

SCHOOL-SCOUT.DE

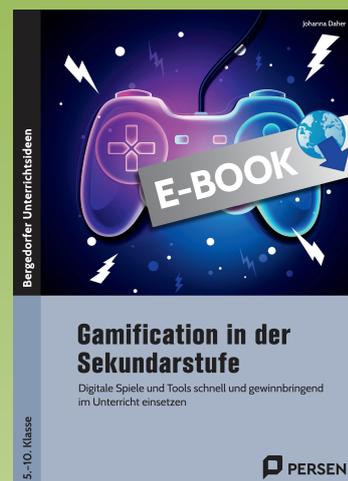
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Gamification in der Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Gamification: Einführung in spielerische Elemente	5
Überblick über hilfreiche Online-Tools und Ideen zur Integration in den Unterricht	6
Schritt-für-Schritt-Anleitungen der Online-Tools	13
Genially®	13
DeckToys®	14
LearningSnacks®	16
Wizer®	17
Quizlet®	18
GDevelop®	19
Scratch®	20
CoSpaces®	22
TaskCards®	23
Wordwall®	24
Das Genre „Serious Games“	26
Vorgestellt: Diese Spiele passen zu deinen Themen und Fächern	28
Die Assassin’s-Creed®-Reihe (Geschichte & Erdkunde)	28
Poly Bridge® (Physik & Kunst)	29
HIDDEN CODES® (Politik, Geschichte & Medienkompetenz)	30
Minecraft® (Mathe, Chemie, Kunst)	30
NEPO Missions® (Informatik)	31
Noch mehr Spieletipps	32
Zehn Ideen für den Einsatz von Spielen im Unterricht	37
Fazit und Ausblick	41
Bonusmaterial	42
Alles in der Cloud? Datenschutz und Privatsphäre	43
Steckbrief: Mein Lieblingsspiel	45
Die Folgen des Klimawandels	47

Vorwort

Spiele gehören zur Lebensrealität jedes Kindes – und das vom jüngsten Alter an. Dabei dient das Spielen den Kindern nicht allein zur Unterhaltung: Es fördert die soziale Interaktion mit anderen, hilft ihnen, die Welt zu verstehen, und kann ihnen Wissen vermitteln. Was im Kleinkind- und Kindergartenalter als „normal“ gilt, sollte in der Schulzeit nicht enden, sondern als Chance genutzt werden. Besonders, wenn Unterrichtsstoff schwerfällt, etwas nachhaltig gelernt werden soll oder Lernende wenig Begeisterung und Motivation für die Inhalte aufbringen können: Spiele und spielerische Elemente (Gamification) können Unterrichtsmethoden sinnvoll bereichern und neue Lösungen präsentieren.

Aber keine Sorge: Du musst kein Game-Design-Studium absolviert haben, um diese Inhalte vorbereiten und nutzen zu können. Dieses Buch hilft dir dabei. Denn hier bekommst du viele Beispiele und kreative Ideen, wie du Gamification in Form von spielerischen Elementen in deinen Unterricht integrieren kannst. Mögliche Online-Tools, die du dafür nutzen kannst, bekommst du „Schritt für Schritt“ inklusive passender Erklärvideos beigebracht. Diese Tools lassen sich in allen Unterrichtsfächern anwenden. Zusätzlich geht es neben den spielerischen Elementen auch um Games as Medium. Wie können bereits entwickelte, bekannte Spiele, die ein wesentlicher Teil der Lebensrealität deiner Lernenden sind, Teil des Unterrichts werden? Welche Spiele lohnen sich je nach Fach für den jeweiligen Kompetenzaufbau und welche konkreten Unterrichtsideen gibt es dafür? All das erfährst du in den einzelnen Kapiteln. Was ich dir ebenfalls mitgeben möchte, falls du gerade überlegst, ob Games und spielerische Elemente für dich infrage kommen, ist ein Zitat von Lehrer Björn Hennig. Er unterrichtet Geschichte und Latein am Gymnasium und hat während unseres YouTube®-Livestreams zum Thema „Gamification im Unterricht“ Folgendes gesagt:

„Wenn man schon ganz simple Methoden spielerisch einsetzt, sei es z. B. ein Kreuzworträtsel, dann weiß man: Die Schülerinnen und Schüler haben Spaß. Und dieses leicht Kompetitive, das auch immer so ein bisschen in dem Thema drinsteckt, das reizt sie dann auch, sich mit dem Thema zu beschäftigen.“

In diesem Sinne: viel Freude mit diesem Buch, ganz viele kreative Ideen und Happy Gaming!

