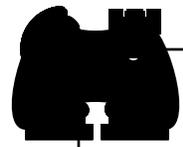


A photograph of a chessboard with several dark wooden pieces standing upright. The background is dark and slightly blurred, focusing attention on the pieces. The text is overlaid on the right side of the image.

# 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.

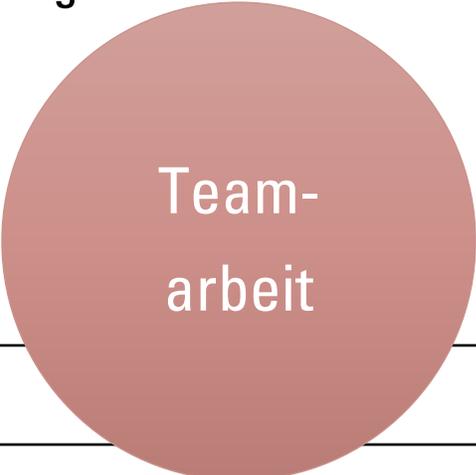
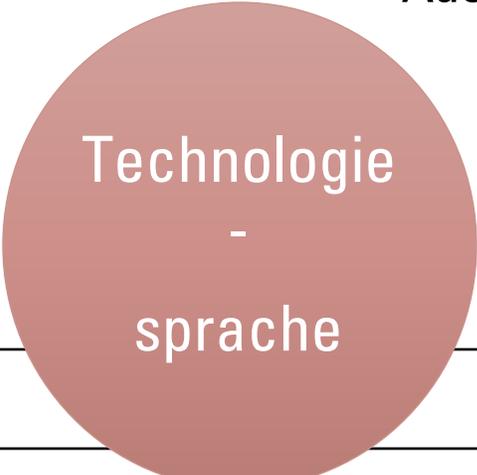
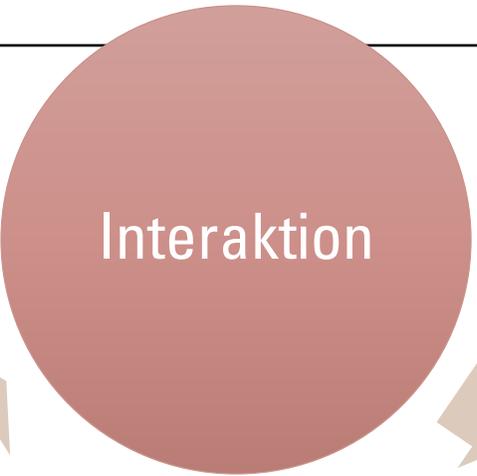
---

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

---



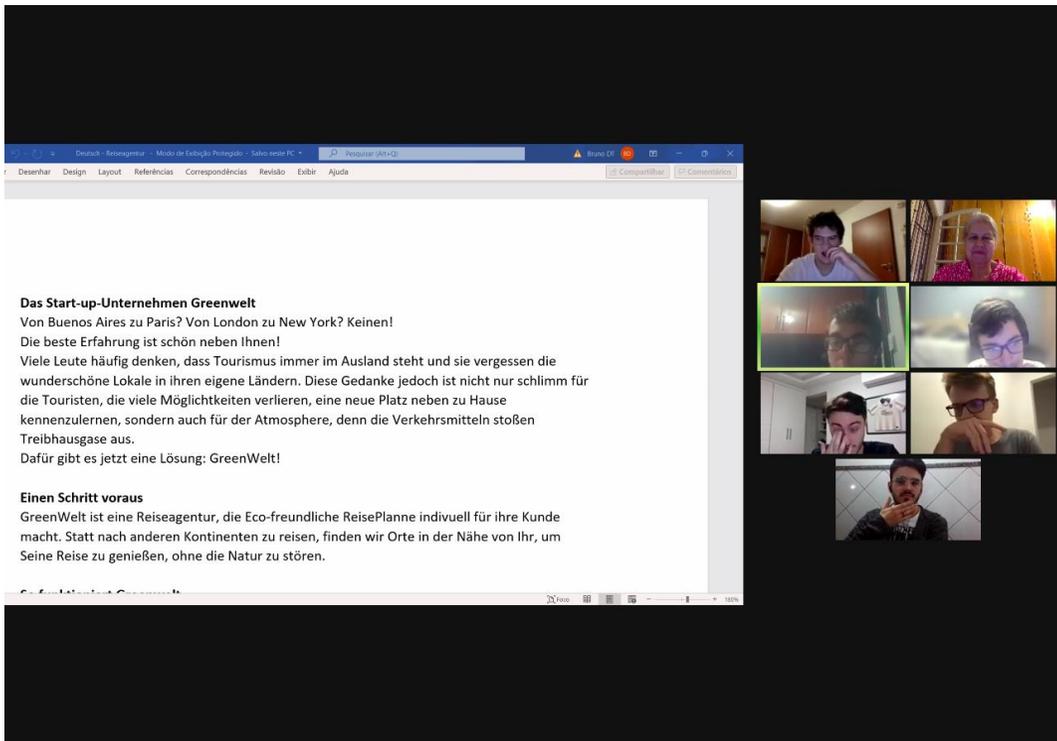
# Aufgabe: Ideen für die Entwicklung nachhaltigen Tourismus in Mecklenburg-Vorpommern

