PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
ZÜRICH

Let‘s Play #2

Edugaming + Dark Patterns

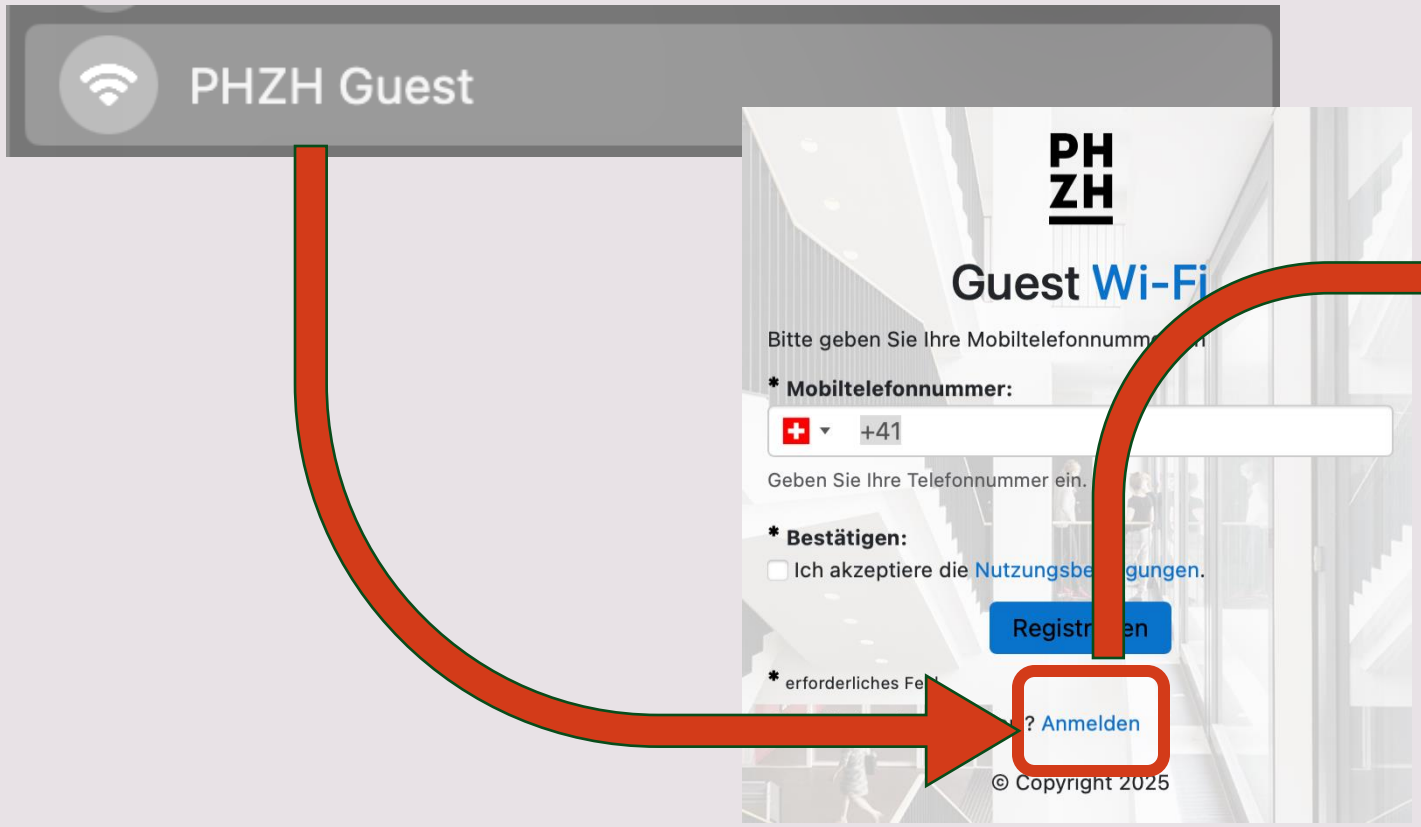
Workshop vom 9.4.2025 an der PH Zürich

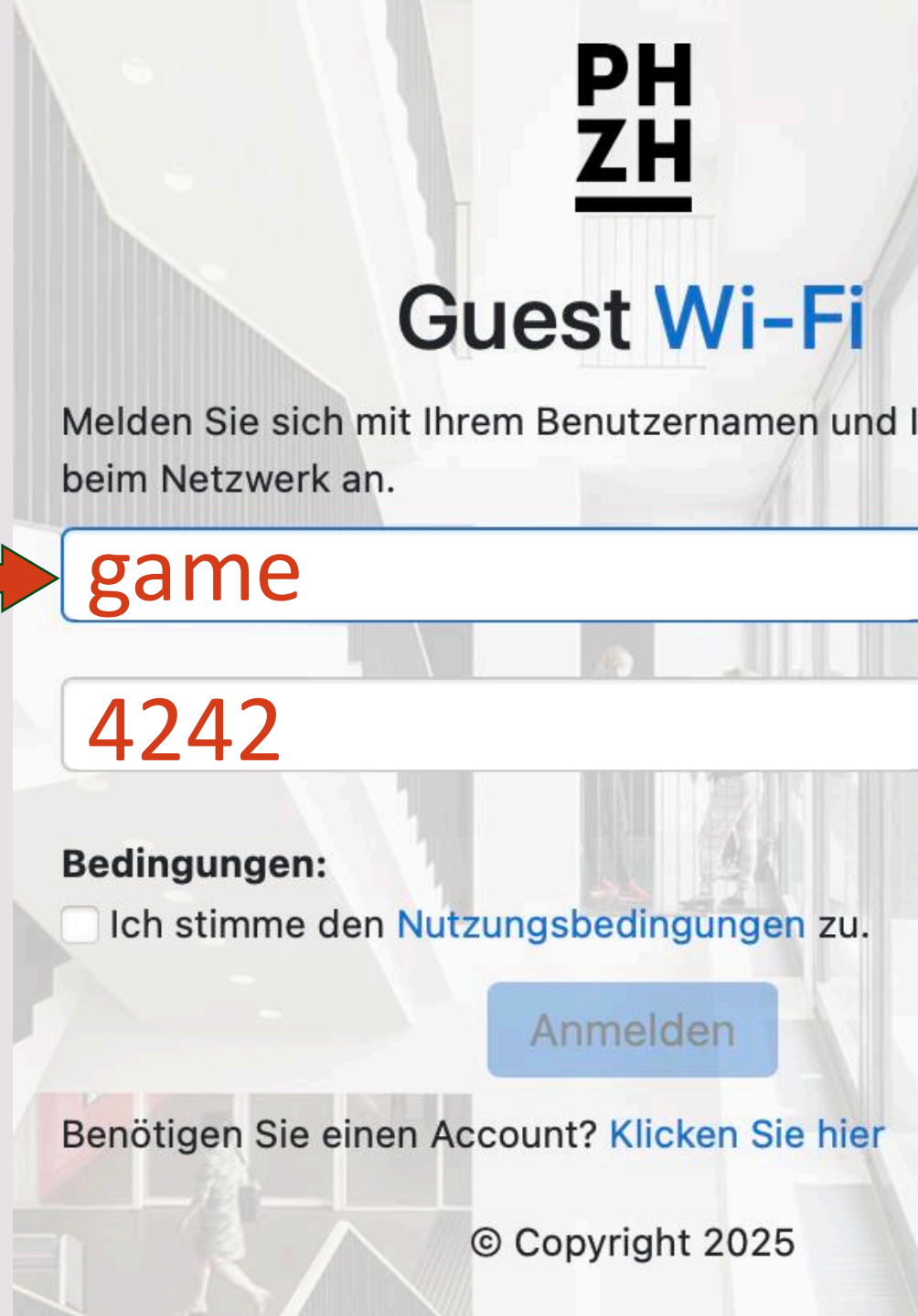
Adrian Degonda
adrian.degonda@phzh.ch



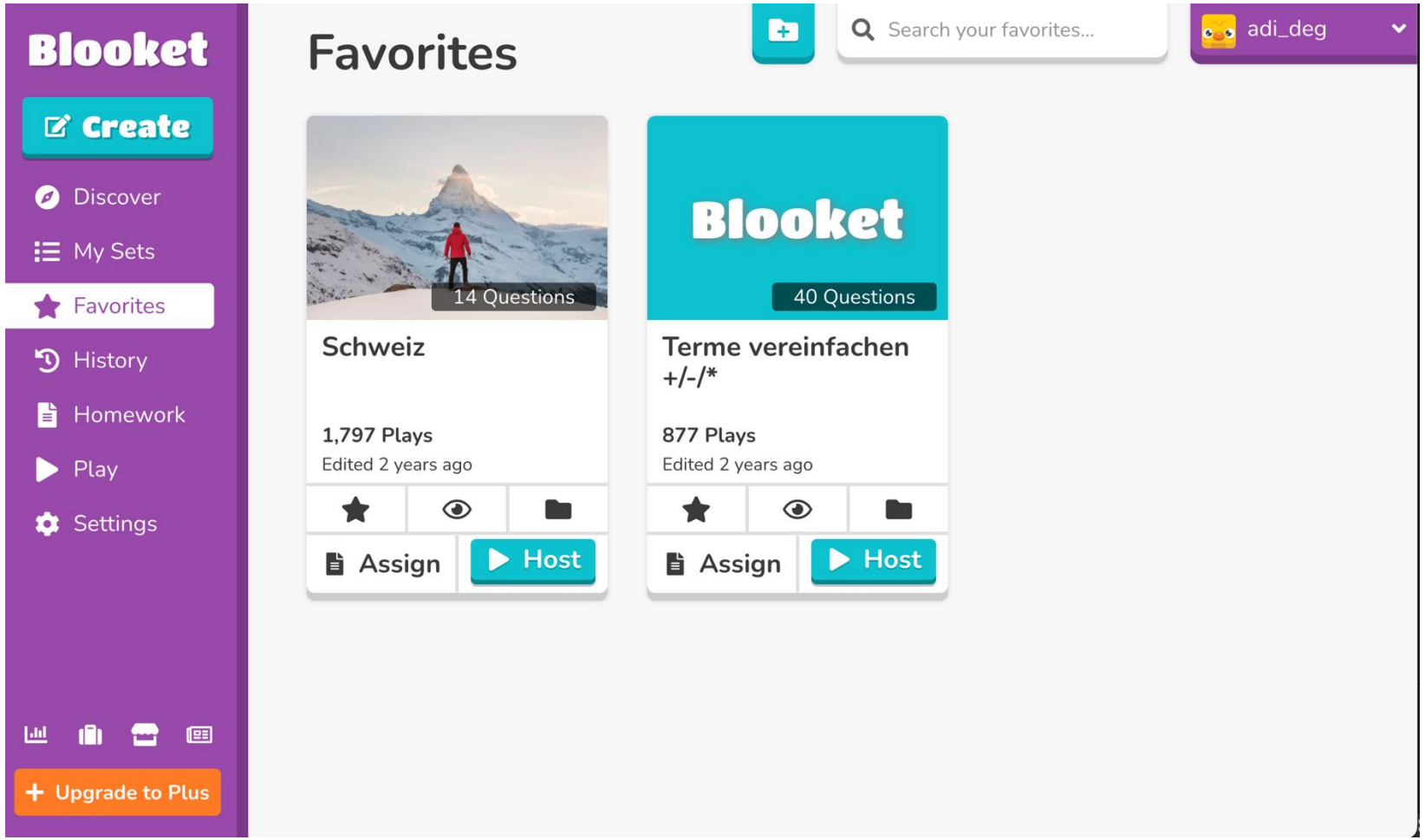
Bitte ins WLAN einloggen:
PHZH ➔ PHZH-Login
oder
PHZH Guest ➔ Sind Sie bereits registriert? Anmelden ➔ Account: game Passwort: 4242

WLAN-Zugang


PHZH Guest
PH ZH
Guest Wi-Fi
Bitte geben Sie Ihre Mobiltelefonnummer ein
* Mobiltelefonnummer:
+41
Geben Sie Ihre Telefonnummer ein.
* Bestätigen:
Ich akzeptiere die Nutzungsbedingungen.
Registrieren
* erforderliches Feld
Anmelden
© Copyright 2025


PH ZH
Guest Wi-Fi
Melden Sie sich mit Ihrem Benutzernamen und
beim Netzwerk an.
game
4242
Bedingungen:
Ich stimme den Nutzungsbedingungen zu.
Anmelden
Benötigen Sie einen Account? Klicken Sie hier
© Copyright 2025

Einstieg



Teilnahmelink:

https://play.blooket.com

Plan für den heutigen Nachmittag

13.30 - 14.00		Ankommen + spielen
14.00 - 14.30	30'	Start + Übersicht Blooket Input 1 Edugaming: Spielen in der Schule Einführung www.edugaming.ch
14.30 - 15.15	50'	Gametests Part I «Game-Mühle»
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'	Game News Input 2 Dark Patterns + kurze Übung Einführung RPG Playground
16.30 - 17.20	50'	Gametests Parts II «RPG Playground»
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)

Form vor Ort:
- Iterative Durchführung (1x pro Jahr)
- Input (Jeweils mit einem anderen Fokus)
  - #1 Games und Eltern
  - #2 Dark Patterns
  - #3 Die Gamifizierung des Unterrichts
- Spiele testen

Ergebnisse aus der Umfrage (2025)

Bereits eingesetzte Spiele:

- Kahoot III
- Quizlet
- Minecraft Education (in Planung)
- 1x1-Spiele
- Mathe Fight
- Wordle
- Lyricstraining
- iScramble.net
- Quickdraw
- Skribbl.io
- Stadt-Land-Fluss
- (Konzentrationsspiele)
- (Programmierspiele)
- Scratch
- Lego
- BlueBot
- Anton.app
- Antolin
- (LMVZ)
- Labyrinth
- Scratch Jr
- Chatterpix
- Math99

Gewünschte Themen/Inhalte

Gamification: Grundsätzlich wo/wann sinnvoll?

Spielesammlung zu digitalen sinnvollen Lernspielen.

Spiele für den Sprachunterricht

Kurze Spiele

Game mit Spielfigur, die Aufgaben löst. (-> Wie Codecombat)

Mehr sinnvolle und motivierende Spiele (z. B. für Addition, Subtraktion oder auch fürs Leseverständnis.)

Falls etwas nach dem heutigen Nachmittag unbeantwortet bleibt:
Mail an adrian.degonda@phzh.ch



Wichtige Begriffe

Spiel, Videospiel, Game

