

Wie funktioniert Gamification wirklich?

Übersicht

- Was ist Gamification?
- Was ist problematisch, was funktioniert?
- Wie analysiere ich Lernangebote mit einem Blick durch die Spielebrille?
- Wie nutze ich Spielelemente bei der Gestaltung von Lernangeboten?
-



Spielend Lernen mit OER

Edu Games und gamifizierte Lernangebote entwickeln

Daniel Behnke - digital-spielend-lernen.de - April 2025



Was ist Gamification?



Analyse

Diskussion



Creative Gaming



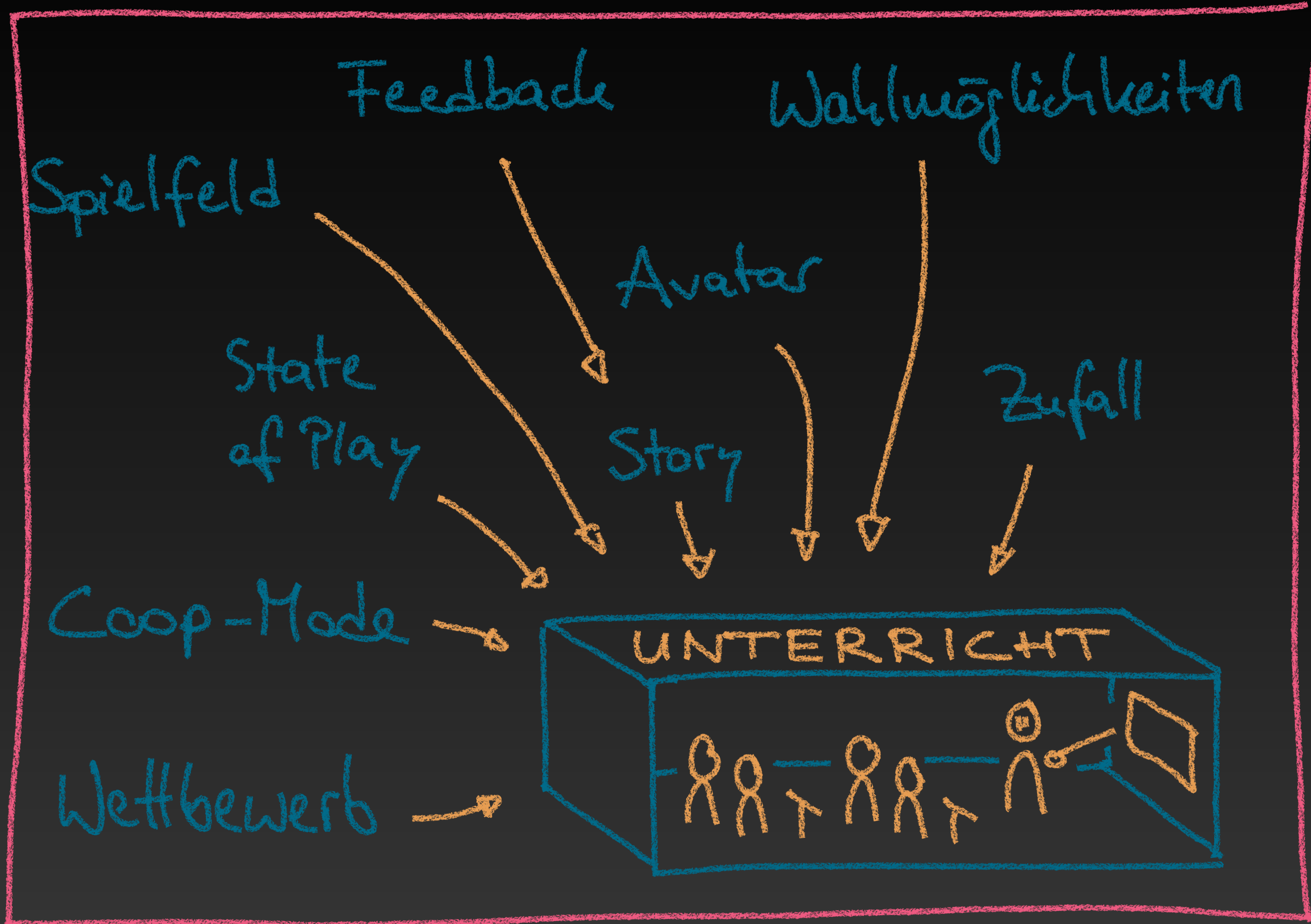
1. Akt

2-0

EDUCATIONAL GAME

$$(a+b)^2 =$$





Gamification, Game-Based Learning & Serious Games – Wo ist da der Unterschied?

