

„SERIOUSLY, GAMES“ – (DIGITALE) SPIELE IN DEN GEISTESWISSENSCHAFTEN

- Wozu (digitale) Spiele in Lehre und Wissenschaftskommunikation?
- „engage!“ als Beispiel für Brettspiele in den Geisteswissenschaften
- „History in a Box“ als Beispiel für hybride / digitale Lernspiele
- „Journey with me“ als Beispiel für ein rein digitales Spiel
- Plug-Ins für den einfachen Einstieg in das „Spielerische“
- „Digitale Schatzsuche“ als Low-Tech-Lösung für alle Zielgruppen
- ... und: **IHRE / EURE FRAGEN!**

- Ching-Huei Chen, et al. “How Competition in a Game-Based Science Learning Environment Influences Students’ Learning Achievement, Flow Experience, and Learning Behavioral Patterns.” *Journal of Educational Technology & Society*, vol. 21, no. 2, 2018, pp. 164–176. JSTOR, www.jstor.org/stable/26388392.
- Darina Dicheva, et al. “Gamification in Education: A Systematic Mapping Study.” *Journal of Educational Technology & Society*, vol. 18, no. 3, 2015, pp. 75–88. JSTOR, www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75.
- Á. Serrano-Laguna, et al. „A methodology for assessing the effectiveness of serious games and for inferring player learning outcomes” *Multimedia Tools and Applications*, Vol 77, Issue 2, 2018, pp. 2849 – 2871. <https://doi.org/10.1007/s11042-017-4467-6>

Weitere Literatur:

<http://schreibman.eu/engage/reading-list/>

„6 Factors That Make Games So Addictive”

- **1. The high score** (Freude am eigenen Fortschritt) – Easily the most recognisable of the gaming hooks, the need to beat a previous high score or achieve a completion percentage has gamers playing over and over until they’re number one.
- **2. Beating your rivals** (Freude an der Konkurrenz mit anderen)
- **3. Conquering the game** (Freude an kleinen Erfolgen im Alltag)
- **4. Role-playing** (Freude an neuen Identitäten)
- **5. Discovery** (Abenteuerlust: besonders in “open world” Spielen)
- **6. Relationships** (Freude an Interaktion mit anderen)

[<https://www.video-game-addiction.org/what-makes-games-addictive.html>]

„engage!“ - ein Brettspiel mit digitalem Inhalt

Spielziel und Spielablauf: Einführung nicht-digitaler Geisteswissenschaftler*innen, Kurator*innen, Museumspädagog*innen, Künstler*innen etc. in die (digitalen) „public humanities“, d.h. der Projekt-Kollaboration mit Freiwilligen / der „Öffentlichkeit“. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle eines Projektkoordinators und müssen sich „echten“ Herausforderungen von Budgetplanung über IT-Ausstattung bis hin zum Umgang mit sexuellem Missbrauch stellen. Wer zuerst 1, 2 oder 3 Runden überstanden hat, gewinnt. Es kann auch in Teams gespielt werden. Vier verschiedene Kartentypen beschleunigen oder behindern den Fortschritt und regen zum Austausch mit den Mitspieler*innen an.

Zielgruppe: Mitarbeiter*innen in Forschung, Lehre oder Kultureinrichtungen, Studierende in diesen Fächern.

Typische „Game“ Elemente: Verdeckte Ereigniskarten, Persona-Karten, Möglichkeiten des Eingriffs in den Spielfortschritt der anderen, Aufgaben / Fragen zur gemeinsamen Diskussion.



