

# **SERIOUS GAMES UND GAMIFICATION**

**Workshop-Konzept und Umsetzungshinweise**

---

## Durchführungshinweise

---

**Einleitung:** Ziel des Workshops ist es, für die Potenziale von Games über den reinen Unterhaltungswert hinaus zu sensibilisieren. Der Workshop wird eingeleitet durch einen Input zu den Begriffen Serious Games, Gamification und Nudging. Im Kern des Workshops steht die praktische Auseinandersetzung mit Serious Games in unterschiedlichen Kontexten. Dazu entwickeln die Teilnehmenden spielerisch Ideen für ein eigenes Serious Game und setzen dieses ganz praktisch selbst um. Als Ergebnis des Workshops können die Teilnehmenden Spielprinzipien, die genutzt werden können, um Verhalten zu beeinflussen oder um „ernste“ Themen zu bearbeiten, kritisch einordnen. Sie können ihr eigenes Spielverhalten dadurch besser reflektieren.

<b>Dauer:</b>	2–3 Stunden, je nach gewählter Variante in der Anwendungsphase. Kann bei ausreichend verfügbarer Zeit und Fokus auf die Spielproduktion auch auf bis zu mehrtägige Workshops ausgeweitet werden.
<b>Gruppengröße:</b>	5–20 Personen
<b>Altersgruppen:</b>	Ab ca. 16 Jahren
<b>Vorbereitung:</b>	Zur ausführlichen Vorbereitung bedarf es ca. 3–4 Stunden Einarbeitung in den Ablauf, die Materialien und die Tools. Die Einarbeitungszeit ins Thema hängt vom Vorwissen der Moderation ab.
<b>Varianten:</b>	<p><b>Präsenz-Workshop:</b> Diese Variante ist vermutlich die am häufigsten gewählte. Hier kommen Moderation und Teilnehmende in einem Raum zusammen und arbeiten in einem klassischen Workshopformat, welches jedoch durchaus von digitalen Tools gestützt werden kann.</p> <p><b>Digitaler Workshop:</b> Es ist auch eine ortsunabhängige, rein digitale Durchführung mittels Webinar- oder Webkonferenz-Software möglich. Hinweise zur digitalen Umsetzung, den damit verbundenen Herausforderungen und geeigneten Tools enthält der <u>Service-Bereich</u>. Der Ablaufplan orientiert sich im Folgenden an einer Durchführung als Präsenz-Workshop.</p>

## Ausstattung & Material

---

Der Workshop kann je nach Interessen und Vorkenntnissen der Moderation und der Teilnehmenden sowie Zielsetzung eher klassisch in analoger Form oder digital mit Online-Tools (z. B. für Abstimmungen, kollaboratives Arbeiten, Wissensaustausch und Dokumentation) durchgeführt werden. Dazu gibt es innerhalb des Ablaufplans jeweils Hinweise unter dem Stichwort *digitale Variante*. Weiterführende Informationen zu den Tools finden Sie im Service-Bereich.

Empfohlen wird ein Mix aus analogen und digitalen Methoden, sodass methodische Abwechslung entsteht. Eine digitale Dokumentation der Arbeitsergebnisse ist insbesondere dann besonders hilfreich, wenn im Nachgang dieselben oder andere Teilnehmende noch weiter an den Ergebnissen arbeiten sollen oder eine Veröffentlichung der Ergebnisse geplant ist.

### Ausstattung

- › Internetverbindung
- › Beamer
- › Lautsprecher
- › Digitale Endgeräte
- › Flipchart
- › Stifte
- › Klebezettel

### Materialien

- › Präsentation
- › Materialien SpielSpiel
- › Ergänzungskarten SpielSpiel
- › Beschreibung Games (online)

### Online-Tools

- › Feedback-Tool
- › Gewählte Games

Sofern digitale Tools eingesetzt werden, muss eine ausreichend performante Internetverbindung für alle Teilnehmenden zur Verfügung stehen. Darüber hinaus müssen alle Teilnehmenden ein digitales Endgerät (Laptop, Tablet oder Smartphone) nutzen können. In der Regel sollte hier auf das Konzept Bring Your Own Device (BYOD) gesetzt werden, d. h., alle bringen ihr persönliches Endgerät mit. Jedoch sollten für Teilnehmende ohne eigenes Endgerät einige Leihgeräte zur Verfügung stehen.

Einzelne digitale Game-Entwicklungs-Tools sind auch offline verwendbar. In jedem Fall ist es empfehlenswert, vor Durchführung des Workshops zu entscheiden, welche Tools zum Einsatz kommen sollen, und sicherzustellen, ob diese eine Internetverbindung benötigen oder nicht.

## Ausstattung & Material

---

Zusätzliche Hinweise:

Die meisten Jugendlichen haben bereits Erfahrungen mit Games gesammelt, ob am PC oder der Konsole, viele zusätzlich auch am Smartphone. Trotzdem haben einige Teilnehmende möglicherweise keine oder nur geringe Erfahrung mit dem Thema Games. Vermeiden Sie unbedingt, dass diesen Personen die fehlende Erfahrung unangenehm ist und/oder sie sich ausgeschlossen fühlen. Fragen Sie ggf. zu Beginn des Workshops ab, wie die entsprechenden Erfahrungen bisher ausgeprägt sind, und beachten Sie dies bei der Gruppenzusammenstellung.

## Ablaufplan

---

### Schritt 01/09

#### Begrüßung und Vorstellung des Ablaufs

Die Teilnehmenden werden begrüßt und anhand des Ablaufplans in der Präsentationsvorlage wird das Programm des Workshops vorgestellt.

### Schritt 01/09

**Dauer:**  
5 Minuten

**Gruppenform:**  
Plenum

**Ausstattung/Materialien:**  
Präsentation  
Beamer

Alternativ:  
Vorbereiteter Ablaufplan auf Flipchart oder Tafel



### Schritt 02/09

#### Warm-up

Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf. Die Moderation startet und nennt ein Wort zum Thema (z. B. „Games“). Die Teilnehmenden müssen daraufhin reihum Wörter (Substantive, Spieletitel und/oder Verben/Tätigkeiten) aus dem Game-Bereich ergänzen, allerdings muss das Wort mit dem Endbuchstaben des vorangegangenen Wortes anfangen. Also z. B.: 1. Games 2. Sims 3. Skill 4. Level, ...

Wenn jemand keinen Begriff nennen kann, setzt er\_sie sich und der\_die nächste Teilnehmende ist dran. Wer zuletzt stehen bleibt, gewinnt.

### Schritt 02/09

**Dauer:**  
5 Minuten

**Gruppenform:**  
Offen



### Schritt 03/09

#### Thematisches Intro

Zu Beginn wird eine kurze Präsentation gehalten, in welcher Begriffe wie Gamification, Nudging oder Serious Games erklärt und voneinander abgegrenzt werden.

### Schritt 03/09

**Dauer:**  
10 Minuten

**Gruppenform:**  
Plenum

**Ausstattung/Materialien:**  
Präsentation  
Beamer  
Lautsprecher

## Ablaufplan

---

### Schritt 04/09

#### Methode SpielSpiel

In Gruppen erarbeiten die Teilnehmenden eine eigene Spielidee für ein Serious Game. Als Hilfe erhalten Sie eine Art Kartenspiel, das sie dabei unterstützt. Es werden 2 Runden à 15 Minuten gespielt.

Die Umsetzungshinweise und Materialien zu dieser Methode wurden entwickelt von *Christiane Schwinge/Initiative Creative Gaming e. V.* für die Hamburg Open Online University. Sie sind lizenziert unter Creative Commons [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Weitere Informationen zum SpielSpiel unter:  
<http://www.creative-gaming.eu/blog/2009/06/17/das-spielspiel/>

Die Teilnehmenden werden in gleich große Gruppen eingeteilt. Gruppengröße etwa 3–6 Teilnehmende.

