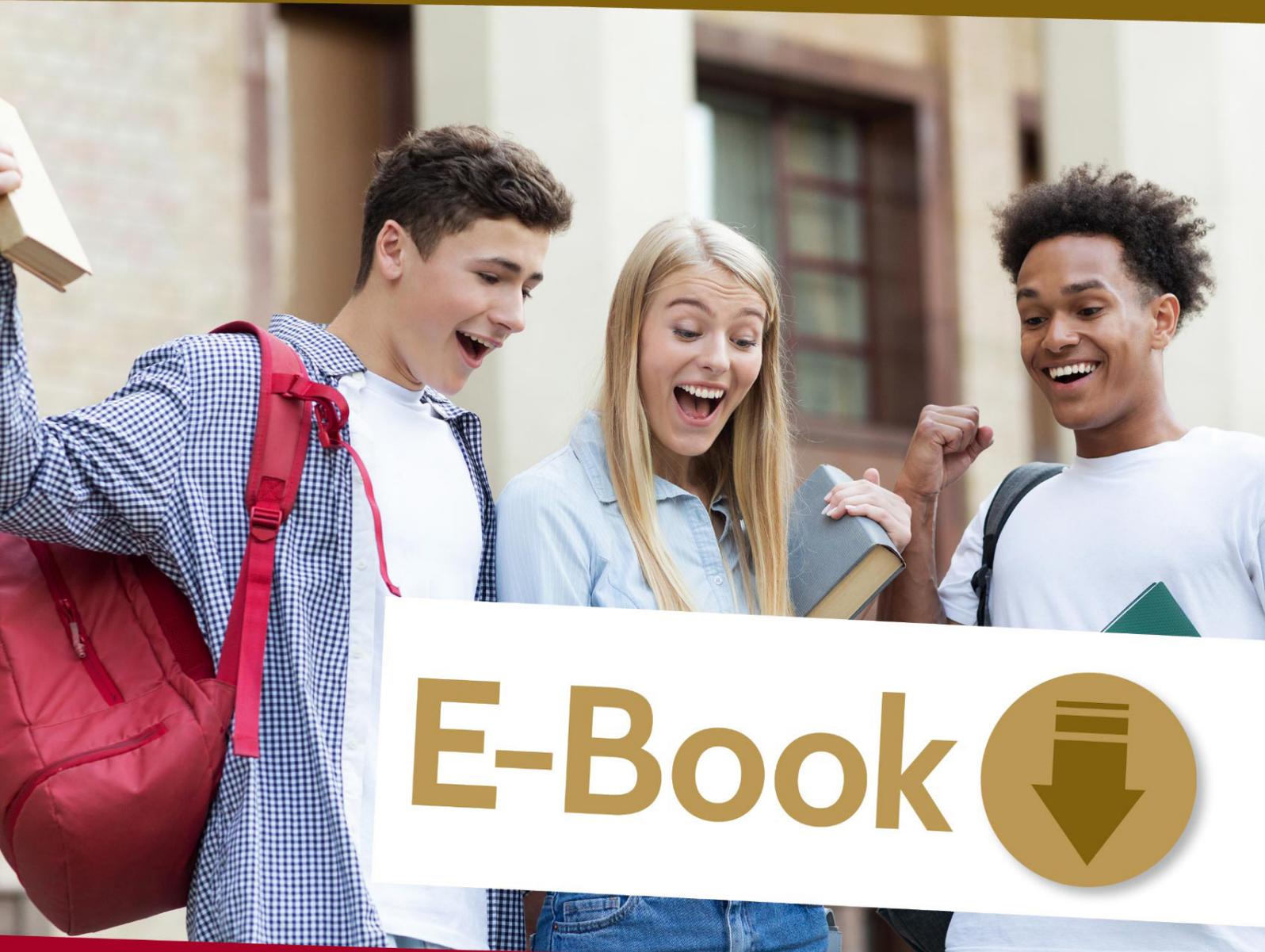
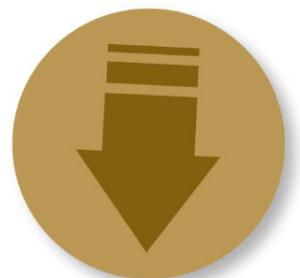


Gamification im Unterricht – nicht nur Spielerei!

Klasse 5–10



E-Book



Grundlagen und Praxisbeispiele für den Unterricht

Christian Wettke

AOL
verlag

Christian Wettke

Gamification im Unterricht – Nicht nur Spielerei!

Grundlagen und Praxisbeispiele für den Unterricht

AOL
verlag

Bildnachweis:

Coverfoto: Surprised students checking exam results © Prostock-studio – stock.adobe.com (#286431818)

Seite 7: Mehr als 0 und 1 – Schule in einer digitalisierten Welt © Beat Döbeli Honegger

Seite 10: SAMR-Modell © Kristina Wahl

Seite 11: Modell individuelle Förderung digital © Tobias Rodemerck und Jan Hamsch

Seite 12: 4K-Modell © Kristina Wahl

Seite 16, 17, 33, 35, 36, 49: Christian Wettke

Seite 19: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Hinweis: Der besseren Lesbarkeit halber sprechen wir meist nur von Lehrern, Schülern usw.
Natürlich meinen wir damit auch die Lehrerinnen, Schülerinnen usw.

Impressum

Gamification im Unterricht – Nicht nur Spielerei!



