

Mela Kocher

Peer Learning Gamification

Spazierenderweise im fachlichen
Austausch sein

Welches Potenzial eröffnen Raumveränderungen, dialogische Spaziergänge und spielerische Ansätze für die Lehre, insbesondere im Austauschprozess zwischen Peers? Das Format „Peer Learning Gamification“ wurde zwei Mal im Multimedia-Kurs „Educational Encounter“ durchgeführt, darüber hinaus auch bei Tagungen und Workshops getestet. Der Austausch und die Reflexion in Bewegung werden gemeinhin als informell, anregend und wertschätzend betrachtet, gemäss dem Feedback von Kursteilnehmenden im Nachgang der Durchführungen. Methodologische Ansätze wie Promenadologie und Gamification unterstützen diese Beobachtungen und weisen darauf hin, dass ein gezielter didaktischer Rahmen wichtig für eine fruchtbare Durchführung ist. „Peer Learning Gamification“ lässt sich sowohl analog als auch digital vermittelt durchführen. Der folgende Beitrag beschreibt und analysiert das Format und seine bisherigen Anwendungen, skizziert die zugrundeliegenden theoretischen Ansätze und diskutiert das Potenzial für eine motivierende partizipative Hochschuldidaktik.

„Peer Learning Gamification“

120

Eine innovative Hochschuldidaktik, die effektiv auf aktuelle und zukünftige Herausforderungen reagieren will, muss sich geradezu zwangsläufig mit Themen wie New Learning, Gamification und Playification, mit studienzentrierten Ansätzen, der Gestaltung von inklusiven physischen als auch digitalen Lernräumen, mit Peer Learning sowie synchronem/asynchronem Lernen und Lehren beschäftigen.¹ Das LeLa-Netzwerk Lernlabor Hochschuldidaktik für Digital Skills, das sich für die Bedingungen einer ‚guten‘ Lehre einsetzt, diskutiert in diesem Zusammenhang die genannten Themen und Perspektiven für konkrete Lehr- und Lernszenarien. Unter anderem haben die LeLa-Mitglieder 2022 bis 2023 den Weiterbildungskurs „Educational Encounter“ entwickelt. Der vorliegende Artikel beschreibt und diskutiert eines der Kurselemente. Die Methode der „Peer Learning Gamification“, die die Autorin im Rahmen des E-Learnings der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) entwickelt und durchgeführt hat, versucht, aus einem künstlerischen Ansatz heraus einige der oben genannten Perspektiven aufzunehmen.² Der Kern der Aktivität besteht darin, dass Lernende zu zweit auf einen Spaziergang gehen, zufällig ausgewählte Fragekarten mitnehmen und sich mithin draussen über die eigenen Aufgaben und Projekte austauschen. Im vorgeschlagenen Format bietet die Lehrperson den didaktischen Rahmen, leitet das Unterfangen an und evaluiert es im Anschluss mit den Lernenden.

Grundlagen und Inspirationen

In der Entwicklung des Kursangebots „Peer Learning Gamification“ wurde auf verschiedene designorientierte Hintergründe und theoretische Inspirationen Bezug genommen. Vor einer genaueren Vorstellung und Reflexion der Lern-

1 Dies wird im Beitrag zur Neupositionierung der Hochschuldidaktik ausführlich dargelegt, vgl. Kocher & Axelsson, 2024, S. 328–346.

2 Während der Pandemie-Zeit entwickelte das E-Learning der ZHdK bereits spielerische Spaziergangs-Experimente, so beispielsweise als Aktivität für Online-Tagungen. Andere Vorläufer für das vorliegende Format waren verschiedene Methoden rund um Peer Learning, die in den Masterstudiengängen des Departments Design an der ZHdK exploriert werden konnten.

methode werden daher kurz die Ansätze der sogenannten Promenadologie nach Burckhardt, des dialogischen Nachdenkens nach Kleist sowie der Gamification dargelegt und ihre Parameter für das Lernen erörtert.

Our investigation will therefore focus at least in equal measure on what a person actually encounters during a walk and on his preconceptions. Perception here is not to be understood as a one-way street, for a system stands between the stroller and his field of view, one that steers his reflections, and his reflections have an impact on the object.³

Die Spaziergangswissenschaft oder Promenadologie wurde von Lucius Burckhardt in den 1980er-Jahren entwickelt; sie dient als kulturwissenschaftliche Methode der Schärfung der Wahrnehmung der Umwelt als System.⁴ Reflexive Spaziergänge und ästhetische Interventionen waren experimentelle Formen der Praktiken, die in der Promenadologie eingeübt wurden. An dieser Stelle ist auch Guy Debords situationistische „Theorie de la Dérive“ zu nennen:⁵ eine spielerische und zufallsgesteuerte Methode, um sich auf ungewohnten Wegen durch eine Stadt (hier: Paris) zu bewegen und experimentell Erkenntnisse zu gewinnen.

