PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
ZÜRICH

Let‘s Play

Fokus #1:
Grundlagen Edugaming + Eltern

Workshop vom 3.4.2024 an der PH Zürich

Adrian Degonda
adrian.degonda@phzh.ch

Carmen Scheidegger
carmen.scheidegger@phzh.ch

Gregor Schnüriger



Plan für den heutigen Nachmittag

13.30 - 14.00		Ankommen + spielen
14.00 - 14.30	30'	Start + Begrüssung Input 1: Worauf ist beim Gamen in der Schule zu achten? Einführung www.edugaming.ch Input 2: Umsetzung Schule Thalwil (Carmen)
14.30 - 15.15	50'	Gametests Part I
15.20 - 15.30	10'	Austausch/Blitzlichter über Erfahrungen aus den Gametests Part 1
15.30 - 16.00	30'	Pause
16.00 - 16.30	30'	Input 3: Gregor Schnüriger - Gaming bei Jugendlichen - Wie können Eltern einen reflektierten Umgang mit Games fördern und pflegen?
16.30 - 17.20	50'	Gametests Part II
17.20 - 17.30	10'	Abschluss

Was ist Let‘s Play?

Hauptanliegen:

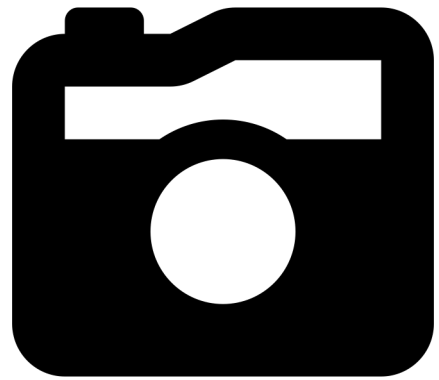
- Welche Spiele können/sollen in der Schule gespielt werden?

Austausch:

- Vor Ort
- Online (www.edugaming.ch)
  Ab Sommer 2024: Wordpress mit Kommentarfunktion

Form vor Ort:

- Iterative Durchführung (1x pro Jahr)
- Input (Jeweils mit einem anderen Fokus)
  Inkl. Bericht aus der Praxis
- Spiele testen



Ergebnisse aus der Umfrage

Bereits eingesetzte Spiele:

- Anton
- Mathe verstehen – Einmaleins
- Blitzrechnen
- LÜK Schulapp
- Antolin Lesespiele
- Beebot App
- Kahoot x 4
- Leseschlau
- Ich schreibe (Schulversion)
- Analoge Escape-Games
- Tic-tac-toe
- Deutschkönig (Grammatik-Themen)
- Werwölfe
- Undercover
- Civilization
- Classcraft
- Minecraft x 3
- LogicLike
- Kerbal Space Program
- Factory Town
- Opus Magnum
- Epistory - Typing Chronicles
- Keep Talking and Nobody Explodes
- König der Mathematik
- Schach
- Dungeons and Dragons
- Selbstgebaute Scratch-Spiele
- Quizlet-Spiele

Offene Punkte aus der Umfrage

Lernspiele für Mathematik

Einfache Gamification im Unterricht

Möglichkeiten für Fortnite im Unterricht

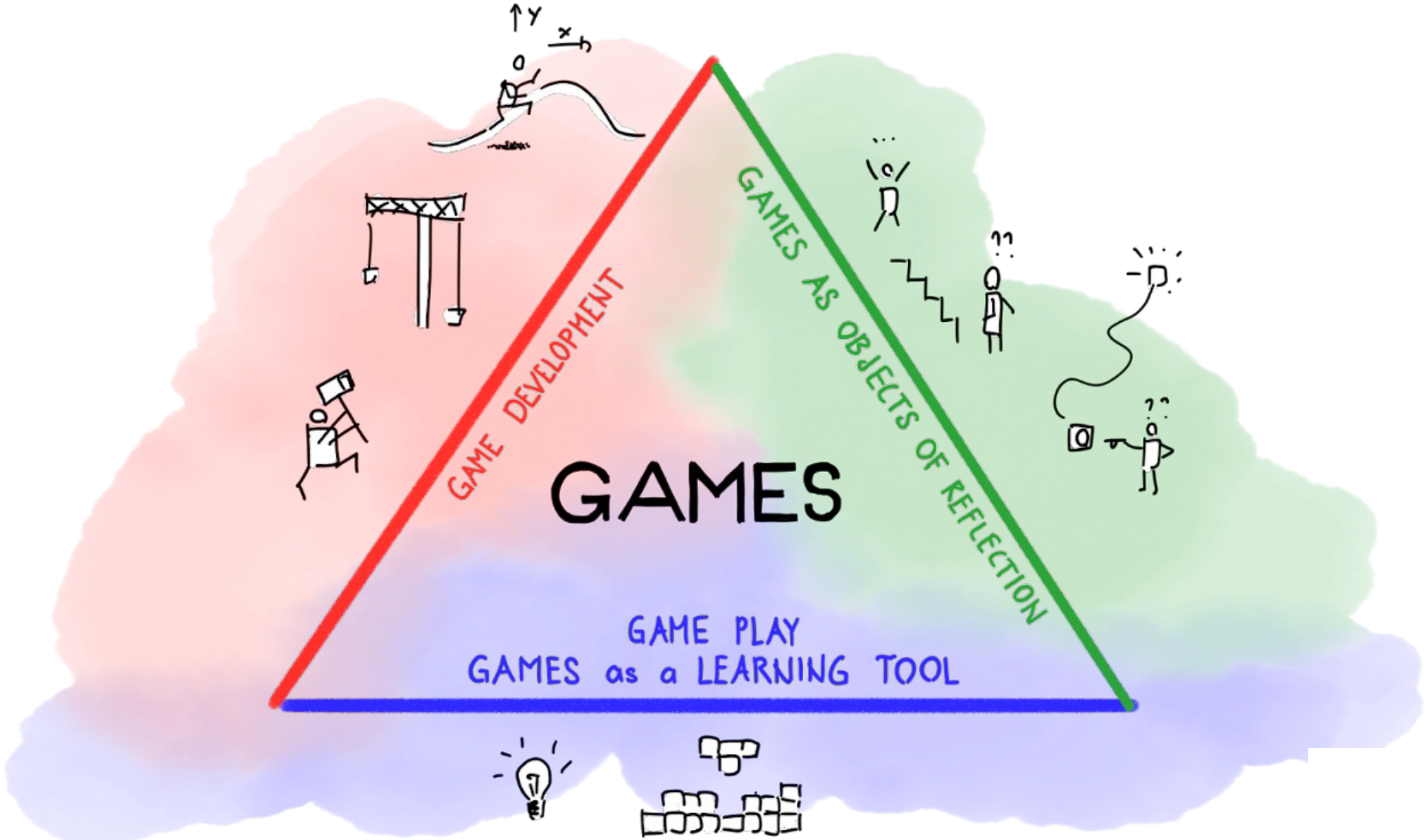
Online Escape-Games (ohne grosse Vorbereitungsarbeit)

Deutsch-Spiele

Neue Ideen für Klassengemeinschaft



Wie können Games in der Schule eingesetzt werden?


GAMES
GAME DEVELOPMENT
GAMES AS OBJECTS OF REFLECTION
GAME PLAY
GAMES as a LEARNING TOOL

„Klassische Problematiken“
- Sucht
  - Zeitmanagement
- Gewalt und Aggression
- Radikalisierung
  - Foren / Echokammern

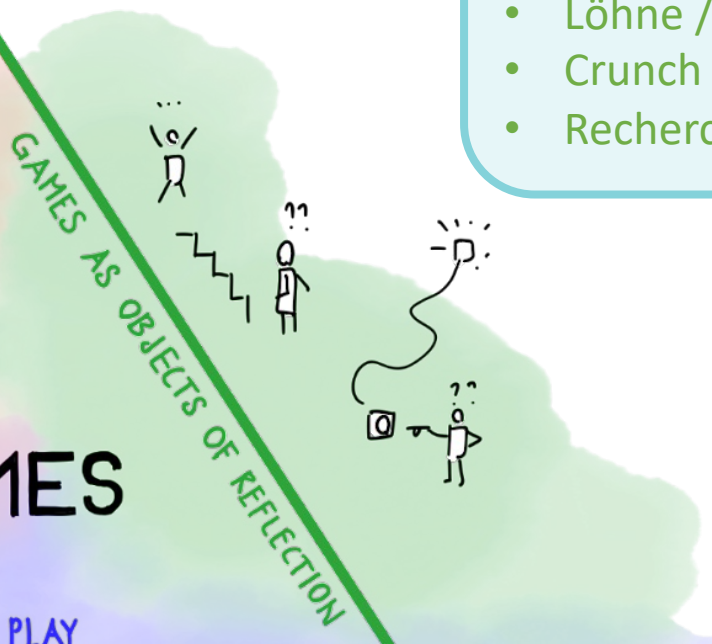
Monetarisierung
- Werbung
- Dark Patterns
- In-Game-Käufe
  - “Whales“
  - Taschengeld

Psychologie
- Belohnungssysteme
- Eigenes Gameverhalten analysieren
- Bubbles
- Ethik und Moral in Videospielen

Gameentwicklung
- Spielerlebnis und Immersion
- Neue Berufe durch Gaming
- Löhne / Outsourcing
- Crunch
- Recherche in historischen Spielen

Prävention
- Altersschutz
- Konflikte mit Eltern
- Regeln in der Schule

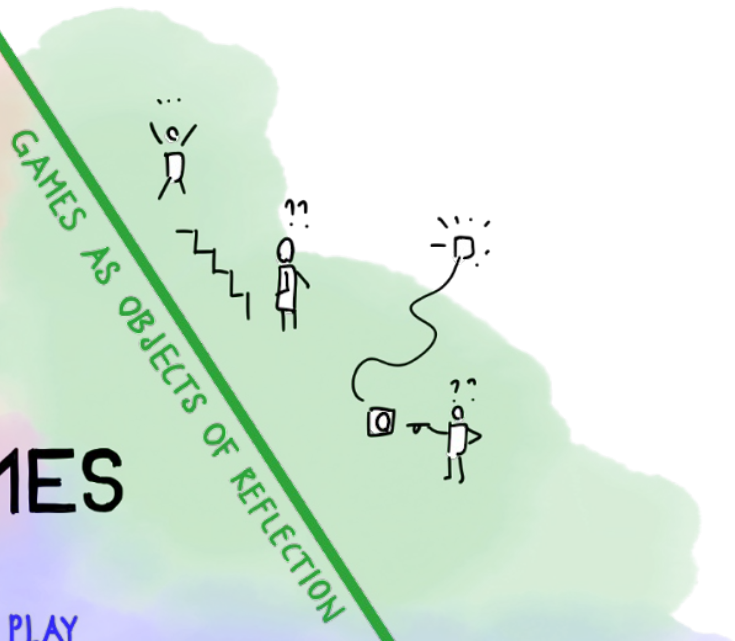
Anreize
- Motivation
- Aktivierung
- Gamifizierung



Kulturelle und soziale Bedeutung von Games
- Influencer / Let‘s plays / Twitch
- E-Sports
- Darstellung von Geschlecht, Rasse und Vielfalt
- Politische und gesellschaftliche Themen
- Spiele als Kunstform

Monetarisierung

- Werbung
- **Dark Patterns**
- In-Game-Käufe
  - “Whales“
  - Taschengeld




Games auf dem Smartphone

Wie Kinder in Spiele-Apps manipuliert werden

Nur noch wenige Sekunden, dann verfällt das Angebot für dieses Extra! Spiel weiter, oder ich bin sehr traurig! Vielen Eltern dürfte gar nicht klar sein, wie stark viele Spiele-Apps die jüngsten Nutzer und Nutzerinnen gezielt beeinflussen.

