

Gamification: Einführung in spielerische Elemente

Bei Gamification geht es darum, dass spielerische Elemente, wie z. B. Ranglisten, Auszeichnungen, Punkte und Fortschrittsanzeigen, in einem nicht spielerischen Kontext eingesetzt werden. Diese Elemente sollen dabei helfen, Menschen zu motivieren, ihre Ziele zu erreichen, sich mit den entsprechenden Inhalten zu beschäftigen, die Produktivität zu erhöhen und neue Fähigkeiten zu erlernen. Es geht darum, dass sie auf der emotionalen Ebene angesprochen und mitgenommen werden. Dem entsprechend gibt es unterschiedliche Bereiche, in denen Gamification eingesetzt wird, z. B. in Unternehmen, um Mitarbeitende zu motivieren, oder in der Bildung, um Lernende für Lerninhalte zu begeistern.

Ein ganz einfaches Beispiel ist die Sprachenlern-App *Duolingo*®. Lernende bekommen dort ihren Lernfortschritt angezeigt und erhalten verschiedene Auszeichnungen, wenn sie eine bestimmte Leistung erbracht haben. Gerade das Sammeln dieser Awards hilft dabei, dranzubleiben und weiterzumachen, da sie eine Art der Belohnung sind. Auch im Vergleich mit anderen kann stolz geteilt werden, was man selbst bereits erreicht hat. Ebenso ist es bei Lauf-Apps, die Auszeichnungen für erbrachte Leistungen vergeben. Anstatt zu sagen, „Ich kann nicht mehr, ich höre auf“, könnten mich die spielerischen Elemente zu „Ich kann nicht mehr, aber die 500 Meter mache ich noch, weil ich dann noch die Auszeichnung bekomme“ motivieren. Ähnliche Motivationsmethoden durch die Vergabe von Auszeichnungen ließen sich auch im Sportunterricht in der Schule anwenden.

Für den Einsatz von Gamification im Unterricht bedeutet das: Du kannst die gesamte Lernumgebung oder nur einzelne Aufgaben spielerisch gestalten. Das kann sowohl analog als auch digital erfolgen. Du könntest also beispielsweise eine Rangliste mit den Namen der Lernenden in der Klasse aufhängen. Für bestimmte erledigte Aufgaben oder gelöste Rätsel werden Sticker hinter den jeweiligen Namen platziert. Natürlich solltest du schauen, ob solche Wettbewerbe für alle Teilnehmenden „funktionieren“, da zu viel Wettbewerb bei einigen Lernenden auch ins Gegenteil umschlagen und sie demotivieren kann. Das hängt individuell von deiner Klasse ab.

Statt Stickerbelohnungen in deinen Unterricht zu integrieren, kannst du auch einzelne Aufgaben gamifizieren. Zum Beispiel könntest du Quizze erstellen, interaktive Inhalte mit Fortschrittsanzeigen bauen oder Arbeitsblätter verteilen, die zeigen, was die kommenden Themen im jeweiligen Halbjahr oder des nächsten Stationenlernens sind. Dahinter befinden sich dann dazugehörige Icons oder kleine Bilder, die ausgemalt werden können, sobald die entsprechenden Aufgaben erfolgreich erledigt wurden.

Du merkst an diesen ersten Beispielen: Deinen kreativen Gamification-Ideen sind keine Grenzen gesetzt. Du kannst sie individuell auf deine Lernenden und Unterrichtsinhalte anpassen. Außerdem habe ich eine weitere gute Nachricht für dich: Es gibt einige teilweise kostenlose Online-Tools, die dir dabei helfen und die ich dir im Folgenden genauer vorstellen möchte. Die jeweiligen Programme haben ganz unterschiedliche Funktionen und Darstellungsideen, sodass du dich von meinen Beispielen inspirieren lassen kannst. Nach einem ersten Überblick zeige ich dir Schritt für Schritt, wie du sie selbst umsetzen kannst. Von Lernabenteuern bis interaktiven Arbeitsblättern ist alles dabei.

Schritt-für-Schritt-Anleitungen der Online-Tools

Nachdem du gesehen hast, was die einzelnen Online-Tools können, um die es in diesem Buch geht, möchte ich dich jetzt Schritt für Schritt anleiten, wie du damit eigene interaktive und spielerische Anwendungen bauen kannst.

Begleitend dazu kannst du dir auch Erklärvideos von mir zu den einzelnen Tools anschauen. Scanne dazu einfach den jeweiligen QR-Code®, der dich dann zu meinem YouTube®-Kanal und dem entsprechenden Video bringt.

Genially®

Mit *Genially*® kannst du unterschiedliche interaktive und spielerische Anwendungen bauen. Ich zeige dir jetzt beispielhaft, wie du ein Puzzle-Quiz erstellen kannst. Wenn du das verstanden hast, kannst du dein Wissen ganz einfach auf alle anderen Templates des Programms anwenden.

