

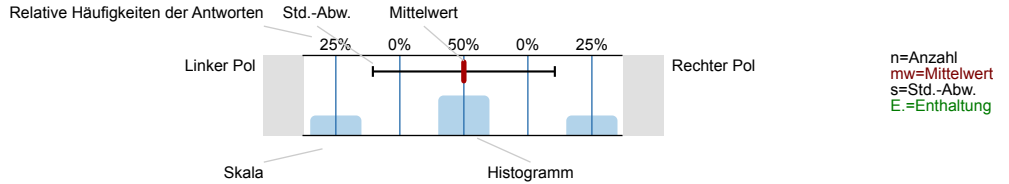
# Seminar: Gamification in der Demokratieforschung - Demokratie als Bildungsspiel (VVZ-Nr. 3613), FS 2017

Rebecca Welge, Robert Lovell, Saskia Pauline Ruth  
Erfasste Fragebögen: 12

## Auswertungsteil der geschlossenen Fragen

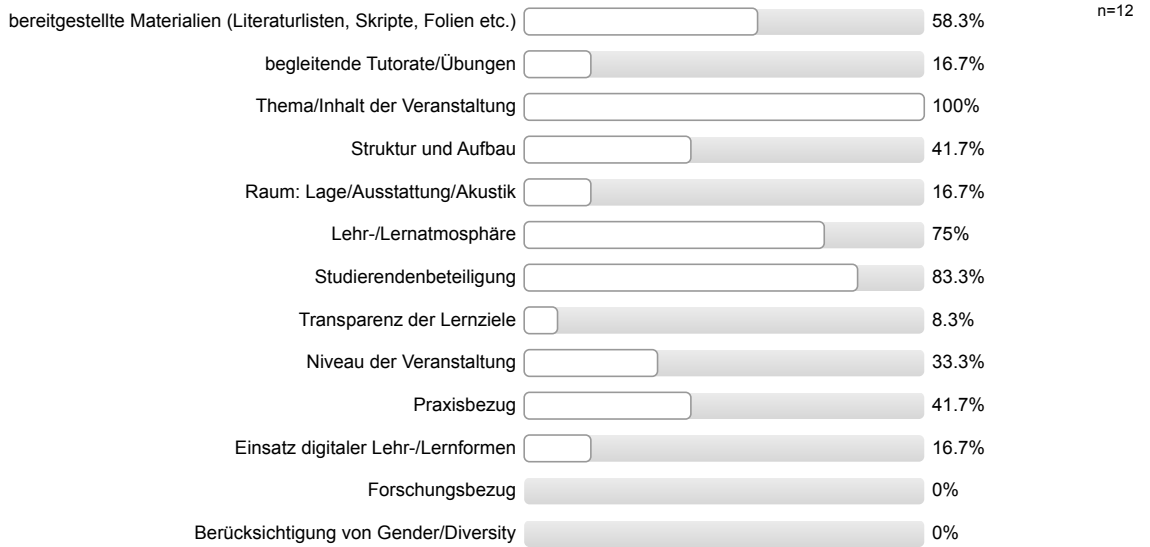
### Legende

Frage**text**

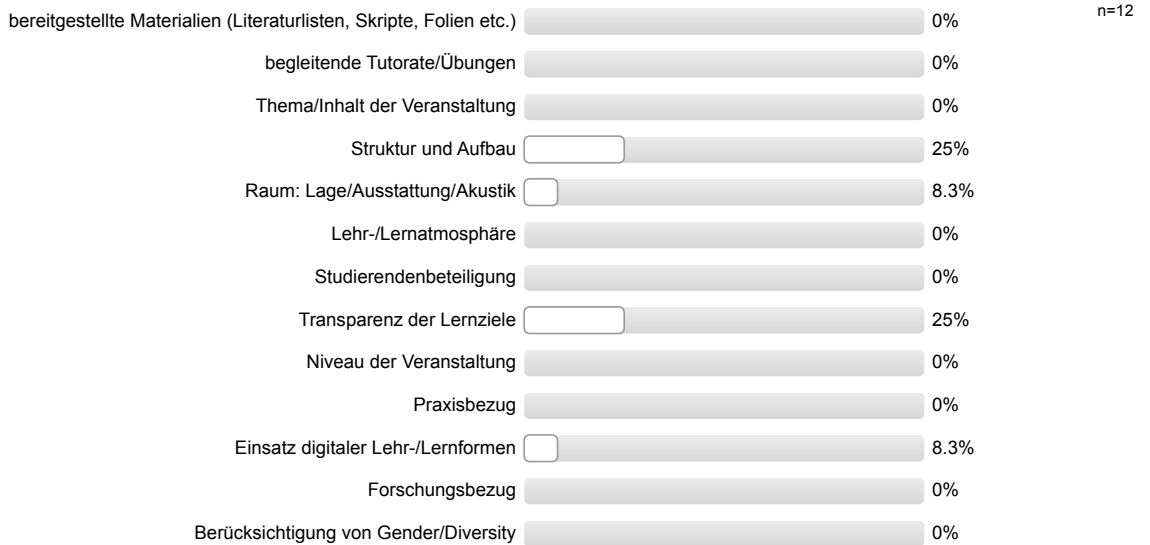


## Fragen zur Veranstaltung

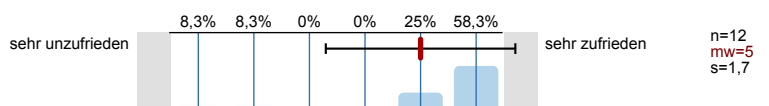
Was hat Ihnen **besonders gut** an dieser Veranstaltung gefallen? (Mehrfachantworten möglich)



