



Niedersächsische
Landeszentrale für
politische Bildung



**POLITISCHE
MEDIEN
KOMPETENZ**

GAMES ALS WERKZEUG

Präsentation zum Workshop

ABLAUF

Das erwartet euch im Workshop

1. Warm-up
2. Intro ins Thema
3. SpielSpiel
4. Präsentation der Ergebnisse
5. Spiel produzieren ODER Serious Games ausprobieren
6. Reflexion und Feedback

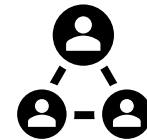
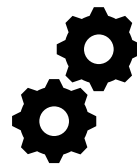


WAS IST GAMIFICATION?

Wenn Spielmechanismen in Zusammenhängen eingesetzt werden, die erst einmal nichts mit Spielen zu tun haben, dann sprechen wir von **Gamifizierung oder Gamification.**

ANWENDUNGSBEREICH

Gamification ist ein Werkzeug, das auf ganz verschiedene Arten eingesetzt werden kann:



Fallen euch noch weitere Beispiele ein?

VIDEO-INPUT: WAS IST NUDGING?

Anreiz zum Treppensteigen

Ein praktisches Beispiel für Nudging:

Rolighetsteorin: Piano stairs –
TheFunTheory.Com, in: YouTube,
07.10.2009.

Zum Video: youtu.be/2IXh2n0aPyw



WAS IST NUDGING?

- Kommt aus dem Englischen und bedeutet **anstoßen** oder **anstupsen**.
- Methode, durch die Menschen **ohne Verbote oder Regeln in Richtung eines bestimmten gewünschten Verhaltens beeinflusst** werden.
- Funktioniert durch gezielt platzierte Anreize oder Informationen.
- Individuen entscheiden sich (unbewusst) für eine vorgegebene Option, weil diese für sie naheliegender oder einfacher ist.
- Dabei wird ihre Wahlfreiheit für andere Optionen aber nicht eingeschränkt.
- **Nudging kann auch durch Gamification geschehen.**

SERIOUS GAMES UND NEWSGAMES

Games können auch genutzt werden, um bestimmte Geschichten zu erzählen sowie Themen zu bearbeiten und sie spielbar und erfahrbar zu machen.

SERIOUS GAMES: Games, die sich einem ernsten Thema (z. B. aus Geschichte oder Politik) widmen

NEWSGAMES: Serious Games mit journalistischem Bezug. Sie sollen also aktuelle Informationen vermitteln und auf spezifische Themen aufmerksam machen.

IMPRESSUM

Dieses Werk ist entstanden im Rahmen der Plattform politische-medienkompetenz.de.

Im Auftrag von: Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung

Autor_innen: LAG Jugend & Film Niedersachsen und visionYOU GmbH

Nutzungsrechte: Lizenziert unter [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

