



Wenn Spiele neue Räume erobern Ergebnisse der Evaluation

Stand: 08.02.2013: 8 Antworten

Nach dem Workshop wurden die Teilnehmenden dazu eingeladen, zu den untenstehenden Fragen Rückmeldungen anzubringen. Mehrfachnennungen sind mit der entsprechenden Anzahl in Klammern gekennzeichnet.

Welche Erkenntnisse haben Sie persönlich aus der Veranstaltung SPIELräume für sich gewinnen können?

- Die vielfältigen Möglichkeiten, mit Spielen zu lernen, waren nicht bewusst.
- Konzeption von „ernsten“ Spielen erfordert viel Arbeit.
- V.a. Computerspiele (z.B. MINT) hat gefallen, emotional angesprochen und motiviert; „hätte gerne noch länger gespielt“.
- Serious games animieren zum Lernen und faszinieren auch nicht erfahrene VideospieleInnen.
- Spiele sind eine „nette Idee“, um Personen für fremde Matherien zu interessieren.
- Keine an sich neuen Erkenntnisse; eher Verunsicherung darüber, wie Spiele eigentlich definiert sind (v.a. im 1. Referat fehlte die theoretische Einbettung). Die Ausrichtung des Themas war zu stark auf Punktesammeln, einem klassischen Thema der Leistungsmotivation. Zudem war unklar, welchen Beitrag man selbst zum Thema leisten kann.
- Die Idee „Weltprobleme“ ins Netz zu stellen und lösen zu lassen hat gefallen.
- Bei den angebotenen Spielen ging es vielfach um Kreativität; diese Ideen bzw. Lösungsfindung ähnelt zahlreichen Situationen und Anforderungen im beruflichen Alltag.
- Spielerische Elemente sind im Hochschulalltag schon heute vorhanden, könnten allerdings noch mehr sein.
- Gerade an der Hochschule gibt es auch Inhalte, die sich für die Aufarbeitung im Sinn der Gamification gar nicht eignen. Nicht alle Erkenntnisse sollen schon in „animierten Häppchen“ zugänglich sein; dem einfachen Nachdenken soll genügend Raum („Tempo rausnehmen“) gegeben werden.
- In 15 Minuten kann man sehr viel andenken, aber eher weniger entwickeln.
- „Das ich viel zu wenig Spiele ;-)"



Welches sind Ihrer Ansicht nach zentrale Aspekte, welche bei der Diskussion um Spielräume an der Universität Basel berücksichtigt werden müssten?

- Lernziele müssen definiert sein. Im Spiel kann man sich rasch verlieren und das eigentliche Ziel aus den Augen verlieren. (2)
- Lernspiele sollen klar von Unterhaltungsspielen unterschieden werden.
- Es wäre schön, wenn Spiele an der Universität Basel vermehrt in den Unterricht einbezogen würden. Da die Studierenden im Spiel selber etwas tun müssen/können, entsteht nicht nur mehr Spass, sondern auch grössere Praxisnähe.
- Durch Spiele könnte der Campus attraktiver gemacht werden: Im Eingangsbereich wären ernsthafte Spiele denkbar, um mehr über die Universität (Dienstleistungen, Räume etc.) zu erfahren; in Pausenräumen dann eher „Spassspiele“.
- Es sollten attraktive Räumlichkeiten mit entsprechender Technikausstattung für den gemeinsamen spielerischen Austausch unter den Studierenden geschaffen werden.
- Die These des ersten Redners "Das ganze Leben ist ein Spiel" und ob alles Lernen spielerisch angegangen werden kann, muss dringend diskutiert werden (nicht nur an der Uni Basel).
- Die Frage zum Abschlussvortrag, wie nachhaltig spielerisches Erlernen von Inhalten ist, blieb nahezu undiskutiert. Es war zwar anregend, dieses Thema anzureissen, allerdings fehlte die Anschlussdiskussion.
- Der Begriff „Spielräume“ macht im Kontext der Workshop-Reihe zwar Sinn, erschliesst sich aber für Aussenstehende kaum.
- Hinterfragt werden sollte, ob digitale Game-Entwicklungen der richtige Ansatz zur Förderung von Kreativität und freiem Denken sind. Eine bereits programmierte Spiel-Welt ist viel einschränkender als die Entwicklung eines Spiels im physischen Raum unter Einbezug realer Personen und Gegenstände.
- „Wie halten wir den Dialog zum Kind in uns?“

Eine ITSI-Veranstaltung haben wir noch. Welche Optimierungsvorschläge haben Sie bezüglich der Organisation (Begleitinformationen, Ablauf, Verpflegung usw.)?

- Alles sehr gut (6)
- Die Zielsetzung der Veranstaltung sollte zu Beginn mitgeteilt und am Schluss ausgewertet werden.
- Der Ablauf war etwas gedrängt, sodass etwas wenig Zeit für einzelne Tätigkeiten & Diskussionen blieb.



- Mehr Zeit für eine Auseinandersetzung mit konkreten Lösungen wäre wünschenswert.
- Kleine Panne bei den Laptops: Der Strom ging aus und die Kabel waren nicht unmittelbar vorhanden.

Da ITSI sich dem Campus von morgen entlang einer Raummetapher nähert, interessiert uns natürlich abschliessend Folgendes brennend: Wie haben Ihnen die Räumlichkeiten gefallen?

- Gut (4)
- Toll, dass alle Räume nahe beieinander waren, Fenster hatten und schön warm waren. (1) Der Weg dazwischen war etwas rutschig... (1)
- Botanisches Institut: schön antik, klassischer Hörsaal, gutes Bild & Ton.
- Wieso die Vorträge am Botanischen Institut waren, hat sich mir nicht ganz erschlossen.
- Virtuelle Räume fand ich faszinierend. Mir fehlt bis heute eine E-Learning-Plattform: Lernräume.
- Kollegienhaus: Seminarräume i.O.
- Kirche: Tische und Stühle wirken abweisend und sind hinsichtlich der Flexibilität verbesserungswürdig; „da kann man nicht arbeiten.“ (1); Die umfunktionierte Kirche hat mir gefallen! (1)
- Das Nebeneinander von alten und neuen Räumen, von unterschiedlichen Atmosphären und Einrichtungen, die auch vom "Geist" der Nutzung und Nutzer etwas vermitteln war sehr schön und ist einer Universität sehr eigen. Neue Ideen können so besonders gut wirken!