



AUSBILDER-SEMINAR GAMIFICATION

SPIELLEITER



Online vs. Offline Lernspiele



MEINUNG

Spiel- dynamik



MOTIVATION



SPIELERTYPEN



Spiel- Elemente

Warum Lern- Spiele?



Einsatzgebiete Lern- spiele

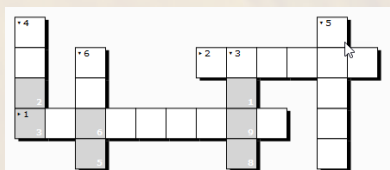


Schätzfrage



LEARNING
Suacks

X-Words-Generator



Nicht neu, aber...



Lernerfolgskontrolle mit eduGames (13.30 Uhr)



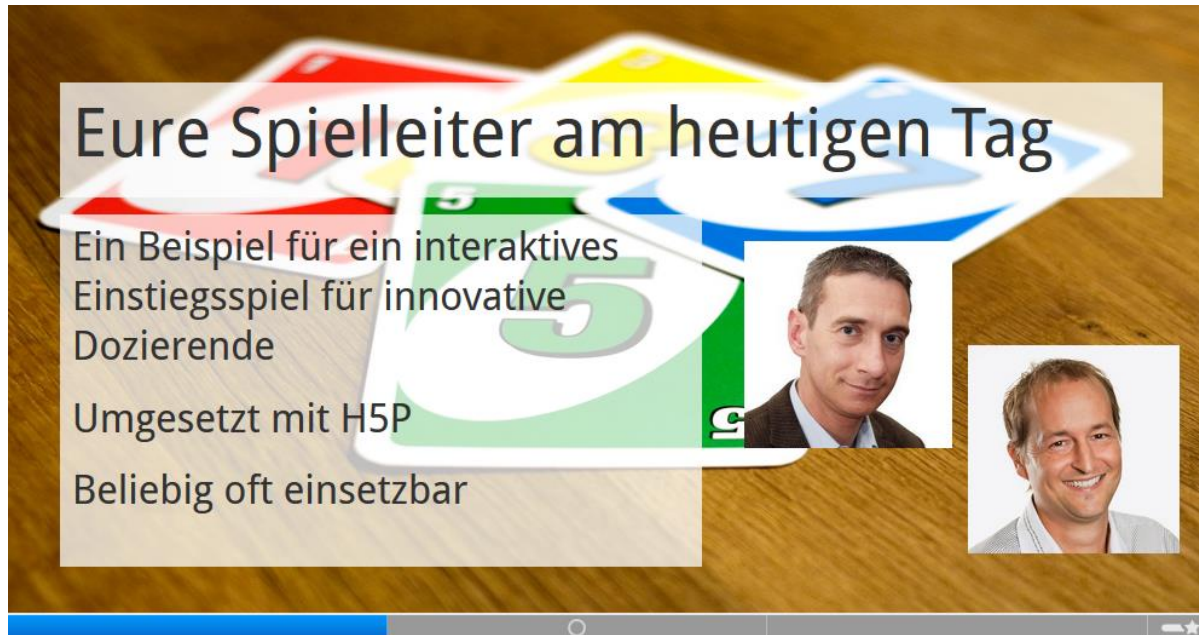
4 Erfolgsfaktoren aus der Praxis (ab 15.30 Uhr)

Spielleiter Stefan Schmidlin & Sascha Kläy

Vorstellung anhand einer interaktiven Präsentation

Bitte öffnet folgende Seite:

<https://www.edugames.ch/h5p>



The screenshot shows a presentation slide with a wooden background and several colorful, overlapping arrow-shaped cards. The main text on the slide is:

Eure Spielleiter am heutigen Tag

Ein Beispiel für ein interaktives
Einstiegsspiel für innovative
Dozierende

Umgesetzt mit H5P

Beliebig oft einsetzbar

Two small portrait photos of men are included: one of Stefan Schmidlin and one of Sascha Kläy.



Definition Gamification

Vom Game zu Gamification

Als **Gamification** (von englisch „game“ für „Spiel“) oder Gamifizierung, seltener auch Gamifikation oder Spielifizierung bzw. Spielifikation, bezeichnet man die Anwendung spieltypischer Elemente und Prozesse **in spielfremdem Kontext**. (...)

Ziel ist eine **Motivationssteigerung** der Benutzer, mit den Anwendungen verstärkt zu interagieren oder erwünschte **Verhaltensweisen** anzunehmen.



Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>



Online- vs. Offline-Games



Klassische
Lernspiele
offline

Abfragespiele
(Quiz)

Rollenspiele

Planspiele
offline

weitere

Digitale
Lernspiele



Webbasierte
Lernspiele

Mobile Apps

Planspiele
online

weitere

Online- vs. Offline-Games

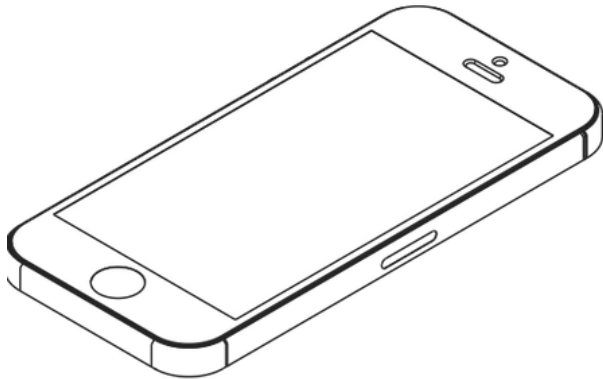


Let's play: Wandtafel-Fussball

- Lernspiele kommen nur bei jüngeren Zielgruppen gut an
- Digitale Lernspiele benötigen keine Vorbereitungszeit durch Dozierende
- Gamification findet hauptsächlich online statt
- Digitale Lernspiele bieten gute Auswertungsmöglichkeiten
- Gamification ist eine neue Erfindung dieses Jahrtausends
- Digitale Lernspiele bieten Ausbau- und Entwicklungsmöglichkeiten
- Lernspiele ersetzen die klassischen Lehrmethoden
- Lehrpersonen ohne vertiefte PC-Kenntnisse sollten auf den Einsatz von digitalen Lernspielen verzichten



Eure Meinung ist gefragt



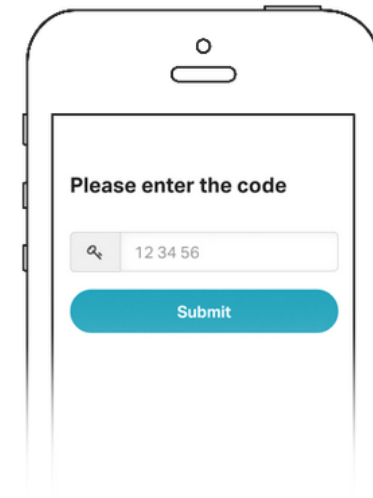
1

Grab your phone

www.menti.com|

2

Go to www.menti.com



3

Enter the code and vote!

