



Workshop 05:

Jetzt wird's ernst- Serious Games für
berufliche Kontexte

YES- Ein Online-Gruppen-Card-Game zu
European Citizenship

WS 05 Didaktik digitaler Lernwelten
Hochschultage Berufliche Bildung 2017

Lehrstuhl Wirtschaftspädagogik II

Denise Eggert / Anna Frederike Rüscher
Prof. Dr. Marc Beutner

Serious Games

Serious Games ermöglichen unterhaltsam den Grundsatz von Lehre, Training und Aufklärungsarbeit (vgl. Wong et al., 2007)

Ernsthaftigkeit

Spaß

Serious Games beinhalten eine pädagogische Komponente (vgl. Thom et al. 2012)

Serious Games im Lehrkontext

Serious Games haben einen positiven Einfluss auf das Lernen und auf die Motivation (vgl. Connolly et al., 2012, 2008)

*„Gute Spiele mit der gewünschten Wirkung zum Beispiel im schulischen Lernprozess sind rar.“
(Jantke, 2015; S.7)*

Bislang empirische Belege derart, dass Serious Games einen Einfluss auf Wissenserwerb, inhaltliches Verständnis und Gefühle der Lernenden haben.
(Connolly et al., 2012, 2008)

Umsetzungsgestaltungen und ihre Auswirkungen in beruflichen Kontexten sind relativ unerforscht!

Serious Games im Lehrkontext

Serious Games haben einen positiven Einfluss auf das Lernen und auf die Motivation (vgl. Connolly et al., 2012, 2008)

*„Gute Spiele mit der gewünschten Wirkung zum Beispiel im schulischen Lernprozess sind rar.“
(Jantke, 2015; S.7)*

Bislang empirische Belege derart, dass Serious Games einen Einfluss auf Wissenserwerb, inhaltliches Verständnis und Gefühle der Lernenden haben.
(Connolly et al., 2012, 2008)

Umsetzungsgestaltungen und ihre Auswirkungen in beruflichen Kontexten sind relativ unerforscht!

Beispiele für Serious Games und darunter firmierende Angebote zur Berufsbildung



**Copy Job
(Lieferantenvergleich)**

**Computerpostkorb
(Assessmentcenter)**

**CYQUEST –
Karrierejagd durch das Netz
(Recruitment)**



**Operation Office 2010
Bürosoftware – Verkaufsgespräch)**

**Airline Company
(Wirtschaftssimulation)**



**GATSCAR
(virtuelle Autowerkstatt)**

**Fair Project
(Messeplanung)**

Vgl. etwa <https://www.bibb.de/de/25123.php>
<http://www.seriousgames-berlin.de/archiv/2011/august/gatscar.html>
<https://www.cyquest.net/fachartikel-und-studien/j-diercks-t-jageler-k-kupka-das-internetbasierte-selfassessment-verfahren-die-karrierejagd-durchs-netz/>

Die YES-Projektidee - Zielsetzung



Das Hauptziel von YES –

ist es, ein **spielbasiertes Online-Tool** und –System zu entwickeln, zu implementieren, zu testen und zu evaluieren. YES wird als ein **Deck-Card-Game** umgesetzt und soll als Plattform zum **Debattieren von europäischen Themen für Jugendliche** dienen. Jugendliche bilden Teams, die aus Schulklassen oder gemischten **internationalen Teams** bestehen können und treten in verschiedenen Diskussionsformaten gegeneinander an.

