

Konzept des Workshops „Gamification & Mixed Reality-Training für Lehrende“

Ziel:

- Herausforderungen und Potenziale von Gamification und Mixed Reality in Lehr-Lernkontexten identifizieren
- Bewusstsein für Rolle als Lehrende mit Blick auf Verwendung von Gamification und Mixed Reality schärfen
- Anregungen zur inhaltlichen & methodischen Einbettung von Gamification und Mixed Reality in die eigene Lehre

Inhalte:

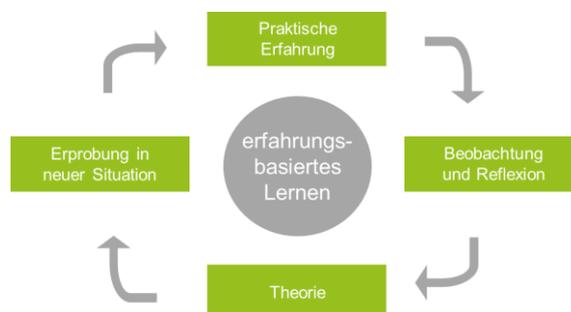
- Gamification:
Definition, Vorstellung spielerischer Elemente, Beispiele aus der Lehre, Vor- und Nachteile des Einsatzes
- Mixed Reality:
Definition, Ausprägungen der Technologie, Hard- & Software, Beispiele aus der Lehre, Vor- und Nachteile des Einsatzes
- Design Thinking:
Identifikation von Bedarfen der Studierenden, Generierung von Ideen für den Einsatz von Gamification und/oder Mixed Reality in der eigenen Lehre

Zielgruppe:

- Hochschullehrende, im Schwerpunkt aus dem Bereich Ingenieurwesen
- Qualifizierende bzw. Lehrende im Bereich hochschulische Personalentwicklung

Didaktischer Ansatz:

- Orientierung an Kolbschem Lernzyklus: erleben – reflektieren – denken – handeln



- Fokus auf erfahrungsbasiertem Lernen, d.h. der Reflexion von eigenen Erfahrungen in einer bestimmten Situation zur Übertragung auf neue Kontexte und Situationen
- Seminardurchführung geprägt durch Übungen, die die Teilnehmenden „ins kalte Wasser werfen“ und zum Ausprobieren von Methoden und Technologien anregen

Formate:

- Analoge Durchführung = Präsenztermin mit Moderator*innen und Teilnehmenden vor Ort
- Digitale Durchführung = Online-Videokonferenz zur remote Schulung

Rahmenbedingungen – analoge Durchführung:

- **Dauer:** ca. 8 Stunden – vorgeschlagene Zeit: 9-17Uhr (*inkl. Mittagspause & Kaffeepausen*)
- empfohlene **Teilnehmendenzahl:** 4-12 Personen
- Realisierung der **Moderation** durch zwei Personen empfohlen (*Aufteilung & Abwechslung Diskussionsmoderation & Mitschriften bei Reflexionen möglich*)
- **Material:**
 - Seminarraum sowie nach Möglichkeit einen weiteren Ausweichraum
 - GamMR_Foliensatz_analog
 - Kahoot-Zugang (*kostenfrei anzulegen*)
 - vorbereitete Bingoblätter (*Aufnahme von Aussagen zu Lehre im Ingenieurwesen & Trivia, z.B. „hat in Regelstudienzeit abgeschlossen“*)
 - 2 Flipcharts & -papier,
 - Moderationskarten oder Slicky Notes,
 - 2 Metaplanwände,
 - Rätselmaterial Escape Room,
 - Laptop, Smartphones, Tablets (*nach Verfügbarkeit; wenn möglich je 3 Teilnehmende ein Gerät*),
 - VR-Ausstattung: Monitor, Laptop/Desktop-PC mit VR-Software, Mouse, Tastatur, VR-Brille + Controller, ggf. Kopfhörer, Mikrofon & externe Soundkarte
 - Material für Ball Point Game: 4 Bälle in untersch. Farben, 1 Rolle Kreppband & 1 großer Stift (z.B. Edding)
- **Methoden & Übungen:**
 - Kennenlern-Bingo (*Anleitung in Notizbereich des GamMR_Foliensatz_analog*)
 - Kahoot (*gamifiziertes, kostenfreies Audience Response System*)
 - Educational Escape Room
 - Ball Point Game (*Anleitung in Notizbereich des GamMR_Foliensatz_analog*)
 - Demonstrationsphasen Virtual und Augmented Reality (*je nach verfügbarer Technologie*)
 - Customer Journey (*Methode des Design Thinkings zur Identifikation von Bedarfen*)
 - Ideenmatrix (*Methode des Design Thinkings zum Brainstorming und Einordnen von Ideen*)