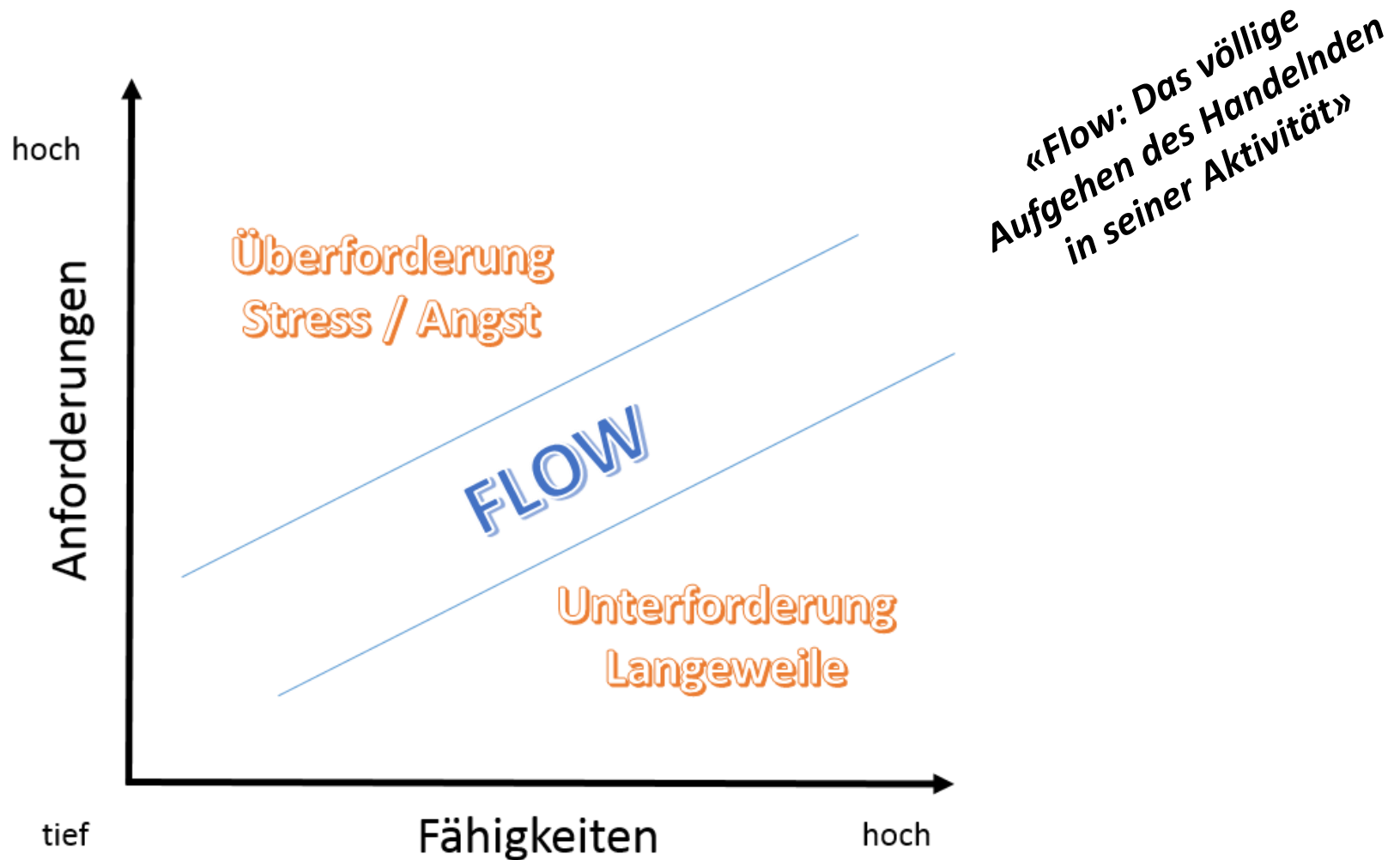
<https://www.mentimeter.com>



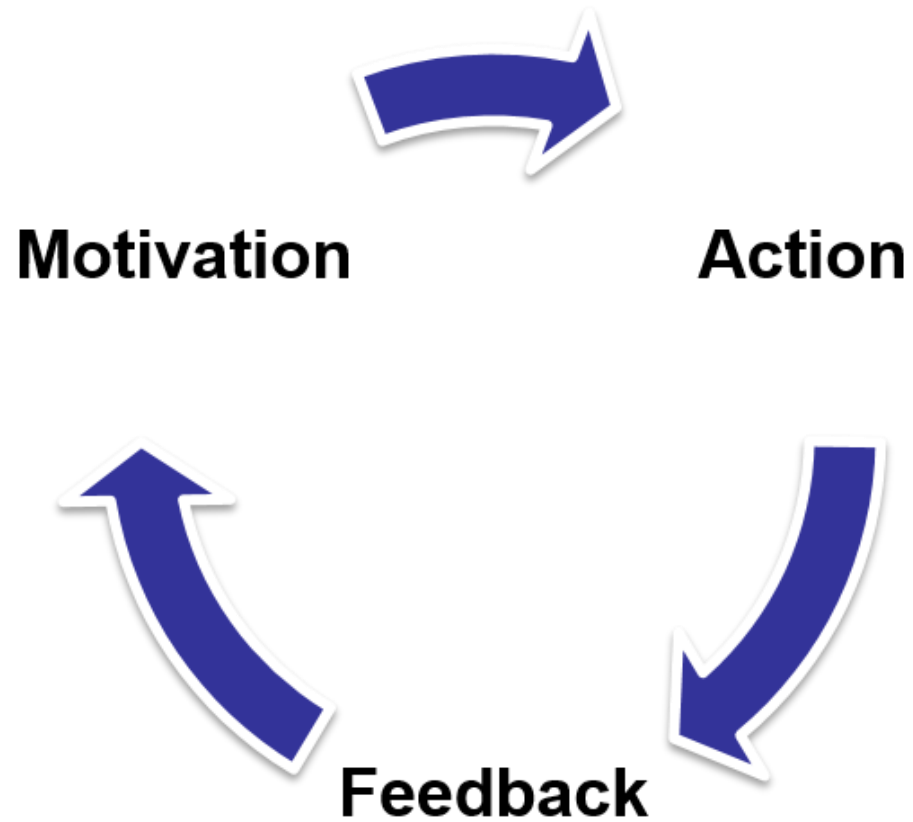
ZURÜCK

Spieldynamik

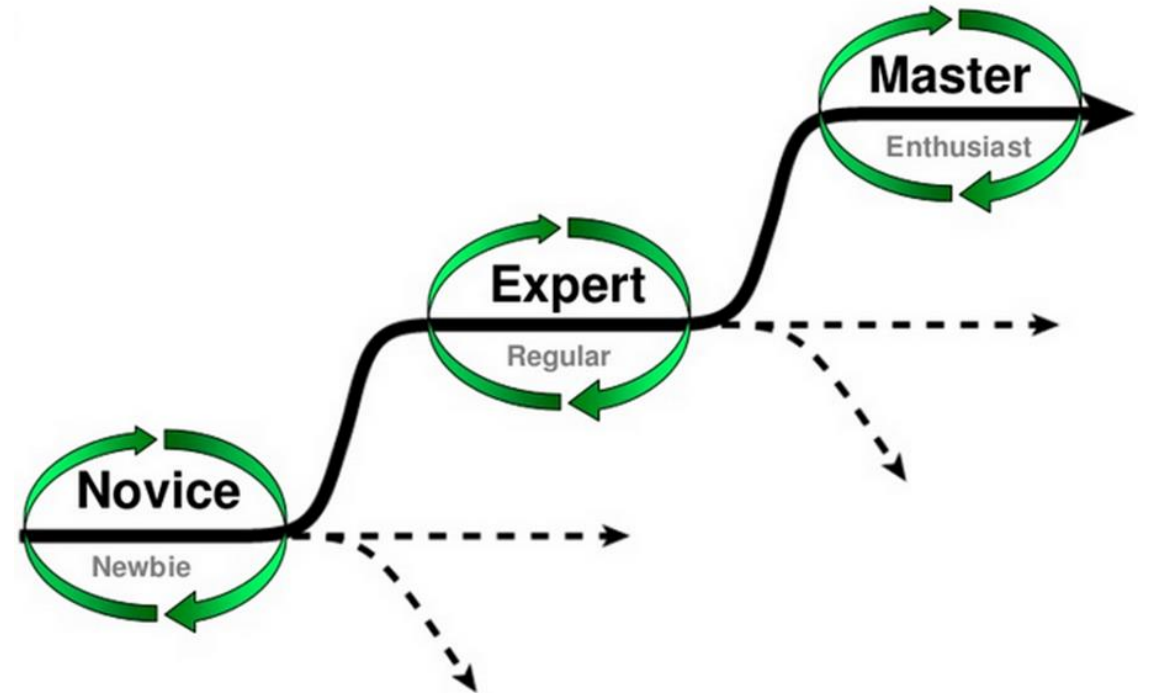
(Flow Theorie)



Spieldynamik



(Engagement Loop)



(Progression Loop)



Beispiel Intrinsische Motivation



<https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw>

4 intrinsische Belohnungen

1. Befriedigende Arbeit (ausfüllende, klar definierte und fordernde)
2. Die Aussicht erfolgreich zu sein (Chance auf Erfolg)
3. Sehnsucht nach sozialen Bindungen (Dinge gemeinsam machen)
4. Wunsch nach Bedeutsamkeit (Erfahrung, Teil von etwas Grösserem zu sein)

Quelle: Mc Gonigal, 2011



Spieldynamik durch Spielertypen (nach Bartle)



4 Spielelemente / Spielfaktoren



Welches sind die 4 Grundeigenschaften von Spielen?

Belohnungen *Erfolg* *Levels* *Konkurrenz* *Wertungen*

Bonus *Freiwilligkeit* *Regeln* *Upgrades*

Virtuelle Welt *Gewinnbarkeit* *Ziel* *Grafik* *Auszeichnungen*

Mitspieler *Feedback* *Spannende Geschichte* *Mission* *Badges*

Interaktivität *Strategie* *Spass* *Team*

Rangliste *Punkte* *Preis* *Handel*

4 Spielelemente / Spielfaktoren

Welches sind die 4 Grundeigenschaften von Spielen?

Bitte öffnet www.kahoot.it und gebt den PIN ein.