Von Daniel Behnke / August 6, 2019

Spielerisches Lernen kann verschiedene Formen annehmen. [In diesem Themenspecial soll es wie gesagt um Gamification gehen](#). Ein Begriff, der immer mal wieder im selben Atemzug mit anderen spielebasierten Lernformen genannt wird, die es meines Erachtens zu unterscheiden lohnt. Doch wie soll so eine Unterscheidung vonstatten gehen? Unter anderem mit einem Blick darauf, wieviel „Spiel“ denn nun in der jeweiligen Lernform steckt. Und natürlich anhand von Definitionen. Beginnen wir mit

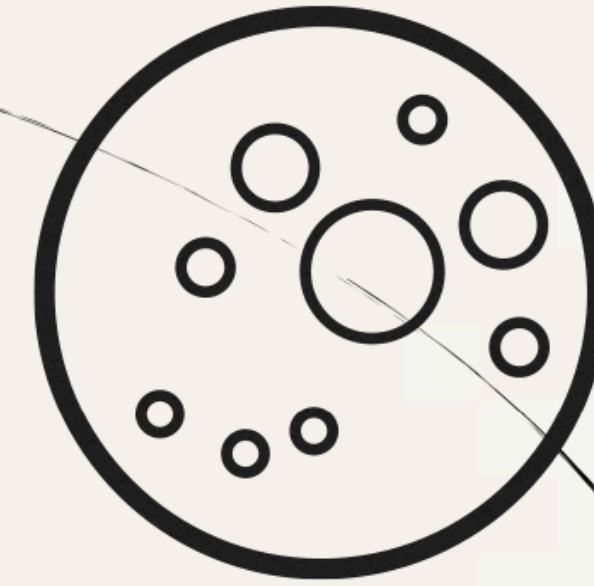
Gamification

Gamification steht in meinen Augen für die unterschiedlichsten [Ansätze, bei denen Spielelemente in spielfremden Kontexten zum Einsatz kommen](#). Dieses Verständnis wird auch in einem kurzen Video aus einem demnächst erscheinenden [Lernmodul des Universitätsverbunds für digitales Lehren und Lernen in der Lehrer/-innenbildung \(digiLL\)](#) erläutert :