Rahmenbedingungen – digitale Durchführung:

- **Dauer:** ca. 4 Stunden – vorgeschlagene Zeit: 13-17Uhr (*inkl. Pausen*)
- empfohlene **Teilnehmendenzahl:** 4-20 Personen

- Realisierung der **Moderation** durch zwei Personen empfohlen (*Aufteilung & Abwechslung Diskussionsmoderation & Mitschriften bei Reflexionen möglich*)
- **Material:**
 - Online-Videokonferenztool (*mit Möglichkeit, die TN in Kleingruppen aufzuteilen, z.B. Zoom mit Breakout Sessions*)
 - GamMR_Foliensatz_online
 - Kahoot-Zugang (*kostenfrei anzulegen*)
 - Zugang zu Online-Kollaborationstool (z.B. MURAL oder Miro als für „Educator“ kostenfreie Möglichkeiten)
 - Google-Konto (*zur Erstellung des Educational Escape Rooms*)
- **Methoden & Übungen:**
 - Kahoot (*gamifiziertes, kostenfreies Audience Response System*)
 - Educational Escape Room (*Erstellung z.B. per Google-Apps, Anleitung siehe GamMR_Handout_online*)
 - Customer Journey (*Methode des Design Thinkings zur Identifikation von Bedarfen*)
 - Ideenmatrix (*Methode des Design Thinkings zum Brainstorming und Einordnen von Ideen*)

Nachfolgend finden Sie die vorgeschlagenen **Seminarpläne** zur Durchführung des analogen und digitalen Workshops als Ablaufplan, welche Inhalte, Methoden und Materialien zu welcher Zeit im Workshop vorgesehen sind.

Seminarplan zur analogen Durchführung des Workshops „Gamification & Mixed Reality-Training für Lehrende“

Uhrzeit	Dauer	Thema	Form	Inhalt	Ziel	Material	Wer?
09:00	15'	Einführung	Theorie	Vorstellung der Moderatoren & anbietenden Stelle Erläuterung der Seminarstruktur Nennung der Feedbackregeln Einführung in Industrie 4.0 als Motivation zur Auseinandersetzung mit MR & Gamification Erster Kurzinput zu einer ELLI-Studie bzgl. Gamification & Mixed Reality	Einführung und Nennung der Lernziele des Seminars	<ul style="list-style-type: none"> GamMR-Foliensatz_analog 	
09:15	15'	Kennenlernen	Übung	Gamifiziertes Kennenlernen Jeder Teilnehmende (im Folgenden: TN) erhält einen Bingo-Zettel. Dann laufen alle durch den Raum und suchen Leute, auf die die jeweiligen Aussagen zutreffen. Dabei darf nicht eine Person alles gefragt werden, sondern es darf max. 3 Kästchen durch diese Person gefüllt werden; danach muss man weitergehen und mit den nächsten Leuten sprechen. Wer eine Reihe, Spalte oder Diagonale voll ausgefüllt hat, ruft „Bingo“.	Gegenseitiges, interaktives und kommunikatives Kennenlernen der TN	<ul style="list-style-type: none"> GamMR-Foliensatz_analog Bingo-Blätter 	
09:30	15'	Vorstellungsrunde + Erwartungen ans Seminar	Übung	Die TN stellen sich in 1min kurz vor (Name, fachl. Hintergrund, Lehrerfahrung) und nennen ihre Erwartungen an das Seminar. Sammlung der Erwartungen an FlipChart durch Moderatoren.	Überblick über TN-Feld & Erwartungsabfrage	<ul style="list-style-type: none"> FlipChart 	

