



SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität  
und Lehrerbildung (LISA)



Bild: LISA, generiert mit emuKI

04.09.2024 | 15.00 bis 16.00 Uhr

# SPIELEND LERNEN

## Gamification im Klassenzimmer

Mit einem thematischen Impuls von Sina Dopmann und  
Anke Hilnhagen

Moderation und Chatmoderation: Stella Šarić

# 03 INPUT// DEFINITION

## WAS IST GAMIFICATION?

- Einbindung spielerischer Elemente im spielfremden Kontext
- Motivationssteigerung durch spielerische Herangehensweise
- Nutzung von intrinsischer und/oder extrinsischer Motivation



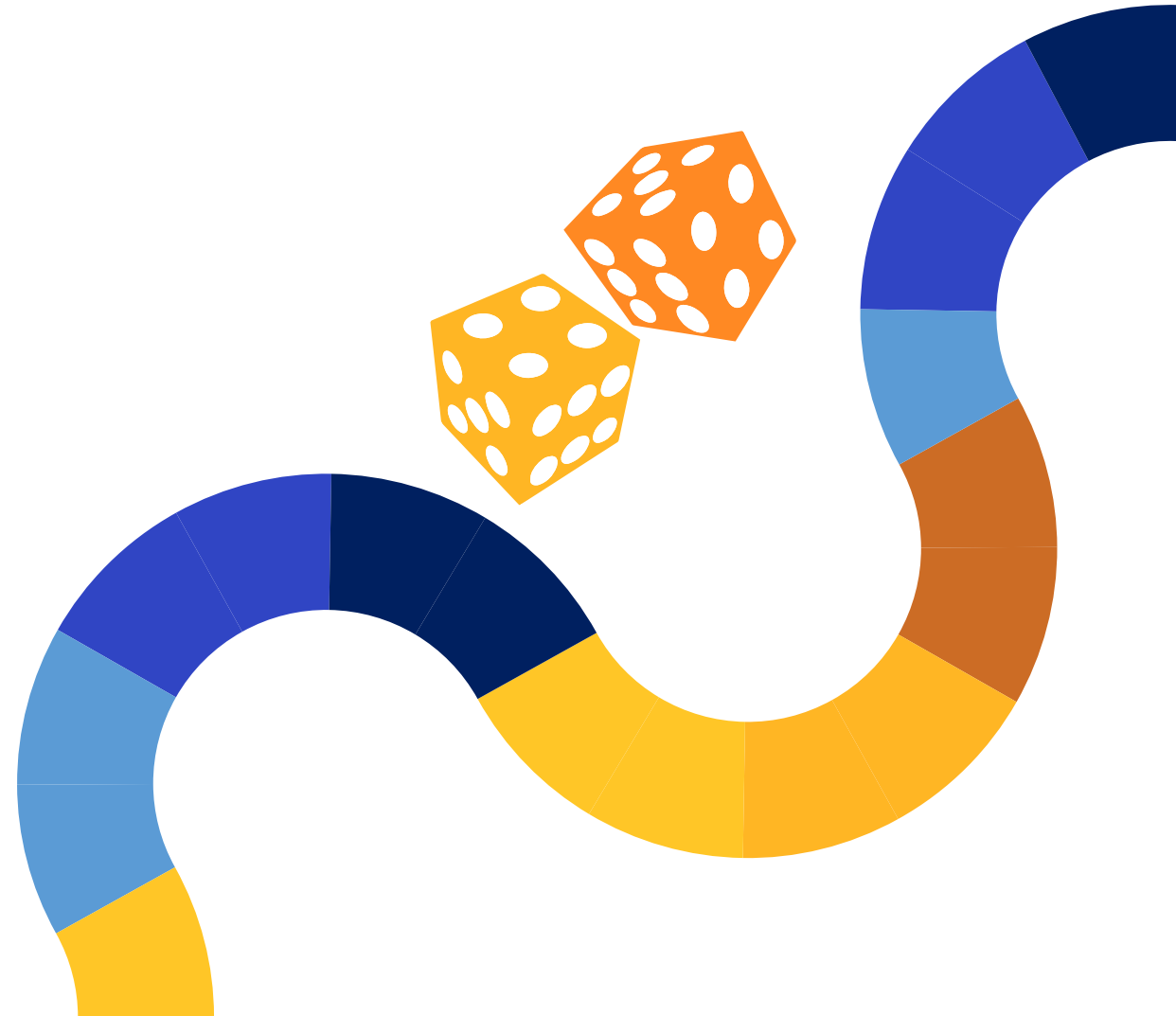
## WAS IST GAMEBASED LEARNING?