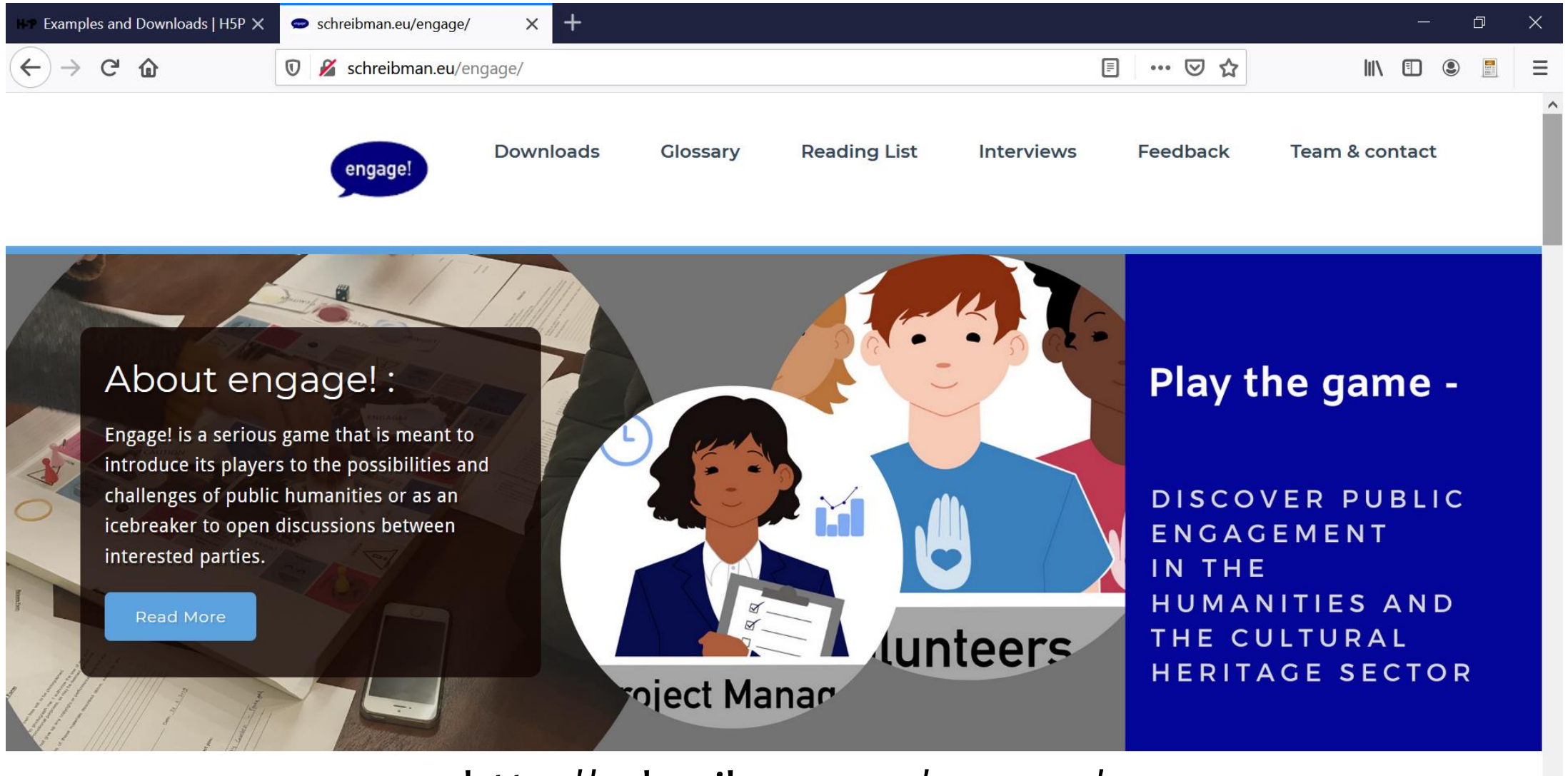
„engage!“ – Neugestaltung 2019



Design der Spielkarten von Isabelle Reiß,
ireiss@students.uni-mainz.de

Instagram: @xerille

„engage!“ herunterladen und spielen



The screenshot shows a web browser window with the URL schreibman.eu/engage/. The website has a navigation bar with links: Downloads, Glossary, Reading List, Interviews, Feedback, and Team & contact. The main content area features a large banner with the text "About engage!:" and "Play the game -". The "About engage!:" section describes the game as a serious game for public humanities and an icebreaker for discussions. The "Play the game -" section encourages discovering public engagement in the humanities and cultural heritage sector. The banner also includes illustrations of diverse people and a smartphone.

engage!

Downloads Glossary Reading List Interviews Feedback Team & contact

About engage! :

Engage! is a serious game that is meant to introduce its players to the possibilities and challenges of public humanities or as an icebreaker to open discussions between interested parties.

