viele Studierende auch heute ein großes Misfit ist. Als Lehrende versuche ich daher, Zusammenhänge zu vermitteln. Und gebe offen zu, dass manches erst im Rückblick Bedeutung gewinnt.«

Laurin Niclas Dörre, Student an der TH Aschaffenburg, Masterstudiengang Angewandte Forschung in den Ingenieurwissenschaften.

»Mein Studienschwerpunkt liegt im Bereich Game Development. Auch da ist es praktisch, die EMPAMOS-Toolbox zur Hand zu haben. Vor allem aber mer-

ke ich, wie wichtig Motivation in der Lehre ist, wenn ich andere Studierende dabei unterstütze, sich in Themen aus der Softwareentwicklung hineinzu-denken: Gute »Tutorials« machen den Unterschied!«

Prof. Dr. Christian Hanshans, Professor für Medizin und Medizintechnik an der Hochschule München, Leiter des interdisziplinären biomedizinischen Forschungs- und Ausbildungszentrums (BioMed).

»Als Lehrender habe ich oft den Eindruck, dass viele von uns im Alltag mit dem Misfit »*Spiel wirkt bedeutungslos*« zu kämpfen haben. Kein Wunder: Der Einsatz für exzellente Lehre wird an Hochschulen nur selten honoriert, z.B. im Sinne einer leistungsorientierten Mittelvergabe oder Lehrreduktion.«

Anke Kaluza, wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule Hof mit Tätigkeitsschwerpunkten in der didaktischen Qualifizierung und der Unterstützung des Lehrpersonals.

»Als wissenschaftliche Mitarbeiterin in Drittmittelprojekten ist mir das Misfit »*Spieldauer unklar*« wohl bekannt – schließlich müssen immer neue Projekte beantragt werden. Dennoch bleibt meine Motivation ungebrochen. Ein starkes »*Team*« und meine »*Mission*« einer studierendenzentrierten, motivierenden und zukunftsfähigen Lehre machen's möglich.«

Joy Klemcke, Studentin des Studiengang Wirtschaftsmathematik-Aktuarwissenschaften an der TH Rosenheim.

»Im Studium habe ich mich schon oft mit dem Misfit »*Spielsituation zu unübersichtlich*« auseinandergesetzt. Durch den Austausch mit anderen Studierenden konnte ich jedoch einen Überblick gewinnen und Lehrinhalte für mich nachvollziehbarer strukturieren. Die Perspektiven anderer Personen mit ähnlichem Kenntnisstand waren mir da eine große Hilfe.«

Jonathan Klemm, Mitarbeiter für innovative und digitale Lehre an der TH Aschaffenburg. Schwerpunkte: Unterstützung von Lehrenden bei der Ent-

wicklung interaktiver und innovativer Lehrkonzepte sowie didaktische Beratung.

»Während meiner Schul- und Studienzeit war für mich das größte Misfit »*Eigene Leistung nicht einschätzbar*«. Heute setze ich mich dafür ein, dass Lehrende an der TH Aschaffenburg genau diese Lücke schließen – durch interaktive Lehre, regelmäßige Rückmeldungen und klare Lernziele«

Prof. Dr. Thomas Kirchmeier, Hochschullehrer an der Fakultät Informatik der TH Augsburg. Unterrichtete Fachgebiete: Programmierung, Verteilte Systeme, Datenkommunikation und Embedded Systems.

»Wie Johann Wolfgang Goethe schon sagte: *Wer neue Antworten will, muss neue Fragen stellen*. Neue Ideen zur Gestaltung der Lehre liefen die EMPA-MOS-Methoden. Spielerisch erzeugen sie neue kreative Denkanstöße von der Evaluation bis hin zur Gestaltung spannender Vorlesungen und Lehraufgaben.«

Prof. Dr. Alison McNamara hat einen Hintergrund in IT und Innovationsberatung. Heute ist sie Professorin an der TH Aschaffenburg, wo sie u.a. zu Mobile Applications und deren Entwicklung, immersiven Technologien, digitaler Bildung und spielbasiertem Lernen forscht und lehrt.

