

# Gamification

**Defintion:** ist der Versuch spieltypische Elemente in einem nicht spieltypischen Kontext einzusetzen.

**Spieltypische Elemente** können in Form von Erfahrungspunkte, Highscores , Fortschrittsbalken, Ranglisten, virtuelle Güter, oder Auszeichnungen etc auftreten.

Ziel der Gamification Methode ist kein Spiel zu kreieren, sondern Aufgabenstellungen spannender zu gestalten. Daraus resultierend könnten Aufgaben motivierender angegangen werden.

Wir unterscheiden **2 Arten** von Gamification :

## **1. Strukturelle Gamification**

**Definition:**

- Bei der strukturellen Gamification bleibt der Inhalt des Lernmaterials unverändert. Es werden jedoch spielerische Elemente hinzugefügt, um die Motivation und das Engagement der Lernenden zu erhöhen.

**Anwendungsbeispiele:**

- **Belohnungssysteme:** Lernende erhalten Punkte, Abzeichen oder andere Belohnungen für das Abschließen von Aufgaben, das Anschauen von Lernvideos oder das Erreichen bestimmter Lernziele. Dies fördert den Wettbewerb und motiviert die Lernenden, kontinuierlich Fortschritte zu machen.
- **Ranglisten:** Durch Ranglisten sehen Lernende, wie sie im Vergleich zu ihren Mitstudierenden abschneiden. Dies kann den Ehrgeiz wecken und das Engagement steigern.
- **Erfolgserlebnisse:** Durch das Erreichen von Zwischenzielen und das Freischalten von Belohnungen erfahren die Lernenden regelmäßig Erfolgserlebnisse, was ihre Motivation erhöht.

## **2. Inhaltliche Gamification**

**Definition:**

- Bei der inhaltlichen Gamification wird der Inhalt des Lernmaterials durch Spielelemente und -methoden verändert. Es geht darum, das Lernen selbst spielerischer und interaktiver zu gestalten, oft durch die Einbindung von Narrativen oder Spielszenarien.

**Anwendungsbeispiele:**

- **Narrative Integration:** Lerninhalte werden in eine Geschichte eingebettet, die die Lernenden durchspielen müssen. Dies kann sie emotional binden und ihre Motivation steigern, da sie sich als Teil der Geschichte fühlen.
- **Interaktive Aufgaben:** Lernaufgaben werden als Herausforderungen oder Quests gestaltet, die die Lernenden lösen müssen, um in der Geschichte weiterzukommen.
- **Simulationen und Rollenspiele:** Lernende schlüpfen in die Rolle von Charakteren und müssen Entscheidungen treffen, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Dies fördert kritisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten.