

10 Ideen für den Einsatz von einfachen Games und Gamification in der Hochschullehre

1. Machen Sie Ihre Veranstaltung interessanter dadurch dass Sie Dinge umbenennen. So kann aus einer Vorlesung eine „Ratsversammlung“ aus Lerngruppen „gegnerische Clans“ usw. werden. Betten Sie die Umbenennung in einen Rahmen/ein Thema ein z.B. Star Trek, Zombies, Mars-Expedition, Robin Hood, Fußball usw.
2. Parallel zur Präsenzveranstaltung gibt es online ein komplexes, schwieriges Rätsel, das die Studierenden gemeinsam lösen sollen. Jede Woche erscheinen in der Lernumgebung kleinere Hinweise, die zur Lösung führen. Ziel ist es, dass die Studierenden so früh wie möglich das Rätsel lösen. Hierbei sollte auf eine spannende Aufmachung des Rätsels geachtet werden.
3. Betten Sie Ihre Aufgabenstellungen und Übungen in eine Gesamtstory mit einem gemeinsamen Ziel ein. So erhalten die Aktionen einen größeren Sinn, z.B. geht es bei allen Aufgaben um die Lösung eines Krimis, die Rettung der Welt oder die Befreiung aus der Gefangenschaft. Zusätzlich kann für jede Aufgabenlösung ein Lösungsbuchstabe vergeben werden. Die Studierenden müssen dann das gesamte Wort bzw. einen Satz herausfinden.
4. Podcast-Battle: Im Online-Kurs sollen die Studierenden zu einem vorgegebenen Thema Podcasts erstellen. Lassen Sie anschließend die Ergebnisse von den Studierenden bewerten und ermitteln Sie die Sieger der Veranstaltung. Diese erhalten natürlich einen (kleinen) Preis bzw. eine Anerkennung oder Siegerehrung.
5. Schauen Sie sich Quiz-Sendungen im Fernsehen an und ermitteln Sie die dahinterliegenden Spielprinzipien. Was ist das motivierende, spannende daran? Versuchen Sie diese Spielmechanismen in Ihre Lehre zu übernehmen. Typische Beispiele sind „Wer wird Millionär“ oder „Jeopardy“. Die meisten Quiz-Spiele lassen sich sowohl synchron als auch asynchron umsetzen.
6. Geheimauftrag a: Verteilen Sie zu Beginn Ihrer Lehrveranstaltung individuelle oder gruppenbezogene Geheimaufträge eventuell mit entsprechenden Info-Material. Alle Geheimaufträge zusammen führen zur Lösung eines komplexen Problems. Die Studierenden sollen ihre Ergebnisse zusammentragen und gemeinsam versuchen das komplexe Problem zu lösen. Die Auflösung erfolgt am Ende des Semesters.
7. Geheimauftrag b: Es werden individuelle oder teambezogene Geheimaufträge verteilt. Nach Lösung eines Geheimauftrags wird ein weiterer Geheimauftrag frei geschaltet. Wer löst am schnellsten mindestens 3 Geheimaufträge? Die Sieger werden lobend in der Veranstaltung erwähnt bzw. bekommen am Ende eine ausgedruckte Auszeichnung „Top-Geheimagent“ des Fachs xy.
8. Erstellen Sie z.B. mit Hilfe der Vorlagen von learningapps.com kleine spielbasierte Elemente zur Wissensabfrage, die Sie in Ihre OLAT-Kurse integrieren. Recherchieren Sie auch generell für Ihr Fach passende spielbasierte mobile Apps, die die Studierenden on-demand zur Vertiefung oder Wiederholung nutzen können.

9. Entwickeln Sie einen Online-Kurs in Form eines Games, z.B. als Online-Rallye¹ oder Webquest. Nutzen Sie dieses selbst entwickelte Online-Spiel um die Inhalte der Veranstaltungen zu vertiefen, anzuwenden oder auch zu überprüfen (Game als Assessment).
10. Ermitteln Sie im Internet welche fertigen (Lern-)Spiele es bereits für Ihr Fach gibt, z.B. Planspiele. Und testen Sie diese (mit einer Demo-Version). Entscheiden Sie anschließend ob Sie das Spiel kaufen erwerben möchten oder ob Sie interessante Spielmechanismen in ein selbst erstelltes Spiel übernehmen möchten. Holen Sie sich weitere Inspiration.

Games und gamebasierte Elemente können in vielfältiger Form im Rahmen der Hochschullehre eingesetzt werden. Für den Einstieg empfiehlt sich der Gamification Ansatz, also die Nutzung von spielerischen Elementen, bevor man dazu übergeht komplette Spiele selbst zu entwickeln.



¹ Für Online-Rallyes existiert ein Template-Kurs in OLAT der kostenlos kopiert und angepasst werden kann. <https://olat.vcrp.de/url/RepositoryEntry/1142621295>