

Warum der spielerische Weg nicht der
einfache ist oder
was wir von Spielen über das
Experimentieren lernen können

Roberto Siano



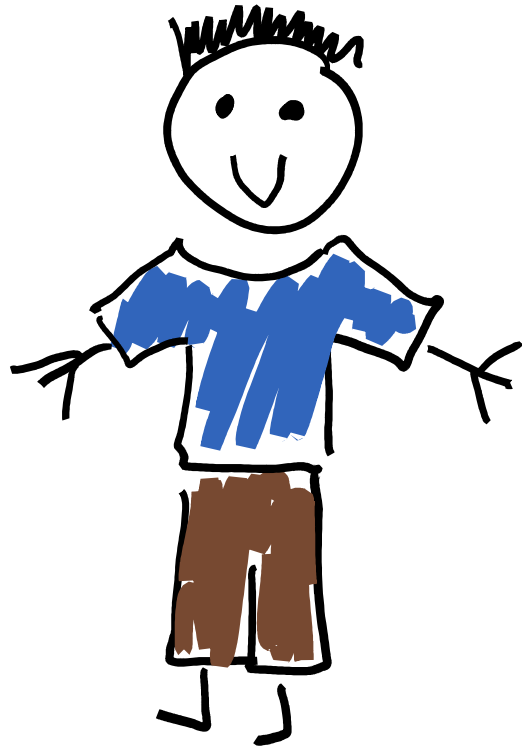
8. Jan. 2020

ZHAW
Dep P

Institut für
Angewandte
Psychologie



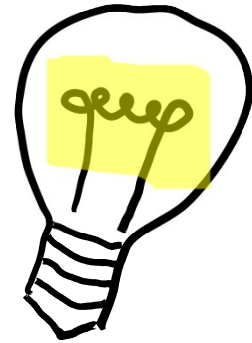
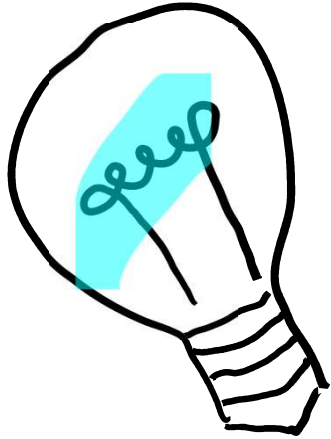
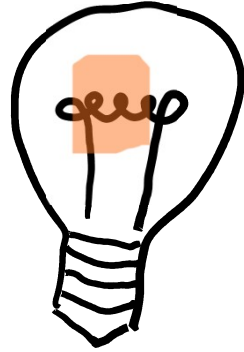
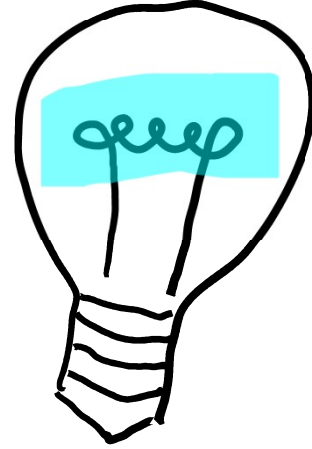
Spielbüro



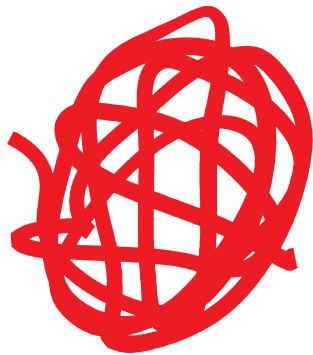
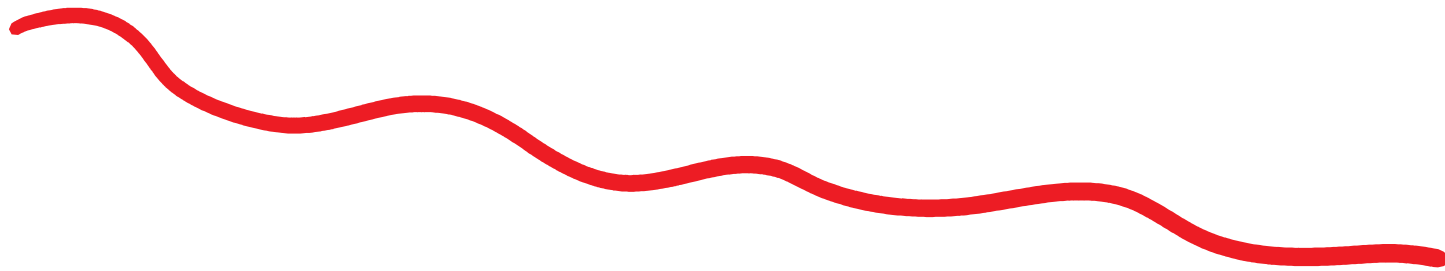
Anfrage

