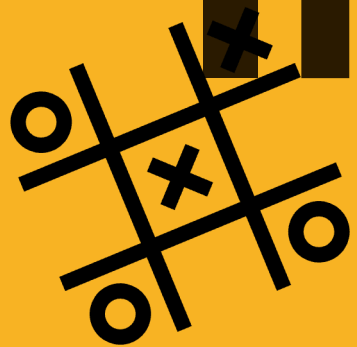
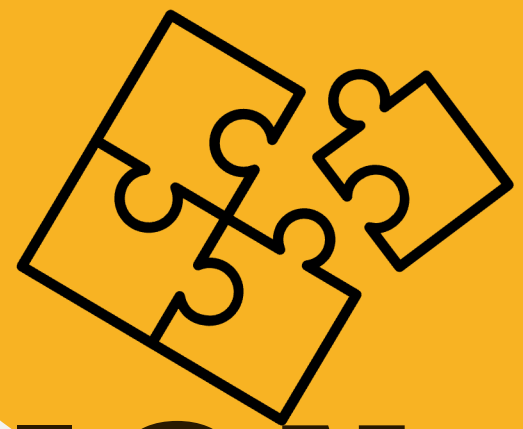


GAMIFICATION IM UNTERRICHT

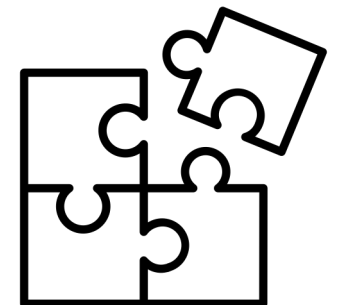
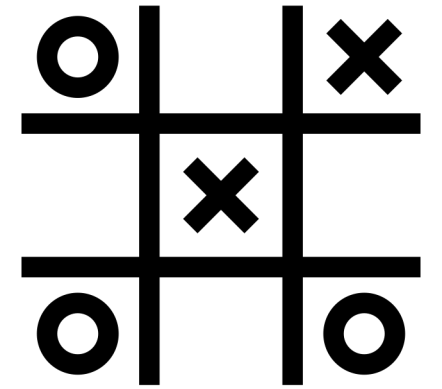
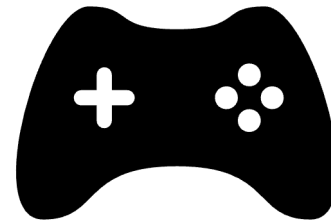


ENIS KADIPINAR
ENISK@TEC.MX



INHALT

1. Begriffsdefinition von Gamification
2. Kategorisierung von Gamification
3. Elemente von Gamification
4. Ziele von Gamifikation
5. Theorie des „Flow“
6. Spielertypen
7. Anwendung von Gamification
8. Wirkungen von Gamification
9. Vor- und Nachteile
10. Fazit



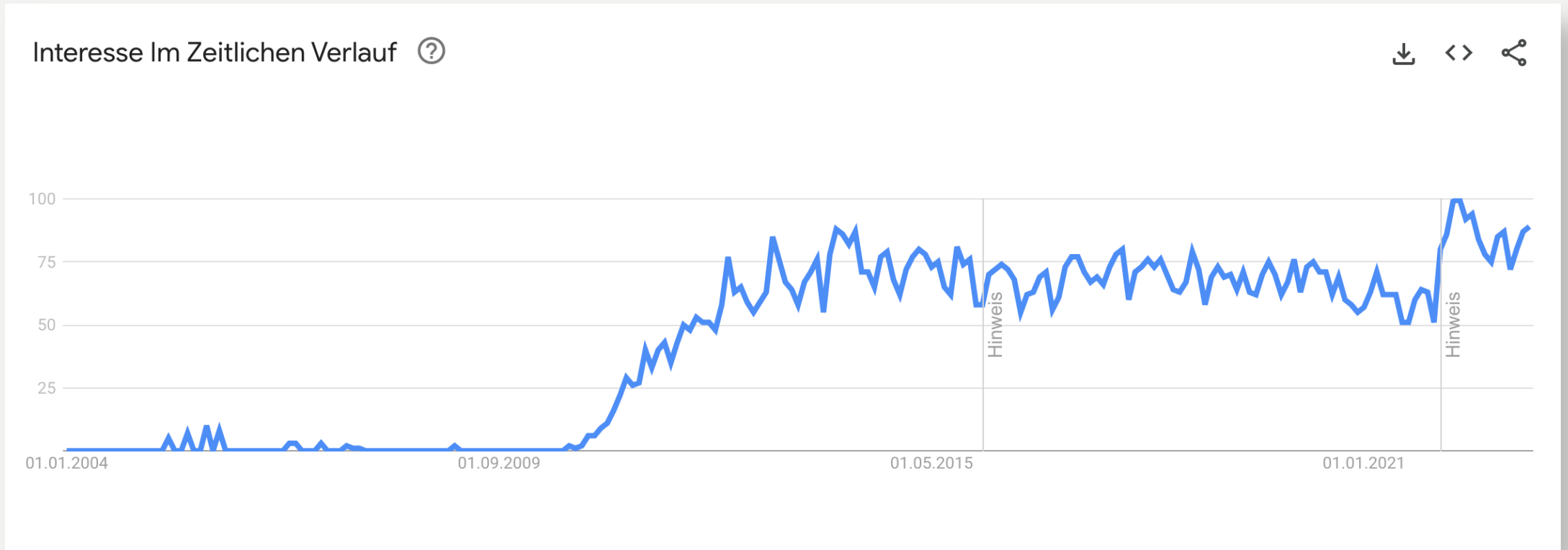


UMFRAGE

<https://www.menti.com/al98bm2xuvfw>




1. BEGRIFFSDEFINITION VON GAMIFICATION



Google Trend 2023 Analyse für das Keyword "Gamification"





“[...] A **PLAYER** GETS CAUGHT UP IN PLAYING A GAME BECAUSE THE INSTANT **FEEDBACK** AND CONSTANT **INTERACTION** ARE RELATED TO THE **CHALLENGE** OF THE GAME, WHICH IS DEFINED BY THE **RULES**, WHICH ALL WORK WITHIN THE SYSTEM TO PROVOKE AN EMOTIONAL REACTION AND, FINALLY, RESULT IN A **QUANTIFIABLE OUTCOME** WITHIN AN **ABSTRACT** VERSION OF A LARGER SYSTEM.” (KAPP ET. AL., 2012, S.9)

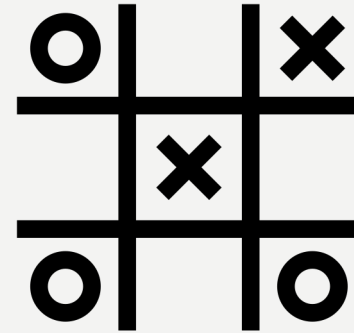
“GAMIFICATION IS THE USE OF GAME DESIGN ELEMENTS IN NON-GAME CONTEXTS”
(DETERDING ET. AL., 2011, S. 13)



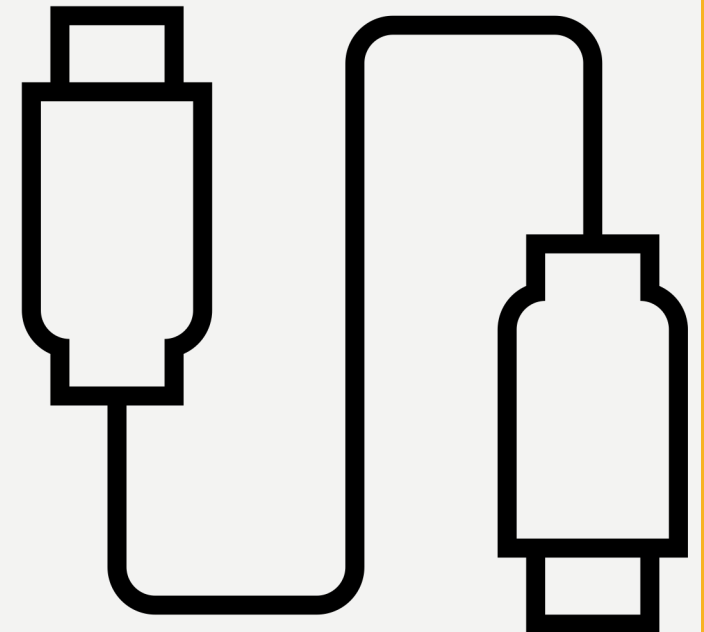
GAMIFICATION IM ALLTAG

2. ARTEN UND KATEGORISIERUNG VON GAMIFICATION

a. Unplugged oder plugged Gamification



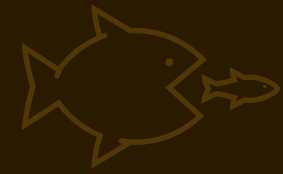
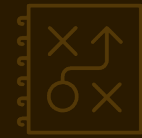
b. Thin Layer Gamification (extrinsische Motivation) und
Deep Gamification (intrinsische Motivation)



3. ELEMENTE VON GAMIFICATION

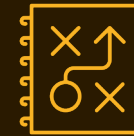


N



Komponente

Erfolge, Avatare, Abzeichen,
Endgegner, Sammlungen, Kämpfe,
Freischalten von Inhalten,
Schenken und Tauschen,
Ranglisten, Levels,
Erfahrungspunkte, Aufgaben,
Integration von sozialen Medien,
Teams, Virtuelle Güter



Mechaniken

Herausforderungen, Chance/Zufall,
Wettbewerb, Feedback, Status,
Sammeln von Gegenständen,
Belohnungen, Tausch/Transaktion,
Rundenbasiertes Spielen,
Gewinnzustand



Dynamiken

Emotionen, Fortschritt,
Narrative Elemente,
Beziehungen und Beschränkungen



Dynamiken

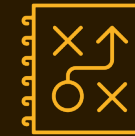
Emotionen, Fortschritt, Narrative Elemente, Beziehungen und Beschränkungen

Mechaniken

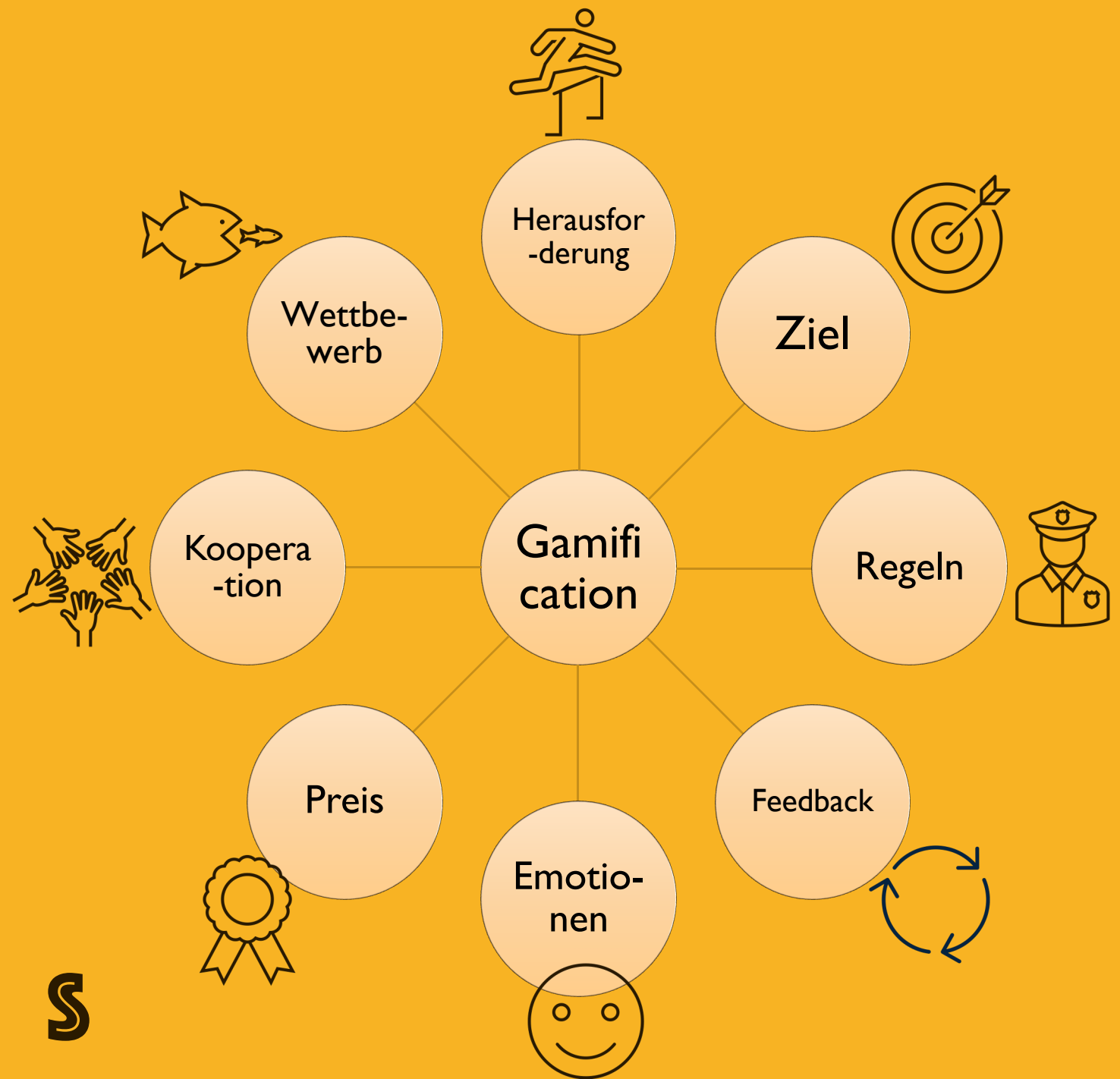
Herausforderungen, Chance/Zufall, Wettbewerb, Feedback, Status, Sammeln von Gegenständen, Belohnungen, Tausch/Transaktion, Rundenbasiertes Spielen, Gewinnzustand

Komponente

Erfolge, Avatare, Abzeichen, Endgegner, Sammlungen, Kämpfe, Freischalten von Inhalten, Schenken und Tauschen, Ranglisten, Levels, Erfahrungspunkte, Aufgaben, Integration von sozialen Medien, Teams, Virtuelle Güter



MEINE MEIST BENUTZTEN ELEMENTE



4. ZIELE VON GAMIFICATION

Motivation



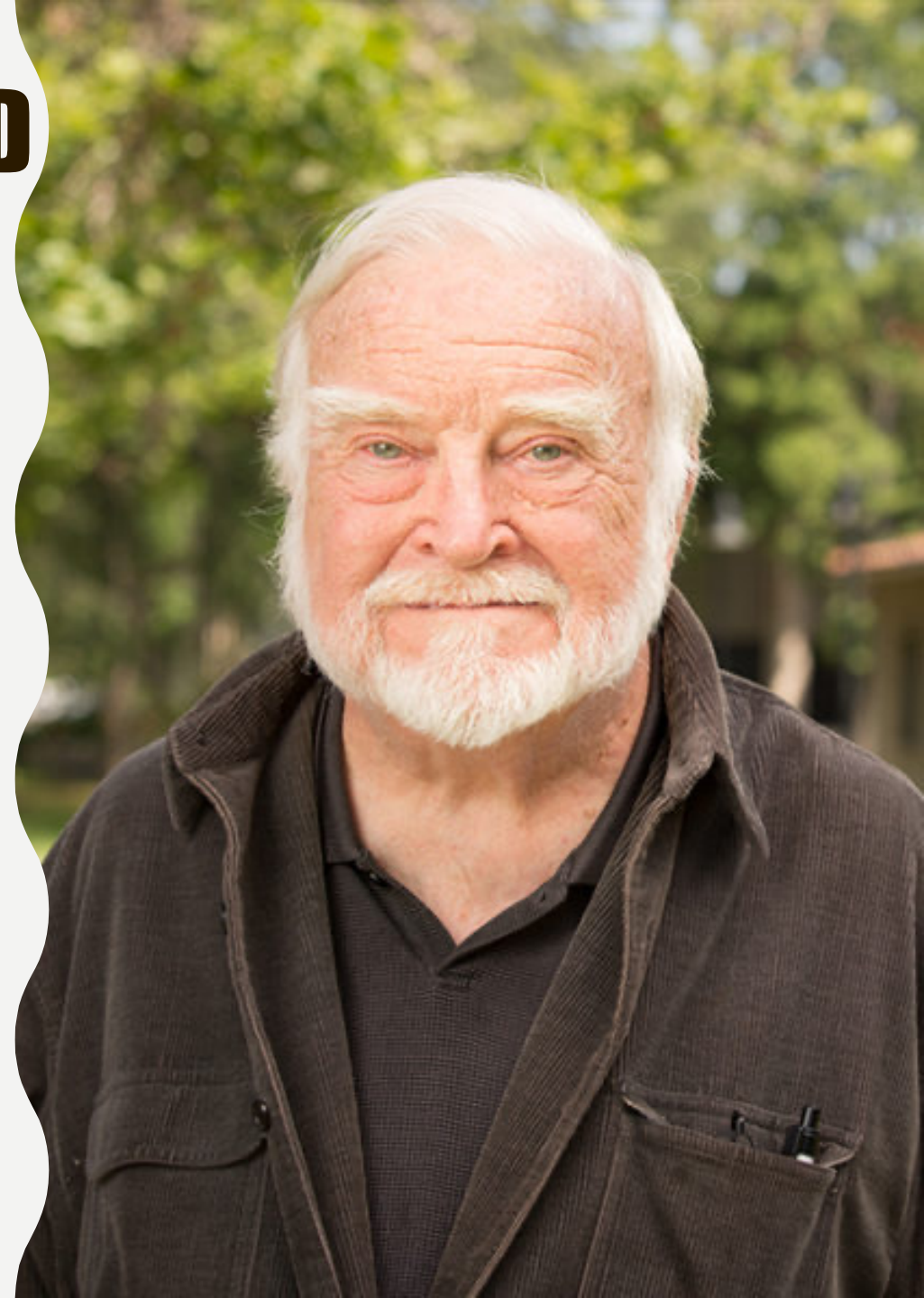
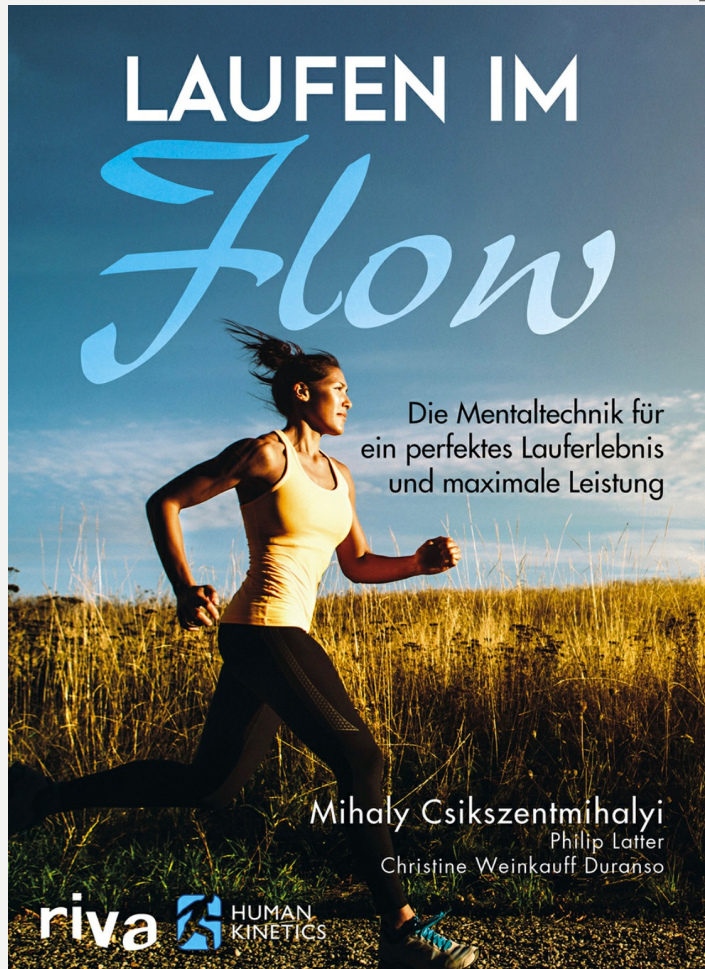
4. ZIELE VON GAMIFICATION

Erhöhung des Lernerfolgs
Steigerung der Motivation

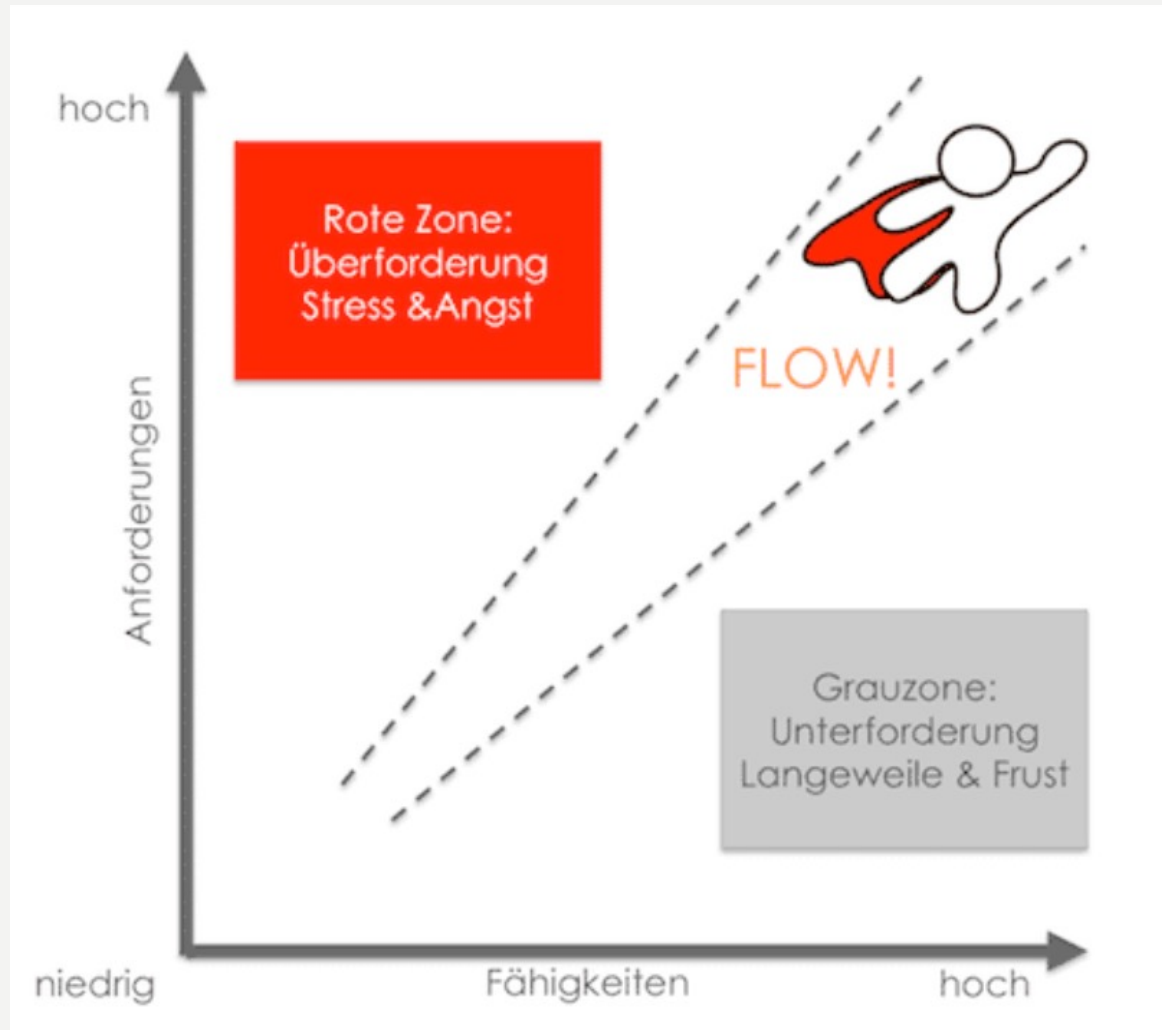


5. THEORIE: FLOW - ZUSTAND

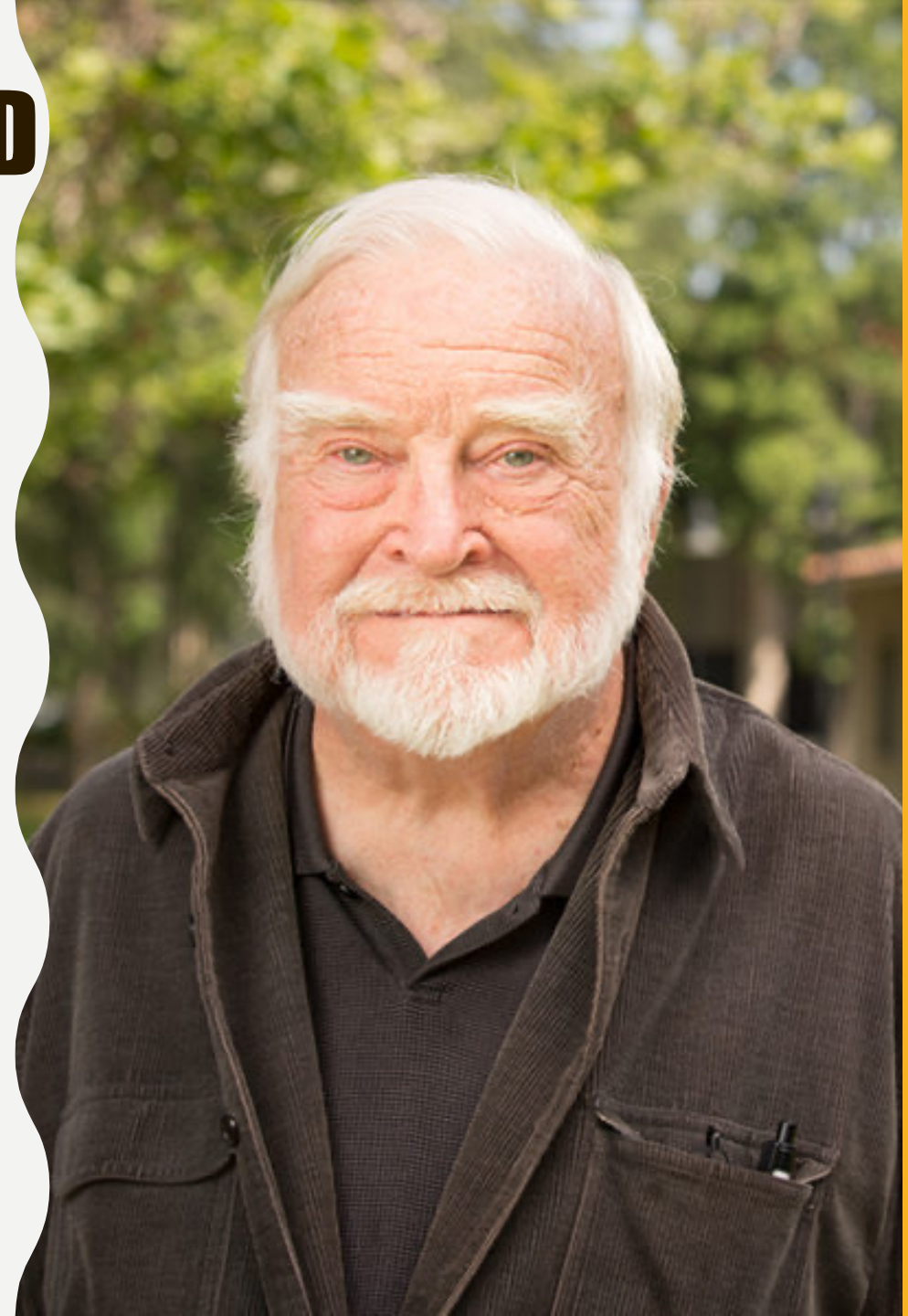
Mihaly Csíkszentmihályi



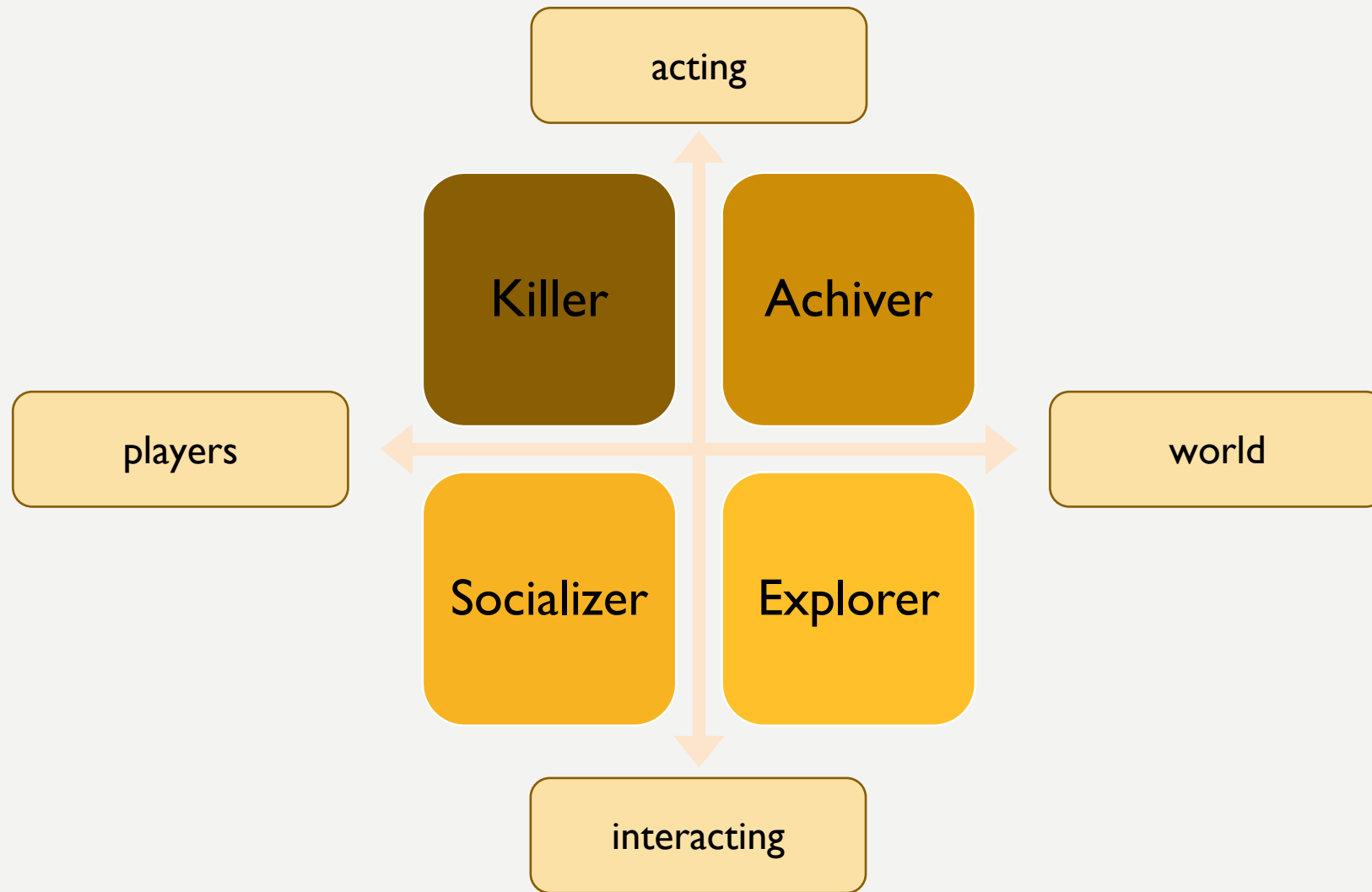
5. THEORIE: FLOW - ZUSTAND



Csikszentmihalyi, (1998, S.83)



6. SPIELERTYPEN



6. SPIELERTYPEN

Der Bartle-Test der Gamer-Psychologie

Du bist 93% Explorer

♣ Explorer (EntdeckerIn, ErforscherIn) wollen die zunächst unbekanntesten Spielwelten bis ins Detail entdecken, neue Dinge ausprobieren sowie Spielregeln und deren Konsequenzen testen, auch wenn dies zu einer Niederlage führt. Sie streben nach dem maximalen Spielerlebnis und kennen das Spiel teilweise besser als dessen EntwicklerInnen. Das Erzielen von Punkten kann notwendig sein, um in neue Details zu finden, jedoch empfinden die Spielenden dies oft als mühsam. Auch das Töten von Gegnern wird auf lange Sicht als störend empfunden, da es zu viel Ärger mit anderen Spielenden führt. Ein geselliges Beisammensein mit anderen kann neue Informationen bringen, jedoch wird das meistens als irrelevant empfunden.

Du bist auch:

40% Achiever

33% Socialiser

33% Killer

Dieses Ergebnis kann abgekürzt werden als EASK

Hintergrund und Danksagung

Der Bartle-Test basiert auf den Spielertypen, die Richard Bartle in seinem Aufsatz "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs" benennt. Wer mehr über die verschiedenen Spielertypen und deren Bedeutung herausfinden möchte, wird neben diesem Aufsatz außerdem das Buch "Designing Virtual Worlds" empfohlen. Der ursprüngliche Bartle-Test wurde von Erwin S. Andreasen und Brandon Downey entwickelt. Diese Implementierung basiert auf den Fragedaten, die Andreasen unter <http://www.andreasen.org/bartle/> zur Verfügung stellt.

Der Anstoß zur Erstellung dieser Version war das Ende der bei GamerDNA gehosteten Version, die ich früher im Unterricht verwendet habe. Die Übersetzung in die deutsche und französische Sprache wurde durch das luxemburgische Ministerium für Bildung, Kinder und Jugend vorgenommen.

Der Bartle-Test klassifiziert SpielerInnen von Multiplayer-Online-Spielen (einschließlich MUDs und MMORPGs) in Kategorien, die auf Bartles Taxonomie der Spielertypen basieren. Jeder Spielertyp (Socialiser, Explorer, Achiever und Killer) wird durch die Spielelemente definiert, die ihm am meisten Spaß machen.





ANWENDUNGEN APPS

7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

LEARNINGAPPS



Audio/Video mit
Einblendungen



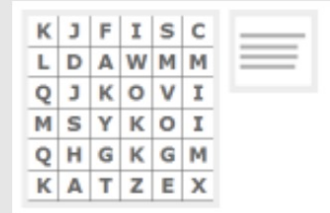
Millionenspiel



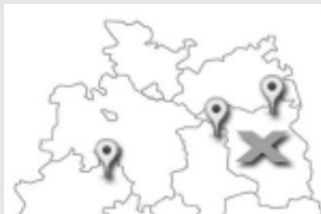
Gruppen-Puzzle



Kreuzworträtsel



Wortgitter



Wo liegt was?



Wörterraten



Pferderennen



Paare-Spiel



Schätzen

7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

STADT DER WÖRTER



7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

GENIALLY

OPA

ONKEL

BRUDER



Ach ja, fast hätte ich es vergessen! Ich bin Master Perfek, ein German und ich liebe das Abenteuer. Du le mich schon noch kennen! Ay! Bist du bereit mein Padaw



7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

Das Spiel der deutschen Kultur
DEUSHPOLY

(c) Enis Kadipinar, 2020

VIER GEWINNT

Gewinner ist der Spieler, der es als erster schafft, vier oder mehr seiner Spielsteine waagrecht, senkrecht oder diagonal in eine Linie zu bringen.

SPIELER 1 (Red) SPIELER 2 (Yellow)

NEUANFANG

Mensch ärgere dich nicht!

Lern mal wieder etwas mehr :)

SCHNITZELJAGD

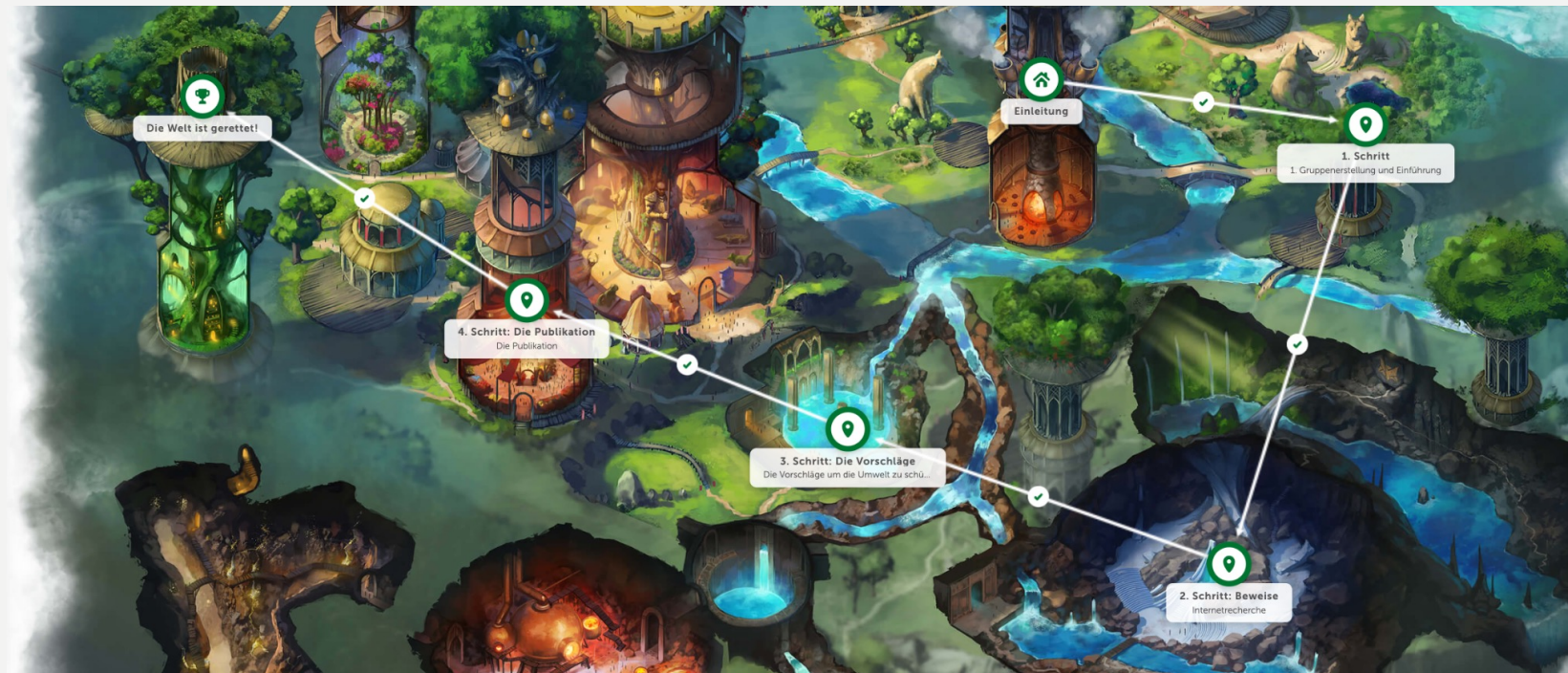
Bist du bereit für ein Abenteuer? Na dann los!

Würfeln

(c) Enis Kadipinar

7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

CLASSCRAFT



7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

CLASSCRAFT

The screenshot displays the Classcraft interface for a game named 'ALEMAN 4'. The main view shows a player's profile for 'Paulina Arriaga Rivera', a 'Krieger' (Warrior) at 'Stufe 1' (Level 1). Her stats are: HP 80, AP 30, XP 335, and GP 50. Below the stats are buttons for '+', '-', and a menu icon, and options for 'KRÄFTE' (Strengths) and 'STRAFEN' (Punishments). A strength is listed as 'Jagd' (Hunting). The background features a fantasy landscape with a waterfall and a castle. On the left, a sidebar lists other students: Guilherme Bittencourt..., Roberto Patricio Chapa..., Camila Espinosa de los..., José Francisco Figuero..., José Rafael García Chá..., Maite Garza Pérez, Alejandro Guevara Eliz..., Luis Marcelo Porras Lo..., José Carlos Rodríguez..., Paulina Sánchez Osorio, and Andrés Torres.

Stat	Current Value	Max Value
HP	80	80
AP	30	30
XP	335	1 300
GP	50	

7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

MINECRAFT EDUCATION



7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

MINECRAFT EDUCATION



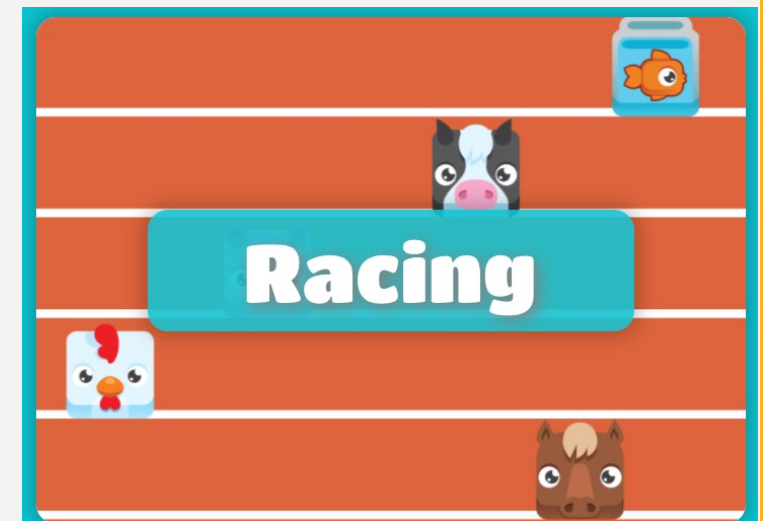
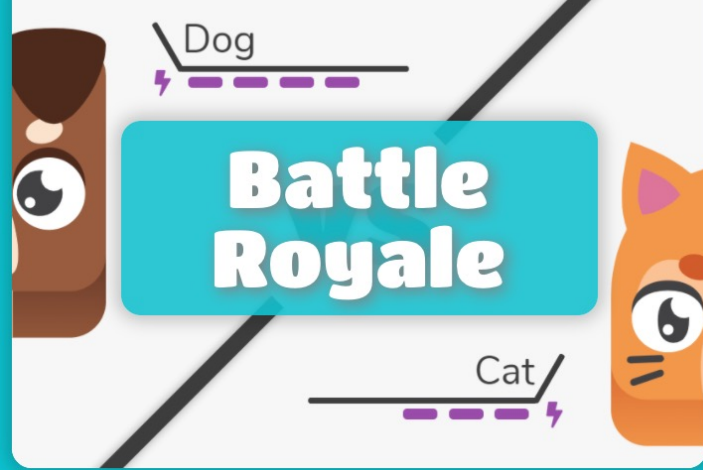
7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

MINECRAFT EDUCATION



7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

BLOOKET



7. ANWENDUNG VON GAMIFICATION

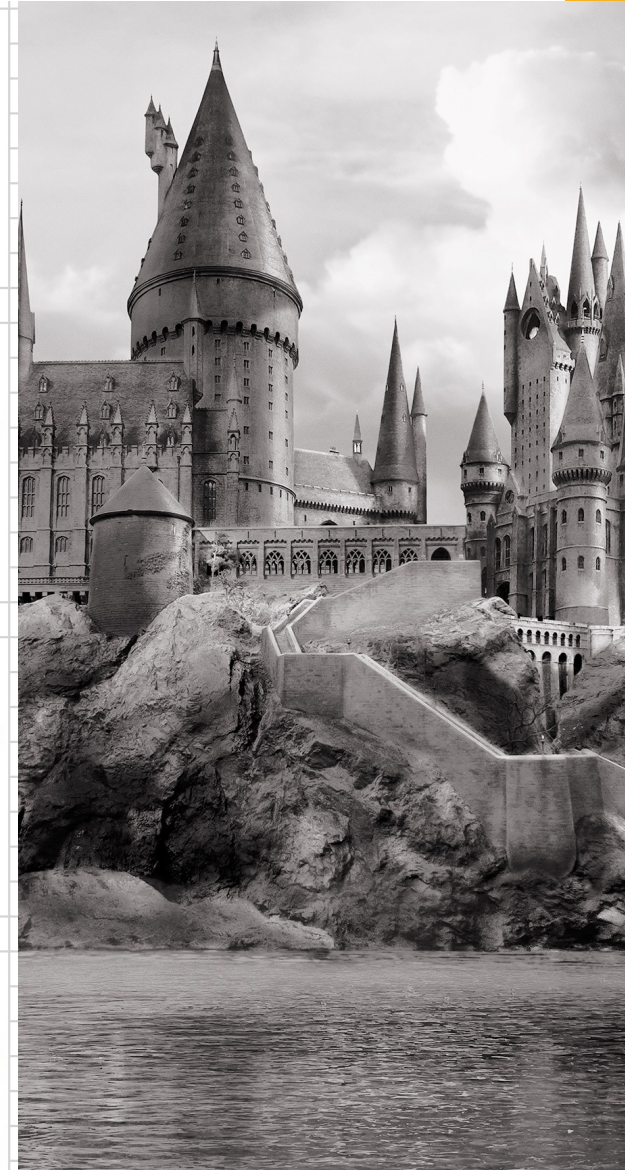
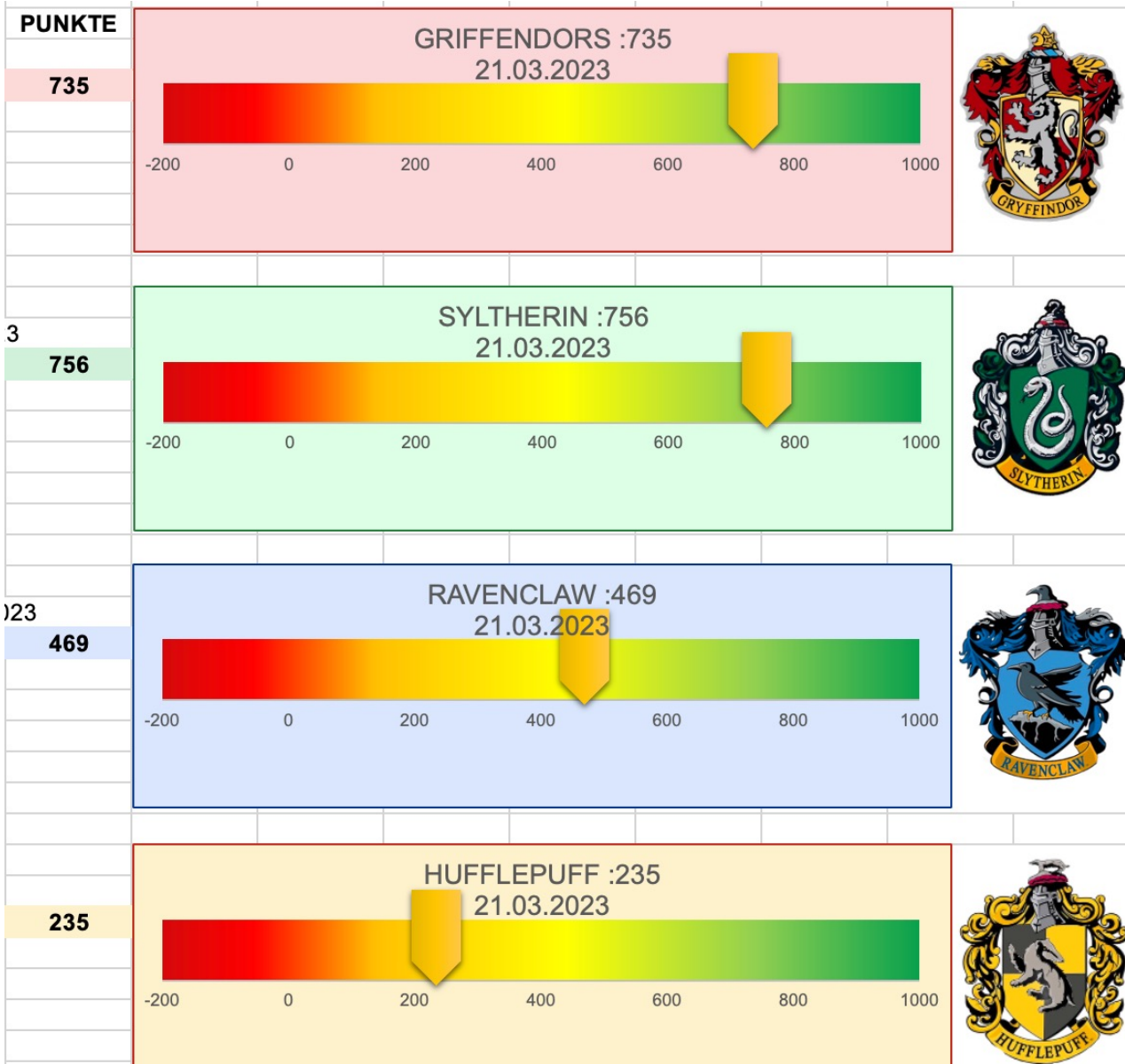


BLOOKET



HOGWARTS





GLOSSAR

Übungen AB

Sprechstunde

Unterrichtssprache

Mitarbeit

Kollegialität

Tutoring/Coaching

Games im Unterricht

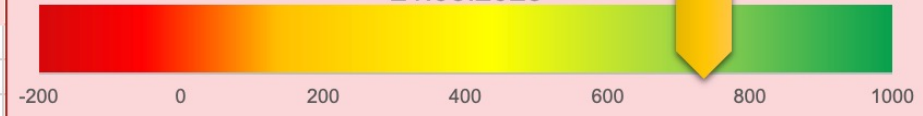
Games im Unterricht

Games im Unterricht

PUNKTE

735

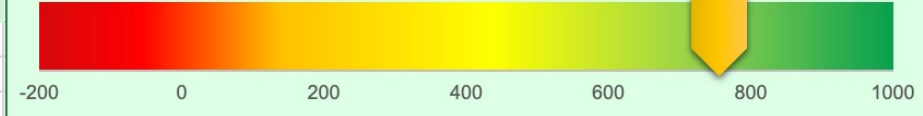
GRIFFENDORS :735
21.03.2023



3

756

SYLTHERIN :756
21.03.2023



023

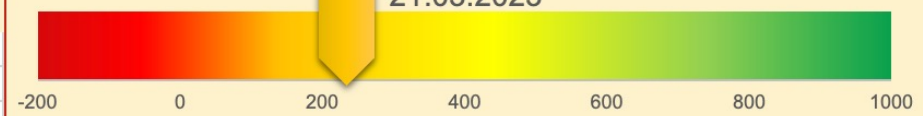
469

RAVENCLAW :469
21.03.2023



235

HUFFLEPUFF :235
21.03.2023



Glossar

Übungen AB

Unterrichtssprache

Stören

Buch/Heft vergessen

spät kommen

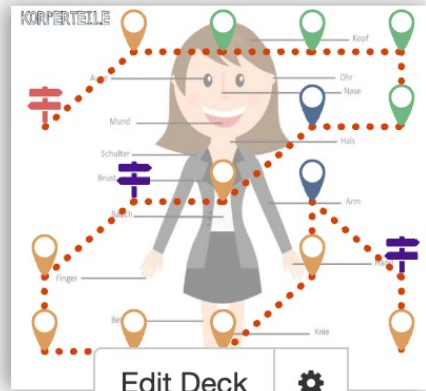
am Handy/Laptop spielen

nicht zum obligatorischen Sprechstunde kommen

**DIGITAL/
ANALOG**

ESCAPE ROOM

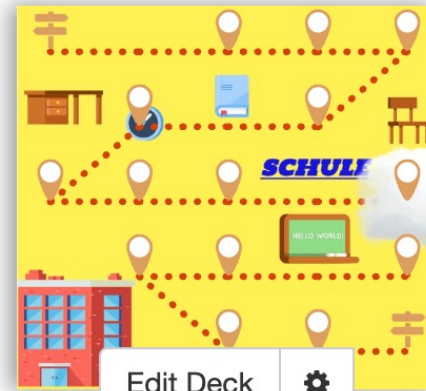
DESK TOY



Preview Assign

Deutsch: Körperteile(1)

Basic German vocabulary about Body Parts..
with Spanish instructions.