09:45	10'	Einstieg Gamification	Theorie	Erläuterung des Begriffs Gamification und dessen Eigenschaften; Unterschied zu Serious Games/ Game-Based Learning aufzeigen	Definitive Grundlage für Gamification-Teil des Seminars schaffen	<ul style="list-style-type: none"> • GamMR-Foliensatz_analog 		
09:55	20'	Testphase kahoot!	Übung	Durchführung eines vorbereiteten Kahoots (Anzeige des Game PIN) →z.B. 6 exemplarische Fragen, um kahoot kennen zu lernen; im Anschluss – falls genug Zeit ist – TN selbst eine Frage erstellen lassen.	Kennenlernen eines spielerischen Audience Response Systems z.B. zur Wissensabfrage oder Diskussionsgrundlage	<ul style="list-style-type: none"> • Browser (kahoot.it) • Smartphones, Tablets, Laptop • Create.kahoot.it zur Erstellung eigener Fragen 		
10:15	5'	Reflexion kahoot!	Übung	Feedback zum Test von TN einholen. Sammlung der genannten Punkte auf Flipchart.	Identifikation von Pro's/ Con's & Anknüpfungspunkten für die eigene Lehre/Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> • FlipChart 		
10:25	15'	Szenarien & Beispiele Gamification	Theorie	Darstellung von ELLI-Studien und Prototypen sowie gängiger, bereits etablierter Anwendungen im Bereich Gamification	Anwendungsbezug durch unterschiedliche Bereiche & Beispiele der Technologien für TN aufzeigen	<ul style="list-style-type: none"> • GamMR-Foliensatz_analog 		
10:40	10'	Kaffeepause						
10:50	20'	Testphase Escape Room	Übung	Zusätzlichen Raum vor Seminarbeginn präparieren. Eine Gruppe TN durchläuft Rätsel in analoger Form; andere Gruppe im Hauptraum in digitaler oder virtueller Form	Ausprobieren des Escape Rooms & Identifikation von Einsatzmöglichkeiten dessen in der Lehre	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop, Beamer • Rätselmateriale • Slicky Notes • Smartphones, Laptops, Tablets • Link zu vorbereitetem digitalen Escape Room (z.B. per Google) 		
11:10	10'	Reflexion Escape Room	Übung	Feedback zum Test von TN einholen. Sammlung der genannten Punkte auf Flipchart.	Identifikation von Pro's/ Con's & Anknüpfungspunkten für die eigene Lehre/Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> • FlipChart 		
11:20	10'	Einstieg Mixed Reality (MR)	Theorie	Erläuterung des Reality-Virtuality-Kontinuums und der	Definitive Grundlage für Mixed	<ul style="list-style-type: none"> • GamMR-Foliensatz_analog 		

				Ausprägungen zwischen den beiden Polen. Darstellung der gängigsten Hardware und bekannteste Einsatzszenarien. Kurzer Ausblick zum Thema Cybersickness als „Risiko“ bei ungeübten Nutzern	Reality (MR)-Teil des Seminars schaffen			
11:30	35'	Testphase MR-unterstütztes Stimmtraining (alternativ: eigene VR-Anwendung zeigen)	Übung	Vorstellung des MR-unterstützten Stimmtrainings (Seminar in ELLI 2) als Kooperation von ELLI und Björn Meißner (ISK) sowie den Instituten ITA und ISK der RWTH Aachen). Kurze Erläuterung des danach auszuprobierenden Prototyps. Nach Test (letzte 10'): Sammeln von weiteren Einsatzmöglichkeiten, Elementen, die TN übernehmen könnten/wollen.	Erleben einer möglichen MR-Anwendung Identifikation von Anknüpfungspunkten für die eigene Lehrveranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> Laptop/Desktop-PC mit VR-Anwendung Monitor VR-Brille Keyboard + Maus Kopfhörer + Mikrofon Externe Soundkarte 		
12:05	10'	Reflexion Test Stimmtraining		Feedback zum Test von TN einholen. Sammlung der genannten Punkte auf Flipchart.	Identifikation von Pro's/ Kon's & Anknüpfungspunkten für die eigene Lehre/Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> FlipChart 		
12:15	60'	Mittagspause						
13:15	15'	Warm-Up-Spiel "Ball Point Game"	Übung	Gamifizierte Übung zur Vermittlung von komplexen und dynamischen Aufgaben im Bereich Produktion & Projektmanagement	<ul style="list-style-type: none"> Aktivierung nach der Mittagspause & Vermittlung von Dynaxity Neue Anforderungen können die Mitarbeiter zu immer höheren Leistungen anspornen wodurch die Performance im 	<ul style="list-style-type: none"> Pro 6er-Gruppe: 4 Bälle in unterschiedlichen Farben, 1 Rolle Kreppband, 1 Edding 		