Jede Gruppe erhält insgesamt 6 Karten: 3 Kernelementkarten (Spielziel, Geschichte, Spielwelt) und 3 freie Karten (Steuerung, Spielelement, Mechanismus). Aus diesen Karten müssen die Teilnehmenden innerhalb von 15 Minuten eine erste Spielidee für ein Serious Game entwickeln.

Je nachdem, ob der zeitliche Rahmen für eine spätere Umsetzung der Spielidee in der Anwendungsphase ausreicht, können die Vorgaben für die Teilnehmenden an die realistischen Umsetzungsmöglichkeiten angepasst werden.

Wenn das Thema des Nudgings vertieft werden soll, kann dies entweder als freie Karten Einzug in die Methoden erhalten, oder es kann von vornherein die Vorgabe gegeben werden, dass ein Spiel entwickelt werden soll, welches das Verhalten der Nutzenden beeinflusst. Auf eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema im Rahmen der Diskussion der Ergebnisse muss dann unbedingt geachtet werden.

### Schritt 04/09

#### Dauer:

30 Minuten

#### Gruppenform:

Kleingruppen

#### Ausstattung/Materialien:

Materialien SpielSpiel  
(ausgedruckt)  
Zusatzkarten  
(ausgedruckt)

## Ablaufplan

---

Anschließend werden entweder

a) die Zwischenstände präsentiert und ein Kernelement vorgestellt; es besteht die Möglichkeit, eine freie Karte zu tauschen

oder

b) eine weitere freie Karte in die Gruppen gegeben. Diese kann entweder ein zusätzliches Element aus den bestehenden SpielSpiel-Karten oder eine selbst vorbereitete, freie Karte zum bearbeiteten Thema sein. Ein Beispielkartensatz zum Themenbereich politische Bildung findet sich ebenfalls in der Materialsammlung (Zusatzkarten SpielSpiel).

Die Gruppen erhalten weitere 15 Minuten Zeit zur Ausarbeitung.  
Hinweis/Variante: Möglich ist auch, die Entwicklungsphasen zu verkürzen oder durch die Hinzugabe weiterer Karten zu strecken. Kurze Entwicklungsphasen erhöhen den Kreativitätsdruck, allerdings ist dies eher bei älteren Teilnehmenden zu empfehlen.



### Schritt 05/09

#### Vorbereitung auf die Präsentation

Die Gruppen bereiten sich darauf vor, ihre Spielidee vor der Jury zu präsentieren. Für die Präsentation haben sie jeweils maximal 3 Minuten Zeit und sollen insbesondere auf Ziel des Spiels, Spieledesign, Story und Spielmechanismus eingehen.

Als Hilfestellung können die folgenden Sätze vervollständigt werden:

- Ziel des Spiels ist ....
- Das Spieledesign umfasst ... Level, in denen...
- In der Story geht es um...
- Der Spielmechanismus basiert auf ...

Diese Sätze werden über die Präsentation während der Vorbereitungszeit eingeblendet oder ausgedruckt an die Gruppen verteilt.

### Schritt 05/09

**Dauer:**

10 Minuten

**Gruppenform:**

Kleingruppen

**Ausstattung/Materialien:**

Beamer

Präsentation

## Ablaufplan

---

### Schritt 06/09

#### Präsentation und Diskussion

Dann werden die Endergebnisse der Jury (also der Moderation) in einem Pitch präsentiert. Die Gruppen schlüpfen hierbei in die Rolle von Entwicklungsstudios, jede\_r Teilnehmer\_in stellt ein Element vor.

Optional kann auch je ein\_e Vertreter\_in aus den Gruppen in die Jury hinzugewählt werden.

Die Jury kann dabei auf folgende Fragen eingehen:

- Welche Zielgruppe hat das Spiel?
- Was ist das Ziel bzw. Der Inhalt des Serious Games?
- Sind alle Kernelemente des Spieledesigns vorhanden und schlüssig?
- Ist die Story klar und nachvollziehbar?
- Ist es originell oder nicht?
- Wie wird der potenzielle Spieleerfolg eingeschätzt?

