

Die fabelhafte

Gamification-Küche

Eine Learning Journey zur Lehrveranstaltungsplanung



Inhalte

Teil 1 – Allgemeines und Vorbereitung

Allgemeine Information und Ziel der Learning Journey	I
Materialübersicht und Vorbereitung	II
Beschreibung der Materialien	III
Lehrveranstaltungsarchitektur nach dem Sandwich-Modell	VII
Bloom-Taxonomie	VIII

Teil 2 – Rezeptbuch: ~ Gamification ~ die Magie der Verzauberung

Rezeptvariationen	IX
Wilder Kessel: Ohne Plan und Ziel drauflos – rein explorativ	X
Kesselmagie für Freigeister: Die für Sie spannendsten Elemente nutzen	XI
Veranstaltungsverwandlung leicht gemacht: Eine Lernphase verwandeln	XII
Magier*innen 1. Ranges: Von A-Z komplett geplant	XIII
Weltenmultiplizierer*innen: Ein Blick über den Tellerrand	XIV
Hilfe	XV
Impressum	XVI

Die fabelhafte Gamification-Küche

Eine Learning Journey zur Lehrveranstaltungsplanung



Sie sind vielleicht noch nicht Bibi Blocksberg oder auch nicht Dumbledore. Bereits versiert sind Sie hingegen in der Magie der Wissensvermittlung, kennen viele zauberhafte Zutaten, um Ihre Studierenden zu motivieren und können sie mit Ihrem Wissen in Erstaunen versetzen.

Von einer befreundeten Person mit magisch-kulinarischem Talent haben Sie sich ein neues Rezeptbuch ausgeliehen: *Gamification – die Magie der Verzauberung oder wie ich Studierende dazu kriege hochmotiviert alles zu lernen, was ich ihnen vermitteln möchte*. Sie 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 Hausarbeitenkorrekturstift 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 in der Hochschullehre 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. Viele der 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 Karten für Ihre eigenen Methoden/Elemente
- 4 leere Karten für Ihre Lehrinhalte
- 4 Karten zum Ankreuzen von Lernphasen und Taxonomiestufen
- 1 Rezeptbogen A4 zur didaktischen Einordnung und Reflexion

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

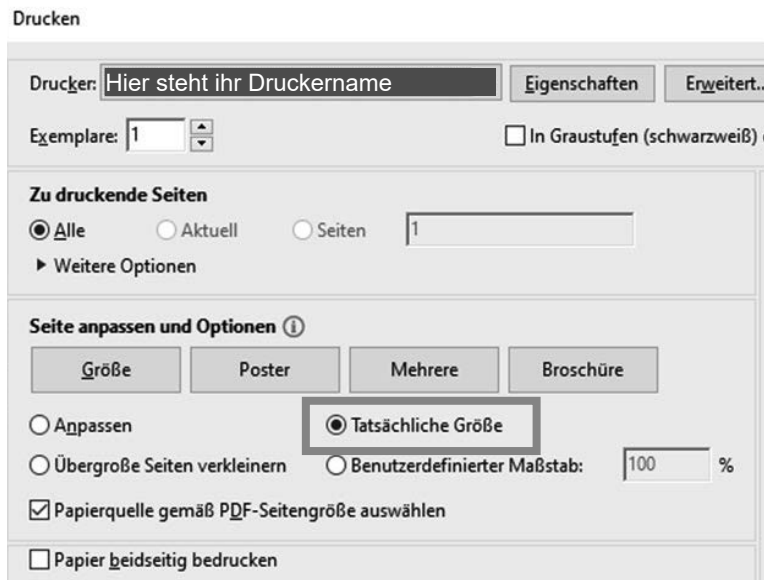
Zur Ressourcenschonung gibt es die Anleitung auch in einer druckerfreundlichen Schwarz-Weiß-Version. Sie können Sie natürlich auch nur digital lesen. Für das Durchführen der Journey ist die gedruckte Anleitung nicht notwendig.