Barbara Reye, Alice Lanzke
Publiziert: 19.09.2022, 14:58
Aktualisiert: 20.09.2022, 13:23

https://www.darkpattern.games/

Definition: A gaming dark pattern is something that is deliberately added to a game to cause an unwanted negative experience for the player with a positive outcome for the game developer.

Temporal Dark Patterns

A temporal dark pattern is designed to get you to spend more time playing the game than you would have otherwise.

- Playing by Appointment
- Daily Rewards
- Grinding
- Advertisements

More Temporal Dark Patterns...

Monetary Dark Patterns

A monetary dark pattern is one which tricks you into spending more money than you want to spend on a game.

- Pay to Skip
- Premium Currency
- Pay to Win
- Artificial Scarcity

More Monetary Dark Patterns...

Social Dark Patterns

Social dark patterns use your relationships with friends and family to benefit the game.

- Social Pyramid Scheme
- Social Obligation / Guilds
- Friend Spam / Impersonation
- Reciprocity

More Social Dark Patterns...

Psychological Dark Patterns

These dark patterns are psychological tricks that are used to get you to make bad decisions.

- Invested / Endowed Value
- Badges / Endowed Progress
- Complete the Collection
- Illusion of Control

More Psychological Dark Patterns...

DarkPattern.Games is a brand new website. We are starting with iOS and Android games because this is where most dark patterns appear, but we will be adding other platforms soon.

Because we are new, we have a lot of games that don't have any reviews yet. This will improve over time and we are working hard to get games reviewed. Please help us by finding a familiar game and submitting a review.

Healthy Games

5.00 **Hidden Folks**
Unfurl tent flaps, cut through bushes, slam doors, and poke some crocodiles!

5.00 **Sandwich Sudoku**
The brand new "Sandwich Sudoku" game that has become an internet sensation!...

5.00 **Peace, Death!**
You play as the Reaper working for your boss, Death.

5.00 **Vignettes**
Toyish suprise-o-rama

5.00 **Poly Bridge**
Unleash your engineering creativity with an engaging bridge-building simulator!

5.00 **Blueprint 3D**
A puzzle, family game

Dark Games

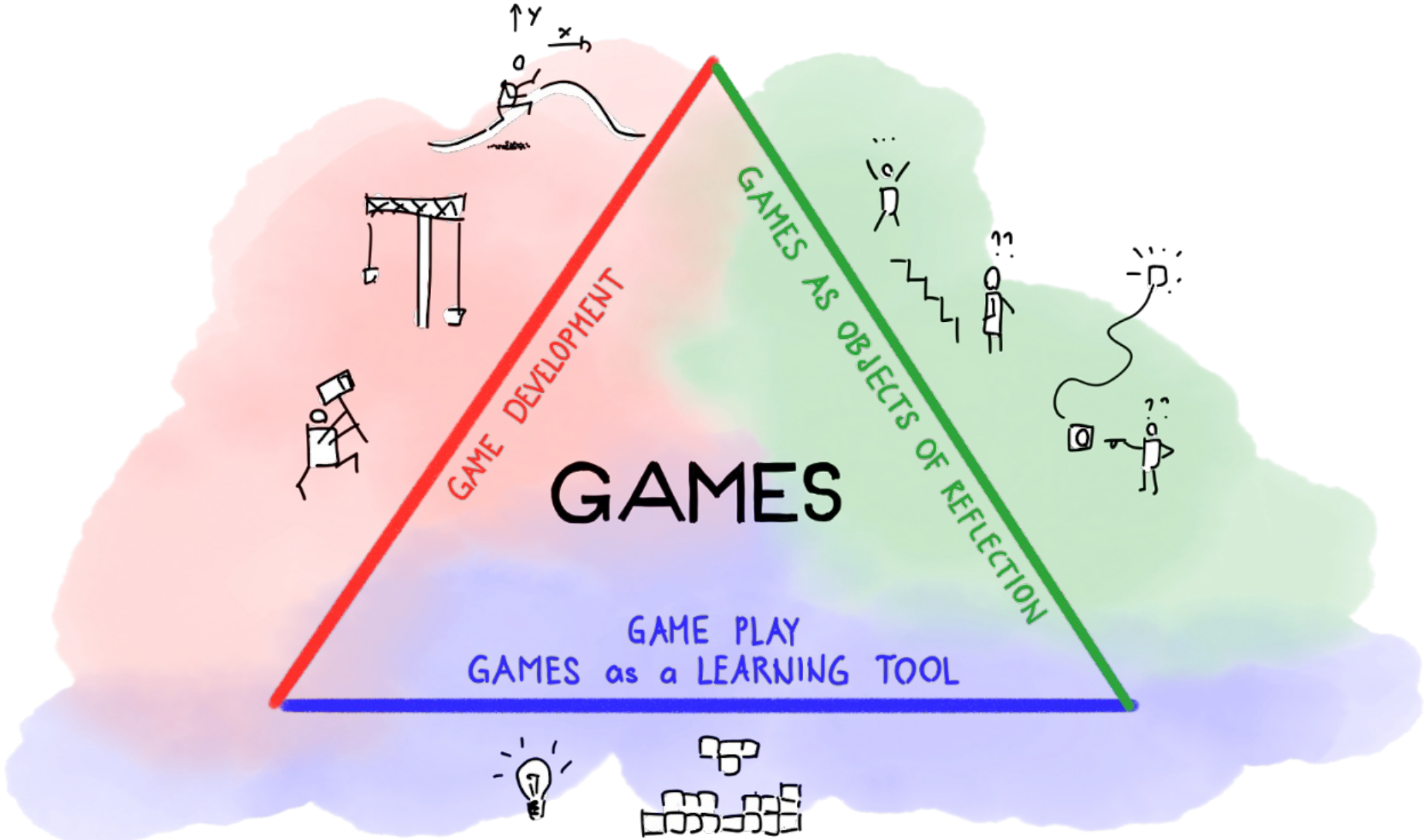
-4.90 **Never Alone: Ki Edition**
Experience the epic journey of Nuna and Fox

-4.80 **Walking Dead: Road to Survival**
A role playing, strategy, entertainment game.

-4.51 **War and Peace: Build an Army in the Epic Civil War**
Build your army & military camp in this easy to play patriot game on Civil War!...

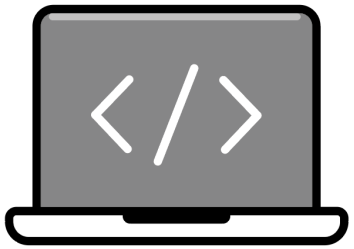
-4.39 **Ragnarok Origin: Fantasy Open World Online MMORPG**
An epic MMORPG set in a fantasy world! Explore the adventure of Ragnarok!

-4.39 **Baseball Superstars 2020**
Baseball Superstars's Global Launch is NOW HERE!

