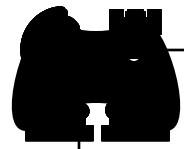


A photograph of a chessboard with several dark wooden pieces standing upright. The background is dark and slightly blurred, focusing attention on the pieces. The text is overlaid on the right side of the image.

Lernförderung durch Gamification

GETVICO 24

Edilene von Wallwitz



Was bedeutet Gamification?

- Gamifizierung: Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwenderinnen und Anwendern

Warum?

Motivationsmangel und Antriebslosigkeit
bekämpfen

1,2 Milliarde
Menschen
spielen Games



Das sind 44% der
Internetnutzer



Davon,
700 Millionen spielen
Games online



Alle können
grundlegende
Spielkonzepte
verstehen



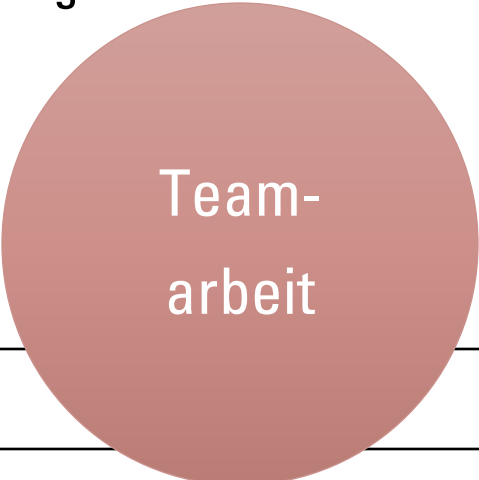
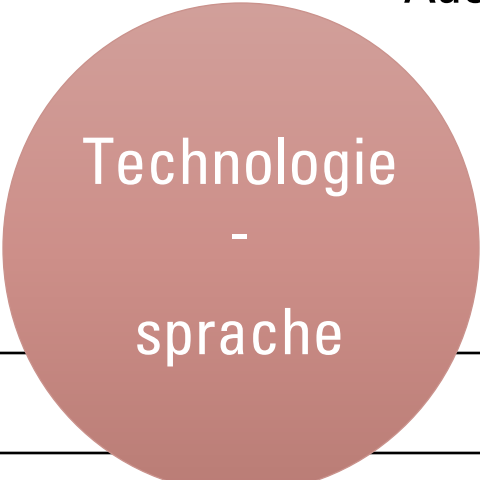
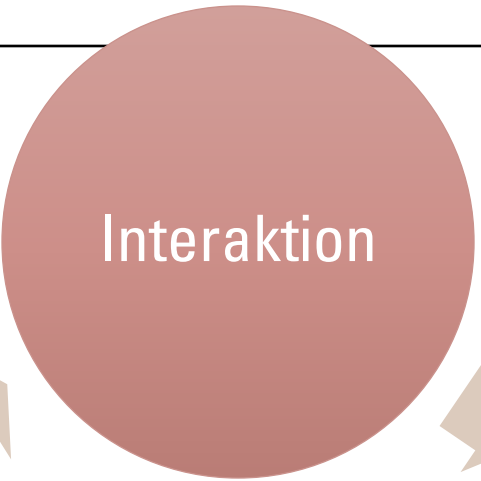
Spielen bedeutet nicht nur Unterhaltung – Nach dem Linguist James Paul Gee, der Gamer (Spieler) lernt ständig etwas Neues über das Spiel (wie man spielt und neue Levels erreicht, z.B.) und darüber hinaus (Elemente, die zum Spielen relevant sind, z. B.).

Spieler zeigen Ausdauer, Wagemut, hohe Aufmerksamkeit und Kreativität bei der Problemlösung – Fähigkeiten, die idealerweise in der Schule gezeigt werden sollten.

Schnell lernen, in Gruppen arbeiten und Entscheidungen treffen können sind andere Fähigkeiten, die beim Spielen gelernt werden können, nach João Mattar, Autor vom Buch *Games in der Erziehung: wie die Digital Natives lernen*.

