

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	3 Gamification in der Praxis	3.1 Arten von Gamification im Bildungsbereich	DOREA	HeurekaNet

3.1 Arten von Gamification im Bildungsbereich

Wenn Sie über Ihre Gamification-Strategie nachdenken, wird der Ansatz, auf den wir uns in diesem Modul konzentrieren werden, damit zu tun haben, wie Sie Ihre Bildungsinhalte behandeln. Laut Karl Kapp, einem Professor für Unterrichtstechnologie an der Bloomsburg University und Experten für Gamification, gibt es zwei Haupttypen von Gamification. Diese beiden Arten sind die Inhalts-Gamifizierung und die strukturelle Gamifizierung. Bei diesen beiden Arten geht es darum, entweder Spielelemente und -mechaniken in den Lehrinhalt selbst oder in die Struktur des Lehrinhalts einzubauen. Im ersten Fall handelt es sich um Content Gamification und im zweiten Fall um Structural Gamification. Beide nutzen Spielelemente und -mechanismen, um die Lernenden zu fesseln, unterscheiden sich aber in der Art und Weise, wie sie mit dem Lehrinhalt verbunden werden. Um zu verstehen, wie sie sich unterscheiden, lassen Sie uns mit einigen grundlegenden Definitionen für die beiden Gamification-Typen beginnen.

Bei der inhaltlichen Gamifizierung werden Spielelemente, -mechanismen und -ästhetik verwendet, um den Bildungsinhalt so zu verändern, dass er mehr Spielcharakter erhält.

Bei der strukturellen Gamifizierung wird eine Spielstruktur um den Bildungsinhalt gelegt, ohne dass der Inhalt selbst verändert wird. Der Inhalt selbst wird nicht zu einem Spiel, aber die Präsentation des Inhalts wird spielähnlicher. Es wird eine Spielstruktur um den Inhalt gelegt, ohne die ursprüngliche Struktur des Bildungsinhalts zu verändern.

Wir sehen hier also, dass die inhaltliche Gamifizierung viel stärker in den Bildungsinhalt eingreift und somit die Struktur des Bildungsinhalts verändern kann, während die strukturelle Gamifizierung den Inhalt nicht beeinflusst, da sie einfach eine zusätzliche Schicht ist, die auf die bestehende Struktur des Bildungsinhalts gelegt wird. Obwohl die inhaltliche Gamifizierung den Inhalt spielerischer macht, geht sie nicht so weit, den Inhalt in ein Spiel zu verwandeln. Es werden lediglich der Kontext und die Aufgaben, die häufig in Spielen verwendet werden, in den zu vermittelnden Inhalt eingefügt, was natürlich in vielerlei Hinsicht die ursprüngliche, native Inhaltsstruktur verändern kann.

Beide Arten der Gamification sind wertvoll und können in einem Bildungsumfeld gleichermaßen effektiv sein, solange sie strategisch und absichtlich auf der Grundlage spezifischer Lernziele und Umstände ausgewählt werden.

Wir werden auf diese beiden Gamification-Typen zurückkommen, nachdem wir Spielelemente und -mechaniken eingeführt haben.



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.