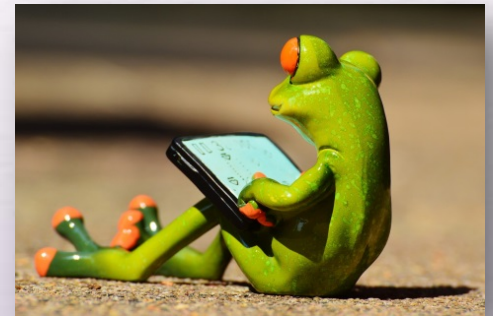


Gamification

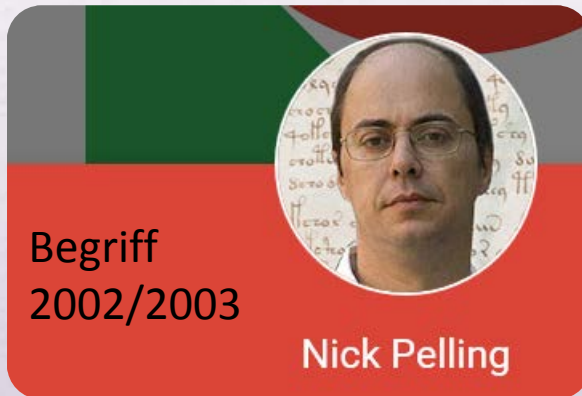
Spielend lernen
mit Medien



Was ist Gamification?



Der Einsatz von spielerischen Elementen in einem nicht spielerischen Kontext



<https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>



Gamification ist kein Vollspiel

Was ist das Ziel von Gamification?



Ein Spielerlebnis vermitteln



Wann einsetzen?



als Highlight



kontinuierlich



Warum Gamification in der Schule?



- Lernen mit Spaß
- Aufmerksamkeit
- Erhöhung der Lernmotivation (Flow Erlebnis)
- Schlüsselkompetenzen fördern
- Verhalten beeinflussen
- Lernen und Schule positiv besetzen

Warum mit digitalen Medien?



Digitale Medien erweitern die Möglichkeiten

- Ausdehnung des Klassenraums
- Nutzung mobiler Geräte
- Video Einsatz, Animationen
- Internet als Informationsressource



Wie kann ein Spielerlebnis vermittelt werden?

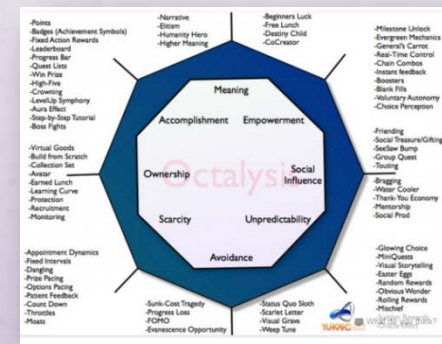


Spielmotive: Octalysis Framework (Yu-kai Chou)



8 Hauptantriebe für Gamification Was bewegt uns zu spielen?

1. etwas Bedeutendes tun, auserwählt sein
2. sich weiterentwickeln, Herausforderungen meistern
3. kreativ sein, spontan agieren
4. etwas besitzen wollen
5. etwas bekommen, was schwer zu bekommen ist
6. soziale Kontakte
7. Neugierde, Abenteuerlust
8. Vermeidung von negativen Konsequenzen



<http://www.yukaichou.com/>

Spiel-Dynamiken definieren



Spielziele, die das Spielkonzept beeinflussen, z.B. :

- Gegeneinander oder miteinander
- Soziale Interaktion
- Selbstbestimmung, Wahloptionen
- Spielrunden
- Beschränkungen, Abhängigkeiten
- Zufall

Spiel-Mechaniken I

(Prozesse die das Spiel antreiben)



Quests

- Praktische Aufgaben/Aktionen, Mission ...
 - Gegen die Zeit
 - Temporär
 - Zugang verschlüsselt
- Rätsel



Überraschungen

- Risikofelder
- Einmalige Ereignisse: z.B. Happy hour
- Zufällige Ereignisse
- Würfeln