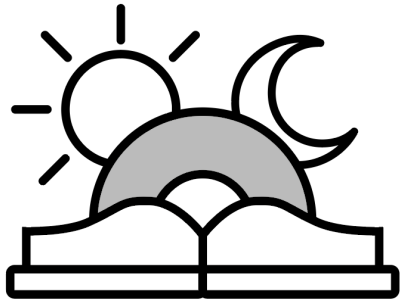

GAME DEVELOPMENT
GAMES AS OBJECTS OF REFLECTION
GAMES
GAME PLAY
GAMES as a LEARNING TOOL



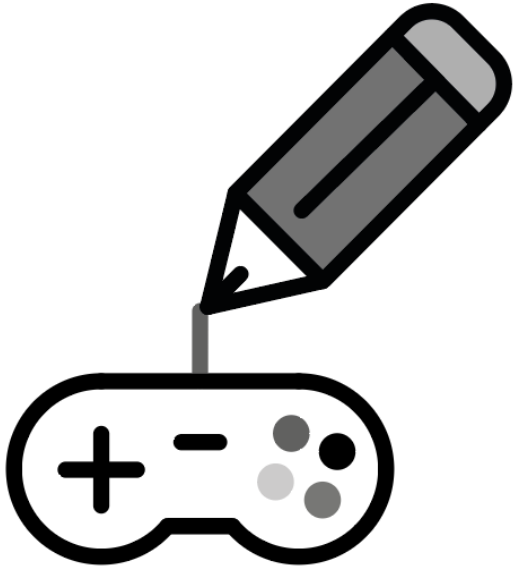
SOUND



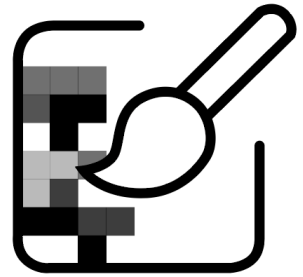
PROGRAMMIERUNG



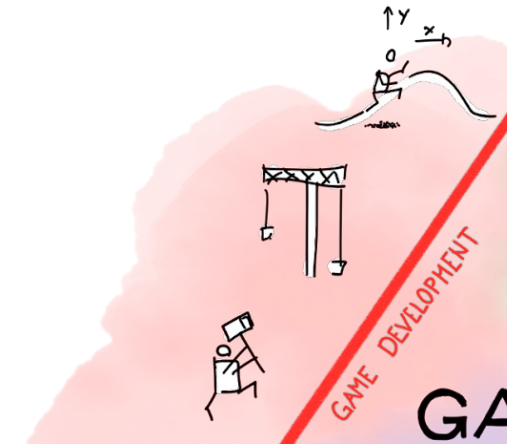
STORY



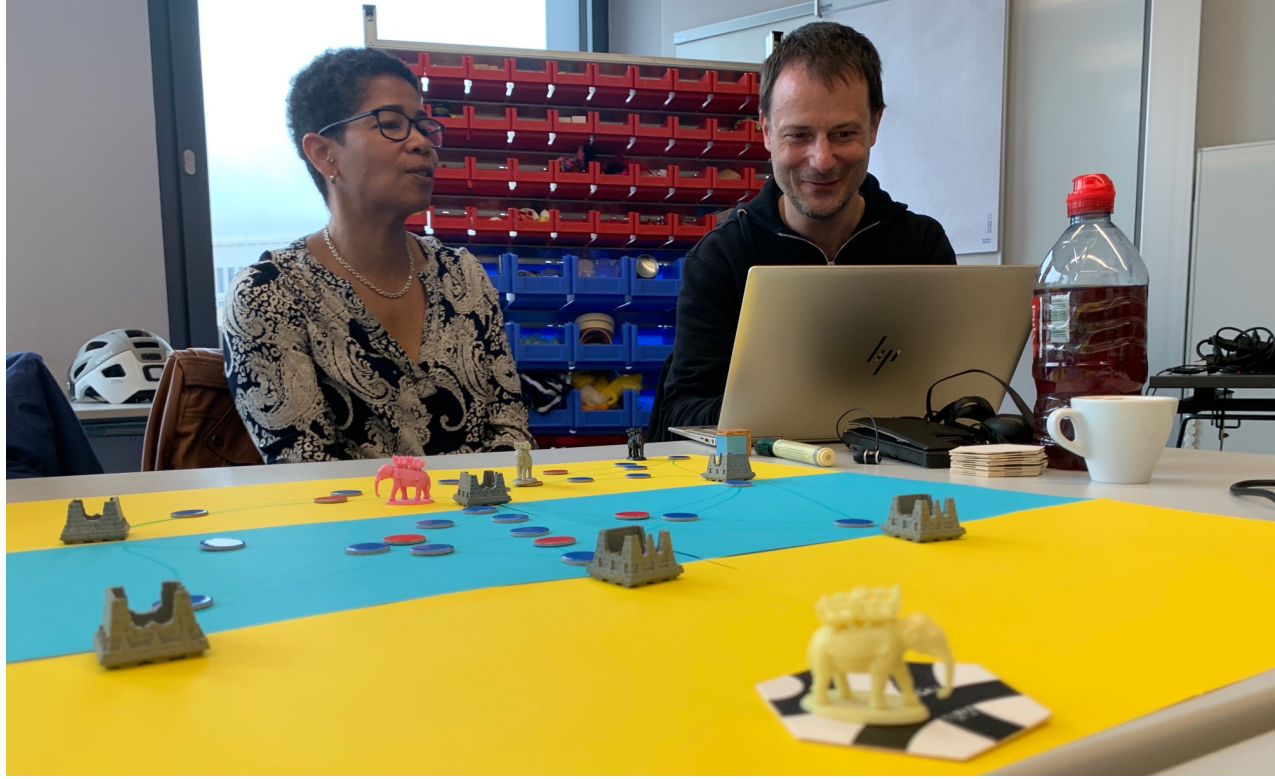
GAME DESIGN



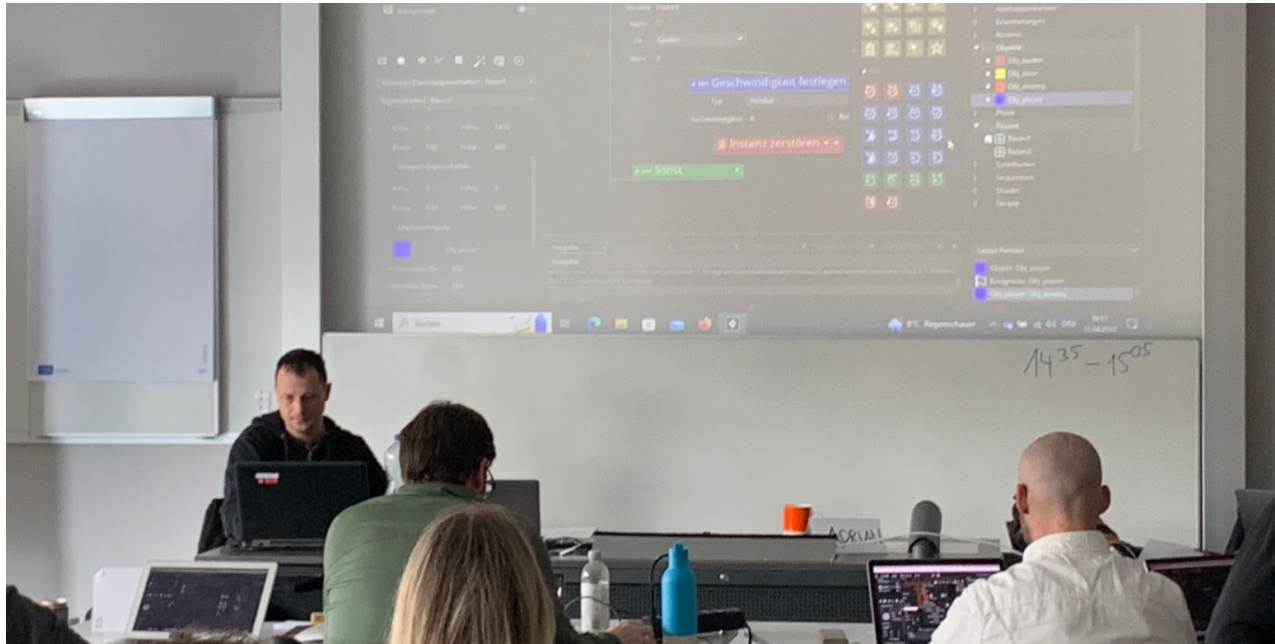
GRAFIK

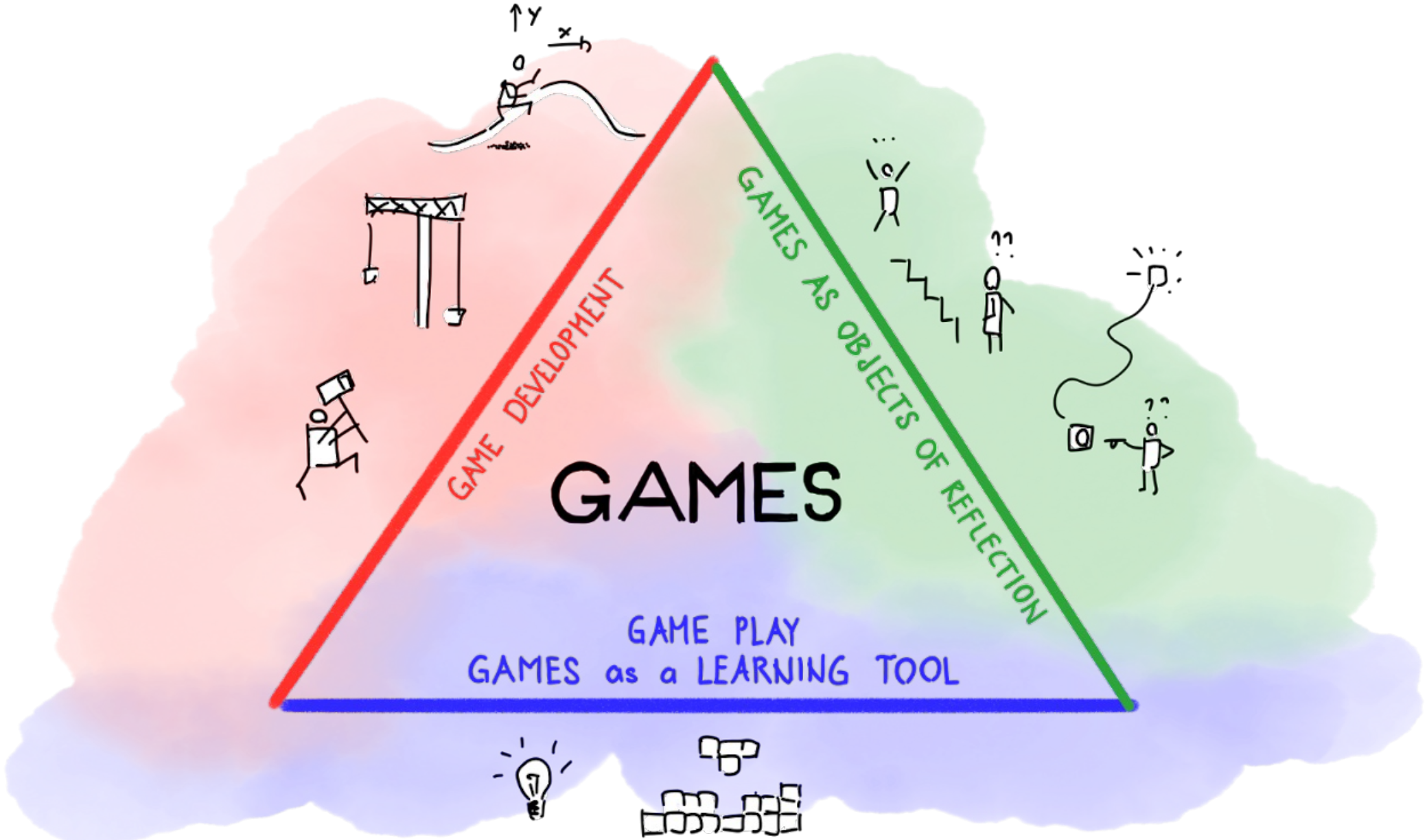









Geschwindigkeit festlegen
Instanz zerstören
Sonst


GAME DEVELOPMENT
GAMES AS OBJECTS OF REFLECTION
GAMES
GAME PLAY
GAMES as a LEARNING TOOL



Fachwissen aneignen

- Sprache (vor allem Englisch)
- Geschichte
- …

(Anwendungs-)Kompetenzen

- Tastaturschreiben
- …



«When We Disappear»
Ein history-based und story-driven Game

Geschichte

