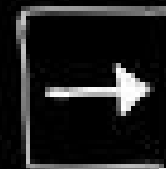
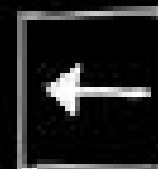
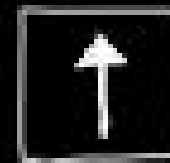


Gaming in der Bildung – Potentiale zwischen Game-Based-Learning, Serious Games und Gamification

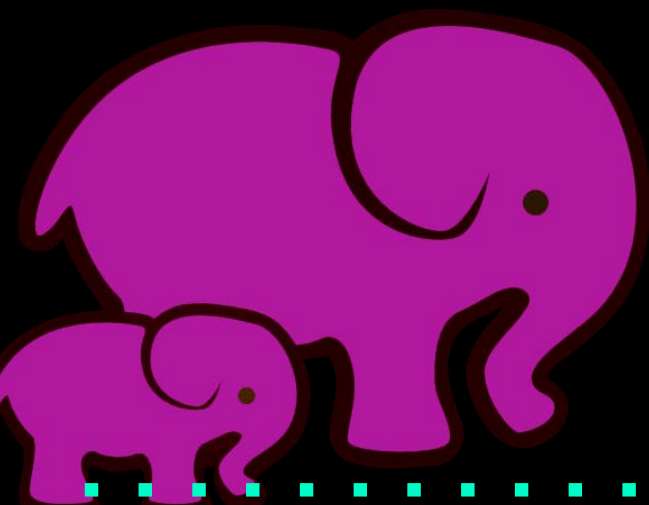
'resonate'

spacebar

jump



move



(DIGITALES) SPIELEN & LERNEN

Mögliche Zusammenhänge:

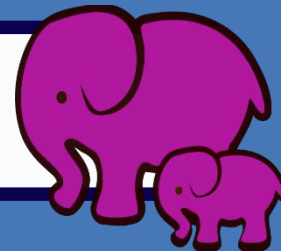
- **(Digitales) Spielen ist Lernen**
- **(Digitales) Spielen ist das Gegenteil von Lernen**
- **(Digitales) Spielen wird durch Lernen verfremdet und zerstört**
- **(Digitales) Spielen unterstützt Lernen**

(DIGITALES) SPIELEN & LERNEN

Mögliche Zusammenhänge:

- **(Digitales) Spielen ist Lernen**
- **(Digitales) Spielen ist das Gegenteil von Lernen**
- **(Digitales) Spielen wird durch Lernen verfremdet und zerstört**
- **(Digitales) Spielen unterstützt Lernen**

Einsatz von Spielen in der Bildung?