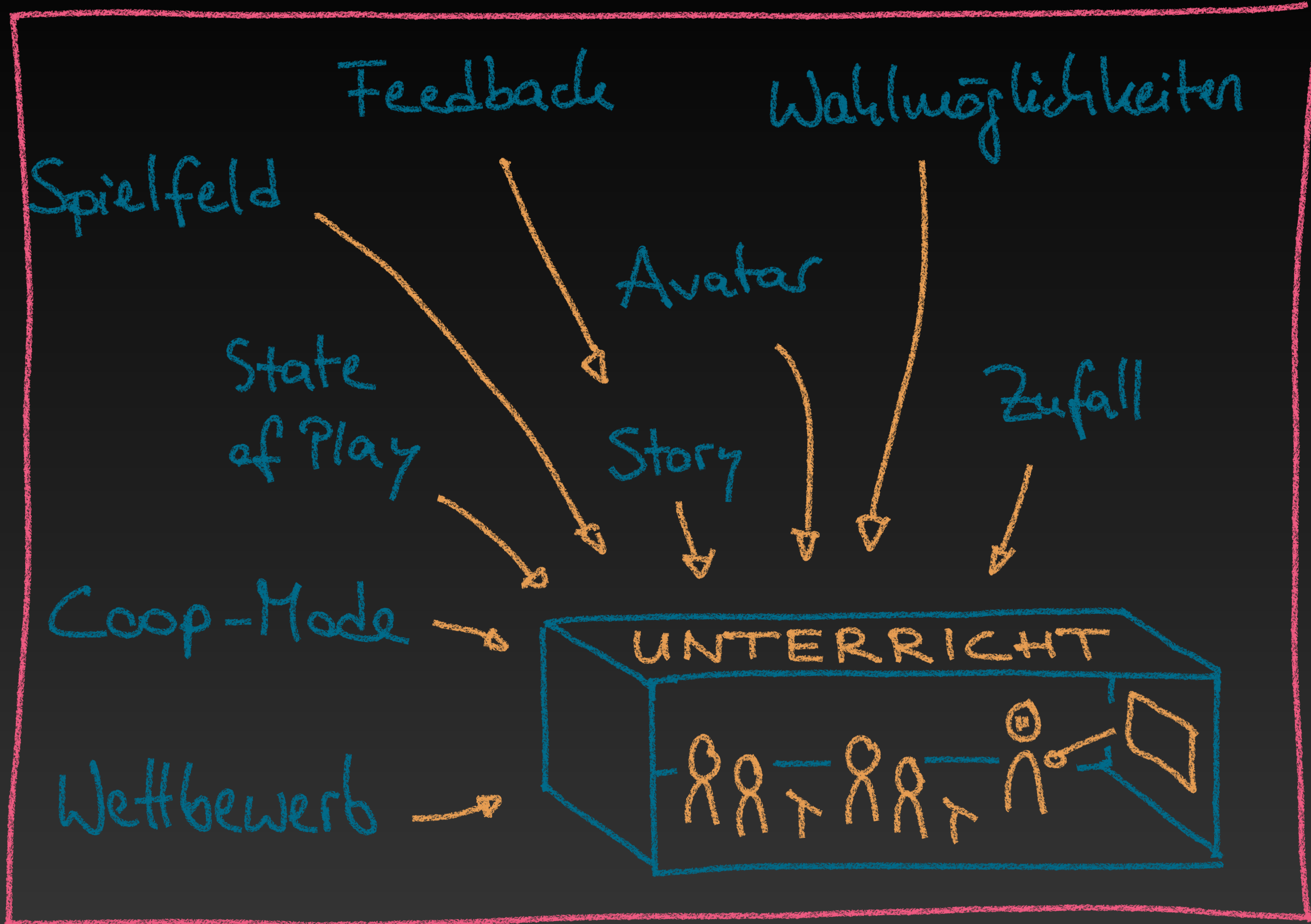


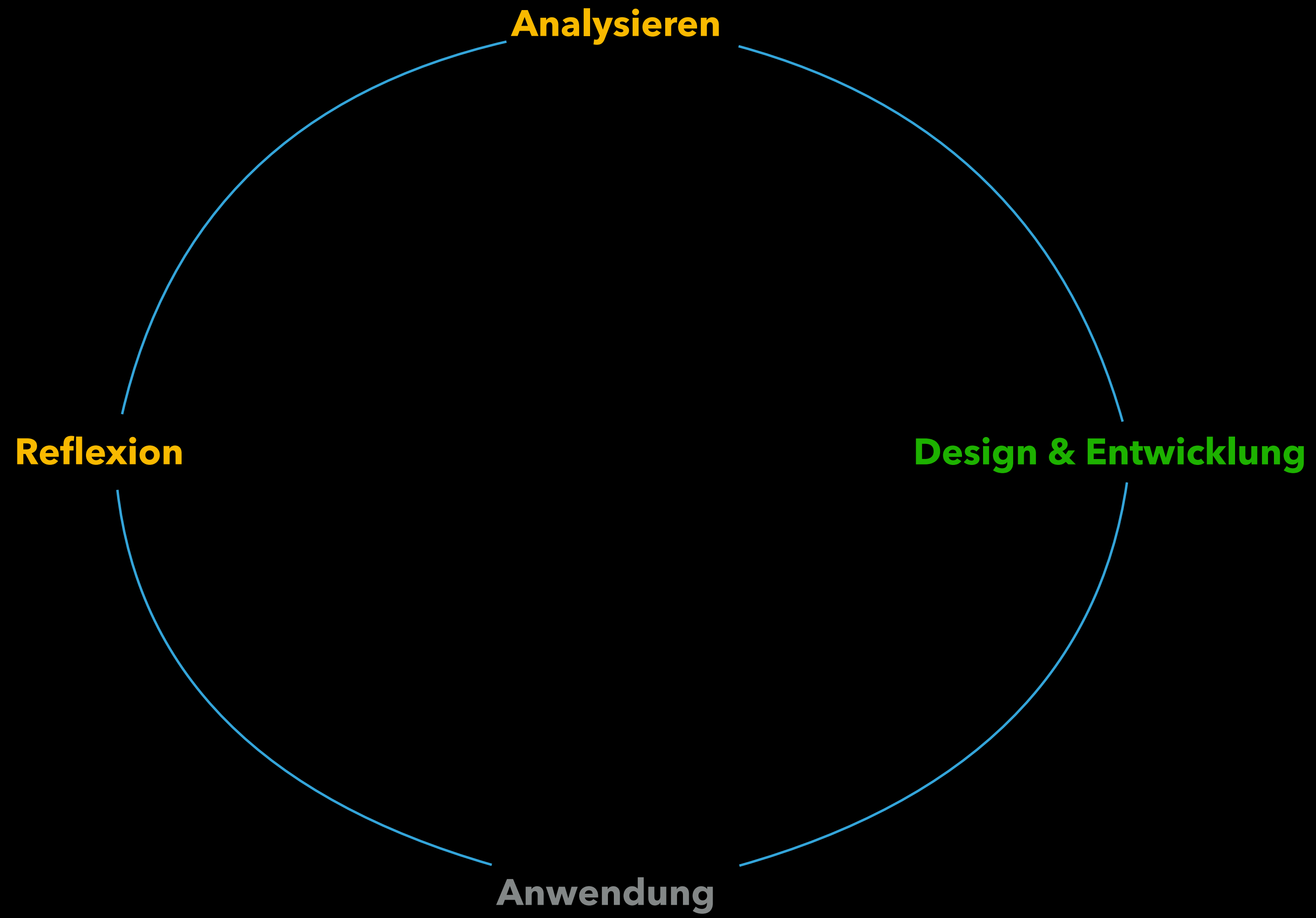


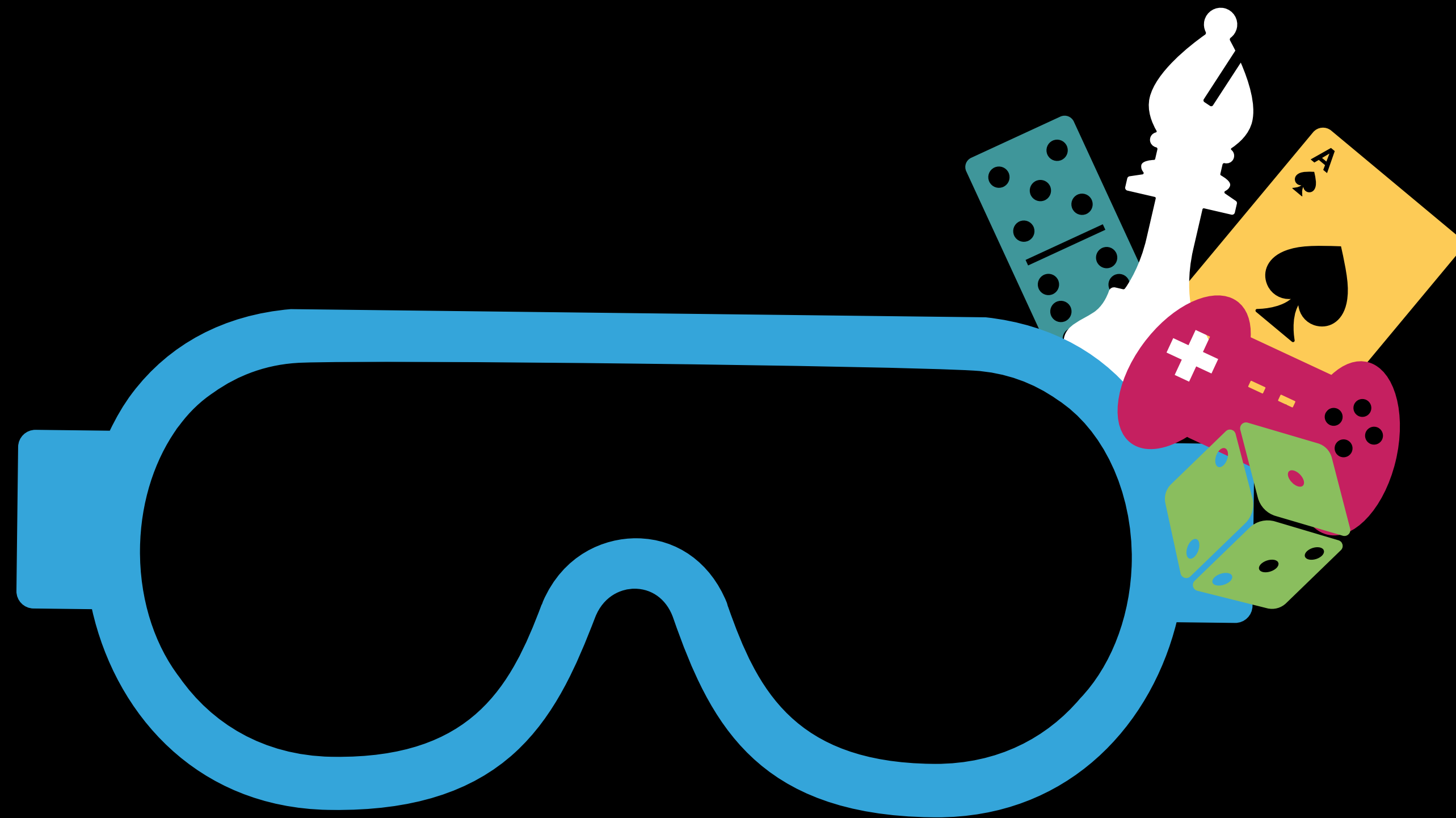
Gamification



Zombification







Wenn dein Lernangebot ein Spiel wäre...

Challenges

Mission

Gegner

Spielziel

Story/Thema

Level

Tutorial

Spielfigur

Power Ups

Auswahl-Optionen

Spielfeld/-welt

Feedback zum Fortschritt

Was ist schon vorhanden?

Was funktioniert gut?

Was nicht?

Wo fehlt etwas?