Digital Game Based Learning
VS
Gamifizierung

Serious Games
und
Edugames

Dark Patterns

Was ist das Ziel von Gamifizierung im schulischen Kontext?	Motivation durch spieltypische Elemente fördern
Wofür steht der Begriff „Serious Play“?	Spiel mit ernstem pädagogischem Ziel
Was ist ein zentrales Merkmal von Digital Game-Based Learning (DGBL)?	Spiele dienen als primäres Medium für die Vermittlung von Lerninhalten
Was versteht man unter „Flow“ in der Motivationstheorie?	Ein Zustand völliger Vertiefung und Konzentration beim Spielen
Edugaming bezeichnet...	den didaktischen Einsatz von Videospielen im Bildungsbereich
Welche der folgenden Aussagen trifft auf Serious Games zu?	Sie verbinden Spielmechaniken mit Bildungsinhalten
Welche Motivationsart wird durch Punkte, Level und Badges besonders gefördert?	Extrinsische Motivation
Was ist ein typisches Ziel von Digital Game-Based Learning?	Fachliche Kompetenzen spielerisch zu fördern
Wie nennt man den Einsatz von Spielmechaniken in einem spielfremden Kontext?	Gamifizierung
Was unterscheidet Serious Games von klassischen Computerspielen?	Sie haben ein Bildungs- oder Trainingsziel
Welche Motivationstheorie erklärt das Verhalten von Spielenden durch das Erleben von Kompetenz, Autonomie und sozialer Eingebundenheit?	Selbstbestimmungstheorie
Was beschreibt „Gameful Design“ im Unterricht?	Die gezielte Integration spielerischer Elemente in Lernsettings
Wofür steht DGBL?	Digital Game-Based Learning
Was bedeutet der Begriff „Replayability“ in der Game-Design-Theorie?	Die Möglichkeit, ein Spiel mehrmals zu spielen und Neues zu entdecken
Welcher dieser Titel wird als Serious Game verwendet?	Minecraft: Education Edition
Warum können Videospiele motivierend auf Lernende wirken?	Wegen der unmittelbaren Rückmeldung und Zielorientierung
Wie unterscheidet sich ein Lernspiel von einem normalen Videospiel?	Lernspiele haben ein definiertes Lernziel
Was versteht man unter einem Dark Pattern in Videospielen?	Ein Designtrick, der Spieler zu ungewolltem Verhalten verleitet
Welches Beispiel gilt als Dark Pattern?	Versteckte Kosten in In-App-Käufen
Warum sind Dark Patterns problematisch?	Sie manipulieren Nutzer zu Handlungen, die sie sonst nicht machen würden
Was ist ein Beispiel für ein manipulierendes Element im Spieldesign?	Eine Lootbox mit zufälligem Inhalt gegen Echtgeld
Wie können Schulen das Thema Dark Patterns aufgreifen?	Indem sie mit Schülern über manipulative Spielmechaniken sprechen

Was machen gute Spiele für den Unterricht aus?