Inlusio + PH Luzern

Mit Unterrichtsmaterialien für Lehrpersonen



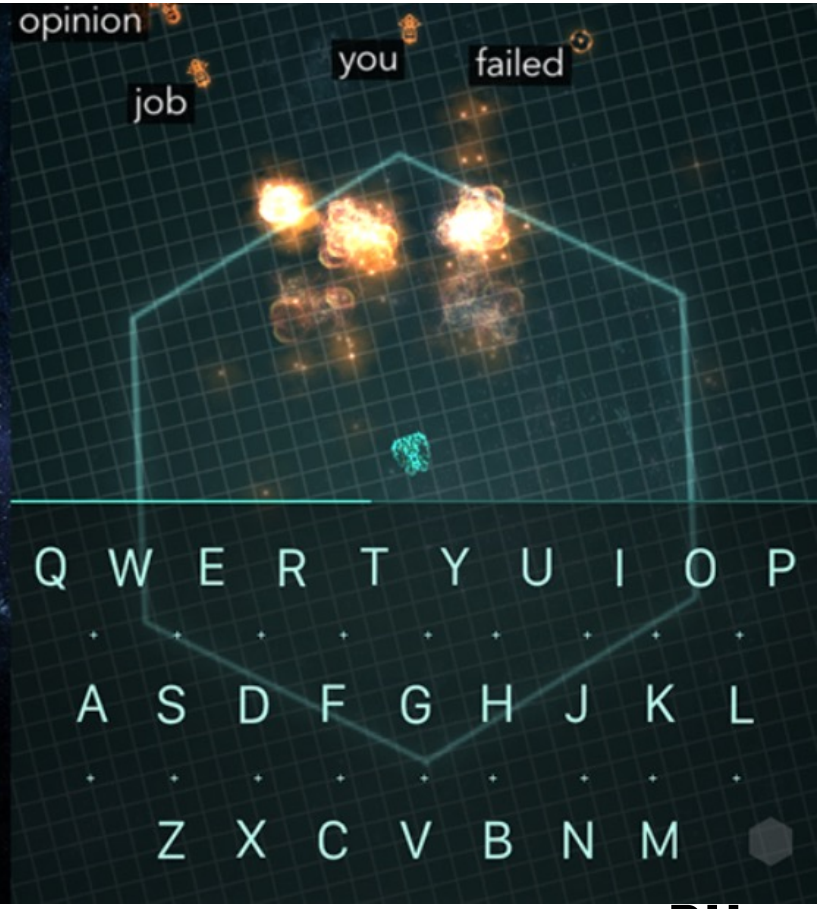


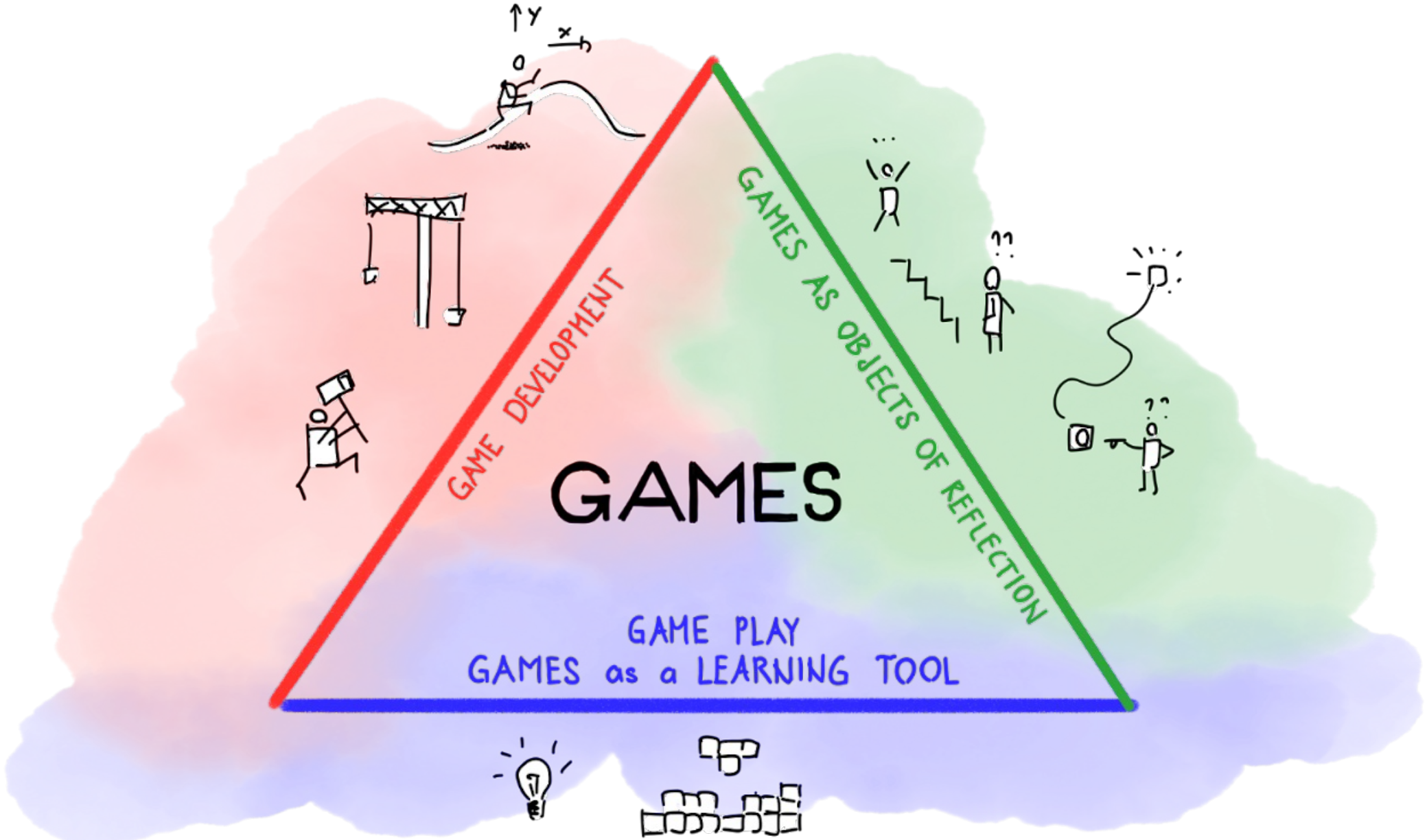
«Z-Type»
Tastaturschreiben

Anwendungs-
kompetenzen

Webseite
(kostenlos)






GAME DEVELOPMENT
GAMES AS OBJECTS OF REFLECTION
GAMES
GAME PLAY
GAMES as a LEARNING TOOL

Was machen gute Spiele für den Unterricht aus?

1. **Pädagogische Relevanz**
   - Einbindung in den Lehrplan
   - Lernziele formulieren: Was wird gelernt?
   - Game != Zeitfüller / Belohnung
   - Vor- und Nachbearbeitungsaktivitäten

2. **Sicherheit und Zugänglichkeit**
   - Altersfreigabe
   - Schwierigkeitsstufe
   - Verfügbare + benötigte Zeit

Weitere Kriterien:

Engagement, Interaktivität, Feedback und Anpassung, Zusammenarbeit, Evaluation und Reflexion.

