



Wissen2Go Gamification



ELBen Team
elben@th-wildau.de

Gamification (von engl. „game“: Spiel), zu deutsch „Spielifizierung“ oder „Gamifizierung“, bezeichnet die Übertragung spieltypischer Elemente und Prozesse in einen spielfremden Kontext. Ziel ist es, eine deutliche Motivationssteigerung und Verhaltensänderung beim Nutzer zu erreichen. Gamification wurde zunächst im Werbe- und Unterhaltungsbereich eingesetzt, später auch in den Bereichen Fitness, Shopping, in Unternehmensanwendungen und natürlich in Lernumgebungen. Gamification unterscheidet sich vom Begriff „Serious Games“. Trotz der Erfolge wird Gamification kritisiert, da sie zu einer Gewöhnung an das Spielerische führt und die Motivation in traditionellen Bereichen sinken lässt.

1. Spieltypische Elemente

- **Fortschrittsanzeige**

Ein sichtbarer Status gibt dem Anwender die Möglichkeit, seinen Fortschritt klar zu erkennen.

- **Rangliste**

Durch die Sichtbarkeit der Erfolge der anderen Anwender entsteht eine Art Wettbewerb, der den Anwender weiter antreibt.

- **Quest**

Unter einer Quest versteht man eine zeitlich begrenzte Aufgabe, die möglichst in Kombination mit anderen Quests zu einem Kompetenzgewinn führt.

- **Transparenz des Resultats**

Durch die Transparenz des Resultats weiß der Anwender, was ihn nach erfolgreichem Abschluss der Aufgabe erwartet. Dies kann in Form von Erfahrungspunkten, Preisen oder ähnlichem geschehen.

- **Rückmeldung**

- **Gruppenarbeit**

Die gemeinsame Arbeit an einer Lösung bringt die Anwender zusammen, die auf dieser Basis selbst Kontakte knüpfen bis hin zur Bildung von Online-Communities.

- **Cascading Information**

Kontinuierliche und aufeinander aufbauende Vermittlung von Lerninhalten, ohne spätere Inhalte vorwegzunehmen und mit unverständlichen Details abzulenken.

2. Gamifizierung Beispiel “Kahoot”

Ein gutes Beispiel für Gamification ist das von uns verwendete Tool „Kahoot“. Kahoot bezeichnet sich selbst als „Game-based learning platform“. Hier können Quizzes und Umfragen erstellt werden, die über einen Link individuell oder kollaborativ bearbeitet werden können. Dies kann im Wettbewerb mit anderen Teams geschehen. Nach Beantwortung der Fragen wird allen Teilnehmern die richtige Lösung angezeigt (Feedback).

ELBen helfen! Weitere Infos unter th-wildau.de/elben Kontaktieren Sie uns unter elben@th-wildau.de



Weiternutzung als OER ausdrücklich erlaubt: Dieses Werk und dessen Inhalte sind - sofern nicht anders angegeben - lizenziert unter [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Nennung gemäß [TULLU-Regel](https://www.th-wildau.de/de/lehre/lehre-rechtliche-fragen/) bitte wie folgt: "Titel des Werks" von [ELBen helfen!](https://www.th-wildau.de/de/lehre/lehre-rechtliche-fragen/) (TH Wildau), Lizenz: [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).