Spiel-Mechaniken II

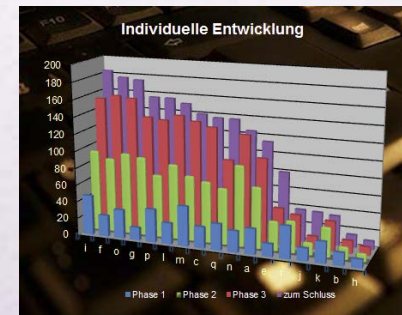


Fortschritt + Feedback

- Lebenspunkte, Erfahrungspunkte, soziale Punkte ...
- Level, Meilensteine
- Leaderboard, Highscore
- Persönliche „progress bar“

Belohnungen

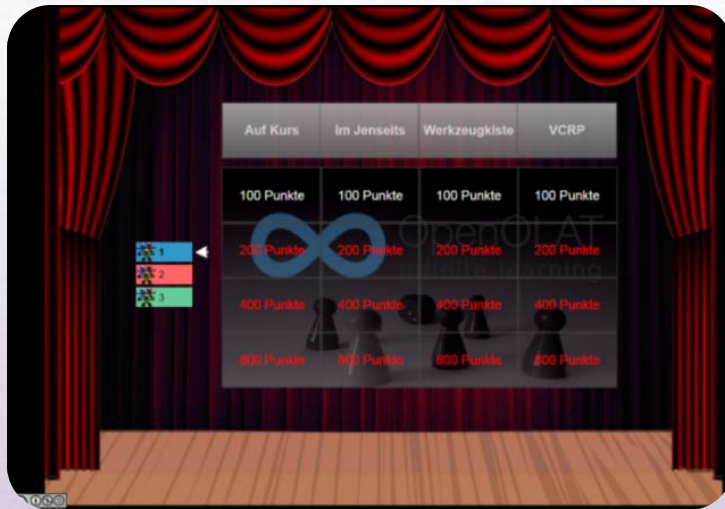
- Auszeichnungen, Badges, Titel
- Preise, Gewinne, Pokale, Gutscheine
- Besondere virtuelle Gegenstände
- Freischalten von neuen Bereichen, Dingen, Content ...
- Customizing z.B. eigene Spielfigur anpassen



<https://olat.vcrp.de>



Beispiele + Ansatzpunkte



LearningApps.org

Hier finden Sie eine Reihe von Vorlagen, die Sie mit Ihren Inhalten füllen können. Anschließend können Sie Ihre erstellte App zur Verifizierung vorschlagen, damit auch andere von Ihrer Arbeit profitieren können.

Pferdenennen

von Nico Starbach

Bis zu sechs Spieler beantworten Fragen und versuchen mit ihrem Pferd als erstes im Ziel anzukommen.

[Mitspielen](#) [Pferdenennen erstellen](#)

| Auswahl | Zuordnung | Sequenz | Schreiben | Mehrspieler | Werkzeuge |
|---|---|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Auswahl Quiz Markieren im Text Millionenpiel Multiple-Choice Quiz Wörterger | <ul style="list-style-type: none"> Gruppen-Puzzle Gruppenreihenfolge Platzreihenfolge Platzreihenfolge Platzreihenfolge Zuordnung auf Bildern Zuordnung mit Landkarte Zuordnungsgitter Zuordnungstabelle | <ul style="list-style-type: none"> Sequenz bzw. Ordnung Zahlenstrahl | <ul style="list-style-type: none"> Hangman Kreuzworträtsel Lückentext Quiz mit Eingabe Tabelle ausfüllen | <ul style="list-style-type: none"> Einordnungspiel Mehrspieler-Quiz Pferdenennen Schätzen Wo liegt was? | <ul style="list-style-type: none"> Abstimmung App-Start Audio/Video mit Einblendungen Chat Gemeinsames Schreiben Kalender Mindmap Notizbuch Pinwand |

Spiel Adaption + Learning Apps



- Wer wird Mathe-Millionär?
- Schlag den Lehrer
- Ruckzuck
- Activity, Tabu



■ <http://learningapps.org>

LearningApps.org

Suche durchsuchen Apps durchstöbern App erstellen Anmelden

Hier finden Sie eine Reihe von Vorlagen, die Sie mit Ihren Inhalten füllen können. Anschließend können Sie Ihre erstellte App zur Veröffentlichung vorschlagen, damit auch andere von Ihrer Arbeit profitieren können.

