

# Die Elementekärtchen

Schneiden Sie die Kärtchen aus und falten Sie sie in der Mitte zusammen. Sie können sie auch zusammenkleben, dann sind die Kärtchen ein wenig stabiler. Noch stabiler wird es mit einem etwas dickerem Papier. Und Laminieren wäre natürlich auch eine Möglichkeit. :)

## Fortschrittsanzeige

Darstellung des Fortschritts in einem Prozess, die den Prozentsatz einer abgeschlossenen Aufgabe, eines Wissensstandes oder ähnlichem zeigt.



Im Learning-Management-System wächst die Grafik eines Baumes mit fortschreitendem Semester. Zu Vorlesungsbeginn und -ende wird ein Quiz gestartet. Über die Ergebnisse wird der veränderte Wissensstand aufgezeigt.



## Storytelling

Einbindung der Inhalte in eine Geschichte, um Emotionen anzusprechen, komplexe Inhalte verständlicher zu machen, das Neue mit dem Bekannten zu verknüpfen.



Die Lerninhalte werden in eine Geschichte eingebunden und den Studierenden mündlich oder in einer digitalen Form präsentiert. Zum Beispiel: Darstellung einer historischen Epoche durch die Geschichte einer fiktiven Person. Weitere Methoden: Einnahme verschiedener Erzählperspektiven, fiktives Interview, Audio-Untermalung etc.



## Visuelles Storytelling

Zieht und hält die Aufmerksamkeit der Spielenden in der Lern-/„Spielumgebung“, gibt den (Einzel-) Inhalten einen verbindenden visuellen Rahmen/Kontext und verdeutlicht/betont optisch, was inhaltlich passiert.

Zum visuellen Storytelling gehören z. B. Farbgestaltung, Spielbretter aller Art, Figuren/Avatare, alle Spielmaterialien an sich und auch so manches Gamification-Element selbst, wie z. B. visuelles/auditives Feedback, Timer, Fortschrittsanzeigen oder Badges.



## Quests

Verschiedene Aufgaben oder geforderte Aktionen, die aufeinander aufbauen und mittels Storytelling kontextualisiert sind. Auch Quests selbst können aufeinander aufbauend gestaltet sein.

Studierende der Biochemie erforschen den Pilzplaneten. Ein merkwürdiger Bewohner stellt ihnen mehrere Aufgaben. In den Aufgaben lernen sie verschiedene Prozesse und Funktionen kennen, die ihnen beim Überleben auf dem Pilzplaneten helfen. Haben sie alle Überlebenspunkte gesammelt, erhalten die Studierenden einen Bonus für die Abschlussklausur.





### Choose Your Own Way

Die Möglichkeit, individuell oder als Gruppe die Lehrveranstaltung mitzugestalten oder eine Aufgabe nach persönlichen Strategien, mit individuellen Tools, eigenen Stilen zu bewältigen.



Den Studierenden wird vorgeschlagen, selbst auszuwählen, in welcher Form sie ihre Lernergebnisse präsentieren möchten: als ein Erklärvideo, in dem die Kernaussagen erläutert werden, oder als eine schriftliche Zusammenfassung in Form eines Lerntagebuches, oder als visuelle Darstellung in Form einer Sketchnote, eines Diagramms oder einer Mindmap.

### Tutorials / Anleitung

Videos/Texte/Audio, die für Begrüßungen, zur Orientierung und Durchführung der Aufgaben angezeigt werden oder Anreize schaffen.



Zu Semesterbeginn wird in einer Vorlesung mit begleitender Übung in der Veranstaltung erläutert, welche Aufgaben und Anforderungen es für das Semester gibt. Im Anschluss wird eine Audiodatei mit Transkript hiervon im Learning-Management-System (LMS) zur Verfügung eingestellt. Am besten kombinieren Sie es mit (visuellem) Storytelling.

### Neugierde wecken

Etwas Neues, Un-erwartetes, oder Überraschendes im Lernprozess zu erfahren, ist motivationsfördernd und hilft neue Inhalte besser im Gedächtnis zu behalten.



Lässt sich realisieren mittels Eastereggs (= Plötzliche und unvorhersehbare Überraschungen/ Informationen/ Humorvolles), Teasern (= Information zum Spannungsaufbau, mit der das "Dranbleiben" gefördert werden soll), oder Informationen zu einem Thema, die nicht jede:r weiß und die mit einer Herleitung versehen sind.

### Highscore / Ranking

(Öffentliche) Darstellung, wer welche Leistung erzielt hat und welche Position dieser in einer Reihenfolge im Vergleich zu anderen einnimmt. Die Reihenfolge entsteht dabei nach einem Merkmal, wie z. B. einer erreichten Punktzahl.



