

Zusammenfassung des Workshops: Gamification – Praktischer Einsatz des Trends in der FDM Kompetenzvermittlung am 15.02.2023

Teil 1 (11:00 -12:30)

Der Workshop hat eine Einführung in verschiedene Formen der spielerischen Wissensvermittlung gegeben und die positiven Effekte des Spielens dargestellt. Des Weiteren wurden im Theorieteil des Workshops die unterschiedlichen Ziele und Möglichkeiten vorgestellt die Spiele in der FDM Kompetenzvermittlung haben sowie deren Herausforderungen betrachtet. Im Praxisteil wurden zwei Educational Games ([Research Data Scary Tales](#), [Open Science Spiel](#)) von den Teilnehmenden ausprobiert und anschließend mit Hilfe einer Online-Umfrage bewertet. Für beide Spiele wurden Ideen gegeben wie diese in eigene FDM Formate eingebaut werden können. Die [publizierten Folien](#) zum Workshop (<https://doi.org/10.5281/zenodo.7744209>) enthalten sowohl den theoretischen Teil des Workshops als auch das Feedback von den Teilnehmenden.

Teil 2 (13:30 -15:00 Uhr)

Wir freuen uns insbesondere, dass in dem offen konzipierten zweiten Teil des Workshops die Teilnehmenden eigene Ideen zu FDM- Spielen sowie spielerischeren Elementen vorgestellt haben und es einen regen Austausch gab. Unter anderem wurden vorgestellt die Educational Games FAIR Cards (in der Entwicklung siehe Slides) und [Quiz FDM Rechtsexpertise](#) sowie die Idee [Code Names](#) und [Memes](#) auf FDM- Themen anzupassen. Im gemeinsamen Ausprobieren der Spiele sowie der spielerischen Elemente und in der anschließenden Diskussion kamen u. a. die folgenden Aspekte zum Spielen auf: nicht bei allen ausprobierten Spielen war Lern-Mehrwert direkt ersichtlich, Zielgruppenanpassung ist wichtig: ältere Semester sind tendenziell eher weniger vertraut mit komplexeren Spielmechaniken. Das Spiel Code Names hat gezeigt, dass teilweise fachgruppenspezifisch bestimmte Vokabulare verwendet werden.