In welchem Bereich hinsichtlich dieser Veranstaltung wünschen Sie sich **Verbesserungen**? (Mehrfachantworten möglich)

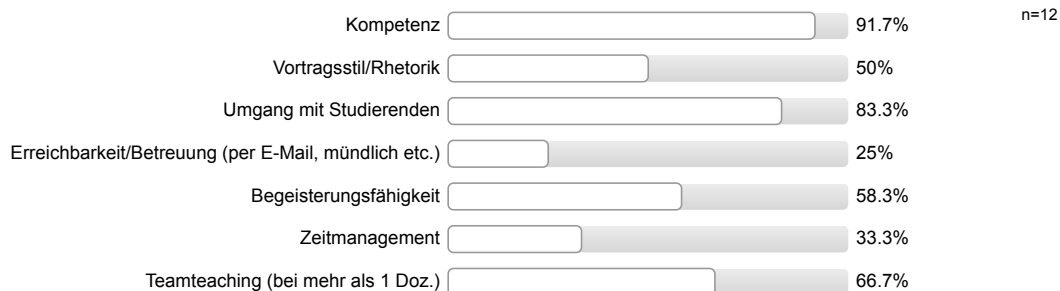


Wie zufrieden sind Sie mit dieser Veranstaltung insgesamt?



Fragen zum/zur Dozierenden **Rebecca Welge**

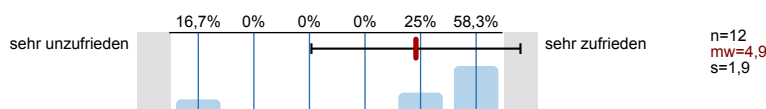
Womit waren Sie hinsichtlich der/des Dozierenden **besonders zufrieden**? (Mehrfachantworten möglich)



In welchem Bereich hinsichtlich der/des Dozierenden wünschen Sie sich **Verbesserungen**? (Mehrfachantworten möglich)



Wie zufrieden sind Sie mit der/dem Dozierenden insgesamt?