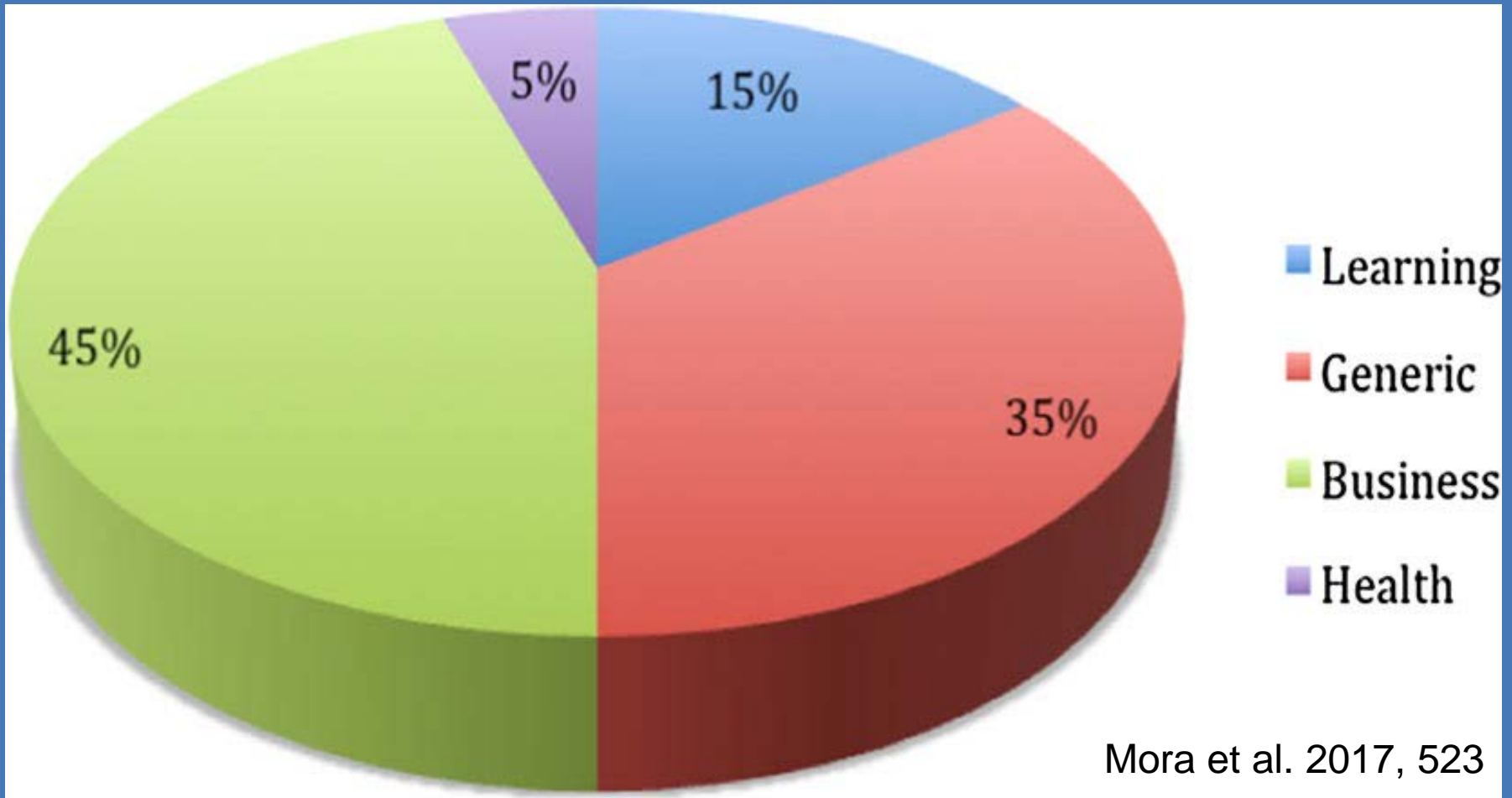


EINSATZ SPIELERISCHER PRINZIPIEN

Buzzword: Gamification

Die Idee: die Motivation, die von (digitalen) Spielen ausgeht nutzen und auf spielferne Bereiche übertragen.

GAMIFICATION (2011-2015)



Mora et al. 2017, 523

BEISPIEL WORLD OF CLASSCRAFT



**Machen Sie Ihren Unterricht
unvergesslich**

BEGINNEN SIE JETZT. ES IST KOSTENLOS!

EINSATZ SPIELERISCHER PRINZIPIEN

Eine große Herausforderung hierbei:

While the gamification of learning promises increased student motivation and engagement, the design and implementation of the learning experience requires a great deal of effort (Dominguez et al. 2013).

LERNEN ALS SPIEL

7 PRINCIPLES OF GAME-LIKE LEARNING



- 1 Everyone is a participant
 - 2 Failure is reframed as iteration
 - 3 Everything is interconnected
- 

- 4 Learning happens by doing
 - 5 Feedback is immediate and ongoing
 - 6 Challenge is constant
 - 7 Learning feels like play
- 

Beispiel:
Quest to Learn-School

QUEST 2 LEARN



MIDDLE



UPPER



CALENDAR



LATEST

ABOUT Q2L

FAMILIES

STUDENTS

ADMISSIONS

What if we could build a school where students are excited about learning, solving problems and facing complex challenges?



At Quest to Learn, students are engaged in their own quests to be inventors, designers, innovators and problem solvers.



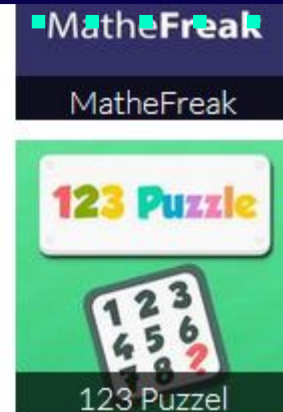
EIN EINSTIEG: SERIOUS GAMES

= (digitale[]) Spiele[], die nicht nur der spielerischen Unterhaltung und dem Vergnügen dienen, sondern auch »ernsthafte« Hintergründe oder Zwecke haben

Fromme/Biermann/Unger 2010, 39

Etikett >> erleichterte Legitimation Spiele in der Bildung einzusetzen

MILLIONEN VON SPIELEN



MILLIONEN VON SPIELEN



EINSATZ VON SERIOUS GAMES



Knackpunkt 1: Qualitätskontrolle und Quellenkontrolle

Knackpunkt 2: Ineinandergreifen von Spiel- und Lerninhalten

Knackpunkt 3: Kontextualisierung der Spielhandlungen

SERIOUS GAME-DESIGN

Narrative-based serious games present pedagogical content and interventions through an interactive narrative. To ensure effective learning in such kind of serious games, designers are not only faced with the challenge of creating a compelling narrative, but also with the additional challenge of incorporating suitable pedagogical strategies. (Troyer et al 2017, 549)

SUPER OLD ALFONSO (CARMEN JOHANN, 2013)



SUPER OLD ALFONSO (CARMEN JOHANN, 2013)



Super Old Alfonso ist ein Spiel, welches die Herausforderungen von Patienten und Angehörigen mit der Krankheit Alzheimer für den Spieler zugänglich und erfahrbar macht. Durch Anlehnung an die Spielikone „Super Mario“ wird die Hemmschwelle zur Auseinandersetzung mit dem sehr ernstesten Thema Alzheimer gemindert.

