FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	3 Gamification in der Praxis	3.2 Elemente und Mechanismen der Gamifizierung	DOREA	HeurekaNet

3.2 Elemente und Mechanismen der Gamifizierung

Gamification bedeutet per Definition, dass Spielelemente und -mechanik sowie Ästhetik in die Lernumgebung und den Lernkontext oder jede andere spielfremde Situation eingebracht werden. Während wir uns diese Komponenten in einer Minute ansehen werden, ist es wichtig zu erwähnen, dass es bei Spielen und somit bei Gamification nicht um feste Regeln geht, sondern eher um Prinzipien, Muster und Ansätze. Es gibt kein einziges Rezept für ein perfektes Gamification-Design.

Spielelemente sind dazu da, das Engagement und die Motivation der Lernenden zu fördern. Dazu gehören: Ziele, Regeln, Zielsetzungen, Storytelling, Erfahrungspunkte, Badges, Punktevergabe, Leaderboards, Belohnungen und Erfolge, Levels, Konflikt, Kooperation, Wettbewerb, Misserfolg, Wiederholbarkeit und Feedback.

Für jede gamifizierte Lernerfahrung ist es nicht einfach zu entscheiden, welche Elemente weggelassen und welche in welchem Ausmaß beibehalten werden sollen. Vielleicht hilft es uns daher, unsere Definition von Gamification weiter zu verfeinern, indem wir eine Metrik verwenden, die mehr auf den Unterrichtsraum und die Lernenden als auf die Elemente ausgerichtet ist.

"Gamification ist die Anwendung der motivierendsten Techniken von Spielen auf nicht spielerische Umgebungen, wie Unterrichtsräume. Diese einfache Definition ist ein guter Ausgangspunkt für die Diskussion, aber dieses pädagogische Instrument umfasst noch viel mehr. Gamification umfasst Elemente der Spieltheorie, des Design Thinking und der Informationskompetenz. Es ist ein Rahmen, der über den Lehrplan gelegt wird, der fließend und für alle Fähigkeitsstufen greifbar ist.

Diese Definition stammt von Michael Matera in dem Buch "Explore like a pirate: Engage, enrich and elevate your learners".

Es ist an der Zeit, unser Gamification Journey Dokument hervorzuholen und unter Gamification Definition # 1 etwas Platz zu lassen und dann zu schreiben:

Definition # 1 Ergänzung: "Gamification ist die Anwendung der motivierendsten Techniken von Spielen auf nicht spielerische Umgebungen, wie Unterrichtsräume. Diese einfache Definition ist ein hervorragender Ausgangspunkt für die Diskussion, aber dieses pädagogische Instrument umfasst noch viel mehr. Gamification umfasst Elemente der Spieltheorie, des Design Thinking und der Informationskompetenz. Es ist ein Rahmen, der über den Lehrplan gelegt wird, der fließend und für alle Fähigkeitsstufen greifbar ist.“

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.