

## SPIELREGELN

### Was ist überhaupt Gamification?

„Gamification wird als ein Prozess der spielerischen Gestaltung von Aktivitäten in einem spielfremden Kontext durch die Verwendung von Spiel-Design-Elementen definiert. Spiel-Design-Elemente sind hierbei einzelne Aspekte aus Spielen.“<sup>1</sup>

### Warum wurde der Kurs gamifiziert?

Dieses Projekt ist eine von Frau Prof. Dr. Sandra Aßmann und von Herrn Jun.-Prof. Dr. Christian Bunnenberg betreute Kooperation zwischen der Erziehungswissenschaft und der Geschichtswissenschaft der Ruhr-Universität Bochum. Die Studierenden beider Fachrichtungen „erspielen“ in interdisziplinären Gruppen die Inhalte des Moodle-Kurses namens „*INTERdisciPLAYnarity*“, wobei eine motivationale Wirkung auf das Lernverhalten erzielt und die Lernleistung gefördert werden soll. Der im Kurs festgeschriebene Wettbewerbscharakter soll hierbei zusätzlich die Zusammenarbeit in den Gruppen und den fächerübergreifenden Austausch fördern.

### Welche Gamification-Elemente gibt es im Moodle-Kurs?

Die Inhalte des Moodle-Kurses sind mit einer Narration verbunden, welche die thematischen Bereiche der „*Museumsdidaktik*“ und des „*Spielerischen Lernens*“ verbindet. Diese Geschichte ist insgesamt in vier aufeinander aufbauenden Missionen (Lektionen/Sequenzen) unterteilt. Konkret bedeutet dies: Nur wer alle Aufgaben einer Mission absolviert und Level aufsteigt, kann die Fortsetzung der Geschichte und Inhalte weiterer Missionen freischalten. Diese Methode wird auch „adaptive Freigabe“ genannt, denn erst durch den Abschluss einer Aktivität unter gegebenen Voraussetzungen schaltet sich weiteres Material frei.



Abbildung 1: Startlevel „Zeche Zollverein“

Nach dem Durchspielen von Mission 2 (Abschluss der Einheit „*Museumsdidaktik*“) und Mission 4 (Abschluss der Einheit „*Spielerisches Lernen*“) werden sogenannte Belohnungsdokumente freigeschaltet. Diese Belohnungsdokumente enthalten eine prägnante Zusammenfassung zu den im Kurs bearbeiteten Themen und können als Lernvorbereitung für den abschließenden Kahoot!-Wettbewerb dienen.

---

<sup>1</sup> Sailer, Michael: Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung. Empirische Studien im Kontext manueller Arbeitsprozesse, Wiesbaden: Springer 2016, S. VII.

Für jede der insgesamt 3 Einzelaufgaben gibt es demnach Punkte (20 XP), die die Studierenden für ihre jeweilige Gruppe sammeln können (insgesamt 60 XP im Semester + 30 XP Bonus möglich). Gruppenabgaben (Synthese der Einzelaufgaben) (5 XP) sind hierbei grundsätzlich als Voraussetzung für die Teilnahme der Gruppe am Endwettbewerb (siehe Präsenzsitzungen) anzusehen.

### Punkteverteilung für die Einzelaufgaben:

Mission	1	2	3
Aufgabe	Vorbereitung des Museumsbesuchs, Entwicklung von Beobachtungskriterien	Rezension über die Ausstellung als Ort des außerschulischen Lernens	Eindrücke zu einem exemplarischen Lernspiel (Spiel als Medium der Wissensvermittlung)
Punkte	20 XP	20 XP	20 XP
Bonuspunkte <sup>2</sup>	Bis zu 10 XP	Bis zu 10 XP	Bis zu 10 XP
Bearbeitungszeitraum	1 Woche	2 Wochen	1 Woche

### Gruppenaufgaben (Voraussetzung für die Teilnahme am Wettbewerb)

Mission	1	2	3	4
Aufgabe	Entwicklung eines fächerübergreifenden Kriterienkatalogs für den Museumsbesuch	PowerPoint-Präsentation zum Museumsbesuch	PowerPoint-Präsentation zu digitalen Spielen als Medien der Wissensvermittlung	Wettbewerb (Präsenzsitzung)
Bearbeitungszeitraum	1 Woche	1 Woche Präsentationsdatum	2 Wochen Präsentationsdatum	Wettbewerbsdatum

<sup>2</sup> Für die Einzelaufgaben werden jeweils bis zu 10 Bonuspunkte zu den durch die Abgabe gesammelten 10 XP vergeben, welche die Gesamtpunktzahl der Gruppe zusätzlich erhöhen können. Die Kriterien der Bewertung sind beispielsweise die Kohärenz der Argumentation und der sprachliche Ausdruck.

## **Wie macht sich Gamification in den Präsenzsitzungen bemerkbar?**

Zum Abschluss der Kooperationsphasen (online) stellen die Gruppen in der letzten Präsenzsitzung (27.07.2017) ihr im Kurs erworbenes Wissen unter Beweis. In einem Wettbewerb, welcher durch das Tool „Kahoot“ ausgetragen wird, können die Gruppen durch das richtige (und schnelle) Beantworten von Fragen zu den Seminarthemen Punkte sammeln. Diese werden anschließend zu den von den einzelnen Studierenden während des Semesters gesammelten Punkten (Einzelaufgaben) addiert und die Gruppe, die letztendlich die meisten Punkte hat, gewinnt und erhält eine Belohnung!