Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	2 Einführung in Gamification	2.7 Verknüpfung von Inhalten und Spielelementen	DOREA	HeurekaNet

2.7 Verknüpfung von Inhalten und Spielelementen

Bei der Verbindung von Lehrinhalten und Spielelementen ging es nie um die Frage, ob die beiden miteinander verbunden werden können, sondern darum, WIE sie auf eine Weise verbunden werden können, die für die Lernenden ansprechend und motivierend ist.

Bei der Gestaltung der Gamification-Elemente ist es wichtig, die drei Cs zu beachten: Inhalt (=Content), Auswahl (=Choice) und Herausforderung (=Challange). Der Inhalt ist natürlich der Lehrplan und die für das Fach erforderlichen Standards. Um die Motivation der Lernenden freizusetzen, müssen Sie jedoch bei der Präsentation des Inhalts darauf achten, dass Sie zuerst den Sinn des didaktischen Inhalts finden und dann den Lernenden helfen, ihn zu verstehen. Auswahl ist die Freiheit für die Lernenden, ihren eigenen, einzigartigen und individuellen Weg zur Aneignung von Inhalten zu erkunden und zu beschreiten. Und nicht zuletzt sorgen Herausforderungen dafür, dass sich die Lernenden während der gesamten Lernphase engagieren, um den Inhalt zu meistern.

Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union kofinanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.