

# **GAMIFICATION IM UNTERRICHT**

**MEHR LERNERFOLG IM UNTERRICHT DANK  
DEM EINSATZ SPIELERISCHER ELEMENTE**

# ICE ICE BABY...



?

WER HAT IN DIESER  
WOCHE EIN MENU  
SELBST ZUBEREITET?

*MACHE EINE  
TYPISCHE KOCH-  
HANDBEWEGUNG*

?

WER HAT IM LETZTEN  
MONAT EINE SPORT-  
LICHE AKTIVITÄT VON  
MINDESTENS 60  
MINUTEN GEMACHT?

*ZEIGT UNS  
WELCHE*

?

WER GLAUBT, DASS  
DIE SCHWEIZER  
FUSSBALL-NATI  
HEUTE ABEND  
GEWINNT?

*JUBELPOSE  
EINNEHMEN*

# THE WHEEL



?

HAT DER EINSATZ  
VON ICE-BREAKER-  
AKTIVITÄTEN EINEN  
EINFLUSS AUF DEN  
LERNERFOLG?

?

SPIELEN IST  
EIGENTLICH NUR  
ETWAS FÜR KINDER  
UND JUGENDLICHE.

?

ALS DOZENT/IN MUSS  
ICH SELBER GERNE  
SPIELE MACHEN,  
WENN ICH DIESE IM  
UNTERRICHT  
EINSETZEN MÖCHTE.

# WAS IST GAMIFICATION?



Als **Gamification** (von englisch „game“ für „Spiel“) oder Gamifizierung, seltener auch Gamifikation oder Spielifizierung bzw. Spielifikation, bezeichnet man die Anwendung spieltypischer Elemente und Prozesse **in spielfremdem Kontext**. (...)

Ziel ist eine **Motivationssteigerung** der Benutzer, mit den Anwendungen verstärkt zu interagieren oder erwünschte **Verhaltensweisen** anzunehmen.

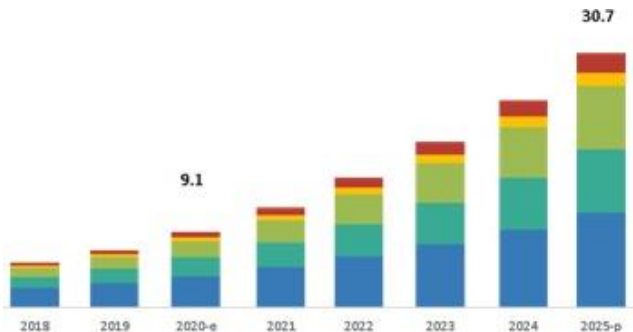
Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>

# AUSGEWÄHLTE STUDIEN



A

Gamification Market Size:  
2020: 9,1 Milliarden



B

Feld-Studie Karl Kapp 2016

- Erhöht die Möglichkeit ein Spiel zu spielen das Engagement?
  - 51% mehr Logins auf Lernplattform
  - 3x mehr Aufrufe des Lernfortschritts
  - 90% mehr Extra-Trainings