"Tag der

Lehre"



roter Faden?



2. Januar 2020



in Zürich

Herausforderung
Miteinander
Autonomie

oder Kompetenz

Erleben

Anders
sein

Lernen

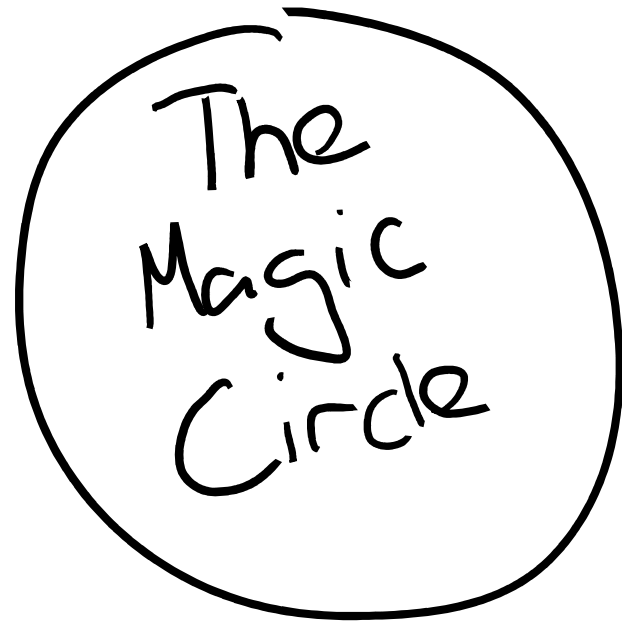
Herausforderung
Miteinander
Autonomie

oder Kompetenz

Erleben

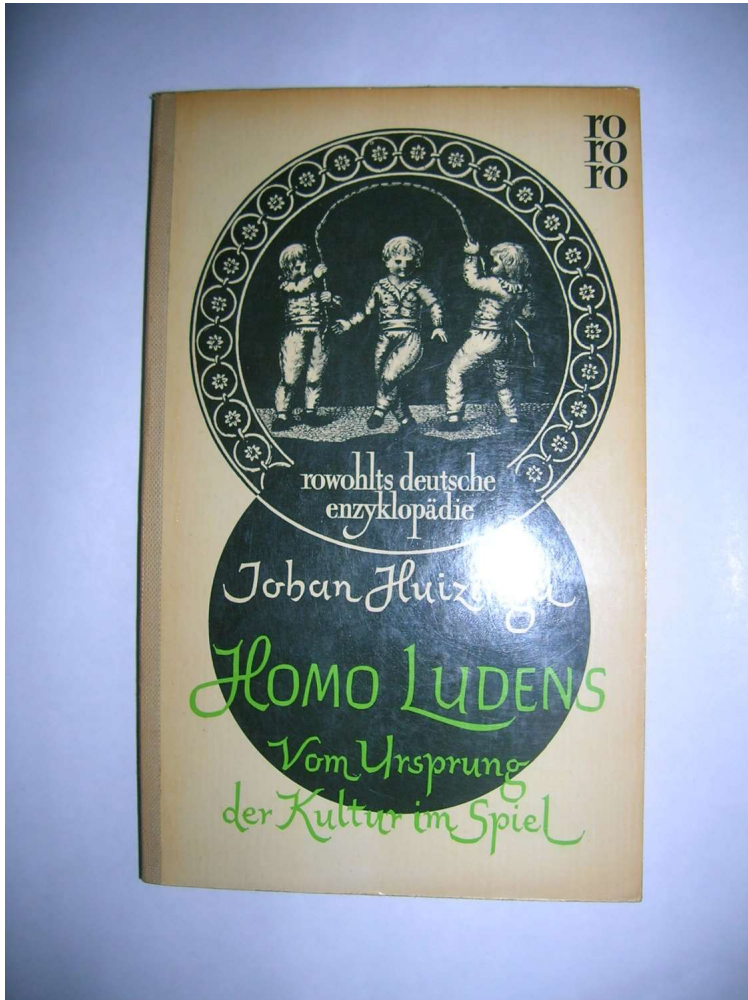