4 Spielelemente / Spielfaktoren

Die 4 Grundeigenschaften von Spielen

Spiele existieren heute in so vielen verschiedenen Formen und Genres wie nie zuvor. Allen Spielen liegen gemäss Jane McGonigal dieselben 4 Kernelemente zugrunde:

- Ziel
- Regeln
- Feedback
- Freiwilligkeit



6 gute Gründe für den Einsatz von Lernspielen

Bitte öffnet folgende interaktive Präsentation:

www.edugames.ch/h5p-lernspiele



6 gute Gründe für den Einsatz von Lernspielen

- Sinkende Aufmerksamkeitsdauer bei Studierenden
- Sicherheit, dass Schlüsselthemen verstanden wurden (LEK)
- Müde, unaufmerksame Teilnehmende
- Teambuilding
- Trockener Unterrichtsstoff
- Fehlendes Engagement im Unterricht



Einsatzgebiete von Lernspielen



**Unterrichts-
Vorbereitung**



**Unterrichts-
Gestaltung**



**Unterrichts-
Nachbearbeitung**



Einsatzgebiete von Lernspielen

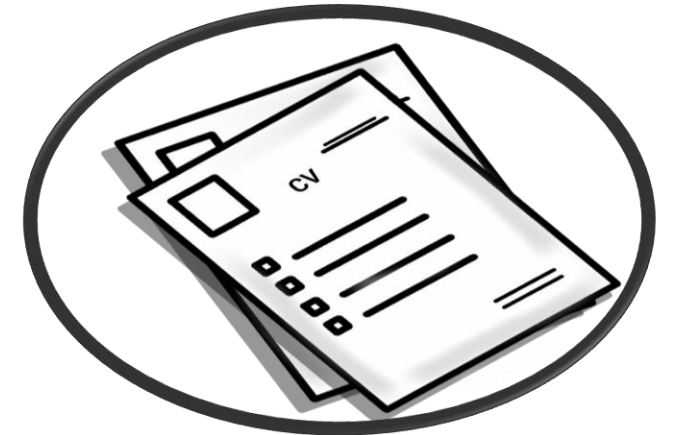


	Quote	
1. Conny Pulver	72%	★★★★★
2. Petra Meier	67%	★★★★★
3. Olivia Schimmer	61%	★★★★★
4. Daniel Kistler	61%	★★★★★
5. Christoph Straub	61%	★★★★★
Claudia Schwarz	56%	★★★★★
Schnittwert	60%	★★★★★

**Lernerfolgs-
Kontrolle**



**Events,
Marketing**



**Personalentwicklung,
Personalrekrutierung**

Einsatzgebiete von Lernspielen

- Unterrichtsgestaltung
- Unterrichtsvorbereitung, Unterrichtsnachbearbeitung
- Lernerfolgskontrollen
- Events, Marketing
- Personalentwicklung
- Personalrekrutierung
- Persönliche Themen (Sprache lernen, Fitness etc.)



Schätzfrage



- Ausbildung-Weiterbildung.ch hat über 1000 Bildungsinteressenten innerhalb der beruflichen Erwachsenenbildung die folgende Frage gestellt:
 - Wie beurteilen Sie Lernspiele zur Steigerung der Attraktivität im Unterricht?
 - Wie viele Prozent der Bildungsinteressenten haben angegeben, dass Lernspiele Spass machen und die Attraktivität des Unterrichts steigern?

Schätzfrage

Umfrage No 15 - November 2016		
		Teilnehmer
Wie beurteilen Sie Lernspiele zur Steigerung der Attraktivität im Unterricht? (Mehrfachauswahl möglich)	9.11 - 25.11.16	1187
Lernspiele machen Spass und steigern die Attraktivität des Unterrichts	687	57.9%
Lernspiele fördern den Lernerfolg	613	51.6%
Ich würde eine Schule bevorzugen, welche die Unterrichtsgestaltung unter anderem mit Lernspielen abwechslungsreich gestaltet	528	44.5%
Lernspiele bringen keine Steigerung des Lernerfolgs	36	3.0%
Lernspiele gehören nicht in die Erwachsenenbildung	34	2.9%
Ich habe keine Ahnung was Lernspiele sind	157	13.2%
Weitere (Freitextfeld)		0.0%
	2055	



LEARNING Snacks

<https://www.learningsnacks.de/share/13879/>

Du interessierst dich also für das Thema Gamification.
Das ist cool.

weiter ▶

Was denkst du, ist Gamification etwas Neues, oder gibt es diesen Begriff schon länger?

weiter ▶

A Na klar, Gamification ist ein neues Thema, in den letzten 5-10 Jahren aufgekommen.

B Ich bin mir ganz sicher, Gamification gibt es schon viel länger als 10 Jahre.

Prima, du bist echt super!