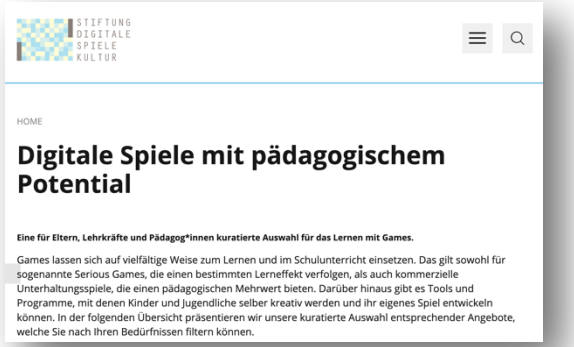
1. **Pädagogische Relevanz**
   - Einbindung in den Lehrplan
   - Lernziele formulieren: Was wird gelernt?
   - Game != Zeitfüller / Belohnung
   - Vor- und Nachbearbeitungsaktivitäten

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

Weitere Kriterien:

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

Übersicht: Spiele für den Unterricht



https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/



Pädagogische Hochschule Freiburg
Zentrum für didaktische Computerspielforschung
https://zfdc.janboelmann.de/spieledatenbank/

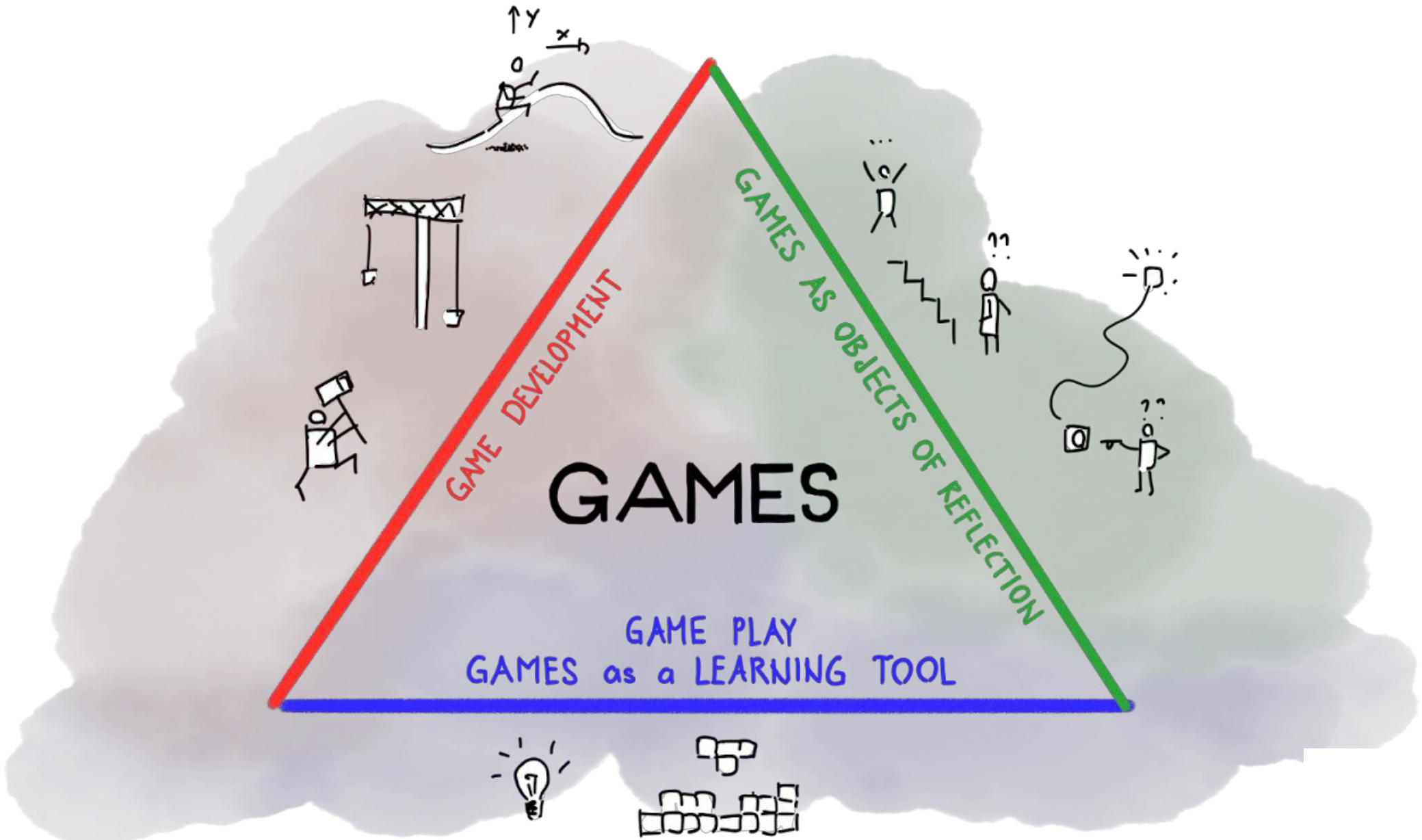


PHZH
www.edugaming.ch

Webseite www.eduGaming.ch



Wie können Games in der Schule eingesetzt werden?


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

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

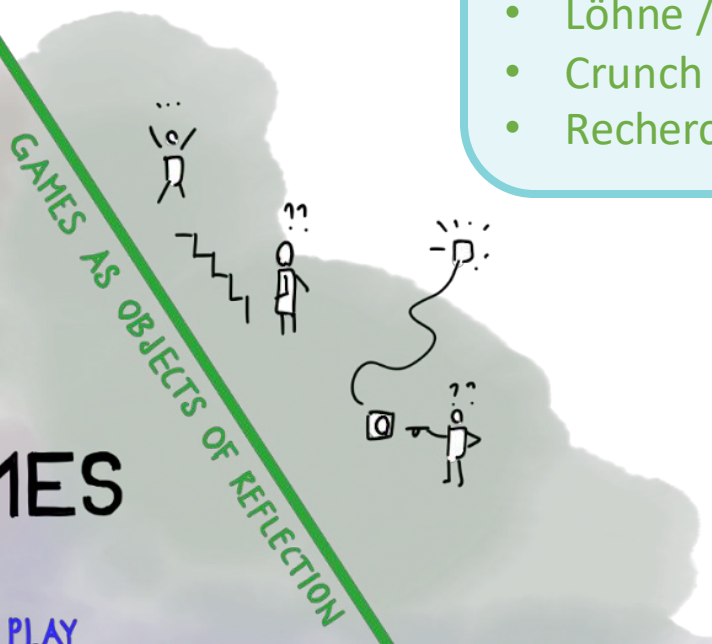
Monetarisierung
- Werbung
- Dark Patterns
- In-Game-Käufe
  - “Whales“
  - Taschengeld

