

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	3 Gamification in der Praxis	3.6 Mehr über die Arten von Gamifizierung	DOREA	HeurekaNet

3.6 Mehr über die Arten von Gamifizierung

Da wir nun ein wenig über Spielelemente wissen, können wir einen weiteren Blick auf die Arten von Gamifizierung werfen. Bevor wir das tun, eine Erinnerung an die Unterscheidung zwischen inhaltlicher und struktureller Gamification. Bei der strukturellen Gamification verändern die verwendeten Spielelemente nicht den Lerninhalt. Stattdessen wird die Gamification-Struktur um den Inhalt herum aufgebaut. Die Logik dieser Art von Gamification bestimmt die Auswahl der Elemente, die in das gamifizierte Erlebnis einbezogen werden. Punkte, Abzeichen und Bestenlisten können unabhängig von den didaktischen Inhalten einbezogen werden. Bei der Gamification von Inhalten hingegen verändern die Elemente, das Spieldesign und die Ästhetik den Lerninhalt, nicht genug, um ihn in ein Spiel zu verwandeln, aber genug, um die Präsentation des Inhalts spielerischer zu gestalten.

Die Logik, die hinter dieser Art von Gamification steht, prägt auch die gewählten Elemente sowie das Spieldenken und die Ästhetik. Storytelling, Herausforderungen, Belohnungen, Charaktere, Häuser, Feedbackschleifen und Scheitern sind einige der Elemente, die bei der Gamification von Inhalten verwendet werden. Das bedeutet nicht, dass Punkte, Abzeichen und Bestenlisten nicht in die Content Gamification einbezogen werden können, es ist nur so, dass die zuvor genannten Elemente, die in der Content Gamification zu finden sind, die gamifizierte Lernerfahrung immersiver machen. Darüber hinaus sind die Elemente und die Präsentation der Inhalte auf ein bestimmtes Thema zugeschnitten, und wir sollten beachten, dass diese Art der Gamification einen viel größeren Zeitaufwand für die Entwicklung erfordert als strukturelle Gamification, die in vielen Fällen Vorlagenformaten folgen kann, um die Entwicklungszeit zu verkürzen. Die Wiederverwendbarkeit für Content-Gamification ist keine große Option, da die Struktur nur für bestimmte Inhalte und Lernziele erstellt wurde. Im Fall der strukturellen Gamification hingegen ist die erstellte Struktur eine Schicht, die auf oder um den Inhalt herum platziert wird und somit den Inhalt nicht verändert, was bedeutet, dass die Struktur für andere Lernziele wiederverwendet werden kann. Ebenso ist die Aktualisierung des Inhalts im Falle der strukturellen Gamifizierung viel schneller und einfacher zu bewerkstelligen als bei der inhaltlichen Gamifizierung, da im letzteren Fall der Designer den gesamten Inhalt überarbeiten muss, da jede Stufe und Entwicklung in der gamifizierten Reise enger durch eine Storyline verbunden ist. Dies sollte Sie jedoch nicht davon abhalten, die Gamifizierung von Inhalten auszuprobieren, da sie unglaublich immersive Lernumgebungen schaffen kann. Es ist wahrscheinlicher, dass Sie aufgrund der zeitlichen Beschränkungen vor allem am Anfang eher strukturelle Gamification verwenden werden. Ich schlage jedoch vor, dass Sie inhaltliche Gamification verwenden, besonders wenn Sie Lernende in schwierige oder langweilige Themen einführen, da die immersive Natur dieser Art von Gamification sie besser einbinden und motivieren kann, sich aktiv an der Erreichung der Lernziele zu beteiligen.



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.