Drucken der Elementekärtchen

Die Karten bestehen jeweils aus Vorder- und Rückseite. 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

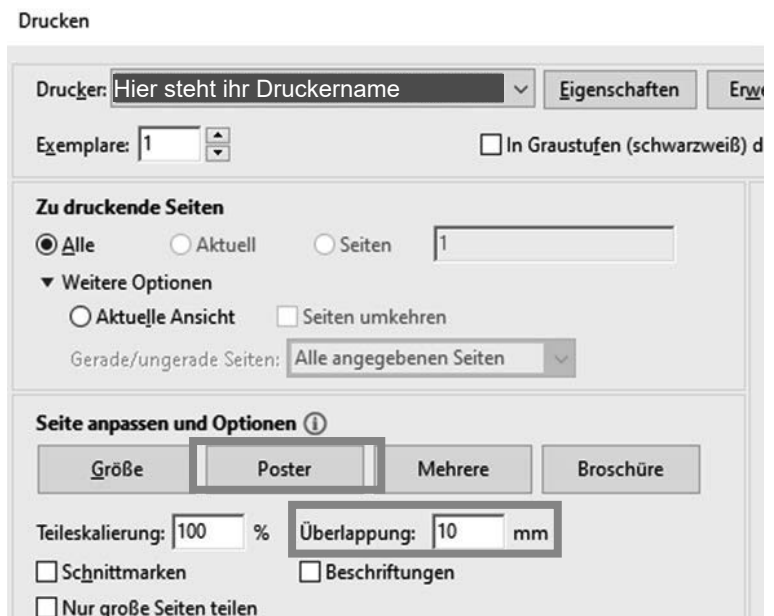
Damit die Elementekärtchen in der richtigen Größe ausgedruckt werden, stellen Sie beim PDF-Druck im Druckmenü „Tatsächliche Größe“ ein.



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 Materialien

Der Journey-Plan

Der Journey-Plan besteht aus drei Bereichen:



- dem **Favoritenfeld (1)**
Hier können Sie (je nach Rezeptart) 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 (Phasen: Aktivieren, Informieren, Verarbeiten) und einen gefüllten Korb (Ausstiegsphase). Die Phasen können den Kesseln variabel zugeordnet werden. Eine Phasenzuordnung ist jedoch nicht zwingend. Sie können die Kessel auch bedarfsorientiert nutzen, z. B. um eine größere Informationsphase in drei Teile (Kessel) aufzuteilen, oder Sie interpretieren die Kessel frei nach Ihren Vorstellungen.
- dem **Chamäleonfeld (3)**: Das ist die Ablage für die ausgewählten Elemente-Kärtchen, die **veranstaltungsübergreifend** genutzt werden können.

Sandwich-Modell

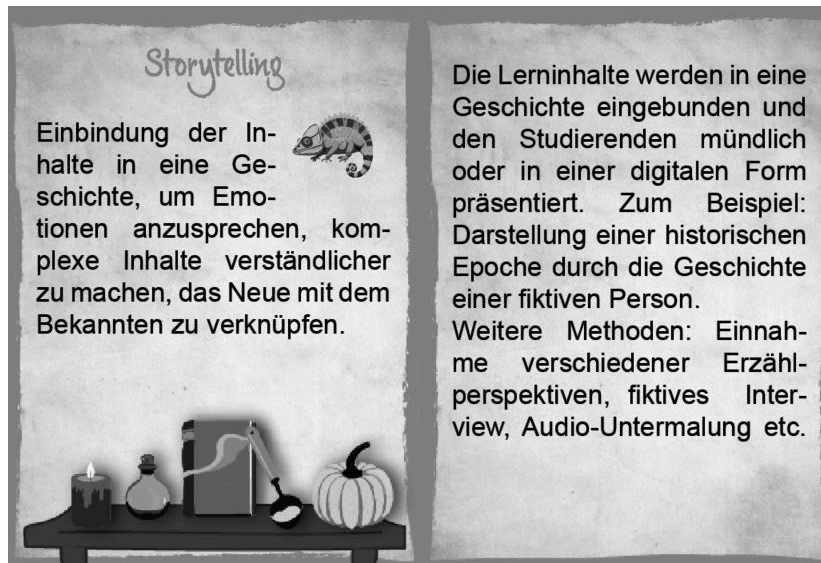
Das Sandwich-Modell ist ein didaktisches Konzept, das für die Planung einzelner Lehrveranstaltungen, Veranstaltungsreihen oder für unterschiedliche Veranstaltungsformen eingesetzt werden kann. Weitere Informationen finden Sie auf Seite VI.