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





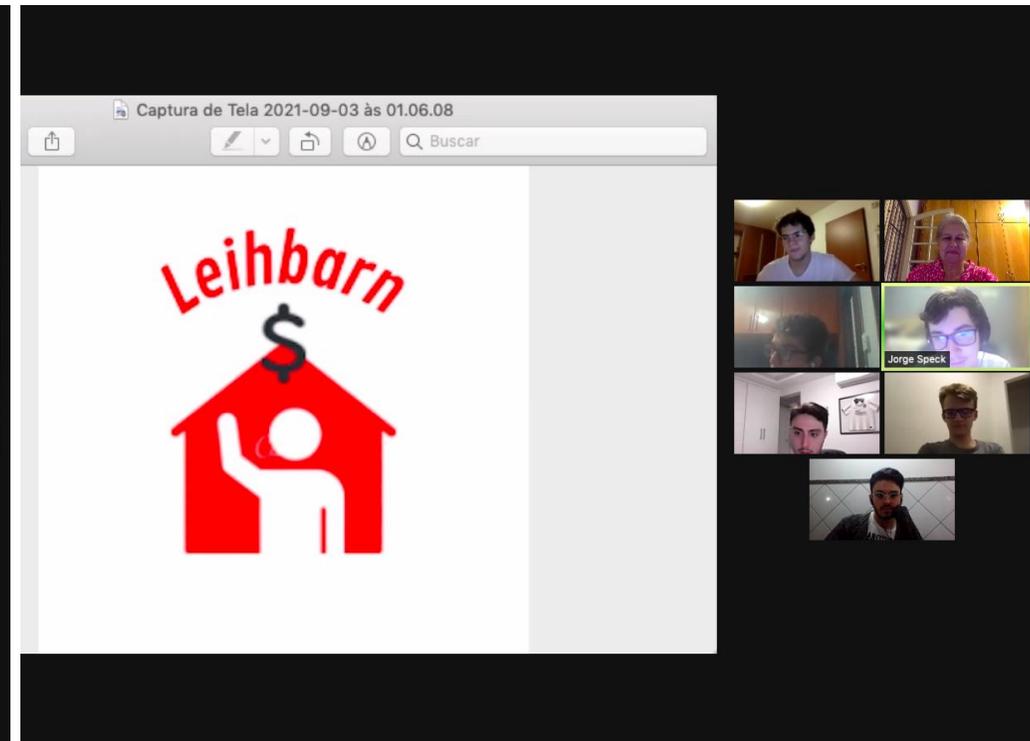
# Aufgabe: ein Start-up entwickeln



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.



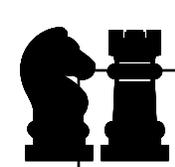
The screenshot shows a presentation slide with the following content:

Captura de Tela 2021-09-03 às 01.06.08

Leihbarn

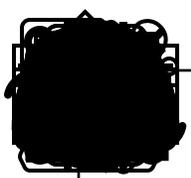


The slide also features a video conference grid with several participants, including one labeled 'Jorge Speck'.



# 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!**