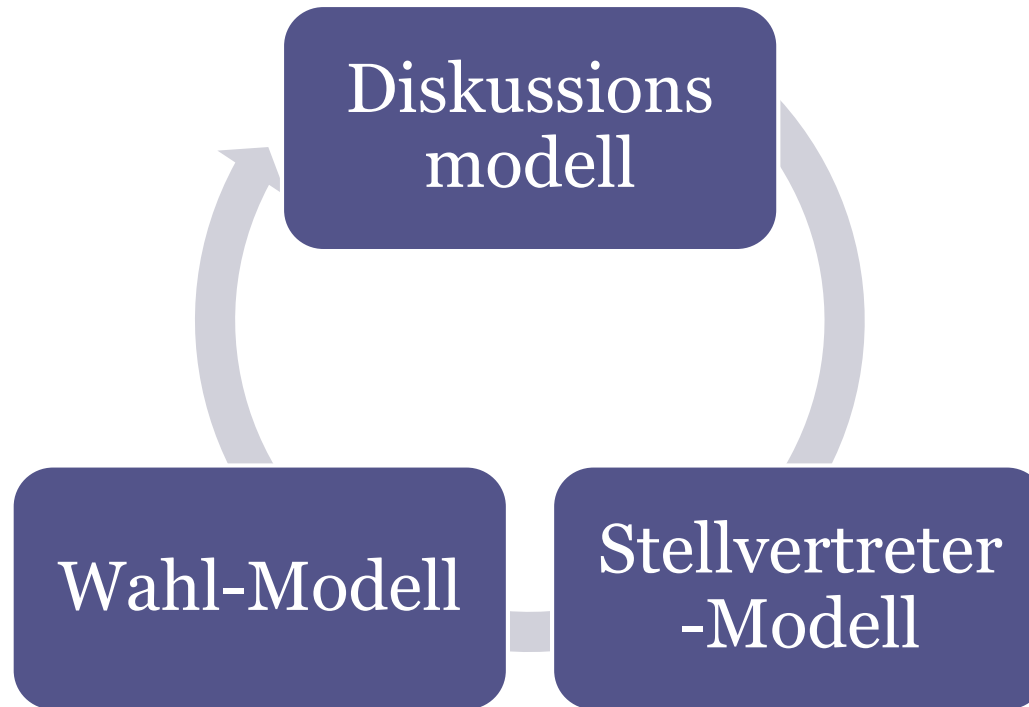
Zielsetzung und Grundidee von YES



Das System bietet im Wesentlichen ein **Online-Umfeld** für die **Durchführung von gut strukturierten Diskussionen über gesellschaftliche oder politische Fragestellungen**, die einen Gamifizierungsansatz nutzen, um Jugendliche zu ermutigen, sich in diesem Zusammenhang zu engagieren. Der **Kartenspiel-Mechanismus** bildet die Basis des Systems, die Lernenden bilden Teams um gegeneinander anzutreten.

Die Grundidee von YES ist, dass die Teams ihre **eigenen Kartendecks mit verschiedenen Aussagen** vorbereiten und gemeinsam entscheiden, welche Karten und Inhalte geeignet sind, die eigene Position zu stärken oder zu verteidigen, indem sie Karten mit speziellen Funktionen (**Argument/Gegenargument**) erstellen. Dies macht das ganze System sehr flexibel, da es keine Grenze in der Anzahl der **Teams** gibt, **die gegeneinander antreten** können, noch in der Anzahl der Jugendlichen, die ein Team bilden.

Diskussionsformate von YES - 1



Diskussionsformate von YES - 2



Diskussionsmodell

Wahl-Modell

Stellvertreter-
Modell

- ❖ Team vs. Team
- ❖ Zum Diskutieren von Pro und Contra eines bestimmten Themas wie z.B. nukleare Energie

Diskussionsformate von YES - 3



Diskussionsmodell

Wahl-Modell

Stellvertreter-
Modell

- ❖ Eine Debatte mit bis zu fünf unterschiedlichen Teams
- ❖ Jedes Team wird von einer Stellvertretung repräsentiert
- ❖ Bezogen auf eine Auswahl von vorausgewählten Themen wie in Talkshows und TV Debatten