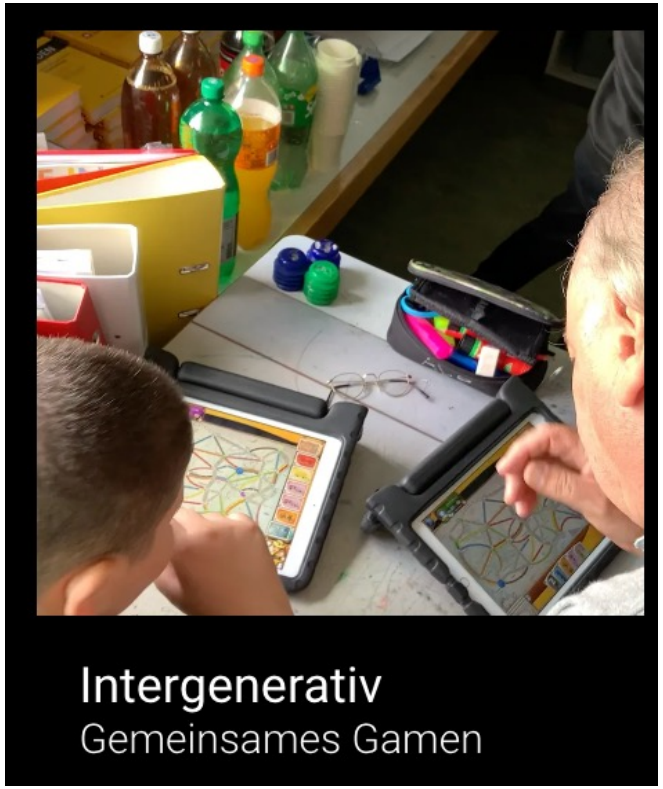
Webseite www.eduGaming.ch



Umsetzung in Thalwil

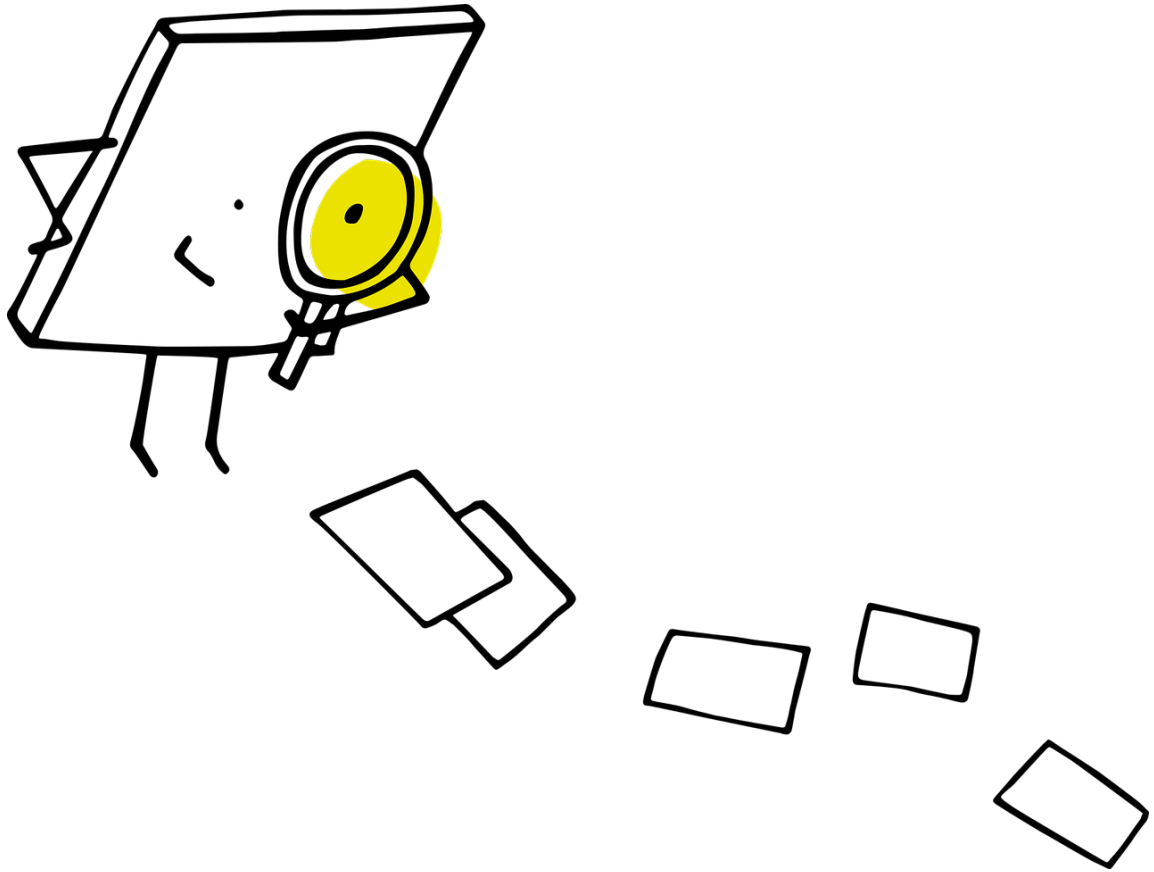
Gaming als Unterrichtsthema





Bilder von: https://www.gaming4all.jetzt/

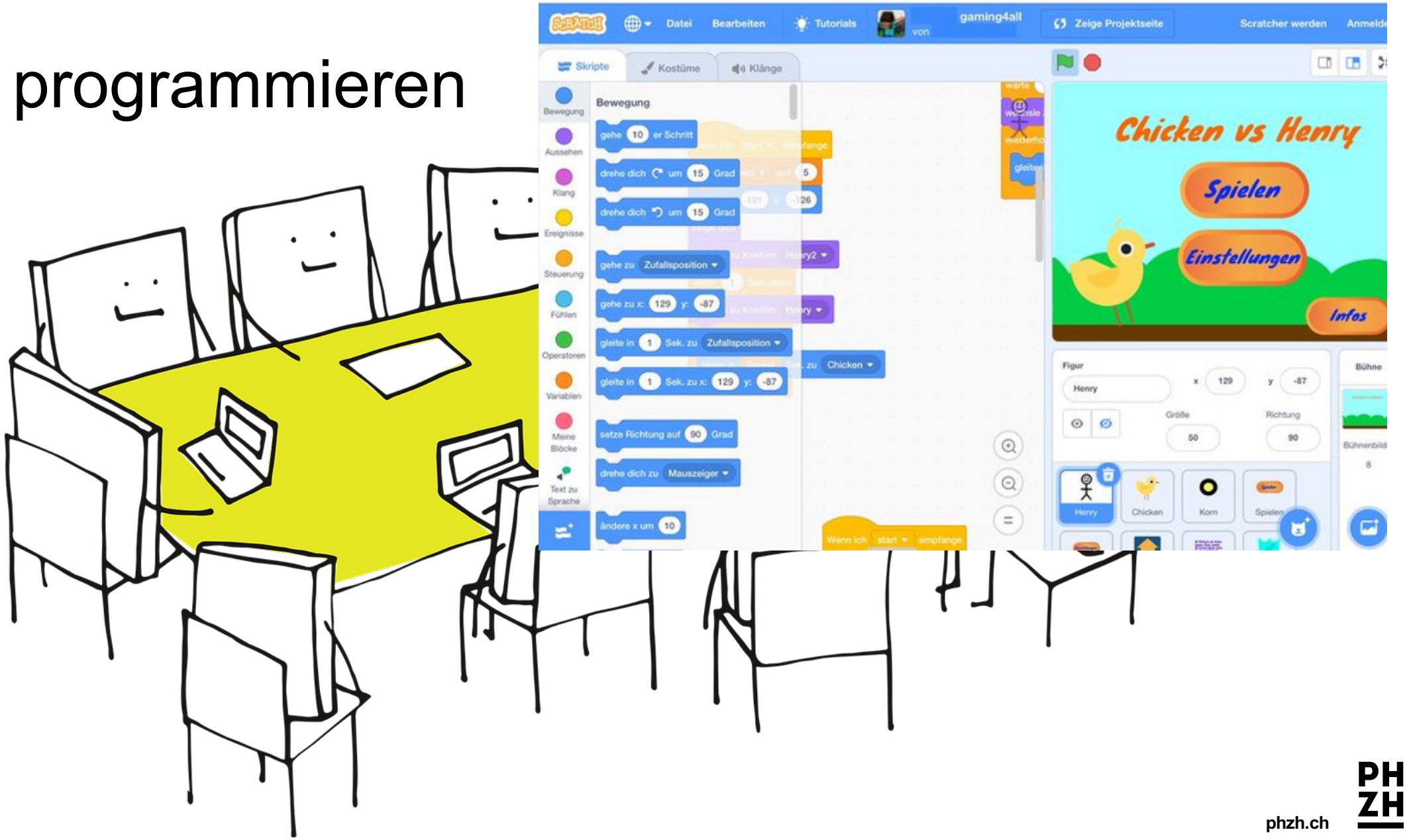
Games unter der Lupe



Game planen und etwickeln

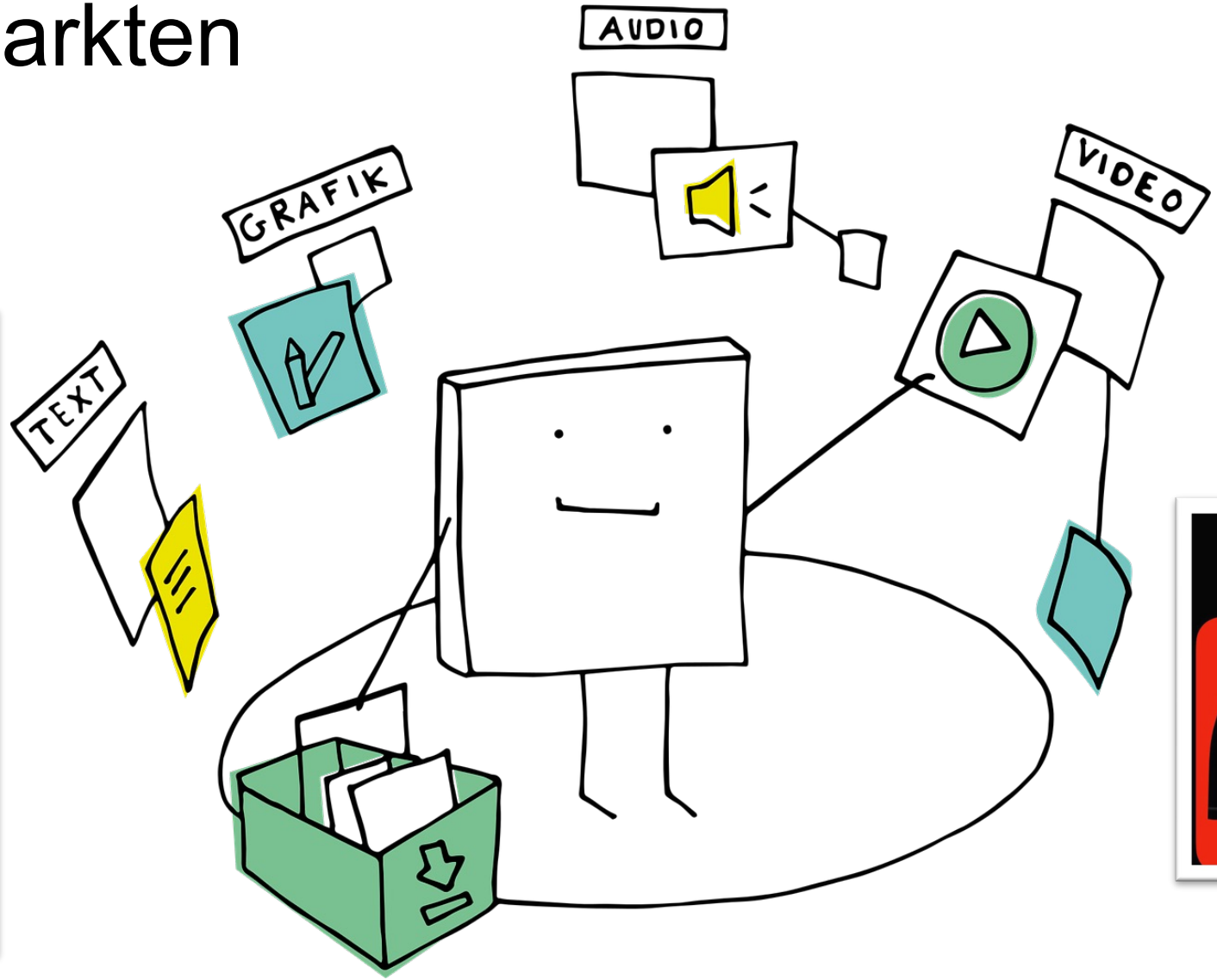


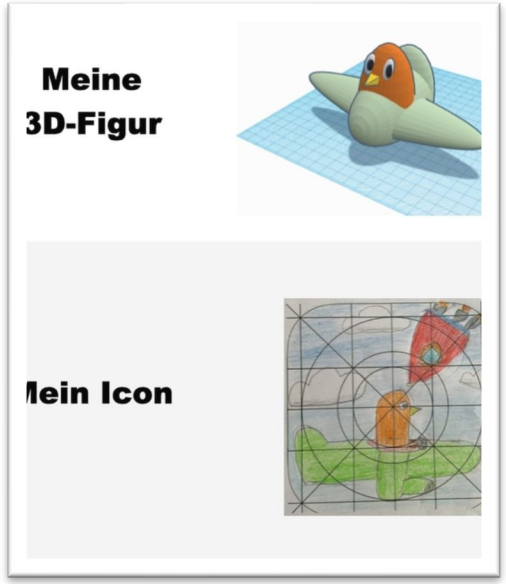
Game programmieren



Game vermarkten

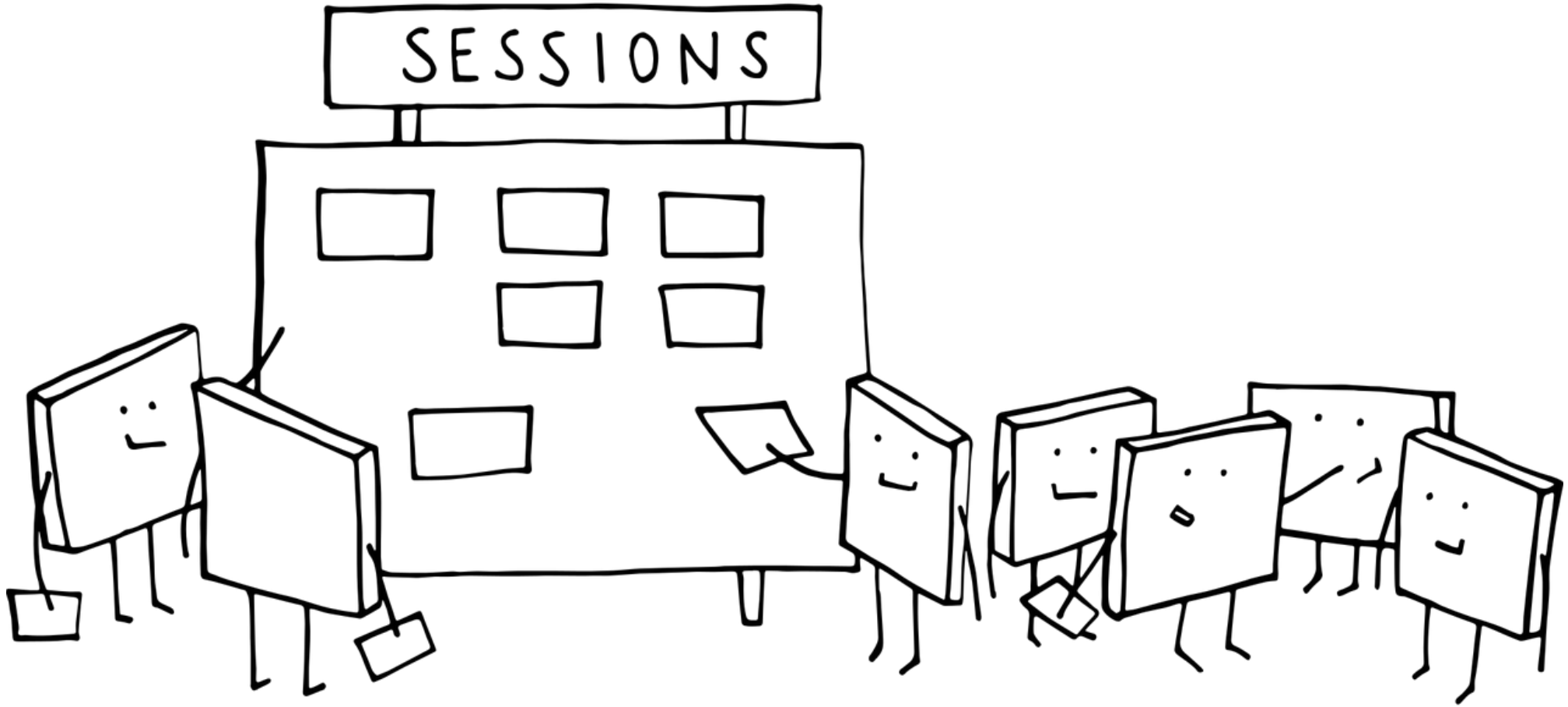








Game-Event planen & durchführen

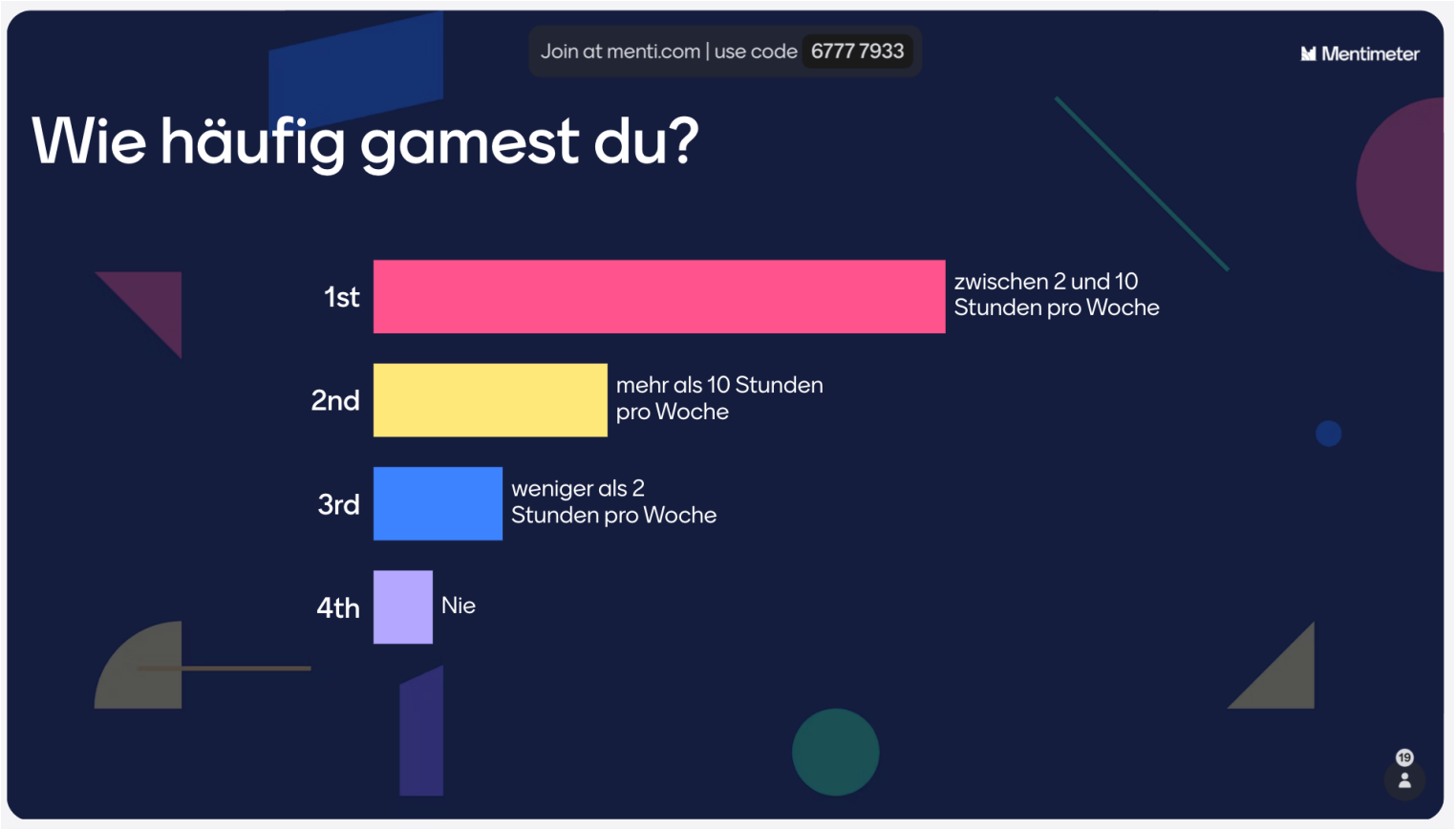


Game-Verhalten reflektieren





Game-Verhalten reflektieren





Game-Verhalten reflektieren



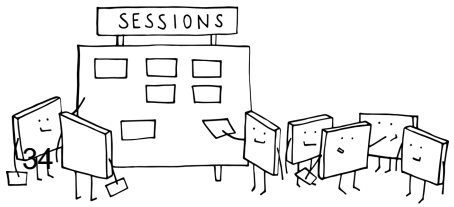


Gamen









Gametests
Part I

Gametests

= Im Browser spielbar
= Unplugged
= VR-Brille
= Augmented Reality

	Osmo	Assassin‘s Creed: Discovery Tour