Zwischen Wissenschaft und künstlerischer Methode situiert, bieten diese Ausrichtungen Inspirationen für das Format „Peer Learning Gamification“. Während sich die Promenadologie oder die Dérive-Theorie jedoch vorwiegend auf stadtplanerische, umweltbezogene, psychogeografische Erkenntnisse beziehen, orientiert sich die Peer-Learning-Methode an ‚nach innen‘ gerichteten Erkenntnissen.

„Wenn du etwas wissen willst und es durch Meditation nicht finden kannst, so rate ich dir, mein lieber, sinnreicher Freund, mit dem nächsten Bekannten, der dir aufstösst, darüber zu sprechen.“⁶ Mit diesen Worten beginnt der Dichter Heinrich von Kleist in einem Brief an seinen Freund Otto August Rühle von Lilienstern, die Methode des sogenannten lauten Denkens zu entfalten: Demzufolge „verfertigen“ sich Ideen und Gedanken, die zunächst noch ganz vage sein können, im Gespräch und gewinnen an Konturen und Gehalt. Das macht sich die Methode „Peer Learning Gamification“ zunutze, indem sie einen Rahmen für Gespräche unter Peers schafft. Die Lernenden

3 Burckhardt, 2015, S. 232.

4 Vgl. Burckhardt, 2015.

5 Vgl. Debord, 1958, S. 1.

6 Kleist, 1805, S. 836.

sollen einander von Projekten und Aufgaben erzählen und dadurch neue Erkenntnisse gewinnen: Fragekarten initiieren und inspirieren diese Gespräche so, dass sich ein fruchtbares, kollaboratives Nachdenken entspinnt.

Since fun really is in our DNA, perhaps it's time to add play into your learning programs, to allow employees to learn the skills needed for work, to be silly as they seek new approaches and processes, and to learn the behavioral norms of the organization.⁷

Lehrpersonen bedienen sich immer öfter Spielelementen oder Spielmechaniken, um ihren Unterricht aufzulockern oder die eigenen didaktischen Methoden weiterzuentwickeln. Der Begriff ‚Gamification‘ versammelt Formate wie Quiz, Wettstreit und diverse Herausforderungen (Challenges, Missions, Quests etc.) hierfür. Oftmals sind diese kompetitiv und arbeiten mit messbaren, quantitativen Erfolgsskalen wie Punkten, Abzeichen oder Ranglisten. Dass damit nicht alle Lernenden gleichermassen angesprochen oder motiviert werden, ist evident und wurde bereits an anderer Stelle intensiv diskutiert.⁸ Für weniger formalisierte und regelbasierte spielerische Interventionen wurde auch der Begriff ‚Playification‘ vorgeschlagen.⁹ Damit eröffnet sich das Feld der ‚ludischen Didaktik‘, die sich didaktischer Unterrichtssettings und Methoden bedient und zwischen Games und Play, d. h. zwischen regelbasierten Spielen und freieren Spielsettings, hin- und herpendelt.¹⁰

Die entwickelte Peer-Learning-Methode macht sich das Zufallsmoment auf spielerische Art und Weise zunutze: Sie schlägt vor, die Peer-Gruppen zufällig (etwa via Würfel oder Auslosung) zu bilden. Auch die Zusammenstellung der Fragekarten kann oder soll sogar zufällig erfolgen: Dadurch werden die Steuerung und der Verlauf des Gesprächs gamifiziert. Ausserdem wird durch die ‚Verrückung‘ des Settings nach draussen ein symbolischer Raum, ein ‚Magic Circle‘ im Sinne Johan Huizingas, kreiert.¹¹ Anders gesagt: Ein neuer, informeller und zugleich geschützter Lernraum wird eröffnet. Peer Learning wird verspielt, wird gamifiziert – ganz ernsthaft und spielerisch bzw. explorativ, in der Hoffnung auf neue Erkenntnisse.