Diskussionsformate von YES - 4



Diskussionsmodell

Wahl-Modell

Stellvertreter-
Modell

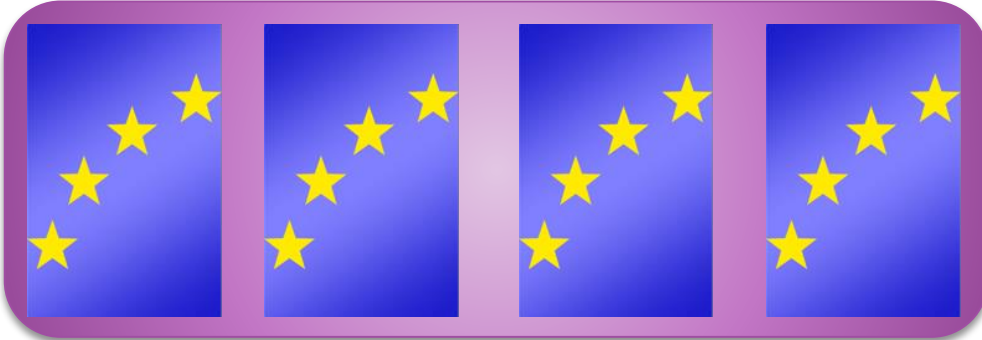
- ❖ Eine Debatte mit bis zu fünf unterschiedlichen Teams, um eine Wahl zu simulieren, aber in einer Art getrennten Sitzung

Das Deck-Card-Game von YES

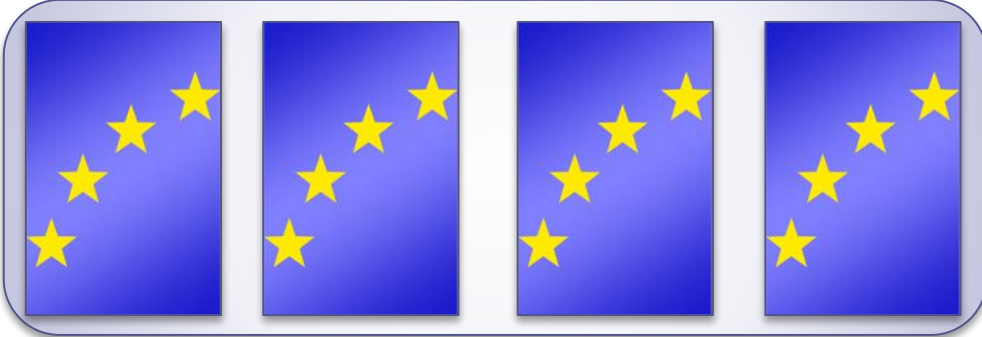


- Man spielt in Runden (Best of 3, Best of 5, Best of 7)
- Man spielt Argumente-Karten und Gegenargumente-Karten
- Eine Argumenten-Karte startet
- Gegenargumente-Karten werden ausgespielt

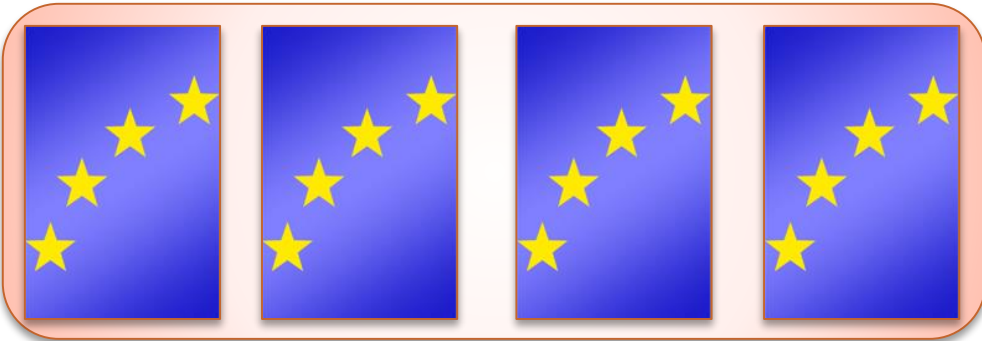
Das Deck-Card-Game von YES



Argumenten-Karten
eine pro Runde



Gegenargumenten-Karten



Spezial-Karten

T – Time	Zeit-Karte
D – Destroy	Zerstören-Karte
R – Recycling	Wiederherstellen-Karte
L – Lie	Lügen-Karte
S – Steal	Stehlen-Karte