Concept + Concept Kids	Fake Escape	Valiant Hearts
Smart Games	Z-Type	When We Disappear
Werwörter	Compute it	Lego Bricktales

Blitzlichtrunde

Neuentdeckung

Hierzu möchte ich mehr wissen

Realisierung

Neue Idee für den Unterricht

Frust

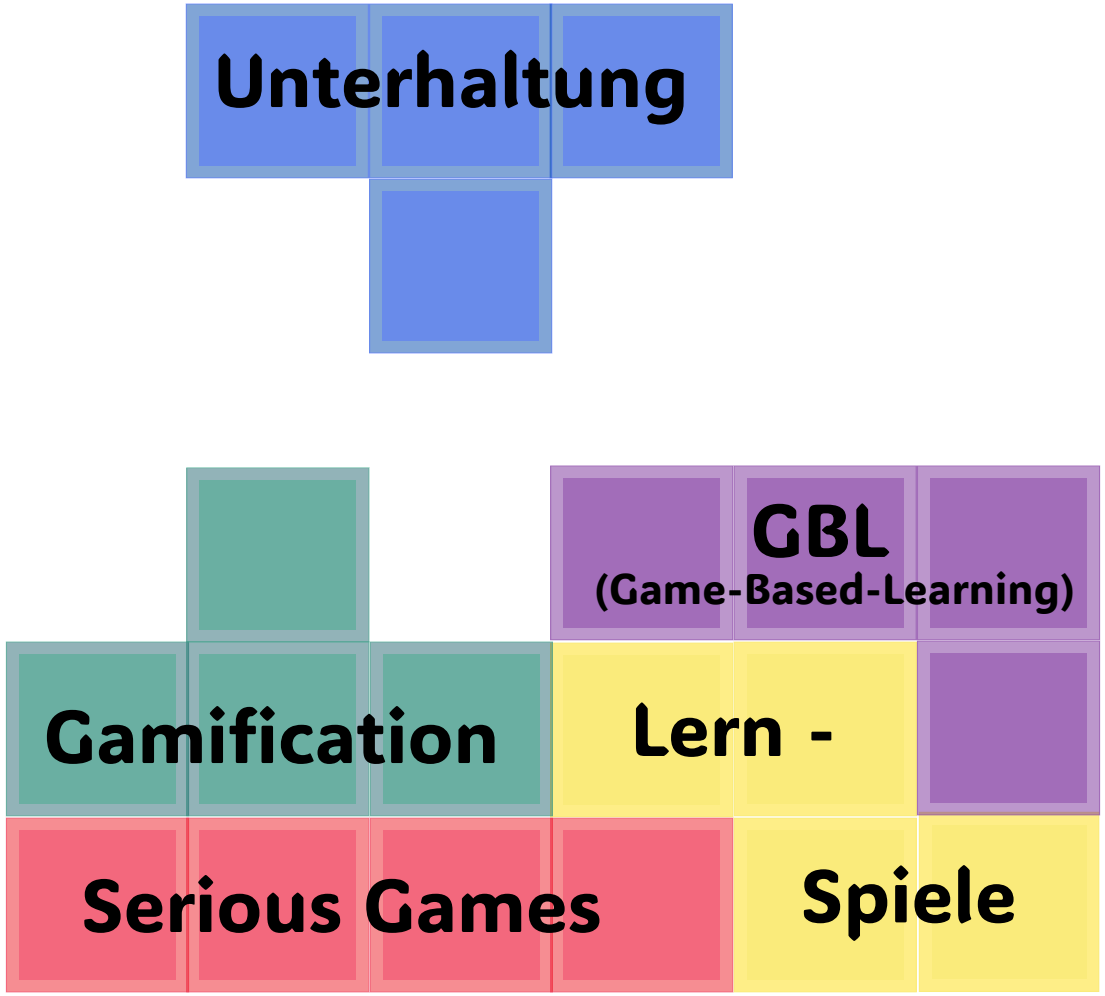
Was müssen die andern auch unbedingt testen?

Spass

Problematisch

PAUSE
15.30 – 16.00

Begrifflichkeiten Lernen und Gaming



Masterarbeit: Gaming bei Jugendlichen

Technische Entwicklung

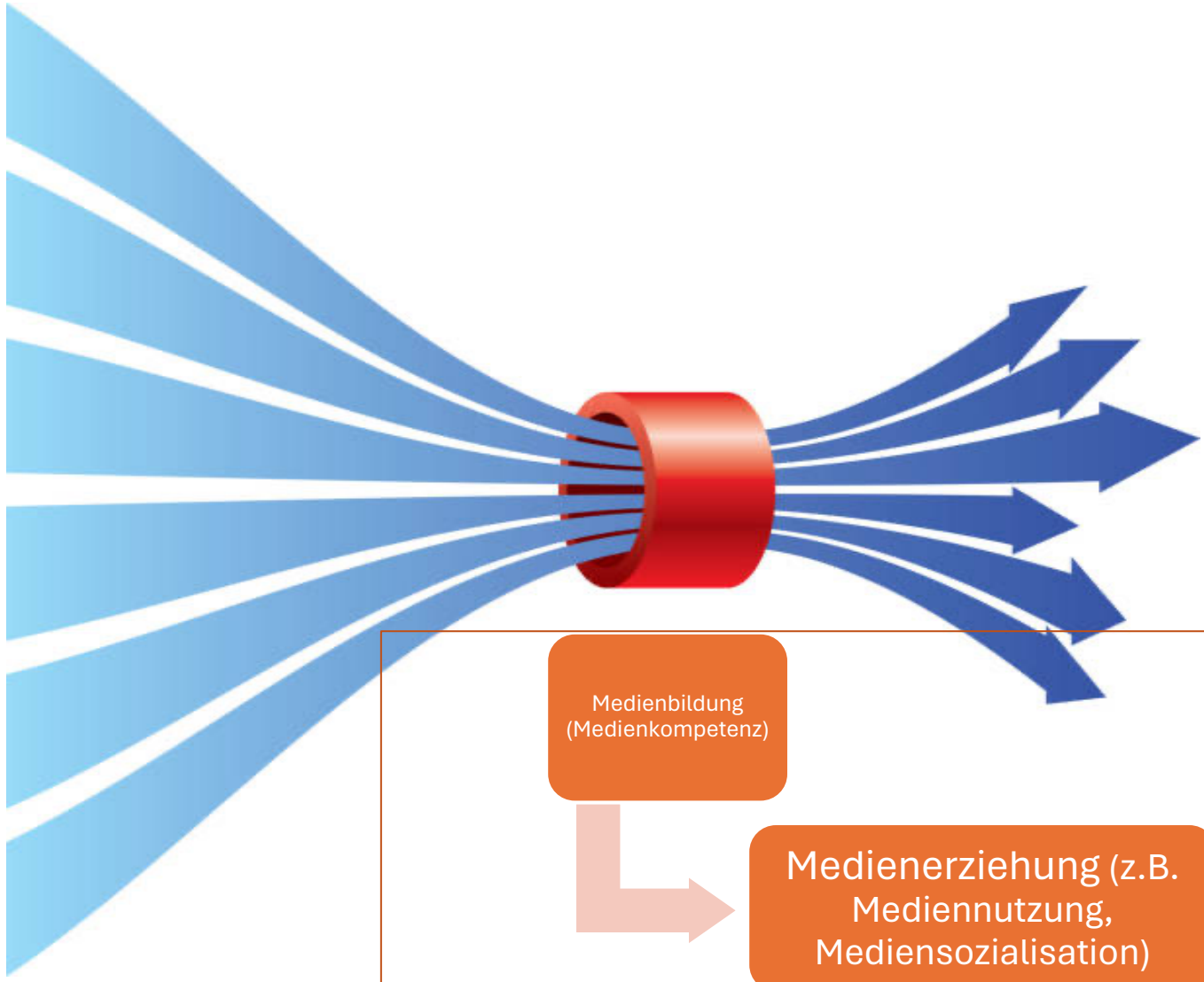
Ständige Verfügbarkeit (vgl. JAMES)

Generationen-Gap Eltern

Peerdruck

Finanzielle Risiken

Aufklärungsarbeit Schulen (vgl. EU-Kids-Online)



Medienbildung (Medienkompetenz)

Medienerziehung (z.B. Mediennutzung, Mediensozialisation)

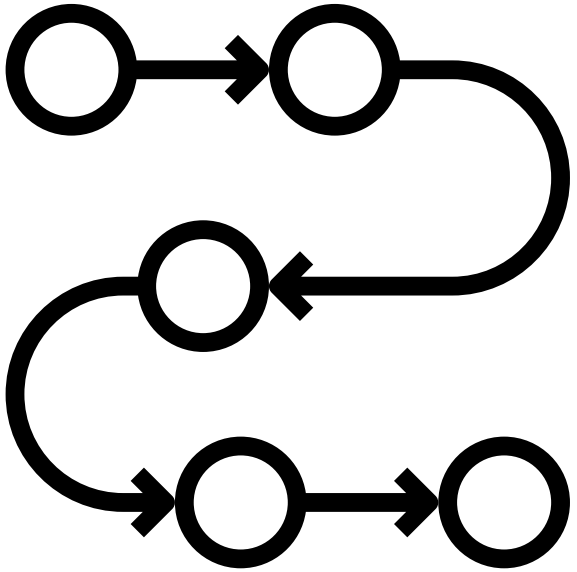
Exkursmöglichkeit: Themen Literaturrecherche

