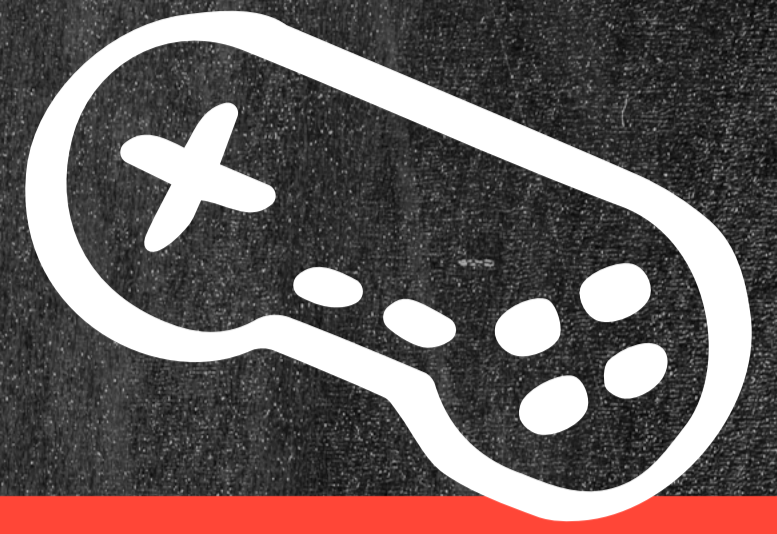


imc My Digital School

Spiel und Spaß im Unterricht dank Gamification



Good to know

Bei Gamification geht es nicht darum, ein bestimmtes Computerspiel im Unterricht einzusetzen, sondern einen Mix aus Spielelementen zu nutzen. Gamification bezeichnet deshalb den Einsatz von spielerischen Elementen in einem nicht spielerischen Kontext.

Elemente aus der Welt der Spiele und ihr Einsatz im Unterricht

Quest

Eine Quest ist vergleichbar mit einer Mission, die erfüllt werden muss, um Punkte zu sammeln. Beispielsweise müssen Aufgaben, Rätsel oder Puzzle in einer begrenzten Zeit oder im Team gelöst werden. Das fördert den Klassenzusammenhalt und die Kreativität, da selbstständig Lösungswege gefunden werden müssen.



Storytelling

Storytelling bedeutet im Schulkontext, Unterrichtsinhalte in Geschichten zu verpacken, um so eine spannendere Lernumgebung zu schaffen. Wie in Rollenspiel- oder Adventure-Games haben die Schüler*innen dann die Aufgabe, Arbeitsaufträge rund um die Geschichte zu erfüllen.



Punkte

Durch das Lösen von vorgegebenen Aufgaben können Punkte gewonnen werden. Die Punkte geben den Schüler*innen sofort ein Feedback, wo sie im Moment stehen. Anschließend können die gesammelten Punkte in Belohnungen eingetauscht werden.



Leaderboards

Ranglisten zeigen an, wer beim Erledigen der Arbeitsaufträge die meisten Punkte erzielt hat. Ziel ist es, die Motivation und das Engagement zu steigern – denn wer möchte nicht gerne weitere Plätze vorrücken oder seinen Vorsprung halten?



Badges (Auszeichnungen und Titel)

Wer eine Aufgabe besonders schnell oder mit einem besonders guten Ergebnis löst, erhält einen Badge. Dazu können Titel, Preise oder Pokale gehören. Die Auszeichnung ist ein Feedback für die Schüler*innen und motiviert diese, weiterhin fleißig Aufgaben zu erledigen.



Fazit

Durch Gamifizierung eröffnen sich neue Möglichkeiten, (Unterrichts-) Inhalte spielerisch zu übermitteln und Anreize zu schaffen, die Aufgaben zu erledigen.