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 VII.

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

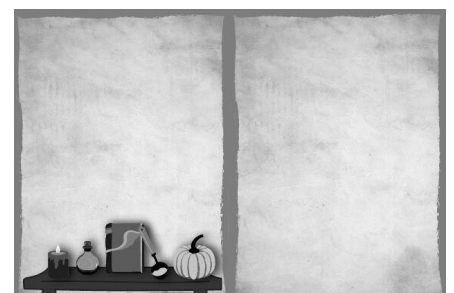


Wenn ein Symbol farbig ist, bedeutet dies, dass das Gamification-Element für die Phase, für die das Symbol steht, geeignet ist. Ist das Symbol jedoch grau, wird es als ungeeignet für die Phase eingeschätzt. Ein Gamification-Element kann auch für mehrere Phasen geeignet sein. In diesem Fall sind mehrere 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, **veranstaltungübergreifend** eingesetzt zu werden.

Ergänzend zu den vorgefertigten Elementekärtchen erhalten Sie auch leere Kärtchen (mit und ohne Chamäleon). Diese können Sie mit Ihren eigenen Methoden und Elementen füllen.



Die Lehrinhalte-Kärtchen

Auf diesen Kärtchen können Sie die Lehr-/Lerninhalte, die Sie vermitteln möchten, notieren.

Die Kärtchen mit Phasen und Taxonomiestufen

Auf diesen Kärtchen können Sie ankreuzen, ob Sie die Lerninhalte in einer bestimmten Phase vermitteln möchten und/oder welcher Taxonomiestufe sie zugeordnet sind.

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 mit diesem reflektieren, was gut und was weniger gut funktioniert hat und wie Sie dies zukünftig anpassen möchten.

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 sowie 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.

