



IAP
Institute of Applied
Psychology

Spielipedia – a tool to support lecturers in their work

February 15, 2022

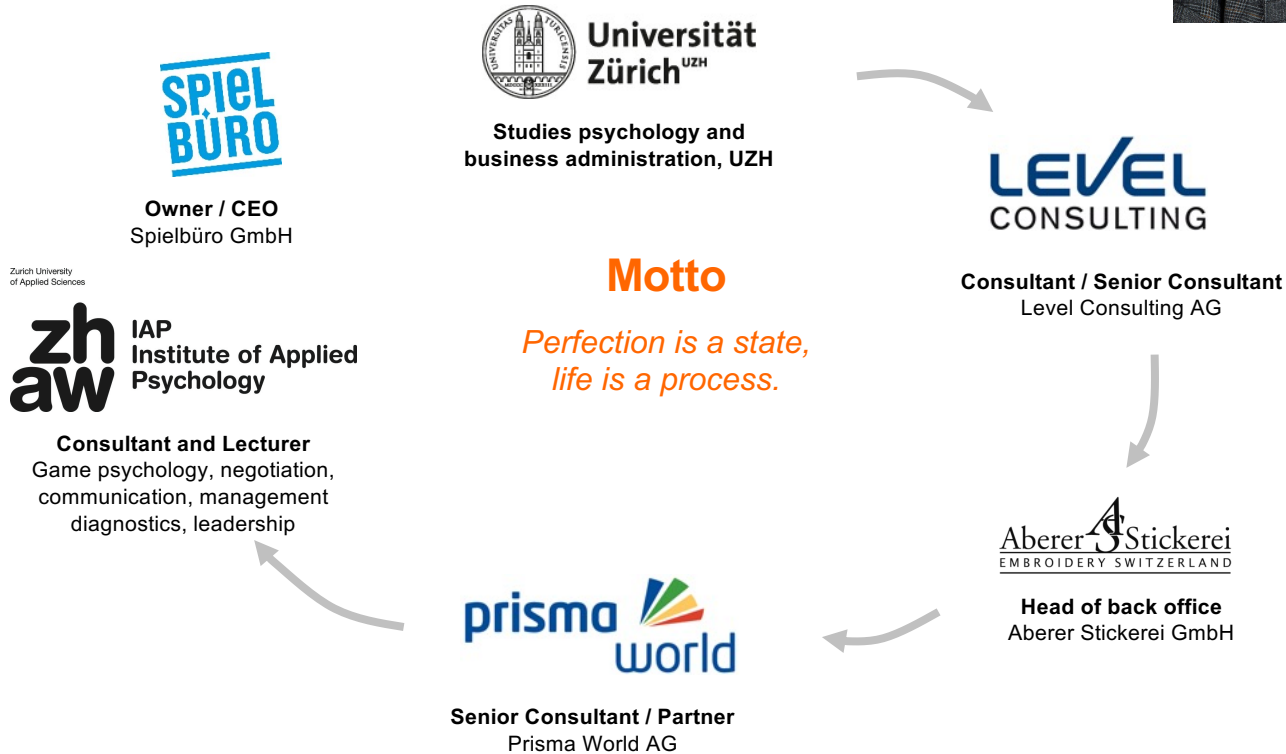
Roberto Siano and Tim Tenger

Agenda

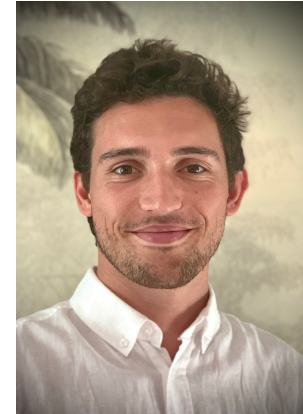
- Who are we?
- Starting with a game (You vs Everyone)
- Organisation ZHAW
- Project idea
- Implementation – development, challenges, important steps
- Presentation of the tool - Spielipedia
- Next Steps