Read More

Play the game -

DISCOVER PUBLIC ENGAGEMENT IN THE HUMANITIES AND THE CULTURAL HERITAGE SECTOR

Project Manager

Volunteers

<http://schreibman.eu/engage/>

- Klares Spielziel / Anreize zu gewinnen.
- Möglichkeiten der Identifikation mit Figuren im Spiel (Rollen / „Personae“).
- Interaktive Elemente: Spieler können sich gegenseitig behindern oder helfen (vgl. auch Mensch-Ärgere-Dich-Nicht), Spieler müssen miteinander kommunizieren (vgl. Monopoly).
- „Überraschungen“ (z.B. verdeckte Karten mit Aufgaben, Belohnungen und / oder Bestrafungen).
- An der Zielgruppe orientiertes Design.
- Möglichst klar strukturierter Spielplan bzw. Orientierungshilfen in digitalen Welten.
- Möglichst einfache Sprache in Spielanleitung und „in-game“ Elementen.
- Ggf. Steigerungen im Schwierigkeitsgrad von Runde zu Runde („Levels“).
- Anpassung des Spiels an die Spielerzahl.

- Mobil und nicht abhängig von Strom- oder Internetanschluss.
- Charme des Haptischen (nicht zu unterschätzen bei Menschen, die sonst vor allem vor dem Computer sitzen).
- Keine technische Hemmschwelle, Mitmachen für alle.
- Meist leichte Erstellung weiterer Sprachversionen.
- Brettspiele können ein Einstieg in komplexere (digitale) Spiele sein.
- Brettspiele sind immer interaktiv.
- Spielmaterial muss im Voraus „produziert“ / gedruckt werden.



Photo by [Jon Tyson](#) on [Unsplash](#).

„History in a Box“ als Beispiel für ein hybrides Spiel



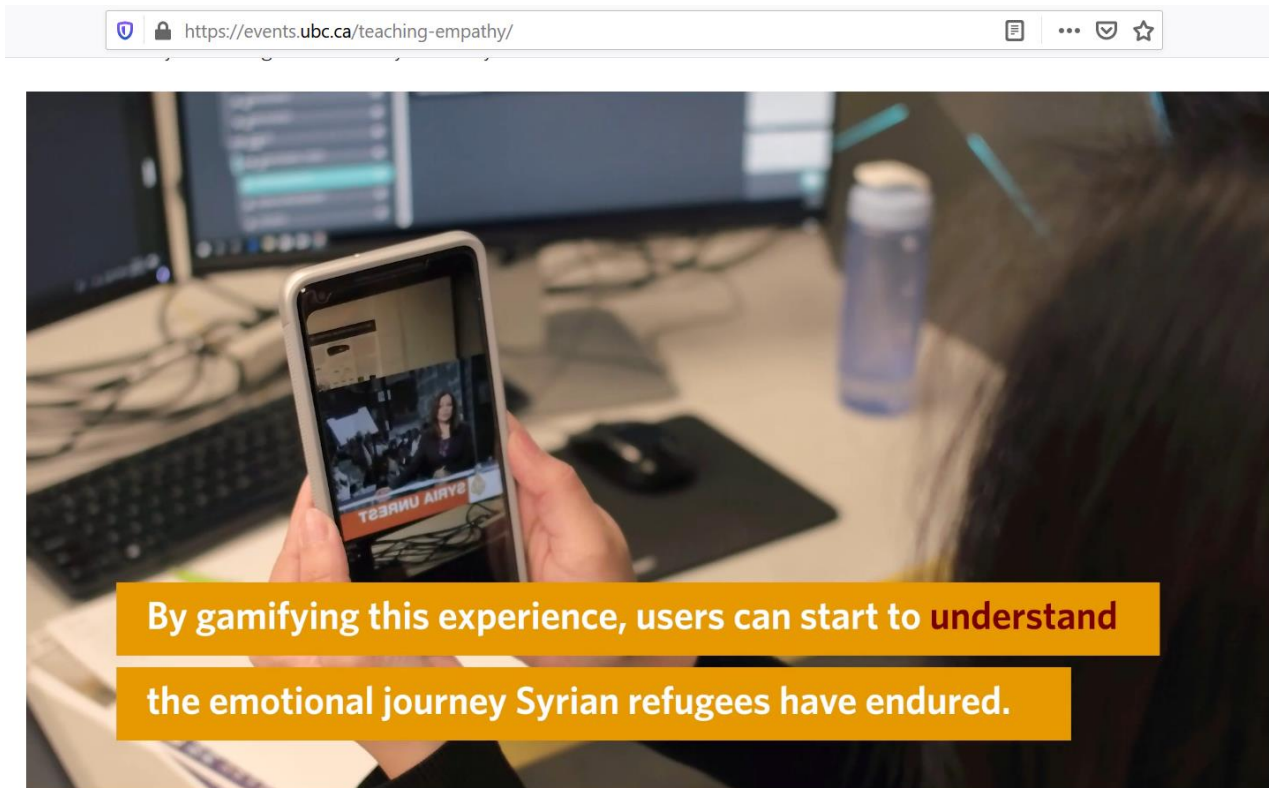
“*History in a Box* (funded by the Irish Research Council’s New Foundations Scheme) is a project building on a virtual reconstruction of the iconic 1916 battle of Mount Street Bridge. Using a handling box that includes **tablet devices**, a pre-installed **Augmented Reality App** and **physical material**, including photographs, primary sources, and **3D printed buildings** that trigger multimedia content, *History in a Box* aims to provide a novel learning experience through integrating technology. Initially developed as a transition-year project, this concept was recently re-adapted for a museum setting. We share the belief that using emerging technologies in classrooms and museums are key priorities in enabling young people and diverse audiences to become active constructors of knowledge and critical thinkers.”