7 Peters, 2022, S. 1.

8 Vgl. Mosca, 2012, S. 78.

9 Vgl. Kocher, 2024.

10 Vgl. Kocher, 2022, S. 195.

11 Vgl. Huizinga, 1956, S. 10.

Das Format

„Peer Learning Gamification“ wurde als Kurselement für den Online-Kurs „Educational Encounter“ an der ZHdK entwickelt. Dabei handelt es sich um ein vom LeLa-Netzwerk getragenes Weiterbildungsformat für Lehrpersonen.¹² Der Online-Kurs wurde zweimal durchgeführt – in den Wintersemestern 2022/23 und 2023/24.¹³

Das Peer Learning-Paket beinhaltete – ebenso wie alle anderen Methoden von „Educational Encounter“ – zwei Online-Treffen für Lehrpersonen bzw. Kursteilnehmende. In der Einführung wurden die Methode und ihre Hintergründe vorgestellt, die Aufgabe und Rolle der Lehrpersonen erklärt und etwaige Fragen beantwortet. Die Lehrpersonen hatten in der darauffolgenden Woche die Gelegenheit, die Methode in ihrem Unterricht zu testen und mit den Lernenden zu evaluieren. Im Anschluss daran fand, wieder online, ein Debriefing und Feedback mit allen Kursteilnehmenden und der Modulentwicklerin statt.

Das Modul war bewusst niederschwellig und offen aufgebaut und kam mit wenigen Materialien und Technologien aus. Die Kursplattform Whiteboard Miro bot Materialien und Austausch zum „Educational Encounter“, dort wurden auch Inputs und Evaluationen hinterlegt. Die Lehr- und Lernmaterialien für die „Peer Learning Gamification“ umfassten ein digitales Kartenset, das als PDF downloadbar und für den Ausdruck auf Miro zur Verfügung stand, aber auch individuell angepasst werden konnte und sollte.

Die Aufgabenstellung für die am Kurs teilnehmenden Personen waren:

1. Die Fragen mussten vor dem Spaziergang an das didaktische Setting und den Inhalt des Kurses, Seminars, Unterrichts etc. angepasst und danach ausgedruckt werden.
2. Im Unterricht wurden dann Zweiergruppen gebildet, die jeweils drei bis fünf Karten ziehen sollten.

¹² Weiteres über den „Educational Encounter“ siehe <https://lela.ch/detail/produkte/ee>.

¹³ Zusätzlich zu den zwei LeLa-Durchführungen wurde „Peer Learning Gamification“ versuchsweise für einen Tagungsbeitrag angepasst: Der Workshop, durchgeführt am 16. November 2023 an der Hochschule Kaiserslautern anlässlich der Tagung „Kreidezeit?! Kompetenzentwicklung an Hochschulen für das 21. Jahrhundert“, bot ein eigenes Kartenset mit hochschuldidaktischen Fragestellungen. Vgl. www.hs-kl.de/hochschule/referate-stabsstellen/neue-lehr-und-lernformen/solid/kreidezeit.

3. Den Lernenden musste die Aktivität erklärt werden: Das Peer-Learning-Gespräch fand in Form eines 45-minütigen Spaziergangs ausserhalb des Klassenzimmers, nach Möglichkeit im Freien, statt. Die Gruppenmitglieder zogen während des Gehens abwechselnd die Karten, stellten einander die Fragen und diskutierten untereinander.
4. In der Klasse oder Gruppe sollte daraufhin die gemachte Erfahrung diskutiert werden.

Die vorbereiteten Fragen lauteten beispielsweise: Wenn du eine Superkraft wählen könntest, du die für dein Projekt/deine Arbeit brauchen könntest, welche wäre das? Oder: Welche sind die schlimmsten drei Zeitfresser, die dich von deiner Aufgabe abhalten?¹⁴

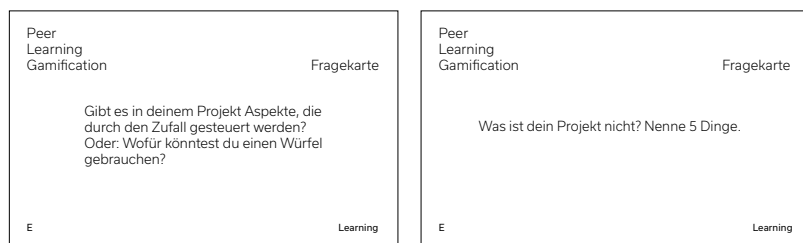


ABB. 1 & 2: Fragekarten aus „Peer Learning Gamification“.

Für die Aufgabe des Moduls waren rund drei Stunden veranschlagt. In dieser Zeit galt es: die Aufgabe zu verstehen, die Fragen anzupassen, mit den Schüler:innen oder Studierenden die Aufgabe zu besprechen, diese auf den Spaziergang zu schicken und im Nachhinein mit ihnen eine kürzere Reflexion durchzuführen.