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



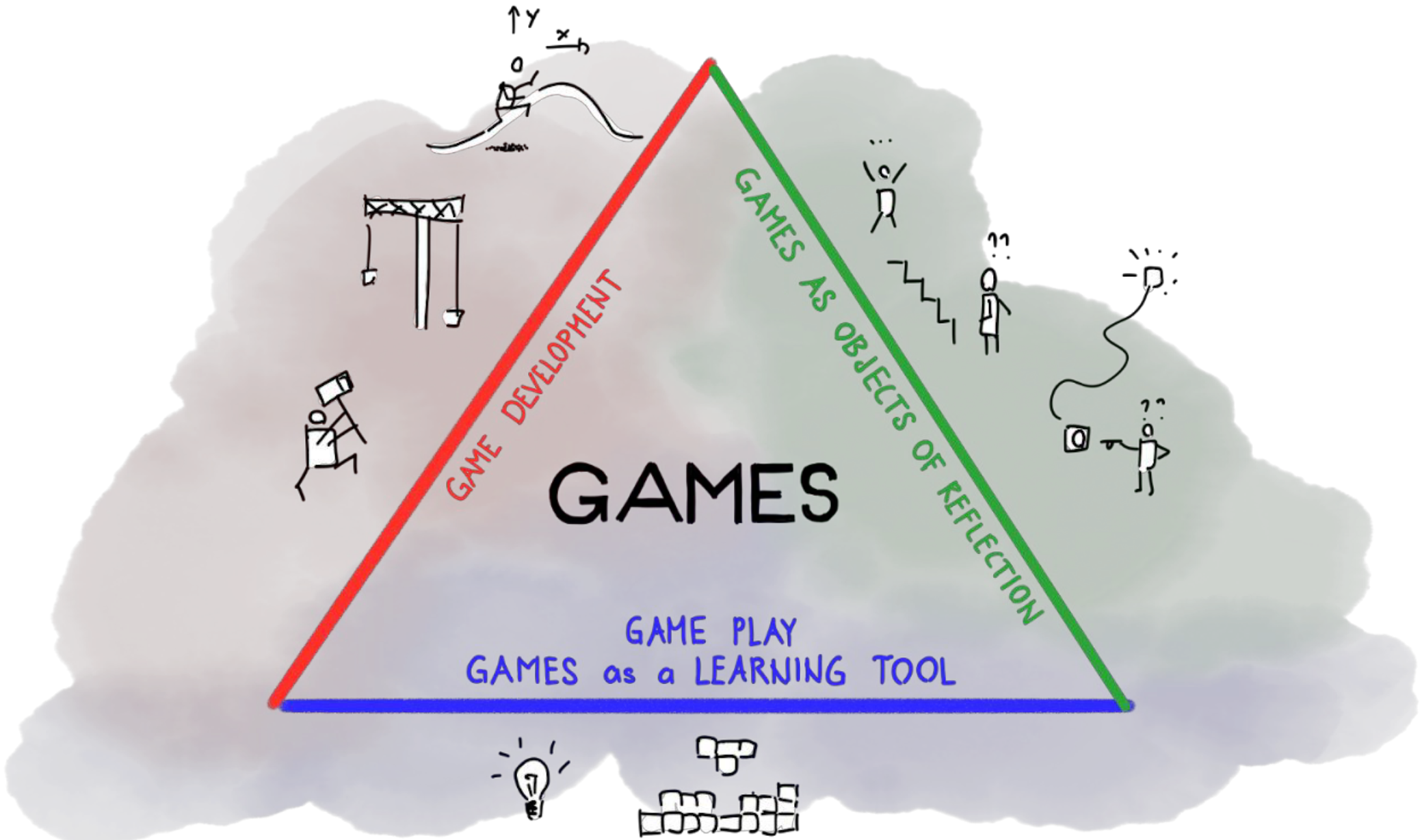


Games auf dem Smartphone

Wie Kinder in Spiele-Apps manipuliert werden

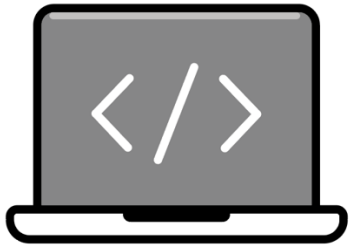
Nur noch wenige Sekunden, dann verfällt das Angebot für dieses Extra! Spiel weiter, oder ich bin sehr traurig! Vielen Eltern dürfte gar nicht klar sein, wie stark viele Spiele-Apps die jüngsten Nutzer und Nutzerinnen gezielt beeinflussen.