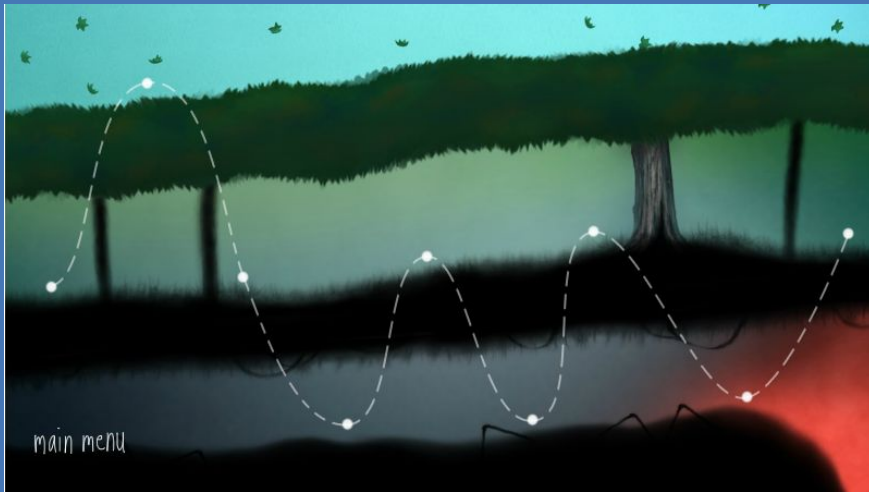
<http://www.2014.newtalents-cologne.de/talente/design/carmen-johann/>

SERIOUS GAMES



http://gambit.mit.edu/loadgame/summer2010/elude_play.php

ABOUT ELUDE



>> raise awareness for depression and to inform about this dangerous illness. It is specifically intended to be used in a clinical context as part of a psycho-education package to enhance friends' and relatives' understanding of people suffering from depression about what their loved ones are going through.

ABOUT ELUDE



>> Modeling what depression feels like by contrasting it with other mood states (normal and happy), Elude portrays depression metaphorically. The various parts of the game-world represent emotional landscapes that correspond to different moods with the gameplay changing according to mood changes.

BEGRÜNDUNGSKONTEXTE

A Das Spiel als Schutzrahmen

- **erlaubt es SpielerInnen neue Rollen und Perspektiven anzutesten und mit ihnen zu experimentieren**
- **ermöglicht es außerhalb eingefahrener Pfade zu denken und neue Standpunkte auszuprobieren**
- **unterstützt beim Abbau von Berührungängsten**

Goffman, 1974; Turner, 1982; Bateson, 1955; 1956

BEGRÜNDUNGSKONTEXTE

B Das Spiel als Erfahrungsermöglicher

- **Spielen beruht auf aktiver, handelnder Auseinandersetzung und stellt somit Erfahrungen und Erlebnisse bereit**
- **Computerspielen als “simulierte Lebenserfahrung”**
- **In diesem Kontext sind kaum Grenzen gesetzt**

insb. Klimmt 2006

BEGRÜNDUNGSKONTEXTE

C Transformative Kraft von Computerspielen

Computerspiele als performative Medien

Computerspiele sind eingebettet in soziale Welten

Potential Soziale Wirklichkeit zu verändern

Koubek 2013, Ackermann 2017, Fischer-Lichte 2012

INTO DARKNESS

INTO DARKNESS

PRESS 'ENTER' TO START



http://fortherecords.org/games/into_darkness/play

ABOUT INTO DARKNESS



>> models one of the core conflicts of OCD: the desire to escape the compulsion (i.e. exit the maze), but dreading the anxiety that comes with not giving in to it.

In the safe space of the game, the player can experiment with performing and stopping to perform the ritual, enduring feelings of discomfort and finding a way to overcome or at least control the compulsion enough to leave the maze and achieve a 'win' state.