LINK: <https://mountstreet1916.ie/projects/history-in-a-box/>

History in a Box: Video-Einführung (Jun 2017)



„Journey with me“ als Beispiel für ein rein digitales Spiel



Filmszene aus dem Trailer zu „Journey with me – teaching empathy“, Entwickelt von [Siobhán McPhee](#) & Team, The University of British Columbia, Kanada, 2019: <https://events.ubc.ca/teaching-empathy/>

- Das Projekt „[Journey with me](#)“ ist eine kanadische Augmented-Reality-Anwendung über den Syrischen Bürgerkrieg und Flüchtlingsbiographien, das Bewegung im Raum und Entscheidungen der „Spieler*innen“ erfordert.
- Das Spiel hat (in höherem Maß als „History in a Box“) eine politische und didaktische Botschaft über die Vermittlung von Fakten hinaus.
- Das Spiel wird über eine App auf Smartphones installiert. Mittlerweile gibt es viele standardisierte „Mobile App Makers“: <https://tms-outsource.com/blog/posts/10-best-mobile-app-makers-in-2019-to-make-your-own-mobile-app/>
- Die Initiatorin, Siobhán McPhee, und ihr Team würden sich sehr über Rückmeldung freuen.

- Im Bereich der reinen Unterhaltungsspiele war „augmented reality“ vor allem mit „Pokémon GO“ und „Harry Potter: Wizards Unite“ erfolgreich.
- Zunehmend entstehen interaktive Lernanwendungen: ethische Implikationen der „Gamification“ ernster Themen wie Krieg und Vertreibung?
- AR / ER ist für Forschung und Lehre in den historischen Wissenschaften interessant: (Re)konstruktion möglicher Raumeindrücke der Vergangenheit.
- **Lektürehinweis:** „Augmented Reality Games: Understanding the Pokémon GO Phenomenon“, hg. von Prof. Vladimir Geroimenko, Springer International Publishing 2019, Print ISBN: 978-3-030-15615-2, Electronic ISBN: 978-3-030-15616-9

- Visuell ansprechend, entspricht den Sehgewohnheiten vor allem jüngerer Nutzer*innen.
- Neben Text und Bild kann auch Ton integriert werden.
- Erlaubt eine besonders enge Verzahnung analoger Materialien und digitaler Inhalte.
- Hoher Entwicklungsaufwand: Digitalisierung alter Karten und Photographien zur Entwicklung der virtuellen Umgebung, Integration in eine Augmented Reality App.
- Nutzer*innen benötigen entsprechende Hardware und müssen Software installieren (verbunden mit Kosten und Support-Aufwand).
- Sinnliche „gamification“ kann im positiven und negativen Sinne zu einer Emotionalisierung der Inhalte beitragen: ethische Grenzen?

