

EARLY
ACCESS

Die fabelhafte Gamification-Küche

Eine Learning Journey zur Lehrveranstaltungsplanung



Die fabelhafte Gamification-Küche

Eine Learning Journey zur Lehrveranstaltungsplanung



Sie sind vielleicht nicht die Hexe Schrumpeldei, nicht Bibi Blocksberg und auch nicht der Zauberer von Oz. Hexen und Zaubern können Sie also möglicherweise nicht, dennoch verfügen Sie über umfangreiche Kompetenzen. Sie sind versiert in der Magie der Wissensvermittlung, kennen viele Zutaten, um Ihre Studierenden zu motivieren und können sie mit Ihrem Wissen in Erstaunen versetzen.

Von einem befreundeten Kochkünstler haben Sie sich ein neues Rezeptbuch ausgeliehen: *Gamification – die Magie der Verzauberung: Wie ich Studierende dazu kriege hochmotiviert alles zu lernen, was ich ihnen vorsetze*. Er schwört ja darauf. Sie sind jedoch ein bisschen skeptisch. Immer diese neumodischen Erfindungen. Die bewährte Küche hat doch so viel zu bieten. Aber na bitte, dann probieren wir es doch mal. Vielleicht klappt es später dann, den Hausarbeit-enkorrekturstift 3000 herzuzaubern!

Was ist Gamification?

Unter Gamification wird der Einsatz von Spielelementen und -mechaniken in einem spielfremden Kontext verstanden.

Das Ziel dieser Learning Journey

In dieser Learning Journey lernen Sie verschiedene Gamification-Elemente kennen und setzen sich mit deren Einsatzmöglichkeiten auseinander. Sie planen, welche Gamification-Elemente in den verschiedenen Phasen (gem. [Sandwich-Modell](#)) Ihrer Lehrveranstaltung zum Einsatz kommen können, indem Sie die Elemente auswählen, einer Phase zuordnen und sich überlegen, wie Sie diese in Ihrer Veranstaltung didaktisch umsetzen können. Nach Ihrer Veranstaltung überprüfen Sie, ob und wie der Einsatz funktioniert hat.

Wie können Spielelemente und Spielmechaniken in die Lehre integriert werden?

Der Einsatz von Gamification in der Lehre ist nichts Neues. Viele Lehrende setzen bereits einige bewährte Techniken/Methoden ganz automatisch ein, wie z. B. die Lernerfahrung mit visuellen Ankern anzureichern oder Fakten für das bessere Einprägen von Informationen in eine Rahmenhandlung (Geschichte) einzubetten. Sie werden also möglicherweise überrascht feststellen, dass Sie manche der hier vorgestellten Elemente bereits aus Ihrer Praxis kennen. Alle hier vorgestellten Spielelemente lassen sich auch auf weitere Lehr- und Lernszenarien, wie z. B. die Arbeit mit Lernplattformen oder das Konzipieren von E-Learning-Angeboten übertragen.

Sie erhalten

- 1 Anleitung (in Farbe und Schwarz-Weiß)
- 1 Journey-Plan in A3
- 24 Karten mit Gamification-Elementen
- 8 leere Kärtchen für Ihre eigenen Methoden/Elemente
- 1 Rezeptbogen A4 zur didaktischen Einordnung der Gamification-Elemente in Ihrer Lehrveranstaltung

Vorbereitung

Drucken Sie sich den Journey-Plan auf eine A3-Seite und die Anleitung, die Gamification-Elemente-Karten sowie den Rezeptbogen jeweils auf A4-Seiten aus.

Drucktipp

Zur Ressourcenschonung gibt es die Anleitung auch in einer druckerfreundlichen Schwarz-Weiß-Version. Sie können Sie natürlich auch nur digital lesen. Für das Anlegen der Journey ist die gedruckte Anleitung nicht notwendig.

Drucken der Elementekärtchen

Die Karten mit den Gamification-Elementen bestehen aus Vorder- und Rückseiten. Drucken Sie die Karten auf A4 aus, schneiden Sie diese aus und falten Sie sie zusammen. Wenn Sie möchten, können Sie die Karten auch zusammenkleben.

Drucktipp

Damit die Elementekärtchen in der richtigen Größe ausgedruckt werden, stellen Sie beim PDF-Druck im Druckmenü „Tatsächliche Größe“ ein.