Für
Anderen
sein
Unter
Anliegen
Nutzen

SPIELPSYCHOLOGIE



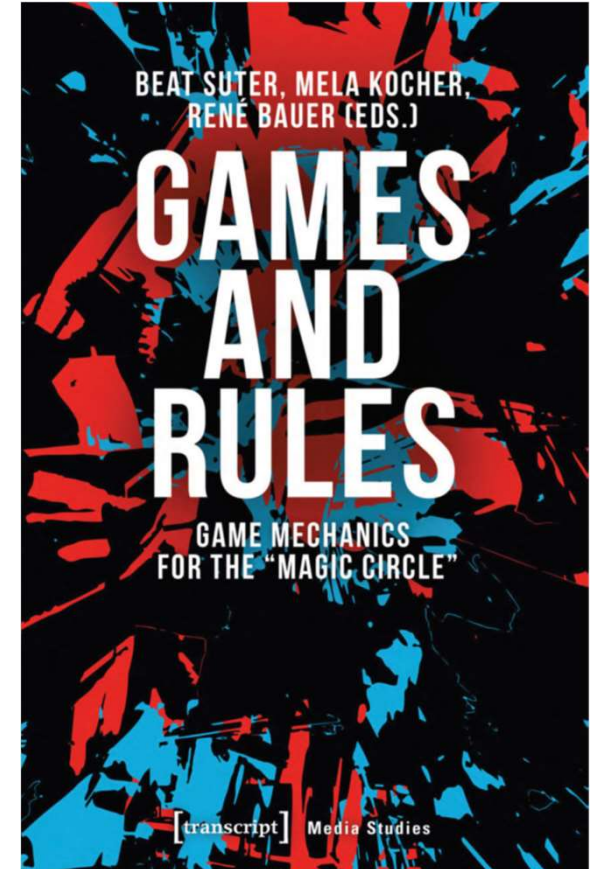
A Theory
of

FUN

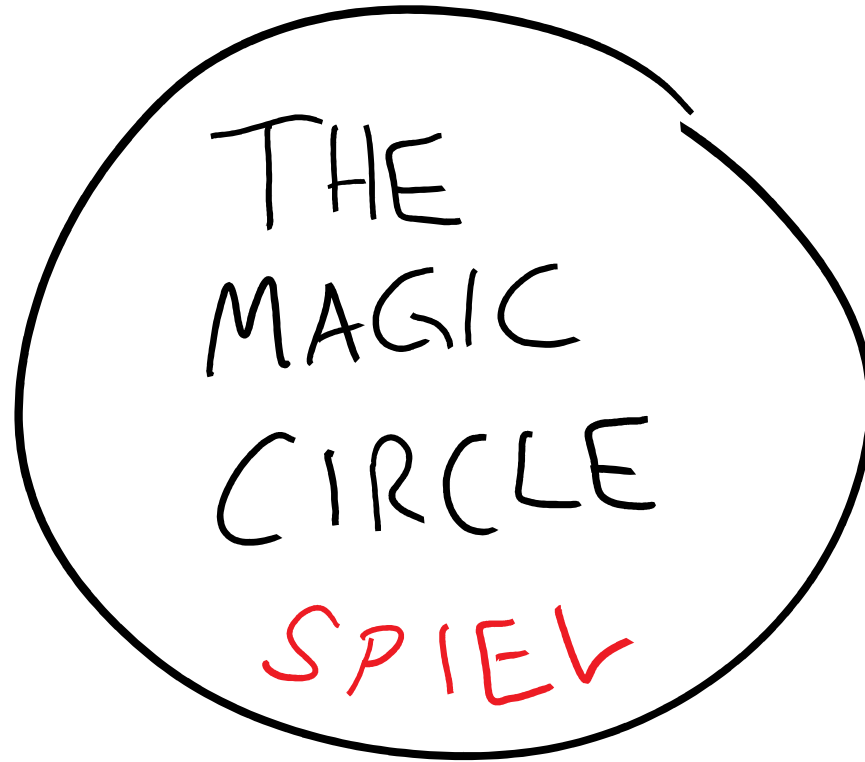


Magic
Circle

A hand-drawn circle with the words 'Magic Circle' written inside in a cursive script.

