



Kurzbeschreibung

Gamification meint die Übertragung von Spielelementen und -mechanismen auf nichtspielerische Kontexte. Dabei werden die zu vermittelnden Lerninhalte nicht in extra hierfür geschaffene virtuelle Welten eingebettet. Stattdessen löst man Elemente und Mechanismen von (v.a. digitalen) Spielen aus ihrem spielerischen Zusammenhang und transferiert sie in spielfremde Szenarien (z.B. im Kontext von Bildung, Medizin oder Werbung) mit dem Ziel einer Motivationssteigerung. Aus diesem Grund ist Gamification nicht nur zur Anreicherung digitaler Lernangebote (E-Learning) von Nutzen, sondern kann ebenso begleitend im Rahmen ‚klassischer‘ Präsenzveranstaltungen zum Einsatz kommen, in denen Lehrende und Lernende Inhalte in wechselnden Sozialformen präsentieren bzw. erarbeiten, ohne dass die Inhalte selbst digital vorliegen. Grundgedanke ist, dass mit den Spielelementen ((Erfahrungs-)Punkte, Abzeichen, Ranglisten, Spielstufen, Missionen etc.) auch Prinzipien des Game Designs transportiert werden, die sich aus motivationspsychologischer Sicht positiv auf die Lernenden auswirken: u.a. Regeltransparenz, kurze Feedbackschleifen, sanfte Progression und das Verständnis von Fehlern als Bestandteil des Lernprozesses.

Ziele

- Aktivierung
- Motivation
- Abbau/Vermeidung von Frust
- Unterstützung selbstgesteuerten Lernens

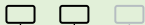
Zielgruppen

- in Abhängigkeit von Lerninhalten, Zielstellung und Anwendungssoftware Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit möglich
- Alter variiert entsprechend der Komplexität der Software

Vorbereitung



technische Kenntnisse



Nachbereitung



Durchführung



Umsetzung

Soll das Lernen nicht in Form eines E-Learning-Angebots stattfinden, sondern ‚klassisch‘ in Präsenz, bietet sich für den Unterricht von Kindern und Jugendlichen die Anwendung *Classcraft* an. Auf lexikalischer und semantischer Ebene erinnert die Anwendung dabei an (Online-)Fantasy-Rollenspiele wie *World of Warcraft*: Lernende sammeln Erfahrungspunkte und ‚Goldstücke‘, steigen in ihrer (Spiel-)Stufe auf und erwerben dadurch neue ‚Kräfte‘. Nach einer kostenlosen Registrierung unter game.classcraft.com (Premiuminhalte im Abo-Modell erhältlich) können eigene Klassen sowie dazugehörige Schülerkonten erstellt werden. Danach nimmt die weitere Spielverwaltung im Verlauf einer Unterrichtsstunde ungefähr fünf Minuten in Anspruch. Ansonsten findet der Unterricht wie gewohnt statt, während er von der Anwendung passiv begleitet wird: Hier werden Punkte gesammelt (bzw. durch die Lehrkraft eingetragen) und Kräfte verwaltet. *Classcraft* kann mit Computer und Beamer oder auf den mobilen Endgeräten der Lernenden verwendet werden, wobei es grundsätzlich genügt, wenn die Lehrkraft Zugriff auf *Classcraft* hat. Verwaltung und ‚Spiel‘ finden komplett online statt: mit Zugang über game.classcraft.com. Darüber hinaus steht auch eine kostenlose App für *iOS* und *Android* zum Download bereit.

Kompetenzen

medientechnische Kompetenzen: Umgang mit Gamification-Apps/-Software

pragmatische Kompetenz: in digitalen Räumen kommunizieren

Sozialkompetenz: Umgang mit Wettbewerbssituationen

Tools

Classcraft: Gamification-Anwendung

Kahoot!: spielerisches Quiz-Tool

Rezzly: Gamification-Anwendung

QuesTanja: Gamification-Anwendung

Weitere Information

Kapp, K. M. (2012): *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Stampfl, N. S. (2012). *Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels*. Hannover: Heise.