FRAGEPAUSE



Photo by [Jon Tyson](#) on [Unsplash](#).

- Plug-Ins sind Software-Erweiterungen, die in bestehende Systeme (z.B. Lernplattformen oder Wordpress-Blogs) integriert werden können.
- Plug-Ins erlauben ein beschränktes Maß an eigenen Inhalten und eigener Gestaltung.
- In Wordpress kann man mit Plug-Ins erstellte Spiele meist mit einem Code-Schnipsel (z.B. [game]) an beliebiger Stelle in den HTML-Code einbinden.
- Mit hypotheses.org gehostete Wissenschaftsblogs erlauben derzeit aus Sicherheitsgründen KEINE Plug-Ins von Drittanbietern.

Plug-Ins: WHA Crossword für Wordpress

[WHA Crossword](#) für Wordpress
(Kreuzworträtsel basierend auf
eigenen Begriffen / Definitionen)

Entwickler-Team:
@webhelpagency

Edit Crossword [Add New](#)

Crossword first

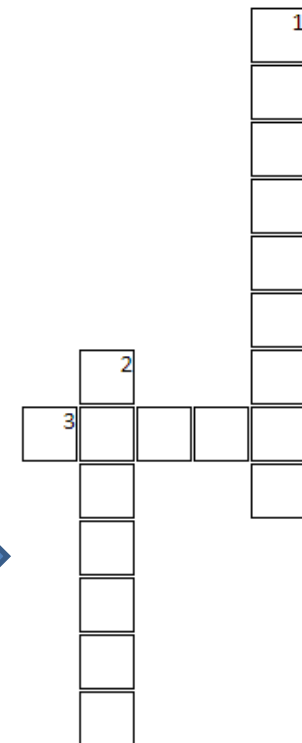
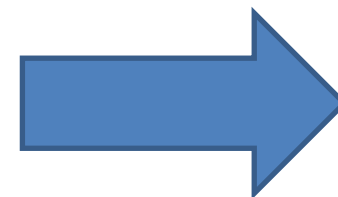
Crossword shortcode
[game-crossword id="442"]

Crossword

Clue	elementor?
Word	elementor

Clue	telefon?
Word	telefon

Clue	hello?
Word	hello



1. elementor?
2. telefon?
3. hello?

Plug-Ins: WHA Puzzle für Wordpress

WHA Puzzle für
Wordpress (digitales
Puzzle basierend auf
einem eigenen Bild)

Entwickler-Team:
@webhelpagency



[Word Search Puzzles Game](#) für
Wordpress (basierend auf eigenen
Begriffen)

Entwickler-Team:
@webhelpagency

Q	L	N	L	T	E	H	I
P	H	T	N	I	I	C	V
M	K	U	C	Z	H	F	S
F	O	G	J	E	H	Q	Z
O	L	M	L	K	U	A	S
N	N	L	G	R	X	H	F
P	O	G	B	T	A	A	N
E	Q	O	T	I	J	I	L

- [H5P](#) für Wordpress
(interaktive Inhalte / Spiele)
- [H5P](#) für Moodle
„moodle – mit h5p interaktive
Inhalte erstellen“, future
teaching, 23. Juni 2020:
<https://www.youtube.com/watch?v=suVGloqEwk4>



Memory Game

Create the classic image
pairing game



Multiple Choice

Create flexible multiple
choice questions



Personality Quiz

Create personality
quizzes



Single Choice Set

Create questions with
one correct answer



Speak the Words

Answer a question using
your voice



Speak the Words Set

A series of questions
answered by speech

Übersicht über alle interaktiven Anwendungen:
<https://h5p.org/content-types-and-applications>

- Leicht in bestehende Plattformen zu integrieren.
- Ersteller*innen benötigen keine Programmierkenntnisse.
- Updates erfolgen durch die Entwickler*innen.
- Ansprechendes Design und hohe Funktionalität mit wenig Aufwand.
- Gut geeignet für beschränkte Nutzergruppen mit Zugang zur betreffenden Plattform (z.B. Studierende).
- Öffentliches Deployment (vgl. [#dariahTeach](#)) erfordert Zugang zu einem Web-Server, Vorkehrungen in der IT-Sicherheit, ggf. User-Management und regelmäßige Wartung.
- Sprachoptionen meist beschränkt auf Englisch und einige andere „große“ Sprachen.