Mit Spielelementen gestalten

≠ Spielentwicklung

Challenges

Mission

Gegner

Spielziel

Story/Thema

Level

Tutorial

Spielfigur

Power Ups

Auswahl-Optionen

Spielfeld/-welt

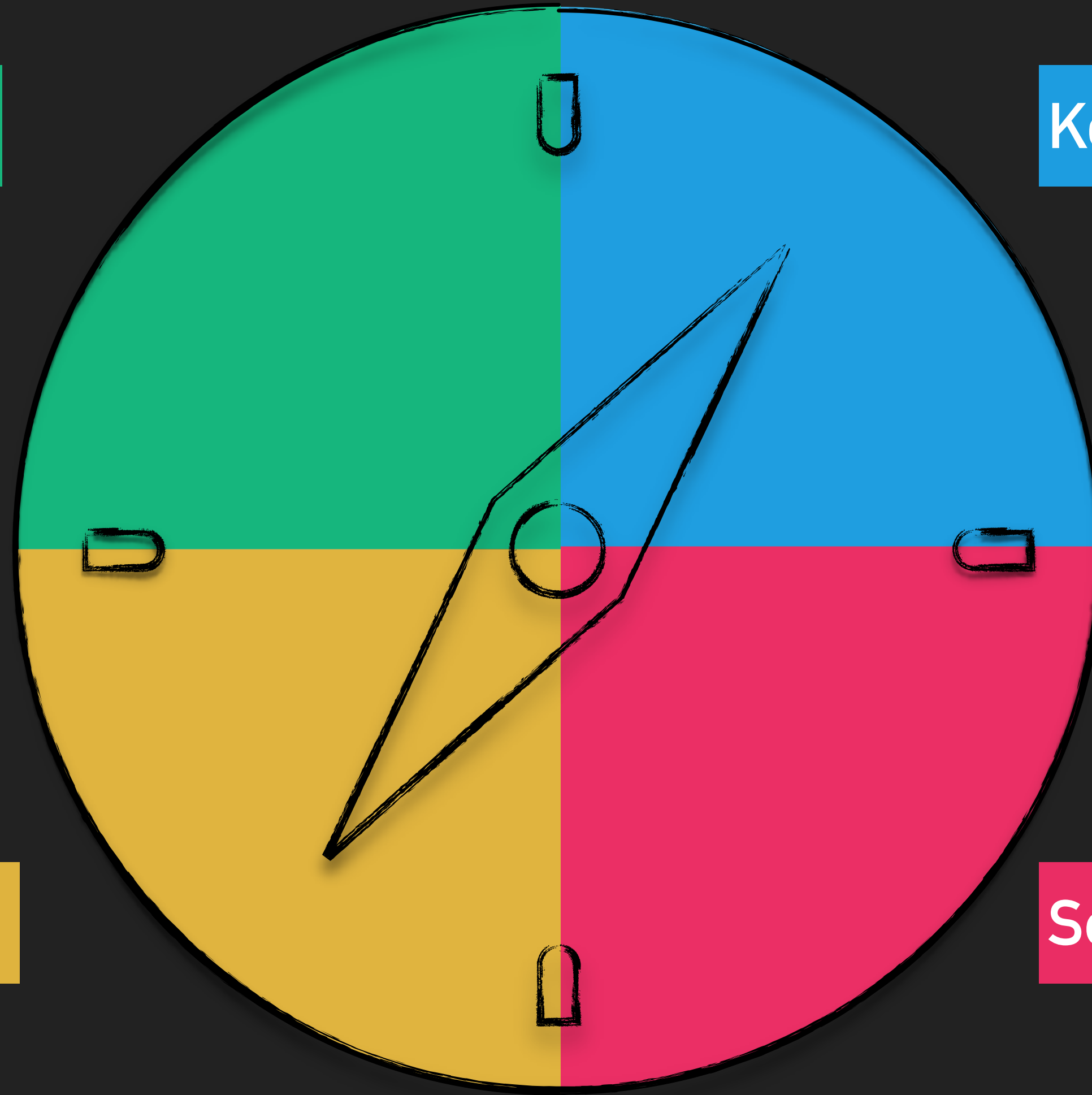
Feedback zum Fortschritt

