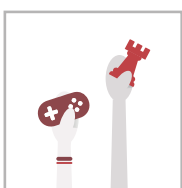


Campus für Demokratie vernetzt in Nid- und Obwalden (online)



Event vom 24. November 2020

Spiel, Spass und Politik – Gamification, Edutainment und Demokratie



Der Campus für Demokratie ist eine nationale Plattform für politische Bildung und Partizipation. Er bringt Akteure aus Praxis und Wissenschaft zusammen, die insbesondere Kinder, Jugendliche und Einwohnerinnen und Einwohner ohne Schweizer Bürgerrecht in ihrer politischen Bildung und Partizipation fördern.

Facts & Figures



Datum 24. November 2020
Ort online durchgeführt, geplant in Sarnen OW

41
Teilnehmende

Aus den Bereichen:
Verwaltung, Bildung, Jugendarbeit, Politik,
Stiftungen, Private

7
Referent*innen

Moderation:
Carol Schafroth, Geschäftsführerin Stiftung Dialog
Begrüssung:
Erich Ettlin, Ständerat Obwalden

Spiel, Spass und Politik – Gamification, Edutainment und Demokratie

Impulsreferat von
Dr. Patrik Zamora,
Geschäftsführer Etharion

patrik.zamora@
etharion.ch

Edutainment als Kombination von Unterhaltung und Bildung bietet viele Chancen für die politische Bildung. Erfolgsgründe sind die spielerischen Elemente, welche uns bei Laune halten und zum Weiterlernen motivieren. In seinem Vortrag vertiefte Dr. Patrik Zamora Aspekte von Edutainment und «Gamification» (Verwendung von Spiel-Elementen in Bereichen ausserhalb des Gamings).

Grundsätzlich werde die Frage gestellt, ob Lernen durch Spielen, sogenanntes «game-based learning», überhaupt möglich ist. «Auf jeden Fall», erklärt Zamora, und nennt als zentrales

Konzept den sogenannten «Feedback-Loop»: Diese Schlaufe führt im experimentellen Spiel dazu, dass auf eine Aktion kontinuierlich und unmittelbar Rückmeldungen erfolgen, welche zu weiteren Aktionen und auch Adaptionen des eigenen Spielverhaltens führen.

Wie für alle Lernprozesse ist es aber auch beim «game-based learning» relevant, Lerninhalte und Kompetenzen klar zu definieren. Dr. Zamora bevorzugt ein Kompetenzmodell, welches Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen als Kernelemente von Kompetenz darstellt. Er beschreibt, dass diese Dimensionen insbesondere durch Spiele stark gefördert werden können. So wird der Erwerb von **Wissen** über Politik in der Schule hauptsächlich durch Lesen und Kennenlernen von politischen Inhalten gefördert. Spiele können hier hingegen einen grossen Vorteil haben, da der Wissenserwerb für sie eher ein Nebenprodukt ist und insbesondere der «Flow»-Zustand den SuS hilft, sich die Inhalte besser zu merken und die Lust am Lernen nicht zu verlieren. Auch die Dimension **Einstellungen** wird beim Spielen gefördert, denn Spiele bedingen aktives Partizipieren und Mitdenken. Im Vergleich zu klassischen Lernumgebungen werden eigene Orientierungen gegenüber Personen, Gruppen oder Objekten stärker thematisiert. Dr. Zamora weist darauf hin, dass dieser Prozess auch umgekehrt stattfindet, wenn Politik-Simulationen beispielsweise einen Einfluss auf die Einstellungen haben. Unter der dritten Dimension **Fähigkeiten**, werden «interdisziplinäre Methodenfertigkeiten» verstanden, etwa Meinungsbildungsprozesse oder Kommunikation. Auch für dieses Element bietet «game-based learning» viele Chancen: In allen Spielen ist das Kommunizieren und Reagieren auf Spielentwicklungen notwendig und darüber hinaus ist auch der «Feedback-Loop» stark präsent.

Dr. Zamora mahnt aber davor, die Chancen von «game-based learning» zu überschätzen. Als Beispiele nennt er: Stimmt ein Nationalrat nicht in Einklang mit seinem Wahlhilfe-«Profil», kann das zu Frust bei den App-Nutzer*innen führen und das Lernergebnis trüben. Daneben bezieht sich «game-based learning» fast ausschliesslich auf klassische Partizipationsmöglichkeiten und die Spiele werden oft von Eliten für Eliten gemacht. Zamora wünscht sich, dass politische Bildung unter anderem mit Edutainment einen breiteren Zugang zur Politik schafft und bisher politisch nicht interessierte Gruppen erreicht.

Das Referat zum Nachhören finden Sie hier:
<http://bit.ly/patrikzamora>



Workshop: Politische Bildung durch (analoge) Spiele im Unterricht

Dr. Rebecca Welge
Trainerin Demokratie-
und Menschenrechtsbil-
dung und Mitgründerin
/ Vorstandmitglied
Demokrative – Initiative
für politische Bildung
welge@demokrative.ch

Wie können Spiele einen spannenden und produktiven Lernprozess fördern? Gibt es verschiedene Spieler*innentypen? Wie motivieren wir eine Gruppe mitzuspielen? Müssen Spiele immer Spass machen? Mit diesen und weiteren Fragen beschäftigten sich die Workshop-Teilnehmenden mit Dr. Rebecca Welge. Es wurde über die Vielfalt der Zielgruppen und die verschiedenen Möglichkeiten diskutiert, Spiele einzusetzen: von Spielmaterial, über einfachere Kartenspiele bis zu komplexeren Brettspielen. Wichtig beim Einsatz von Spielen als Lernmittel ist das Kennen von Zielgruppe und Kontext, um die Motivation für das Spiel möglichst hoch zu halten und den Lernprozess zu fördern. Spiele in der politischen Bildung können effektive und spannende Lernmomente kreieren. Die Lernprozesse können dabei erfahrungsgemäss vertieft werden, wenn eine explizite Reflexion der Spielprozesse eingebaut wird. Im Workshop wurde, zusammen mit den Teilnehmenden, eine Liste mit verschiedenen Spielen erstellt, die im Unterricht oder in einem Lernprozess eingebaut werden können. Beispiele für spielerischen Umgang sind die Games Let's Play Demokratiebarometer, Fake It to Make It, Get Bad News, Courage – Gemeinsam sind wir stark, Keep Cool - Gambling with the climate oder Concept.