Gamification ist nicht neu, schon in den 60er-Jahren haben Marketing-Gurus spielerische Elemente genutzt. Damals war einfach noch alles klassisch, d.h. offline.

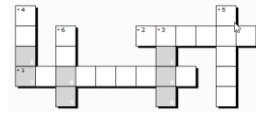
weiter ▶

Vielleicht kennst du noch die Rabattmärkchen, welche man im Lebensmittelladen beim Einkauf bekommen hat. Das ist eine frühe Form von Gamification.

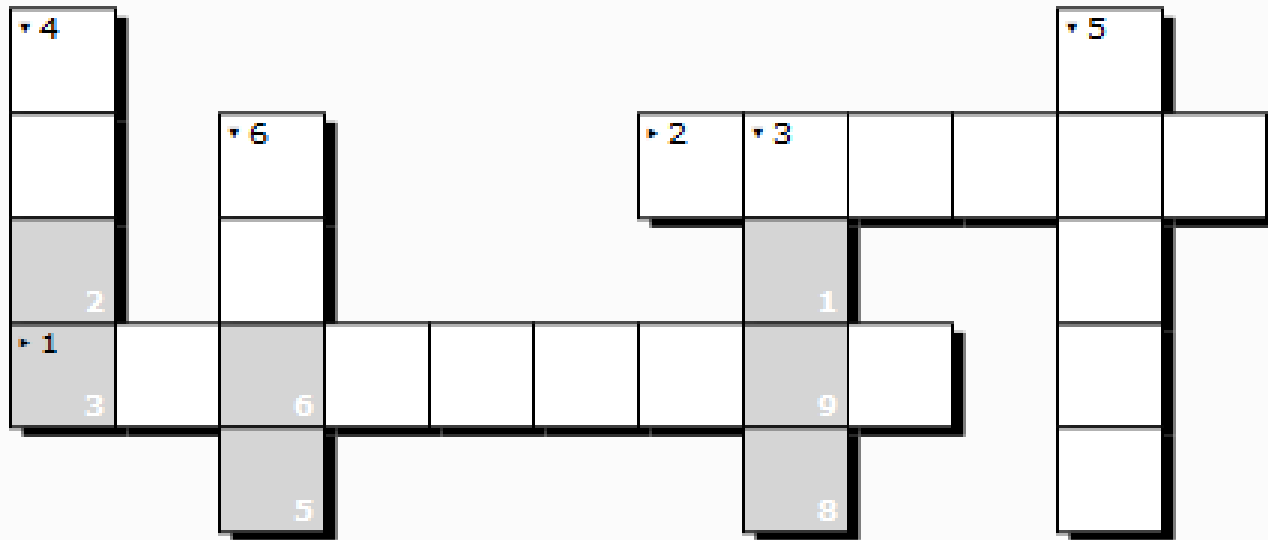
weiter ▶



X-Words-Generator



Öffnet folgenden Link: <https://www.xwords-generator.de/de/solve/tawzd>



1. Kantonszugehörigkeit von Olten
2. Nachbarkanton
3. Fluss durch Olten
4. Wappentier des EHC Olten
5. 3x zu sehen im Wappen von Olten
6. Hausberg von Olten

1 2 3 **B** 5 6 **D** 8 9



Gamification ist nicht neu... ...hat sich jedoch verändert

Gamification 1960



Gamification heute



https://youtu.be/GimoLDYI_JE

Gamification ist nicht neu... ...hat sich jedoch verändert



Trends, die Gamification massgeblich beeinfluss(t)en

- Mobiles Internet
- NFC
- Nutzbarkeit der Daten für Unternehmen
- Verbindung online mit offline
- Verbindung reale Welt mit der virtuellen Welt
- «Internet of Things»
- Generation Gaming, e-Sports
- Werkzeugkasten Computerspieldesigner: Punkte, Levels, Badges, Quests, Profile, Ranglisten, Rollen, Auszeichnungen, Upgrades...



Lernerfolgskontrolle mit EDUGAMES.CH SPIELEND EINFACH LERNEN

Swiss Quiz

Bild

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Schweizer Berge

Markieren Sie von den folgenden Aussagen diejenige, welche richtig ist. Es ist nur eine Lösung möglich. (1 Punkt)



Wie heisst der abgebildete Berg oberhalb von Zermatt?

