

Kollaborative Gamebooks



Prof. Willi Bernhard
willi.bernhard@ffhs.ch

WAS

Beim kollaborativen Gamebook handelt es sich um ein interaktives Spiel, bei dem die komplette Spielumgebung durch Textkomponenten (ähnlich einem Buch) direkt im Kopf des Spielers erzeugt wird. Der Leser (=Lernender) nimmt die Rolle des Spielers ein und kann dabei direkten Einfluss auf die Handlung des Geschehens nehmen. Im Spielverlauf stösst er immer wieder auf andere Spieler, mit denen er kollaborieren muss, um vorwärts zu kommen. Die Handlungen im Spiel können vom Lernenden beeinflusst werden.

Dank kollaborativen Gamebooks kann beliebiges Wissen auf spielerische und gezielte Art und Weise vermittelt werden. Die situativen Interaktionen ermöglichen Lernerlebnisse durch direktes Feedback und erfordern individuelle Entscheidungen, die wiederum Erfahrungen generieren, welche das persönliche Lernen unterstützen. Ausserdem müssen sich die Spieler den Herausforderungen Teamwork und Wettbewerb stellen.

Kollaborative Gamebooks sind inhaltlich nicht auf spezielle Themengebiete eingeschränkt, jegliche Themengebiete (z. Bsp. Mathematik, Sprache, Ökonomie, Chemie, etc) können damit angegangen werden.

Ziel des Projektes ist die Förderung von Serious Games an HEI's durch kollaborative Gamebooks, welche von Dozierenden selbst erstellt oder durch Studierende im Unterricht entwickelt werden. Das Projekt soll dazu alle notwendigen Massnahmen anbieten (Anleitungen, Unterlagen, Templates, didaktische Modelle, Software, Beispiele, Webinare und Kurse)

WARUM

Alle Säugetiere lernen durch Spielen und auch bei uns Menschen liegt Spielen schon seit Jahren im Trend

Kollaborative Gamebooks sind:

- * interaktiv
- * kollaborativ
- * einfach zu erstellen
- * geräteunabhängig (HTML)
- * für alle Themen geeignet
- * sofort spielbar

Das Projekt "kollaborative Gamebooks" ermöglicht Dozierenden, ihre eigenen Lehr- und Lerninhalte spielerisch aufzubereiten und als "Serious Game" den Studierenden anzubieten. Die Story, das Spielgeschehen, die Kollaborationen und möglichen Handlungen können vom Dozierenden in eigener Regie erstellt und mit Hilfe einer frei verfügbare Software als fertiges Gamebook entwickelt und angeboten werden. Für die Erstellung als auch für das Spielen der Gamebooks benötigt man nur einen HTML-Browser (Firefox, Chrome, etc), die Gamebooks können deshalb von jedem Gerät (Smartphone, Tablet, Laptop, PC) und unabhängig vom Betriebssystem (Windows, OSX, Linux, Android, IOS) benutzt werden.

Die technischen Anforderungen an die dozierenden Gamebook-Ersteller sind dabei äusserst gering, mit den angebotenen Templates, Anleitungen und Beispielen können auch nicht-technisch Versierte ein kollaboratives Gamebook erstellen. Ein speziell für kollaborative Gamebooks entwickeltes didaktisches Modell unterstützt die Erstellung von Gamebooks auf einer breiten Ebene des zu vermittelnden Wissens.



WER

Kollaborative Gamebooks sind relativ einfach zu erstellen, stark motivierend (Spasfaktor) und benötigen keine speziellen Software-Entwickler.

Dozierende können als Fachpersonen direkt ihre eigenen Lehr-/Lern-Inhalte aufbereiten und als Gamebook anbieten. Aber auch Studierende können sich solchen Aufgaben widmen, um sich aktiv mit Lerninhalten zu befassen und diese aufzubereiten, wenn Dozierende solches als Praxisprojekt (Projektunterricht oder in Form von problem-basiertem Lernen) anbieten.

Das Lernangebot richtet sich vor allem an HEI-Dozierende (HEI = Higher Education Institution), welche Lehr- und Lerninhalte mit Hilfe von "Serious Games" vermitteln und anbieten wollen.