Mögliche YES Diskussionsthemen

Chancen und Risiken für Norwegen,
ein Mitglied der EU zu werden

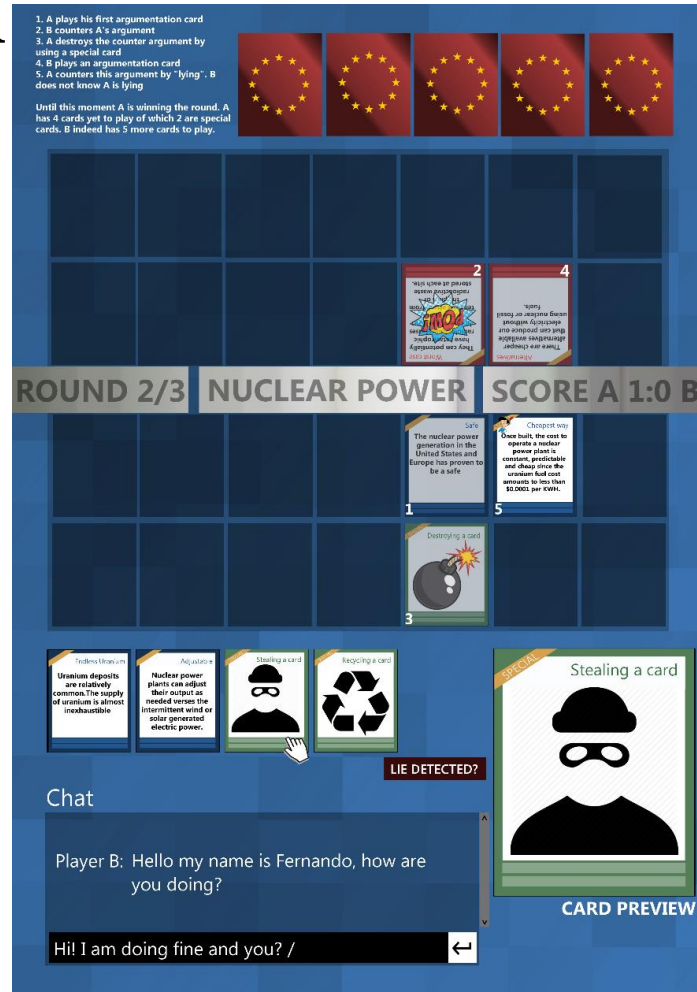
Freiheit, durch Europa zu reisen

Pro und Contra EURO

Einheitliche Bildung für Europa?

Mehr Rechte für das europäische
Parlament?

Layout 1 des Deck-Card-Game von YES



Layout 1 des Deck-Card-Game von YES

3 Spieler-Version



PLAYER C

PLAYER B

ROUND 1/3
SCORE 0:0:0
LIE DETECTED?

Everybody can "attack" anybody!

1. Player C plays an argumentation card
2. Player A counters Player C's argumentation card
3. Player B destroys the counter with a special card
4. Player C plays another argumentation card
5. Player A recycles his destroyed counter card with a special card.
6. Player B counters Player A's recycled argumentation card
7. Player C steals a card from player B. C will not know which kind of card he/she is stealing. If it is a special card, he/she can use it him/herself. If not none of both will be able to use the stolen card anymore.

Until this moment C and B are winning as both of them have one argumentation card on the playing field. However, C has 3 cards (if the stolen one is a special card) while A and B only have two cards to play. Player A has the lowest opportunity to win.