Roberto Siano

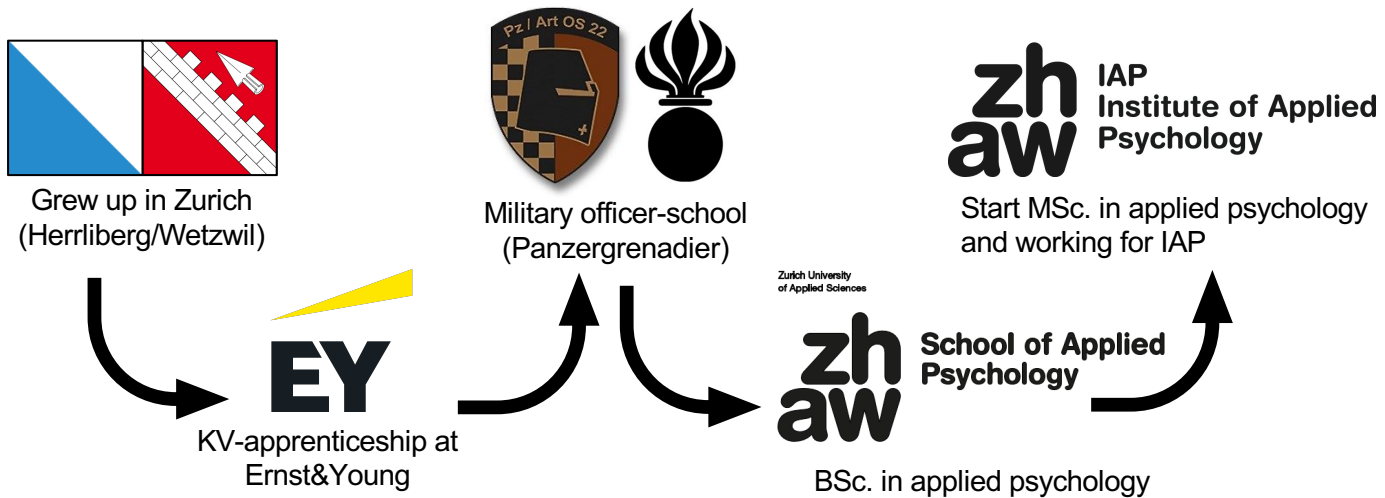


Tim Tenger



Motto

Hope for the best but be prepared for the worst!



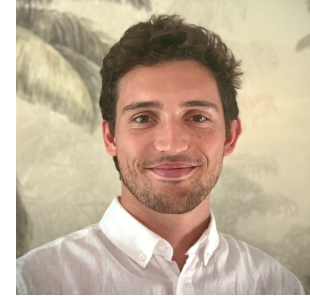
Spielipedia Team



Elisa Streuli



Christoph Hoffmann



Tim Tenger



Roberto Siano



Urs Blum

You vs Everyone

- We play a little guessing game.
- First you'll answer the first slide alone.
- Then we'll put you in break-out-groups and you'll answer the question as a group (only one will answer the questions with your group decisions).
- After 3 minutes we bring you back
- Then we will compare results.