Serious Games und spielerisches Lernen erfreut sich im Bildungsbereich einer grossen Nachfrage. Mit kollaborativen Gamebooks können Dozierende auf eine solche Nachfrage reagieren, ohne externe Spieldesigner und Software-Entwickler herbeiziehen zu müssen. Inhaltlich können Dozierende ihre eigenen Wissensgebiete in Eigenregie spielerisch, didaktisch und technisch aufbereiten, wobei das Spielgeschehen nur durch ihre eigenen Ideen begrenzt ist und nicht etwa durch technische Gegebenheiten.

<<|>>

Du bist in London, im St James's Palace an der Marlborough Road.

Du bist aber nicht der einzige, der auf diese Reise geht und wenn du dich umschaust, siehst du einige deiner Kommilitonen, die wie du darauf warten, mit dem ersten Experten sprechen zu können.

Plötzlich geht die Tür auf und zu deinem Erstaunen wirst du als erster gebeten, hineinzutreten.

Kaum im Raum, wirst du angesprochen: "Hallo, mein Name ist Eduard Graham, ich bin Mitglied der Jury und möchte dich fragen, wie du zur Disposition deiner Thesis stehst."

Du brauchst nicht lange, um folgendes zu antworten:

- [Die Disposition stellt lediglich einen Platzhalter dar, weil nur die Thesis zählt](#)
- [Die Disposition dient als detaillierte Vorbereitung auf meine Thesis.](#)
- [Die Disposition hat mit der Thesis nichts zu tun](#)

WIE

Der Lernende kann ein Gamebook orts- und zeitunabhängig benutzen. Kollaborative Aufgaben können asynchron angegangen werden, sodass dem Lernenden eine grosse Flexibilität innerhalb eines zeitlichen Rahmens gegeben wird.

Für das kollaborative Gamebook wurde ein eigenes didaktisches Modell entwickelt, welches auf einer Revision der "Bloomschen-Taxonomie für Lernziele" beruht (Quelle: Iowa State University, Center for Excellence for Learning and Teaching). Dieses didaktische Modell eignet sich besonders gut, um Story, Wissen und Handlungen lernmässig miteinander in Beziehung zu bringen. Die Wissensdimension wird dabei in die Story eingearbeitet, die kognitive Dimension in die Entscheidungshandlung. Um dieses Modell verwenden zu können wurden sches Storyelemente (Story-Bricks) entwickelt, welche dem Gamebook-Ersteller sowohl didaktisch als auch technisch in Form von Templates zur Verfügung stehen.

Diese Story Bausteine sind: Schleife, Alternative, Schleife mit Alternative, Aufbau, Kollaboration-I (zwingend) und Kollaboration-II (optional). Siehe auch unter: <http://www.exabit.ch/didacticmodel.pdf> - wo dieses didaktische Modell im Rahmen der eduhub-days 2016 vorgestellt und dort in Workshops (Creative Café) eingesetzt wurde

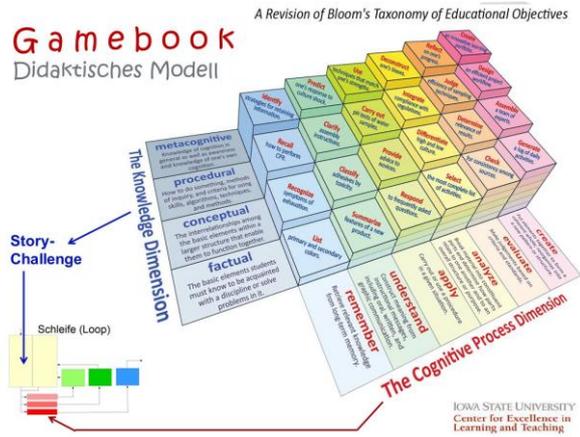
Gamebooks laufen über einen Browser auf einem Laptop, Tablet oder Smartphone. Neben den Textblöcken können nach Bedarf auch Bild, Video und Tonkomponenten einfach und ohne aufwändige Grafikentwicklung integriert werden.

Zur Erstellung von Gamebooks stehen Gamebook-Editoren und Templates zur Verfügung, wie z. Bsp:

- <http://textadventures.co.uk>¹

Technisch ist es auch möglich, kollaborative Gamebooks so zu gestalten, dass diese nur zur Kollaboration eine online- Internet Verbindung benötigen und der restliche handlungsorientierte Teil der Story direkt auf dem Gerät abläuft.