C

Feld-Studie Karl Kapp 2016

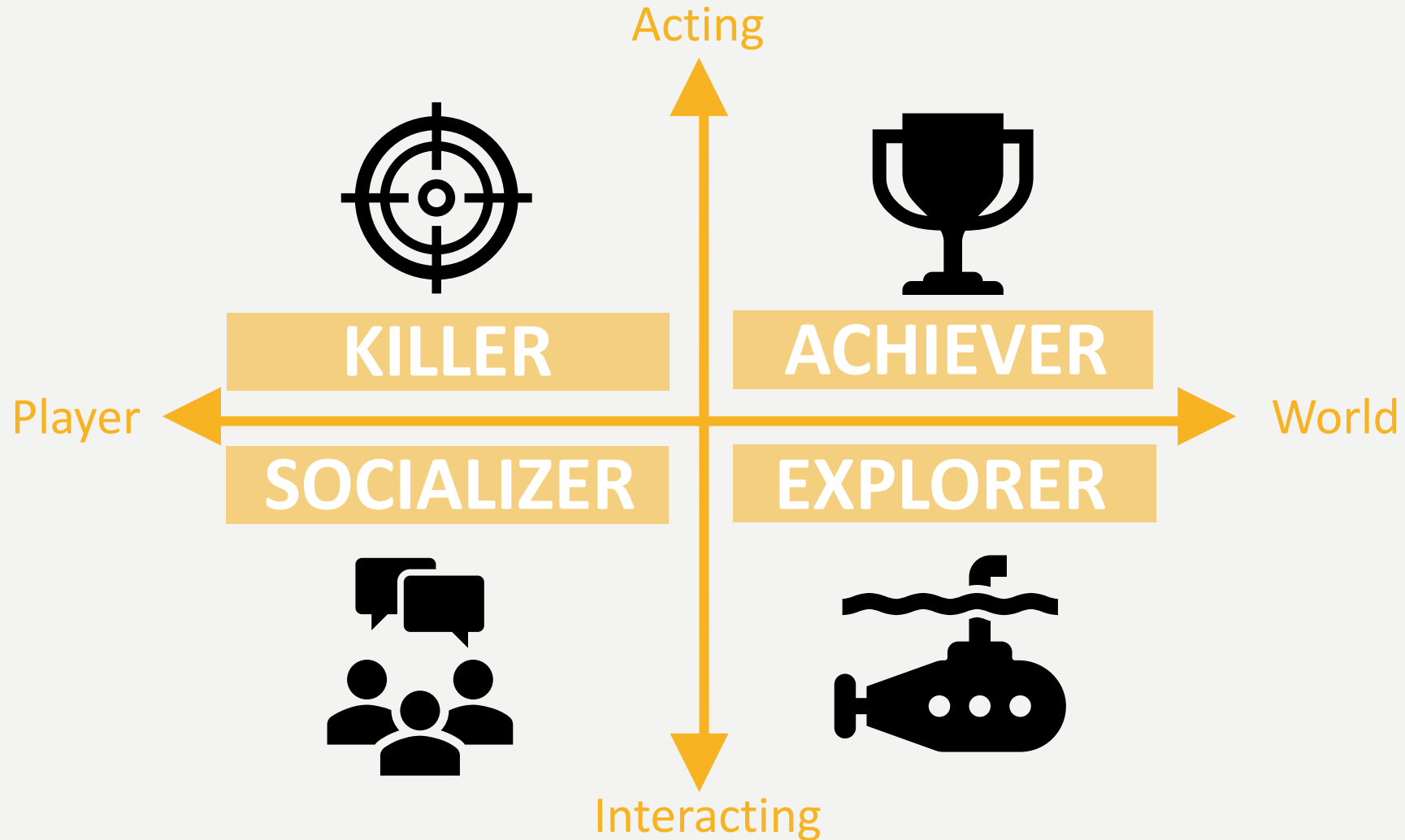
- Korreliert ein höheres Engagement mit höherem Lernerfolg?
  - 40% mehr korrekte Antworten für Teilnehmende mit Game-Möglichkeiten
  - Hauptsächlich aufgrund der Extra-Trainings