Bedeutung

Kompetenzerleben

Einbindung

Selbstbestimmung



Mission

Challenges

Bedeutung

Kompetenzerleben

Story/Thema

Tutorial

Spielfeld/-welt

Feedback zum Fortschritt

Einbindung

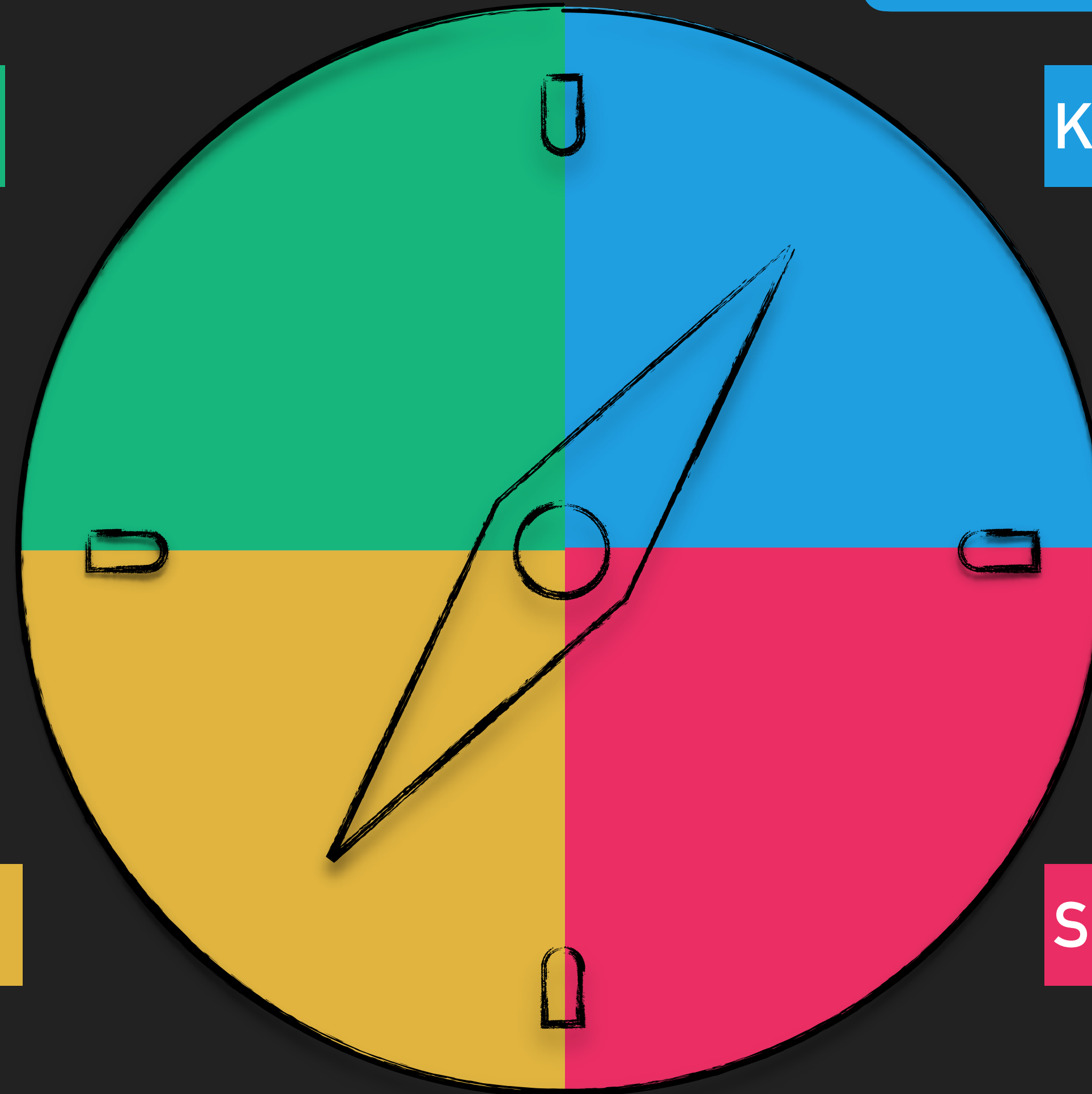