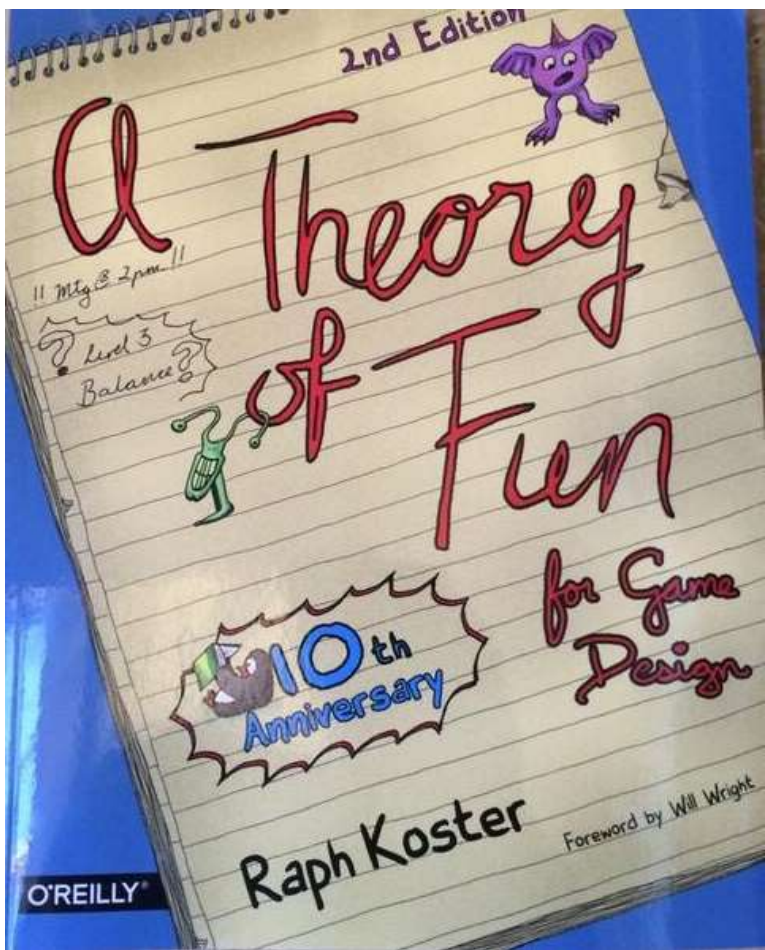


Nicht
Spiel



Nicht
Spiel





O'REILLY

Raph Koster

Foreword by Will Wright

10th Anniversary

for Game Design

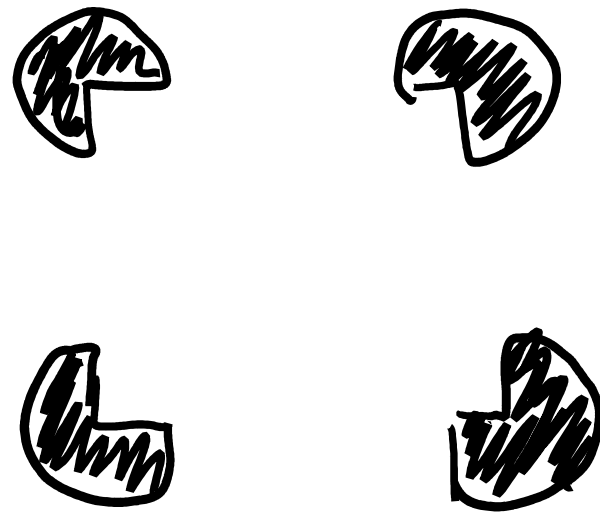
2nd Edition

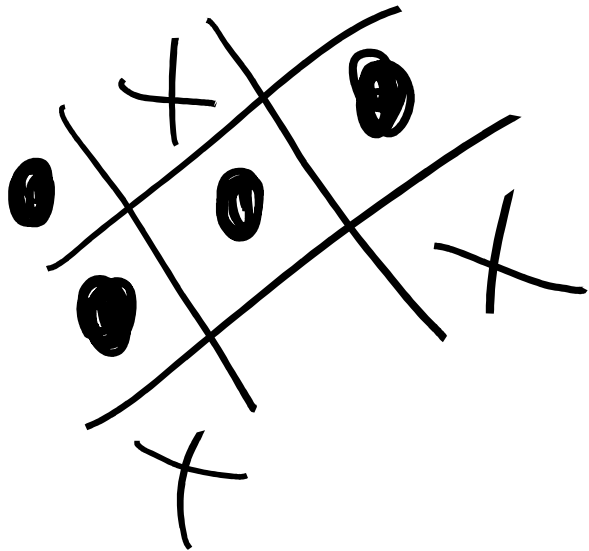
11 Mtg @ 2pm!!
? level 3
Balance?

A Theory of Fun



Wir sind super im
Erkennen von Mustern!





FUN

=

SUCHE NACH
MUSTERN

=
Lernen

Workshop "Umgang mit Unbekannten"

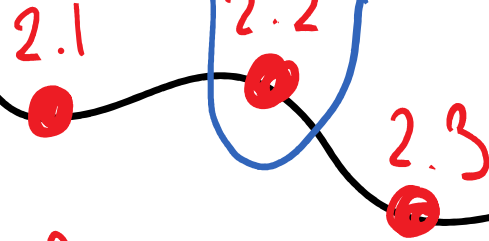
