

IAS Tag der Lehre

To infinity and beyond

Exploratives Lernen im Hochschulunterricht

Mittwoch, 8. Januar 2020

ZHAW Wädenswil, Campus Grüental

Spielend Grenzen erleben

Michelle Bosshard / Ivan Wider

Spielbüro GmbH

2020

Das Spielbüro



- Workshops & Seminare
- Teamentwicklung
- Game-Based Assessment
- Spielentwicklung & Gamification
- Spielevents

Was machen wir?

- Kleiner Theorie Input
- Teams bilden
- Spiele aussuchen und spielen
- Erarbeiten der Spieleigenschaften
- Präsentation / Austausch

Definition Spiel

«Spiel ist eine **freiwillige** Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb **gewisser festgesetzter Grenzen** von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden **Regeln** verrichtet wird, **ihr Ziel in sich selber** hat und begleitet wird von einem **Gefühl der Spannung und Freude** und einem Bewusstsein des ‚**Andersseins**‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.»

Huizinga (1938)

Quellen:

Zitat: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel (Johan Huizinga, 1938)

Bild: <https://fotos.mtb-news.de/p/883741>



Definition Spiel

«Playing a game is a voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.»

Bernard Suits (1978)



Quellen:

Zitat: The Grasshopper: Games, Life and Utopia (Bernard Suits, 1978)

Bild: <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/the-game-of-business-a-man-jumps-over-obstacles-vector-9180216>

Spiele = Lernen?

Freudige Frustration /
Kompetenzerleben

Problemlösekompetenzen

Identität / Bedeutung

Soziale Einbindung



Mitwirkung /
Aktive Mitgestaltung

Individuelle Anpassung

Segmentierung

Kadenz

Quellen:

Inhalt: Roman Rakwitz – Schule gestalten am Vorbild der Spiele - Unterrichtsdesign

Bild: <https://www.geo.de/geolino/basteln/19028-rtkl-basteln-das-trinkhalm-spiel>

Motiviert zu spielen / lernen?

Freudige Frustration /
Kompetenzerleben

Problemlöse kompetenzen

Identität / Bedeutung

Soziale Einbindung



Mitwirkung /
Aktive Mitgestaltung

Individuelle Anpassung

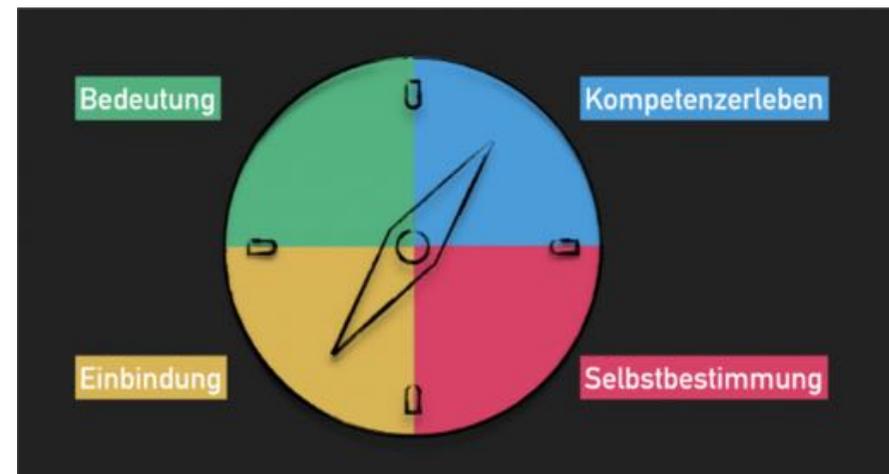
Segmentierung

Kadenz

Self-Determination-Theory (Deci & Ryan, 1985)



Gamification-Kompass (Daniel Behnke, 2019)



Quellen:

Bild: https://www.youtube.com/watch?v=9cf_WsN_jFo

Bild: <https://digital-spielend-lernen.de/orientierung-finden-mit-dem-gamification-kompass>

Gamification

Der Gebrauch von Spielelementen und -design-Techniken im nichtspielerischen Kontext

Werbach & Hunter (2012)



Quellen:

Definition: For the win: How game thinking can revolutionize your business (Werbach, K. & Hunter, D., 2012)

Bild: <https://fh-hwz.ch/news/mit-gamification-zum-unternehmerischen-erfolg/>

Ein Problem – eine Lösung?



