

Gamification & Spiel - Anwendungsmöglichkeiten in der Pädagogik

Die vorliegende Zusammenfassung des Workshops vom 17.04.2018 enthält nicht nur die Inhalte der einzelnen Folien, sondern gibt auch die verbalen Äußerungen und weitere Ideen grob wieder.

Ich möchte mich an dieser Stelle nochmal herzlich für die rege Teilnahme an dem Workshop bedanken und wünsche den teilnehmenden Personen viel Erfolg für die kommenden Projekte.

Beste Grüße, Patrick Nachtigall

Folie 1: Kernelemente des Spiels

- **Ein Ziel** → Das vorgegebene Ziel gibt den Spielenden einen Sinn. Es ist das Ergebnis, auf dem die Teilnehmenden hinarbeiten. Beim Regelspiel sind die Ziele zumeist klar formuliert. Bei anderen „kindlichen“ Spielformen, wie dem Rollenspiel, können die Ziele zu Beginn nur vage formuliert sein und/oder sich während des Spiels konkretisieren/manifestieren. Hier gilt dann: „Der Weg ist das Ziel.“ Bei digitalen Spielen können sich die Ziele, je nach Genre, während des Spiels ändern und steuern so zur Motivation bei.
- **Regeln** → Regeln stecken den Rahmen des Spiels ab. Sie grenzen die Zahl der Lösungswege ein, fordern die Spieler kreativ heraus und fördern das strategische Denken.
- **Ein Feedbacksystem** → Feedbacksysteme informieren die Spieler darüber wie nahe sie dem Ziel bzw. den Zielen sind. Dies kann einfach gestaltet sein, wie bei Mensch-ärgere-dich (wenn eine Figur im „Haus“ ist, dann fehlen noch drei Figuren bis zum Sieg) oder komplexer wie beim Leveln der Charaktere in (digitalen) Rollenspielen. Das Feedbacksystem ist auch ein wesentliches Merkmal der Gamification und dient der Motivation.
- **Freiwilligkeit** → Die freiwillige Teilnahme an einem Spiel schafft die gemeinsame Basis für das Spielen. Sie setzt voraus, dass jeder Spieler das Ziel, die Regeln und das Feedback kennt und anerkennt. Durch die Freiwilligkeit ist gegeben, dass sich die Spieler auch mit den größten Anstrengungen und Problemen auseinandersetzen.

Folie 2: Faktoren des nachhaltigen Lernens

Um Wissen und Kompetenzen nachhaltig zu verinnerlichen gehört mehr dazu, als sich die reinen Fakten einzutrichtern. Oftmals ist Wissen, was Kinder, Jugendliche, aber auch Erwachsene für Prüfungen gelernt haben, nach der erbrachten Leistung einfach wieder weg. Fragt man Studierende, Schüler und Schülerinnen nach einer Klausur wie es ihnen geht und wieviel sie noch von dem Wissen, was sie da auf das Papier gebracht haben, bekommt man in den meisten Fällen klare Antworten. Sie fühlen sich ausgelaugt, haben sich „ausgekotzt“ und es ist nicht wirklich viel Wissen hängen geblieben. Natürlich kann dies auch mit der Prüfungssituation zusammenhängen. Allerdings bekommt man ähnlich Antworten auch Wochen nach einer Prüfung. Der alte Stoff ist verdrängt durch neues Wissen, welches man für die nächste Klausur braucht. Nachhaltig ist dies sicherlich nicht. Fragt man dann genauer bei den Personen nach, welche viel Wissen behalten haben, dann kristallisieren sich folgende Faktoren heraus:

- **Freiwilligkeit**
- **Intrinsische Motivation**
- **emotionale Beteiligung**
- **einen Sinn** (hinter dem was ich da lerne)
- **ein Ziel** (was in den meisten Fällen nicht die gute Note ist)

Diese Faktoren überschneiden sich auch mit den Faktoren, welche uns dazu bringen Spiele zu spielen und, trotz teilweise erheblichen Schwierigkeitsgrad, zu meistern. Die Faktoren des Spiels sind bedeutend in der kindlichen Entwicklung. Beim Spielen lernen Kinder neue Zusammenhänge kennen,

verarbeiten ihre Erfahrungen und setzen sich mit der Umwelt auseinander. Gerade im Vorschulalter sind die verschiedenen Spielformen ein wichtiges Instrument für die pädagogischen Fachkräfte, um die Entwicklung zu unterstützen. Warum sich dann nicht in der Schule die Elemente von Spielen zu nutzen machen?

Folie 3: Was ist Gamification?

Gamification nutzt Elemente von Spielen und packt diese in spielfremde Anwendungen, Aktivitäten und Prozesse!

Als Beispiele für Gamification an Schulen wurde Questanja und Classcraft genannt. Nähere Informationen zu den einzelnen Programmen finden sie unter: <http://www.questanja.org/> und <https://www.classcraft.com/de/>

Das gezeigte Video „Gamification im Klassenzimmer“ von „ZDF info“ zum Thema finden sie unter: https://www.youtube.com/watch?v=kXpr7C9u7_Y

Folie 4: Die digitale Welt nutzen!

- **Digitale Spiele gehören zu der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen**
- **Digitale Spiele fördern Lernerfolge signifikant besser als reguläre Lernangebote (Vgl. Wouters et al. 2013; Bertelsmann 2014) →** Besonders wenn Kinder und Jugendliche den Umgang mit digitalen Medien schon gewohnt sind
- Längerfristige Erfolge nur in Kombination mit anderen Methoden, sonst tritt "Gewöhnungseffekt" ein -> Digitale Medien daher kein Allheilmittel, sondern Werkzeug zur Kompetenz- und Wissensvermittlung

Als Beispiele für die Nutzung von Themen aus der digitalen Lebenswelt der Kinder wurden u.a. das Sudoku-Rätsel von Mass Effekt Andromeda für die Anregung mathematischer Interessen, FIFA als Teamworktraining, Minecraft als Instrument für die Rekonstruktion eines römischen Dorfes und eine Spielsequenz des Point & Click Adventures „Der letzte Windmönch“ genannt und diskutiert.

Folie 5: Let's Play – Die Diskussionsrunde

An dieser Stelle haben wir uns noch einmal genauer über die gemachten Erfahrungen, Chancen, Risiken und Potenziale der Gamification im pädagogischen Alltag diskutiert.

Literaturempfehlungen:

Besser als die Wirklichkeit!: Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern von Jane McGonigal

Psychologie des Kinderspiels - Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel von Hans Mogel

Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung - Empirische Studien im Kontext manueller Arbeitsprozesse von Michael Sailer