Drucken des Journey-Plans

Falls Sie keinen A3-Drucker haben, können Sie den A3-Journey-Plan wie folgt ausdrucken: Wählen Sie im Menü „Poster“ aus und stellen Sie die Überlappung auf ungefähr „10 mm“. So wird Ihnen der Journey-Plan auf 2 A4 Seiten ausgedruckt und Sie können ihn zusammenkleben.

Wenn Sie alles ausgedruckt und zurechtgeschnitten haben, kann es los gehen...

Beschreibung der Spielmaterialien

Der Journey-Plan

Der Journey-Plan besteht aus drei Bereichen:



- dem **Favoritenfeld (1)**
Hier können Sie Ihre favorisierten Gamification-Elemente-Karten ablegen.
- der **Phasenzuordnung (2)**
In diesem Bereich des Journey-Plans sehen Sie stellvertretend für die Phasen des [Sandwich-Modells](#) die Eingangstüre (Einstiegsphase), drei Kessel (Aktivieren, Informieren, Verarbeiten und die Möglichkeit, eine [Taxonomiestufe nach Bloom](#) zu markieren) und einen gefüllten Korb (Ausstiegsphase).
- dem **Chamäleonfeld (3)**: Das ist die Ablage für die ausgewählten Elemente-Kärtchen, die **veranstaltungsübergreifend** genutzt werden können.

Sandwich-Modell

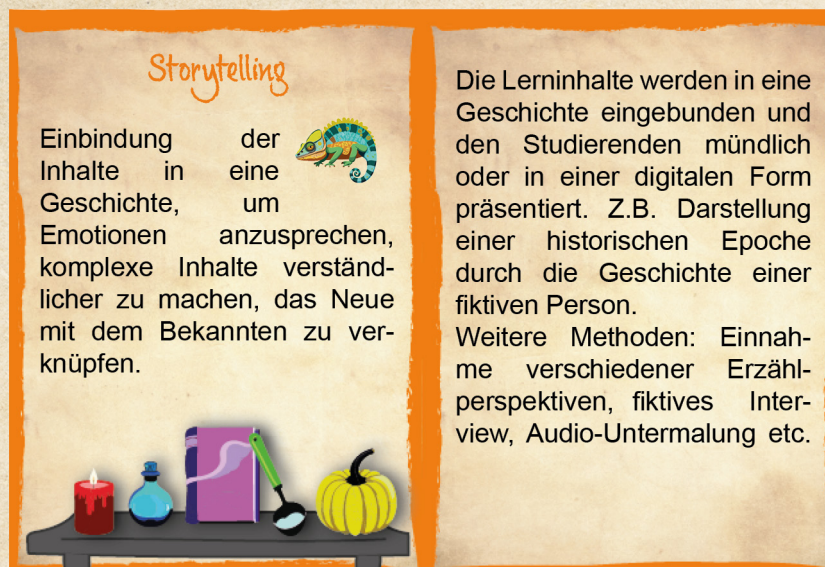
Das Sandwich-Modell ist ein didaktisches Konzept, das für die Planung einzelner Lehrveranstaltungen, Veranstaltungsreihen oder für unterschiedliche Veranstaltungsformen eingesetzt werden kann. Weitere Informationen finden Sie auf [Seite VII](#).

Taxonomiestufen nach Bloom

Die Taxonomie nach Bloom ist eine der bekanntesten Möglichkeiten zum Klassifizieren von Lernzielen. Sie ist ein Werkzeug, um kognitive Leistungen, die von Studierenden erbracht werden sollen, einzuordnen. Weitere Informationen finden Sie auf [Seite VIII](#).

Die Gamification-Elemente-Kärtchen

Auf jedem Gamification-Elemente-Kärtchen sehen Sie den Titel des Gamification-Elementes, eine Beschreibung und auf der Rückseite ein kleines Anwendungsbeispiel.



Weiterhin sehen Sie auf der Vorderseite fünf Symbole. Jedes Symbol steht für eine Veranstaltungsphase (gem. Sandwich-Modell):

- Kerze: Einstiegsphase
- Flasche: Aktivierungsphase
- Buch: Informationsphase
- Löffel: Verarbeitungsphase
- Kürbis: Ausstiegsphase



Wenn ein Symbol farbig ist, bedeutet dies, dass das Gamification-Element für die Phase, für die das Symbol steht, geeignet ist. Ist das Symbol jedoch grau, wird es als ungeeignet für die Phase eingeschätzt. Ein Gamification-Element kann auch für mehrere Phasen geeignet sein. In diesem Fall sind mehrere Gegenstände farbig markiert. Bei dieser Einteilung handelt es sich lediglich um eine Empfehlung. Sie können die Elemente natürlich so einsetzen, wie Sie es für sinnvoll halten.