Pfeifer erlesen
von **Siva Henrich**
Sie zu sechs Spielern bearbeiteten Fragen und versuchen mit Ihrem Pferd als erstes im Ziel ankommen.

Beispiele Pfeifer erlesen probieren

| Auswahl | Zuordnung | Sequenz | Schreiben | Mehrspieler | Werkzeuge |
|---|--|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Auswahl Quiz• Antworten im Text• Millionenspiel• Multiple-Choice Quiz• Wortpuffer | <ul style="list-style-type: none">• Gruppen-Puzzle• Gruppenreihung• Gruppenzuordnung• Plakate-Spiel• Plakate zuordnen• Zuordnung auf Bildern• Zuordnung mit Landkarte• Zuordnungspuffer• Zuordnungstabelle | <ul style="list-style-type: none">• Sequenz bzw. Ordnung• Zahlenstrahl | <ul style="list-style-type: none">• Haargramm• Kreuzworträtsel• Lückentext• Quiz mit Eingabe• Tabelle ausfüllen | <ul style="list-style-type: none">• Einordnungsspiel• Mehrspieler-Quiz• Pfeifer erlesen• Schätzen• Wo liegt was? | <ul style="list-style-type: none">• Abstimmung• App-Banner• Audio/Video mit Einblendungen• Chat• Gemeinsames Schreiben• Kalender• Mindmap• Notizbuch• Pinnwand |

Creatures of the night



- Prof. Ch. Spannagel
- Vampire und Werwölfe
- Mathe 2013/2014
- Umbenennung

Lerne Mathematik!
Hörst du an und verhältst dich wie ein Student?
Mathematik ist unsere gemeinsame Sprache und wir helfen uns
Wissen, akademischen Texten, Zusammenfassungen und
Büchern.

Bekomme Anerkennung!
Verdienen Punkte und Punkte für deine Leistungen auf dem
Weg zum Abschluss? Gehe! Teile die mit deinen
Freunden und bringe, auch du!

Für die Hochschule!
Die einzelnen Themen und Übungen sind auf alle
Teilnehmer der 19. Herbsttagung abgestimmt. Nimm die
Chance geb., auf Übungen und Prüfungen vorzubereiten zu sein!

<http://drupal.playgroupd.de/>



Im sagenumwobenen Spiel der Creatures of the Night erkunden Vampire und Werwölfe die dunkelsten Kapitel der Mathematik.

In jeder Nacht begeben sich die Kreaturen auf Entdeckungsreise.

Carpe Noctem - mögen die aktivsten und dunkelsten Kreaturen siegen.

INFO:

Nachricht an alle Werwölfe

Da die Ratsversammlung der Werwölfe kommenden Donnerstag entfällt, sind alle Werwölfe aufgerufen, nächste Woche trotzdem in Drupal ihre Missionen abzurufen und zu erfüllen. Wer Zeit hat, darf gerne die Ratsversammlung der Vampire, Mittwoch, 31.4.2014 14:14 Uhr besuchen.

Story zu: The creatures of the night



„In jeder **Nacht** (*Menschen würden es als **Woche** bezeichnen*) begeben sich die **Kreaturen** (*Werwölfe und Vampire*) auf Entdeckungsreise.

Im Schatten der Nacht finden sie eine **Dark Mission** (*zu anderen Zeiten auch **Aufgabenblatt** genannt*), die sie erfüllen müssen. Dabei können sie sich sowohl im Schatten der Nacht als auch auf einem **Clantreffen** (*Übungsgruppe*) beraten, austauschen und helfen lassen. Wer sich auf eine Dark Mission einlässt, nutzt die Gelegenheit der Nacht, das Thema der nächsten Ratsversammlung vorzubereiten.