¹<http://www.exabit.ch/kidscare>



Demo-Beispiele

Bsp. eines Mini-Gamebooks mit zwei Story-Bausteinen und Kollaboration am Schluss:
<http://www.exabit.ch/eisenhower>

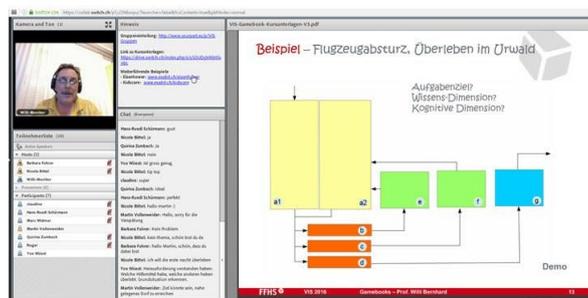
Bsp. eines erlebnis-orientierten Mini-Gamebooks (ohne Kollaboration, mit zwei Storybausteinen)
<http://www.exabit.ch/kidscare>

Kids Care²

Zeitmanagement³

Collaborative Gamebooks

Course insights: Introduction to the theme



Die kollaborative Innovation

Das komplett neue an "kollaborativen Gamebooks" aber ist die Kollaboration der Spieler innerhalb des Spiels. Damit ist es erstmals möglich, dass Lernende in einem Gamebook mit anderen Lernenden kollaborieren können oder gar müssen. Die Kollaborationen sind dabei asynchron und ermöglicht den Spielenden, ihre eigenen zeitlichen und örtlichen Möglichkeiten innerhalb eines gewissen Rahmens einzubringen. Bei einer Kollaborationsaufgabe wird der Lernende in einen Online-Raum geleitet, wo er sein Wissen mit oder gegen Andere einsetzen muss, um weiter zu kommen.

Erfahrungen

²<http://www.exabit.ch/kidscare>

³<http://www.exabit.ch/eisenhower>

Kollaborative Gamebooks wurden erstmals im Januar 2016 an den eduhub-days (<http://www.eduhub.ch/events/eduhub-days/eduhub-days-2016/>) einer breiten Gruppe von Dozierenden im Rahmen von drei Workshops (Collaborative game books for teaching) vorgestellt (Bildergalerie: <http://www.exabit.ch/2016-eduhub>). Das Echo war äusserst positiv und das Interesse an dieser Entwicklung hoch.

Auch wurden Gamebooks an der Swiss Elearning-Conference 2016 (12.-13. April 2016 in Zürich) im Rahmen des Marketplace "stay far, learn close" vorgestellt, wo dies ebenso mit positivem Feedback auf Interesse gestossen ist. (http://selc.ch/content/program/program/index_eng.html)

Im März 2016 wurden zwei Online-Kurse im Rahmen der Virtuellen Interaktionen Online-Sessions (VIS) durchgeführt, Interessierte Dozierende wurden innerhalb von 2 Stunden in das Konzept der kollaborativen Gamebooks eingeführt und konnten darin ebenso ihr eigenes Gamebook erstellen. Jede der 3-4 Personengruppen konnte am Schluss erfolgreich ein eigenes Gamebook mit zwei Bausteinen vorzeigen. (<https://www.ffhs.ch/forschung-entwicklung/institut-fuer-fernstudien-elearningforschung-ifel/workshops-vis&highlighting=gamebooks>)

Das Studienmodul "Kolloquium zur Master-Thesis" an der Fernfachhochschule Schweiz mit Absolventen eines Master-Studienganges wurde komplett als Gamebook aufbereitet. Der 6-monatige Kurs (150 Lerneinheiten, 10% davon in Präsenz, 90% Online) hat im Januar 2016 angefangen und wurde im Juni 2016 abgeschlossen. Erste Auswertungen haben schon gezeigt, dass es für Studierende eine echte Hilfe darstellt, wenn sie mit einem Gamebook arbeiten können und immer sofort ein individuelles Feedback erhalten, dazu kommt der motivierende Effekt durch die abenteuerliche Story des Spieles hinzu. Die Kollaborationsaufgaben ermöglichten ihnen auch, sich mit den anderen Studierenden der Klasse online über das fachlichen Herausforderungen auszutauschen.

Das entwickelte Gamebook wird in weiteren Kursen eingesetzt, Für das Modul "Mathematische Modelle zur Entscheidungsfindung werden zudem Gamebooks eingesetzt, welche von Studierenden als Projektaufgabe zur Verankerung ihres Wissens aufgebaut werden.

Collaborative Gamebooks

Course insights: : feedback from participants