Ist auf der Karte zusätzlich das Chamäleon zu sehen, bedeutet dies, dass sich dieses Element zusätzlich dazu eignet, veranstaltungsübergreifend eingesetzt zu werden.

Der Rezeptbogen

Der Rezeptbogen ist Ihre Planungs- und Reflexionsvorlage. Notieren Sie sich hier, wie Sie die einzelnen Gamification-Elemente in Ihrer Veranstaltung einsetzen möchten und welches Ziel Sie damit verfolgen.

Nach der Veranstaltung können Sie auch reflektieren, was gut und was weniger gut funktioniert hat und wie Sie dies zukünftig anpassen möchten.

Ablauf

Verschiedene Herangehensweisen sind möglich:

- Die für Sie spannendsten Elemente nutzen
- Eine bestimmte Phase mit Gamification-Elementen anreichern
- Elemente veranstaltungsübergreifend nutzen

Allgemeines Vorgehen

- Das allgemeine Vorgehen sieht so aus, dass Sie sich erst die Elemente-Kärtchen ansehen und eine Auswahl (je nach Vorgehensweise s. u.) treffen. Diese Auswahl legen Sie im **Favoritenfeld** ab.
- Anschließend sehen Sie sich die Elemente in Ihrem Favoritenfeld an und wählen dann je nach Herangehensweise bestimmte Karten aus.
- Diese legen Sie im Bereich **Phasenzuordnung** (je nach Herangehensweise) ab.
- Im Bereich Phasenzuordnung (gem. [Sandwich-Modell](#)) sind die Einstiegs- und Ausstiegsphase mit der Türe und dem Korb fest vorgegeben. Jedem Kessel können Sie frei wählbar eine der drei Phasen - Aktivieren, Informieren, Verarbeiten - zuweisen. So können Sie z. B. jeden Kessel einer anderen Phase zuordnen, oder Sie können mehreren Kesseln die gleiche Phase (z. B. Verarbeiten) zuweisen. Sie sind auch nicht verpflichtet, alle Kessel zu verwenden, sondern können auch nur mit einem einzigen Kessel arbeiten, z. B. wenn Sie in Ihrer Veranstaltung nur mit einem Element in einer Phase arbeiten möchten. Ganz so, wie es für Ihre Veranstaltung und Ihre Ideen am besten passt.
- Im „Chamäleonfeld“ können Sie jene Elemente ablegen, die Sie sitzungssübergreifend nutzen möchten.

Journey 1) Die für Sie spannendsten Elemente nutzen

- Sehen Sie sich die Elemente-Kärtchen an und wählen Sie 5 aus, die Ihnen spontan am besten gefallen.
- Legen Sie diese im Favoritenfeld am linken Rand ab.
- Sehen Sie sich nun Ihre Favoriten an und für welche Phasen die Elemente geeignet sind (vgl. Beschreibung der Elemente-Kärtchen).
- Wählen Sie aus, für welche Phase Sie ein ausgewähltes Element einsetzen möchten und legen Sie die Karte über einen der Kessel.
- Markieren Sie unterhalb des Kessels die Phase der Lehrveranstaltung in der das Gamification-Element zum Einsatz kommen soll. So behalten Sie den Überblick.
- Überlegen Sie (bei Bedarf), auf welche [Taxonomiestufe](#) die Aufgabenstellung, die das Gamification-Element gestaltet, abzielt.
- Überlegen Sie für eine Phase nach der anderen, wie Sie die ausgewählten Elemente konkret in Ihrer Veranstaltung einsetzen möchten. Falls Sie feststellen, dass sich letztendlich nur ein Element eignet, nehmen Sie die nicht genutzten Elemente-Kärtchen und legen Sie sie zur Seite.
- Tipp: Überlegen Sie für jede Phase separat, damit Sie fokussiert bleiben.