Fragen zum/zur Dozierenden **Robert Lovell**

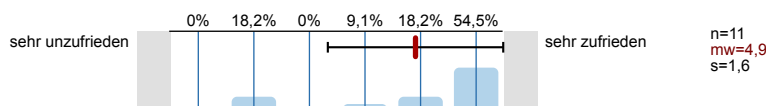
Womit waren Sie hinsichtlich der/des Dozierenden **besonders zufrieden**? (Mehrfachantworten möglich)



In welchem Bereich hinsichtlich der/des Dozierenden wünschen Sie sich **Verbesserungen**? (Mehrfachantworten möglich)

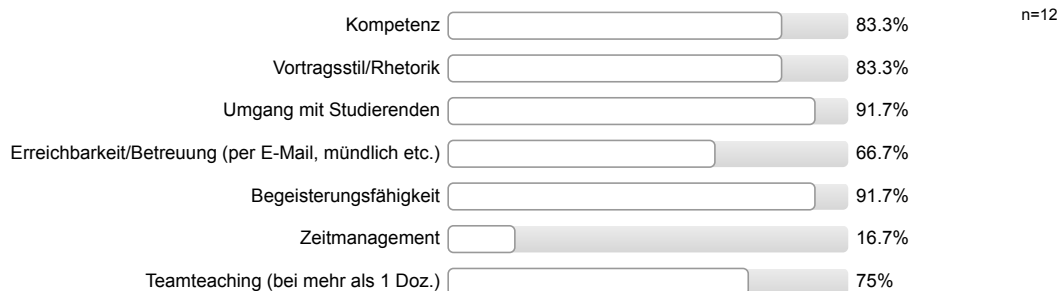


Wie zufrieden sind Sie mit der/dem Dozierenden insgesamt?



Fragen zum/zur Dozierenden Saskia Pauline Ruth

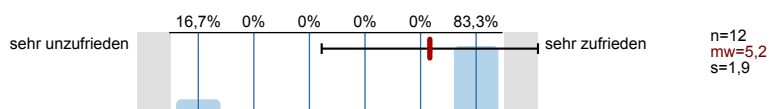
Womit waren Sie hinsichtlich der/des Dozierenden **besonders zufrieden**? (Mehrfachantworten möglich)



In welchem Bereich hinsichtlich der/des Dozierenden wünschen Sie sich **Verbesserungen**? (Mehrfachantworten möglich)

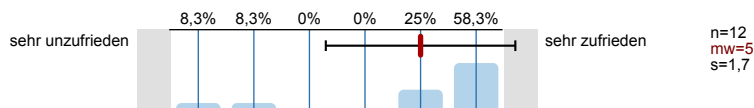


Wie zufrieden sind Sie mit der/dem Dozierenden insgesamt?



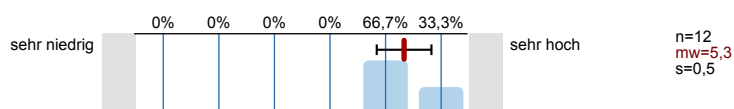
Fragen zum Dozierendenteam

Wie zufrieden sind Sie mit dem Dozierendenteam insgesamt?

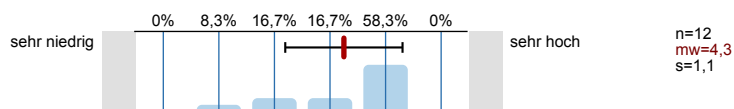


Weiterführende Fragen (Einschätzungen)

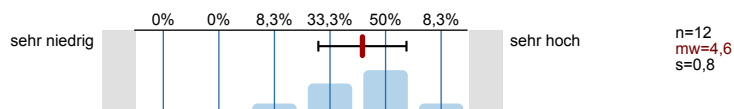
- mein eigener Kompetenzerwerb:



- Nutzen für mein Gesamtstudium:

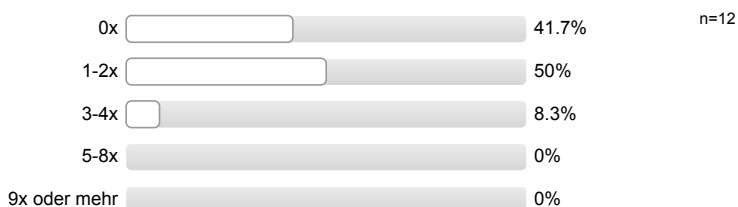


- mein Arbeitsaufwand im Vergleich zu anderen Veranstaltungen:

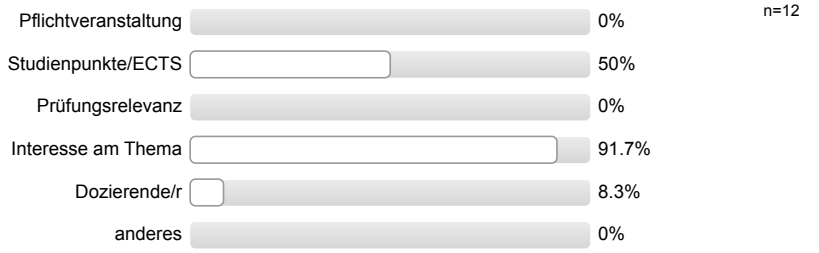


Angaben zur Person/zum Studium

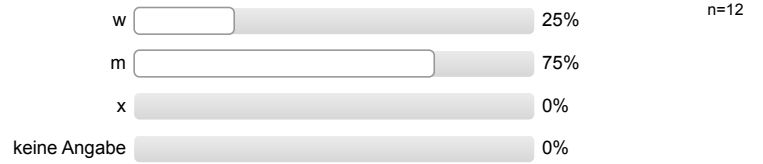
Ich habe in dieser Veranstaltung x mal gefehlt.



Grund für den Besuch dieser Veranstaltung (Mehrfachantworten möglich):



Geschlecht



# Profillinie

Teilbereich: PR GSW / Individuelle Lehrevaluation

Name der/des Lehrenden: Rebecca Welge Robert Lovell Saskia Pauline Ruth

Titel der Lehrveranstaltung: Seminar: Gamification in der Demokratieforschung - Demokratie als Bildungsspiel (VVZ-Nr. 3613)  
(Name der Umfrage)

Verwendete Werte in der Profillinie: Mittelwert

## Fragen zur Veranstaltung



## Fragen zum/zur Dozierenden Rebecca Welge



## Fragen zum/zur Dozierenden Robert Lovell



## Fragen zum/zur Dozierenden Saskia Pauline Ruth



## Fragen zum Dozierendenteam



## Weiterführende Fragen (Einschätzungen)



## Auswertungsteil der offenen Fragen

## Fragen zur Veranstaltung

Fragen zur Veranstaltung: Erläuterung Ihrer Auswahl bzw. weitere Anmerkungen (optional):

- Die Benützung vom OLAT-Forum könnte verbessert werden, es war relativ chaotisch. Zudem war die Transparenz der Notenbildung ungenügend, unter anderem aufgrund geringer Rückmeldungen zu den Forum-Beiträgen. Die Lernatmosphäre war allerdings unbeschreiblich, es wurde extrem viel gelernt und die Dozenten waren sehr kompetent und einen guten Umgang mit den Studenten.
- Es wurde meiner Meinung nach zu wenig Zeit für die Spielmechanismen aufgewendet und zu viel Zeit für die theoretischen Grundlagen der Demokratiemodelle. Insbesondere das erste Blockseminar (1. Samstag), wo die ganze Zeit für die Theorie verwendet wurde. Ich hatte nicht das Gefühl, dass wir besonders produktiv waren und neue Erkenntnisse gewannen an diesem Samstag (im Vergleich zur zweiten Blocksitzung). Die Wiki-Beiträge fand ich etwas unnötig, besonders die der ersten Runde. Es war extrem unübersichtlich. Zudem hätte ich mir gewünscht, dass wir nach der ersten Beitragsrunde eine Vorlesung gehabt hätten, in der wir über die Beiträge hätten sprechen können und wichtige Unklarheiten hätten klären können (anstelle der Vorlesung nach erst nach der zweiten Runde).

## Fragen zum/zur Dozierenden Rebecca Welge

Fragen zum/zur Dozierenden: Erläuterung Ihrer Auswahl bzw. weitere Anmerkungen (optional):