In der Diskussionsphase werden die Ergebnisse des Spiels diskutiert.

Die Teilnehmenden erläutern, welche Spielidee sie am meisten überzeugt hat und warum. Darüber hinaus werden Verbesserungsvorschläge gesammelt, die ggf. in der nächsten Phase aufgegriffen werden können.

Das beste Spiel wird von der gesamten Gruppe gekürt.

### Schritt 06/09

**Dauer:**

25 Minuten

**Gruppenform:**

Plenum

**Ausstattung/Materialien:**

Beamer

Variante B:

Lautsprecher



## Ablaufplan

---

### Schritt 07/09

#### Anwendungsphase: Variante A – Spiel produzieren

In der Anwendungsphase setzen die Gruppen ihre Spielidee durch die Anwendung verschiedener Tools um.

Je nach zeitlichem Rahmen können die Gruppen untereinander Test- und Austauschrunden durchführen. Der zeitliche Rahmen für die Erarbeitung kann sehr flexibel gehandhabt werden: Je nach Komplexität der eingesetzten Tools sind sehr kurze Erstellungsphasen ebenso möglich wie mehrtägige „Game Jam“-artige Formate.

Am Ende der Anwendungsphase werden die Spiele von den Gruppen präsentiert und von den anderen Teilnehmenden live getestet/angespielt. Für gegenseitiges Feedback kann optional ein digitales Feedback-Tool genutzt werden.

Danach werden die vorgestellten Spiele und Ergebnisse gemeinsam diskutiert. Leitfragen der Diskussion können sein:

- Welche Spielprinzipien haben besonders gut funktioniert?
- Wo lagen Schwierigkeiten in der Umsetzung?

---

### Schritt 08/09

#### Anwendungsphase: Variante B – Serious Games anspielen

In der Anwendungsphase lernen die Teilnehmenden verschiedene Serious Games kennen. Eine Auswahl an Serious Games wird den Teilnehmenden kurz vorgestellt (Titel und Links sind in der Präsentation enthalten) und danach von ihnen ausprobiert. Das kann bei ausreichender Anzahl von PCs/Laptops jeweils individuell erfolgen. Alternativ teilen sich in Form eines Stationenlernens jeweils mehrere Teilnehmende einen PC (wer nicht aktiv spielt, macht sich Notizen über die Beobachtungen). Alternativ sind die meisten Spiele auch auf mobilen Endgeräten verfügbar.

### Schritt 07/09

**Dauer:**

60–90 Minuten

**Gruppenform:**

Kleingruppen

**Ausstattung/Materialien:**

Handreichung Game-Produktion

**Digitale Variante:**

Feedback-Tool

### Schritt 08/09

**Dauer:**

30–90 Minuten

**Gruppenform:**

Einzel/Kleingruppen

**Ausstattung/Materialien:**

Präsentation  
Beschreibung Games (online)  
PCs/Laptops oder mobile Endgeräte

**Digitale Variante:**

Ausgewählte Games  
Feedback-Tool

## Ablaufplan

---

Über ein Feedback-Tool werden die Spiele von den Teilnehmenden bewertet.

Am Ende der Anwendungsphase werden die Ergebnisse des Feedbacks gemeinsam diskutiert. Leitfragen können sein:

- Welche Spiele haben den Teilnehmenden besonders gut bzw. schlecht gefallen?
- Welche Elemente des Spiels führen zu der positiven bzw. negativen Bewertung?
- Für welche anderen Kontexte mit politischem Bezug könnten sich die Spielprinzipien eignen?

---

### **Schritt 09/09** **Reflexion/Feedback**

Mithilfe eines Feedback-Tools wird erhoben, wie zufrieden die Teilnehmenden mit dem Workshop waren und wie hilfreich sie die einzelnen Elemente fanden.

Das Feedback wird in der Runde noch kurz diskutiert.

### **Schritt 09/09**

**Dauer:**  
5 Minuten

**Gruppenform:**  
Plenum

**Ausstattung/Materialien:**  
Beamer

**Digitale Variante:**  
Feedback-Tool