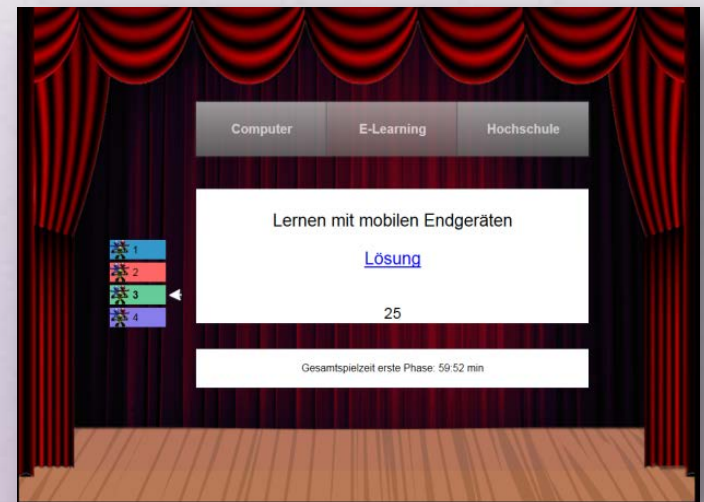
Jeden Montag gibt es eine Ratsversammlung für alle Vampire, jeden Donnerstag eine für alle Werwölfe....“

Vepardy action



- Ein Framework zur Erstellung von Quiz+Aktionsspielen
- Angelehnt an Jeopardy
- Für Präsenz Veranstaltungen
- Event-Charakter: Game-Show, Moderator, Schiedsrichter, Siegerehrung

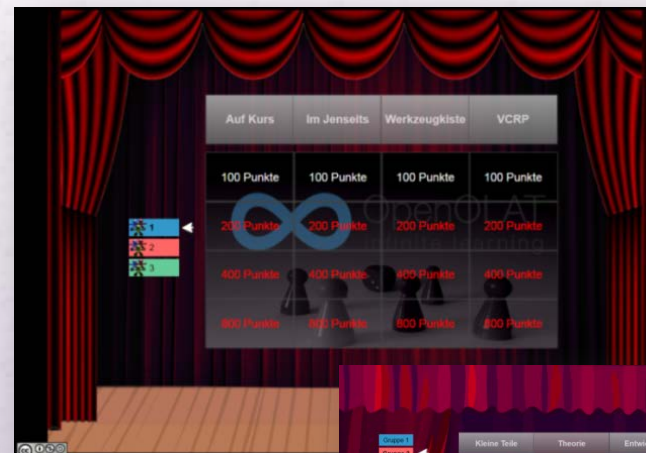
- Eigene Themen
- Spielfeldanpassung



Spielemente von Vepardy Action



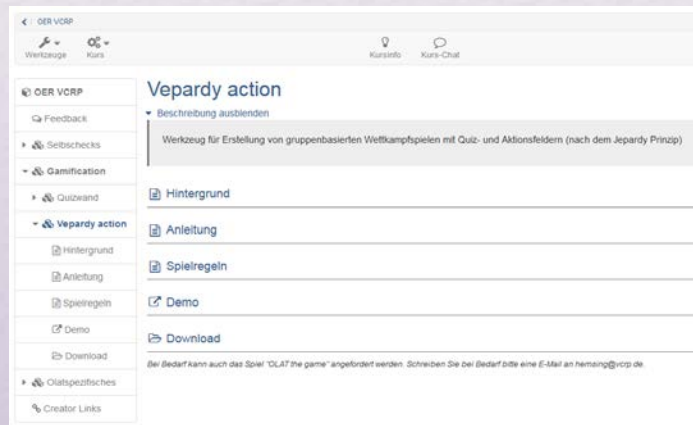
- Event-Charakter, etwas Besonderes
- Kooperation + Wettbewerb
- 2 Spielrunden
- Risiko
- Überraschung
- Glück, Joker
- Zufall
- Zeitlimits
- Punkte
- Gewinner



Wo bekommen Sie Vepardy Action?



- Beim Virtuellen Campus Rheinland-Pfalz
- <https://olat.vcrp.de> im Bereich „OER“
- Im Kurs „**OER VCRP**“



Probleme, Hindernisse für Games und Gamification



- Balance zwischen Spiel und lernen
- Nicht jedes Spiel hat einen Lerneffekt
- Unterschiedliche Spielertypen
- Muss stimmig sein
- Motivation nur begrenzt ausbaubar
- Entwicklungsaufwand

Wie sieht das optimale Spiel aus? (Jane McGonigal)



- Löst positive Emotionen aus
- Aktiviert
- Stellt soziale Verbindungen her
- Beinhaltet Herausforderungen
- Gibt das Gefühl etwas bedeutungsvolles zu tun



Bei einem guten Spiel
merkt man gar nicht,
dass Lernen Arbeit bedeutet ;-)



e-learning@hemsing.de

hemsing@vcrp.de