Selbstbestimmung

Interaktion mit anderen

Auswahl-Optionen

Kooperation

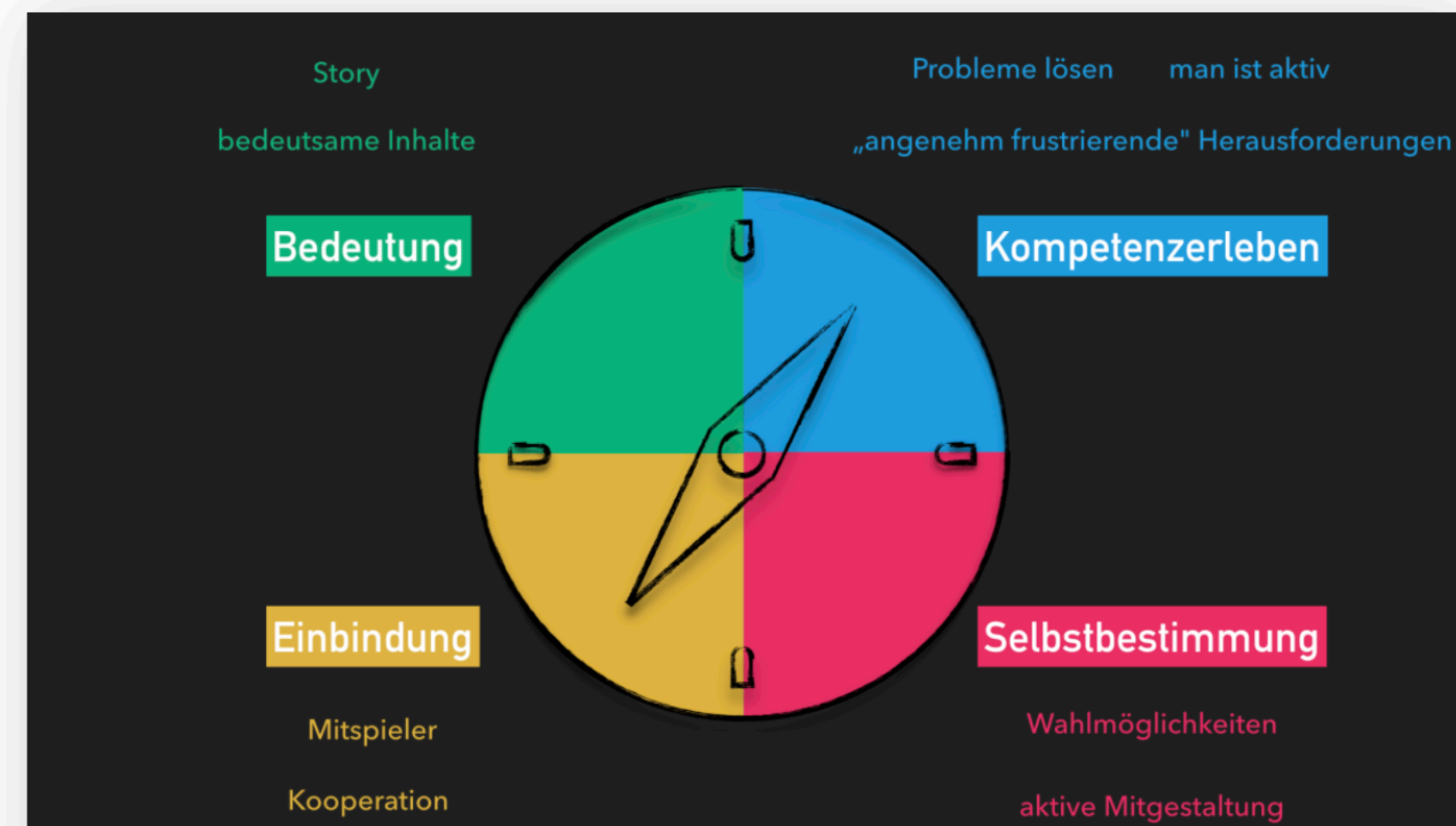
Customization



Einblick in den Gamification-Methodenkoffer: Spielelemente, Super-Combos & Hidden Content

