

GAMIFICATION

Spielend lernen

Julix Kettler, 10.10.2023

Gamification: Spielend lernen

Überblick

- Wichtige Definitionen
 - Gamification: allgemein
 - Game vs. Play
 - Gamification: speziell
- Strukturelle und inhaltliche Gamification
- Let's Play

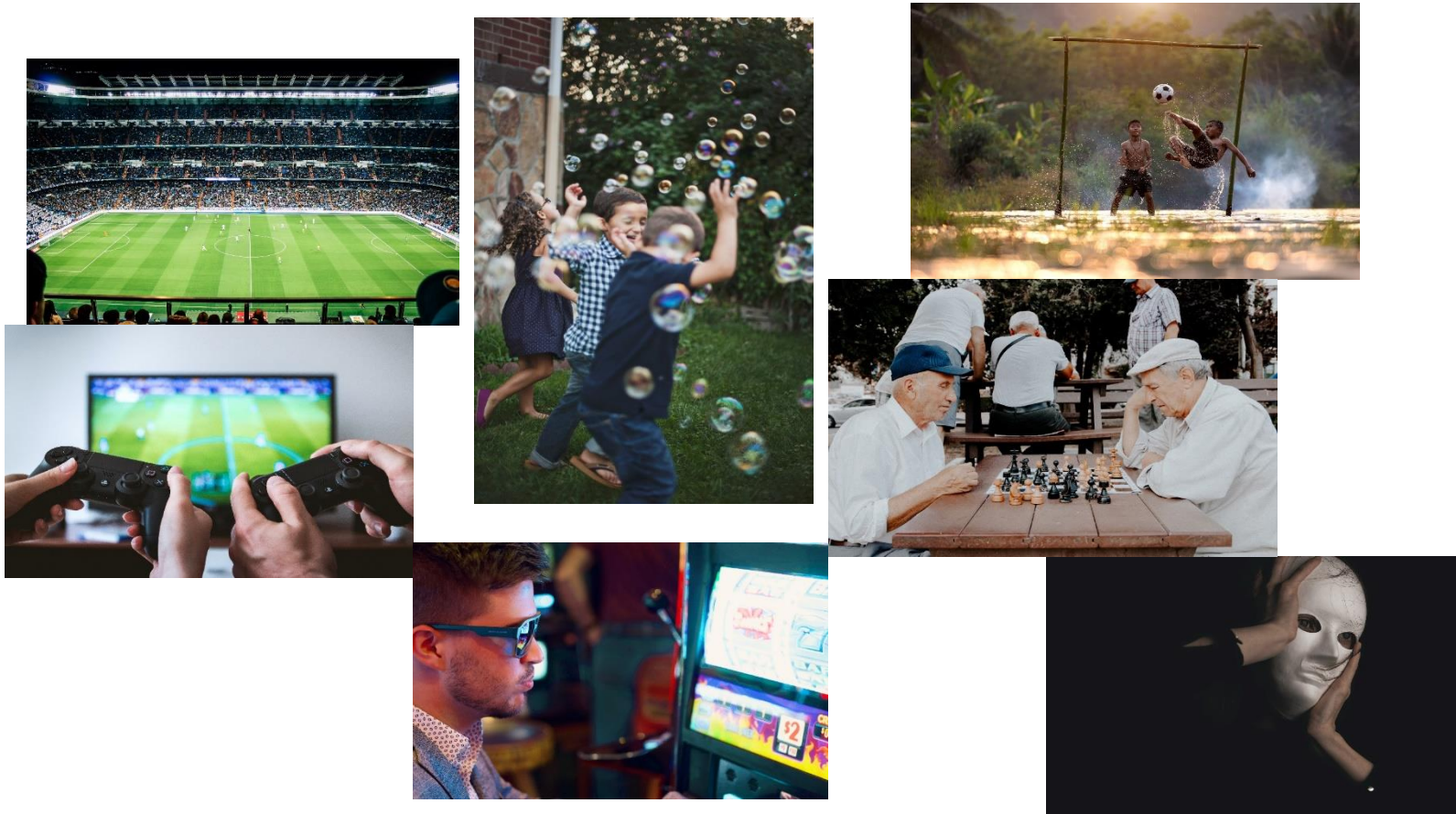
Gamification

„die Verwendung von Spielelementen
in nicht-spielerischen Zusammenhängen“

Deterding et.al., 2011



Game vs. Play



Spiel

Game



Spielerisches
Verhalten

Play



Play

- ❖ Selbstbestimmt
- ❖ Kontrast zum Alltag
- ❖ Wagnis und Experiment
 - ❖ Ungewissheit und Spannung
- ❖ Phantasie, Kreativität



Fritz, J. (2004). *Das Spiel verstehen: Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*

Game

“A game is a system in which players engage in an abstract challenge, defined by rules, interactivity, and feedback, that results in a quantifiable outcome often eliciting an emotional reaction.”

(Koster, R.(2005): A theory of fun for game design.)

Gamification is using...

Game mechanics,

Game aesthetics

and game thinking

to

engage people,
motivate action,
promote learning
and solve problems.

