

„Gamification auf einen Blick“

Tipps & Tricks zum Einsatz von Gamification in der Lehre

Bevor Sie sich für den Einsatz von Gamification in Ihrer Lehre entscheiden, sind zunächst grundlegende didaktische Fragen zu klären:

- 1) Was sind die Lernziele Ihrer Veranstaltung?
- 2) Wie lässt sich die Zielgruppe Ihrer Veranstaltung beschreiben?
- 3) Besitzen Sie bereits Lernpakete, die einer methodischen oder inhaltlichen Aufbereitung bedürfen?

Nachdem Sie diese am Anfang des Lehrszenarios stehenden Fragen beantwortet haben, können Sie sich dem Einsatz von angemessenen Tools für Ihre Lehrveranstaltung zuwenden. Falls Sie sich für Gamification entscheiden sollten, empfiehlt es sich, folgende Fragen konkret für Ihre Lehrveranstaltung zu beantworten:

- 1) Mit welchem Ziel soll Gamification eingesetzt werden?
- 2) Wie können diese Ziele (z.B. Motivation- und Leistungsförderung) erreicht werden? (Mögliche Spiel-Design-Elemente)
- 3) Wie müssen die jeweiligen Spiel-Design-Elemente abgestimmt werden, damit die Erfüllung von psychologischen Grundbedürfnissen gewährleistet wird?
- 4) Wie müssen die jeweiligen Spiel-Design-Elemente konzipiert werden, damit sie sinnvoll an die Kursinhalte gekoppelt werden?

Beachten Sie bitte stets beim Einsatz von Gamification, dass die Grundlage des spielerischen Lernens stets der Inhalt bleibt – kurzum: Gamification kann den Inhalt Ihrer Lehrveranstaltung in qualitativer Hinsicht nicht verbessern, sondern bietet das Potential der während des Semesters aufrechterhaltenden Motivation und Leistungsförderung Ihrer Kursteilnehmer/innen.

Tipps zum Einsatz von Gamification in interdisziplinären Kursen

Generell sollte die Verzahnung der Präsenzlehre mit den interdisziplinären Kooperationsphasen „eng greifen“, sodass die Onlinephasen in einem Wechselverhältnis mit den Präsenzphasen stehen. Die Gamifizierung des übergeordneten Moodlekurses kann hierbei ebenso eine „verzahnende“ und spannungssteigernde Funktion haben, die die Bearbeitung der Aufgaben nicht nur als Lernherausforderung, sondern auch als eine Spieleherausforderung begreift. Wie wäre es denn, die einzelnen interdisziplinären Teams als „Detektive“ auftreten zu lassen, die in der sich freischaltenden Erzählung Indizien finden müssen, um gemeinsam die nächste Herausforderung zu bestehen? Die Studierenden würden so eine Rolle in einem fiktiven Textadventure einnehmen, die einerseits Verantwortung für die Gruppe beinhaltet (Indizien sammeln) und andererseits eigene Belohnungen verzeichnet (individualisiertes und unmittelbares Punktesystem). Ganz nebenbei würden die Teilnehmenden aus der thematisch auf die Lehrveranstaltung konzipierten Erzählung Wissen spielerisch erwerben ohne es bewusst zu merken: Eine Lernweise, die vor allem mit Gamification unterstützt werden kann.

Text: Corinna Peres, Ruhr-Universität Bochum, RUBeL-Team,
CC-BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>)