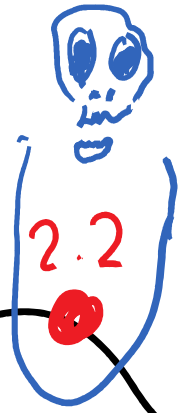
1. Wie hat dir der Workshop insgesamt gefallen?

Gar nicht gut	Nicht gut	Okay	Gut	Sehr gut
				12/12

Start

"Reise"

Aufgabe 1

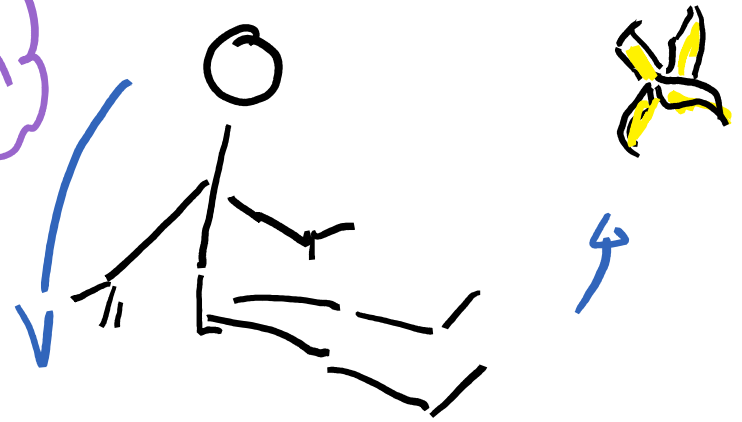


Ende

Aufgabe 2



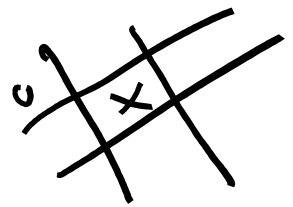
Erleben



Scheitern

Zusammen
analysieren

Muster



erkennen

Lernen

Take Home Message:

- Spielt & Experimentiert
- Kennt eure Zielgruppe
- Achtet auf "sicheren" Rahmen
- Macht es Schwierig !



Vielen
Dank!