In ev'ry job that must be done
There is an element of fun
You find the fun, and snap!
The job's a game!

P.L. Travers (1934)

Quellen:
Zitat: Marry Poppins (P.L. Travers, 1934)
Bild: Globi in der Schule, Band 79



„Problem“



Kind isst nicht gerne Gemüse. Wie kann ich seine/ihre Motivation erhöhen?

Quellen:

Bild: <https://blog.tagesanzeiger.ch/mamablog/index.php/35242/wie-kriege-ich-vitamine-in-das-kind/>

Lösung?



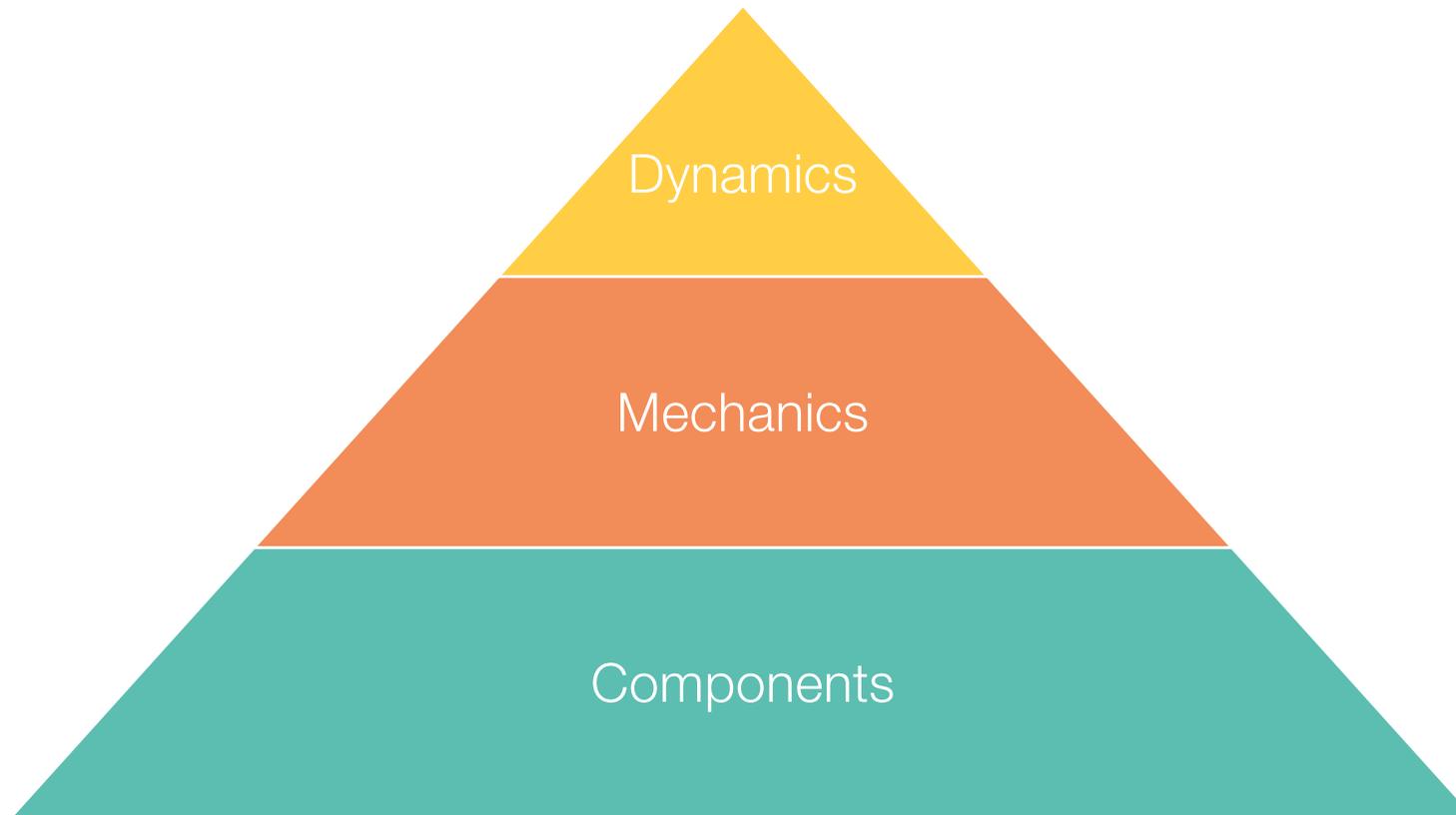
Essen raten!