FRAGEPAUSE



Photo by [Jon Tyson](#) on [Unsplash](#).



1. Digital treasure hunt — general questions about *Letters 1916-1923* and the usage of digital archives

DOWNLOAD



CASE STUDY

2. Digital treasure hunt — case studies highlighting individual correspondents or topics

a) Women's stories of the Easter Rising and the Great War



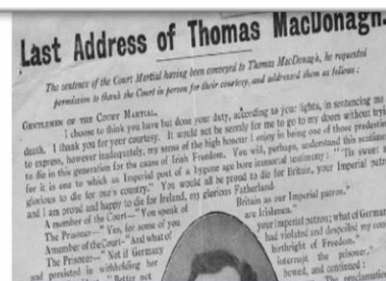
Marie Martin (WWI, nurses and VADs, life at the front, Catholic family life)

D O W N L O A D



CASE STUDY

„digital treasure hunts“ im
„Letters 1916-1923“ Projekt:
<http://letters1916.maynoothuniversity.ie/wp-post/resources-general%2Fdigital-treasure-hunts>



Research project: Final days and execution of 16 Leaders

[VIEW LESSON PLAN](#)

The Complexity of Loyalty



Women in Easter Week



Proclamation of the Irish Republic

„lesson plans“ (Irish Military Archives & „Letters 1916-1923“):

<http://letters1916.maynoothuniversity.ie/wp-post/resources-general%2Fdigital-treasure-hunts>

for teachers in collaboration with NUI
e **Letters of 1916, Military Service**
of Military History. Follow the link
e by theme or subject.

Filter by Toolkit:

„Digital treasure hunt” — general questions

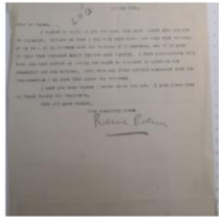
[About](#) [Explore the collection](#) [Visual Exploration](#) [and deepi... Transcribe letters](#) [Resources](#) [Community](#)

Sources

- ☐ Genevieve Harden, Private Collec
- ☐ Harry Ransom Center, The Unive
- ☐ Irish Capuchin Provincial Archive
- ☐ Irish Jesuit Archives (115)
- ☐ Jackie Clarke Collection (2)
- ☐ James Ryle, Private Collection (2)
- ☐ Jane Dougan (1)
- ☐ Joyce Timms (1)
- ☐ Kelly Family (2)
- ☐ Kerry County Archives (51)
- ☐ Kerry Library Archives (13)

Authors


- ☐ Unknown (145)



Letter from Padraic Colum to John Quinn, August 1916

Keywords: Easter Rising Ireland 1916

Aug 24, 1916 107 Waverley Place, City, Spring 5490. 2N15 Dear Mr Quinn, I wanted to write to you for some time past about your article on Casement. Believe me that I was very much moved and very much impress- ed by it - it is written with the fervour of friendship, and it is good to know that Casement could inspire such loyalty. I know your article will have the best effect on people who ...



Letter from Michael Monahan to John Quinn, August 1916

Keywords: Easter Rising Ireland 1916

The Phoenix Michael Monahan, Editor & Proprietor, 1903 Subscription - One Dollar the Year To Foreign Correspondents, Norwalk, Conn August 21, 1916. You have put me to the test in your thoughtfulness in sending me the Casement paper (I do not see the "Times" regularly). ...



