

Methoden: Gamification

Was bedeutet Gamification?

Durch den Einsatz von spieltypischen Elementen wie Spieldesign, Spielmechaniken oder Spielprinzipien in einem spielfremden Zusammenhang sollen Menschen motiviert werden, bestimmte Ziele zu erreichen. Die Spielelemente stammen sowohl aus dem Bereich der Video- bzw. Computerspiele wie auch dem der Brett- und Kartenspiele.

Gamification in der Schule

Einige Lehrerinnen und Lehrer setzen bereits auf die Idee, die Spielfreude und den Spieltrieb zur Steigerung der Lernmotivation der Schüler einzusetzen:

- Elemente aus der Welt der Spiele wirken ansprechend auf die Schüler und können so zur Steigerung der Lernmotivation beitragen.
- Erfolge werden durch die vielfältigen Feedbackelemente sofort belohnt.
- Gamification zeigt den Schülern Wege zur Bewältigung von Aufgaben auf, deren Lösung sie sich sonst nicht zutrauen würden.
- So können sie häufiger Lernerfolge erzielen, die das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten stärken.
- Vielen Schülern fällt es leichter bei der Sache zu bleiben, wenn sie am Ende wie in einem Spiel ein konkretes Ziel erreichen können.
- Falsche Antworten oder Fehler sind in der Welt der Spiele anders als im Unterricht (zumindest aus Schülersicht) oder gar in Prüfungen nichts Tragisches. Die Schüler trauen sich deshalb eher, einen Versuch zu wagen. Einen starken Gegner bezwingt man in einem Computerspiel selten beim ersten Versuch. Stattdessen geben diese Rückschläge den Anreiz, es besser zu machen.
- Kooperative Spiele stärken den Zusammenhalt in der Klasse.

Will man den gesamten Unterricht „gamifizieren“, ist natürlich ein ausgefeiltes pädagogisches Konzept vonnöten. Sie sollten Ihre Schüler gut einschätzen können, um sie gemäß ihren Leistungen passend herauszufordern. Dabei ist der Aufwand für Sie selbst nicht zu unterschätzen.

Einen guten Überblick zu den Voraussetzungen für Gamification bietet der Beitrag „Gamification und Bildung – Wenn Schule zum Spiel wird“, der im seminarbegleitenden Blog der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg veröffentlicht wurde.

Es spricht allerdings nichts dagegen, den eigenen Unterricht nur ab und an mit kleinen Spiel-Elementen aufzuwerten. Das kann sich besonders bei Themen lohnen, die von den Schülern sonst nicht so gern bearbeitet werden. So bleiben die Momente für die Schüler etwas Besonderes und ihr Zeitaufwand hält sich in Grenzen.

Elemente aus der Welt der Spiele und ihre Rolle im Unterricht

- **Quest:**
Eine Quest ist vergleichbar mit einer Mission, die erfüllt werden muss, um Erfahrungspunkte zu sammeln oder in ein höheres Level aufzusteigen. Manche Quests müssen innerhalb einer begrenzten Zeit erledigt werden, andere fordern Teamarbeit.
- **Storytelling:**
Computerspiele erzählen in der Regel eine Geschichte, die mal mehr, mal weniger im Vordergrund steht. Die Spieler werden in die Geschichte mit eingebunden und haben eine Aufgabe zu erfüllen.
Spinnen Sie um das neue Thema bzw. die Unterrichtseinheit eine Geschichte. Wie in Rollenspiel- oder Adventure-Games haben Ihre Schüler eine Quest zu erfüllen. Inhalte von Aufgaben und Unterrichtsmaterialien orientieren sich dabei an dieser Geschichte.
- **Epic Meaning:**

Vermittelt das Spiel den Teilnehmern das Gefühl, ein bedeutender Teil eines größeren Ganzen zu sein, spricht man v.a. bei Rollenspielen von Epic Meaning. In einer Teamaufgabe kann es beispielsweise Bedingung zur Lösung der Quest sein, dass alle Schüler einen Anteil an der Lösung haben.

- **Erfahrungspunkte:**
Erfahrungspunkte werden durch das Lösen von Aufgaben gewonnen. Die Punkte geben den Schülern sofort ein Feedback, wo sie im Moment stehen.
- **Level:**
Level stehen für verschiedene Schwierigkeitsstufen des Spiels. Je höher das Level, umso schwerer. Stärkere Schüler durchlaufen leichte Level schnell. Wer noch nicht so geübt ist, hat die Möglichkeit, sich langsam zu verbessern, bevor der nächste Level angegangen wird. Da leistungsstarke Schüler schneller fertig sind, können Sie für diese Fleißaufgaben bereithalten, durch die z. B. besondere Auszeichnungen gewonnen werden können.
- **Badges (Auszeichnungen und Titel):**
Wer eine Aufgabe besonders schnell oder mit einem besonders guten Ergebnis gelöst, anderen Mitspielern geholfen oder viele Rätsel gelöst hat, erhält eine Auszeichnung. Die Auszeichnung ist ein Feedback für den Schüler und motiviert, noch mehr Auszeichnungen zu sammeln.

Welche Spiele eignen sich zum Einsatz im Unterricht?

Im Prinzip eignet sich jedes Spiel oder Spielelement – Sie müssen es lediglich mit den gewünschten Lernprozessen verbinden. Tablets und Smartphones bieten viele neue Möglichkeiten, Spielelemente in den Unterricht zu integrieren.

Online-Plattformen wie Classcraft oder QuesTanja bieten in Form von Rollenspielen, in denen Ihre Schüler Helden verkörpern, bereits einen fertigen Rahmen für Ihren Unterricht.

Auf der Seite LearningApps.org finden Sie interaktive und multimediale Lernbausteine, die Sie in den Unterricht einbetten können.

Tipps für Gamification im Unterricht

Damit diese Ziele erreicht werden können, sollte Ihre gamifizierte Unterrichtssequenz einige Rahmenpunkte erfüllen:

- Legen Sie ein konkretes Spielziel fest.
- Legen Sie Spielregeln fest, an die sich die Schüler halten sollen.
- Das Spiel sollte immer eine Herausforderung darstellen.
- Diese muss aber für die Schüler zu bewältigen sein. Da selten alle Schüler auf demselben Lernniveau sind, können Sie das Spiel in verschiedene Level gliedern. So kann jeder Schüler in seinem individuellen Lerntempo arbeiten.
- Spiele, die den Schülern Raum für eigene Lösungswege und Kreativität lassen, sind besonders motivierend.
- Schüler müssen nicht immer nur für sich spielen: Bei Teamspielen mit wechselnden Gruppenmitgliedern lernen sie sich besser kennen und müssen sich auf die anderen Mitspieler verlassen. Das stärkt den Klassenzusammenhalt.
- Um für Ihre Schüler relevant zu sein, sollte das Spiel den Schülern Feedback geben.
- Erfahrungspunkte, Abzeichen oder ein sich füllender Fortschrittsbalken können den Schülern eine Rückmeldung geben.
- Natürlich sollte das Spiel auch mit einem Lernerfolg, den Sie mit Ihren Schülern erreichen wollen, verknüpft sein.

Quelle:

Den ausführlichen Artikel zum Thema findet ihr hier: <https://www.betzold.at/blog/gamification>