Zusammenspiel

Der Einsatz von ein oder zwei Gamification-Elementen allein, macht aus einer Veranstaltung noch keine ansprechende immersive Lernumgebung. Es sind die Wechselbeziehungen zwischen den (aufeinander abgestimmten) Elementen und deren Zusammenspiel, die ein Spiel bzw. eine Lernsituation fesselnd gestalten (vgl. Kapp, 2012: 26).

- Wenn Sie Ideen gesammelt haben, nehmen Sie den Rezeptbogen zur Hand und notieren Sie sich, wie Sie die Elemente/das Element didaktisch einsetzen möchten.
- Setzen Sie die Elemente in Ihrer Veranstaltung um.
- Reflektieren Sie nach der Veranstaltung, wie der Einsatz gelaufen ist.
- Nun können Sie entscheiden, ob Sie etwas wiederholen möchten, oder ein verwendetes Element lieber in einer anderen Phase zum Einsatz kommen lassen wollen, oder ob Sie lieber ein ganz anderes Element ausprobieren.

Journey 2) Eine bestimmte Phase mit Gamification-Elementen anreichern

- Überlegen Sie, welche Phase(n) (z. B. Verarbeiten) Sie mit Gamification-Elementen anreichern möchten.
- Suchen Sie alle Kärtchen dieser Phase(n) heraus und platzieren Sie diese im Favoritenfeld.
- Wählen Sie aus jeder Phasenkatgorie drei der für Sie interessantesten Gamification-Elemente aus und legen Sie die Karten dieser Phase zu einem Kessel.
- Kreuzen Sie unter dem Kessel an, um welche Phase es sich handelt. So behalten Sie den Überblick.
- Überlegen Sie, für eine Phase nach der anderen, wie Sie die ausgewählten Elemente einsetzen könnten. Falls Sie feststellen, dass sich letztendlich nur ein Element eignet, nehmen Sie die nicht genutzten Elemente-Kärtchen und legen Sie sie zur Seite.
- Tipp: Überlegen Sie für jede Phase separat, damit Sie fokussiert bleiben.
- Wenn Sie Ideen gesammelt haben, nehmen Sie den Rezeptbogen zur Hand und notieren Sie sich, wie Sie die Elemente/das Element didaktisch einsetzen möchten.
- Setzen Sie die Elemente in Ihrer Veranstaltung um.
- Reflektieren Sie nach der Veranstaltung, wie der Einsatz gelaufen ist.
- Nun können Sie entscheiden, ob Sie etwas wiederholen möchten, oder ein verwendetes Element lieber in einer anderen Phase zum Einsatz kommen lassen wollen, oder ob Sie lieber ein ganz anderes Element ausprobieren.

Journey 3) Elemente sitzungübergreifend nutzen – To be continued...

Sie möchten mehrere, aufeinander aufbauende Sitzungen im Semester planen?

Sie fragen sich, was es mit dem Chamäleonfeld auf sich hat? Dann schauen Sie bald wieder bei uns vorbei. In Kürze veröffentlichen wir ein Update.

Ihre eigene Journey umsetzen

Sie können mit den Elementen und dem Spielplan auch völlig anders umgehen und alles so einsetzen, wie es für Sie sinnvoll ist. In der Datei mit den Elemente-Kärtchen finden Sie auch unausgefüllte Karten. Diese können Sie mit Ihren eigenen Elementen und Methoden füllen.

Weitere Gamification-Elemente und Informationen zur Theorie finden Sie übrigens in unserer [Game-Base for Learning](#). Viel Spaß beim Zaubern!

Details zur Lehrveranstaltungsarchitektur nach dem Sandwich-Modell

Das Sandwich-Modell ist ein didaktisches Konzept, das für die Planung einzelner Lehrveranstaltungen, Veranstaltungsreihen oder für unterschiedliche Veranstaltungsformen eingesetzt wird. Die Architektur der Lehrveranstaltung nach dem Sandwich-Modell bietet einen Rahmen, bei dem die Einstiegs- und Abschlussphase eine feste Position haben und andere Phasen je nach dem didaktischen Vorhaben unterschiedlich kombiniert werden können.

In der **Einstiegsphase** wird der inhaltliche und organisatorische Überblick gegeben, die Motivation geweckt, das Thema und deren Relevanz verdeutlicht.

Der Einstiegsphase kann die **Aktivierungsphase** („Aktivieren“) folgen, deren Ziel es ist, die Vorkenntnisse zu erfassen und die ersten Hemmschwellen bzw. Redeschwellen zu überwinden.

