

(Workshop) 2155

Gamification – Spielerisch Wissen erweitern

Sarah Dina Kohl

Gamification gewinnt in den letzten Jahren im Bereich des digitalen Lehrens und Lernens immer mehr an Bedeutung. Darunter versteht man die Nutzung von Spieldesignelementen in spielfremden Kontexten verstehen (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). In seiner grundlegenden Ausgestaltung versucht Gamification ein bestimmtes Verhalten bei Lernenden hervorzurufen und bedient sich dafür der menschlichen Grundbedürfnisse (Dale, 2014) wie dem Wunsch nach Belohnung, Erfolg und Überlegenheit (Stieglitz, 2017). Dies wird im bildungsnahen Kontext durch verschiedene Elemente fokussiert: Achievements, Badges, Points, Levels, Leaderboards, Avatars und Competitions sind nur einige dieser (Berry, 2013; Raichle, 2016; Strmecki, Bernik, & Radošević, 2015; Tondello & Nacke 2019). Interessant ist, dass Studierende laut Barata *et al.* (2013) Kursen mit Gamification-Ansätzen mehr Aufmerksamkeit widmen als solchen ohne.

Betrachtet man die Studierenden-Zielgruppe der PH FHNW so sind diese aufgrund ihres Durchschnittalters von 23,1 Jahren (BSF, 2018) mit der Digitalisierung aufgewachsen und Konzepte des spielbasierten Lernens sind ihnen bekannt (Follert & Fischer, 2015), wenn vielleicht auch nicht bewusst. Eben hier setzt der geplante Workshop an. Wenn Gamification-Ansätze genutzt werden sollen, dann müssen diese medienpädagogisch fundiert in den Lernprozess implementiert werden. Für die lerntheoretische Basis können beispielsweise die Modelle von Meier und Seufert (2003) und Urh *et al.* (2015) herangezogen werden, welche zu Beginn in einem kurzen Input vorgestellt werden. Hieran schliesst sich ein interaktiver Teil an, in dem in der Hochschullehre/Weiterbildung tätige Personen und Studierende verschiedene Gamification-Ansätze wie beispielsweise einen Actionbound, einen virtuellen Escape Room oder Moodle Plugins in Kleingruppen kennenlernen und ausprobieren können. Die abschliessende, moderierte Kurz-Diskussion soll den Austausch der Hochschullehrpersonen und Studierenden zu Gamification ermöglichen und die Bedarfe an der PH FHNW eruieren.

Format: Workshop

Zuordnung zu einem Themenstrang: Lehre

Mehrfachdarbietung des Beitrags: 2 Durchläufe am 24.11.2022

Teilnehmendenzahl: min. 5, max. 25

Verantwortliche Person(en): Sarah Dina Kohl, Fachstelle Digitales Lehren und Lernen, PH FHNW

Literatur:

Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D., 2013. Improving participation and learning with gamification. In: Proceedings of the First International Conference on Gameful

- Design, Research, and Applications. Toronto Ontario Canada: ACM, S. 10–17. Online unter <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2583008.2583010>, letzter Zugriff 21.05.2022.
- Berry, J., 2013. Let's Spec into Talent Trees: A Primer for Game Designers. Game Development Envato Tuts+. Online unter: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/lets-spec-into-talent-trees-a-primer-for-game-designers--gamedev-6691>, letzter Zugriff am 21.05.2022.
- Bundesamt für Statistik (BSF) (2018). Hochschulstatistik. Ausgabe 2018. Online unter: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjG9cWp3vD3AhXAgv0HHYFxBFMQFnoECBcQAw&url=https%3A%2F%2Fwww.bfs.admin.ch%2Fbfsstatic%2Fdam%2Fassets%2F4582969%2Fmaster&usg=AOvVaw37ZaJuwhtfwY8_ZRBwMu9R, letzter Zugriff am 21.05.2022.
- Dale, S., 2014. Gamification: Making work fun, or making fun of work? Business Information Review. Bd. 31, Nr. 2, S. 82–90. DOI 10.1177/0266382114538350.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings from MindTrek '11. Tampere, Finland: ACM*. Online unter: http://www.rolandhubscher.org/courses/hf765/readings/Deterding_2011.pdf, letzter Zugriff am 21.05.2022.
- Follert, F., & Fischer, H. (2015). Gamification in der Hochschullehre. Herleitung von Handlungsempfehlungen für den Einsatz von Gamedesign-Elementen in der sächsischen Lernplattform OPAL. In T. Köhler, N. Kahnwald & E. Schopp (Hrsg.), *Wissensgemeinschaften 2015* (1. Aufl., S. 115-124). Online unter: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:14-qucosa-181555>, letzter Zugriff am 21.05.2022.
- Meier, C. & Seufert, S., 2003. Game-based Learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der betrieblichen Bildung. In A. Hohenstein & K. Wilbers (Hrsg.), *Handbuch E-Learning*. Köln: Fachverlag Deutscher Wirtschaftsdienst.
- Raichle, N., 2016. Quests, Raids. Level Up ... Game Over?! Erfolgsfaktoren von Gamification in der Hochschullehre. Online unter: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0111-pedocs-189013>, letzter Zugriff 21.05.2022.
- Stieglitz, S., 2017. Enterprise Gamification – Vorgehen und Anwendung. In S. Strahinger & C. Leyh (Hrsg.), *Gamification und Serious Games: Grundlagen, Vorgehen und*

Anwendungen. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 3–13. Edition HMD. Online unter: https://doi.org/10.1007/978-3-658-16742-4_, letzter Zugriff am 21.05.2022.

Strmecki, D., Bernik, A., & Radosevic, D., 2015. Gamification in E-Learning: Introducing Gamified Design Elements into E-Learning Systems. *J. Comput. Sci.* 2015. Bd. 11, Nr. 12, S. 1108–1117.

Tondello, G. F. & NACKE, L. E., 2019. A Pilot Study of a Digital Skill Tree in Gameful Education.

Urh, M., Vukovic, G., Jereb, E., & Pintar, R., 2015. The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education. *Procedia – Social and Behavioral Sciences.* Bd. 197, S. 388–397. DOI 10.1016/j.sbspro.2015.07.154.