Gamification im Unterricht – nicht nur Spielerei!

Grundlagen und Praxisbeispiele für den Unterricht

Klasse 5-10

Christian Wettke

AOL, 2019

ISBN: 978-3-403-10594-7

Inhalt

„Wir entscheiden uns also dazu, zu spielen, weil das Spiel attraktiver als die Realität ist.“ Mit diesem, nicht zu leugnenden, Argument bringt Ihnen der Autor Christian Wettke das Prinzip der Gamification näher. Denken Sie kurz nach. Sie können davon sicher auch ein Lied singen: Wenn die Schülerinnen und Schüler bloß dieselbe Zeit in ihre Hausaufgaben stecken würden, die sie auf Computerspiele oder Handy verwenden!

Warum also nicht motivierende Spielprinzipien in den alltäglichen Fachunterricht integrieren, um die Jugendlichen emotional zu aktivieren und ganz individuell bei ihrem Lernstand abzuholen – Medienkompetenz inklusive? Dabei ist Gamification mehr, als das wiederholte Spielen von Lernspielen. Vielmehr werden Abenteuer und Avatare, Quizze und Quests zur Rahmenhandlung, die Ihren Unterricht umspannt.

Das technische Wissen, die verschiedenen Ansätze des Konzepts und drei geeignete Spieleplattformen und -systeme bringt Ihnen der Autor in diesem Buch näher. Screenshots und Best-Practice-Beispiele untermauern dabei die Basis für Ihren gamifizierten Unterricht.

Themenbereiche

Gamification im Unterricht