



Gaming – Vielfalt spielerisch vermitteln

Wie die Digitalisierung unser Lernen beeinflusst

05./06.November 2015

Elisabeth Kurkowski

Beraterin für Organisationsentwicklung und Change

Die Digitalisierung ist Treiber
unseres veränderten Verhaltens.

Smartphones bestimmen den Alltag

Ranking der meistgenutzten Funktionen von Mobiltelefonen unter Jugendlichen



Quelle: BITKOM Studie "Jung und vernetzt", 2014, Seite 4, 6 und 47. Jugendliche = Altersgruppe zwischen 10-18 Jahren. Bildquelle: Milchzwerge online.

Nur die Jugend und Digital Natives?



Quelle: BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, Marktzahlen 2014, Infografik: Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014.

Ein gesellschaftlicher Trend!

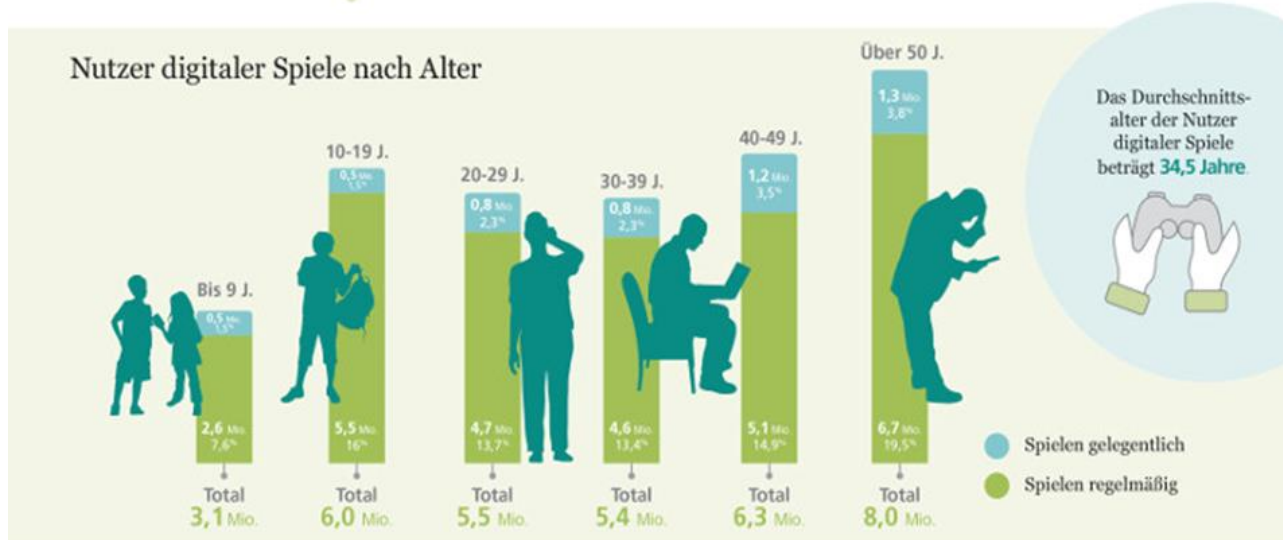
Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014



Der Mensch ist ein spielendes Wesen

Früher wurde auch gespielt, jedoch hat sich das Spielen stärker zu einem integralen Bestandteil des Alltags entwickelt.

Nutzer digitaler Spiele nach Alter



Quelle: BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, Marktzahlen 2014, Infografik: Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014.

Gamification?



Gamification stellt eine moderne Form der **Incentivierung** dar. Sie bedeutet die Anwendung von spielerischen Elementen im nicht-spielerischen Kontext.

Bildquelle: www.buzzerdeal/spiele/postbus

Moderne Technik.....
.....verändert das Lernportfolio

Gaming als Lernformat = game-based learning

Sehnsucht nach "Echtzeit" Erlebnissen und Emotion

Doch immer auch analog....



Brettspiel "Typisch Deutsch"

Deutschland ist die Republik der Brettspieler(-innen).

Die Sparte Erwachsenen- und Familienspiele wächst parallel zur Computerspielindustrie.



Bildquelle Spielkult.de: Wissensquiz "Typisch Deutsch" aus dem Verlag Huch & Friends, entwickelt von Michael Feldkötter unterstützt vom Comedian Kaya Yanar, 2013.

Die Digitalisierung ist Treiber für
mehr Vielfalt im Arbeitsumfeld.