Studierenden wird nach einem formativen Assessment ein Ranking angezeigt. Einige Learning-Management-System (LMS) bieten anonymisierte Varianten an.



### Zeit

Anzeige (visuell / akustisch / verbal / schriftlich), die Lernenden zeigt, wie die Zeit bis zu einem Ereignis herunter- oder heraufgezählt wird. Das Ereignis sollte in der gegebenen Zeit lösbar sein. Dies kann knapp oder großzügig bemessen sein.



Für zu wenig Zeit werden zu viele Aufgaben gegeben, um Prioritätensetzung zu üben. In einem Planspiel erhalten Studierende viele Kundenaufträge, die in einem bestimmten Zeitfenster abgearbeitet werden müssen. Dies ist unmöglich umzusetzen. Die Studierenden müssen selektieren, welche Aufträge für ihr fiktives Unternehmen relevant sind.

### Kooperation

Gemeinschaftlich, als Großgruppe oder in mehreren Kleingruppen, werden Aufgaben bearbeitet und Ziele erreicht.



Studierende bilden als Gruppe die Abteilungen einer fiktiven Firma. Sie müssen in der Abteilung Aufgaben lösen. Für einige Aufgaben benötigen sie Wissen aus einer anderen Abteilung. Sie lernen, als Team zusammen zu arbeiten, in der Gruppe zu kommunizieren, Aufgaben aufzuteilen und gemeinsam Ergebnisse zu erarbeiten.

### Wiederholoption

Visuelle/auditive Rückmeldung, die am Ende einer Aufgabe angezeigt wird. Diese weist darauf hin, dass die Aufgabe noch einmal (auf andere Weise) wiederholt werden kann. Idealerweise enthält sie auch eine Motivation für einen erneuten Versuch.



Die Wiederholoption kann als Ergänzung zum Feedback gesehen werden. Nach einem „Well done“ oder „Noch nicht ganz richtig“, gibt es die Option „Try again“. Hierbei können die Lerninhalte z. B. neu gemischt werden oder einen anderen Schwierigkeitsgrad aufweisen. Dies eignet sich besonders gut zum besseren Einprägen, wenn Fakten gelernt werden sollen.

### Belohnung

Werden zu einem vorher definierten Zeitpunkt und/oder nach einem festgelegten Ereignis ausgegeben.



Belohnungen gibt es in vielen Formen, von Süßigkeiten bis hin zu Klausurvorteilen. Sie betonen/loben/heben eine zusätzliche oder besondere Leistung oder einen erreichten Fortschritt hervor, z. B. für die besten 3 in Vorlesungs-Quizen; Klausurvorteile für 3 von 5 geleisteten Extra-Aufgaben; ein Buchgewinn für eine hervorragend erdachte Klausurfrage.



### Punkte

Verdienste als Ausdruck des Fortschrittes oder einer erreichten Leistung.

Die Punkte werden für bestimmte Errungenschaften bzw. Tätigkeiten vergeben und heben deren Relevanz hervor. Das Punktesystem verdeutlicht die Wichtigkeit bestimmter Aspekte und lenkt dadurch das Verhalten in eine bestimmte Richtung. Punkte können von Lehrenden oder in einem Peer-to-Peer-Kontext vergeben werden.



### (Direktes) Feedback

Lernende erhalten auf durchgeführte Aktionen eine direkte Rückmeldung, welche mit dem Ergebnis in Zusammenhang steht. Dies kann akustischer, visueller oder verbal/schriftlicher Natur sein.

Studierende lösen digital oder analog ein Quiz, ein Rätsel oder eine Aufgabe. Ist die Lösung richtig/ erreichen sie entsprechend hohe Punkte, bekommen sie als Feedback eine Form von „Well done“ als positive Bestärkung. Ist das Ergebnis noch suboptimal, ist das Feedback „Try Again“ - wertschätzend formuliert und im Ideal mit einem Hinweis auf Hilfsmaterial.



### Wettbewerb

Wettbewerbe können zwischen Einzelpersonen oder Teams ausgetragen werden. Wettbewerbe sind leistungsorientiert und können mit anderen Gamification-Elementen wie „Punkte sammeln“ kombiniert und verstärkt werden.

In der letzten Vorlesung kommt es im Hörsaal zum Bosskampf (ein „Kampf“ mit dem Endgegner). Die Studierenden spielen gegen die Lehrenden oder Tutor\*innen und wiederholen dabei ihr Wissen. Ein weiteres Beispiel für einen Wettbewerb wären Rededuellen, wobei die Studierenden gegeneinander antreten und dabei verschiedene inhaltliche Positionen einnehmen.