BILDUNGSPOTENTIALE DIGITALER SPIELE

- **Können als Testumgebungen dienen, um mit Handlungsalternativen und Perspektivwechsel zu experimentieren**
- **Können Systeme und komplexe Zusammenhänge erlebbar machen**
- **Können vielfältige Erfahrungen generieren**
- **Können gemeinschaftliches Handeln ermöglichen**

(DIGITALES) SPIEL IN BILDUNGSKONTEXTEN

- **Spiel als Belohnung**: Das Spiel wird als Belohnung und Verstärkung für die vorherige (erfolgreiche) Bearbeitung von Lernaufgaben eingesetzt
- **Spiel zur Motivation**: Spiel generiert erstes Interesse für eine Thematik und macht auf Inhalte aufmerksam, die durch es zum Teil vermittelt und zusätzlich vertieft werden können
- **Integration von Lerninhalten**: Relevante Inhalte werden zu einem essenziellen Teil des Spiels gemacht und greifen ineinander

vgl. Ritterfeld/Weber 2006

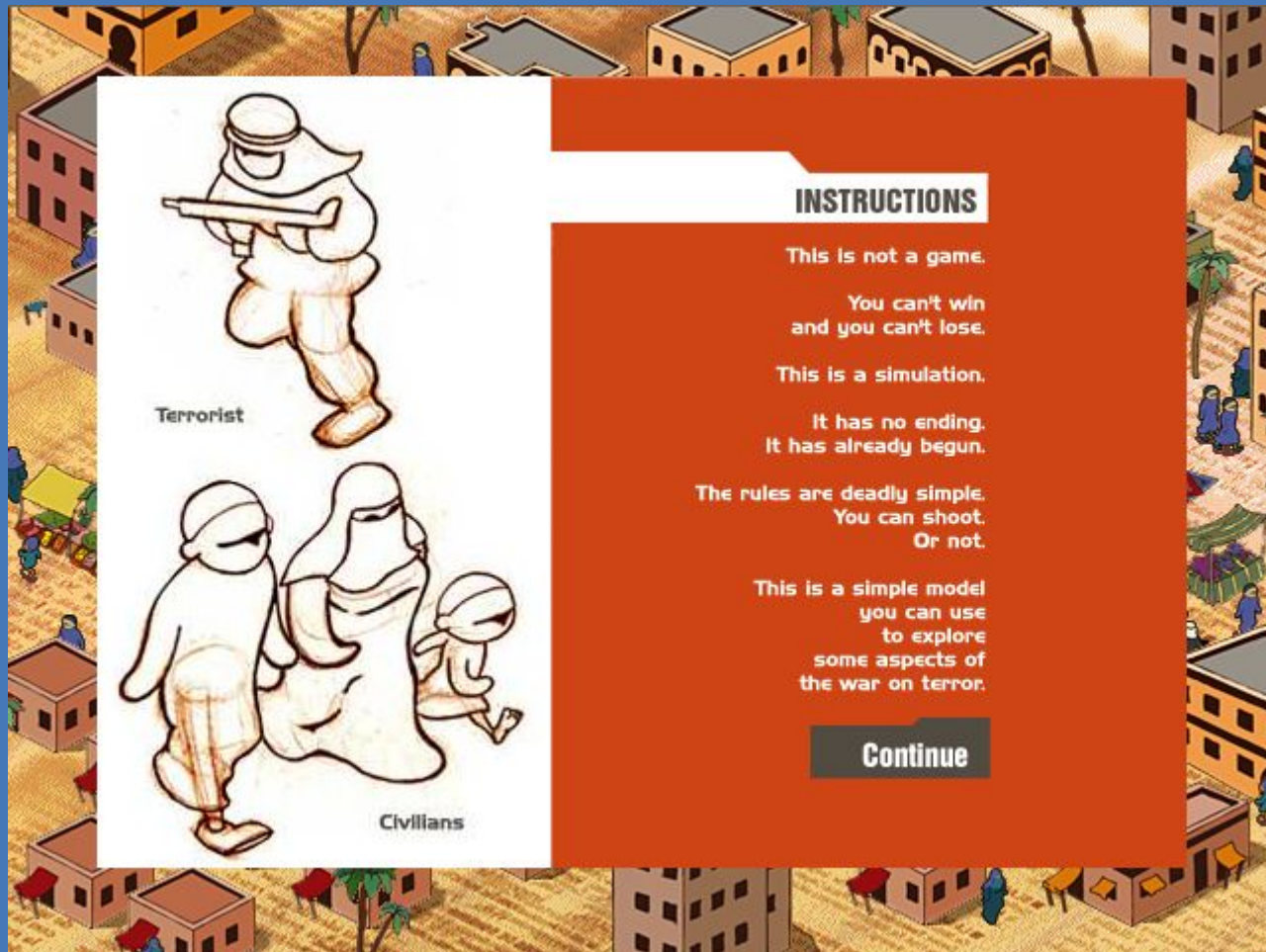
SERIOUS GAMES ALS THEMENEINSTIEG



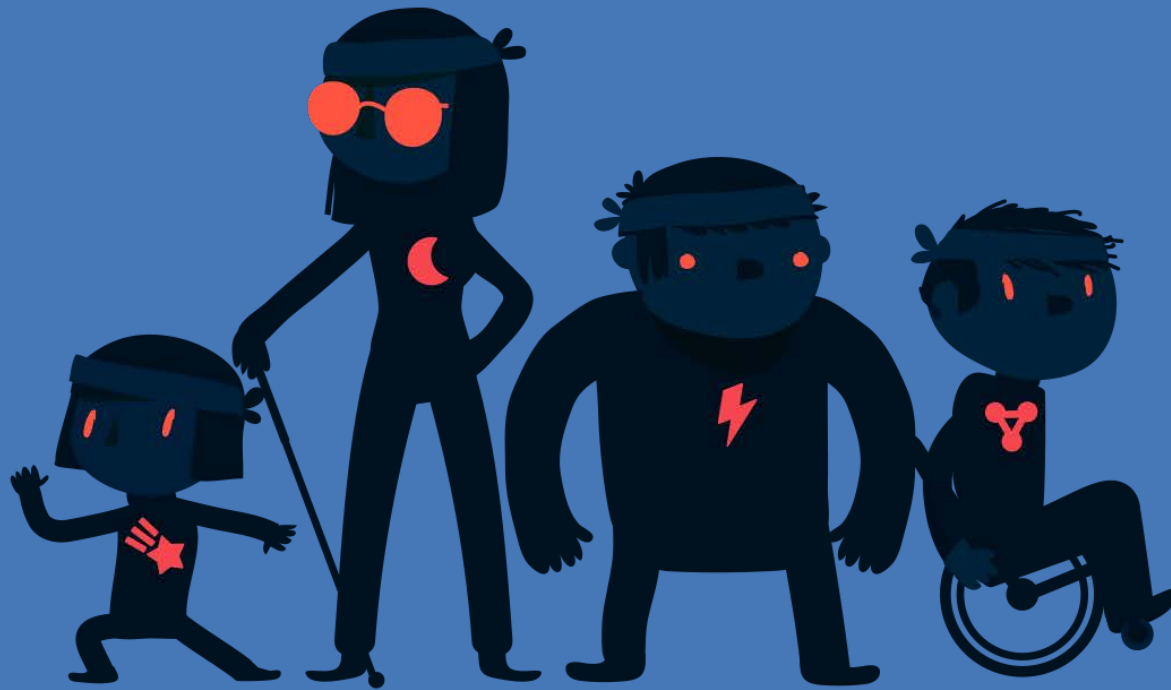
[ABOUT](#) [BLOG](#) [PRESS](#) [GIGS](#) [CONTACTS](#) [TWITTER](#)



SERIOUS GAMES ALS THEMENEINSTIEG



SERIOUS GAMES ZUR THEMENBEARBEITUNG



THE UNSTOPPABLES

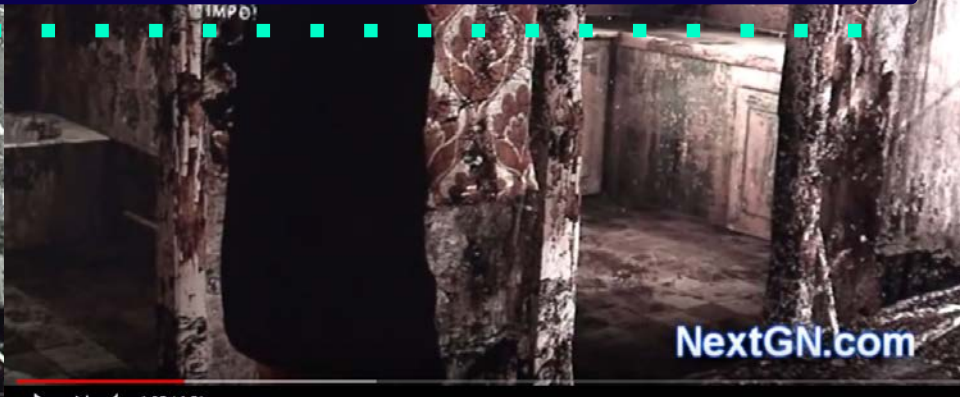
GELUNGENE SERIOUS GAMES

Erste empirische Studien deuten darauf hin, dass Serious Games, die eine narrative Rahmung kreieren, im allgemeinen besser geeignet sind, Wissen zu vermitteln und Verhaltensänderungen anzustoßen.

(s. Troyer et al 2017, Dondlinger 2007).