In der Phase der **Informationsvermittlung** („Informieren“) werden sowohl durch die Vorträge der Lehrenden als auch durch Referate der Studierenden Inhalte vermittelt. Es wird empfohlen, diese Phase auf ca. 25 - 30 Minuten zu beschränken, um Konzentration und Aufmerksamkeit der Studierenden aufrechtzuerhalten. Bei der Vermittlung neuer Inhalte können unterschiedliche Medien (Filmsequenzen, Bildmaterial u. a.) eingesetzt werden.

Die Phase der **aktiven Auseinandersetzung** („Verarbeiten“) sorgt dafür, dass Studierende Zeit zum Verarbeiten des vermittelten Wissens haben. Die Arbeit kann sowohl als Einzelarbeit als auch in Paaren oder in Gruppen organisiert werden.

Die Phasen der Vermittlung und aktiven Auseinandersetzung können in unterschiedlichen Kombinationen angeordnet werden.

Der **Abschlussphase** wird eine große Rolle zugewiesen. Das Ziel ist, entstandene Fragen zu klären, Feedback zu sammeln, den Wissenstransfer zu ermöglichen und die soziale Interaktion abzuschließen.

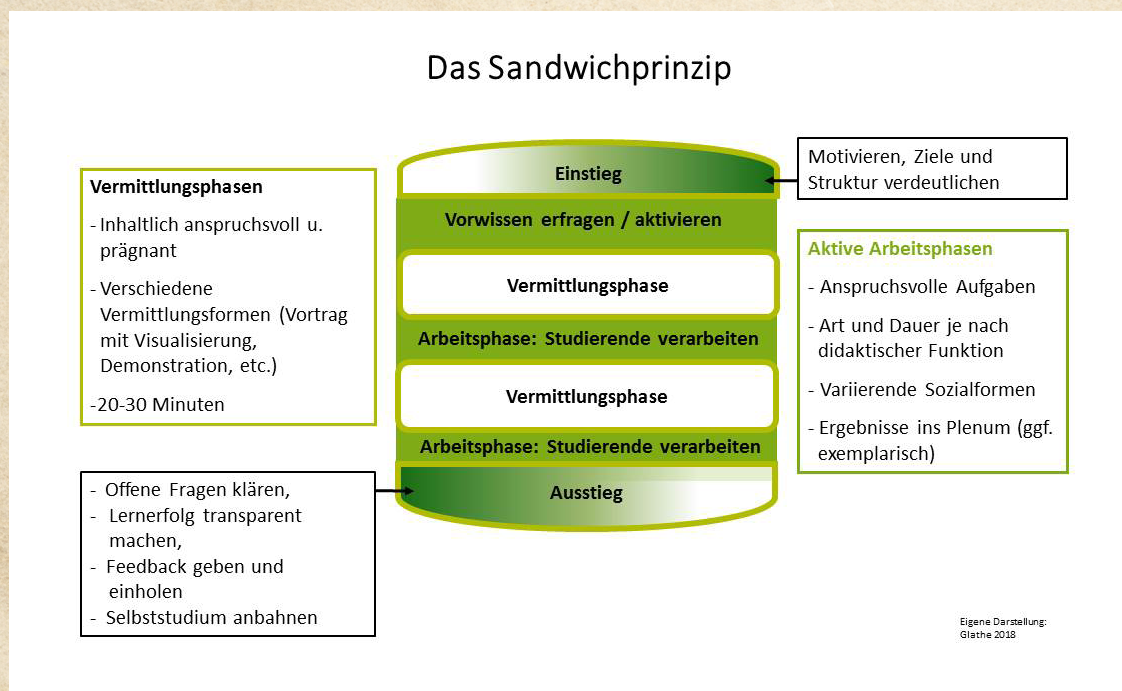


Abb.: Glathe (2018). „Das Sandwichprinzip.“ Sandwich-Planung. TU Darmstadt. https://www.einfachlehren.tu-darmstadt.de/themensammlung/details_13120.de.jsp. Published: 21.06.2023. Accessed: 26.08.2024.

Details zur Bloom-Taxonomie

Die dargestellten Gamification-Elemente können neben den einzelnen Phasen der Lehrveranstaltung auch den Lernzielen zugeordnet werden. Dafür wird auf dem Journey Plan unterhalb der Kessel auch die Bloom-Taxonomie zum Ankreuzen angeboten. Die Taxonomie nach Bloom ist eine der bekanntesten Taxonomien zum Klassifizieren von Lernzielen. Sie ist ein Werkzeug, um kognitive Leistungen, die von Studierenden erbracht werden sollen, einzuordnen.