### Badges

In der Regel digitale Symbole/ Bilddateien, die als Belohnung vergeben werden, um eine abgeschlossene Leistung zu repräsentieren.

Bei einer Lernsequenz in ILIAS gibt es pro erfolgreich abgeschlossenem Element in der Sequenz ein automatisches Badge, sowie eines für die gesamte Sequenz Online Lehre: Du hast dir den Videovortrag vollständig angeschaut, dafür ein Badge.





### Branching Scenario

Eine nichtlineare Darstellung der Inhalte, ein Szenario mit Verzweigungen mit einer Vielzahl von Inhalten oder Antwortoptionen. Studierende entscheiden sich für eine der Optionen und beeinflussen damit, was als nächstes angezeigt wird.



Die Entscheidungsbäume können als Grundlage beim Erstellen der E-Learning-Angebote dienen. Das Prinzip lässt sich mit gängiger Software umsetzen: Videos mit Verzweigungen, Bilder mit interaktiven Hotspots oder ganze Lernmodule. Solche Szenarien können bei den Themen eingesetzt werden, wo es kein eindeutiges Falsch oder Richtig gibt.

### Exploration

Exploration bezieht sich auf die Möglichkeit, ohne Zeit- und Erwartungsdruck unbekannte Gebiete/Themen frei zu erkunden. Dies fördert die Neugier und ermöglicht ein Probehandeln im sicheren Raum.



So wie sich virtuelle Spielwelten erkunden lassen, können auch Lernwelten/-themen erkundet werden. Sie können z. B. drei Themen interaktiv ausarbeiten und zur Vertiefung zur Auswahl stellen. Am besten kombinieren Sie Exploration mit (visuellem) Storytelling.

### Wegweiser

Visuelle oder textuelle Hinweise zur Orientierung, die helfen, durch die Lerninhalte zu navigieren und Lernziele zu erreichen.



Hinweise können sowohl bei den einzelnen Aufgaben als auch für die Unterstützung im gesamten Lernprozess eingebaut werden: z.B. Hinweis bei einer schwierigen Aufgabe; interaktive Elemente (anklickbare Abschnitte) mit Hilfestellungen oder weiterführenden Informationen; Darstellung der Schritte zum Fertigstellen des Projektes; interaktive Karte des Moduls.

### Zufallsgenerator

Dieser sorgt je nach Situation für Auflockerung und Spannungsmomente. Das Zufallsprinzip nimmt die Entscheidung ab und das Ergebnis basiert auf Glück und nicht auf den Fähigkeiten oder Anstrengungen der Lernenden.



Zufallsgeneratoren eignen sich für Situationen, in denen kleine, jedoch keine prüfungsrelevanten Entscheidungen gefällt werden, z. B. Themenauswahl, Gruppenzusammensetzungen, Vorstellungsrunden, Mischung von Fragen zur Prüfungsvorbereitung.



### Gewinn

Siegesmoment bei Wettkampfsituationen oder dem Abschluss einer Aufgabe (ggf. mit entsprechender Belohnung).



Siegerehrung (speziell betonte Ausprägung eines positiven Feedbacks). Gezielte Veröffentlichung von Gewinner\*innen beispielsweise auf Basis einer Bestenliste. Eine Siegerehrung als besondere Aktion erhält mehr Gewicht, wenn dabei etwas verliehen wird.



### Freischalten von Inhalten und Funktionen

Ereignisse/ Aufgaben, die erst mit der erfolgreichen Bewältigung anderer Aufgaben freigeschaltet werden.

In den gängigen Learning-Management-Systemen (LMS) besteht die Möglichkeit, neue Inhalte erst beim Erfüllen der festgelegten Voraussetzungen (z.B. Erreichen bestimmter Punktezahl beim Test) freizuschalten. Ein weiteres Beispiel: nach einer bestimmten Anzahl abgeschlossener Aufgaben erhalten die Studierenden Zugang zu einer komplexeren Aufgabe bzw. zu den weiteren Vertiefungsmaterialien.



### Meilensteine

Meilensteine veranschaulichen (visuell) das Erreichen von Lernetappen und das Vorankommen im Lernprozess.



