



Gamification

Einsatz digitaler Spiele im (Englisch-)Unterricht

Digitale Spiele gehören seit Jahren zum Alltag der Kinder. Konsolenspiele führen dabei neben Smartphone- und Computerspielen das Feld an (vgl. KIM-Studie¹, 2018). So sind sie tief in die Lebenswelt unserer Lernenden integriert. Wie der Unterricht deren Lerneffekte für sich nutzen kann, zeigt der Beitrag.

Dieser Beitrag behandelt die Chancen der Einbindung von digitalen Spielen im Unterricht und zeigt auf, welche Umsetzungsmöglichkeiten es gibt. Denn, neben der Kritik, wie mögliche Suchtpotenziale und Gefahren für die kindliche Entwicklung, bedeutet Medienkompetenz auch eine selbstregulierte Mediennutzung zu erlernen. Wird dies neben dem Elternhaus auch in der Schule thematisiert, besteht für Kinder und Jugendliche eine größere Chance, einen reflektierten Umgang mit den Medien zu erlernen.

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Die Motivation im Englischunterricht der Grundschule ist meist groß. Ein positiver Lerneffekt der Lernenden ist dennoch vorhanden, wenn die Lehrkraft die analoge und digitale Welt verknüpft und erste medienpädagogische Aspekte mit in den Unterricht integriert. So kann der intuitive Umgang der Schülerinnen und Schüler mit digitalen Spielen sowie deren Vorwissen bzw. Alltagserfahrung genutzt werden und gewährt gleichzeitig eine reflektierte Nutzung der Games.

Gamification – Begriffsklärung

Die zunehmende Bedeutung von digitalen Spielen in der Schule legt einen erneuten Fokus darauf, wie „Spiele im Unterricht“ sinnvoll eingesetzt werden können. Dies wird häufig als *Gamification* bezeichnet und meint „die Anwendung spieltypischer Elemente in einem spielfremden Kontext“². Dabei geht es nicht um digitale Spiele, sondern um Spiele jeglicher Form und Ausrichtung. *Gamification* im Unterricht bedeutet also Anknüpfen an die Erfahrungswelt der Kinder und diese für das Lernen nutzen.

Wie sehen spielerische bzw. gamifizierte Unterrichtsszenarien aus?

Auf der Website zum Medienkompetenzportal-nrw.de³ wird *Gamification* in die drei Bereiche gegliedert:

- Unterhaltung und Spaß durch *Storytelling*
- Leistungsmessung und Bewertung
- Wettbewerb und Belohnung



Abb. 1: Classcraft

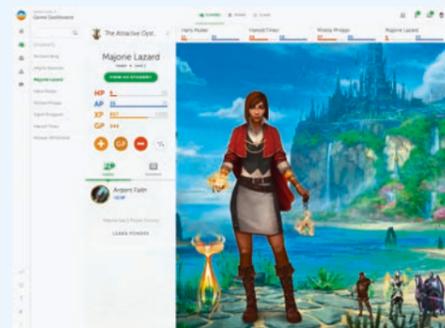


Abb. 2: Classcraft

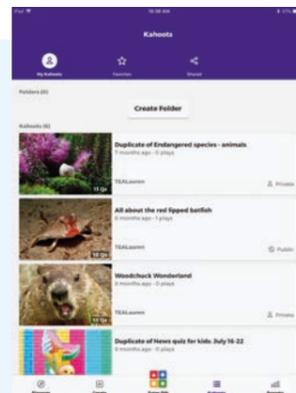


Abb. 3: Kahoot!

© Images courtesy of Classcraft Studios Inc. (Abb. 1 und Abb. 2); © https://kahoot.com/press-photos/

Unterhaltung und Spaß durch *Storytelling*

Das *Storytelling* hat besonders im Fremdsprachenunterricht eine wichtige Bedeutung. Interaktive Elemente, wie etwa Rollenspiele, können sowohl analog als auch digital eingebunden werden. Ein digitales *Storytelling* als *Gamification*-Element kann z.B. mit Classcraft⁴ (s. Abb. 1 und Abb. 2) umgesetzt werden. Das kostenlose Online-Rollenspiel lädt die Schülerinnen und Schüler zur Kommunikation und Kooperation ein, indem sie im Team Kräfte erarbeiten, die Auswirkungen auf die Welt außerhalb des Spiels haben (vgl. <https://www.classcraft.com/de/overview/>). Außerdem bietet es für sie motivierende und authentische Sprechkanäle.