Christian Wettke hat an der Universität Heidelberg studiert und unterrichtet nun voller Enthusiasmus die Fächer Spanisch und Sport. Er ist digital-begeistert, Multimediaberater und brennt für zeitgemäße digitale Bildung. Um andere Lehrkräfte damit anzustecken, hält er auch Vorträge und Workshops zu den Themen Gamification und Tabletnutzung im Unterricht ab. Mehr von seinen Ideen und Überlegungen gibt er auf seiner Homepage preis: <https://tridigiwet.com/>

© 2019 AOL-Verlag, Hamburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Veritaskai 3 · 21079 Hamburg
Fon (040) 32 50 83-060
Fax (040) 32 50 83-050
info@aol-verlag.de · www.aol-verlag.de

Redaktion: Clara-Sophie Vogel
Layout/Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

ISBN: 978-3-403-40594-8

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der AOL-Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Engagiert unterrichten. Begeistert lernen.

AOL
verlag

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Einleitung	6
Mittel und Fixpunkte	6
Ziel und Aufbau des Buches	6
Unterrichtsentwicklung	7
Der Einfluss des Digitalen	7
Kriterien für digitalen und zeitgemäßen Unterricht	8
Drei gängige Modelle kurz erklärt	9
SAMR-Modell	9
MiFd – Modell individuelle Förderung digital	10
4K-Modell	12
Gamification – Was ist das überhaupt?	13
Spiele = Gamification?	13
Game-based Learning und Serious Games = Gamification?	14
Game-based Learning	14
Serious Games	15
Gamification = Spielmechaniken in der realen Welt!	15
Die fünf Säulen der Gamification	16
Flow und Flow-Channel	17
Weitere bedeutende Spielelemente	17
Motivation im Licht von Gamification	18
Vier Arten von Gamification	19
Gamification im schulischen Kontext	20
Wie Gamification nicht funktioniert	20
Modifikation durch und mit Gamification	20

Spielelemente im Unterricht	21
Skill-Tree	21
Badges	21
Replay	21
Rangliste	22
Avatare	22
Gamification-Plattformen	23
Actionbound®	23
Was ist das? – Kurze Erklärung	23
Inhalt der Bounds	23
Was kann das? – Actionbound® aus Schülersicht	24
Wie kann ich das nutzen? – Actionbound® für Lehrer	25
Fazit	31
BreakoutEDU®	32
Was ist das? – Eine kurze Erklärung	32
Was kann das? – BreakoutEDU® aus Schülersicht	33
Wie kann ich das nutzen? – BreakoutEDU® aus Lehrersicht	34
Die Plattform BreakoutEDU®	38
Fazit	39
Classcraft®	40
Was ist das? – Eine kurze Erklärung	40
Was kann das? – Classcraft® als Schüler	41
Exkurs zur technischen Handhabung	43
Wie kann ich das nutzen? – Classcraft® aus Lehrersicht	43
Fazit	48
Fazit zu den vorgestellten Spielsystemen	50
Literaturverzeichnis	51
Bücher, Artikel usw.	51
Interessantes im Internet	52

Vorwort

Hätte ich einen Lehrer wie Christian Wettke als Schüler selbst erleben dürfen, dann wäre meine Schullaufbahn mit Sicherheit erfolgreicher verlaufen und ich hätte bestimmt einen Startvorteil ins Leben gehabt. Denn ich bin davon überzeugt, dass die Herausforderungen der Zukunft und deren erfolgreiche Lösungen vor allem durch unsere Fähigkeit, die kognitiven Leistungen jedes Individuums unserer Gesellschaft hervorzurufen, bestimmt sein werden.

Darüber ist man sich auch weltweit so ziemlich einig. Für Volkswirtschaften, deren Produktivität von Dienstleistungen – und somit maßgeblich von ihrer Kreativitäts- und Innovationsfähigkeit – abhängt, kann man diese Erkenntnis wohl mit Recht als „no brainer“ bezeichnen.

Umso dringender natürlich der Gedanke, wie Bildungssysteme und Lernen im Allgemeinen diesen Anforderungen gerecht werden können? Denn eines wird durch diese Anforderung ja ebenfalls klar: Die direkte Wissensvermittlung selbst ist nicht ausreichend, um das menschliche Potenzial in Bezug auf Kreativität und Innovationsfähigkeit zu fördern. Ohne Frage bildet Wissen eine notwendige Basis, aus der heraus Neues entstehen kann, jedoch gilt dies überhaupt nicht für die Fähigkeit, standardisiertes Wissen einfach nur abrufen zu können.

Von daher lohnt sich der Blick in die Welt, um herauszufinden, wo der Mensch bereits am ehesten zu den Verhaltensweisen neigt, die Problemlösung und Fortschritt bestens ermöglichen.

Und genau hier trifft Christian Wettke mit seinem Buch ins Schwarze. Ich selbst strebe vom kleinen Zeh bis zur Haarspitze danach, den Einfluss und das Geheimnis der spielerischen Natur des Menschen auch endlich im Alltag nutzbar zu machen. Oder um es in den Worten der so geschätzten Vera Birkenbihl zu sagen, „gehirngerecht“ zu gestalten.

Dieses Thema so für den Bildungsbereich aufzubereiten, spannend zu erklären, Methodiken zu erläutern und Anwendungsmöglichkeiten zu beschreiben, war längst überfällig.

Ich hoffe, dass sie in diesem Buch Anregungen finden, die auch ihre Arbeit bereichern können. Eventuell finden Sie sogar Antworten auf Fragen, die man zwar noch nicht offen gestellt hat, aber irgendwie nativ wusste, dass sie da sind.

Bevor Sie nun umblättern, noch eines: Seien Sie (und wenn es einfach nur spaßeshalber ist) offen und bereit, das Thema Spiel neu zu betrachten. Sehen Sie es nicht als ein Produkt der Spieleindustrie, sondern als ein naturgegebenes menschliches Verhalten, ja sogar Verlangen. Ich weiß, dass Sie somit noch einiges mehr aus diesem Werk herausholen werden.

Roman Rackwitz

Gamification-Pionier und -Speaker