**Without
Internet
Search!!!**

Mentimeter





IAP
Institute of Applied
Psychology

Idea & Background

ZHAW: Practice-oriented, scientifically based higher education

Graduates who are fit for the **labor market**

Solid examination of theory and methods

Application-oriented research and development

Scientifically based and practice-oriented education and services

Close relationship between university and practice

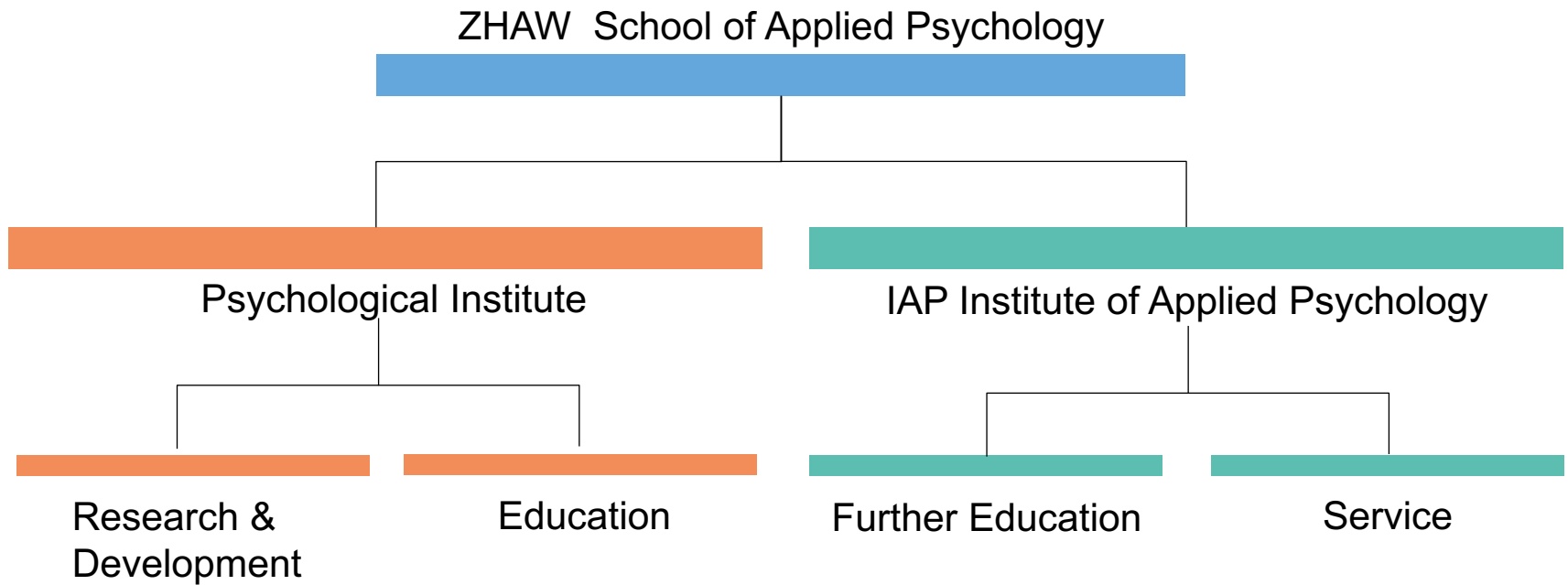
- Research- and service order from practice
- Training participants from practice
- Lecturers and service providers with scientific training and practical experience

ZHAW Schools



Zahlen: 2020

Applied Psychology at ZHAW



IAP as a university institute of the ZHAW

- Ensures the practical transfer of scientific knowledge
- Defines and designs best practices for various professional communities
- Brings practical orientation and practical experience to the university
- Deals with interdisciplinary issues from the perspective of applied psychology





IAP
Institute of Applied
Psychology

What is «Spielipedia»?

Why use games in lectures?

- Every human being has a natural instinct to play.
- Games are effective tools in education and training.
- Games increase motivation, can help to understand complex contexts and also enable to discuss emotional topics.

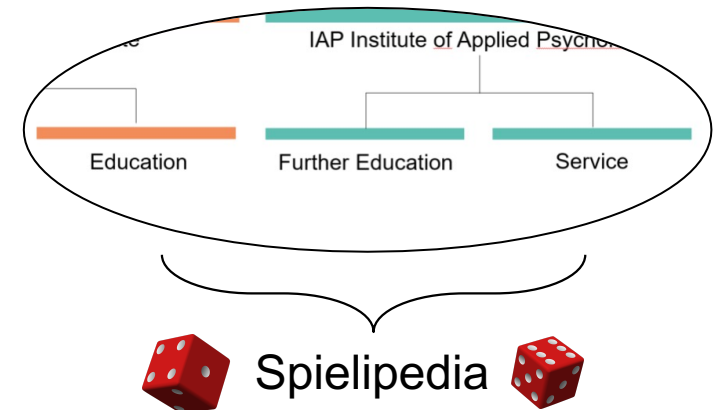


Objective

With "Spielipedia", the IAP provides a possibility for improvement in **didactic and methodic** trough thematically coordinated and fitting games for all **further education and services** the lecturer provide.

Goal of "Spielipedia":

Offering clear qualitative added value for further education and services as well as a unique selling point compared to other providers.