Deine Johanna

Gamification: Einführung in spielerische Elemente

Bei Gamification geht es darum, dass spielerische Elemente, wie z. B. Ranglisten, Auszeichnungen, Punkte und Fortschrittsanzeigen, in einem nicht spielerischen Kontext eingesetzt werden. Diese Elemente sollen dabei helfen, Menschen zu motivieren, ihre Ziele zu erreichen, sich mit den entsprechenden Inhalten zu beschäftigen, die Produktivität zu erhöhen und neue Fähigkeiten zu erlernen. Es geht darum, dass sie auf der emotionalen Ebene angesprochen und mitgenommen werden. Dem entsprechend gibt es unterschiedliche Bereiche, in denen Gamification eingesetzt wird, z. B. in Unternehmen, um Mitarbeitende zu motivieren, oder in der Bildung, um Lernende für Lerninhalte zu begeistern.

Ein ganz einfaches Beispiel ist die Sprachenlern-App *Duolingo*®. Lernende bekommen dort ihren Lernfortschritt angezeigt und erhalten verschiedene Auszeichnungen, wenn sie eine bestimmte Leistung erbracht haben. Gerade das Sammeln dieser Awards hilft dabei, dranzubleiben und weiterzumachen, da sie eine Art der Belohnung sind. Auch im Vergleich mit anderen kann stolz geteilt werden, was man selbst bereits erreicht hat. Ebenso ist es bei Lauf-Apps, die Auszeichnungen für erbrachte Leistungen vergeben. Anstatt zu sagen, „Ich kann nicht mehr, ich höre auf“, könnten mich die spielerischen Elemente zu „Ich kann nicht mehr, aber die 500 Meter mache ich noch, weil ich dann noch die Auszeichnung bekomme“ motivieren. Ähnliche Motivationsmethoden durch die Vergabe von Auszeichnungen ließen sich auch im Sportunterricht in der Schule anwenden.

Für den Einsatz von Gamification im Unterricht bedeutet das: Du kannst die gesamte Lernumgebung oder nur einzelne Aufgaben spielerisch gestalten. Das kann sowohl analog als auch digital erfolgen. Du könntest also beispielsweise eine Rangliste mit den Namen der Lernenden in der Klasse aufhängen. Für bestimmte erledigte Aufgaben oder gelöste Rätsel werden Sticker hinter den jeweiligen Namen platziert. Natürlich solltest du schauen, ob solche Wettbewerbe für alle Teilnehmenden „funktionieren“, da zu viel Wettbewerb bei einigen Lernenden auch ins Gegenteil umschlagen und sie demotivieren kann. Das hängt individuell von deiner Klasse ab.