- Rück- und Ausblick Entwicklung Game-Industrie
- Vier Grundelemente eines Spiels
- Spielgenres
- Motivation und Anreize zum Gamen
- Positive Auswirkungen von Games
- Negative Auswirkungen von Games
- Reaktionsmöglichkeiten der Schule
- Heikle Thematiken beim Gamen für Jugendliche
- Bedeutsamkeit des elterlichen Interesses
- Umgang mit Gaming: Tipps für Eltern
- Wahrnehmung und Einstellung von Eltern messen
- Interventionen zu Gaming Disorder

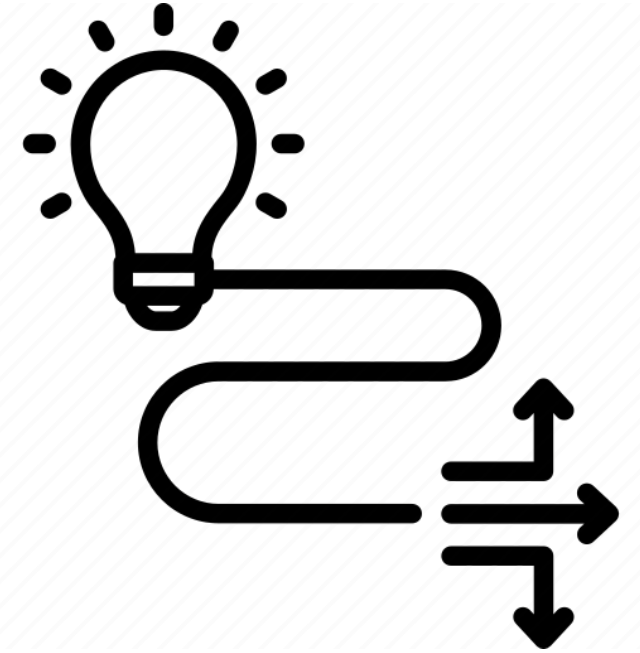
Forschungsschwerpunkte

01	Messung von positiver und negativer Einstellung gegenüber Gaming bei Eltern (...und ihre Veränderung durch Intervention*)
02	Skala Gespräche Umgang mit Games von Eltern und Jugendlichen (*)
03	Skala Gesprächsinhalte über Games bei Eltern und Jugendlichen (*)

Forschungsmethode







Ablauf	Zielgruppe & Befragung	Intervention(en)

1: Positive & negative Einstellung gg. Gaming

*Anstatt 1-5: Stimme überhaupt nicht zu, stimme nicht zu, weder noch, stimme zu, stimme voll und ganz zu

	1*	2	3	4	5
Games bieten allen Personen einen Zugang zu Spass und Unterhaltung					
Gamen kann das Leben bereichern					
Gamen kann die Kreativität anregen					
Gamen kann Stress reduzieren					
Gamen kann die Konzentrationsfähigkeit verbessern					
Gamen kann einer Person das Gefühl geben, wertvoll und bedeutend zu sein					
Gamen kann zu einer besseren Aggressions- und Impulskontrolle beitragen					
Durch das Gamen können Menschen Freundschaften und soziale Fähigkeiten entwickeln					
Gamen ist eine bedeutende Branche in der Wirtschaft					
Menschen vernachlässigen andere wichtige Lebensbereiche aufgrund von Gaming (z.B. Arbeit, Familie, Freunde)					
Gaming verstärkt negative Sprachgewohnheiten (z.B. Fluchen, Schimpfen etc.)					

2: Gespräche Umgang mit Games

*Anstatt 1-5: Nie, selten, ab und zu, oft, sehr oft

	1*	2	3	4	5
Schauen Sie Ihrem Kind beim Gamen zu und sprechen dabei über die Spiele?					
Setzen Sie sich mit Ihrem Kind beim Gamen zusammen und spielen selbst aktiv mit?					
Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Altersfreigabe von elektronischen Spielen und Inhalten?					
Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Kommunikationsmöglichkeiten, welche das Spiel bietet (z.B. mit wem, über was und wie mit Anderen kommuniziert wird)?					
Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, wie beispielsweise deren Freunde mit einem bestimmten Spiel umgehen?					
Sprechen Sie mit anderen Eltern darüber, wie deren Kinder mit einem bestimmten Spiel umgehen?					
Sprechen Sie mit Ihrem Kind über finanzielle Aspekte, die während des Spielens auftauchen könnten (z.B. Spielanschaffung, Abokosten, In-App-Käufe)?					
Nutzen Sie Beratungsangebote, um sich über den Umgang mit Games zu informieren (z.B. ProJuventute, Spieleratgeber?					

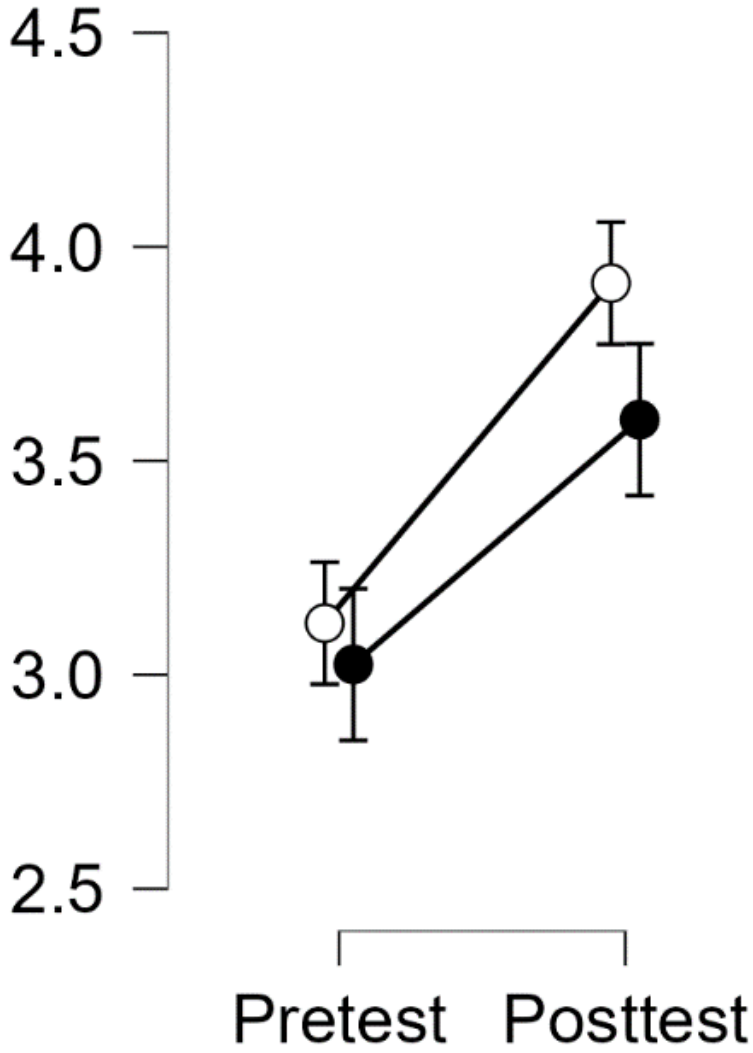
3: Gesprächsinhalte über Games

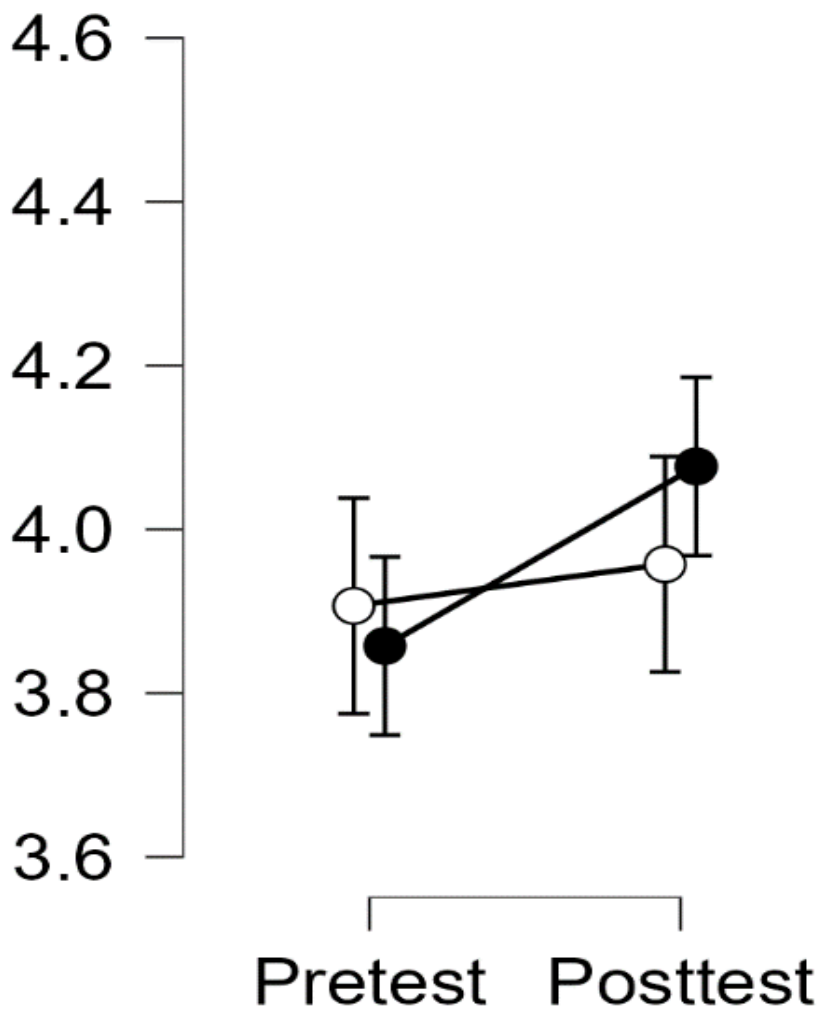
*Anstatt 1-5: Nie, selten, ab und zu, oft, sehr oft

Sprechen Sie mit ihrem Kind über...	1	2	3	4	5
...die Steuerung des Spiels, wie beispielsweise der Controller verwendet werden kann?					
...die Fähigkeiten, Möglichkeiten und Grenzen eines Spielcharakters innerhalb der virtuellen Welt (z.B. was er kann oder nicht kann)?					
...den Realitätsbezug eines Spiels (z.B. was für Ähnlichkeiten hat die virtuelle Welt mit der realen Welt)?					
...die Hintergrundgeschichte des Spiels (z.B. was den Charakter ausmacht, was seine Geschichte ist oder schon alles erlebt hat)					
...was den Reiz eines Games ausübt, was sie am Spiel fasziniert?					
...Ziele im Spiel, die ihr Kind beim Gamen erreichen möchte?					
...Fortschritte im Spiel, die ihr Kind beim Gamen erreicht hat?					
...die Grafik im Spiel (z.B. wie das Spiel aussieht, welche Wirkung es hat)?					
...die Musik und die Töne im Spiel?					
...Fehlschläge und Schwierigkeiten, denen ihr Kind bei den Games begegnet?					
...wie es mit Fehlschlägen, Schwierigkeiten und der damit verbundenen Frustration umgeht?					

