

Gamification im Unterricht

# Wie sich spielend lernen lässt

Von **Silke Fischer** und **Antje Barabasch**

**Der Spass am Spielen fördert den Spass am Lernen. Gamification trägt dem Prinzip der Handlungskompetenzorientierung Rechnung und erlaubt es, neue Technologien in den Unterricht zu integrieren. Erfahren Sie hier, wie sich Gamification als neuer Ansatz im Berufsfachschulunterricht einsetzen lässt.**



## Was ist Gamification?

Gamification bezeichnet den Einsatz von spieltypischen Elementen in nicht spielerischen Kontexten, das heisst ausserhalb der Unterhaltung. Dabei kann Gamification verschiedene Ziele verfolgen: die Motivation steigern, Verhalten ändern, das Lernen und das Lösen von Problemen fördern. Die konkrete Umsetzung kann digital, analog oder in Mischvarianten erfolgen. Spieltypische Elemente sind dabei Basiselemente von gamifizierten Anwendungen. Wollen Sie sich in die unerschlossenen Territorien der Gamification vorwagen? Dann wählen Sie Ihre Spielgestalt, rüsten Sie sich in den Vorposten aus und sammeln alle Abzeichen in den Gamification-Zones!

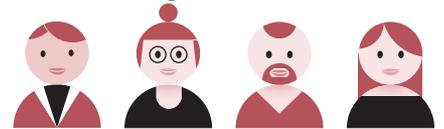
## Narrativ

Das Narrativ bezeichnet den Spielkontext, die Geschichte, und gibt somit den zielführenden Handlungsrahmen vor. Prinzipiell kann es frei gewählt werden. Es sollte allerdings die Spielenden zum Weiterspielen animieren. Narrative können sich an realen Handlungskontexten orientieren.

Beispiel: Eine Geschichte, die Lernende zu einem gesunden Konsumverhalten in der globalisierten Welt anleitet.

## Avatare

Ein Avatar ist das Abbild eines/einer Spielenden, das in der Regel vor Spielbeginn selbst ausgewählt werden kann. Um die Identifikation der Spielenden mit dem Avatar zu erhöhen, sollten sich diese im Spielverlauf in Bezug auf ihr Aussehen weiterentwickeln können, so zum Beispiel durch Ausrüstung und ihre Fähigkeiten.



## Punkte

Punkte fungieren als Belohnungssystem für erfolgreich verrichtete Aktivitäten. Sie steuern das Verhalten der Spielenden und somit den Spielverlauf in eine gewünschte Richtung. Überdies haben sie eine Feedbackfunktion, da sie die Leistung der einzelnen Spielenden zueinander ins Verhältnis setzen.

## Abzeichen

Abzeichen sind eine Form der Auszeichnung. Sie fungieren als virtuelle Statussymbole und wirken motivierend, weshalb sie zwingend für alle Spielenden sichtbar sein sollten. Sie werden vergeben, wenn jemand einen Meilenstein erreicht hat, zum Beispiel ein bestimmtes Punktelevel.



## Zone 1 Welche Themen eignen sich?

Grundsätzlich können alle Themengebiete gamifiziert werden. Da Spielen Teil der menschlichen Natur ist und demnach motivierend wirkt, eignen sich insbesondere Themengebiete mit einem hohen Komplexitäts- und Abstraktionsgrad, für welche die Lernenden schwer intrinsisch zu motivieren sind.

## Zone 2 Was gilt es zu beachten?

Gamifizierten Anwendungen in der Berufsbildung sollte ein systematisches Motivationsdesign zugrunde gelegt werden, das sich einerseits am Lehrplan und andererseits am übergeordneten Ziel, dem Aufbau einer beruflichen Handlungskompetenz, orientiert. Zudem sollte zwingend eine Onlineplattform verwendet werden, damit die Spielenden interagieren können und somit auch die Sozialkompetenz gefördert wird.

## Zone 3 Was soll erreicht werden?

Zuerst gilt es als Lehrperson festzulegen, welches Ziel verfolgt wird, das heisst, welches Verhalten und/oder welche affektiven und kognitiven Lernziele und welche Kompetenzen durch den Einsatz von Gamification gefördert werden sollen. Um den Lernenden zu ermöglichen, neben ihrem Wissen auch ihr Können und ihre Kompetenz zu zeigen, sollten auch Lernziele auf höheren Taxonomie-stufen berücksichtigt werden.

## Zone 4 Wer spielt alles mit?

Um die spieltechnischen Elemente an die Präferenzen der Klasse(n) anzupassen, sollten die Spieltypen (Achiever, Explorer, Socializer und Killer) ermittelt werden. Hierzu kann von den Lernenden zum Beispiel der im Internet frei zugängliche Bartle-Test ausgefüllt werden.



## Zone 5 Wozu wird gespielt?

Durch ein Narrativ wird der Sinn des Spiels festgelegt. Gamification sollte deshalb immer in ein übergeordnetes Narrativ eingebunden sein, das für die Lernenden bedeutsam ist und demnach in Bezug zum Schulcurriculum sowie zur Lebenswelt der Spielenden steht. In der Berufsbildung eignen sich hierfür authentische berufliche Aufgabensituationen, zum Beispiel in Form von Fallstudien. Zudem sollte das Narrativ einen gewissen Grad an Problemorientierung beinhalten und durch unterschiedliche «Wege» innerhalb der Geschichte den Spielenden ermöglichen, ihre Autonomie zu erleben.

## Zone 6 Womit wird gespielt?

Die Lernspielumgebung sollte an die ermittelten Spieltypen der Zielgruppe angepasst werden. Einen Explorer motivieren unter anderem Punkte und Abzeichen am meisten. Zudem sollten die spieltechnischen Elemente so gestaltet werden, dass diese das Erleben von Kompetenz, sozialer Eingebundenheit und Spass am Lernen ermöglichen.

Im neuen Buch über Gamification von Silke Fischer und Andrea Reichmuth gelangen Sie zum nächsten Level, so erfahren Sie beispielsweise mehr über die Zuordnung von spieltechnischen Elementen zu Spieltypen. Viel Spass!

### Literatur

Fischer, S. & Reichmuth, A. (2020). *Gamification. Spielend lernen*. Bern: hep Verlag.

▪ Dr. Silke Fischer, Senior Researcher Forschungsfeld Lernkulturen und Didaktik, EHB ▪ Prof. Dr. Antje Barabasch, Leiterin Forschungsschwerpunkt Lehren und Lernen in der Berufsbildung, EHB