

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	2 Einführung in Gamification	2.1 Gamification ist ein Teil unseres Lebens	DOREA	HeurekaNet

2.1 Gamification ist ein Teil unseres Lebens

Es ist sehr wahrscheinlich, dass Sie in Ihrem täglichen Leben bereits mit Gamification in Berührung gekommen sind. Hier sind einige Beispiele, auf die diese Aussage zutreffen könnte:

- Haben Sie jemals versucht, mit Duolingo eine neue Sprache zu lernen? Wenn ja, wissen Sie, dass Sie jedes Mal, wenn Sie üben, Erfahrungspunkte erhalten.
- Gamification wird manchmal auch von Bäckereidiensten eingesetzt, um Kunden zu binden, indem sie Wettbewerbe veranstalten und Punkte für Einkäufe vergeben.
- Apropos Einkaufen: Cafés und sogar Supermärkte nutzen häufig ein Treue- oder Belohnungsprogramm, bei dem Sie jedes Mal, wenn Sie Ihr Lieblingsgetränk oder Ihre Lebensmittel kaufen, Punkte sammeln, und jedes Mal, wenn Sie eine höhere Stufe erreichen, werden Ihnen Belohnungen angeboten. In der ersten Stufe erhält man vielleicht eine kostenlose Tasse Kaffee, während man in der zweiten Stufe, für die man mehr ausgeben muss, etwas Wertvolleres wie eine Tasse erhält. Dieses Stufenaufstiegs- und Belohnungssystem bietet einen Anreiz, mehr zu kaufen, als man normalerweise tun würde, weil man weiß, dass am Ende der Leistung eine Belohnung wartet. Einige Geschäfte schaffen ein Gefühl der Dringlichkeit, indem sie Fristen setzen, die eingehalten werden müssen. Um die Motivation aufrechtzuerhalten, setzen sie Spielelemente und ästhetische Elemente wie Badges und coole Grafiken ein, um den Kunden bei der Stange zu halten.
- Wenn Sie ein Armband und eine mobile Anwendung wie FitBit verwenden, um die Anzahl der Schritte, die Sie gehen, zu verfolgen und um Sie so zu ermutigen, ein tägliches Schrittziel zu erreichen. Es bietet Ihnen eine Bestenliste, in der Sie Ihre wöchentliche Schrittzahl mit der Ihrer Freunde vergleichen können, um einen freundschaftlichen Wettbewerb und Motivation zu schaffen, und es belohnt Sie mit spielähnlichen Erfolgen, wenn Sie Meilensteine erreichen.

Das sind nur einige der Möglichkeiten, wie Gamification bereits Teil unseres Lebens ist. Sie können Ihr Leben sogar noch spielerischer gestalten, indem Sie Teile Ihres Lebens spielerisch gestaltet, die nicht so interessant oder vielleicht sogar langweilig sind wie Hausarbeit, Lernen und Sport. Sie können dies tun, indem Sie Apps verwenden, die Ihnen extrinsische Motivation bieten, wenn Ihre intrinsische Motivation nicht ausreicht, um Sie dazu zu bringen, Dinge zu tun wie die Wäsche zu waschen. Diese Apps zapfen unser Verlangen nach Belohnung an, indem sie diese alltäglichen Situationen in Herausforderungen



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.

verwandeln, die es Ihnen ermöglichen, durch verschiedene Spielelemente wie ein Punktesystem, Badges und Erfolge aufzusteigen.

Werfen wir einen Blick auf ein paar Gamification-Anwendungen:

Pokemon GO

Pokemon Go gamifiziert Laufen. Die Handlung besteht darin, dass es in der realen Welt Pokemon gibt, und um sie zu fangen, muss man sich aus dem Haus wagen, um sie zu finden. Sie sind nur durch die Kamera deines Handys sichtbar. Es kann sehr süchtig machen, also seien Sie vorsichtig und achten Sie auf Ihre Umgebung, damit Sie nicht aus Versehen von einer Klippe fallen oder in den Verkehr laufen..

<https://pokemongolive.com/en/>

https://www.youtube.com/watch?v=2sj2iQyBTQs&ab_channel=TheOfficialPok%C3%A9monYouTubechannel

Epic Win

Epic Win verwandelt Ihre Aufgabenliste in ein Rollenspiel (RPG – Role Play Game), in dem Ihr Avatar durch das Spiel voranschreitet, während Sie Ihre tägliche oder wöchentliche Aufgabenliste mit einmaligen oder wiederkehrenden Aufgaben je nach Bedarf abarbeiten. Sie können es sogar mit Ihrem Kalender synchronisieren. Werfen wir einen Blick darauf:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supermono.epicwin&hl=en&gl=US>

Zombies, Run!

Zombies, Run! ist ein mobiles, immersives Laufspiel, das dem Spieler eine Geschichte bietet, die erzählt und enthüllt wird, während der Läufer zuhört und eine Reihe von Missionen annimmt. Je weiter der Spieler aufsteigt, desto mehr wird die Geschichte aufgedeckt. Während der Läufer an seiner Mission arbeitet, kann er Musik aus seiner eigenen Playlist hören. Die App ist freihändig nutzbar und kann Distanz, Zeit, Tempo und Kalorienverbrauch aufzeichnen. Sie ist sowohl mit iOS- als auch mit Android-Plattformen kompatibel.

Werfen wir einen Blick darauf, wie das Erlebnis aussehen könnte. Mehr darüber erfahren Sie unter <https://zombiesrungame.com/>.

Und während Gamification verwendet wird und kann, um uns mit unbeschwerten Wettbewerben zu helfen, so kann Gamification auch verwendet werden, um bei schwerwiegenden Anliegen zu helfen. Eine solche Gamification-App ist das Handyspiel

Pain Squad

Werfen wir einen Blick darauf

https://www.youtube.com/watch?v=Q0keTVtla-8&ab_channel=SickKidsInteractive



**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.