

Spielbasiertes Lernen zur Steigerung digitaler und persönlicher Kompetenzen bei Tutor:innen

Überblick

Die digitale Transformation stellt Hochschulen vor die Herausforderung, Lehr- und Lernprozesse neu zu gestalten. Der Einsatz von **Game-based Learning** begegnet diesen Herausforderungen, indem sowohl fachliche als auch überfachliche Kompetenzen wie **kritisches Denken**, **Problemlösungsfähigkeiten** oder **Kreativität** spielerisch gefördert werden. Durch die Nutzung von **Gamification-Elementen** und **künstlicher Intelligenz** wird eine flexible, interaktive und motivierende Lernumgebung geschaffen. Durch diese innovativen Ansätze werden traditionelle Lehrmethoden transformiert und gleichzeitig die Lehrqualität erhöht. Die TU Dresden entwickelt auf Basis dieser Erkenntnisse einen **digitalen Escape Room zur spielbasierten Qualifizierung von Tutor:innen**.



Entwicklung des
"Seminarraum des Schreckens"
als Präsenz-Lehrraum

Vorgehensweise

Die Entwicklung des digitalen Escape Rooms wurde durch die vorherige Implementierung des bestehenden, physischen Qualifizierungsangebots *Seminarraum des Schreckens* inspiriert, bei dem Tutor:innen verschiedene präparierte Fehlerquellen entdecken und beheben müssen. Mit dem **Ziel der verbesserten Flexibilität und Zugänglichkeit** sowie der **Einbindung von KI und spielerischen Elementen**, erfolgt die Transformation zu einem virtuellen Escape Room. Die technische Umsetzung soll bis Februar 2025 erfolgen.



Weiterentwicklung zum
Online-Angebot eines 360°-
Raumes



Link zum Raum

Gamifizierung zu einem virtuellen Escape Room



Problemstellung

Tutor:innen sind durch das eigene, bereits hohe Studienpensum, auf Weiterbildungsangebote angewiesen, die **flexibel** sowie **orts- und zeitunabhängig** durchführbar sind. Es besteht ein Bedarf an innovativen Ansätzen zur praxisnahen und inklusiven Erweiterung von Lehrkompetenzen. Der digitale Escape Room verbindet die **Flexibilität** digitaler Bildungsangebote mit den Vorteilen eines **problemorientierten und kollaborativen Lernens**. Durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben in einem virtuellen Raum werden die Lernenden in eine spielerische Situation eingebunden, die **kritisches Denken und eigenständiges Handeln** fördert.

Ausblick

Durch kontinuierliche Iteration des Konzepts, unterstützt durch Testphasen und Feedbackschleifen, wird eine stetige Verbesserung der Lernumgebung gewährleistet. Zukünftig wird der **Fokus auf der weiteren Optimierung der KI-Integration** und der Erweiterung des Angebots für eine internationale Zielgruppe liegen, um den Escape Room als **nachhaltiges Qualifizierungsangebot** für Tutor:innen fest zu etablieren.

Entwicklungsschritte

1. **Bedarfsanalyse und Konzeptentwicklung**
 - Expert:inneninterviews (inkl. Studierende mit Einschränkungen oder Behinderungen)
 - Befragung zur Tutorienarbeit (TU Dresden)
2. **Storyline und Struktur**
 - fiktive Storyline mit Rätsel zur Raum- und Materialvorbereitung, zur Einrichtung der technischen Ausstattung und zur Gewährleistung der Barrierefreiheit
3. **Technische Umsetzung**
 - Integration eines Chatbots
 - mehrsprachige Nutzungsmöglichkeit
4. **Implementierung und Testphase**
 - Feedback-Schleifen und Usability-Tests

Ideen und Anmerkungen:

Mitglied im Netzwerk von:



gefördert durch:



Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre

Technische Universität Dresden
Zentrum für interdisziplinäres Lernen und Lehren

Michelle Pippig  michelle.pippig@tu-dresden.de
Sabrina Hänsel  sabrina.haensel@tu-dresden.de