»In der digitalen Lehre begegnet mir häufig das Misfit »*Spielsituation ist unübersichtlich*«. Neue Technologien und Tools bieten große Chancen, können aber auch überwältigend wirken, für Studierende genauso wie für uns Lehrende. Deshalb ist es mir ein Anliegen, meine Studierenden mit den Fähigkeiten auszustatten, die sie für das 21. Jahrhundert benötigen.«

Dr. Barbara Meissner, Team Lehr- & Kompetenzentwicklung der TH Nürnberg, bringt gemeinsam mit Lehrenden und Studierenden Lehrinnovationen auf den Weg und gibt in ihren Workshops Anregungen und Raum für kollegialen Austausch zum Lehren und Lernen.

»EMPAMOS kann Türen öffnen. Wissenschaftliche Bezüge zur Lehr-Lernforschung und Forschungsergebnisse aus der Analyse von Gesellschaftsspielen werden in eine einfache, anschauliche Sprache übersetzt. Wir erleben, dass Lehrende und Studierende mittels EMPAMOS offen und kreativ ins Gespräch kommen.«

Stefanie Neumaier, M. A., staatlich anerkannte Sozialpädagogin und wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Lehr- und Forschungsschwerpunkte: Sozialpädagogische Professionalisierung, Medienbildung und Gamification.

»Im Kontext meiner Lehrtätigkeit erlebe ich häufig das Misfit »*Spiel ist bedeutungslos*« seitens der Studierenden, was die Lerninhalte anbelangt. Es bereitet mir große Freude, mithilfe planspielartiger »*Tutorials*« diese Bedeutung zu vermitteln.«

Prof. Dr. Katharina Neumann lehrt an der Hochschule Hof an der Fakultät Ingenieurwissenschaften im Fachbereich Chemie und technisches Projektmanagement. In ihrer Lehre fokussiert sie sich auf innovative Lehrmethoden und studierendenzentrierte Ansätze.

»Viele sagen mir: Chemie habe ich in der Schule nie verstanden. Das zeigt, wie zentral das Misfit »*Spiel ist zu schwer zu gewinnen*« in der Lehre naturwissenschaftlicher Inhalte ist. Ich bin überzeugt davon, dass komplexe Inhalte verständlich werden, wenn wir ihren praktischen Nutzen und das Warum dahinter vermitteln. Das ist mein Ansatz in der Lehre.«

Raik Pawlowsky, Hochschuldidaktiker im Rahmen des Projekts »IMPETUS« an der Hochschule Coburg.

»Ich erlebe immer wieder, dass in der Didaktik das Misfit »*Regeln sind zu kompliziert*« eine große Rolle spielt. Es mag Rezepte für gelungene Lehre geben, aber auch die erhöhen »nur« die Lernwahrscheinlichkeit in der Gruppe. Wer im Sinne der Bildungsgerechtigkeit alle Lernenden mitnehmen will, braucht individuelle Motivationskonzepte.«

Melanie Rammler, Ingenieurin für Medizintechnik im interdisziplinären biomedizinischen Forschungs- und Ausbildungszentrum (BioMed) an der Hochschule München.

»Während meines Studiums war ein zentrales Misfit für mich »*Eigene Leistung nicht einschätzbar*«. Ich war mir als Studentin häufig unsicher, ob ich alles verstanden habe und genug weiß, um es später im Berufsleben anwenden zu können. Ich hatte immer das Gefühl, nicht genug gelernt zu haben.«

Prof. Dr. Anja Bettina Schmiedt, Professorin für Mathematik an der Ostbayerischen Technischen Hochschule Regensburg. Lehr- und Forschungsschwerpunkte: Mathematische Statistik, Angewandte Statistik, Versicherungsmathematik.

»Im Rahmen meiner Lehrtätigkeit in der Mathematik erlebe ich, dass Studierende das Spiel häufig als zu schwer zu gewinnen empfinden. Durch »*kooperative Spielformen*« und »*Feedback*« lernen die Studierenden, sich gegenseitig zu unterstützen und ihre eigene Leistung einzuschätzen, sodass sie gemeinsam über die Ziellinie laufen können.«

Monika Sussmann, Mitarbeiterin an der TH Rosenheim, Lehre in Mathematik, Mitarbeit am Didaktikprojekt »PRO-Aktiv (Physik und Mathematik in Rosenheim – Aktiv und kontinuierlich just-in-time verstehen)«.