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

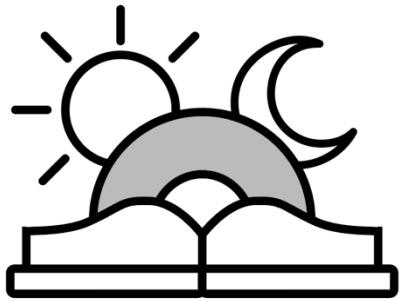

GAMES
GAME DEVELOPMENT
GAMES AS OBJECTS OF REFLECTION
GAME PLAY
GAMES as a LEARNING TOOL



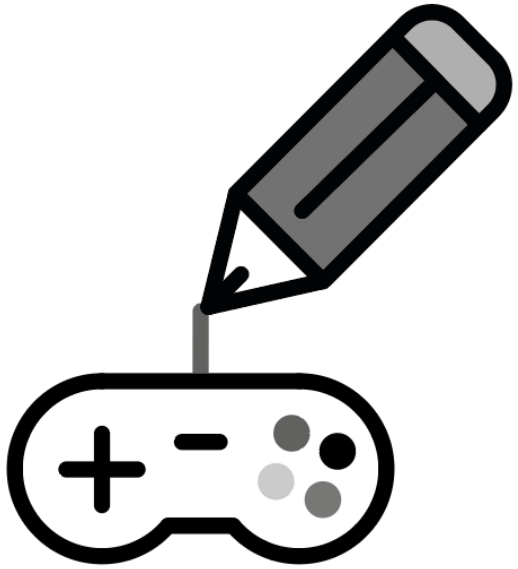
SOUND

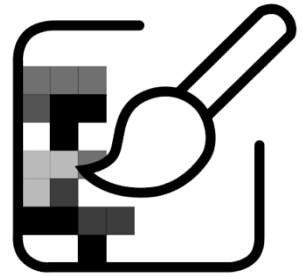


PROGRAMMIERUNG



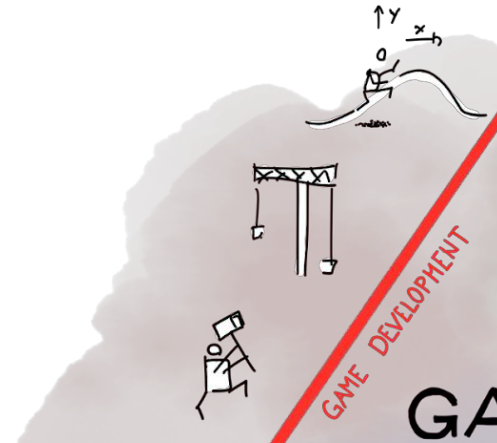
STORY



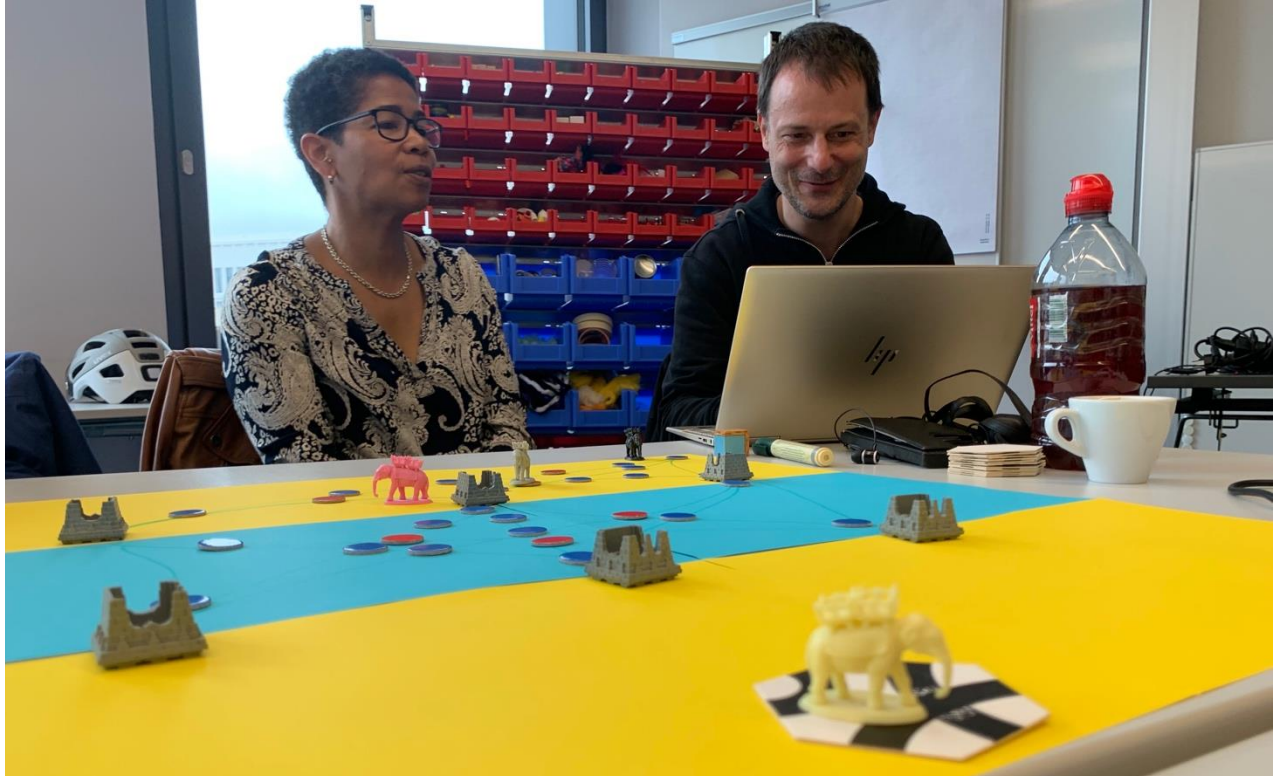


GRAFIK

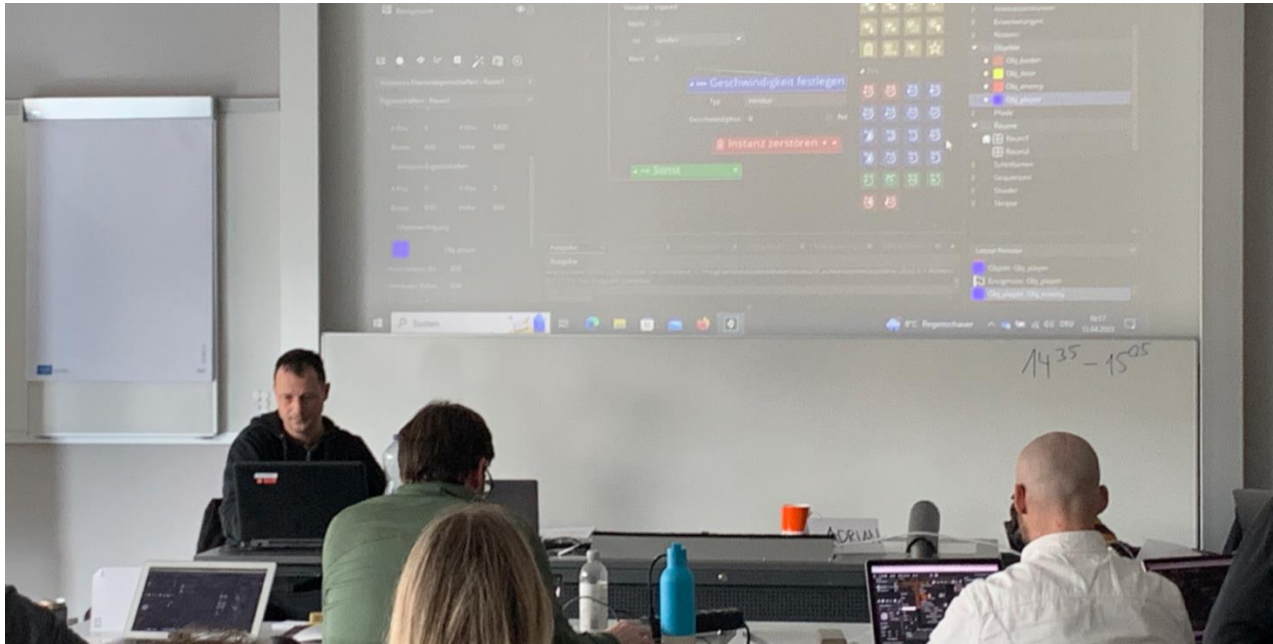
GAME DESIGN

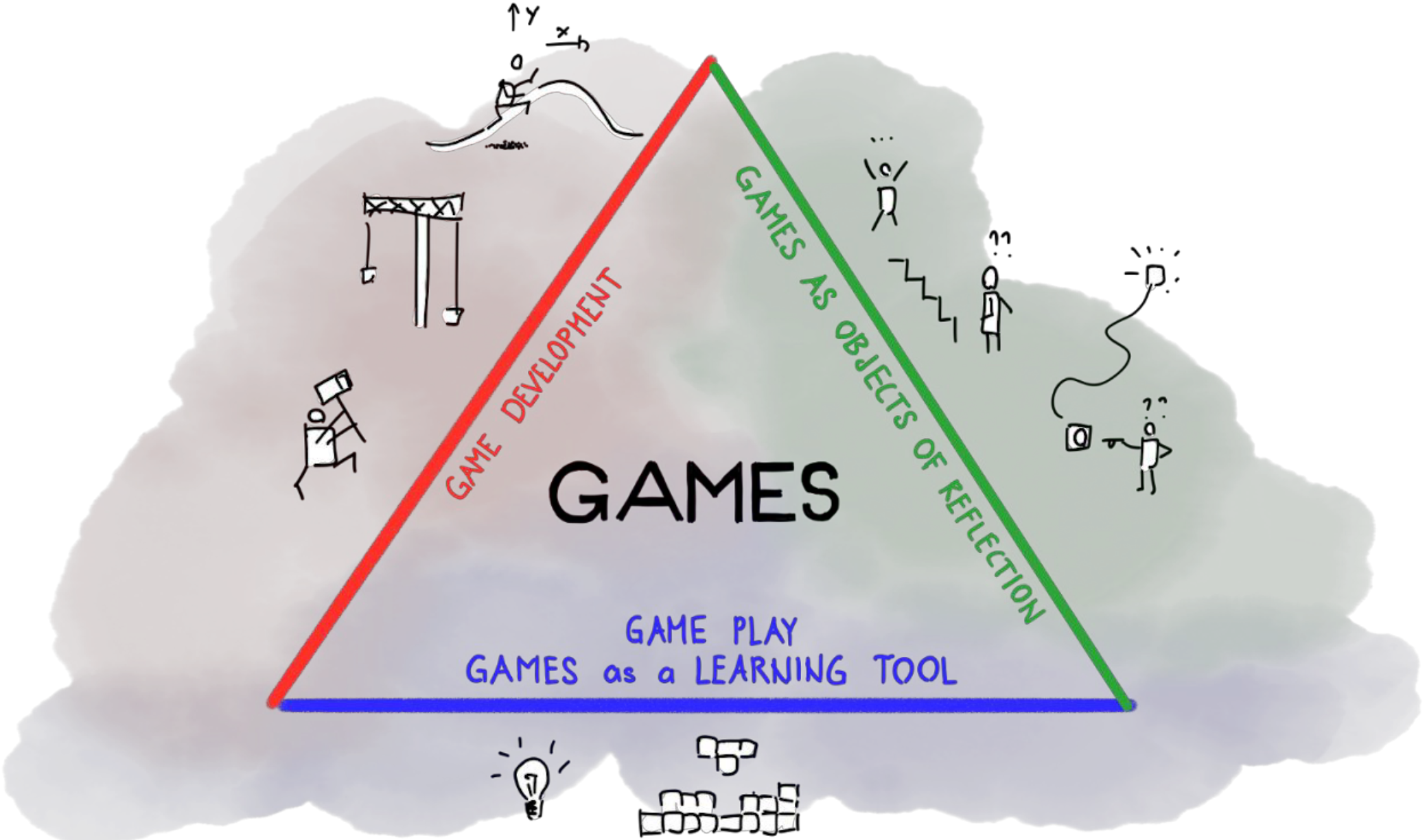









Geschwindigkeit festlegen
Instanz zerstören
Sonst


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



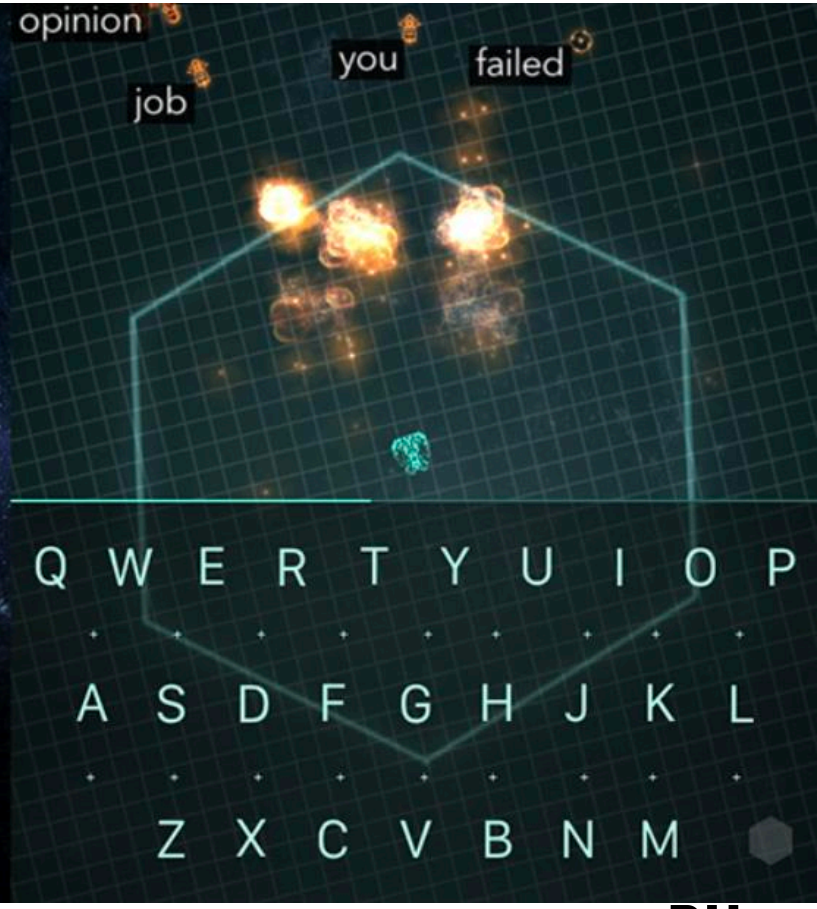


«Z-Type»
Tastaturschreiben

Anwendungs-
kompetenzen

Webseite
(kostenlos)