Quellen:

Bild: <https://www.smarticular.net/kinder-gemuese-schmackhaft-machen-essen/>

Was sind spielerische Elemente?

The Game Element Hierarchy (Werbach & Hunter, 2012)



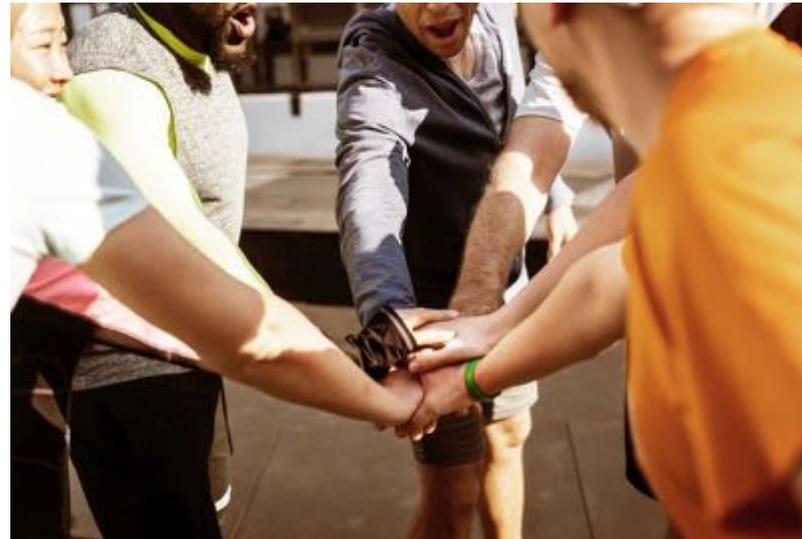
Quellen:

Bild: For the win: How game thinking can revolutionize your business (Werbach, K. & Hunter, D., 2012)

Ihr seid dran!

1. Spiel wählen
2. Spielen
3. Spieleigenschaften erarbeiten
4. Präsentieren / Austauschen

Achtung ... Fertig... TEAMS!



Quellen:

Bild: <https://personalentwicklung.weka-learning-group.com/leadership/praxisbeispiel-ein-agiles-team-bilden>

Präsentation / Austausch

Spiel?

Regeln?

Komponenten?

Punkte?

Dynamiken?

Problem?

Challenge?

Story?

Einschränkungen?

Einsatz im Unterricht?

Spielelemente?

Mechaniken?

Das Spielbüro sagt...



Quellen:

Bild: <https://www.geschenkidee.ch/p/173272-danke-der-nachfrage-spiel>

Kontakt

Michelle Bosshard
+41 78 624 16 47
michelle@spielbuero.ch

Spielbüro GmbH
Brüggliäcker 23
8050 Zürich

www.spielbuero.ch
www.facebook.com/spielbuero