Preview Assign

Schule(1)

Przedmioty szkolne, przybory oraz dni...
tygodnia (Polish - German)



Preview Assign

Deutsch 2

DESK TOY

Deutsch: Körperteile(1) - Basic German vocabulary ab...

KÖRPERTEILE

Kopf
Ohr
Nase
Mund
Hals
Schulter
Brust
Arm
Hand
Knie
Fuß

Flashcards GESICHT
Lines
Choices
Match
Crossword
Körperteile Blues Lied
Hände waschen Lied
Sort Me
Código secreto
Dibujo
Código Secreto
Das Ende
Flashcards KÖRPERTEI..
Word Search
Memory
Jigsaw

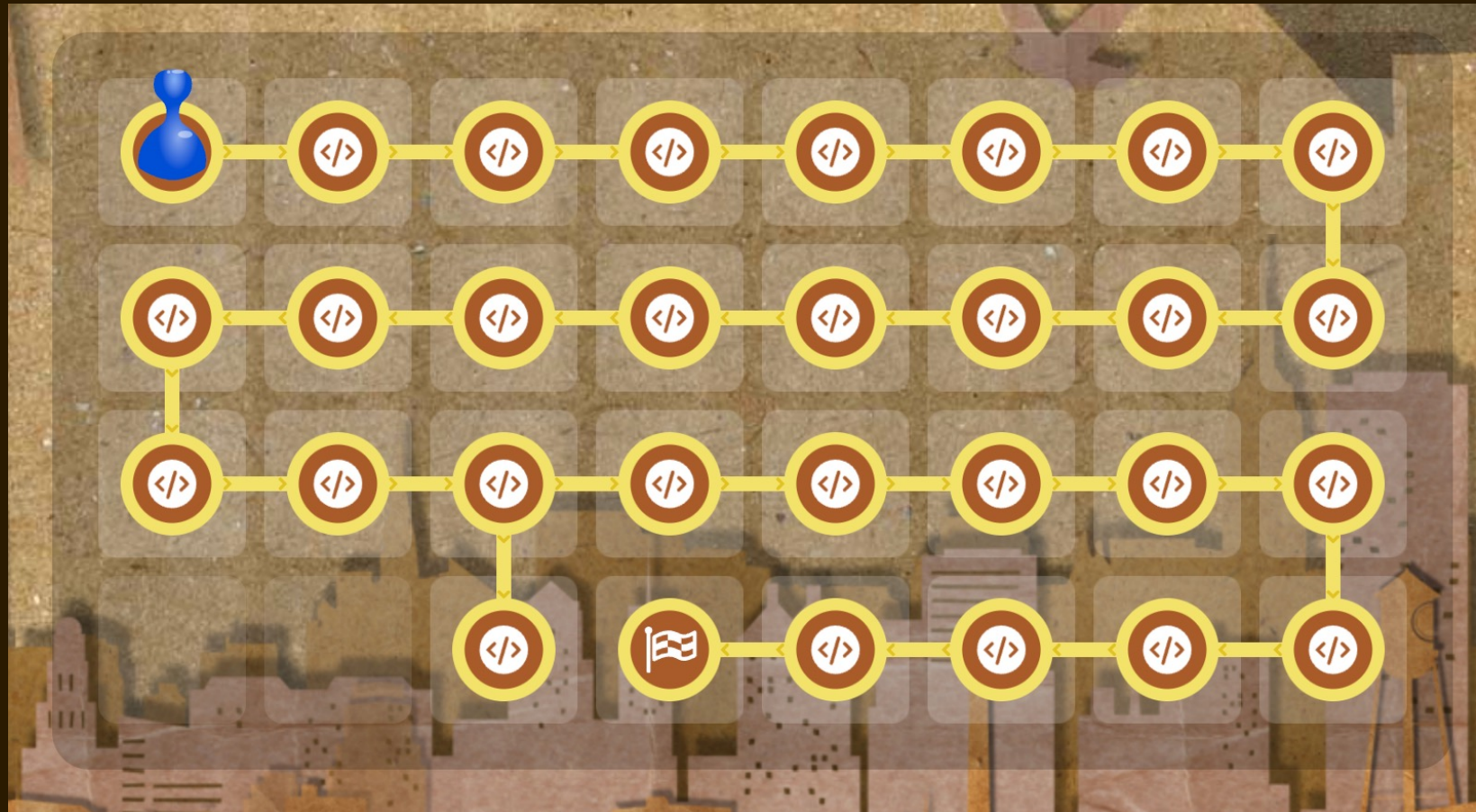
entry
Hallo! Beginnt hier!

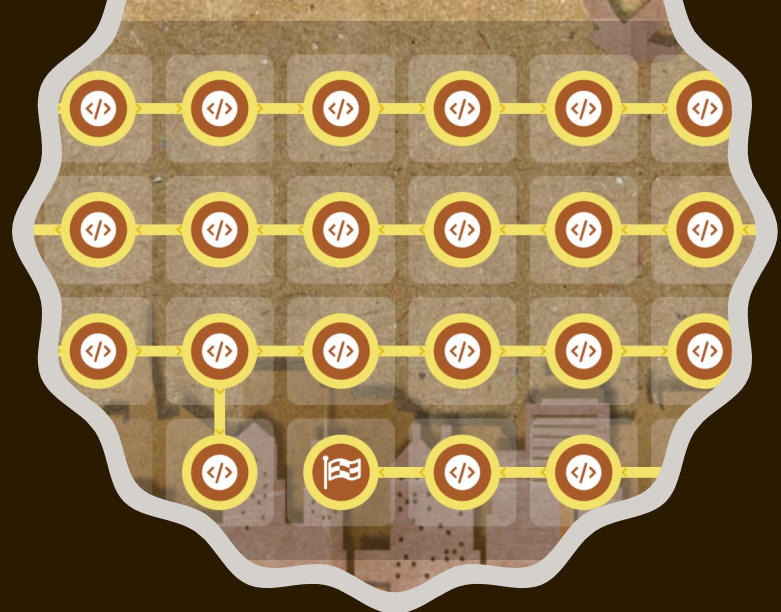
edit Background

Körperteile
Gesicht
Study Set

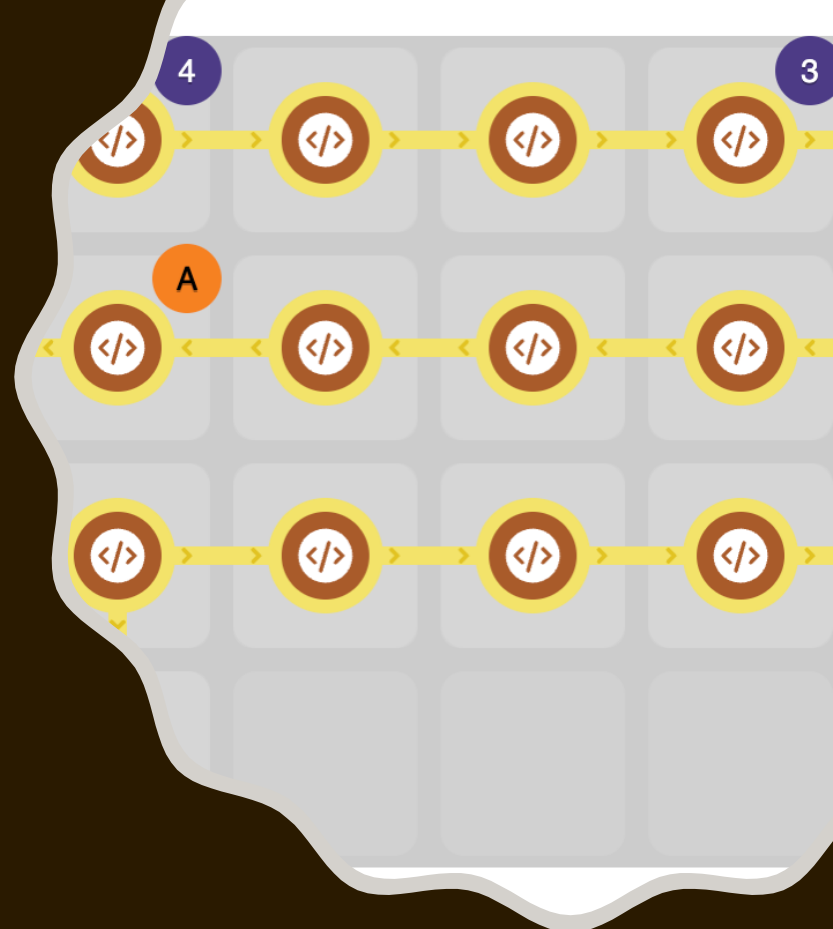
Slide & Video Activity
Study Set Game
Signpost
Wizard