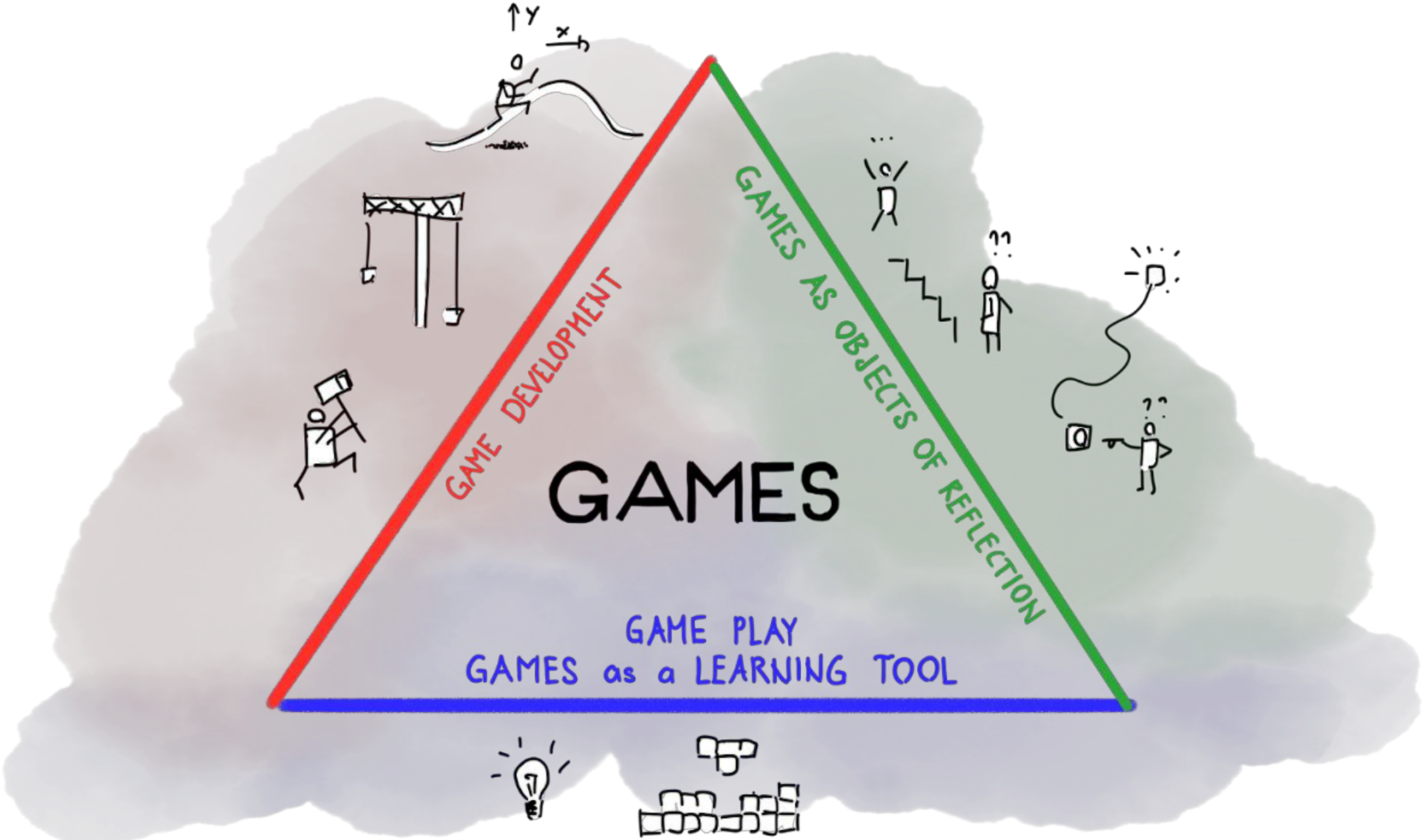






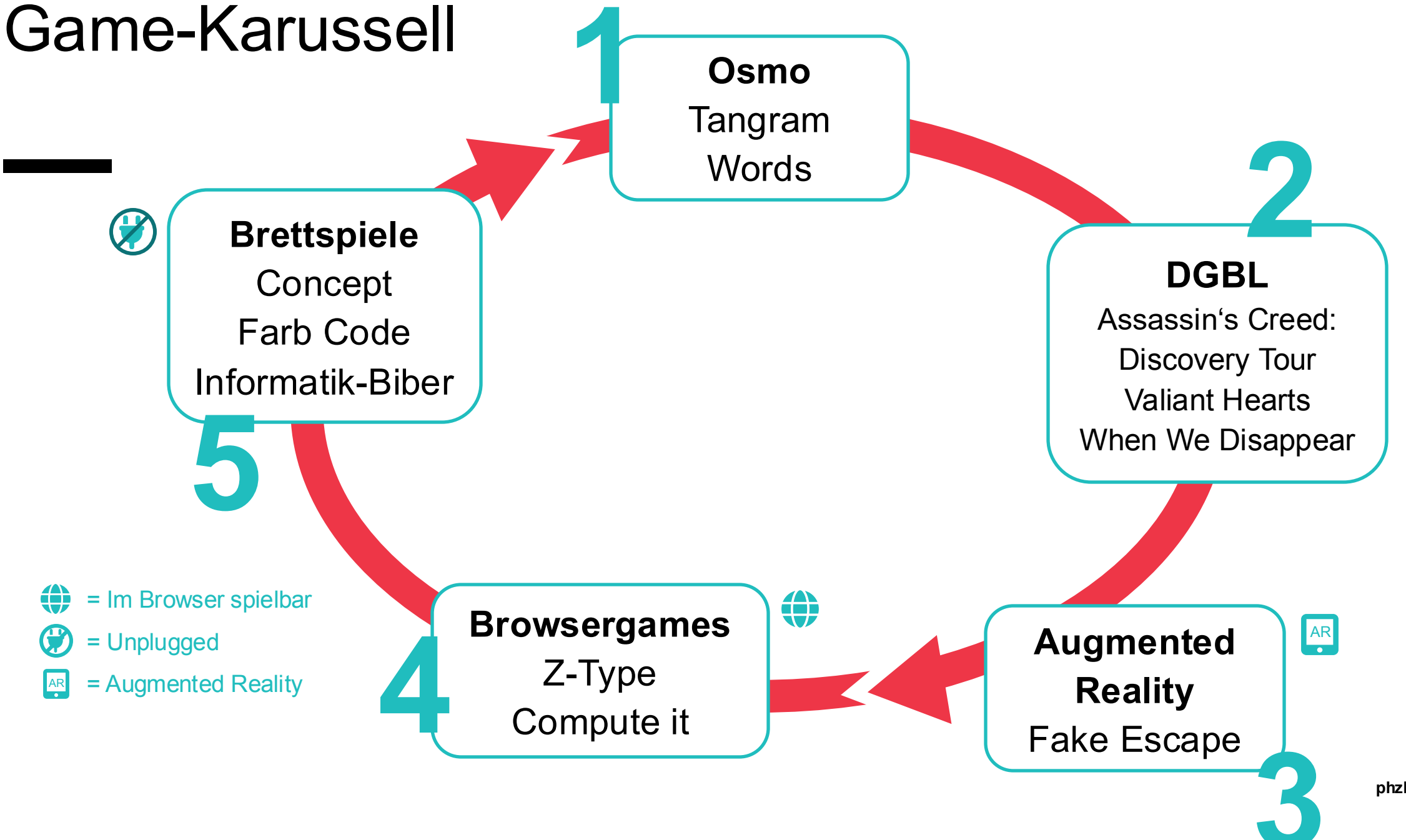
«Valiant Hearts: The Great War»
Geschichte




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

Gametests Part I

Game-Karussell



Blitzlichtrunde

Highlight

Das kenne ich auch noch…

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

Game News



https://www.srf.ch/news/gesellschaft/135-jahre-nintendo-super-mario-auf-zeitreise-so-wurde-nintendo-zum-gaming-giganten

Dark Patterns

Dark Patterns in Games

Ein *Dark Pattern* in Spielen ist ein bewusst gestaltetes Spielelement, das Spieler:innen zu Handlungen verleitet, die nicht in ihrem besten Interesse liegen, sondern vor allem dem Vorteil der Entwickler:innen oder Publisher dienen – etwa durch Zeitverluste, unbeabsichtigte Käufe oder süchtigmachendes Verhalten.