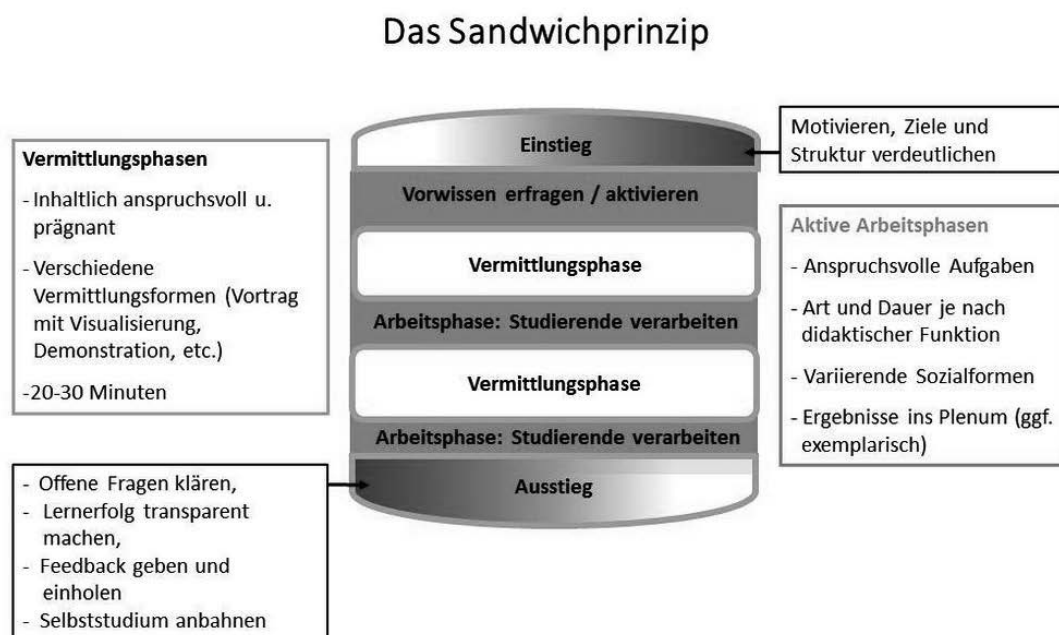


Abb.: Glathe (2018). „Das Sandwichprinzip.“ Sandwich-Planung. Basierend auf Wahl et al. (1995, 87ff). TU Darmstadt. https://www.einfachlehren.tu-darmstadt.de/themensammlung/details_13120_de.jsp. Published: 21.06.2023. Accessed: 26.08.2024.

Sandwich-Modell: Wahl, D./Wölfling, W./Rapp, G./Heger, D. (1995): Erwachsenenbildung konkret: Mehrphasiges Dozententraining; eine neue Form der erwachsenendidaktischen Ausbildung von Referenten und Dozenten. Weinheim: Deutscher Studien-Verlag.

Details zur Bloom-Taxonomie

Die dargestellten Gamification-Elemente können neben den einzelnen Phasen der Lehrveranstaltung auch den Lernzielen zugeordnet werden. 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.

~ Gamification ~

Die Magie der Verzauberung oder wie ich Studierende dazu kriege
hochmotiviert alles zu lernen, was ich ihnen vermitteln möchte

Eine magische Zubereitungsempfehlung zur Verwandlung komplexer und/oder schwer zugänglicher Inhalte in leichter verdauliche Lernhäppchen, die während des Genusses mehr als Gaumenfreude bereiten und so nicht nur den Zugang erleichtern, sondern auch dabei helfen, das Verspeiste besser einzuprägen und in der Folge zu erinnern.

Ebenso fördert die (inter-)aktive unterhaltsame Auseinandersetzung mit den Lernhäppchen Teilnahme und Austausch und die nachhaltige positive Einstellung an das kulinarische Lernergebnis sorgt für zusätzliche Motivationsmanagement.

nicht anzuwenden bei:

- Schriftlichen Klausuren
- Allergischen Reaktionen auf Spielinhalte
- Occatem pedicil

Warnung: Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihre Hochschuldidaktischen Hausmagier*innen oder die AG Gamification und Serious Games

Rezeptvariationen

- Wilder Kessel: Ohne Plan und Ziel drauflos – rein explorativ
- Kesselmagie für Freigeister: Die für Sie spannendsten Elemente nutzen
- Veranstaltungsverwandlung leicht gemacht: Eine Lernphase verwandeln
- Magier*innen 1. Ranges: Von A-Z komplett geplant
- Weltenmultiplizierer*innen: Ein Blick über den Tellerrand

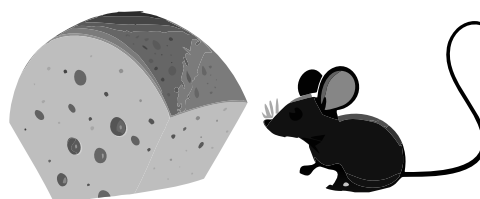


Zusammenspiel



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).

Für alle Rezepte gilt: Passen Sie für sich und Ihren Bedarf alles so an, wie es für Sie stimmig ist. Gamification um der Gamification willen ist nicht zielführend.



Rezept 1: Wilder Kessel

Ohne Plan und Ziel drauflos – rein explorativ

Es wird in jedes Glas und in jeden Topf einmal reingesehen, Zutaten wild zusammengemischt, gekostet und notfalls ausgespuckt. Sie lassen alles auch mal überkochen und fabrizieren absichtlich Ungenießbares, einfach nur weil es schön bunt aussieht und es im Topf hübsch blubbert und brutzelt.

