

Modulbeschreibung

SOT10084: Design Challenge: Addressing the Climate Crisis Through Gaming Simulation

Department Educational Sciences

Modulniveau: Bachelor/Master	Sprache: Deutsch	Semesterdauer: Einsemestrig	Häufigkeit: Wintersemester
Credits*: 3	Gesamt- stunden: 90	Eigenstudiums- stunden: 40	Präsenz- stunden: 50

* Die Zahl der Credits kann in Einzelfällen studiengangsspezifisch variieren. Es gilt der im Transcript of Records oder Leistungsnachweis ausgewiesene Wert.

Beschreibung der Studien-/Prüfungsleistungen:

Schriftliche Beschreibung und Material zum eigenen Spielprototyp. Mündliche Abschlusspräsentation des erarbeiteten Prototyps (40 min).

Wiederholungsmöglichkeit:

Im Folgesemester: Nein
Am Semesterende: Nein

(Empfohlene) Voraussetzungen:

Keine

Angestrebte Lernergebnisse:

1. Verständnis komplexer Zusammenhänge und Herausforderungen der Klimakrise sowie Entwicklung nachhaltiger Handlungsoptionen.
2. Verständnis relevanter Modelle und Befunde der pädagogisch-psychologischen Lehr-Lernforschung und des lernwirksamen Gamedesigns.
3. Anwendung von Methoden des Design Thinkings zur Entwicklung innovativer Planspiel-Prototypen.
4. Fähigkeit, effektiv in heterogenen, interdisziplinären Teams zusammenzuarbeiten, um gemeinsam Prototypen zu entwickeln.
5. Effektive Kommunikation von Ideen und Ergebnissen der Projekte an Fachleute, Lehrkräfte und Schüler/Schülerinnen.

Inhalt:

Das übergeordnete Ziel dieses Designchallenge-Projektes ist die Entwicklung eines interaktiven und attraktiven Planspiels zur Klimakrise, das speziell darauf ausgerichtet ist, Jugendliche und junge Erwachsene zu engagieren und zu motivieren.

- Interdisziplinäre Zusammenarbeit in heterogenen Teams
- Entwicklung eines interaktiven Planspiels zur Klimakrise
- Gestaltung lernwirksamer und motivierender Lernumgebungen
- Umsetzung wesentlicher Erkenntnisse relevanter Forschungszweige in das Planspiel-Design
- Zielgruppenspezifische Ansprache von Jugendlichen und jungen Erwachsenen
- Einsatzmöglichkeiten des Planspiels in Schule und Hochschule
- Identifikation und Integration nachhaltiger Handlungsoptionen
- Erstellung eines spielbaren Prototyps
- Input und Unterstützung von Expertinnen und Experten aus verschiedenen Bereichen
- Pädagogisch-psychologische Lehr-Lernforschung
- Gamedesign zu Nachhaltigkeitsthemen
- Gestaltung innovativer demokratischer Prozesse
- Anwendung von Design Thinking Methoden
- Nutzung technischer Tools und Software im Gamedesign
- Sicherstellung der Praxistauglichkeit des Designs für den schulischen Kontext
- Skalierbarkeit und Verbreitung des Planspiels als ready-to-use Produkt

- Erweiterung von Wissen und Kompetenzen der Teilnehmenden in interdisziplinären Bereichen
- Entwicklung kreativer und innovativer Lösungen für Klimabildungsprojekte
- Effektive Kommunikation von Ideen und Ergebnissen an verschiedene Zielgruppen

Lehr- und Lernmethode:

Designchallenge, Projektarbeit, Gruppenarbeit, Vorträge, Recherchen, Vorbereiten und Durchführen von Präsentation, Reflexionssessions, Selbststudium, Onlinekurse;

Medienformen:

keine Angabe

Literatur:

keine Angabe

Modulverantwortliche(r):

Knogler, Maximilian; Dr. phil.: maximilian.knogler@tum.de

Lehrveranstaltungen (Lehrform, SWS) Dozent(in):

Weitere Informationen zum Modul und seiner Zuordnung zum Curriculum:

<https://campus.tum.de/tumonline/wbModHb.wbShowMHBReadOnly?pKnotenNr=4076908>

Generiert am: 25.07.2024 13:58