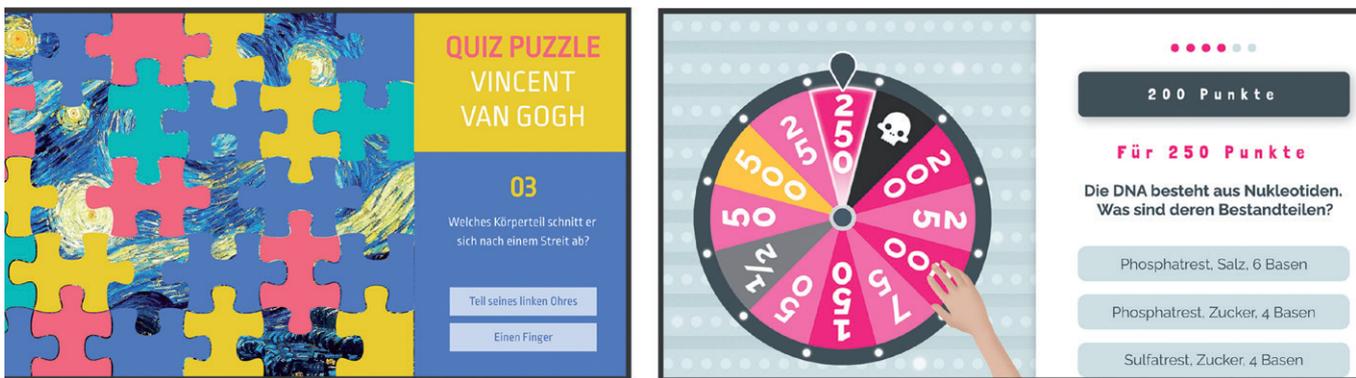
Statt Stickerbelohnungen in deinen Unterricht zu integrieren, kannst du auch einzelne Aufgaben gamifizieren. Zum Beispiel könntest du Quizze erstellen, interaktive Inhalte mit Fortschrittsanzeigen bauen oder Arbeitsblätter verteilen, die zeigen, was die kommenden Themen im jeweiligen Halbjahr oder des nächsten Stationenlernens sind. Dahinter befinden sich dann dazugehörige Icons oder kleine Bilder, die ausgemalt werden können, sobald die entsprechenden Aufgaben erfolgreich erledigt wurden.

Du merkst an diesen ersten Beispielen: Deinen kreativen Gamification-Ideen sind keine Grenzen gesetzt. Du kannst sie individuell auf deine Lernenden und Unterrichtsinhalte anpassen. Außerdem habe ich eine weitere gute Nachricht für dich: Es gibt einige teilweise kostenlose Online-Tools, die dir dabei helfen und die ich dir im Folgenden genauer vorstellen möchte. Die jeweiligen Programme haben ganz unterschiedliche Funktionen und Darstellungsideen, sodass du dich von meinen Beispielen inspirieren lassen kannst. Nach einem ersten Überblick zeige ich dir Schritt für Schritt, wie du sie selbst umsetzen kannst. Von Lernabenteuern bis interaktiven Arbeitsblättern ist alles dabei.

Überblick über hilfreiche Online-Tools und Ideen zur Integration in den Unterricht

Welche Online-Tools möchte ich dir mit Blick auf die spielerischen Elemente vorstellen? Es sind insgesamt zehn Stück, die sich alle in ihren Funktionen und Umsetzungsmöglichkeiten unterscheiden und dir dementsprechend einen großen kreativen Spielraum geben. Was sie genau können und was du über sie wissen solltest, zeige ich dir jetzt.

Genially® (www.genial.ly)