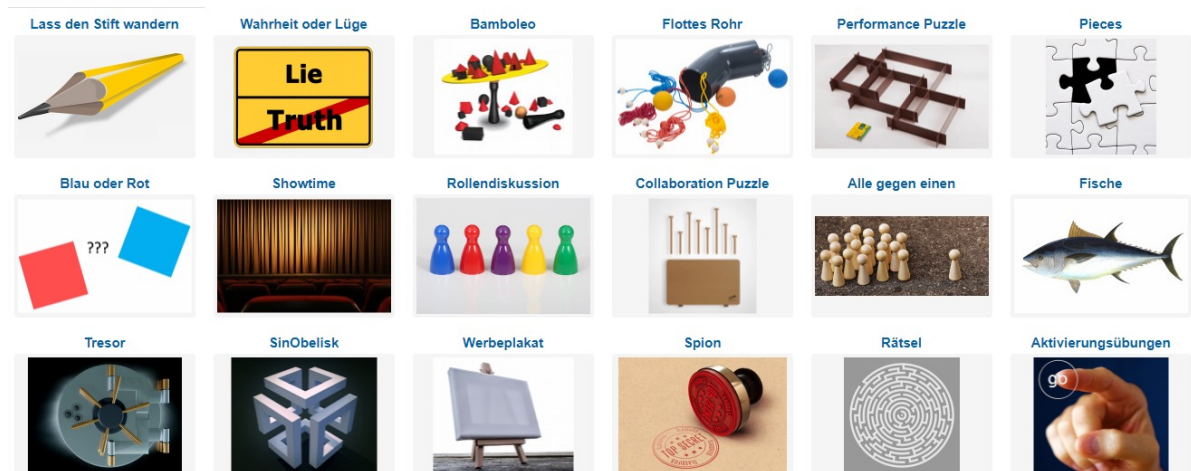


Concrete goals

The Spielipedia project emerged from the IAP-Inno-Lab in January 2021.

The project had the following goals by the end of the year:

1. to provide a gaming platform for IAP lecturers with 20 games and
2. to support and accompany lecturers in the didactic implementation and to act as sparring partners for their ideas





IAP
Institute of Applied
Psychology

Implementation

development, challenges & obstacles, important steps

Which platform should be used?

Important Criteria:

- No additional costs
- Available to all lecturers
- Text, video and search functions must be available

The Moodle logo is a blue rounded rectangle with the word "Moodle" written in white, bold, sans-serif font.

Development process

1. Game idea

- filling a specific need
- adaptation of known game
- random idea

2. Digital?

- Useable in digital context or traditional (maybe both?)

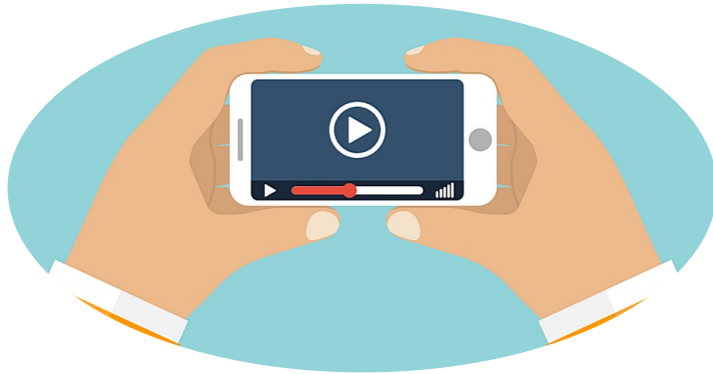
3. Development

- Making it understandable and simple to use
- Instruction
- Video

4. Usability

- On what topic can it be used in service and (further) education?