– Welche Beispiele fallen euch spontan ein?

Quelle: Zagal, J. P., Björk, S., & Lewis, C. (2013). *Dark Patterns in the Design of Games*. In: *Foundations of Digital Games Conference*. https://core.ac.uk/outputs/301007767/?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1

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.

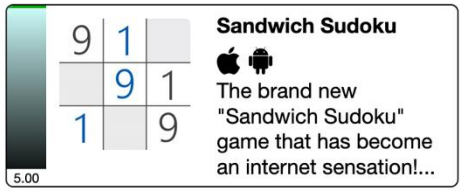
Because we are new, we have a lot of games that don't have any reviews yet. This will improve over time and we are working hard to get games reviewed. Please help us by finding a familiar game and submitting a review.

Healthy Games



Hidden Folks

Unfurl tent flaps, cut through bushes, slam doors, and poke some crocodiles!



Sandwich Sudoku

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



Peace, Death!

You play as the Reaper working for your boss, Death.



Vignettes

Toyish suprise-o-rama



Poly Bridge

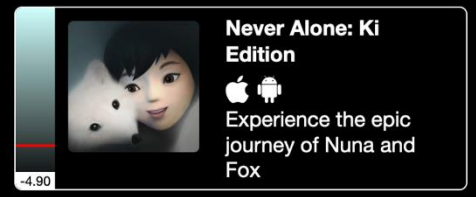
Unleash your engineering creativity with an engaging bridge-building simulator!



Blueprint 3D

A puzzle, family game

Dark Games



Never Alone: Ki Edition

Experience the epic journey of Nuna and Fox



Walking Dead: Road to Survival

A role playing, strategy, entertainment game.



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!...



Ragnarok Origin: Fantasy Open World Online MMORPG

An epic MMORPG set in a fantasy world! Explore the adventure of Ragnarok!



Baseball Superstars 2020

Baseball Superstars's Global Launch is NOW HERE!

Dark Patterns machen Schule

Alleine oder zu zweit:

- Rufe die Webseite https://www.darkpattern.games/ auf.
- Verschaffe dir einen Überblick über die Kategorien von **Dark Patterns**.
- Wähle ein Dark Pattern aus.
- Überlege dir, wie diese ausgewählte Mechanik manipulativ im Unterricht eingesetzt werden kann.
- Bereite dich vor, deine Lösung kurz im Plenum vorzustellen.

KI-Generiertes Bild (ChatGPT): Prompt: Dark Pattern-Spiel in der Schule. Symbolbild im reduzierten Comic-Stil (ADG, 7.4.25)



Gametests Part II: RPG Playground

Quest 0: Registrieren

1. Webseite öffnen:
rpgplayground.com

2. Registrieren unter

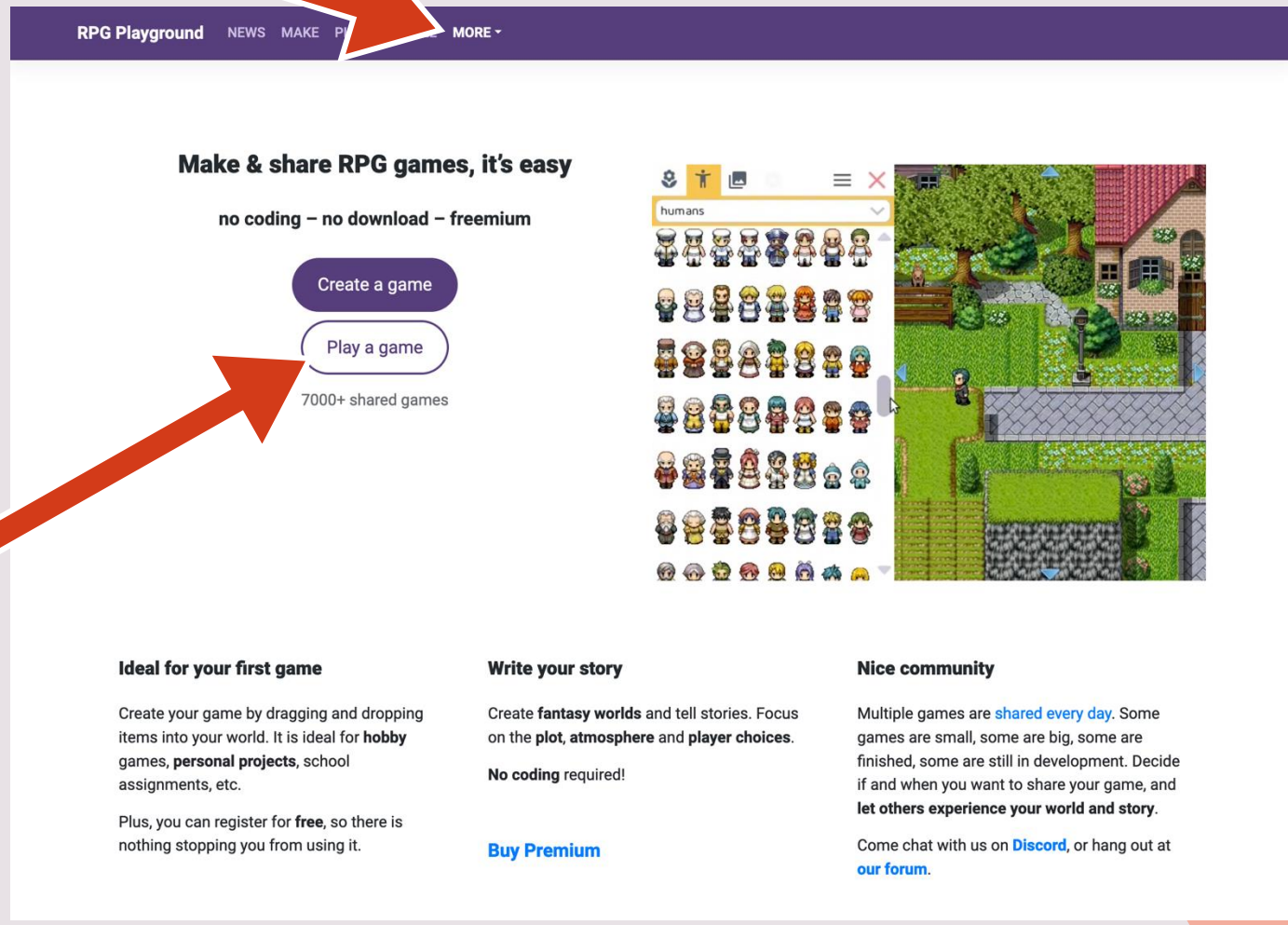
MORE dann LOG IN dann Register

3. Registrierungsmail bestätigen

Quest 1: Test

Ein Spiel ausprobieren unter Play a game

rpgplayground.com



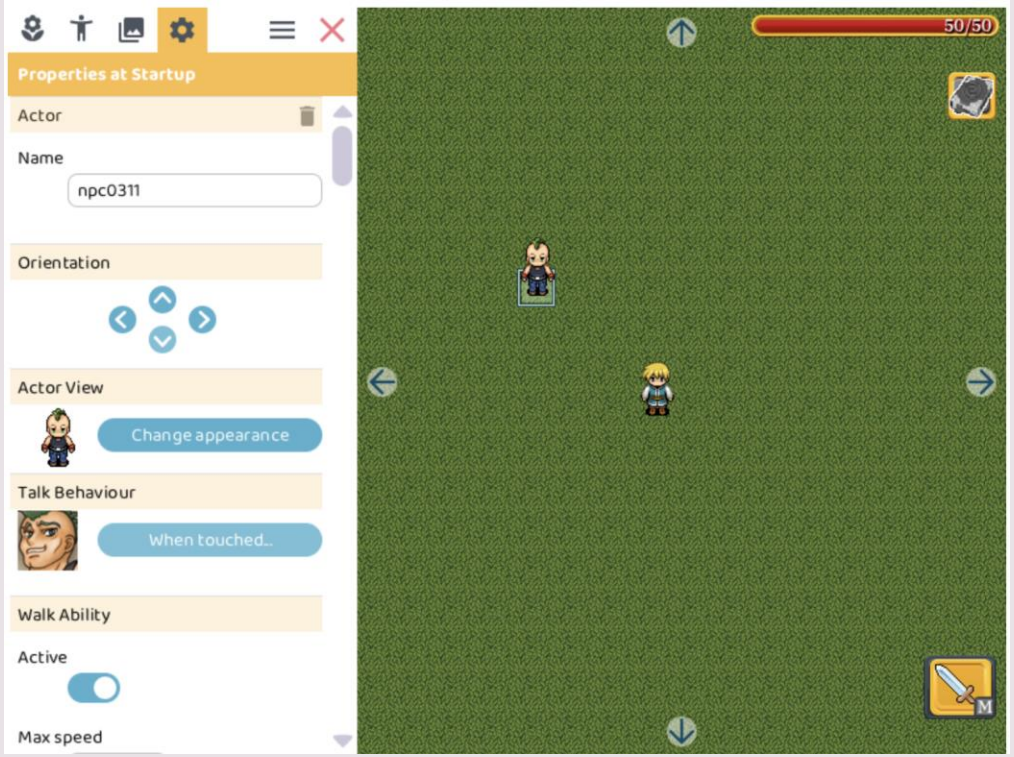
Quest 2: Hallo!