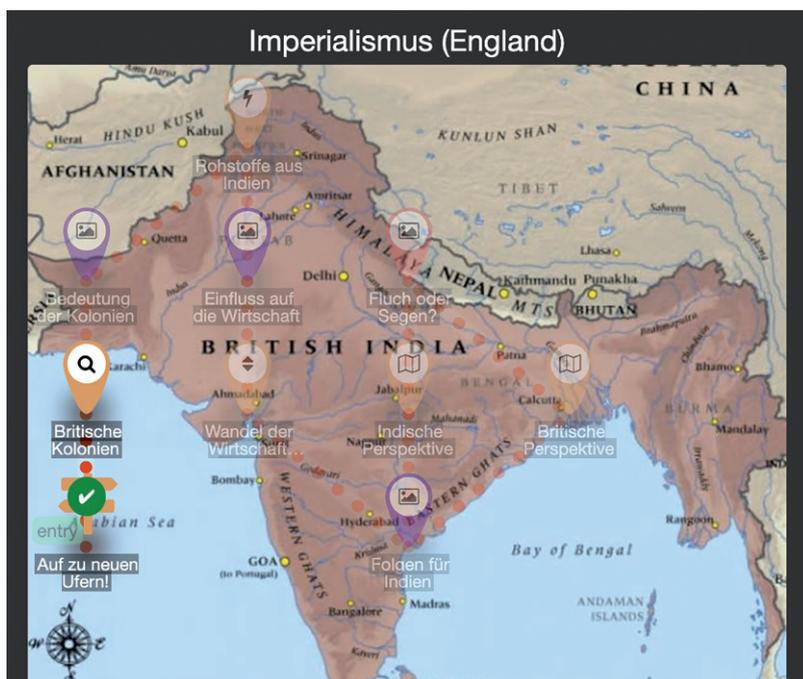


Zwei Genially®-Beispiele: ein Quiz für den Kunstunterricht über Vincent van Gogh und ein Quizrad für den Biologieunterricht mit Fragen über Genetik.

- **Über das Online-Tool:** Mit Genially® kannst du eigene interaktive Anwendungen erstellen, z. B. in Form von Arbeitsblättern, Quizzen und weiteren spielerischen Wissensabfragen.
- **Umsetzungsideen:** Im Beispiel siehst du ein Quiz-Puzzle, das bei richtiger Antwort Teile des Bildes aufdeckt, und ein Quiz-Rad, das für Fragen unterschiedlicher Anforderungsniveaus entsprechende Punkte vergibt.
- **Preis:** Es gibt kostenlose und kostenpflichtige Templates. Im Tool selbst sind sie für dich sichtbar mit einem Stern gekennzeichnet.

DeckToys® (www.deck.toys)

- **Über das Online-Tool:** Mit DeckToys® kannst du interaktive Lernabenteuer erstellen. Deine Lernenden kommen nur vorwärts, wenn sie richtig antworten bzw. die Aufgaben richtig lösen. Dafür gibt es einige interaktive und spielerische Anwendungen.
- **Umsetzungsideen:** Im Beispiel siehst du das DeckToys®-Abenteuer von Lehrer Björn Hennig zum Imperialismus (England). Hinter den Markern verbergen sich verschiedene Aufgaben.
- **Preis:** Es gibt kostenlose Pläne und Bezahlpläne, die sich z. B. darin unterscheiden, wie viele Decks du erstellen kannst.



Screenshot der DeckToys®-Anwendung von Björn Hennig

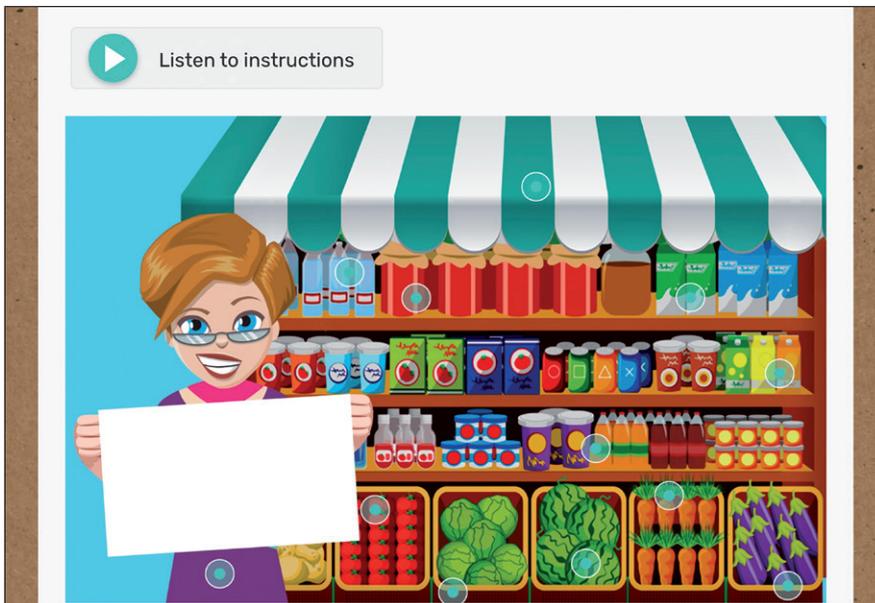
LearningSnacks® (www.learningsnacks.de)

- **Über das Online-Tool:** Mit LearningSnacks® kannst du fiktive Chat-Verläufe erstellen und damit Wissen abfragen – auch Umfragen und weitere interaktive Elemente können Teil davon sein.
- **Umsetzungsideen:** Im Beispiel geht es um Serious Games – hier siehst du, dass der erste Abschnitt ein Text und der zweite eine Umfrage war. Danach kommen weitere Elemente.
- **Preis:** Kostenlos



Bei LearningSnacks® können auch Umfragen integriert werden.