					<p>Unternehmen tatsächlich steigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit zunehmender Überforderung kann die Produktivität und Stimmung jedoch auch abnehmen. 		
13:30	15'	Szenarien, Beispiele & Forschungsergebnisse MR	Theorie	Darstellung eigener Studien und Prototypen im Bereich AR/VR	Anwendungsbezug durch unterschiedliche Bereiche & Beispiele der Technologien für TN aufzeigen	<ul style="list-style-type: none"> • GamMR-Foliensatz_analog 	
13:45	30'	Testphase HoloLens + HTC Vive	Übung	<p>Ausprobieren der beiden Head Mounted Displays unterschiedlicher MR-Ausprägungen (HTC Vive = VR; HoloLens = AR)</p> <p>Reflexion des Tests der beiden Brillen, indem die TN auf Slicky Notes notieren, wo sich welche Brille bzw. Technologie eignen könnte, und welche Elemente ihrer Lehre dadurch unterstützt werden könnten</p>	Identifikation von Anknüpfungspunkten an eigene Lehre Sammlung weiterer Ideen auf in Design Thinking Phase 2 aufgestellten Probleme	<ul style="list-style-type: none"> • HTC Vive • Desktop-PC + Monitor • Laptop • HoloLens • Moderationskarten/ Slicky Notes 	
14:15	10'	Reflexion Vive & HoloLens	Übung	Feedback zum Test von TN einholen. Sammlung der genannten Punkte auf Flipchart.	Identifikation von Pro's/ Con's & Anknüpfungspunkten für die eigene Lehre/Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> • FlipChart 	
14:25	20'	Testphase (kollaborative) AR	Übung	TN testen z.B. eine kollaborative AR-App auf Android-Tablets.	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatzmöglichkeit von AR in kollaborativen Lernsettings aufzeigen • Identifikation weiterer Einsatzszenarien 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablets/ Smartphones • AR App 	

14:45	10'	Reflexion Test AR-App		Feedback zum Test von TN einholen. Sammlung der genannten Punkte auf Flipchart.	Identifikation von Pro's/ Kon's & Anknüpfungspunkten für die eigene Lehre/Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> • FlipChart 		
14:55	10'	Kaffeepause						
15:05	5'	Einführung Design Thinking	Theorie	Darstellung des Design Thinking Prozesses und dessen Abschnitte & Methoden als Überblick	Überblick über Phasen des Design Thinking und dessen Einsatzgebiete	<ul style="list-style-type: none"> • GamMR-Foliensatz_analog 		
15:10	20'	Design Thinking Phase 1: Customer Journey	Übung	Think-Pair-Share: Jeder TN erarbeitet für sich den typischen Lernprozess seiner Disziplin/Lehrveranstaltung während des Semesters: was verursacht wann Probleme? Wann geht es ihm/ihr richtig gut? Woher kommt dieser „Aufwind“? Welche Aspekte zeichnen den (Motivations-) Verlauf des Lernprozesses aus? Wo sind die Pains und wie sehen sie aus? Danach Besprechung der Journey mit Partner (insbesondere Pains und Punkte hoher Motivation) Vorstellung der Pains im Plenum	Identifikation von Problemen, an denen Gamification und/oder MR ansetzen kann Sammeln erster Ideen zur Lösung der Probleme	<ul style="list-style-type: none"> • Moderationskarten/ Slicky Notes • weißes Papier/FlipChart-Papier 		
15:30	20'	Design Thinking Phase 2: Ideenfindung	Übung	Sammlung von Ideen und Lösungsvorschlägen, die das Plenum zu den gesammelten Pains hat.	Identifikation von Ideen/ Lösungen für disziplin- bzw. Lehrveranstaltungsspezifischen Pains	<ul style="list-style-type: none"> • Moderationskarten • weißes Papier 		
15:50	20'	Design Thinking Phase 3: Ideen-Matrix	Übung	Erinnerung an Design Thinking Prozess. Danach Aufteilen der TN in 2-3 Kleingruppen. Innerhalb dieser Gruppen sollen die TN eine 2x2 Matrix auf ein Brown Paper aufmalen und die gesammelten Ideen des Tages	Zusammentragen von Ideen zum Einsatz von MR & Gamification in der Lehre Herausarbeiten von Dark Horses (innovativen, teils	<ul style="list-style-type: none"> • FlipChart-Papier • 2-3 Brown Paper • Metaplanwände 		