Das Modell unterscheidet **6 Stufen**:

Stufe 1: Wissen – Das Wiedergeben von vorher gelerntem Lernmaterial; Beherrschen von Faktenwissen; Ausführen von Routinen.

Stufe 2: Verständnis – Das gelernte Material wird umformuliert und paraphrasiert. Das Verständnis wird durch die Begründung mit eigenen Worten gezeigt.

Stufe 3: Anwendung – Das Gelernte wird in einem neuen Kontext, einer neuen Situation angewendet.

Stufe 4: Analyse – Die Möglichkeit, die Sachverhalte in Bestandteile zu zerlegen und Zusammenhänge zu erkennen.

Stufe 5: Synthese – Das Gelernte wird vernetzt und optimiert, fachübergreifend dargestellt.

Stufe 6: Beurteilung – Kritische Beurteilung von Gelerntem anhand festgelegter Kriterien.

Denken Sie daran, dass der Einsatz von einzelnen Gamification-Elementen kein Patentrezept für erfolgreiche Lehre ist. Das Zusammenspiel von vielen Faktoren ist entscheidend. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf.

Sie brauchen Hilfe?

Wir stehen Ihnen jederzeit gerne mit Rat und Tat zur Seite!
Kontaktieren Sie uns unter julia.geissler@hsm.de



Ihr Feedback

Wir sind natürlich sehr gespannt, wie Ihnen diese Learning Journey gefallen hat und ob sie für Sie und Ihre Lehrveranstaltungsplanung hilfreich und nützlich war.
Oder hat sich evtl. irgendwo ein Fehlerteufelchen eingeschlichen?
Schreiben Sie uns gerne eine Mail: julia.geissler@hsm.de

Good Practice

Sie haben ein Szenario in Ihrer Lehre umgesetzt und es hat ausgezeichnet funktioniert? Dann teilen Sie dies gerne mit uns: julia.geissler@hsm.de



Weitere Informationen zu Begrifflichkeiten, dem wissenschaftlichen Hintergrund sowie Good-Practice-Beispiele, Steckbriefe und vieles mehr finden Sie auf unserer Homepage <https://www.hessenhub.de/netzwerk-und-news/gamification/>.

Literatur

Bloom, Benjamin Samuel; Engelhart, Max D. (1974): Taxonomie von Lernzielen im kognitiven Bereich. Weinheim: Beltz.

Chou, Yu-Kai (2015): Actionable Gamification. Beyond Points, Badges and Leaderboards.

Kadmon, Martina; Strittmatter-Haubold, Veronika; Greifeneder, Rainer; Ehlail, Fadja; Lammerding-Köppel, Maria (2008): Das Sandwich-Prinzip – Einführung in lernerzentrierte Lehr-Lernmethode in der Medizin. Zeitschrift für Evidenz, Fortbildung und Qualität im Gesundheitswesen, Volume 102, Issue 10, 2008, Pages 628-633, ISSN 1865-9217, <https://doi.org/10.1016/j.zefq.2008.11.018>.

Kapp, Karl M. (2012): The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer.

Wahl, D. (2013): Lernumgebungen Erfolgreich Gestalten: Vom trägen Wissen Zum Kompetenten Handeln; Mit Methodensammlung, Bd., Klinkhardt, Bad Heilbrunn.



HMWK-Projekt HessenHub
AG Gamification und Serious Games
<https://www.hessenhub.de/netzwerk-und-news/gamification/>
Kontakt: julia.geissler@hs-rm.de

Die Learning Journey ist veröffentlicht unter CC-Lizenz:
CC BY-NC-ND 4.0 DE

Konzept, Design und Umsetzung:

Darya Frantskevich (JLU), Julia Geissler (HSRM), Augustin Rauch (JLU)

Grafiken Journeyplan und Kärtchen: Rosa Aguilar (HSRM)

Hintergrundbild: „[Wooden Floor Background](#)“ rawpixel.com - Freepik.de

Vielen Dank an: Ekkehart Breuker, Laura Eckhard, Dr. Sabine Fritz, Florian Hemmann, Dr. Silke Mas-
son, Katrin Pelz, Dr. Lino Weist