PLAYER A

Card Texts:

- Multipurpose**
A PC provides more services for the end user. It is not only a more powerful console, but also a working station
- Free online-mode**
While you have to pay in order to play online games on a PS4, playing online games on a PC is cost-free.
- The cheapest**
A gamer on limited budget goes for the cheapest and most flexible console: The Nintendo DS
- Single purpose**
A gamer on limited budget does not aim for a working station but for a pure console.
- Single purpose**
A gamer on limited budget does not aim for a working station but for a pure console.
- Perfect mix**
The PS4 is the perfect mix between hardware power and flexibility (small case compared to a PC)
- Perfect mix**
The PS4 is the perfect mix between hardware power and flexibility (small case compared to a PC)
- Destroying a card**
- Recycling a card**

Chat

Player B: How is it going guys?
Player C: Great, I'm going to win this debate!

Player A: I don't think so! Let's start! :D

Wichtige Aspekte

- ❖ Usability Test
- ❖ Entwicklung eines Online-Tools
- ❖ Entwicklung des Handbuchs und der pädagogischen Hilfsmittel zur Unterstützung von Jugendarbeitern, Trainern und Lehrkräften zur Nutzung von YES

Erste Ergebnisse aus den ersten Spielrunden

Das Spiel funktioniert!

Betreuung ist wichtig!

Vorbereitungszeit zur Recherche ist wichtig!

Nachbereitungszeit ist wichtig!

Kontakt

- Universität Paderborn
Department Wirtschaftspädagogik
Business and Human Resources Education
Lehrstuhl Wirtschaftspädagogik II
Warburger Str. 100

33098 Paderborn

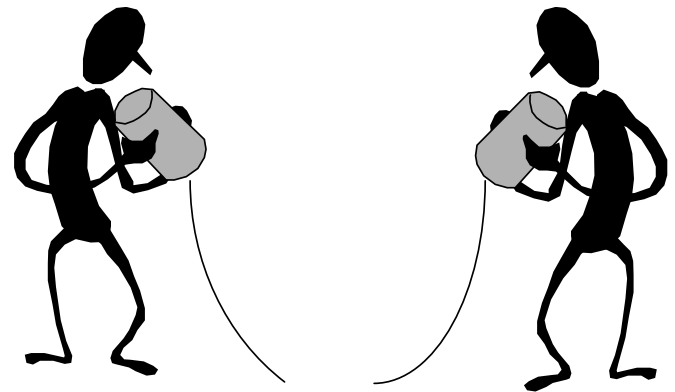
- Ansprechpartner:

Prof. Dr. Marc Beutner

Tel: +49 (0) 52 51 / 60 - 23 67

Fax: +49 (0) 52 51 / 60 - 34 19

E-Mail: Marc.Beutner@uni-paderborn.de



Literaturverzeichnis

Konferenzen

- Connolly, T. M., Stansfield, M. H., & Hainey, T. (2008). Development of a general framework for evaluating games-based learning. In Proceedings of the 2nd European conference on games-based learning. Barcelona, Spain: Universitat Oberta de Catalunya.
- Connolly et al. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. Computer & Education, 59, S.661-686.

Literaturverzeichnis

Konferenzen

- Wong, Wee Ling; Shen, Cuihua; Nocera, Luciano; Carriazo, Eduardo; Tang, Fei; Bugga, Shiyamvaret al. (2007): Serious Video Game Effectiveness. Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, June 13th-15th, 2007, Salzburg, Austria. New York: Association for Computing Machinery.
- Thom, J., Millen, D., & DiMicco, J. (2012). Removing gamification from an enterprise SNS. Proceedings of the ACM 2012 Conference on Computer Supported Cooperative Work (S. 1067–1070). Seattle, WA.

Literaturverzeichnis

Workshop

- Jantke, K.P. (2015). Serious Games-eine kritischeAnalyse. 11. Workshop “Multimedia in Bildung und Wirtschaft, Wimar: Deutschland.