Workshop: Mit Gamification den Wähleranteil erhöhen

Sophie Walker
Gründerin der CH+
Wahl-App

Dr. Patrik Zamora
Geschäftsführer Etharion
sophie.walker@
ommon.ch

patrik.zamora@
etharion.ch

Warum sind Games so toll? Ob lustig oder brutal, sie faszinieren uns. Wie CandyCrush mit einem trivialen Spielkonzept: Die Aufbereitung, die Feedback-Funktion, bei der man lernt, wie man erfolgreicher wird und das Abspeichern des eigenen Fortschritts – dies macht das Spiel erfolgreich. Games bieten ein riesiges Potential, um Inhalte zu vermitteln. Dies auch passiv, beim «freiwilligen Gamen», bei dem das Lernen eher ein Nebenprodukt ist und oft auch nicht beabsichtigt. Gleichzeitig vermitteln kommerzielle Spiele oft negative Bilder über die Staatsorganisation: Regierungen werden als korrupt dargestellt und in der Hauptrolle ist ein «einsamer Erlöser», der die Welt rettet. Ein Spiegel von Unzufriedenheit und Sehnsüchten in unserer Gesellschaft?

Und wie steht es um das Potential für die politische Bildung? Für das zielgerichtete, aktive Lernen werden Lernspiele eingesetzt. Die Sachverhalte der Politik sind aber komplex und werden von

Nicht-Wähler*innen, die sich in der Welt von Social Media zu Hause fühlen, als langweilig wahrgenommen. Sophie Walker will die Brücke schlagen und hat für die kantonalen Wahlen in Uri und Basel Stadt mit dem Projekt CH+ eine App entwickelt, mit dem man durch eine Matching-Funktion eine Liste von Politiker*innen zusammenstellen kann. Das Potential ist aber auch für den Schulunterricht da, obwohl der beabsichtigte «Flow»-Zustand beim Spielen durch das bewusste Lernen verloren geht.





Lernen Sie drei spielbasierte Projekte kennen

Paddy Richmond

p.richmond@
bluemail.ch

Casiopoly

CASIOPOLY ist ein moderiertes Grossgruppenspiel für Jungbürger*innenfeiern – und eine Mischung aus Monopoly, Roulette und Siedler. Ziel des Spiels ist es, das Startkapital beim Roulette zu vermehren und einen einzigartigen Ort zu bauen. Am Immobilienstand gibt es Komponenten für die Bevölkerung, Strassen oder Mobilität. Nach einer Stunde wird das Ergebnis einer Jury präsentiert. Das Spiel bietet für Gemeinden und Städte spielerisch die Möglichkeit, auf lokale Themen einzugehen und bringt Jungbürger*innen sowie Behördenmitglieder ins Gespräch.

www.casiopoly.ch

Sebastian Imbach

sebastian@
opiniongames.ch

OpinionGames

Das Projekt OpinionGames möchte der sinkenden Beteiligung junger Menschen am politischen Prozess entgegenwirken und hat 2015-2017 Spiele zu eidgenössischen Abstimmungen realisiert. Dies sind beispielsweise Spiele zu Abstimmungen wie dem «Bedingungslosen Grundeinkommen» oder dem «Brexit». Die Spiele sind als mobile Apps und Browser-Spiele kostenlos downloadbar und wurden jeweils ca. 4 Wochen vor Abstimmungstermin publiziert. Seit 2017 verfolgt OpinionGames nach einem Testings an Schulen ein zweites Standbein: OpinionGames for Schools!

www.opiniongames.ch

Benjamin Lemcke

benjamin@
opiniongames.ch

Democratia von Avenir Suisse

«Democratia» ist ein kostenloses, virtuelles Brettspiel für bis zu fünf Spieler*innen. Mit der Insel «Democratia» und fünf verschiedenen Clans animiert es dazu, über die Zukunft der Schweiz nachzudenken. Ziel ist zwar das Vermehren von Ressourcen und die eigene politische Agenda durchzusehen – für den erfolgreichen Spielverlauf braucht es aber auch Kooperation. Auf der Insel finden regelmässig Volksabstimmungen statt, welche den Spielverlauf neben allerlei zufälligen Ereignissen beeinflussen. Das Spiel ist in allen vier Landessprachen sowie Englisch spielbar.

www.avenir-suisse.ch/microsite/democratia-mobile-game/

Salomé Vogt

Salome.Vogt@
avenir-suisse.ch

bleiben Sie informiert!

Verpassen Sie keinen Campus für Demokratie Event und erfahren Sie mehr über andere Veranstaltungen sowie News rund ums Thema politische Bildung und Partizipation. Wir informieren Sie gerne auf unseren Kanälen:

Website

www.campusdemokratie.ch

Newsletter

www.campusdemokratie.ch/kontakt

Facebook

www.facebook.com/campusdemokratie

Instagram

www.instagram.com/campusdemokratie

Twitter

www.twitter.com/camp_demokratie

LinkedIn

www.linkedin.com/company/campus-demokratie-démocratie-democrazia/