

Hybride Schnitzeljagd

Judith Hüther



Agenda (10.15-12.15 Uhr)



10.15 Uhr: Begrüssung, Vorstellung und Überblick

10.30 Uhr: Online-Schnitzeljagd

11.00 Uhr: Rankings und Learnings

11.15 Uhr: Pause

11.30 Uhr: Erfahrungen und Implikationen für die Lehre

12.00 Uhr: Abschluss und Siegerehrung

12:15 Uhr: Ende

Grundlagen

Grundprinzip: eine Person versteckt Gegenstände oder Hinweise, die von den anderen Teilnehmenden gesucht werden müssen.

... seit über 100 Jahren gespielt.

... was finde ich? Was hinterlasse ich?

Die Ausgangsfrage: Welches Verhalten will ich fördern?

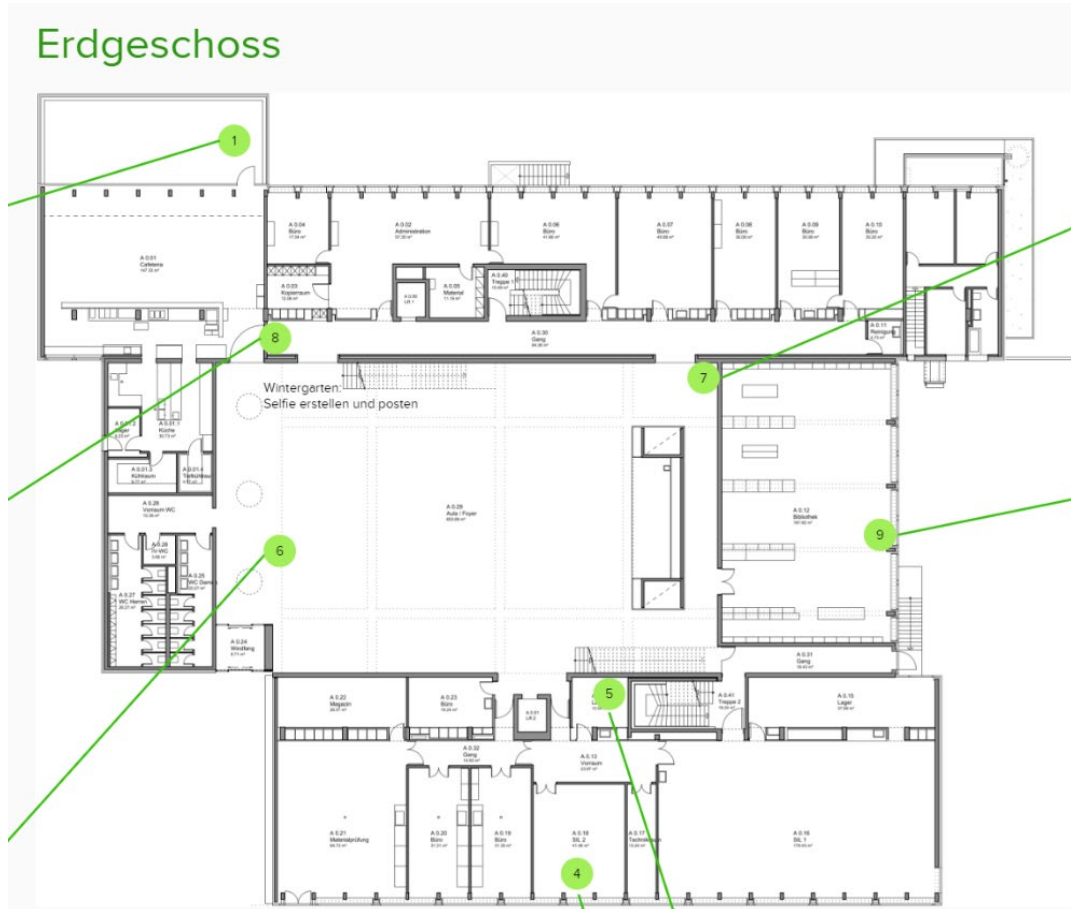


- Teamwork
- Interaktion
- Gemeinsame Konstruktion von Wissen
- Kollaboration
- Feedbackkultur
- ...

Heute:

- Kooperativ Reflektieren über Gamification
- Hybride Schnitzeljagd erleben
- Ideen für Hybride Schnitzeljagden für die eigene Lehrveranstaltung entwickeln

Plan A: Hybride Schnitzeljagd vor Ort



Posten 1
Hybride Schnitzeljagd



Posten 2
Hybride Schnitzeljagd



Los geht's:

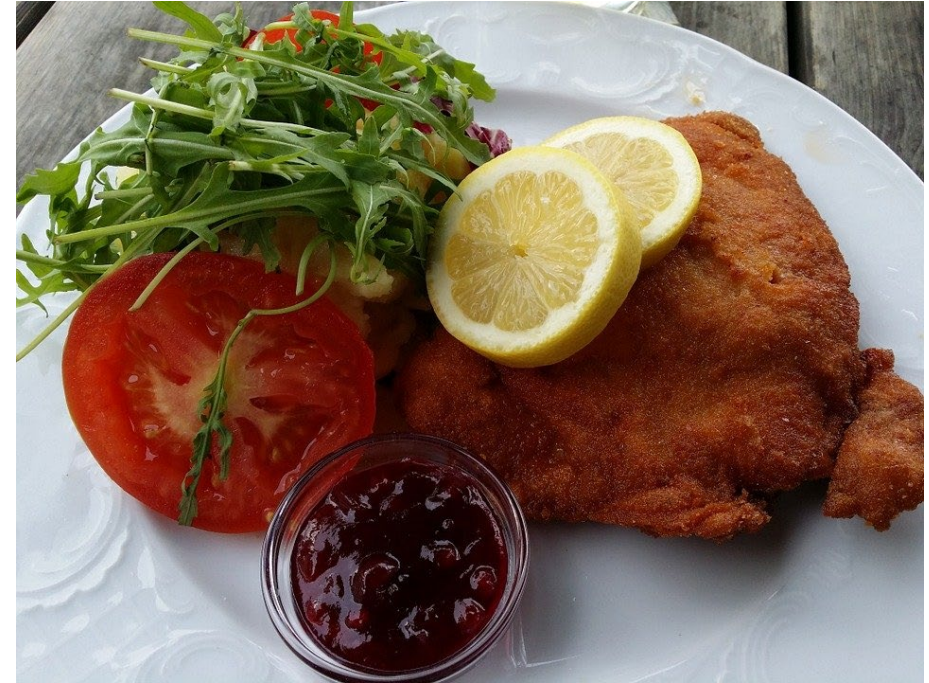
<https://app.mural.co/t/judithhuther7788/m/judithhuther7788/1637250416805/0fcb28ceeeeb834e09eb7a418f8fa51afee8bdfb?sender=u65da22e61caf525f05ad0035>



Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schnitzeljagd_-_Da_geht_es_zum_Schatz.jpg



Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/schnitzeljagd-spiel-natur-pfeil-497218/>



Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/schnitzel-essen-%C3%B6sterreich-646424/>

Einsatz in der Lehre: Ziele

Ziele

- Nachhaltige studentische Aktivierung
- Aktiv mitgestalten statt passiv konsumieren
- Kompetenzen fördern, die das Lösen von Problemen fördern
- Bekanntes neu verknüpfen
- Atmosphäre in der neues getestet werden kann
- Entstehen neuer Ideen

Einsatz in der Lehre: Elemente

- Sensorische Reize
- Kraft der Kooperation
- Klare Regeln (gemeinsam entwickeln)
- Risiko: Verlassen der Komfortzone
- Rollenflexibilität
- Wettbewerb und Kooperation (Levels, Badges, Belohnung)
- Reflektion

Einsatz in der Lehre: Umsetzung

- Integration in didaktisches Design
- Leitfrage davor: was brauchen Studierende um sich im Kontext einzubringen?
- Leitfrage danach: wie binde ich das Wissen danach weiter ein? Was wird mit dem Wissen/ Artefakten gemacht?
- Ort: Haus, Umgebung, Uni, Onlineumgebung
- Ergebnissicherung: wie stelle ich sicher, dass Studierende etwas mitnehmen? (Flipcharts, Online-Tools)
- Arbeitsaufwand: auch als 'student generated content' denkbar
- Ideen: Mini-Ausstellung, Würfel, Tabu-Karten, Installation, Studiengang kennenlernen / Infotag, Gebäude kennenlernen, Bewegung, Break-Out-Room: Passwort zum rauskommen erräteln,

Hilfen, Tipps und Links

- **Mural-Board zum Workshop:**

<https://app.mural.co/t/judithhuther7788/m/judithhuther7788/1637250416805/0fcb28ceeeecb834e09eb7a418f8fa51afee8bdfb?sender=u65da22e61caf525f05ad0035>

- **Blog und weitere Materialien der FH St. Pölten:** <http://skill.fhstp.ac.at/2015/08/hybride-schnitzeljagd-zum-e-learningtag-des-joanneum-2015/>

- **Weiteres Planungsdokument (FH St. Pölten):**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/14BBYhZHtqzcFBiOLEeW3YaBSdNwJmTvX03pvT2kHS5U/edit#gid=0>

- **Publikation mit Ideen und Beispielen:** http://skill.fhstp.ac.at/wp-content/uploads/2015/08/Beitrag-Tagungsband-El15_Gruber-Freisleben.pdf

Fünf Finger Feedback



Fachhochschule Graubünden
Pulvermühlestrasse 57
7000 Chur
T +41 81 286 24 24
info@fhgr.ch

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Fachhochschule Graubünden
Scuola universitaria professionale dei Grigioni
Scola universitaria professiunala dal Grischun
University of Applied Sciences of the Grisons

swissuniversities