The next challenges



Improve Usability



Active community



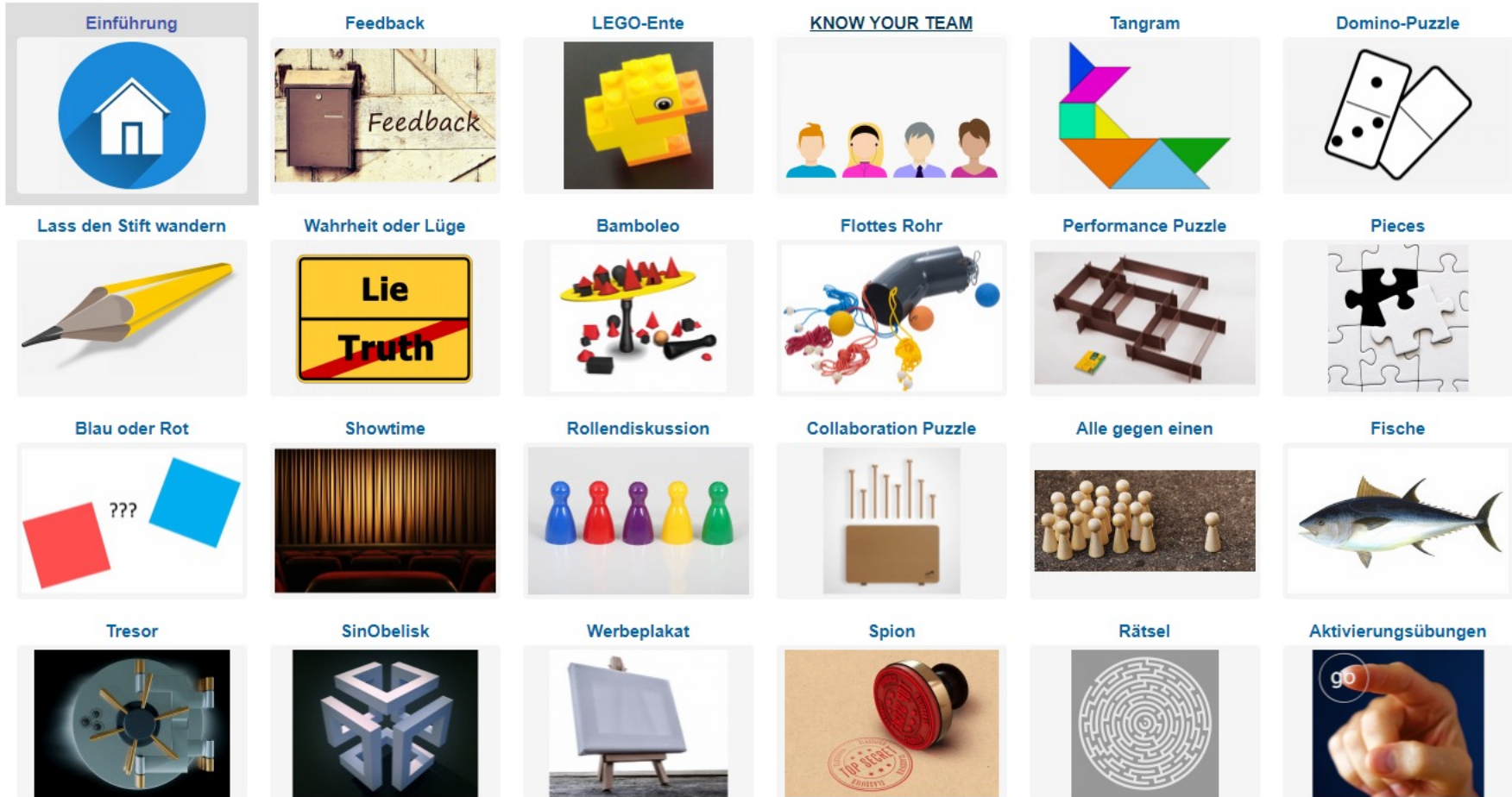
Funding



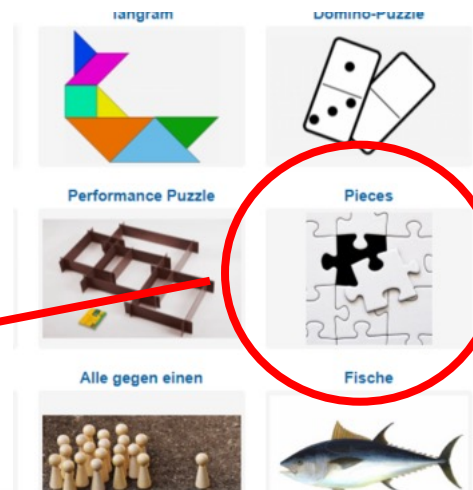
IAP
Institute of Applied
Psychology

Presenting the product

Screenshots product (put in afterwards)