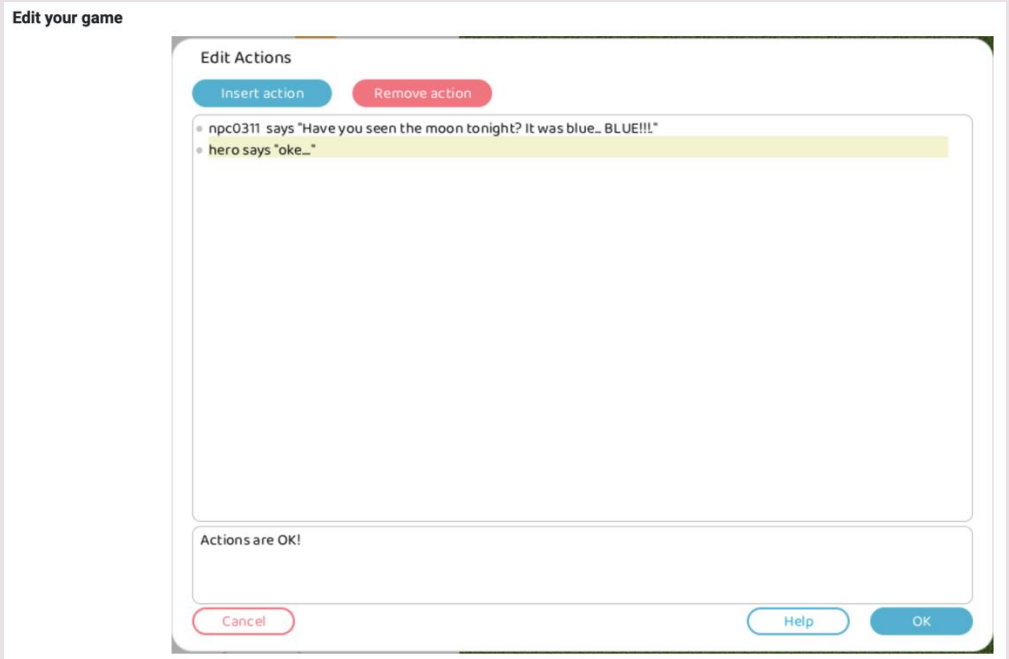
(1) Vorzeigen – nachmachen:

- Wie werden Dialoge in RPG Playground erstellt?

(2) 3 NPCs erstellen, die jeweils etwas anderes sagen (in Englisch)

- Tipps und Tricks:
  - Vermeiden: „Hello, how are you?“ „ Fine, how are you“?
  - Klare, kurze Aussagen, die etwas mit der Story zu tun haben. Beispiele:
    - „I wonder where the princess is today“
    - „Have you seen the moon tonight? It was blue… BLUE!“





Quest 3: Eine neue Welt entsteht

(1) Vorzeigen – nachmachen:

- Wie werden Weltelemente im Spiel platziert?

(2) Erstelle ein erstes Level mit den Elementen, die im Editor zur Verfügung stehen.

(3) Kann zwischen verschiedenen Räumen gewechselt werden? Falla ja, wie?

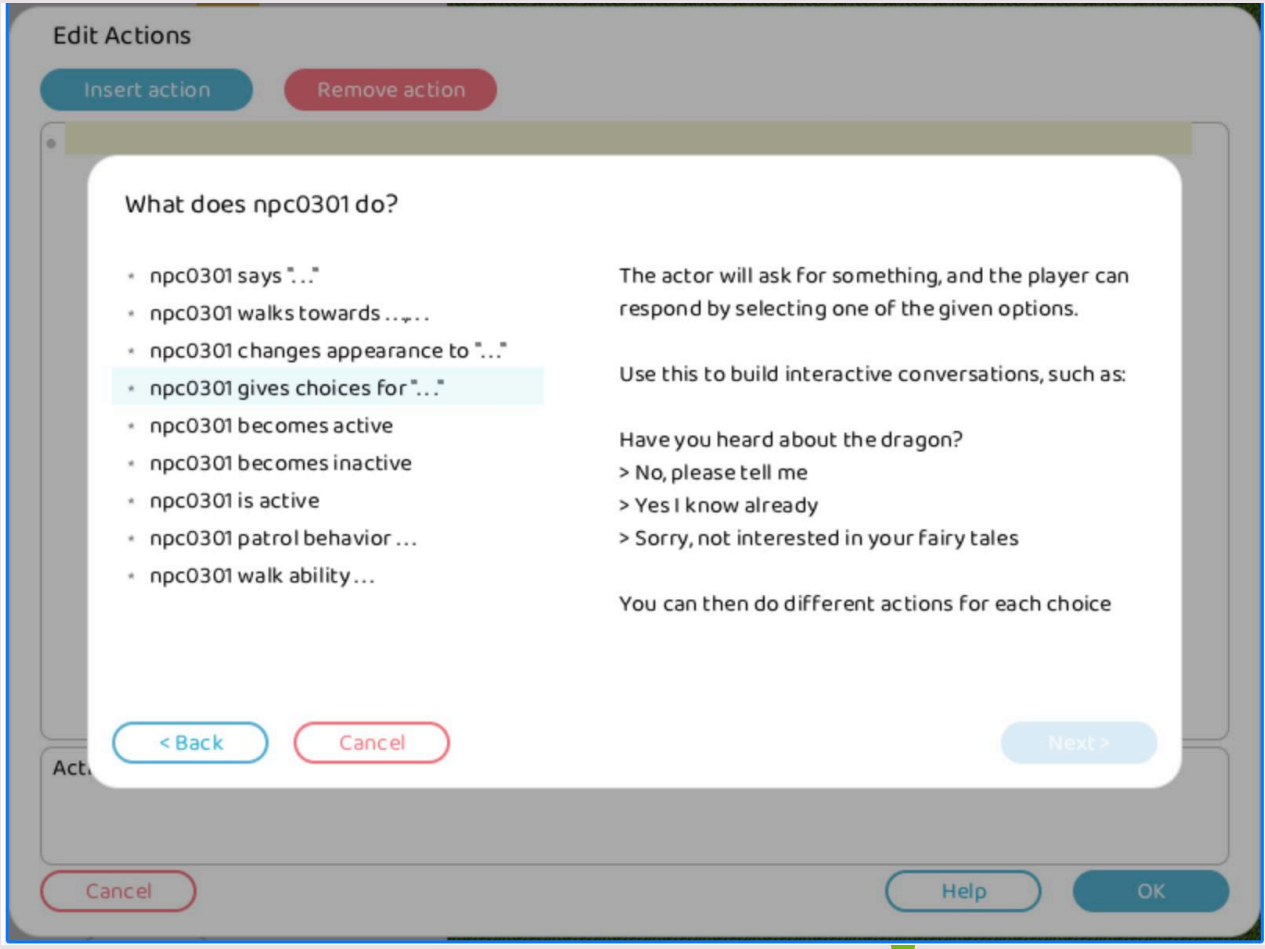


Quest 4: A oder B?

(1) Vorzeigen – nachmachen:

- Wie werden Gespräche mit bedingten Anweisungen erstellt?

(2) 2 NPCs mit bedingten Anweisungen im Dialog erstellen. Je nach Auswahl passiert etwas anderes.



Abschluss

Nächste Durchführung von Let‘s Play…

#3

8.4.2026

14.00 – 17.30

tiny.phzh.ch/letsplay2026

Fokus: Die Gamifizierung des Unterrichts

Abschluss



Super Mario Bros. Level 1-1

Nachtrag (nach dem Workshop)