Der Einsatz von (visuellen) Meilensteinen erfüllt eine Vielzahl an Funktionen. Er visualisiert die einzelnen Lernetappen, zeigt auf, wann eine Etappe erreicht ist, wie weit man im Lernprozess fortgeschritten ist und was noch vor einem liegt. In Kombination mit z. B. Fortschrittsanzeigen, Feedback und Belohnungen werden so Lernschritte/-erfolge veranschaulicht.



### Produktivität erleben

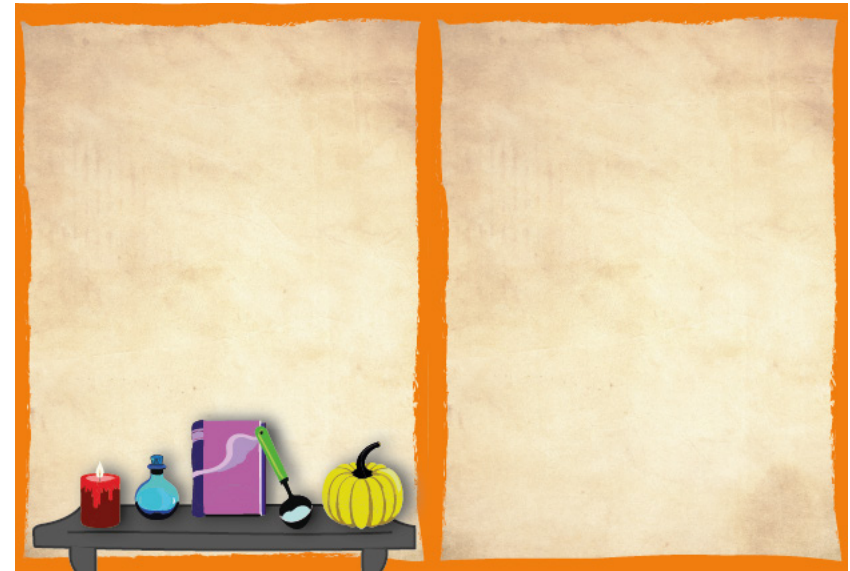
Die Möglichkeit schaffen, etwas von einer To-Do-Liste zu streichen oder abzuheken und so das Vorankommen zu veranschaulichen.

Die Aufteilung eines Gesamtlernziels in kleinere Einheiten mit Unterzielen (ggf. mit didaktischer Reduktion), ermöglicht es, in kleinen Lernetappen (vgl. Meilensteine) voranzuschreiten. Dies fördert eine fokussierte Auseinandersetzung mit den Lerninhalten und verdeutlicht den Lernenden, dass sie Schritt für Schritt vorankommen und sich weiterentwickeln.











### Lehrinhalt

Diesen Inhalt möchte ich  
vermitteln:

### Lehrinhalt

Diesen Inhalt möchte ich  
vermitteln:

### Lehrinhalt

Diesen Inhalt möchte ich  
vermitteln:

### Lehrinhalt

Diesen Inhalt möchte ich  
vermitteln:

### Phase gem. Sandwich-Modell

- ☐ Einstieg
- ☐ Aktivieren
- ☐ Informieren
- ☐ Verarbeiten
- ☐ Ausstieg

### Taxonomiestufe

- ☐ 1 - Wissen
- ☐ 2 - Verständnis
- ☐ 3 - Anwendung
- ☐ 4 - Analyse
- ☐ 5 - Synthese
- ☐ 6 - Beurteilung

### Phase gem. Sandwich-Modell

- ☐ Einstieg
- ☐ Aktivieren
- ☐ Informieren
- ☐ Verarbeiten
- ☐ Ausstieg

### Taxonomiestufe

- ☐ 1 - Wissen
- ☐ 2 - Verständnis
- ☐ 3 - Anwendung
- ☐ 4 - Analyse
- ☐ 5 - Synthese
- ☐ 6 - Beurteilung

### Phase gem. Sandwich-Modell

- ☐ Einstieg
- ☐ Aktivieren
- ☐ Informieren
- ☐ Verarbeiten
- ☐ Ausstieg

### Taxonomiestufe

- ☐ 1 - Wissen
- ☐ 2 - Verständnis
- ☐ 3 - Anwendung
- ☐ 4 - Analyse
- ☐ 5 - Synthese
- ☐ 6 - Beurteilung

### Phase gem. Sandwich-Modell

- ☐ Einstieg
- ☐ Aktivieren
- ☐ Informieren
- ☐ Verarbeiten
- ☐ Ausstieg

### Taxonomiestufe

- ☐ 1 - Wissen
- ☐ 2 - Verständnis
- ☐ 3 - Anwendung
- ☐ 4 - Analyse
- ☐ 5 - Synthese
- ☐ 6 - Beurteilung