»Bei meiner Lehrtätigkeit in Mathematik begegnet mir immer wieder das Misfit »*Spieler zeigen zu wenig Engagement*«. Durch aktivierende Elemente wie »*Austausch in der Gruppe*« kann ich diesem Problem aber erfolgreich entgegenwirken.«

Prof. Dr. Thomas Voit, Professor für Wirtschaftsinformatik an der Fakultät Informatik, TH Nürnberg. Leitet seit 2016 das Projekt EMPAMOS zur Frage: Wo steckt der Spaß im Spiel und wie kommt er dort hinein? Denn mit diesem Wissen, davon ist er überzeugt, können wir auch die »echte« Welt motivierender gestalten.

»Ein Misfit, das mir leider in der Arbeitswelt viel zu häufig begegnet: »*Spiel fördert keine Kooperation*«. Stattdessen werden oft künstlich erzeugte Wettbewerbe inszeniert, die Verlierer:innen und Gewinner:innen produzieren und in denen die Motivation der einen teuer durch die Demotivation der anderen erkaufte wird.«

Ann Marie Wester, Forschungs- und Innovationslabor Digitale Lehre, TH Nürnberg. Gestaltung kooperativer Lernstrukturen auf Basis von Didaktik- und Spieldesign zur Unterstützung in herausfordernden Lehr-Lernkontexten.

»Im Rahmen meines eigenen Weiterlernens kommt mir regelmäßig das Misfit »*Spieleituation zu unübersichtlich*« in die Quere. In meiner Forschungsarbeit versuche ich deshalb, Ordnung in das Design von Lerngelegenheiten zu bringen, und arbeite an der Definition von Spielregeln für kooperative Lernprozesse.«

Prof. Dr. Michael Wick, Professor an der Fakultät für Angewandte Naturwissenschaften und Gesundheit an der Hochschule Coburg. Studiengangsleiter für Technische Physik, Autor mehrerer Lehrbücher und Entwickler interaktiver Webseiten zur Physik-Lehre.

»Mein Physikstudium empfand ich als sehr positiv, weil es für mich etwas Spielerisches hatte. Übungen und Vorlesungen boten stetige Herausforderungen, Klausuren waren die Endgegner. Nach jeder Prüfung wartete das nächste Level. Ich glaube, das Studium enthält schon viele spielerische Elemente. Vielleicht müssen wir Studierende nur stärker unterstützen, mehr Leichtigkeit zu entdecken.«

Christine Wissel, Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der TH Aschaffenburg und an der TU Nürnberg. Forschungs- und Tätigkeitsschwerpunkte: Beratung und Begleitung von Lehrenden zum Thema digitale Lehre (TH Aschaffenburg) sowie Implementierung einer Fortbildung mit dem Digitalen Didaktischen Design-Modell an bayerischen Schulen (TU Nürnberg).

»Im Bereich der digitalen Lehre stellt es für viele Lehrende eine große Herausforderung dar, im vielfältigen Angebot der digitalen Tools das Passende für die eigene Lehre zu finden. In diesem Zusammenhang wirkt das Misfit *»Spielsituation ist zu unübersichtlich«*.«

Dr. Benjamin Zinger, Forschungs- und Innovationslabor Digitale Lehre, TH Nürnberg. Forschungs- und Tätigkeitsschwerpunkte: Lehrbezogene Hochschulentwicklung sowie rollen-, disziplin- und hochschulübergreifendes Lernen.

»Wenn ich an meinen Berufseinstieg denke, zeigt sich das Misfit *»Entscheidungsunsicherheit«* zu groß. Es begegnet mir immer dann, wenn Neues auf mich zukommt. Mittlerweile nehme ich es zum Anlass, mir bewusst zu machen, dass wir auf den ›Schultern von Riesen leben‹, und weiß, dass es auf diesen Schultern manchmal wacklig wird.«

Prof. Tilman Zitzmann, Fakultät Design, TH Nürnberg. Lehrt und forscht im Fachgebiet Digital Experience Design.

»Beim ersten Kontakt mit EMPAMOS habe ich mich gefragt, was das mit Hochschullehre zu tun haben soll. Aber schon eine Viertelstunde später war ich begeistert davon, wie sich neue Perspektiven und Lösungsansätze ergeben, wenn man Lehre als kooperatives Spiel betrachtet. Mein Favorit ist daher eindeutig das Spielelement *»Gemeinsames Spielfeld«*.«