Kochziel: Appetizer – Die Kärtchen und Elemente etwas kennenlernen

Gerätschaften: Elemente-Kärtchen

Zutaten: eine gehörige Portion Neugier

- Man nehme den Journey-Plan und platziere diesen vor sich.
- Nun greife man willkürlich in den Elemente-Kärtchen-Topf und nehme ein beliebiges Kärtchen heraus.
- Durchlesen und auf sich wirken lassen. Was fällt Ihnen spontan dazu ein? Kommt es Ihnen bekannt vor? Ist Ihnen das Element sympathisch, klingt es interessant, schmeckt es?
- Wenn es etwas in Ihnen auslöst, dann legen es Sie es sich zur Seite; z. B. auf den Plan im linken Favoritenfeld des Journeyplans. Klingt es langweilig? Dann weg damit auf einen weit entfernten Stapel.
- Man tue dies mit ein paar Elementen. Höre jedoch auf, sobald man merkt, dass es einem gerade genügt oder es unübersichtlich wird.
- Nun betrachte man die Ausbeute einmal genauer und überlege sich, wie man diese möglicherweise in einem Lernsetting einsetzen könnte, oder welcher Lerninhalt damit aufbereitet werden könnte. Unterstützen kann dabei die Phasenzuordnung jedes Elementes, die sich jeweils unten auf den Karten (Symbole) befindet.
- Falls Sie möchten, können Sie auch schon ein leeres Lerninhalte-Kärtchen mit dem zu vermittelnden Lerninhalt füllen.
- Nun legen Sie über jeden Kessel ein Lernsetting-Kärtchen (falls ausgefüllt) und das Gamification-Elemente-Kärtchen.
- Sie haben gerade schon viele Ideen, wie Sie die Lerninhalte mit dem Gamification-Element aufbereiten könnten? Dann schnappen Sie sich fix den Rezeptbogen und notieren sich Ihre Idee. Aber schnell, bevor sie wieder verschwindet.
- Fällt dem geneigten Apprentice nichts ein? Auch gut. Karte dann einfach für ein andermal beiseite legen und mit der nächsten weiter machen.
- Sehen Sie sich Ihr Süppchen nun einmal an. Was für Elemente haben Sie gefunden, welche Umsetzungsideen haben Sie gefunden? Passen diese womöglich in einem Lernsetting zusammen, oder wirkt alles noch recht unkoordiniert? Egal, was Sie feststellen, das ist ok. Sie könnten nun noch etwas weiter überlegen, oder wenn Sie nun etwas systematischer vorgehen möchten, dann sehen Sie sich die weiteren Rezepte an.

Rezept 2: Kesselmagie für Freigeister

Die für Sie spannendsten Elemente nutzen

Die geeigneten Magier*innen können hier ein kleine Lerneinheit innerhalb einer Veranstaltung mit etwas Würze aufpeppen. Doch Vorsicht mit der Würzung oder bei zu wildem Gestikulieren mit dem Zauberstab.

Kochziel: Tasty Snacks – Ein einzelnes Lernsetting in einer Lehrveranstaltung aufbereiten

Gerätschaften: Journey-Plan, Elemente-Kärtchen, Lerninhalte-Kärtchen, Rezeptbogen

Zutaten: Ihr Lerninhalt, eine Portion Neugier, eine Prise Organisation

Wenn Sie gerade schon mit Rezept 1 gearbeitet haben, dann brauchen Sie die Schritte nicht zu wiederholen, sondern können nutzen, was sie bereits zubereitet haben.