Letter from Richard W. Hale to John Quinn, August 1916

Keywords: Easter Rising Ireland 1916

Richard W. Hale Frank W Grinnell Roger D.Swaim Grinnell, Attorneys and Counsellors at Law, 16 Central Avenue, New York City Telephone Fort Hill 510 Cable Address "Hafis, Bos

Letters 1916-1923

Ordinary Lives — Extraordinary Times



Part I

Exploring the Letters 1916-1923 Database

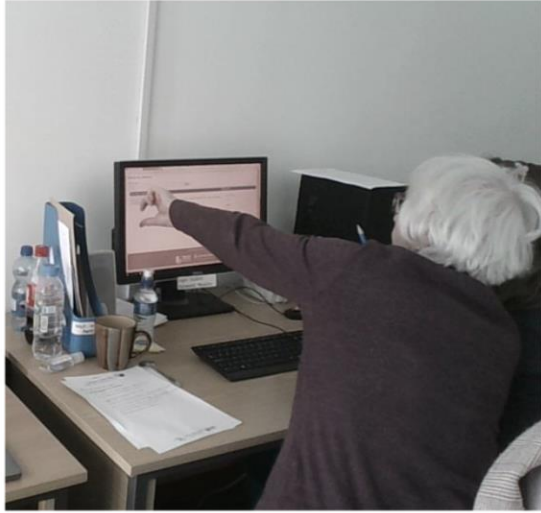
Go to <http://letters1916.maynoothuniversity.ie/explore/> and answer the following questions:

1. What is our largest collection of letters?

2. Who writes to Mabel Fitzgerald in Irish?

3. What is the difference between 'search' and 'browse'?

„Digital treasure hunts“ als „public engagement“



Workshops für
Migrant*innen,
Senior*innen und
Frauen in ländlichen
Gemeinden



Unterricht in der
Sekundarstufe und
Fortbildungen für
Lehrkräfte



Letters 1916–1923

Ordinary Lives – Extraordinary Times



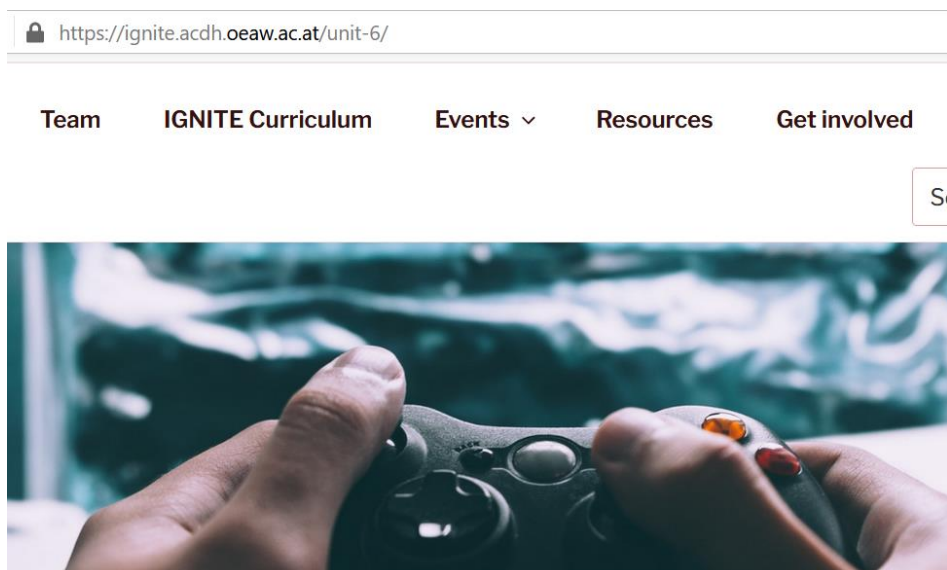
Letters 1916-1923 and the Dublin West Education Centre invite you to the training workshop "Intersections of History and Technology"

Learn about the wealth of online resources for the Decade of Commemoration to create an engaging lab-based exercise for your students



- Keine Softwareinstallation seitens der Teilnehmenden.
- „Low-Tech“ Einstieg in den Bereich des „Serious Game“.
- Gut geeignet für größere Gruppen, die beliebig geteilt werden können.
- Kann auf öffentlich oder gemeinschaftlich genutzten Endgeräten z.B. in Schulen oder Gemeindezentren gespielt werden.
- Führt an die digitale Welt heran, ohne bereits viele Vorkenntnisse vorauszusetzen.
- Kann schnell in andere Sprachen übertragen werden.
- Visuell weniger ansprechend.
- „Spaßfaktor“ abhängig vom Setting des Spielens und guter Moderation.