Umgang mit Vielfalt

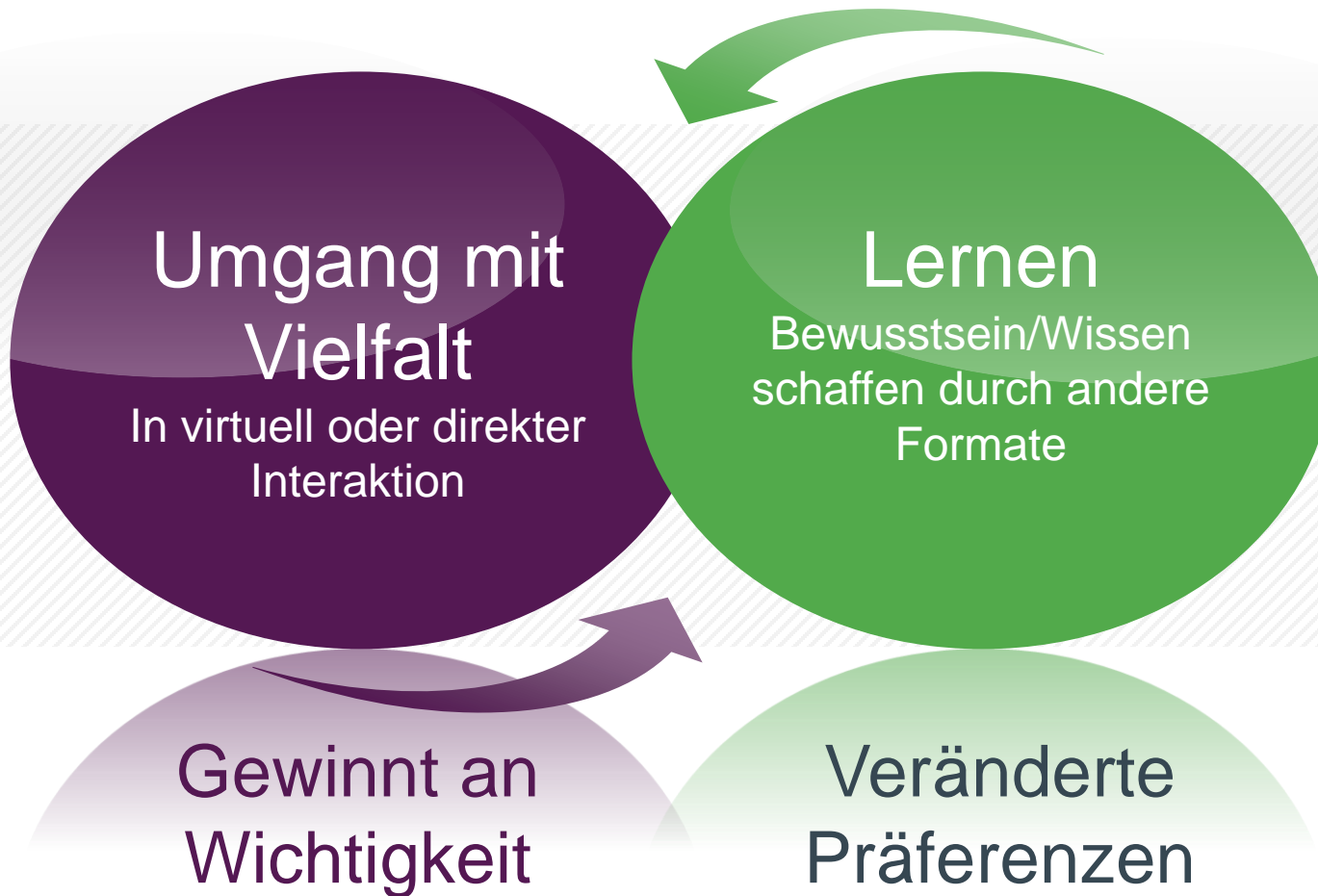
Arbeit ohne Grenzen

Digitale Inklusion

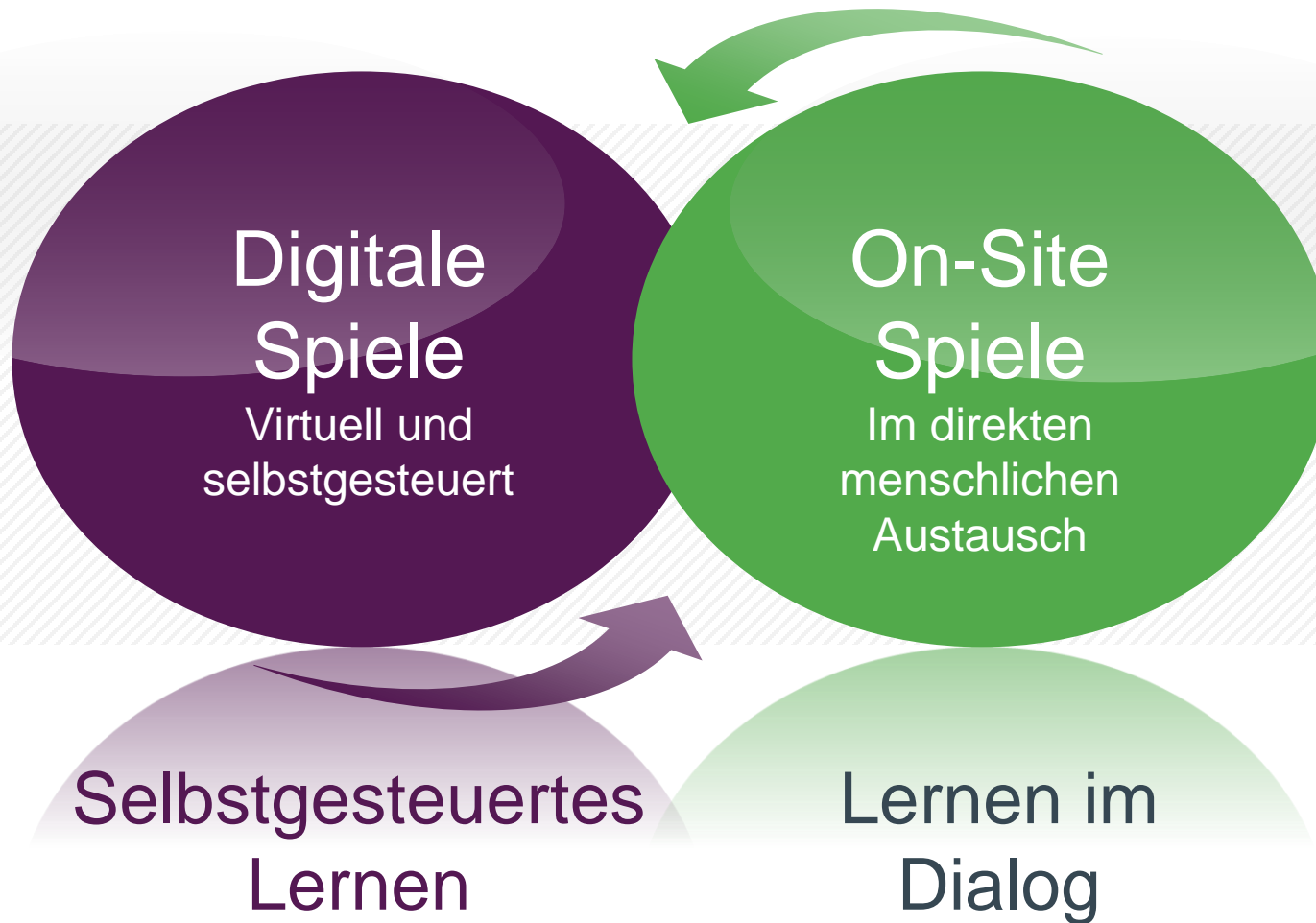
Brot und Spiele

Quelle: Shareground und Uni St.Gallen im Auftrag von Dt.Telekom: Arbeit 4.0: Megatrends digitaler Arbeit der Zukunft – 25 Thesen

Die Trends zusammendenken



Lernportfolio – Vielfalt spielerisch vermitteln



Diversity Apps für iPhones



Guess my Race

DiversityDNA

CISCO Cultural Advisor

Digitale Diversity Games

"**Papers, Please**" gewinnt beim Independent Games Festival 2014 in San Francisco.



Quelle: Screenshot aus "Papers, Please" | © ScreenshotZEIT ONLINE



**Diskussion zu Aspekten der Rolle von digitalen Spielen und Diversity auf YouTube
MTM 2014 – Digital Games – The Power of Diversity.**

Dialog-basierte Spiele

Das Diversity Brettspiel der Deutschen Bahn AG



Quelle:
Deutsche Bahn AG | Birgit Reinhardt & Nicole Schneider | Diversity Management



Quelle: Charta der Vielfalt e.V.

Personalentwicklung





Elisabeth Kurkowski

Mörchinger Str. 132

14169 Berlin-Zehlendorf

Telefon 030 64077375

Mobil 0162 2741882

kontakt@raumwohlsein.de

www.raumwohlsein.de