- Man nehme den Journey-Plan und platziere diesen vor sich.
- Nun greife man in den Elemente-Kärtchen-Topf und wähle bis zu 5 aus, die einem spontan zusa-gen. (Wenn Sie die Elemente noch gar nicht kennen und Sie dies irritiert, empfiehlt es sich, Rezept 1 auszuprobieren.)
- Legen Sie diese im Favoritenfeld des Journey-Plans am linken Rand ab.
- Nun betrachte man die Ausbeute einmal genauer und überlege sich, wie man diese möglicherweise in einem Lernsetting einsetzen könnte, oder welcher Lerninhalt damit aufbereitet werden könnte. Unterstützen kann dabei die Phasenzuordnung jedes Elementes, die sich jeweils unten auf den Karten (Symbole) befindet.
- Ihnen fällt ein Lerninhalt ein, den Sie mit dem Element aufbereiten könnten. Ausgezeichnet. Neh-men Sie sich ein Lerninhalte-Kärtchen und notieren Sie den zu vermittelnden Lerninhalt darauf.
- Legen Sie nun das Lerninhalte-Kärtchen zusammen mit dem ausgewählten Gamification-Elemente-Kärtchen über einen Topf. So behalten Sie im Blick, was zusammen gehört.
- Jetzt schnappen Sie sich fix den Rezeptbogen und notieren sich Ihre Idee, wie Sie den Lerninhalt mit dem Element didaktisch aufbereiten wollen. Aber schnell, bevor die Idee sich wieder verflüchtigt.
- Servieren Sie das Gericht nun Ihren Studierenden. Hierzu bietet es sich ggf. an, dass Sie Ihren Studierenden durchaus mitteilen, dass Sie einen neuen Ansatz erproben und lassen Sie sich von ihnen Feedback geben, wie sie damit lernen konnten.
- Reflektieren Sie den Einsatz auf Ihrem Rezeptbogen und überlegen Sie, was Sie davon erneut um-setzen, ändern, oder erweitern möchten.
- Das ist Ihnen noch zu wenig? Na dann weiter mit Rezept 3.

Rezept 3: Veranstaltungsverwandlung leicht gemacht

Eine Lernphase verwandeln

Die geeigneten Magier*innen können mit diesem Rezept eine oder mehrere Lerneinheiten innerhalb einer Veranstaltung mit ordentlich Pepp versehen. Vorsicht ist geboten, damit sich keine tanzenden Einhörner einschleichen. Die Dosis macht das Gift.

Kochziel: Hauptgericht – Eine bestimmte Lernphase mit Gamification-Elementen anreichern

Gerätschaften: Journey-Plan, Elemente-Kärtchen, Phasen/Taxonomiekärtchen, Rezeptbogen

Zutaten: Ihre Lerninhalte, drei Portionen Neugier, ein Fläschchen Organisation, Sandwichmaker

- Man nehme den Journey-Plan und platziere diesen vor sich.
- Nun überlegen Sie welchen Lerninhalt Sie vermitteln wollen und zu welcher Lernphase (Sandwich-Modell) dieser gehört. Notieren Sie dies auf dem Lerninhalte-Kärtchen und kreuzen Sie auf dem Phasen/Taxonomie-Kärtchen die Phase (Einstieg, Aktivieren, Informieren, Verarbeiten, Abschluss) an. Pro Kärtchen notieren Sie einen Lerninhalt und eine Lernphase. Haben Sie mehrere Lerninhalte die zu der gleichen Phase gehören, nehmen Sie für jeden Inhalt ein eigenes Kärtchen. So behalten Sie den Überblick.
- Legen Sie nun die Lerninhalte-Karte mit der dazugehörigen Elemente-Karte über die Kessel auf die Markierungen.
- Suchen Sie nun alle Elemente-Kärtchen der ausgewählten Phase(n) heraus und platzieren Sie diese im Favoritenfeld. Tipp vom Meisterkoch: Arbeiten Sie jeweils nur mit einer Phase nach der anderen und überlegen Sie für jede Phase separat. So bleiben Sie fokussiert.
- Wählen Sie aus jeder Phasenkategorie drei der für Sie interessantesten Gamification-Elemente aus und überlegen Sie, wie Sie diese Elemente mit Ihren Inhalten verknüpfen könnten. Sie können auch die Überlegung umkehren: Was ist gerade für Ihren Lerninhalt ganz besonders gut geeignet?
- Sobald Sie das oder die passenden Elemente gefunden haben, legen Sie diese zu den Kärtchen über den/die Kessel.
- Greifen Sie nun zum Rezeptbogen und notieren sich, wie Sie die Lerninhalte mit dem Element didaktisch aufbereiten wollen. Gehen Sie gedanklich alle Schritte durch, die es zur Umsetzung benötigt und überlegen Sie auch, wie das wohl auf Ihre Studierenden wirkt.
- Servieren Sie das Gericht nun Ihren Studierenden. Hierzu bietet es sich ggf. an, dass Sie Ihren Studierenden durchaus mitteilen, dass Sie einen neuen Ansatz erproben und lassen Sie sich von ihnen Feedback geben, wie sie damit lernen konnten.
- Reflektieren Sie den Einsatz auf Ihrem Rezeptbogen und überlegen Sie, was Sie davon erneut umsetzen, ändern, oder erweitern möchten.
- Das hat fabelhaft geklappt. Sie wollen mehr davon? Dann auf zur Meisterklasse im nächsten Rezept.