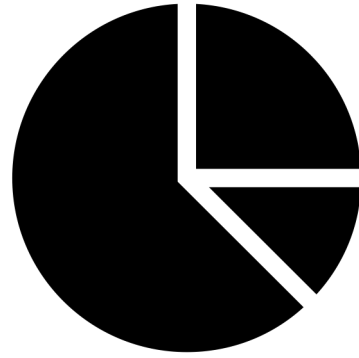
SYMBALOO





SYMBALOO





8. WIRKUNGEN VON GAMIFICATION



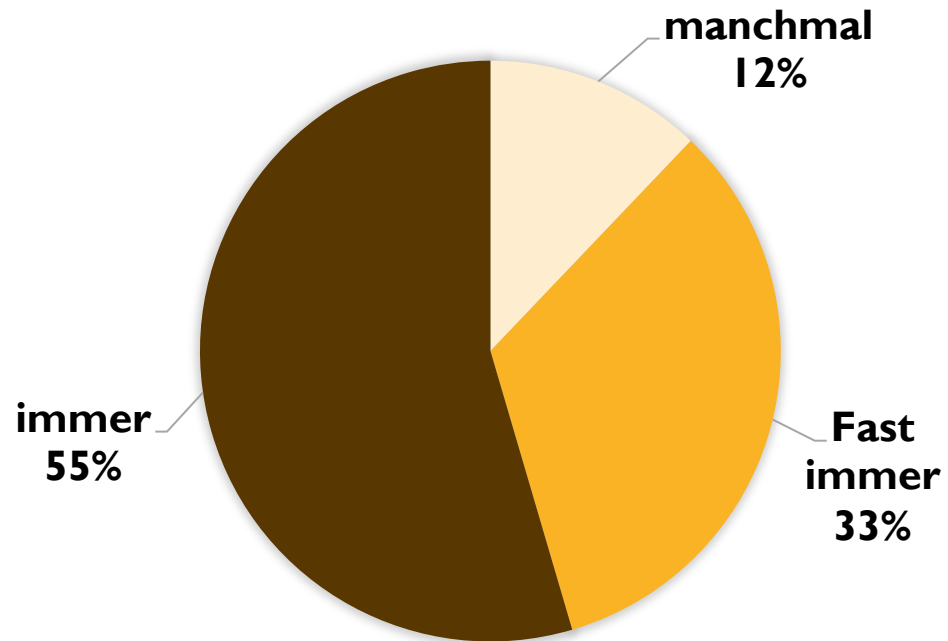
	immer	fast immer	manchmal	selten	nie
2. Es ist wichtig Feedback zu bekommen, wenn ich mit GA lerne.	69,7%	15,2%	15,2%	0%	0%
3. Das Wettbewerbselement steigert meine Motivation zu gewinnen.	57,6%	30,3%	12,1%	0%	0%
5. GA motiviert mich mit Anderen zu lernen/arbeiten.	42,4%	48,5%	9,1%	0%	0%
6. GA ermutigt mich meine HA zu machen.	39,4%	42,4%	15,2%	3%	0%
7. Mit GA macht der Deutschunterricht Spaß.	72,2%	24,2%	3%	0%	0%
9. Durch GA habe ich keine Angst im Unterricht.	42,4%	27,3%	21,2%	9,1%	0%
10. GA beeinflussen meine Motivation positiv.	54,5%	33,3%	12,1%	0%	0%
11. GA ermutigen mich die FS zu verwenden.	69,7%	16,2%	12,1%	0%	0%
12. GA beeinflussen positiv die Lernatmosphäre.	63,6%	27,3%	9,1%	0%	0%
14. Durch den Einsatz von GA verbessern sich meine sozialen Kompetenzen.	15,2%	54,5%	21,2%	9,1%	0%
16. Durch den Einsatz von GA im Unterricht verbessern sich meine Deutschkenntnisse.	72,7%	27,3%	0%	0%	0%



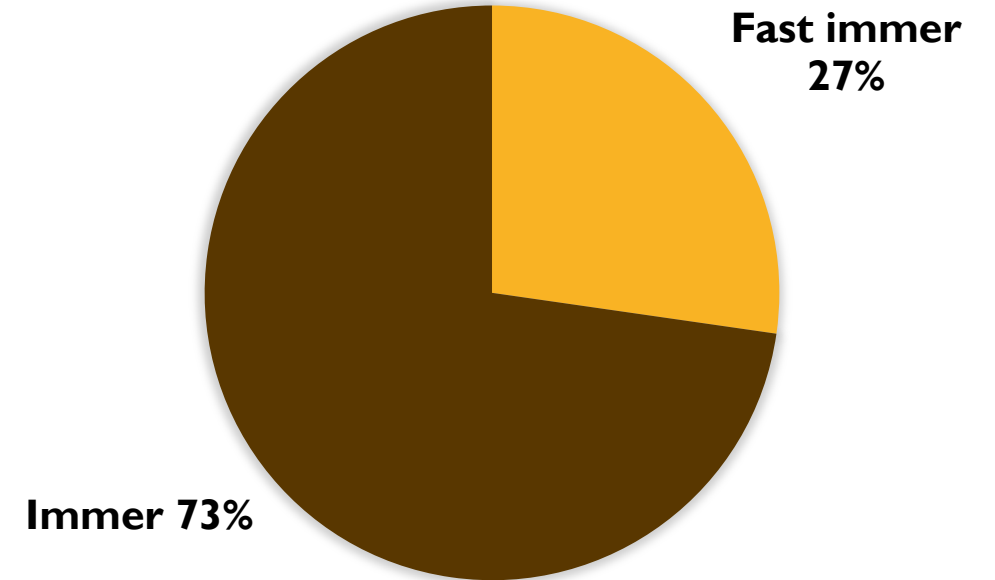
WIRKUNGEN VON GAMIFICATION



10. GA BEEINFLUSSEN MEINE MOTIVATION POSITIV.



16. DURCH DEN EINSATZ VON GA IM UNTERRICHT VERBESSERN SICH MEINE DEUTSCHKENNTNISSE.



WIRKUNGEN VON GAMIFICATION



9. VORTEILE/NACHTEILE





Motivation steigern.

Macht das Lernen attraktiver

Ständiges Feedback

Mehr autonomes Lernen

Fördern von sozialen Kompetenzen

Spielen produziert Dopamin, die

Verwendung von Spielmechanismen

erhöht den Dopaminspiegel und

daher werden Vorteile in Bezug auf

Aufmerksamkeit, Motivation und

Anstrengung erzielt.



Ständige Anpassung - um Langeweile zu vermeiden oder dass Schüler Gamification als Verpflichtung empfinden.

"Pointification", einer der häufigsten Fehler.

1. Änderung traditioneller Praktiken
2. Einsatz von IKT
3. Steigerung der Motivation
4. Verbesserung des Lernerfolgs,
5. die Förderung der aktiven Rolle des Schülers
6. die soziale Kompetenz
7. digitale Kompetenz

FAZIT

Der Mensch spielt nur,
wo er in voller Bedeutung des Wortes
Mensch ist,
und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.

Friedrich Schiller.





**DANKE FÜR EURE
AUFMERKSAMKEIT**

ENISK@TEC.MX

PREPA TEC SANTA CATARINA

LITERATURVERZEICHNIS

1. Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. y Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. CHI'11 (s.1-4) ACM Conference on Human Factors in Computing Systems. Vancouver, BC, Canada.
https://www.researchgate.net/publication/273947177_Gamification_Toward_a_definition
2. Kapp, K. (2012). *The Gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
3. Werbach, K. y Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Wharton Digital Press.
4. Csikszentmihalyi, M. (1998). *Aprender a fluir*. Editorial Kairos, Barcelona, España.
5. Bartle, R. (21. März 2023). *The Bartle Test of Gamer Psychology*. Recuperado de <https://matthewbarr.co.uk/bartle/index.php>
6. Gamification im Alltag (Video)
https://www.youtube.com/watch?v=CFeeSANGGIA&list=PL3q9lfBPjW4ATi3Lcpzn_uXWagPZJkTds&index=13&t=46s
7. Minecraft Berlin 1989 <https://enisko.wixsite.com/deutschteamcsc/germany-meets-minecraft>

APPS

- Learningapps
- Wordwall
- Quizizz
- Quizlet-Live
- Kahoot
- Blooket
- Minecraft Education
- Clascraft
- Genially
- Symbaloo
- Desk-Toy
- Quizalize