5 Punkte (Roman Rackwitz)

- Klare Ziele und Regeln
- Informationentransparenz
- Schnelle Rückmeldung über Erfolg/Misserfolg
- Entscheidungsfreiheit
- lösbar, abwechslungsreiche Herausforderungen



- Wettkampf
- Kooperation
- Punkte, Ranglisten,
Auszeichnungen

Ziel: Zum Lesen von Nachrichten motivieren

- Tagesnachrichten, Artikeln, Reportagen, die teilweise auch mit den Themen im Lehrwerk zu tun hatten.
- Gruppe: C1, 7 Schüler, 17-19 Jahre alt, hybrides Lernen



Durchführung

3 Phasen – Jede Phase: 2 Wochen (4 Stunden)

3 Teams

Jede Phase: Aufgaben, Spiele, Aktivitäten → Missionen – Sammeln von Punkten

Zwischenauszeichnungen

Hauptpreis am Ende der Phasen

Extrapunkte: Nur Deutsch, Hausaufgaben

Minuspunkte: Muttersprache, keine Hausaufgabe



Aufgabe: Ideen für die Entwicklung nachhaltigen Tourismus in Mecklenburg-Vorpommern

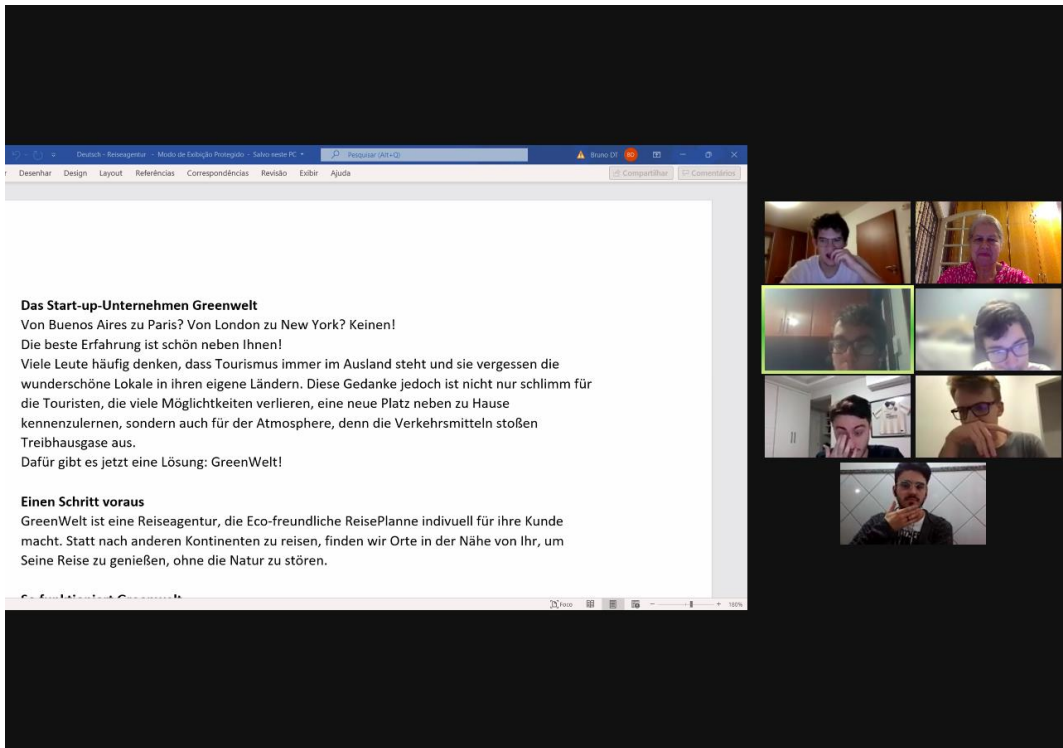
- Punkte für die Erfüllung der Aufgabe
- Punkte für 3 Kategorien:
 - Idee
 - Gliederung der Präsentation
 - Sprachliche Kompetenz