Rezept 4: Magier*innen 1. Ranges

Von A-Z komplett geplant

Dies Rezept hier ist für jene Magier*innen, die ihre Küche mit allen Utensilien und Zutaten bereits kennen und wissen, was sie tun. Oder für all jene, die sich ganz intensiv damit befassen möchten.

Kochziel: 5 Gänge-Menü – Eine vollständige Sitzungsplanung

Gerätschaften: Elemente-Kärtchen, Lerninhalt-Kärtchen, Stufen/Taxonomie-Kärtchen, Rezeptbogen

Zutaten: Ihre Lerninhalte, eine ordentliche Portion Hirnschmalz, Neugier vom Feinsten, 1 große Flasche Organisation, Sandwichmaker, den guten alten Wälzer von Bloom

- Man nehme den Journey-Plan und platziere diesen vor sich. Was auch sonst.
- Überlegen Sie sich für jede der Lernphasen, welche Inhalte Sie thematisieren und vermitteln möchten. Schreiben Sie diese jeweils einzeln auf die Lerninhalte-Kärtchen. Platzieren Sie dies über den Kesseln bzw. der Ein- und Ausstiegsphase auf dem Journey-Plan.
- Nehmen Sie sich die Phasen/Taxonomiekärtchen zur Hand und kreuzen auf diesen die jeweilige Phase an. Um noch präziser die eingesetzten Elemente mit den Lerninhalten und -zielen abzustimmen kreuzen Sie auch gerne die passende Taxonomiestufe an. Jeder Elementeeinsatz sollte das Lernziel im Fokus behalten.
- Suchen Sie nun alle Elemente-Kärtchen der ausgewählten Phase(n) heraus und platzieren Sie diese im Favoritenfeld.

Tipps vom Meistermagier: Arbeiten Sie jeweils nur mit einer Phase nach der anderen und überlegen Sie für jede Phase separat. So bleiben Sie fokussiert. Viele Elemente lassen sich in verschiedenen Phasen gut einsetzen. Wenn Sie feststellen, dass ein Element in einer Phase nicht gut passt, kann dies in einer anderen Phase ganz anders aussehen. Beachten Sie: Jeder Elementeeinsatz sollte das Lernziel im Fokus behalten.

- Sobald Sie das oder die passenden Elemente gefunden haben, legen Sie diese zu den Kärtchen über den/die Kessel.
- Machen Sie dies für jede Phase und prüfen Sie am Ende, ob die Lerninhalte, die Elemente und Ihre Aufbereitungsideen auch insgesamt gut zusammen passen und ein stimmiges Gesamtmenü ergeben.
- Greifen Sie nun zum Rezeptbogen und notieren sich, wie Sie die Lerninhalte mit den Elementen didaktisch aufbereiten wollen. Gehen Sie gedanklich alle Schritte durch, die es zur Umsetzung benötigt und überlegen Sie auch, wie das wohl auf Ihre Studierenden wirkt.
- Servieren Sie das Gericht nun Ihren Studierenden. Hierzu bietet es sich ggf. an, dass Sie Ihren Studierenden durchaus mitteilen, dass Sie einen neuen Ansatz erproben und lassen Sie sich von ihnen Feedback geben, wie sie damit lernen konnten.
- Reflektieren Sie den Einsatz auf Ihrem Rezeptbogen und überlegen Sie, was Sie davon erneut umsetzen, ändern, oder erweitern möchten.
- *Tipps vom Meistermagier:* Es muss nicht jede Phase/Taxonomiestufe erfüllt werden. Wesentlich wichtiger ist das Lernerlebnis und das nachhaltige Lernergebnis, welches Ihre Studierenden damit haben werden. Passen Sie alles gerne so für sich und Ihre Bedarfe an. Gamification um der Gamification willen ist nicht zielführend.
- Sie wollen veranstaltungsübergreifend arbeiten? Dann finden Sie ein passendes Rezept auf der nächsten Seite.

Rezept 5: Weltenmultiplizierer*innen

Ein Blick über den Tellerrand

Jene Magier*innen 1. Ranges, die nun geübt und Rückschlagserprobt sind, können sich nun an die Herausforderung wagen, über den Veranstaltungstellerrand zu blicken.

Kochziel: 12 x ein 5 Gänge-Menü – Veranstaltungsübergreifende Sitzungsplanungen

Gerätschaften: Elemente-Kärtchen, Lerninhalt-Kärtchen, Stufen/Taxonomie-Kärtchen, Rezeptbogen

Zutaten: Von allem jede Menge

- Hierfür gelten alle Einzelschritte aus Rezept 4
- Sortieren Sie sich alle Kärtchen heraus, die ein Chamäleon tragen. Diese eignen sich für den veranstaltungsübergreifenden Einsatz.
- Überlegen Sie, welches davon sich für Ihre Veranstaltungen so eignet, dass dieses Element die einzelnen Veranstaltungen ggf. sogar gut miteinander verknüpft.
- Servieren Sie nun die Gerichte Ihren Studierenden. Erklären Sie Ihren Studierenden in der ersten Sitzung, dass Sie einen neuen Ansatz erproben und erläutern Sie, wie dieser organisiert und strukturiert ist.
- Reflektieren Sie den Einsatz in der letzten Sitzung mit Ihren Studierenden, lassen Sie sich von ihnen Feedback geben und überlegen Sie, was Sie davon erneut umsetzen, ändern, oder erweitern möchten.



Viel Erfolg!

Sie brauchen Hilfe?

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

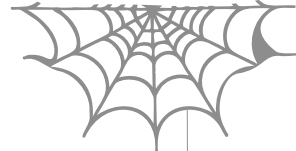
Chou, Yu-Kai (2015): Actionable Gamification. Beyond Points, Badges and Leaderboards.

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./Wölfling, W./Rapp, G./Heger, D. (1995): Erwachsenenbildung konkret: Mehrphasiges Dozenten-Training; eine neue Form der erwachsenendidaktischen Ausbildung von Referenten und Dozenten. Weinheim: Deutscher Studien-Verlag. Bad Heilbrunn.

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.com
Kaffeefflecken:
„Coffee Stains“ brgfx - Freepik.com
„Watercolour Splatter“ kjpargeter - Freepik.com

Vielen Dank an: Ekkehart Breuker, Laura Eckhard, Dr. Sabine Fritz, Florian Hemmann, Dr. Silke Masson, Katrin Pelz, Dr. Lino Weist, Gabriele Sonntag, Christine Leyhe, Sabine Schneider, Florian Hemman, Julia Meyer