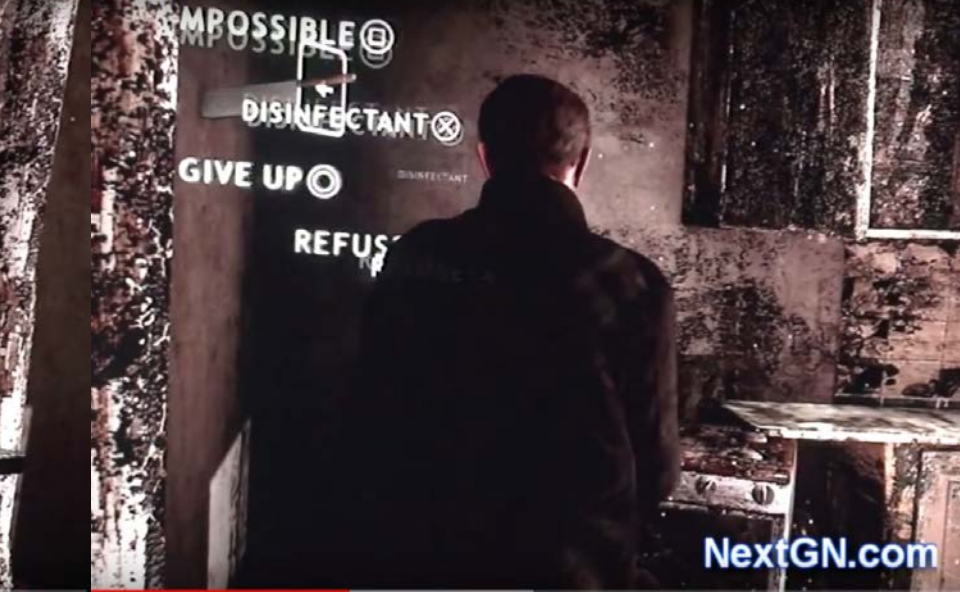
>> Berücksichtigung klassischer Entertainment Titel?

ETHICALLY NOTABLE GAMES (N. ZAGAL 2009)



Heavy Rain - Finger Amputation

Heavy Rain - Finger Amputation



Heavy Rain - Finger Amputation

ETHICALLY NOTABLE GAMES (N. ZAGAL 2009)



Spielende werden in Situationen versetzt, in denen ihr Verständnis eines ethischen Systems herausgefordert wird oder ein moralisches Spannungsverhältnis zwischen den Zielen der Spielerin und denen, die durch Spiel narration und –mechanik vorgegeben sind, aufgebaut wird.

- **liefern Anstöße für ethisches Schlussfolgern und Reflektieren**
- **arbeiten häufig mit moralischen Dilemmata**

UNTERSTÜTZUNG VON ETHICAL GAMEPLAY

- **Komplexe Wahlmöglichkeiten:** die nicht ohne weiteres in Strategien übersetzt werden können.
- **Unzureichende Informationen:** Auswirkungen eigener Entscheidung können nicht abgeschätzt werden, der eigene moralische Kompass wird ausschlaggebender.
- **Übernahme von Verantwortung für die eigenen Entscheidungen:** Stärkung etwa durch das Verhindern der Wiederholung.

Sicart 2013

DAS SPIEL ALS MATERIAL



*Grand Theft Auto
Pacifist*

I want to explore this world, to see if I can exist peacefully in spite of the directives imposed.

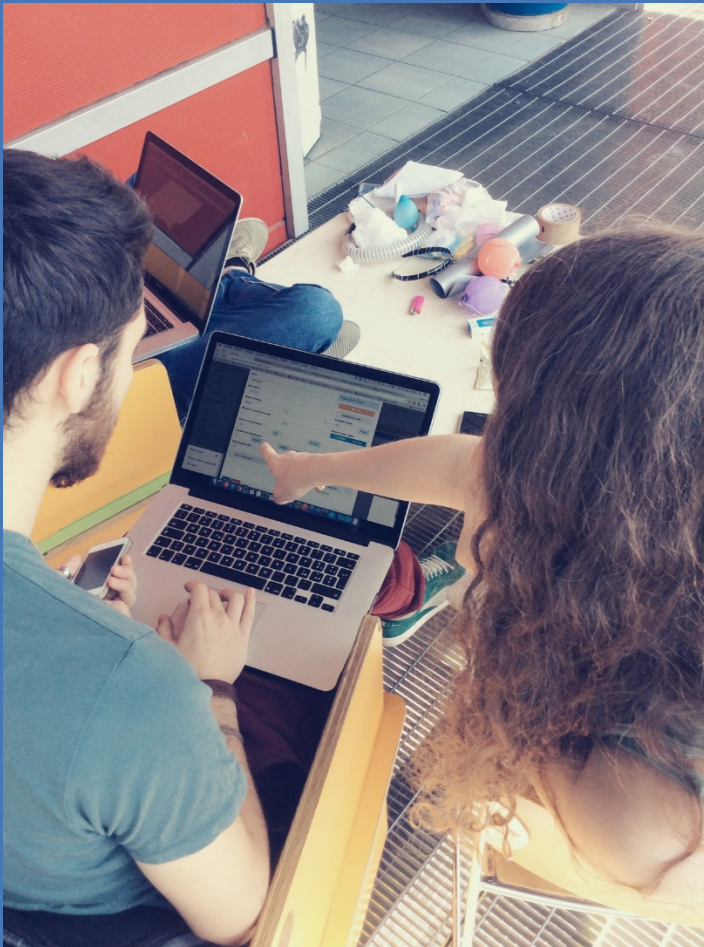
(Mattheis 2014)

DAS SPIEL ALS MATERIAL



EgoShooterBallett – Ein Konzept der Initiative Creative Gaming

LEARN BY DESIGN



[O]PEN THE [C]LOSED [D]OOR (MILANO 2017)

OPEN
THE
CLOSED
DOOR

Reset

Fortsetzen

GREETINGS, AND WELCOME.