- Lernen mit Spielen
- Orientierung an Lebenswelt der Lernenden
- Aktive Mitgestaltung und Erarbeitung von Lernstrategien

Vgl. Behnke (2019)  
Vgl. Wössner (2021)

## 03 INPUT// GEMEINSAME QUESTS

- Spielen macht Spaß: Motivation
- Verbesserung des Lernprozesses und der Lernmotivation
- Förderung von Problemlösungsfähigkeit
- Kritisches Denken



## 03 INPUT// UNTERSCHIEDE

- Integration von Spielelementen
- Fokus auf Motivation und Engagement
- Flexibel einsetzbar



Gamification

- Nutzung von vollständigen Spielen
- Fokus auf das Lernen durch Spielen
- Erfordert spezifische Spiele



Gamebased Learning

## 03 INPUT// GAMIFICATION IM UNTERRICHT – WARUM?



KULTUSMINISTER  
KONFERENZ

„Insgesamt sind aktuelle Entwicklungen und Ansätze wie [...] Gamification, [...] zu beachten, zu reflektieren und einzubeziehen, wobei auch hier dem Aspekt der Lernbegleitung und der (Selbst-)Reflexion eine besondere Bedeutung zukommt.“

Kultusministerkonferenz (2021), 12

## 03 INPUT// GAMIFICATION IM UNTERRICHT – WARUM?

- Erhöhte Schülerbeteiligung
- Förderung von aktivem Lernen
- Sofortiges Feedback
- Anpassung an individuelle Lernbedürfnisse
- Förderung von Teamarbeit und Wettbewerb



Bild: benzoix, freepik

## 03 INPUT// EIN NEUES KONZEPT – ODER DOCH NICHT?



- Sternchenhefte
- Ranglisten für „Pünktlichkeit“
- Stempel
- Bankrutschen
- Lesewettbewerbe/ Matheolympiade
- Belohnungstafeln (z.B. Gutschein für einmal Hausaufgabenfrei)

Bild: Pressfoto auf freepik

# 03 INPUT// GAMIFICATION ELEMENTE

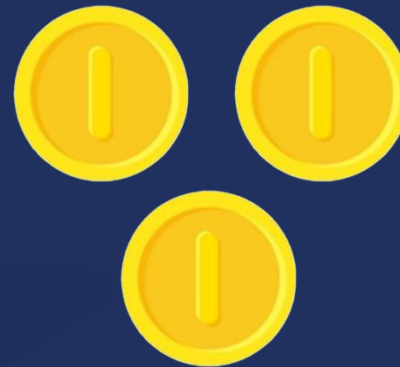
## Punktesystem



## Level und Fortschrittsanzeige



## Abzeichen



## Belohnungen und Anreize





Gamification ist flexibel und leicht integrierbar. Wie bei allen Methoden geht es aber auch um die **Ausgewogenheit**. Sie als Lehrkraft schätzen am besten ein, wann der Einsatz Sinn ergibt und wann nicht.



**SCAN ME!**

<https://kurzlinks.de/jwz9>

# 04 AUSTAUSCH//



1

Welches spielerische Element finden Sie besonders spannend/hilfreich/anregend und warum?

2

Was erhoffen Sie sich vom spielerischen Unterricht?

3

Welche Vorteile/Herausforderungen sehen Sie bei der Nutzung spielerischer Elemente für Ihren Unterricht ?

4

Mit welcher (neuen) Erkenntnis gehen Sie heute nach Hause?

# 05 JETZT SIND SIE DRAN!// KREUZWORTRÄTSEL



SCAN  
ME!

<https://kurzlinks.de/4zu8>

# 05 EMUCLOUD// WISSENSPEICHER

<https://kurzlinks.de/99qb>



Diese Freigabe ist passwortgeschützt

Passwort digital



SCAN  
ME!

emuCLOUD – Digitale Bildung mit Sicherheit!

Impressum



Kreativ mit digitalen Medien –  
Aktive Medienarbeit in der  
Grundschule

14.11.2024 | 15.00 bis 16.00 Uhr

KI im Klassenzimmer –  
Medienpädagogische Impulse für  
den Unterricht

15.01.2025 | 15.00 bis 16.00 Uhr



Die Angebote der Digitalassistentz finden Sie unter:

[bildung-lsa.de/digitalassistentz](https://bildung-lsa.de/digitalassistentz)



Alle Informationen und Materialien zum DigiTalk finden Sie unter:

<https://moodle.bildung-lsa.de/digicampus/course/view.php?id=527>