				(z.B. aus Design Thinking Partner-Interview & Customer Journey sowie Testphasen) dort eintragen. Die Achsen erhalten die Beschriftungen Realisierbarkeit und Originalität/Innovation.	utopischen Ideen) und realisierbaren Szenarien		
16:10	30'	Transfer	Diskussion	Vorstellung des Gartner Hype Cycle Zusammenfassung der über den Tag erarbeiteten Pains, Ideen und Lösungsansätze Identifikation von Anknüpfungspunkten für die eigene Lehre	Entwicklung von Ansatzpunkten, die die TN mit „nach Hause“ nehmen können.	<ul style="list-style-type: none"> • GamMR-Foliensatz_analog 	
16:40	20'	Abschluss	Theorie/ Feedback	Ggf. Austeilen von Evaluationsbögen Einholen von Feedback über Poll-Everywhere Austeilen der TN-Bescheinigungen	Transfer der Inhalte für eigene Lehre erleichtern	<ul style="list-style-type: none"> • GamMR-Foliensatz_analog • Ggf.Evaluationsbögen • FlipChart • Smartphones/Laptops/Tablets 	
16:45	Seminarende						

Seminarplan zur digitalen Durchführung des Workshops „Gamification & Mixed Reality-Training für Lehrende“

Uhrzeit	Dauer	Thema	Form	Inhalt	Ziel	Material	Wer?
Vor dem Seminar	1 Woche vorab	Vorbereitung/ Organisation	Mail	<ul style="list-style-type: none"> Rundmail mit den Videolinks der Präsentationen verschicken Übungsmaterial mit Templates verschicken 	<ul style="list-style-type: none"> Teilnehmende (im Folgenden: TN) vorab auf das Seminar vorbereiten 	<ul style="list-style-type: none"> Videolinks Übungsmaterial mit Templates 	
13:00	5'	Einführung	Theorie	<ul style="list-style-type: none"> Begrüßung: Vorstellung Moderatoren & anbietende Stelle Struktur/Aspekte des Seminars erläutern Zentrale Funktionalitäten von Videokonferenztool (z.B. Zoom) erläutern (stummschalten, Whiteboard, annotieren, Breakout Sessions) 	<ul style="list-style-type: none"> Informieren und klären Ins Thema einführen Zielsetzung des Seminars Offene Fragen klären 	<ul style="list-style-type: none"> GamMR-Foliensatz_online + Bildschirm-Sharing 	
13:05	15'	Kennenlernen	Diskussion	<ul style="list-style-type: none"> Die TN stellen sich kurz vor (Name, fachl. Hintergrund, Gamification-Erfahrung) und nennen ihre Erwartungen an das Seminar 	<ul style="list-style-type: none"> Überblick über TN-Feld & Erwartungsabfrage 	<ul style="list-style-type: none"> Bildschirm-Sharing + Mitschreiben der Erwartungen auf GamMR-Foliensatz_online 	
13:20	20'	Wiederholung Gamification/ Inhalte der Theorievideos	Theorie	<ul style="list-style-type: none"> Erläuterung des Begriffs Gamification und dessen Eigenschaften; Unterschied zu Serious Games/ Game-Based Learning aufzeigen Fokus auf Wiederholung spielerischer Elemente & Tipps zum Einsatz in der Lehre 	<ul style="list-style-type: none"> Definitiorische Grundlage für Gamification-Teil des Seminars schaffen 	<ul style="list-style-type: none"> GamMR-Foliensatz_online 	
13:40	25'	Testphase kahoot!	Übung	<ul style="list-style-type: none"> 10' Durchführung eines vorbereiteten Kahoots (Game PIN anzeigen) →z.B. 3 exemplarische Fragen, um Kahoot kennen zu lernen; im Anschluss (15') TN selbst eine Frage erstellen lassen → Nutzung 	<ul style="list-style-type: none"> Kennenlernen eines spielerischen Audience Response Systems z.B. zur Wissensabfrage oder Diskussionsgrundlage 	<ul style="list-style-type: none"> Browser (kahoot.it) & Game PIN des vorab erstellten kahoots 	