- Bei den Blockseminaren wurde zum Teil zu viel Hektik eingebracht, in einer etwas ruhigeren Atmosphäre hätte besser gearbeitet werden können. Zudem wäre es besser, wenn jeweils vor einer Gruppenarbeit alles erklärt würde, es wurde oftmals unterbrochen, um weitere Dinge zu erklären.
- Das Zeitmanagement könnte besser sein. Oft wurde die Zeit, die wir als Studierende erhielten um gewisse Aufgaben zu erledigen (im Seminar) sehr sehr knapp berechnet und es war oft etwas gehetzt. Ich glaube wenn wir mehr Zeit für gewisse Aufgaben erhalten hätten, wären auch Beiträge mit besserer Qualität entstanden. Das Teamteaching funktionierte eigentlich sehr gut, ich fand es aber teilweise etwas anstrengend, wenn sich die Dozenten gegenseitig ins Wort fielen oder die Aufteilung der Redezeit nicht funktionierte (Bsp. wenn jemand zu lange brauchte und der andere dann in Zeitnot geriet). Dies kam aber nicht allzu oft vor.
- Gute Organisation und Führung des Seminars.

## Fragen zum/zur Dozierenden Robert Lovell

Fragen zum/zur Dozierenden: Erläuterung Ihrer Auswahl bzw. weitere Anmerkungen (optional):

- Er hätte sich ruhig etwas mehr einbringen können, war stets im Hintergrund.
- Ich fand es etwas schade, dass wir uns erst gegen Ende des Seminars wirklich mit dem Thema Spielentwicklung auseinandergesetzt haben. Es wäre eventuell eine Überlegung wert, die Verknüpfung der einzelnen Aspekte der Demokratiemodelle etc früher mit Mechanismen zu verknüpfen.
- Ich hätte mir gewünscht, dass Robert sich etwas mehr ins Seminar eingebracht hätte (besonders im zweiten Teil des Seminars). Gerade bei den Wiki-Beiträgen, wo es hauptsächlich um die Spielentwicklung und die Spielmechanismen ging oder bei der zweiten Blocksitzung, hätte ich mir mehr Input oder Moderation von seiner Seite gewünscht. Die Spiele-Abenden mit Robert waren dafür immer sehr interessant und lustig und man spürte die grosse Motivation des Dozierenden.
- Kann sich versuchen noch mehr einzubringen. Ist halt auch die Frage, wie viel Raum ihm und Spieltheoretisch/technischen Themen gegeben wird in der Planung.

## Fragen zum/zur Dozierenden Saskia Pauline Ruth

Fragen zum/zur Dozierenden: Erläuterung Ihrer Auswahl bzw. weitere Anmerkungen (optional):

- Beim Zeitmanagement sind es die gleichen Kritikpunkte wie bereits bei Rebecca aufgeführt. Zudem hätte ich es noch schön gefunden, wenn mehr Zeit für die Diskussionen zwischen den Studierenden eingeplant gewesen wären, anstatt viel Redezeit für die Dozenten (besonders in der ersten Hälfte des Seminars). Sehr positiv bei Saskia war ihre grosse Begeisterungsfähigkeit für den Inhalt der Veranstaltung und auch dass sie immer für die Studierenden erreichbar war.
- Manchmal im theoretischen Teil in den Diskussionen etwas den Zeitrahmen aus den Augen verloren.
- Sehr kompetent

## Individuelle Zusatzfrage/n des/der Dozierenden / Individual question/s of the instructor

Durch die Teilnahme an der Entwicklung eines Spiels im Rahmen des Seminars habe ich mehr gelernt als in klassisch strukturierten Seminaren

- Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Und es war eine interessante Abwechslung zum üblichen Frontalunterricht.

- Für die Vertiefung und Wiederholung des Stoffes war die Motivation höher, als den Stoff "normal" zu repetieren.
- Ich würde nicht sagen, dass ich mehr gelernt habe als in klassischen Seminaren, aber die besondere Struktur des Seminars ermöglichte eine neue Herangehensweise an die Thematik und die aktive Beteiligung der Studierenden fand ich sehr gut, weil das Gelernte oft gleich umgesetzt wurde.
- Ja :D
- Ja das ist eindeutig so.
- Ja, denn dadurch, dass sein Wissen in die Praxis umgesetzt werden muss, muss man sich gezwungenermassen intensiver damit befassen. Und dadurch bleibt auch mehr hängen, da man sich auch immer wieder mit dem Gelernten auseinandersetzt und sich fragen muss, wie setzt man das Gelernte in die Praxis um.
- Ja, ich glaube ich habe deutlich mehr gelernt, als in anderen Seminaren. Dies aus dem Grund, weil das Gelernte bewusst in einem anderen Kontext angewendet wurde.
- Ja. Die Studierenden wurden angehalten sich näher und tiefer mit der Materie zu befassen und nicht nur trockene Theorie aufzusaugen. Auch die Themenaufteilung hat geklappt; nicht jeder Studierende musste sich mit alles befassen, aber jeder hat neben seinem eigenen Gebiet durch die anderen einen guten Überblick bekommen.
- Stimmt definitiv!!
- Vielleicht habe ich nicht mehr gelernt, aber ich denke, es könnte mir länger präsenter sein, als in einem klassischen Seminar gelernter Stoff.