Der Austausch der Kursteilnehmenden machte mehrere Erfahrungen explizit. Das Feedback wurde online mündlich ausgetauscht und zusätzlich durch die Teilnehmenden auf dem Miro-Board des Kurses notiert (siehe Abb. 3). Das Angebot, die Fragen anzupassen, fand grossen Anklang, zeigte sich doch,

¹⁴ Auf einem Spezial-Level konnten zusätzlich Rollenkarten ausgewählt werden, z. B.: „Stell dir vor, dein Gegenüber sei eine Mäzenin/ ein Träumer / deine Lieblingsspielfigur etc., und erklär ihr dein Projekt / deine Aufgabe.“

Vorname
Teilnehmde/r
A

Da ich gerade nicht unterrichte, habe ich offenere Fragenkarten formuliert. So kann ich sie zu einem späteren Zeitpunkt beliebig einbauen.

Grundkarten

Was frustriert dich im Moment am Meisten?	Auf welche deiner Fähigkeiten bist du besonders stolz?	Wenn du eine Woche die Zeit zurückdrehen könntest, was würdest du bei deinem Projekt ändern?	Wer zieht deiner Meinung nach aus deinem Projekt / Tätigkeit / den grössten Nutzen?	Wenn du eine Superkraft in Bezug auf deine Arbeit wählen könntest, welche wäre das?	Was hilft dir, um in den «Flow» Modus zu kommen?
Wenn das Projekt fertig sein wird, was wird Dich am meisten daran freuen?	Was würdest du in dein Projekt noch reinbringen, bist aber noch nicht dazugekommen?	Wie zufrieden bist du mit deinem bisherigen Prozess im aktuellen Projekt?	Was hat dich an diesem Projekt bis jetzt besonders überrascht?	Was war der bisher beste Tag in dem jetzigen Projekt und warum?	

Spaziergangsinteraktionskarten

Dies sind Karten, welche Fragen in Verbindung zum Spaziergang und zur Umgebung stehen. Ich finde es schade, dass der Spaziergang in der Übung nicht mehr zur Geltung kommt. Daher meine Idee zu diesen Spezialkarten, welche die normalen Karten ergänzen könnten. Bspw. +2 Spezialkarten ziehen.

Wähle einen beliebigen Gegenstand aus deiner unmittelbaren Umgebung und bringe ihn mit deinem Projekt in Verbindung	Stecke eine Strecke ab (etwa 30 Meter) Lauft die Strecke ab und erkläre dein Konzept in diesem Zeitraum	Lauf rückwärts (andere Person vorwärts) und gib den Fortschritt des Projektes vom Schluss zum Anfang wieder	Bleibt kurz stehen oder sitzt euch auf den Boden und schildere deine stressigsten Moment in den letzten Wochen	Trage ein Objekt aus der Umgebung (Stein, Laubblatt, Ast, etc.) mit dir. Was/Wer begleitet/unterstützt dich in deinem aktuellen Prozess?	
	Bleibt stehen und schliesst kurz die Augen.	Riecht aufmerksam eure Umgebung. Falls dein Projekt ein Geruch hätte, wie sollte es riechen?			

ABB. 3: Adaptierte Kartenauswahl aus dem Kurs

dass die Einsatzgebiete des Peer-Learning-Spazierganges sehr unterschiedlich waren. Vom Themenmodul zu ‚kreativen Prozessen‘ im Psychologie-Studium über eine Projektwoche mit Lehrkräften der Mittelstufe bis hin zum Praxis-einsatz durch Pädagogik-Studierende war das Feedback grundsätzlich anregend. Die Kursteilnehmenden beobachteten, dass das Gefäss des ‚Spaziergangs‘, der Bewegung im Aussenraum, den Lehrenden eine gewisse Freiheit und Ungezwungenheit verschaffte, aber auch eine Intensität erzeugte, die eine neue Form des Austausches untereinander bedeutete. Die Frischluft wurde ebenfalls als anregend empfunden.

Als Änderungen wurde schliesslich u. a. Folgendes vorgeschlagen: Eine Teilnehmerin hatte zusätzlich zu den Fragekarten Spezialkarten entworfen, welche die Art des Gehens fokussierten, eine andere Lehrperson einen fixen Parcours mit Stationen und entsprechenden Fragen geplant (siehe Abb. 3). Einige Lehrpersonen hatten den Wunsch, die Umgebung stärker einzubeziehen; hier könnte man mit entsprechenden Fragekarten kleinere Interventionen vorschlagen – zum Beispiel die Aufforderung, an einem schönen Ort ein paar Schweigeminuten einzulegen oder sich Naturgegenstände zu suchen, die essenzielle Aspekte des eigenen Projekts versinnbildlichen.