				von Breakout Sessions (max. 4 Gruppen)		<ul style="list-style-type: none"> TN: eigene Smartphones, Tablets, Laptop 		
14:05	5'	Reflexion kahoot!	Übung	<ul style="list-style-type: none"> Feedback zum Test von TN einholen Sammlung der genannten Punkte auf dem Whiteboard 	<ul style="list-style-type: none"> Identifikation von Pro's/ Con's & Anknüpfungspunkten für die eigene Lehre/Veranstaltung 	<ul style="list-style-type: none"> Whiteboard 		
14:10	30'	Testphase Escape Room	Übung	<ul style="list-style-type: none"> Aufteilen der TN in 3-4 Breakout Sessions TN durchlaufen gruppenweise Rätsel in digitaler Form über eigenen Google-Sites-Link 	<ul style="list-style-type: none"> Ausprobieren des Escape Rooms & Identifikation von Einsatzmöglichkeiten dessen in der Lehre 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop, Beamer Rätselmaterial 		
14:40	10'	Reflexion Escape Room	Übung	<ul style="list-style-type: none"> Feedback zum Test von TN einholen Sammlung der genannten Punkte auf Whiteboard. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifikation von Pro's/ Con's & Anknüpfungspunkten für die eigene Lehre/Veranstaltung 	<ul style="list-style-type: none"> Whiteboard 		
14:50	45'	Experten-Input		<ul style="list-style-type: none"> Einladung von Experten bspw. seitens der eigenen Hochschule aus dem Bereich Gamification oder Mixed Reality 15-20min Vortrag + ca. 25min Diskussion 	<ul style="list-style-type: none"> Input zu Best Practice Beispiel des Experten + Diskussion mit TN 	<ul style="list-style-type: none"> PPT-Folien seitens eingeladener Experten 		
15:35	10'	Kaffeepause						
15:45	20'	Design Thinking Phase 1: Customer Journey	Übung	<ul style="list-style-type: none"> Aufteilen der TN auf 3-4 Breakout Sessions 15' Jede Gruppe erarbeitet für sich einen typischen Lernprozess seiner Disziplin/Lehrveranstaltung während des Semesters: was verursacht wann Probleme? Wann geht es den Studierenden richtig gut? Woher kommt dieser „Aufwind“? Welche Aspekte zeichnen den (Motivations-) Verlauf des Lernprozesses aus? Wo 	<ul style="list-style-type: none"> Identifikation von Problemen, an denen Gamification und/oder MR ansetzen kann Sammeln erster Ideen zur Lösung der Probleme 	<ul style="list-style-type: none"> Breakout-Session Whiteboard + Screensharing 		

				<p>sind die „Pains“ und wie sehen sie aus? → Aufzeichnen der Journey + Identifikation der Probleme in PPT-Vorlage</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5' Reflexion der Übung 			
16:05	20'	Design Thinking Phase 2: Ideenfindung	Übung	<ul style="list-style-type: none"> • Aufteilen der TN in 3-4 Breakout Sessions • Sammlung von Ideen und Lösungsvorschlägen in den Gruppen 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikation von Ideen/ Lösungen für disziplin- bzw. Lehrveranstaltungs-spezifischen Pains 	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung von Breakout Sessions • Pro Session: z.B. MURAL/Miro Board erstellen 	
16:25	20'	Design Thinking Phase 3: Ideen-Matrix	Übung	<ul style="list-style-type: none"> • Erinnerung an Design Thinking Prozess • Danach Aufteilen der TN in 2-3 Kleingruppen. Innerhalb dieser Gruppen sollen die TN eine 2x2 Matrix auf ein Brown Paper aufmalen und die gesammelten Ideen des Tages (z.B. aus Design Thinking Partner-Interview & Customer Journey sowie Testphasen) dort eintragen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammentragen von Ideen zum Einsatz von MR & Gamification in der Lehre • Herausarbeiten von Ideen und realisierbaren Szenarien (für die eigenen Lehrveranstaltungen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Screensharing des GamMR-Foliensatz_online 	
alternativ		Theorie-Input Mixed Reality	Theorie	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung der Inhalte des Theorie-Videos • Diskussion mit TN über Erfahrungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahrungsaustausch • Bedarfe bzgl. Mixed Reality identifizieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Theorie-Video „Mixed Reality“ 	
16:45	10'	Zusammenfassung	Diskussion	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte des Online-Seminars • Diskussion in Plenum über Umsetzungsmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenfassung Gamification • Ggf. Ausblick Mixed Reality 	<ul style="list-style-type: none"> • GamMR-Foliensatz_online • Screensharing 	
16:55	5'	Abschluss	Feedback	<ul style="list-style-type: none"> • Einholen von Feedback über Plenumsdiskussion + Mitschrift auf geteiltem Whiteboard 	<ul style="list-style-type: none"> • Feedback 	<ul style="list-style-type: none"> • GamMR-Foliensatz_online • Whiteboard (Zoom) 	
17:00	Seminarende						