# MOTIVATION

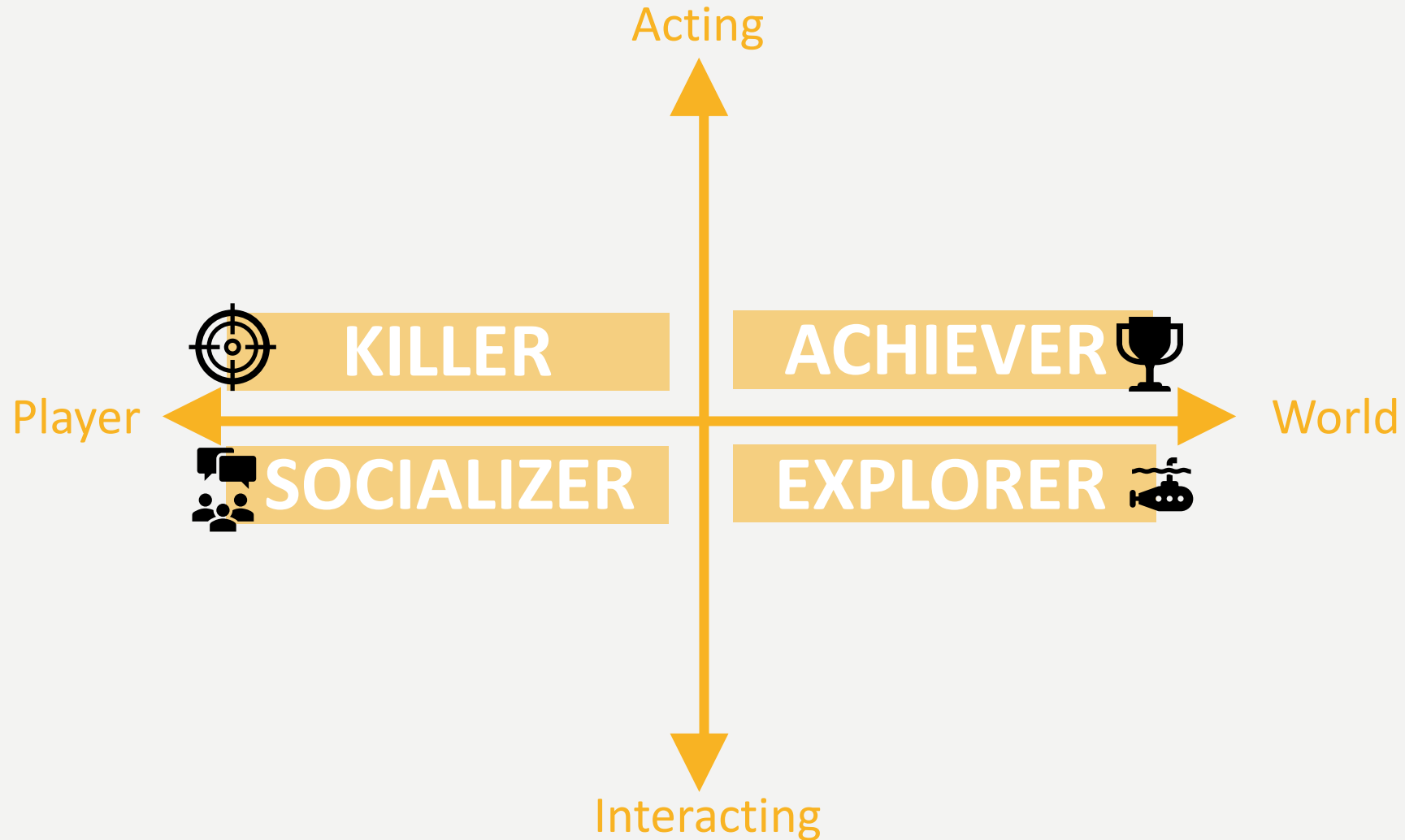


[https://youtu.be/GimoLDYI\\_JE](https://youtu.be/GimoLDYI_JE)