Fazit

Die Methode „Peer Learning Gamification“ zeigt, wie informelles, dialogisches Lernen in Bewegung eine wertvolle Ergänzung zur traditionellen Hochschuldidaktik sein kann. Durch den bewussten Einsatz von Gamification-Elementen und durch den Transfer weiterer experimenteller Ansätze wie der Promenadologie, des dialogischen Nachdenkens und der Playification kann ein innovatives Lernsetting entstehen, das analog wie digital adaptierbar ist.

Die Ergebnisse der Evaluation bisheriger Anwendungen belegen, dass der informelle Rahmen des Spaziergangs eine förderliche Atmosphäre für den Austausch schafft. Die Bewegung im Aussenraum sowie die spielerischen Elemente tragen dazu bei, dass Teilnehmende nicht nur über ihre Projekte reflektieren, sondern auch neue Perspektiven entwickeln. Besonders die Möglichkeit zur individuellen Anpassung der Fragen und Aufgaben macht das Format flexibel und über verschiedene Disziplinen hinweg einsetzbar.

Gleichzeitig wurde aber auch deutlich, dass für eine erfolgreiche Implementierung bestimmte Rahmenbedingungen beachtet werden müssen. Dazu

gehören eine klare Einführung in das Konzept, eine didaktisch durchdachte Anpassung der Fragen an den jeweiligen Kontext sowie eine strukturierte Nachbesprechung. Die Rückmeldungen der Teilnehmenden zeigen zudem, dass Erweiterungen, wie etwa Spezialkarten zur Umgebung oder feste Parcours, zusätzliche Gestaltungsspielräume eröffnen können.

Insgesamt verdeutlicht das Format das Potenzial einer motivierenden, partizipativen Hochschuldidaktik, die durch kreative Methoden den Lernerfolg steigert. „Peer Learning Gamification“ bietet somit eine vielversprechende Möglichkeit, Peer Learning auf durchaus neue Weise zu gestalten sowie lehr- und lerninnovierend weiterzuentwickeln.

Literatur

128

BURCKHARDT, L. (2015). *Why is landscape beautiful? The science of strollology*. Berlin, München, Boston: Birkhäuser.

DOI: <https://doi.org/10.1515/9783035604139>.

HUIZINGA, J. (1956). *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

KOCHER, M. (2022). Ludic didactics: For an inspired, motivating and playful education. In K. Kiili, K. Antti, F. de Rosa, M. Dindar, M. Kickmeier-Rust & F. Bellotti (Hg.), *Games and Learning Alliance: 11th International Conference, GALA 2022. Tampere, Finland, November 30–December 2, 2022. Proceedings* (S. 193–201). Cham: Springer International.

DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-031-22124-8_19.

KOCHER, M. (2024). Playification. The Recall on Gamification. In C. Axelsson (Hg.), *Tender Digitality* (S. 16–23). Karlsruhe: Slanted,

KOCHER, M. & AXELSSON, C. (2024). Digitale Didaktik. Neupositionierung der Hochschuldidaktik. In C. Axelsson, D. Blume & B. Volk (Hg.), *Bildung, Praxistransfer und Kooperation. Kompetenzentwicklung für die Hochschullehre in Netzwerken* (S. 328–346). Bielefeld: Transcript.

DOI: <https://doi.org/10.1515/9783839471807-016>.

MOSCA, I. (2012). + 10! Gamification and DeGamification. *GAME. Games as Art, Media, Entertainment*, 1(1), 77–89. www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2019/08/GAME_01_AllOfUsPlayers_Journal_Mosca.pdf.

KLEIST, H. V. (1805). Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden. In *Heinrich von Kleist. Sämtliche Werke* (S. 836–841). München: Drömer [o. D.].

Internetquellen

DEBORD, G. (2005, 8. September). *Theory of the dérive* [Übersetzung aus dem Französischen: Ken Knabb, Original: *International Situationniste*, 2, 1958, S. 77–82]. Libcom.org. Abgerufen am 1. März 2025 von <https://libcom.org/article/theory-derive-guy-debord>.

PETERS, JONATHAN (2022, 27. Juli). *Animals (including humans) learn through play*. Sententia Gamification. Abgerufen am 1. März 2025 von www.sententia-gamification.com/blog/animals-including-humans-learn-through-play.

Abbildungen

ABB. 1: Fragekarte aus „Peer Learning Gamification“. © Mela Kocher, 2023.

ABB. 2: Fragekarte aus „Peer Learning Gamification“. © Mela Kocher, 2023.

ABB. 3: Adaptierte Kartenauswahl aus dem Kurs. © Mela Kocher, 2023.