1. Melde dich auf der *Genially*®-Homepage (www.genial.ly) an. So gelangst du zu deinem Account und siehst, welche Anwendungen du mit dem Tool bereits gebaut hast. Klicke oben links auf „CREATE GENIALLY“, um eine eigene Anwendung zu erstellen.
2. Du siehst nun eine Übersicht, die dir dabei hilft, das richtige Template zu finden. Wähle „Gamification“ und dann „Puzzle Quiz“. Zur Info: Alle Templates ohne Stern-Symbol sind kostenlos, so auch das „Puzzle Quiz“. Klicke dort auf „USE THIS TEMPLATE“. So gelangst du zu dieser Bearbeitungsoberfläche:



So sieht das Template zu Beginn aus.

3. Jetzt kannst du das Template so anpassen, wie du es möchtest. Auf der linken Seite ist eine Leiste mit Elementen wie Text und Bilder. Die dort vorhandenen Objekte kannst du nutzen und via „Drag and Drop“ platzieren. Aktuell sind die einzelnen Seiten des Quizzes ausgewählt.
4. Sollte bisher keine Auswahl getroffen worden sein, gehe in der linken Leiste auf „Pages“ und wähle die zweite Seite aus. Dort kannst du deine erste Quizfrage notieren, indem du auf den Fragetext auf

Vorgestellt: Diese Spiele passen zu deinen Themen und Fächern

Zunächst möchte ich dir fünf verschiedene Spiele näher vorstellen. Weiter unten findest du dann eine nach Fächern geordnete Liste mit vielen weiteren Games. In diesen zwei YouTube®-Videos von mir kannst du dir die Spiele noch genauer anschauen:

WICHTIG: Viele Spiele lassen sich auch fächer- und themenübergreifend einsetzen, je nachdem was du vorhast und vermitteln möchtest. Ich mache dir im Folgenden Vorschläge, was sich wofür eignen könnten, damit du dort direkt anknüpfen kannst. Und: Manche der Spiele sind nicht primär „Serious Games“, sie lassen sich aber sehr wohl im Lernkontext verwenden, da sie relevante Themen und interessante Fragestellungen aufgreifen.



Die Assassin's-Creed®-Reihe (Geschichte & Erdkunde)

Welche Spielereihe (PC & Konsole) du unbedingt auf dem Schirm haben solltest: *Assassin's Creed*®. In den einzelnen Teilen werden verschiedene historische Ereignisse genauer dargestellt. Zum Beispiel geht es in *Assassin's Creed*®: *Unity* um die Französische Revolution; es spielt in Paris im Jahr 1789. Auf YouTube® findest du die Trailer und Gameplay-Szenen, mit denen du gute Einblicke in das Thema geben und die du als Grundlage für erste Aufgaben verwenden kannst. Die Lernenden könnten z. B. beschreiben, wie sie die in den Szenen dargestellte Stimmung in Paris wahrnehmen.



Einblick in das Spiel *Assassin's Creed*®: *Unity*, Bildangabe: © Ubisoft®

Zehn Ideen für den Einsatz von Spielen im Unterricht

Wie du dir sicher denken kannst, gibt es nicht nur eine Möglichkeit, Spiele in den Unterricht zu integrieren. Ich möchte dir im Folgenden zehn Ideen vorstellen, die du ganz kreativ nutzen kannst – je nachdem, was am besten zu dir, deinen Lernenden und deinen Unterrichtsinhalten passt.

1. Nimm ein bekanntes Spiel und nutze seine Elemente für deine Aufgaben



Eine Idee für den Einsatz von Among Us® im Lateinunterricht, Bildangabe: © Björn Hennig / Twitter

Lehrer Björn Hennig hat das z. B. mit dem Spiel *Among Us*® für den Lateinunterricht zum Thema Wortschatzarbeit umgesetzt. In diesem Multiplayer-Spiel geht es darum, dass es mindestens einen „Imposter“ (Verräter) innerhalb des Teams gibt – und den müssen die „Crewmates“ (Teammitglieder) finden. Björn nutzt hierfür die *Among-Us*®-Charaktere, die bei seinen Lernenden direkt für Begeisterung gesorgt haben. In der ersten Aufgabe sollen z. B. nur Verben stehen. Es gibt aber einen Imposter, der kein Verb ist und gefunden werden muss. Genau dieser kreative Ansatz lässt sich auch für andere Fächer und mit anderen Spielen denken und realisieren. Frage am besten deine Lernenden, welche Spiele sie gerne spielen, um direkt an ihre Lebensrealität anzuknüpfen und so deine Inhalte für sie ansprechender vermitteln zu können.