# SPIELER-TYPEN (BARTLE)

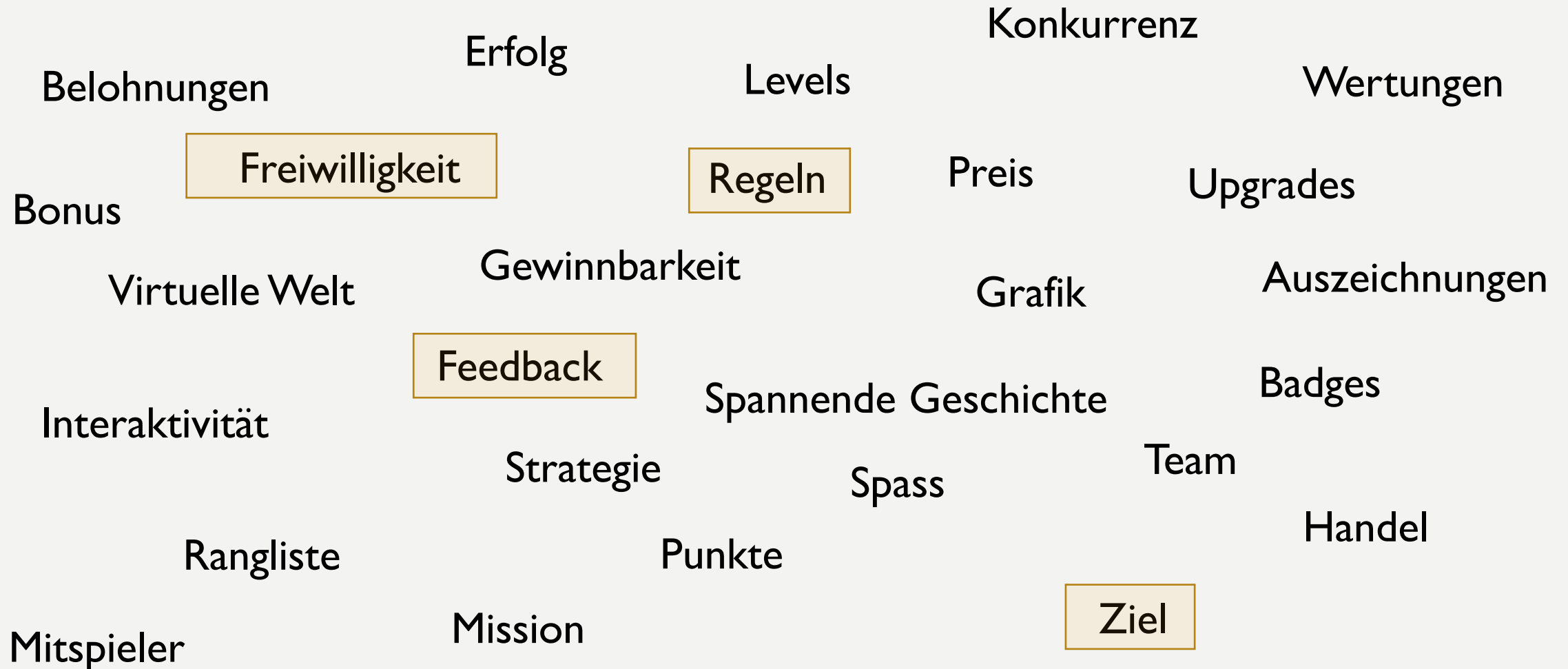


# SPIELER-TYPEN





# SPIELELEMENTE



# SPIELELEMENTE



Damit Gamification langfristig funktioniert müssen für Spieltheoretiker gewisse Kernkriterien erfüllt sein. Neben der Freiwilligkeit braucht der Spieler klare Ziele und Regeln, er muss immer wieder neu herausgefordert werden, genau wissen was von ihm verlangt wird, und was nicht. Er braucht also direktes Feedback. Und je positiver dieses Feedback ausfällt, desto motivierter ist der Spieler.

# LET'S PLAY

- Hero-Story
- Regeln, Ziel definieren
- Wie holen wir die verschiedenen Spielertypen ab?

H	K	U	Y	L	H	N	A	Z	R	G	G	Z	P	T	S	Y	Q	H	Q
E	L	W	G	U	T	Y	A	B	Y	L	Q	T	H	V	F	R	Z	R	V
O	S	A	N	U	K	T	G	G	N	I	T	E	K	R	A	M	T	A	E
B	L	I	U	Y	U	G	E	I	J	Q	T	A	U	M	Y	D	R	D	A
W	H	U	R	P	E	G	M	E	E	E	Y	G	N	U	R	H	E	U	F
O	Q	K	H	Y	C	U	S	I	M	N	K	M	D	W	D	N	Q	A	I
O	H	G	E	F	H	K	T	O	O	N	E	Z	S	I	H	F	U	G	F
R	A	U	A	G	E	D	T	E	Z	I	S	W	E	X	P	C	D	E	X
G	O	J	N	F	A	C	H	P	R	U	E	F	U	N	G	L	T	O	A
U	X	G	R	F	M	O	D	U	L	X	H	S	Q	T	O	N	O	C	D
F	W	R	E	H	P	H	F	Z	Z	I	K	T	L	W	B	H	A	M	B
Q	A	S	Z	E	R	T	I	F	I	K	A	T	N	K	J	D	W	F	T
E	M	L	E	M	T	P	X	A	F	S	F	M	S	H	T	T	N	I	Q
K	C	T	L	M	W	B	E	T	R	I	E	B	S	L	E	I	T	E	R
E	I	I	Z	S	I	U	B	I	M	R	H	N	O	N	T	S	O	E	U
I	U	E	V	C	T	N	W	X	W	I	R	T	I	N	Q	E	A	P	D
G	N	Y	D	R	L	U	A	T	R	T	R	D	U	H	T	E	L	Y	U
O	T	P	C	C	E	I	D	R	J	A	Z	N	E	N	R	E	L	P	H
C	W	V	Y	H	V	S	Z	I	N	G	O	B	H	J	L	G	H	G	B
V	P	R	U	E	F	U	N	G	E	N	T	S	G	E	T	F	P	Y	O