Leistungsmessung und Bewertung

Die Leistungsmessung und Bewertung bezieht sich weitestgehend auf den Einsatz von Quests⁵. Diese können zu unterschiedlichen Themen und Schwierigkeitsgraden im (Englisch-) Unterricht angelegt werden. Hierbei wird ein individueller Lernpfad angelegt, der es den Kindern erlaubt, in ihrem eigenen Lerntempo voranzugehen.

Zudem werden Selbstständigkeit, Organisationsfähigkeit sowie Teamfähigkeit trainiert. Diese *Gamification*-Elemente bieten damit auch Anlass zur Reflexion.

Wettbewerb und Belohnung

Die App Kahoot! (s. Abb. 3) ist im Gegensatz zu Classcraft auch besonders für kleine *Gamification*-Sequenzen geeignet, die nicht unbedingt ein ausführliches *Game-Design* benötigen: „Kahoot! ist ein interaktives Quiztool für die ganze Klasse. Die Fragen werden von der Lehrkraft mittels Beamer an der Wand präsentiert und die SchülerInnen können mit ihren mobilen Endgeräten antworten.“⁶

Mit der App kann spielerisch Wortschatzarbeit, aber auch Inhalte im *Setting* eines Wettbewerbs überprüft, zugeordnet oder zusammengesetzt werden. Die multimedialen Inhalte, die einfügbar sind, u. a. Wort und Text, Bilder, Videos oder Audioaufnahmen, können unterschiedlich genutzt werden. Kahoot! bietet dabei verschiedene Formate für den Wettbewerb an (z. B. *Multiple Choice*, *Umfrage*, *Memo*, *Zuordnungsaufgaben*).

Die Chance (digitaler) Spiele im Unterricht besteht also vor allem in der Motivation, der Reduktion von Komplexität und Ängsten, sowie der Steigerung von Sozialkompetenzen. Außerdem lernen Kinder, was eine selbstregulierte Mediennutzung bedeutet und wann Spiele sinnvoll sind.

Damit das „Gamifizieren“ des Unterrichts nachhaltig positive Effekte auf das Lernen hat, ist das *Game-Design* von besonderer Bedeutung. Dies erfordert, wie bei anderen Methoden auch, eine gute Vorbereitung durch die Lehrkraft. Die hier aufgeführten Beispiele wurden nur in Kürze vorgestellt. Zu jedem dieser Tools können sowohl auf der Website als auch bei einer Onlinesuche viele Ideen und Anregungen die die Planung für einen konkreten Einsatz im Unterricht erleichtern, gefunden werden.



Infos

Toolvorschläge

- Classcraft
- Kahoot!

Voraussetzungen

- PC und / oder Tablets, Smartphones
- Internetverbindung

Betriebssystem

- alle

Kosten

- keine für die Basisversion
- inApp Käufe möglich

Anknüpfung an die Medienkompetenzen der KMK Strategie

- Bedienen und Anwenden: Die Kinder nutzen PC und / oder Smartphones bzw. Tablets, um Quizzes zu erstellen, diese zu speichern und abzurufen.
- Informieren und Recherchieren: Die Kinder recherchieren Informationen zur Erstellung der Quizfragen und bereiten sie auf.
- Kommunizieren und Kooperieren: Die Kinder teilen die Quizzes und bearbeiten sie ggf. gemeinsam; Risiken bzgl. der Spielsucht werden benannt.
- Produzieren und Präsentieren: Die Kinder planen und gestalten die Quizzes adressatengerecht; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens werden genutzt.

Anmerkungen

- ¹ https://www.mfps.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie2018_Web.pdf; Aufruf: 05.08.2019.
- ² https://de.wikipedia.org/wiki/Gamification#cite_note-KOCH-17; Aufruf: 05.08.2019.
- ³ <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/themen-dossiers/medienpaedagogisches-lernen/gamification-im-unterricht.html>; Aufruf: 05.08.2019.
- ⁴ CLASSCRAFT is a trademark used under permission from Classcraft Studios Inc., owner of this trademark. The author(s) is (are) not affiliated with Classcraft Studios Inc., and Classcraft Studios Inc. shall not be liable in any manner for the content of this document, including, without limitation, in case of infringement on third party intellectual property rights and in case of incompatibility of this document with the use of Classcraft Studio Inc. products.
- ⁵ „In Computerspielen, vor allem in Rollenspielen, Adventures und Multi User Dungeons, sind Quests annehmbare Aufträge, welche im Regelfall von computergesteuerten Figuren (NPC) erteilt werden.“ (<https://de.wikipedia.org/wiki/Quest>)
- ⁶ <https://www.schule.at/tools/detail/kahoot-quiz-im-klassenzimmer.html>; Aufruf: 05.08.2019