I trust that you are all wondering where you are. I can assure you that while your location is not important, what these walls offer to you is extremely important: salvation, if you earn it; right now you are breathing in a deadly nerve agent, and you have 30 minutes to escape from this building. Plus, in order to guarantee your survival, you have to finish all the quests before the other team does. Once you'll complete the tasks - if you succeed - you will be able to escape and realize why you're here.

LET THE GAME BEGIN.

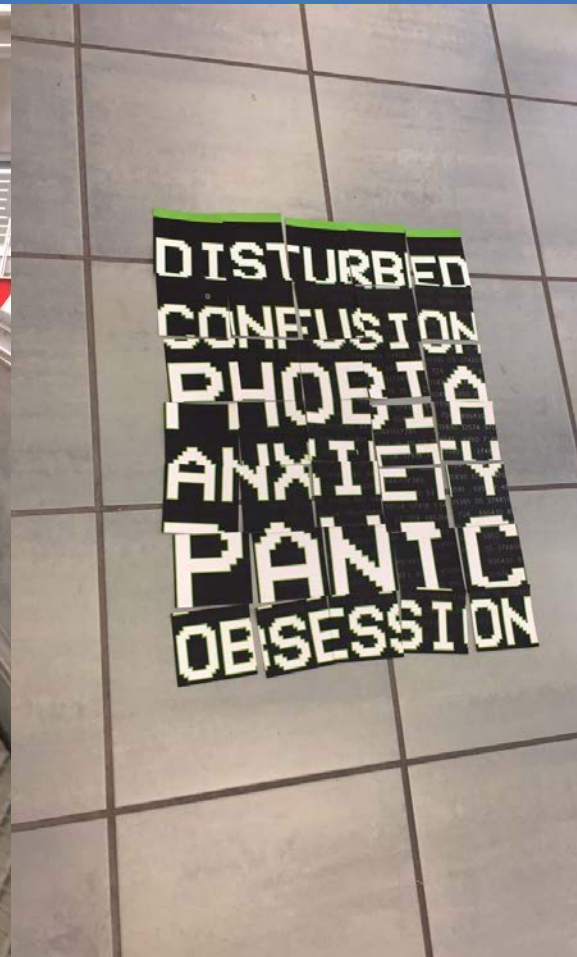
- YOU HAVE 30 MINUTES TO ESCAPE FROM THIS BUILDING. ALL THE INFORMATIONS NEEDED TO SOLVE THE TASKS ARE IN THE BUILDING; THEY JUST NEED TO BE UNCOVERED;

- THE COUNTDOWN WILL BEGIN ONCE THE JUDGE GIVES YOU THE FIRST QRcode.

- PLEASE SOLVE ALL TASKS BY USING CRITICAL THINKING AND NOT BY PHYSICAL POWER;

- LISTEN CAREFULLY TO THE INSTRUCTIONS;

[O]PEN THE [C]LOSED [D]OOR (MILANO 2017)



[O]PEN THE [C]LOSED [D]OOR (MILANO 2017)



[O]PEN THE [C]LOSED [D]OOR (MILANO 2017)



WELL, I'LL GIVE YOU A NEWS: FOR SOMEONE, THIS TYPE OF LIFE IS ORDINARY AND YOU'VE JUST WALKED IN THEIR SHOES.

Millions of people are affected by OCD, a disorder that has neurobiological basis and that is characterized by obsessions and compulsions and that causes anxiety or discomfort that significantly interferes with normal life. One of the main therapies for this disease is empathy but the most important one is human interaction and comprehension, and with your help we could all be winners.

ENTWICKLUNG EIGENER SPIELE ALS PROJEKT

GROUP #9

"TWO FACULTIES, BOTH ALIKE IN DIGNITY,
IN FAIR BOVISA CAMPUS, WHERE WE LAY OUR GAME,
FROM ANCIENT GRUDGE BREAK TO A NEW VISION."

