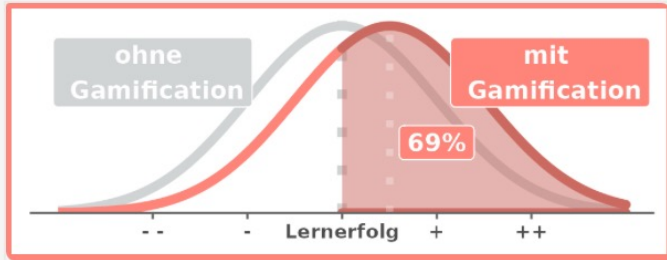


„Fördert ein spielerischer Zugang zu Lerninhalten, d.h. Gamification, die fachliche Leistung von Schülerinnen und Schülern?“



Über alle Studien hinweg zeigte sich, dass Lernende mit spielerischen Elementen mehr lernten als Lernende, die ohne spielerische Elemente lernten: 69% der Lernenden mit Gamification werden im Lernerfolg besser als der Durchschnitt der Lernenden ohne Gamification sein.

Backfisch et al. (2021)