Die Entwicklung des Spiels im Seminar hat mich dazu motiviert mich intensiver mit dem Thema der Demokratie auseinanderzusetzen

- Die Entwicklung des Spiels hat mich dazu motiviert, mich in dem für die Entwicklung des Spiels notwendigen Umfang mit dem Thema der Demokratie auseinanderzusetzen. Die Motivation zur Auseinandersetzung war insofern zweckgebunden und beruhte nicht primär auf dem Thema selbst.
- Absolut
- Definitiv!
- Der Anreiz, sich nochmal mit den Themen zu beschäftigen war komplett von der Repetition des Stoffes losgelöst. Die behandelten Themen wurden nochmal in einem anderen Kontext bearbeitet.
- Ich fand Demokratietheorie schon immer interessant, der Kausalmechanismus dürfte daher eher in die andere Richtung gehen: Deswegen habe ich das Seminar gewählt.
- Ich habe das Seminar ausgewählt weil ich mich schon für das Thema Demokratie interessiere.
- Ich stimme dieser Aussage zu. Ich glaube vor allem, dass ich mich anders mit dem Thema Demokratie beschäftigte als sonst, weil ich nicht nur über Demokratiemodelle, -prinzipien etc. nachdachte, sondern immer auch in Verbindung wie man diese in einem Spiel umsetzen könnte.
- Ja, denn dadurch, dass sein Wissen in die Praxis umgesetzt werden muss, muss man sich gezwungenermassen intensiver damit befassen.
- Nicht unbedingt "dazu motiviert", aber man musste sich halt genau überlegen, dass das Spiel auch inhaltlich Sinn machen sollte. Dadurch habe ich mich immer wieder mit der Theorie auseinandergesetzt.
- Sehr wahr, ich interessiere mich nun umso mehr für das Thema.

Die Entwicklung des Spiels im Seminar hat dazu geführt, dass ich mich aktiver in den Sitzungen beteiligt habe

- Dem kann ich nur zustimmen.
- Die Spielentwicklung fand leider meist ausserhalb der eigentlichen Seminartermine via Olat ab. Diese Plattform ist meiner Meinung nach eher ungeeignet. Aufgrund der "unpersönlichen" Art der Plattform war meine Motivation dafür leider etwas gedämpft.
- Ich beteilige mich sonst nicht aktiv in einem Seminar, sondern bin eher der aufsaugende passive Zuhörer. Aber in diesem Seminar war es wie eine grosse Gruppenarbeit und die Beteiligung fiel mir dadurch leichter.
- Ich halte mich für üblicherweise ziemlich aktiv, aber die Interaktivität mit anderen Studierenden war deutlich höher als in übliche Seminare.
- Ich versuche immer, mich aktiv zu beteiligen. Eventuell war die Beteiligung aber diesmal noch höher als sonst.
- Ja
- Ja, das Spiel hat dem Seminar einen gewissen "Spasfaktor" gegeben.
- Ja, definitiv. Ich engagierte mich einiges mehr als sonst.
- Ja, denn man hat ein handfestes Projekt, welches man fertigstellen möchte und an dessen Ergebnis man gerne auch sein Mitwirken erkennen würde. So ein Projekt liegt sicher den meisten mehr am Herzen, als wenn man einfach thematisch diskutiert.

- Stimmt. Das war aber auch von den Dozierenden so forciert, was ich gut fand.
- etwa gleich