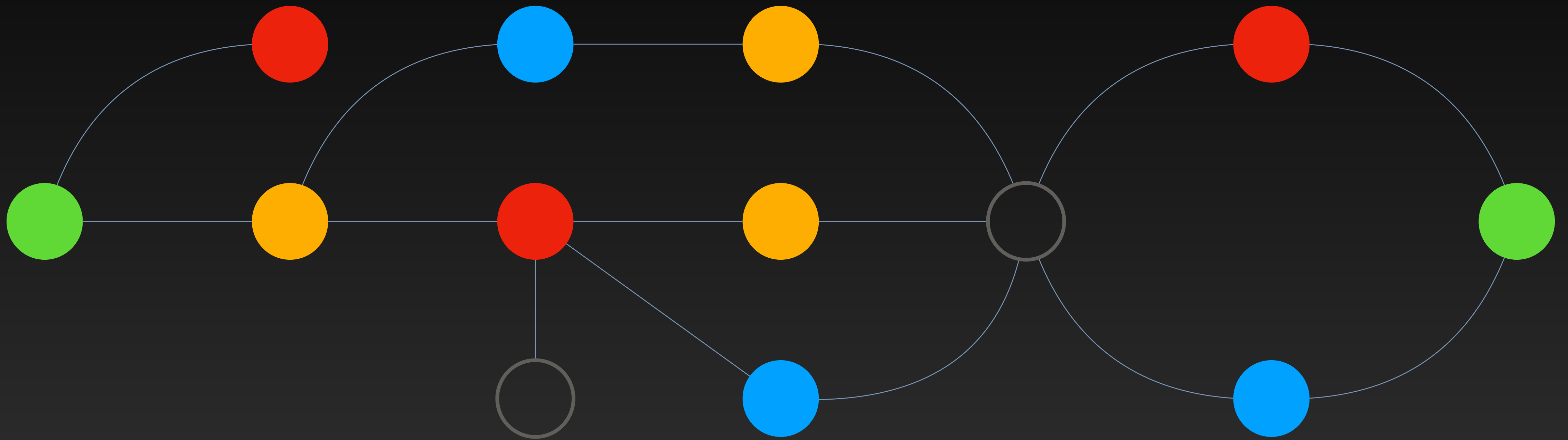
Von Daniel Behnke / Oktober 8, 2019

Im letzten Blogbeitrag hatte ich den [Gamification-Kompass](#) vorgestellt. Er hilft mir gezielt nach solchen Spielelementen Ausschau zu halten, die selbstbestimmte Lernmotivation & sinnbildendes Lernen ermöglichen.



Was ist noch möglich?

Quest-Based Learning



Spiele und Game-Based Learning-Methoden als OER erstellen

Daniel Behnke, digital-spielend-lernen.de, CC BY 4.0

@ #OERcamp meets Hacks&Tools 2020



Grafiken: priv



SPIELERISCH MOTIVIEREN

Aus der **FORSCHUNG** lernen, was Menschen wirklich bewegt



GEFÖRDERT VOM



Unterstützt durch



Ein Kooperationsprojekt der Technischen Hochschule Nürnberg der Akademie der Bildenden Künste Nürnberg und der Hochschule für Musik Nürnberg www.leonardo-zentrum.de




MACHT DIGITALISIERUNG SPASS?

Digitalisierung scheitert heute nicht an der Technik, sondern dann, wenn sich die Arbeit in ein kaputtes Spiel verwandelt, das den Menschen keinen Spaß mehr macht. Dann fehlt es an **MOTIVATION**.



**Viel Spaß & Erfolg
beim Blick durch die Spielebrille!**

Disclaimer

Dieser Foliensatz/diese Präsentation steht – bis auf davon ausgenommene Inhalte, die entsprechend mit  und Urheber gekennzeichnet sind – unter der CC BY 4.0-Lizenz.

Namensnennung bei Weiterverwendung:

„Wie funktioniert Gamification wirklich?“ von Daniel Behnke, digital-spielend-lernen.de