Kapp,K. (2012), S.11

Strukturelle Gamifizierung

- Klare Aufgaben („Questen“)
- Wählbare Schwierigkeit
- Belohnungen
 - Punkte
 - Währung
 - Badges
- Zufall/Wagnis
- Personalisierung
- Spielästhetik

Inhaltliche Gamification

Storytelling



Wettkampf



Interaktion



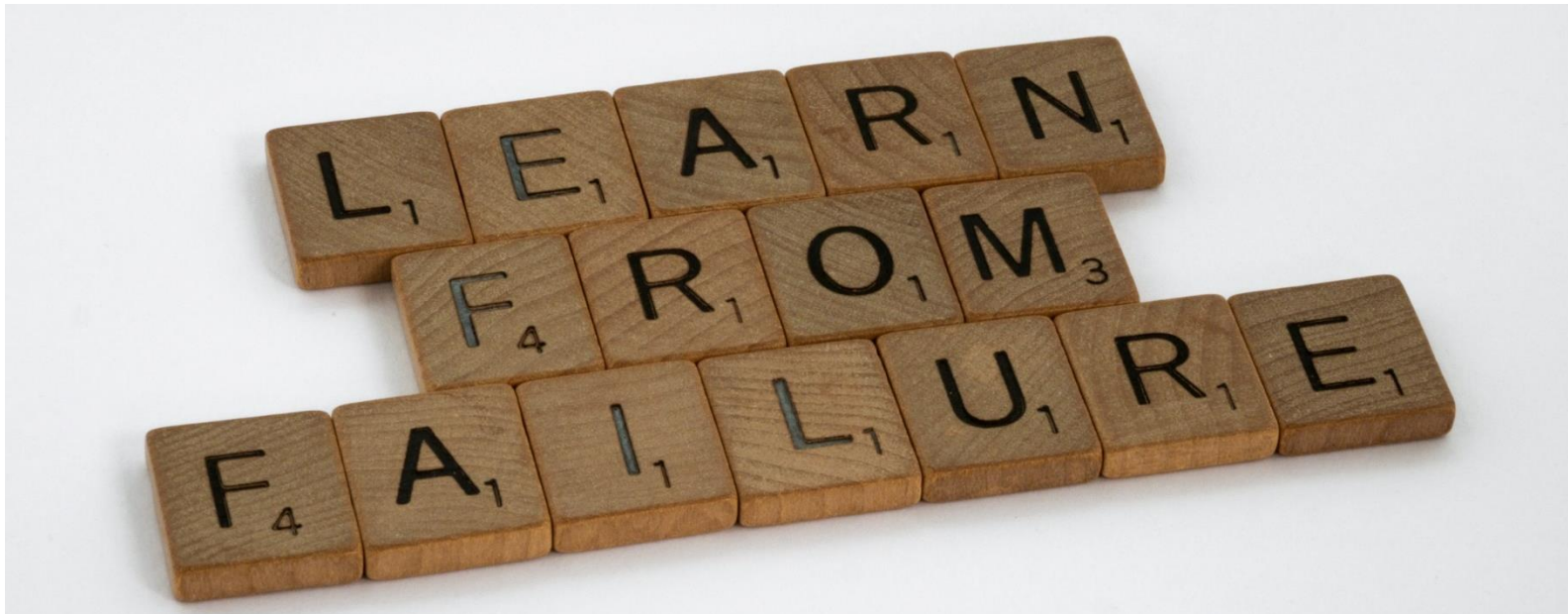
Herausforderung



Exploration



Feedback



Gamification: Kernthesen

- Spiele und Spielelemente sind geeignet, Lernende zu bestimmten Handlungen zu motivieren,
- v.a. wenn sie einen spielerischen Umgang mit den Lerninhalten ermöglichen, also:
 - Handlungsfreiheit
 - Ergebnisoffenheit
 - Raum für Fehler
 - Wiederholbarkeit
 - Wagnis und Herausforderung
 - Aber auch: Kontrolle
- Spielkonstrukte verbinden den Lerninhalt mit klaren Zielen, einem Rahmen für mögliche Handlungen und direktem Feedback

Off Course Bossfight

OFFCOURSE

Test1 Abmelden

Sessionstart

Zusammenfassung der Einstellungen:

✘ Boss Battle
Ein interaktiver, animierter Bossfight wird am Projektor angezeigt.
Einzelne Elemente können deaktiviert werden.



Optionen:

- Anzahl Fragen: 3
- Spielzeit: 1 Minuten
- Anzeigesprache: Deutsch
- Evaluations-Link: deaktiviert
- Anzahl korrekter Antworten: nicht angezeigt
- Spielerbots: deaktiviert
- Schwierigkeitsgrad: Normal
- Startleben: Verteidiger 5, Angreifer 3

- Eine Rangliste wird auf dem Projektor angezeigt.
- Auf dem mobilen Endgerät werden die jeweiligen Auszeichnungen angezeigt.
- Den Studierenden werden Punkte berechnet.
- Es gibt eine Story, das Spiel wird am Projektor durch eine animierte Szene visualisiert.
- Die Studierenden können zu Beginn einen Charakter

Kontakt

Alle Anfragen über DLL-Serviceangebote:
elearning@uni-goettingen.de

Webseite:
<http://elearning.uni-goettingen.de>

Adresse:
Mehrzweckgebäude (Blauer Turm)
5. Obergeschoss