# GRÜNDE FÜR LERNSPIELE



- Sinkende Aufmerksamkeitsdauer bei Studierenden
- Sicherheit, dass Schlüsselthemen verstanden wurden (LEK)
- Müde, unaufmerksame Teilnehmende
- Teambuilding
- Trockener Unterrichtsstoff
- Fehlendes Engagement im Unterricht

# 4 PRAXISTIPPS

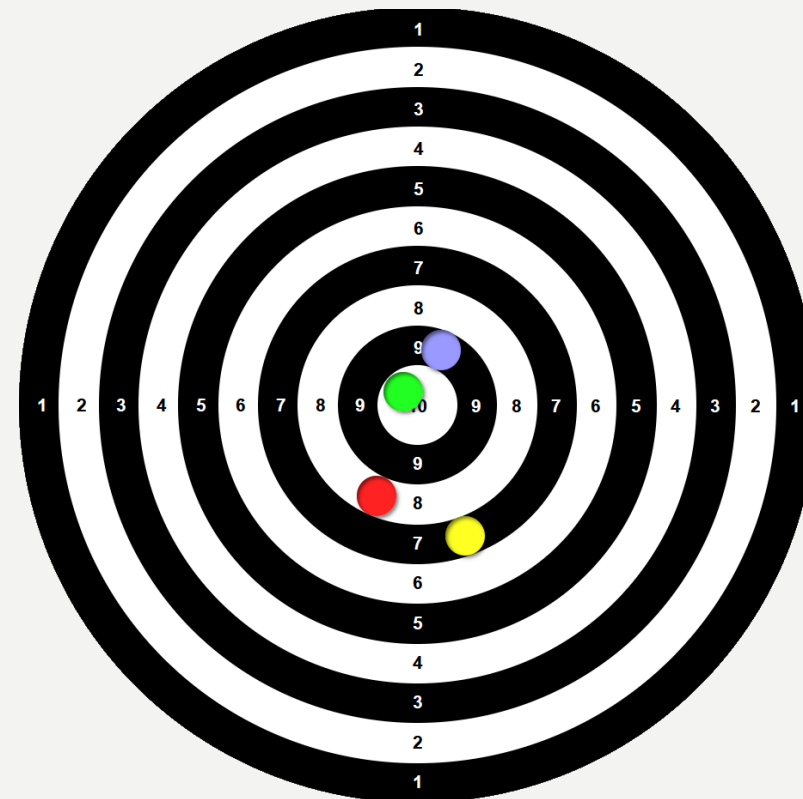


1. Spielen ist Handeln, nicht Planen
2. Spielen fängt im Kopf an
3. Spiel mit anderen
4. Schaffe bewusst Spielräume

# HIT THE TARGET

## Evaluationszielscheibe

- 4 Fragen zum Workshop
- <https://oncoo.de/vq04>



**VIELEN DANK  
VIEL MOTIVATION  
VIEL SPASS  
VIEL FREUDE  
VIELE SPIELE**



**UND DAS WICHTIGSTE:  
SPIELEN IST HANDELN, NICHT PLANEN**



Sascha Kläy

[sascha.klaey@ausbildung-weiterbildung.ch](mailto:sascha.klaey@ausbildung-weiterbildung.ch)

044 930 30 30