Prozessdokumentation



◀ Performance Puzzle

Pieces

HP Pieces

Für Teilnehmer/innen verborgen

Pieces					
Zweck/Themen/ Inhalte	Beitrag jedes Einzelnen ist wichtig für die Unternehmung, Kommunikation, Lösungsstrategien von Gruppen, Teambuilding				
Gruppengröße	<ul style="list-style-type: none"> ab 8 Personen möglich ab 16 Personen können zwei Gruppen gebildet werden (Wettkampf) 	Zeitaufwand	30 Minuten inkl. Auswertung		
Material	<ul style="list-style-type: none"> Online: Zoom (oder andere Plattform mit Möglichkeit zur Teilgruppenbildung und Kamera-Ausblendung) 				
Spielziel	Das Ziel des Spiels ist es gemeinsam in der Gruppe ein Rätsel zu lösen. -> Es geht darum beim Zusammentragen von mehreren gelösten Puzzles ein Lösungsbild (Lösungssatz) zu erkennen.				
Vorgehen	<ul style="list-style-type: none"> Moderator*in schickt im Zoom-Chat ein Dokument mit dem Auftrag, welches sich die Teilnehmenden für das Spiel runterladen sollen (z.B. auf Desktop speichern). Danach werden die Teilnehmenden gruppenweise à mind. 8 Personen in einen Breakout Raum geschickt. Im Auftrag wird die Gruppe orientiert sich von 1 aufwärts durchnummerieren. Jede/r Teilnehmende klickt den ihrer/seiner Nummerierung entsprechenden Link an und löst das Puzzle auf der Website. Danach treffen sich die Gruppenmitglieder wieder im Breakout Raum und teilen den anderen mit, was ihr/sein Puzzle ergeben hat (auf den Puzzles sind Buchstaben und Bilder zu sehen). Die Gruppe versucht gemeinsam aus den Buchstaben einen Lösungswort zu bilden. Sobald das Rätsel gelöst werden konnte, geht die Gruppe zurück ins Plenum und jemand aus der Gruppe schickt der Spielleitung die Lösung im Chat. 				
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> Intakte Internetverbindung 				
Chance	<ul style="list-style-type: none"> Zusammenhalt in Gruppen spüren Wichtigkeit jedes Einzelnen wertschätzen 	Risiko	<ul style="list-style-type: none"> Jedes Gruppenmitglied muss ihren/seinen Beitrag leisten, damit die Gruppe die Aufgabe lösen kann. 		
Geeignetes Unterrichts-Setting	Online ja	Präsenz nein	Hybrid nein	ERFA	Eignet sich für den Einstieg in teambezogene Themen.



Aufgabe

- Moderator*in schickt im Zoom-Chat ein Dokument mit dem Auftrag, welches sich die Teilnehmenden für das Spiel runterladen sollen (z.B. auf Desktop speichern)
- Danach werden die Teilnehmenden gruppenweise à mindestens 8 Personen in einen Breakout Raum geschickt.



- Sobald das Rätsel gelöst werden konnte, geht die Gruppe zurück ins Plenum und jemand aus der Gruppe schickt Spielleitung die Lösung im Chat.
- **Hinweis:** Nach dem sich die Gruppen in den Breakout Räumen organisiert haben und an ihre Einzelarbeit gehen, sollen alle ihre Mikrofone ausschalten.

◀ 2 / 5 ▶

Auftrag an Gruppe

Löst so schnell wie möglich das nachfolgende Rätsel.