Wettkampf: Nomen-Verb-Verbindungen



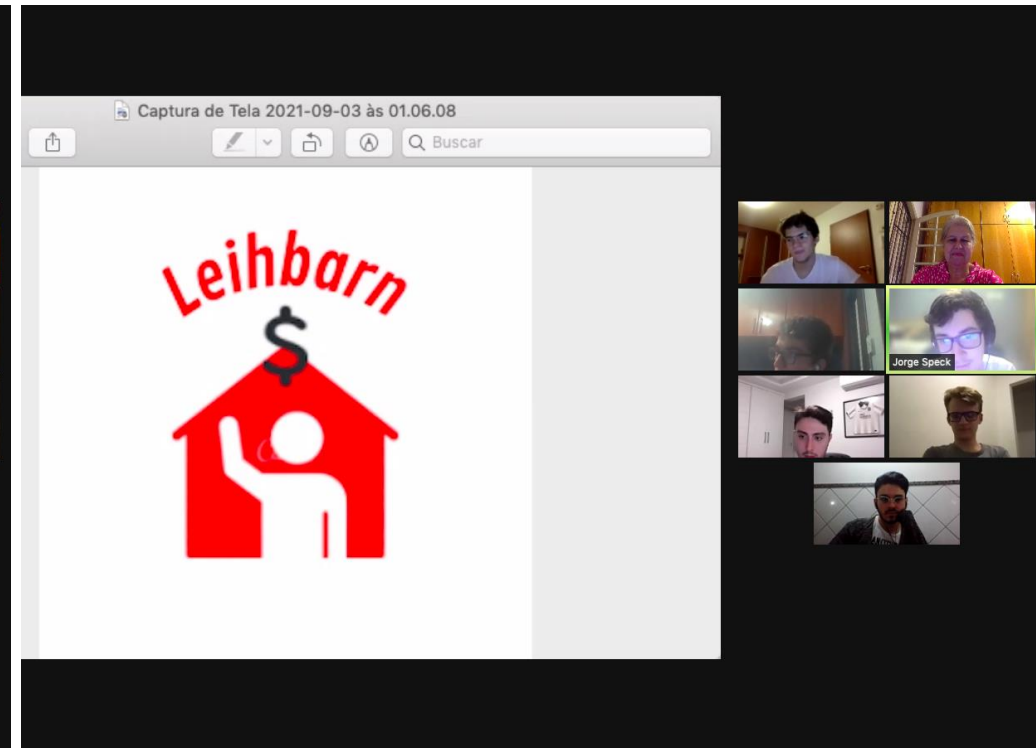
Aufgabe: ein Start-up entwickeln



The screenshot shows a presentation slide with the following text:

Das Start-up-Unternehmen GreenWelt
Von Buenos Aires zu Paris? Von London zu New York? Keinen!
Die beste Erfahrung ist schön neben Ihnen!
Viele Leute häufig denken, dass Tourismus immer im Ausland steht und sie vergessen die wunderschöne Lokale in ihren eigene Ländern. Diese Gedanke jedoch ist nicht nur schlimm für die Touristen, die viele Möglichkeiten verlieren, eine neue Platz neben zu Hause kennenzulernen, sondern auch für der Atmosphäre, denn die Verkehrsmitteln stoßen Treibhausgase aus.
Dafür gibt es jetzt eine Lösung: GreenWelt!

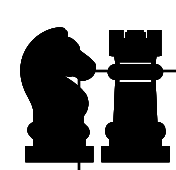
Einen Schritt voraus
GreenWelt ist eine Reiseagentur, die Eco-freundliche ReisePlanne indivuell für ihre Kunde macht. Statt nach anderen Kontinenten zu reisen, finden wir Orte in der Nähe von Ihr, um Seine Reise zu genießen, ohne die Natur zu stören.



The screenshot shows a presentation slide with the following text and logo:

Leihbarn

The logo features the word "Leihbarn" in red, with a red house icon below it. Inside the house is a white silhouette of a person with their arms raised, and a black dollar sign (\$) is positioned above the house.



Kritik an der Gamifizierung des Unterrichts

- Motivation oder Manipulation – es wird nur noch für die Belohnung gelernt
- Gamification macht aus Mitschülern Konkurrenten



**Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit!**