QUESTIONING STEREOTYPES



1. OBJECTS	TAPE	GLOVES	STICKERS	PIG MASK	SUB MASK	WHIPPED CREAM
	UNDO THE TURN UPS OF A DESIGNER AND FIX	TIDY UP A TABLE OF A DESIGNER IN THE LIBRARY	PUT AN "I LOVE ENGINEERS" STICKER ON THE BACK OF A DESIGNER	 WEAR THE MASK AND GO AROUND THE CAMPUS	 WEAR THE MASK AND GO AROUND THE CAMPUS	 EAT THE WHIPPED CREAM FROM YOUR HANDS IN THE PK BUILDING
	DO THE TURN UPS AT AN ENGINEER AND PUT THE TAPE ON THEM	MESS UP A TABLE OF AN ENGINEER IN THE LIBRARY	PUT AN "I LOVE DESIGNERS" STICKER ON THE BACK OF AN ENGINEER			



ENTWICKLUNG EIGENER SPIELE ALS PROJEKT



Design Pack

Games and Learning

What if teachers could harness their creativity and knowledge to engage students in new and exciting ways? What if teachers supported each other in becoming designers of their own games for learning?

From the experts in game-like learning at Quest Schools, this design pack will immerse you in learning about Quest's game design tools and exciting collaborative curriculum team model.

NAME OF YOUR GAME:

Goal

Challenge

Core Mechanics


Components


Rules

Space

Game Design Organizer Template


 SPARK

 DEFINE

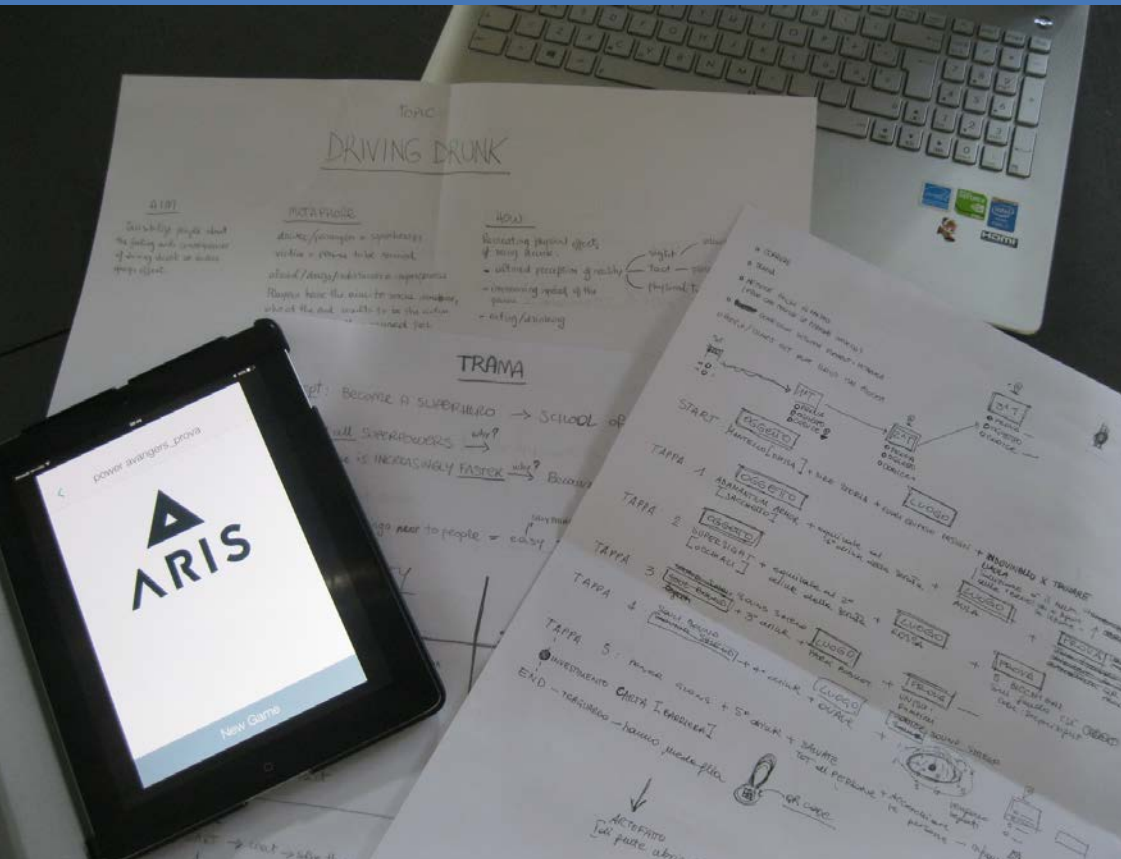
 IDEATE

 PROTOTYPE

 PLAYTEST & ITERATE

 ROLLOUT

ENTWICKLUNG EIGENER SPIELE ALS PROJEKT



DAS FORMAT GAMEJAM >>SIEHE BPB



Thomas Baumgärtel, 2018

https://gamejam.bpb.de/lib/exe/fetch.php/bilder:img_20160806_125736.jpg?w=800&h=451&tok=fedad5