Nummeriert euch in der Gruppe von 1 aufwärts durch und klickt jede/r für sich auf den ihrer/seiner Nummerierung entsprechenden Link und schon kanns losgehen:

- 1: <https://jigex.com/h0bA>
- 2: <https://jigex.com/h0CE>
- 3: <https://jigex.com/9Z7F>
- 4: <https://jigex.com/N4sp>
- 5: <https://jigex.com/7uLq>
- 6: <https://jigex.com/QZmw>
- 7: <https://jigex.com/Bzmx>
- 8: <https://jigex.com/M4yX>
- 9: <https://jigex.com/XKwX>
- 10: <https://jigex.com/RjGj>

Zusammenkommen ist ein Beginn, Zusammenbleiben ein Fortschritt.
Zusammenarbeiten ein Erfolg
Henry Ford

Sobald ihr das Rätsel gelöst habt, geht ihr zurück ins Plenum und jemand aus der Gruppe schickt der Moderatorin / dem Moderator die Lösung im Chat. Wir sind gespannt!

◀ 3 / 5 ▶

Wichtig: Falls Gruppen nicht wissen, was mit den Buchstaben zu machen ist, kann die Spielleitung einen Tipp geben und sagen, dass für die Lösung des Rätsels ein Wort gesucht wird.

Auswertung

- Verantwortungsübernahme und Engagement
- Umgang mit kollektivem Druck
- Mit einem Buchstaben lässt sich kein Lösungswort finden (analog mit einer Hand lässt sich kein Knoten binden)
- Übernahme von Führung und Verantwortlichkeit, wenn Vorgaben unklar (wer oder wie setzen wir das Wort zusammen)
- Klare Vorgaben (Einzelarbeit) geben Sicherheit
- Gesamtüberblick (das Wort) ist notwendig, damit die Details gesehen werden können (Buchstaben)

◀ 4 / 5 ▶

Varianten

Eigene Lösungswörter zusammenstellen:

1. Bereits vorhandene Puzzles verwenden

Bilder

Bild Bergsteigen: <https://jigex.com/RjGj>

Bild Kreuzung: <https://jigex.com/P58p>

Bild Wolken: <https://jigex.com/Aym5>

Bild Blumenwiese: <https://jigex.com/9sSZ>

Bild Fischschwarm: <https://jigex.com/XKwX>

Bild Punkt/Kreis: <https://jigex.com/T4yc>

Buchstaben

Diverse Buchstaben, siehe Dokument «Linkliste Pieces»

2. Eigene Puzzles erstellen

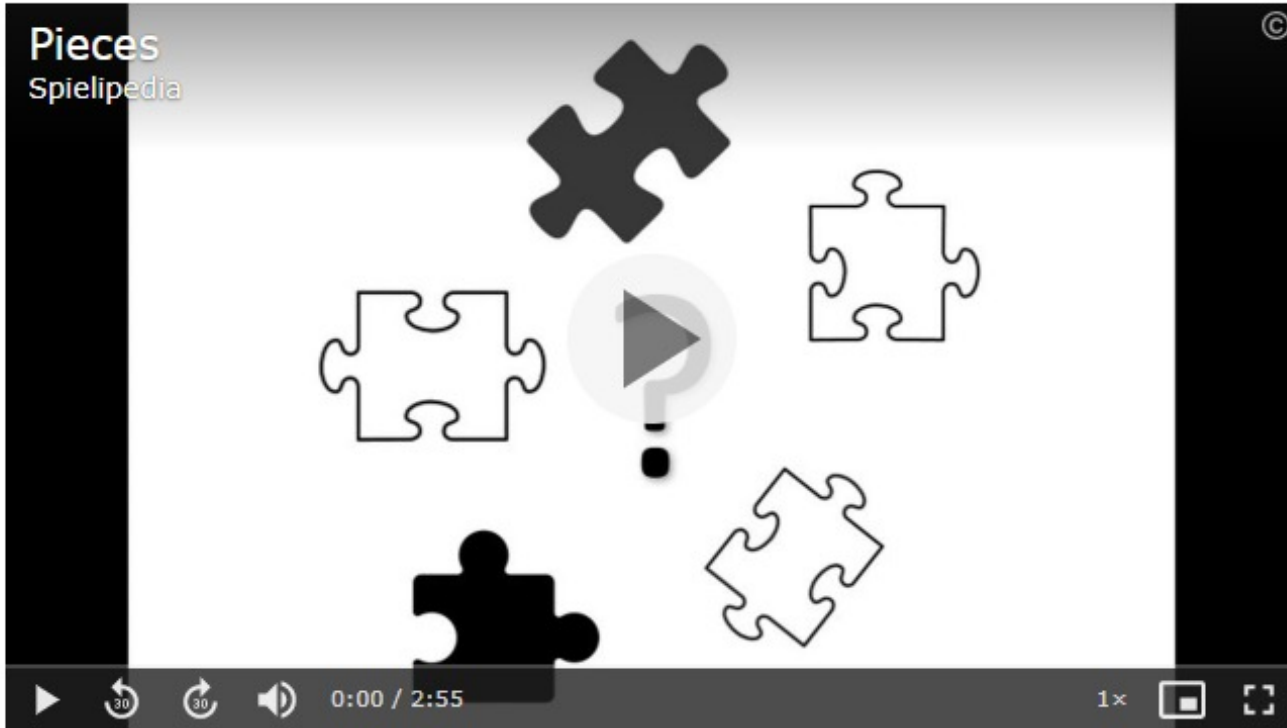
Eigene Puzzles können auf folgender Website kreiert werden:

<https://www.jigsawexplorer.com/create-a-custom-jigsaw-puzzle/>

Eine Anleitung dazu gibt es hier:

<https://elesana.de/wie-du-kostenlos-ein-digitales-puzzle-erstellen-kannst/>

◀ 5 / 5 ▶



 Dateien

 Community

 Bewertung

Dateien

Hilfreiche Dateien zur Durchführung von "Pieces".

- Auftrag_Pieces.docx
- Linkliste_Pieces.docx
- Lösungsvorschlag_Pieces.docx

Verzeichnis herunterladen Bearbeiten

Community

Dieser Abschnitt soll für den Austausch unter den Nutzerinnen und Nutzern genutzt werden.

Was sind eure Erfahrungen in der Durchführung und habt ihr evtl. Tipps und Tricks?

[Neues Thema hinzufügen](#)

(Keine Themen im Forum)

0:00 / 2:55

- Dateien**
- Community**
- Bewertung**

Bewertung

Bewertet das Spiel ganz allgemein.

Wir freuen uns auch gerne über ein **Feedback** im Abschnitt "Feedback" auf der Kursseite "Spielpedia".

Antworten

sehr gut					
gut					
genügend					

Feedback

Dieser Abschnitt soll genutzt werden um konstruktives Feedback an die Entwickler*innen zu geben.

Gibt es etwas, das man ändern/anpassen könnte?

Habt ihr vielleicht Ideen, wie man das Spiel noch ausbauen könnte? Gibt es sonst noch Varianten?

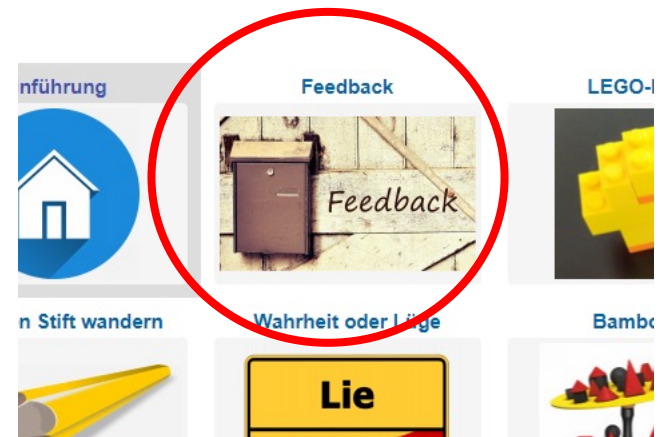
Was würdet ihr ändern?

Allgemeines Feedback

 Allgemeines Feedback

Einzelne Spiele

-  LEGO-Ente
-  Know Your Team
-  Tangram
-  Domino-Puzzle
-  Lass den Stift wandern
-  Wahrheit oder Lüge
-  Bamboleo
-  Flottes Rohr





IAP
Institute of Applied
Psychology

Quick survey

Again on Mentimeter





IAP
Institute of Applied
Psychology

Until next time with IAP.