

Workshop Einführung in *Gamification*: Mit digitalen Tools in (Online-)Tutorien spielend lehren Handout

Digitale Tools für das Einsetzen von spielerischen Elementen in (Online-)Tutorien

🔗 *Gamification*: Was ist das?

„*Gamification* beschreibt die Anreicherung von Lernangeboten mit spielerischen Elementen. Somit steht hier primär eine Lehr-Lernsituation im Vordergrund, die durch Elemente wie etwa Wettbewerbe, Quizze, o. Ä. ergänzt wird [...]“. (Zumbach, 2021: 76 f.)



Welche digitalen Tools eignen sich für
das Einsetzen spielerischer Elemente in
meinen (Online-)Tutorien?



🖥️ Digitale Tools: Eine Übersicht

- 🖥️ Particify
<https://particify.de/>
- 🖥️ Quizacademy
<https://quizacademy.de/>
- 🖥️ Learningapps
<https://learningapps.org/>
- 🖥️ Learningsnacks
<https://www.learningsnacks.de/#/welcome>
- 🖥️ Taskcards
<https://www.taskcards.de/#/home/start>
- 🖥️ Conceptboard
<https://conceptboard.com/de/>

Warum diese Tools? Kriterien für die Auswahl

- ☞ Keine/Einfache Anmeldung
- ☞ Kostenlose Tools
- ☞ Datenschutzfreundlich (v.a. deutsche Anbieter)



Bilder: MS Office Icons

Autor:innen: Darya Frantskevich, M.A. (HessenHub – Justus-Liebig-Universität Gießen) und Dr. Inês Gamelas (NIDIT – Justus-Liebig-Universität Gießen)

Digitale Tools: Stück für Stück

Particify

Kurzbeschreibung:	Ein Abstimmungssystem, das in Lehr- und Vortragsveranstaltungen eingesetzt werden kann; datenschutzkonform und kostenfrei.
Anmeldung:	Gast-Zugang möglich; Anmeldung für die Teilnehmer:innen ist nicht erforderlich.
Funktionen:	Live-Feedback, Multiple-Choice, Likert, offene Fragen, Lernkarten, Wortwolke, Sortierung, etc..
Einsatzmöglichkeiten:	Das Tool kann synchron und asynchron genutzt werden. <i>Gamification</i> -Elemente können ergänzt werden, indem Quizze in unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad angeboten werden. Alternativ kann man die Aufgabenstellung variieren und Fakt oder Fake spielen. Die Teilnehmer:innen sollen dabei aus mehreren Aussagen eine gefälschte finden.

Quizacademy

Kurzbeschreibung:	Ein deutsches Quiz- und Karteikartensystem. Mit School- bzw. University-Edition ist das Nutzen kostenlos. Das Tool kann unter Vorbehalt von Amazon Services und Google Analytics genutzt werden. Nähere Informationen dazu sind auf der Webseite des Anbieters zu lesen.
Anmeldung:	Anmeldung für die Lehrenden erforderlich; Anmeldung für die Teilnehmer:innen nicht erforderlich.
Funktionen:	Live-Quiz; Lernkartensystem; E-Test.
Einsatzmöglichkeiten:	Das Tool eignet sich zum synchronen Einsatz. Im Tool sind solche <i>Gamification</i> -Elemente wie u.a. Hintergrundmusik, ein Timer und eine Rangliste integriert.

Bilder: MS Office Icons

Autor:innen: Darya Frantskevich, M.A. (HessenHub – Justus-Liebig-Universität Gießen) und Dr. Inês Gamelas (NIDIT – Justus-Liebig-Universität Gießen)

 Learningapps.org

Kurzbeschreibung:	Eine Webseite mit interaktiven Lernbausteinen; kostenfrei; anonymisierte Zugriffsdatenerfassung durch Google Analytics kann selbständig deaktiviert werden.
Anmeldung:	Anmeldung für die Lehrenden erforderlich; Anmeldung für die Teilnehmer:innen nicht erforderlich.
Funktionen:	Multiple-Choice-Quiz; Lückentext; freie Textantwort; Millionenspiel; Pferderennen; Wortgitter; Zahlenstrahl, etc..
Einsatzmöglichkeiten:	Das Tool kann synchron und asynchron genutzt werden. Die kleinen Lernbausteine können zur spielerischen Lernerfolgskontrolle, Vokabel- oder Terminologie-Abfragen als Unterrichtseinstieg zum (Re)Aktivieren von Vorwissen benutzt werden.

 Learningsnacks

Kurzbeschreibung:	Chatbot mit Interaktionsmöglichkeiten; ein datenschutzkonformes und kostenloses Tool.
Anmeldung:	Anmeldung für die Lehrenden erforderlich; Anmeldung für die Teilnehmer:innen nicht erforderlich.
Funktionen:	Die Möglichkeit, Multiple-Choice-Fragen, Abfragen, Lückentext, Bildauswahl einzubinden.
Einsatzmöglichkeiten:	Das Tool eignet sich gut zum asynchronen Nutzen, z.B. zum Testen von Vorwissen zu einem Thema, Überprüfen von Lernerfolg im Anschluss an eine thematische Einheit sowie Zusammenfassen und Wiederholen vom Gelernten.

Bilder: MS Office Icons

Autor:innen: Darya Frantskevich, M.A. (HessenHub – Justus-Liebig-Universität Gießen) und Dr. Inês Gamelas (NIDIT – Justus-Liebig-Universität Gießen)

 Taskcards

Kurzbeschreibung:	Digitale Pinnwand zum Bereitstellen von Aufgaben und Informationen. Aktuelle Nutzungsbedingungen sind in der Webseite zu lesen.
Anmeldung:	Anmeldung für die Lehrenden erforderlich; Anmeldung für die Teilnehmer:innen nicht erforderlich.
Funktionen:	Erstellen von digitalen Pinnwänden, Sammeln von Informationen, Markieren der Fortschritte.
Einsatzmöglichkeiten:	Mithilfe der Plattform sowie mit dem Einbinden weiterer Applikationen – wie z.B. learningapps.org – lässt sich ein digitaler Breakout-Raum erstellen. In dem Format eignet sich das Tool zum asynchronen Nutzen.

 Conceptboard

Kurzbeschreibung:	Online-Whiteboard für visuelle Zusammenarbeit. Aktuelle Nutzungsbedingungen sind in der Webseite zu lesen.
Anmeldung:	Anmeldung für die Lehrenden erforderlich; Anmeldung für die Teilnehmer:innen nicht erforderlich.
Funktionen:	Visualisieren, Ideen und Informationen sammeln, etc..
Einsatzmöglichkeiten:	Mit dem Tool lassen sich zahlreiche Szenarien umsetzen: Von der Anwendung kleiner Elemente, wie einer spielerischen und lebendigen Einführung in ein bestimmtes Thema (z. B. mit Fragen, die die Teilnehmer anonym beantworten können), bis hin zur interaktiven Präsentation ganzer Unterrichtseinheiten.

Die hier vorgestellten Tools stellen eine Anregung dar, um den digitalen Arbeitsalltag in Lehre und Studium zu erleichtern. Wir weisen darauf hin, dass datenschutzrechtlich eine eigenverantwortliche Prüfung vorzunehmen ist. Im Zweifel soll das Datenschutz-Team Ihrer jeweiligen Einrichtung kontaktiert werden.

Bilder: MS Office Icons

Autor:innen: Darya Frantskevich, M.A. (HessenHub – Justus-Liebig-Universität Gießen) und Dr. Inês Gamelas (NIDIT – Justus-Liebig-Universität Gießen)

