

# ePS2017 - Vortragsession 4

## Ergebnisprotokoll der Diskussion

Moderation: Sebastian Knoth

Protokoll: Dennis Maciuszek

## Programmieren lernen mit Serious Games – ein Erfahrungsbericht

**Paul Gamper, Wolfram Barodte**

**Frage:** Es gibt ja Online-Kurse für Java. In deren Systemen bekommt man automatisches Feedback. Beispiele: Khan-Akademie, Greenfoot. Haben Sie sich die mal angesehen?

**W. Barodte:** Ja, aber da hat uns nicht ausgereicht. Wir wollten den Lernprozess besser überwachen, und es sollte genau auf die Vorlesung passen. Und wir wollten im eigenen Produkt ein eigenes didaktisches Design ausprobieren und dieses erweitern können. Greenfoot ist nicht online, man muss es installieren. Unser Spiel ist ein Browsergame.

**Frage:** Wie haben Sie das Spiel mit den Dozenten entwickelt: Gab es dafür eine Schnittstelle, ein Authoring Tool?

**W. Barodte:** Wir setzen die Anforderungen der Dozenten selbst um, haben aber auch schon einen Level Editor gebaut.

**Frage:** Haben Sie über die Einbindung in ein Lern-Management-System nachgedacht?

**W. Barodte:** Es ist ein Browsergame, man könnte es also einbauen, das war aber nicht der Gedanke.

**Frage:** Wie sieht die Klausur in den Fächern aus? Könnte das Game die Klausur ersetzen?

**W. Barodte:** Komplett nie, weil man es zu Hause spielt.

**Frage:** Was sagt der Datenschutz dazu? Zum detaillierten Tracken?

**W. Barodte:** Wir analysieren anonymisiert.

**Frage:** Sie wollen ja die Studierenden besser monitoren können, um ihnen zu helfen. Dann hilft ja die Anonymisierung nicht?

**W. Barodte:** Wir machen kein Einzelcoaching, sondern gehen in der Veranstaltung auf die ermittelten Schwierigkeiten ein.

**Frage:** Wie teuer ist die Entwicklung?

**W. Barodte:** Wir haben 25.000 Euro reingesteckt, aber aus Eigenmotivation und -nutzen mehr Zeit investiert.