Einführung in das Game-Design: IGNITE Unit 6



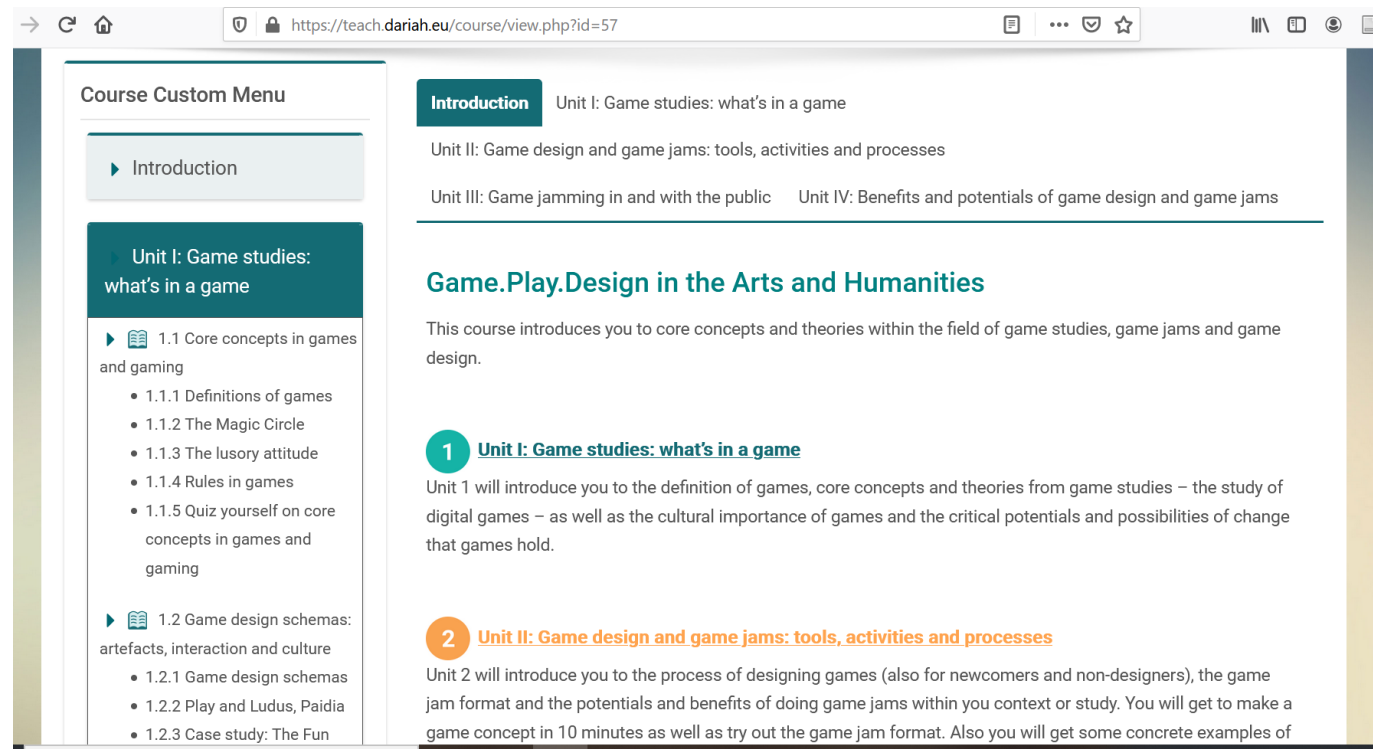
OCTOBER 17, 2018 BY IGNITE ADMIN

Unit 6: Game.Play.Design in the Arts and Humanities

Expected release date: February 2020

Objectives

<https://ignite.acdh.oeaw.ac.at/unit-6/>



<https://teach.dariah.eu/course/view.php?id=57>



Kontakt für weitere Fragen:

barget@ieg-mainz.de

Twitter: @MonikaBarget