- Matterhorn
- Zermatterberg
- Dufourspitze
- Weisshorn



Nr.	Stichwort	Antworten	Punkte	Quote
1.	Wappen Waadt 🗺️	8	0.4 1	38%
2.	Schweizer Sprachen 🗺️	8	0.5 1	50%
3.	Bundesrat 🗺️	8	0.6 1	63%
4.	Grösse der Schweiz 🗺️	8	2.0 2	100%
5.	Zürich 🗺️	8	0.8 1	75%
6.	Grösste Städte der Schweiz 🗺️	8	1.4 3	46%
Durchschnittswerte			11 18	60%

Name	Antworten	Punkte	Quote	Rating
1. Conny Pulver 🗺️	13 13	13 18	72%	★★★★☆
2. Petra Meier 🗺️	13 13	12 18	67%	★★★★☆
3. Olivia Schimmer 🗺️	13 13	11 18	61%	★★★★☆
4. Daniel Kistler 🗺️	13 13	11 18	61%	★★★★☆
5. Christoph Straub 🗺️	13 13	11 18	61%	★★★★☆
6. Claudia Schwarz 🗺️	13 13	10 18	56%	★★★☆☆
Durchschnittswert		11 18	60%	★★★★☆

Öffnet folgende Seite: <https://app.edugames.ch/aw>

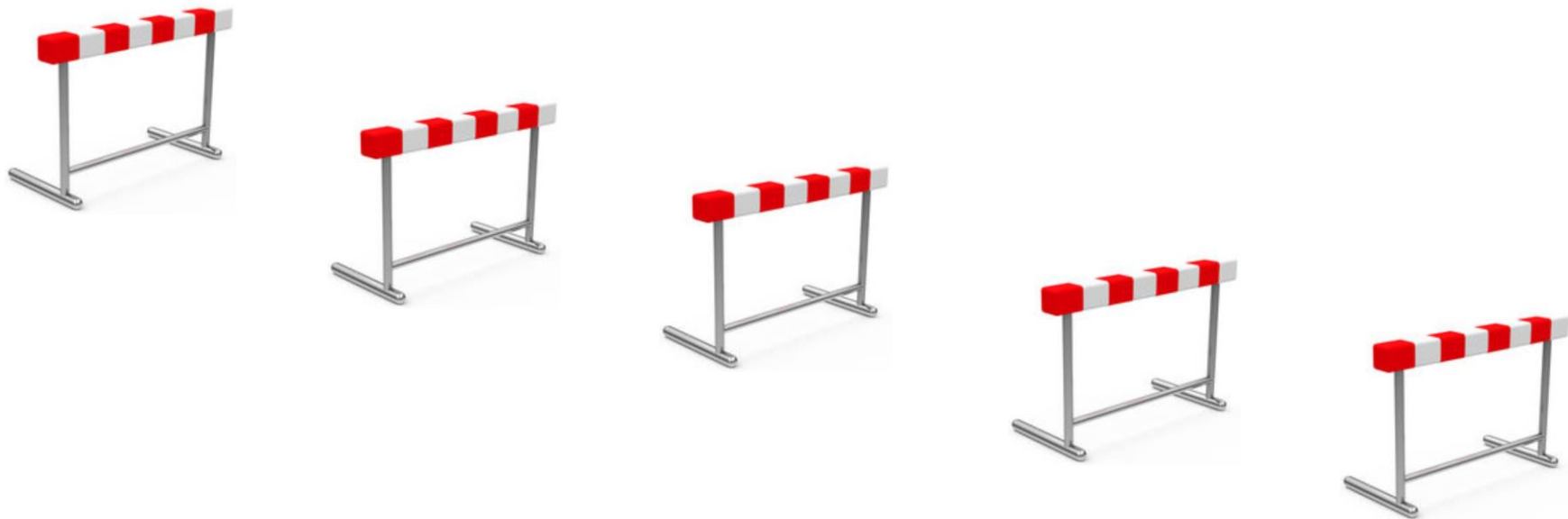


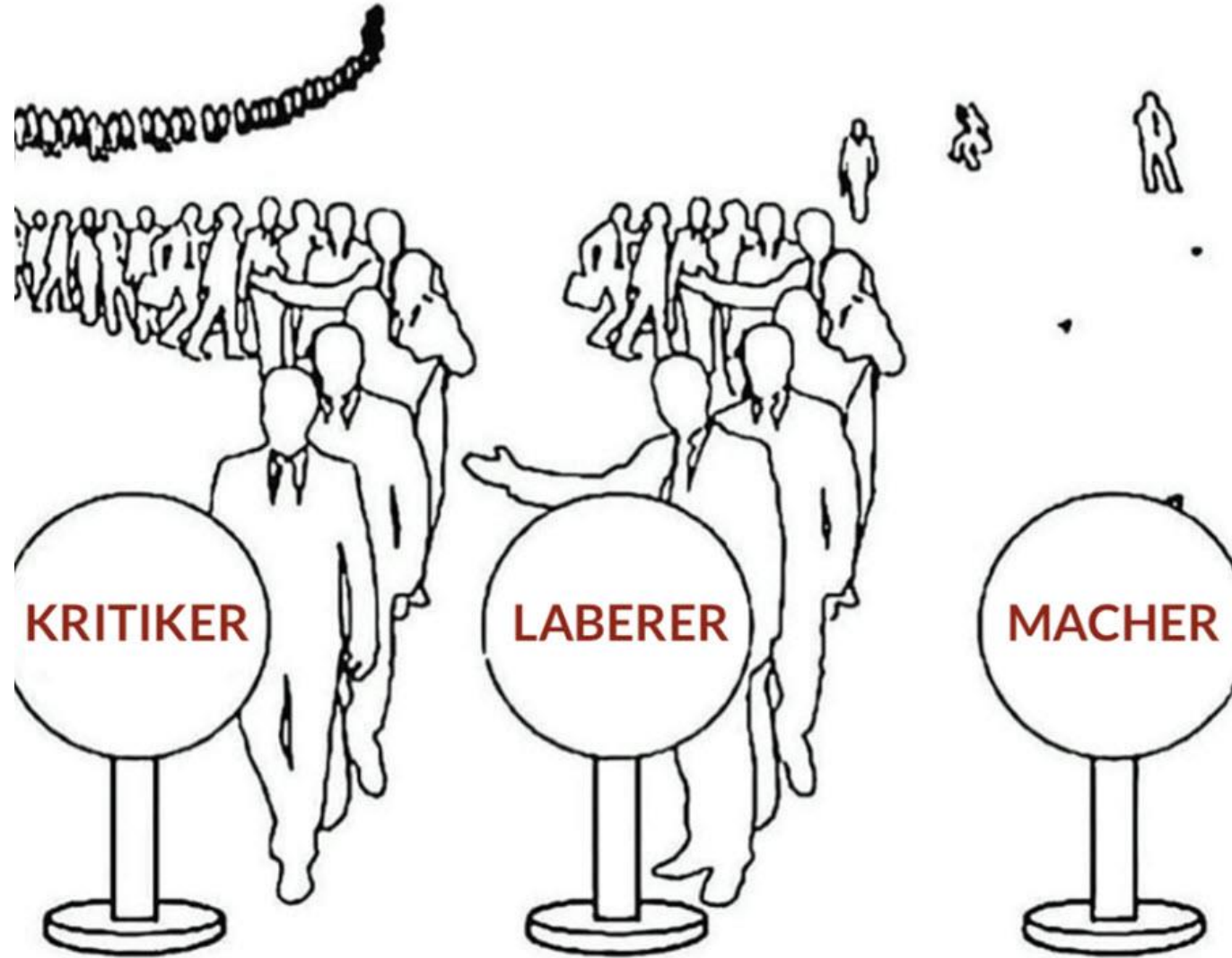
4 Erfolgsfaktoren aus der Praxis



Spielen ist Handeln, nicht Planen

- «Probieren geht über Studieren»
- 5 Hürden, die Sie überspringen müssen, wenn Sie nicht beim Planen bleiben wollen





KRITIKER

LABERER

MACHER

Spielen fängt im Kopf an

- Die Macht der Gedanken
- Phantasie und Vorstellungsvermögen
- So tun als ob...



*Ein Mensch ohne Phantasie ist
wie ein Vogel ohne Flügel.*

Die meisten Ketten die Dich zurückhalten,
gibt es nur in Deinem Kopf!



Spiele mit anderen

- Sich von anderen inspirieren lassen
- Gemeinsames Flow-Erlebnis

- Der passende Praxis-Tipp: «Ja, und...» statt «Ja, aber...»

<https://www.youtube.com/watch?v=yDdlQbV-n-c>

Schaffe bewusst Spielräume

- Spaghetti-Approach – oder die 20%-Regel von Google (bis 2013)

<https://www.welt.de/regionales/hamburg/article114854448/Das-Kreativ-Geheimnis-hinter-den-Google-Mauern.html>

- Die Kreativitätsregel von 3M

<https://www.ingenieur.de/technik/forschung/das-3m-rezept-fuer-innovation/>