Wizer® (<https://wizer.me>)



Wenn du auf die Punkte des Marktstandes klickst, erfährst du die Vokabeln der jeweiligen Gegenstände.

- **Über das Online-Tool:** Mit Wizer® kannst du interaktive Arbeitsblätter erstellen.
- **Umsetzungsideen:** Ich habe z. B. ein interaktives Arbeitsblatt für das Fach Englisch erstellt, bei dem man auf den Markt geht und die Vokabeln für Gemüse und Obst lernt.
- **Preis:** Es gibt kostenlose Pläne und Bezahlpläne. Bei der kostenpflichtigen Option kannst du z. B. deine Lernenden in Gruppen organisieren und Video-Anweisungen für sie aufnehmen.

Quizlet® (www.quizlet.com)

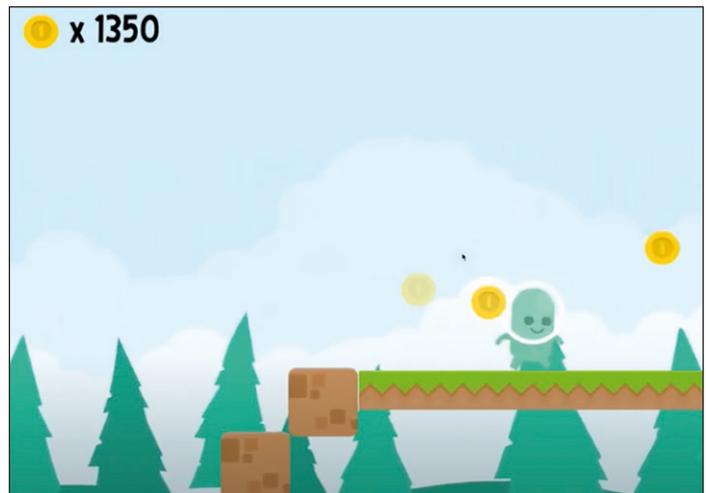


In diesem Vokabel-Lernset geht es um Berufe.

- **Über das Online-Tool:** Mit *Quizlet*® kannst du Lernsets erstellen, z. B. für Vokabeln oder Definitionen, und sie in unterschiedlichen Modi lernen.
- **Umsetzungsideen:** In meinem Beispiel geht es um Vokabeln (Deutsch – Englisch) zum Thema Berufe, die mithilfe des Quizlets vermittelt werden.
- **Preis:** Es gibt kostenlose Pläne und Bezahlpläne. Mit dem kostenpflichtigen kannst du auch eigene Bilder und Audiodateien einfügen.

GDevelop® (www.gdevelop.io)

- **Über das Online-Tool:** Mit *GDevelop*® kannst du eigene Spiele entwickeln, ohne programmieren zu müssen – du kannst damit aber auch programmieren, wenn du willst.
- **Umsetzungsideen:** In meinem Beispiel siehst du ein einfaches Jump-‘n’-Run-Spiel.
- **Preis:** Kostenlos



Mit *GDevelop*® kannst du z. B. dein eigenes Jump-‘n’-Run-Spiel umsetzen.

Scratch® (www.scratch.mit.edu)

- **Über das Online-Tool:** *Scratch*® ist ein Online-Tool und eine Programmiersprache – damit kannst du eigene Spiele, interaktive Geschichten und Animationen kreieren.
- **Umsetzungsideen:** Mit dem Beispiel, das *Scratch*® selbst bereitstellt, kannst du lernen, wie du mit *Scratch*® Cartoons programmierst und animierst.
- **Preis:** Kostenlos



Mit *Scratch*® kannst du Geschichten programmieren und erzählen.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Gamification in der Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