Ergebnisse

	Subskala Positiv	Subskala Negativ
Gültig (n)	99	99
Mittelwert	3.07	3.88
Standardabweichung	0.60	0.54
Minimum	1.33	2.44
Maximum	4.22	5.00
Summe der Items	27.19	34.46
Standardabweichung der Item-Summe	5.65	5.77



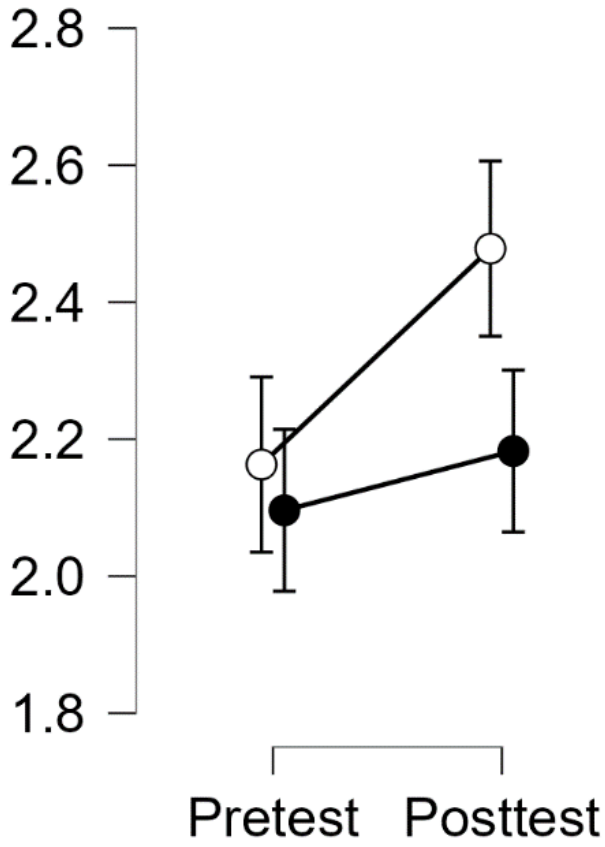


Veränderung der positiven (links) und negativen (rechts)Einstellungen der Eltern im zeitlichen Vergleich (weiss = Interventionsgruppe, schwarz = Kontrollgruppe)
Links → Unterschied Veränderung von Interventions- zu Kontrollgruppe nicht unterscheidbar. Jedoch bei beiden Gruppen eine signifikante Erhöhung der positiven Einstellungen.

Rechts → Interventionsgruppe: keine signifikante Zunahme, Kontrollgruppe marginal signifikante Erhöhung.

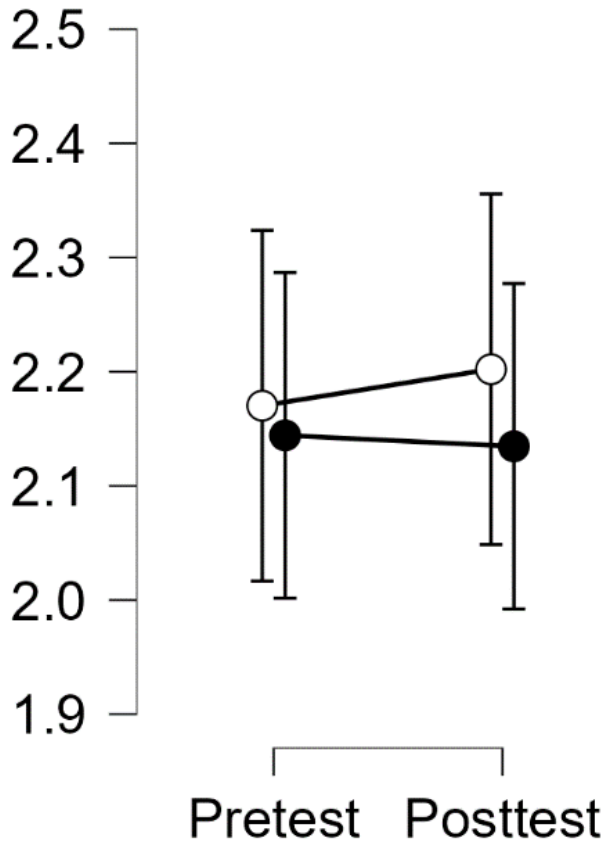
	Skala Umgang mit Games	Skala Gesprächsinhalte über Games
Gültig	98 (1 fehlend)	99
Mittelwert	2.13	2.16
Standardabweichung	0.59	0.89
Minimum	1.0	1.0
Maximum	4.0	5.0

Gruppen-zuteilung	N	Mittel-wert	Standard-abweichung
Interventionsgruppe	46	2.163	0.506
Kontrollgruppe	52	2.096	0.650
Interventionsgruppe	47	2.479	0.489
Kontrollgruppe	52	2.183	0.767



Veränderung vom Umgang mit Games im zeitlichen Vergleich (weiss = Interventionsgruppe, schwarz = Kontrollgruppe)

Gruppen-zuteilung	N	Mittel-wert	Standard-abweichung
Interventionsgruppe	46	2.170	0.662
Kontrollgruppe	52	2.144	1.059
Interventionsgruppe	47	2.202	0.864
Kontrollgruppe	52	2.135	0.913



Veränderung von Gesprächsinhalten über Games im zeitlichen Vergleich (weiss = Interventionsgruppe, schwarz = Kontrollgruppe)

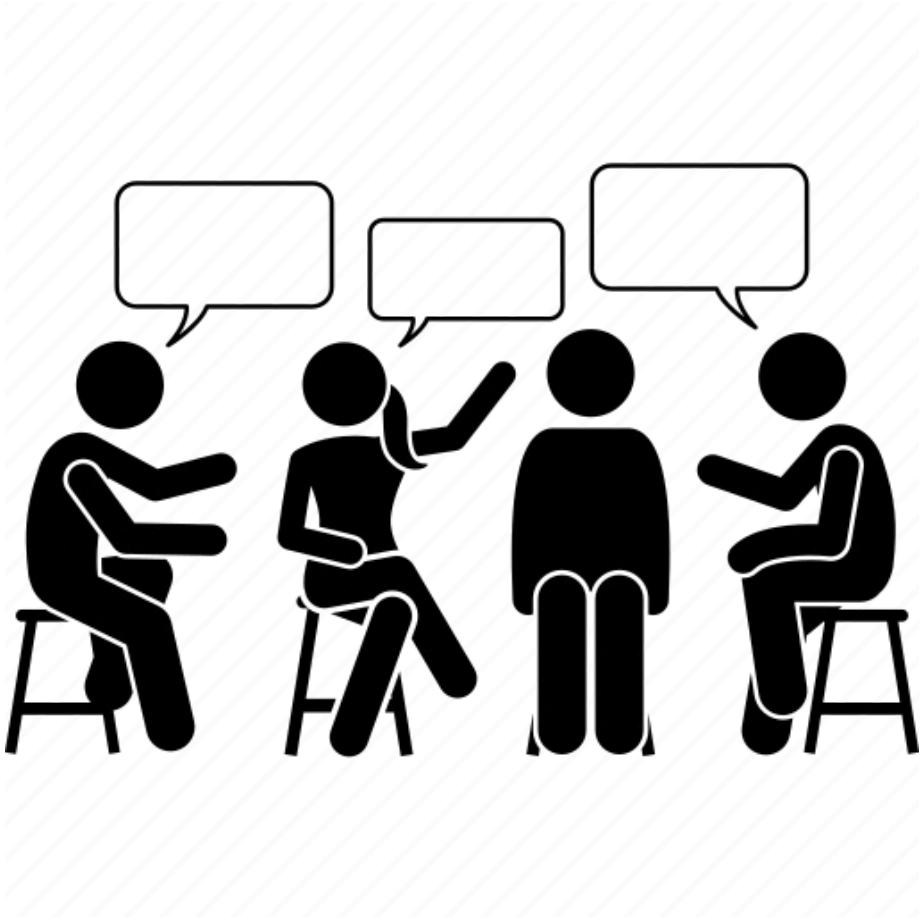
Diskussion der Ergebnisse…

- … möchte ich in diesem Input nicht erwähnen, zu Gunsten der späteren Diskussion in der Runde ☺

Bedeutung und Erkenntnisse der Arbeit

- Begründung der Wichtigkeit des Themas, zusammengetragen aus verschiedener Literatur und Studienergebnissen (fachdidaktischer Diskurs, abgeleitete Aufgabe für Schule / Eltern)
- Positives Feedback auf Konzept und Durchführung Elterninformationsanlass (Fachdidaktik <-> Schulpraxis)
- Übersetzung, Erstellung und Validierung von (neuen) Forschungsinstrumenten (Fachdidaktik)

Diskussionspunkte Workshop



Meine Thesen und Outputs…

- … die vorwiegend negativen Einstellungen der Eltern zeigen, dass ein einseitiges Bild zum Thema Games besteht.
- … Gespräche zum Umgang mit Games und Gesprächsinhalte über Games sind auf einem bedenklich tiefen Niveau
- … Durch Interventionen lassen sich Einstellungen und Umgang mit Games von Eltern verändern.

→ Eltern bedürfen gezielter Aufklärung, Hilfe und Unterstützung zur Mediensozialisation der Jugendlichen (keine alleinige Aufgabe der Schule)

→ Jugendliche sollen / müssen aktiv in diese Arbeit miteinbezogen werden (Kooperative Erziehung), restriktive Regelungen nicht zielführend

→Initiative und Interesse von Schulträger bisher verschlafen, ……

Lernspiel im Geschichtsunterricht



- Genre: Puzzle, Adventure, Geschicklichkeit
- Plattform: PC, Playstation, Xbox, Android, iOS, Nintendo Switch

  (PlayToLearn Ubisoft, Kostenlose mobile-Version?)
- Altersfreigabe: 12 Jahre

https://www.youtube.com/watch?v=xyzsVRWiWUM

Didaktische Gestaltung (Gregor)

- ! Spiel ersetzt nicht herkömmlichen Unterricht, sondern dient zur Unterstützung, Ergänzung und Individualisierung
- ! Spiel lebt von immersiven Charakter und Interaktivität, Text- / Bild- / Videoausschnitte können dies nicht im gleichen Stil erzeugen

- Freiwilliges Spielen ausgewählter Kapitel mit anschliessender mündlichen Lernkontrolle (Möglichkeit siehe nächste Folie)

Möglichkeit Kriterienraster

	0	+/-	+
Kapitel 1 (Kaserne)			
Inhaltliche Begriffe: Datum Kriegserklärungen, Truppenstärke & Heeresaufbau, Augusterlebnis (Euphorie), Erfolge in den ersten Kriegswochen			
Historische Gegenstände: Deutscher Helm, Zunderpistole, Bahnhofsvorsteherpfeife, Brief eines französischen Soldaten, Schreibfeder			
Kapitel 2 (Schlacht an der Marne)			
Inhaltliche Begriffe: Amerikaner in der französischen Armee, Schlacht an der Marne, Maschinengewehre, Eroberung von Fahnen			
Historische Gegenstände: Französische Identifikationsmarke, Knopf einer französischen Uniform, Detailkarte, Deutsche Patronen, Stickerei, Brief eines deutschen Soldaten			
Geschichtsdidaktische Fragen (je Kapitel)			
Wird die Geschichte „realistisch“ dargestellt? Wie wird das Thema Krieg dargestellt, schildere Eindrücke. Was lässt sich mit anderen Quellentypen belegen, was wurde erfunden? Wo findest du das Spiel unrealistisch, wo deckt es den Verlauf der Geschichte nicht korrekt ab?			

Gametests Part II

Gametests

= Im Browser spielbar
= Unplugged
= VR-Brille
= Augmented Reality

	Osmo	Assassin‘s Creed: Discovery Tour
Concept + Concept Kids	Fake Escape	Valiant Hearts
Smart Games	Z-Type	When We Disappear
Werwörter	Compute it	Lego Bricktales

Nächste Durchführung von Let‘s Play…

#2

9.4.2025

14.00 – 17.30

tiny.phzh.ch/letsplay2025

Fokus: TBD

(Positive Aspekte + Problematische Games)

Abschluss



Super Mario Bros. Level 1-1