

*Patrik Grün, Björn Anton, Alexander König*

**Wenn der Unterricht zum Spiel wird!  
Gamification mit digitalen Medien als Unterrichtsprinzip**

Dieser Basisartikel der Herausgeber des Themenheftes widmet sich zunächst den Hintergründen von Gamification und beleuchtet die Begrifflichkeit. In theoretischen Überlegungen werden dann sowohl die lernpsychologischen Ziele als auch die Möglichkeiten der Kompetenzförderung gamifizierten Unterrichts erläutert. Schließlich stellen die Autoren zusammenfassend die Chancen, aber auch die Risiken von Gamifizierung im Bildungskontext dar und zeigen Konsequenzen für den Unterricht auf.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 4–7*

*Dr. Michael Sailer, Dr. Daniel Tolks, Prof. Dr. Heinz Mandl*

**Potenziale von Gamification  
Empirische Befunde zum Einsatz in Schule und Unterricht**

In diesem Beitrag werden Potenziale von Gamification auf Motivation und Lernerfolg als Grundlage für die empirische Erprobung im Kontext von Schule und Unterricht beleuchtet. Darüber hinaus werden spezifische Befunde von Gamification zusammenfassend dargestellt und diskutiert.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 8–11*

*Dr. Judith Mathez*

**Eintauchen in andere Welten  
Immersives Lernen mit Games**

Aus dem Fremdsprachenerwerb kennen wir das Konzept des immersiven Lernens, bei dem sich die Lernenden in einem fremdsprachigen Umfeld bewegen und sich so die Sprache quasi beiläufig aneignen. Digitale Spiele bieten in vergleichbarer Weise eine Erfahrungswelt, in die Spielende „eintauchen“ können. Die Autorin zeigt in ihrem Beitrag das große Potential auf, das auch kommerzielle Games ohne pädagogische und didaktische Hintergedanken für das immersive Lernen bieten.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 12–15*

*Dr. Sonja Gabriel*

**Spielend lernen mit Actionbound  
Gamifizierung im Fremdsprachenunterricht**

Im Kontext des Fremdsprachenunterrichts werden vor allem im Bereich der Vokabelaneignung gerne Lernspiele eingesetzt, damit das ständige Wiederholen lustbetonter stattfinden kann. Gamification vermag aber wesentlich mehr zu leisten, wenn die wichtigsten Elemente aus digitalen Spielen genommen und auf den Fremdsprachenunterricht übertragen werden. Die Autorin zeigt in ihrem Beitrag auf, wie die App Actionbound verwendet werden kann, um den eigenen Unterricht zu gamifizieren. Mit einiger Übung könne damit, so die Autorin, jedes Thema im Fremdsprachenunterricht gamifiziert werden.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 16–19*

*Eric Wolpers*

**¡Gamificación!  
Spielerische Zugänge für den Spanischunterricht mit Apps**

Der Autor zeigt in diesem Beitrag auf, wie im Fremdsprachenunterricht mithilfe von gamifizierten Apps Effekte wie Motivation, Involvierung, Interaktion oder Kollaboration erzielt werden können. Hierzu werden die Quiz-App Kahoot!, die Schnitzeljagd-App Actionbound und der Vokabeltrainer Memrise zusammen mit Einsatzbeispielen für den Spanischunterricht vorgestellt.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 20–22*

*Johann Seibert u.a.*

**EscapeLab im Chemieunterricht  
Gamification als Lernwerkzeug zur Individualisierung**

Die Autoren zeigen in diesem Beitrag auf, wie SchülerInnen gezielt durch die spielerische Darbietung eines fachlichen Inhalts kognitiv sowie motivational gefördert werden können. Sie stellen dabei eine Methode vor, die das Tablet zum einen als Werkzeug zur Vermittlung von Information und zum anderen als digitalen Assistenten beim Experimentieren verwendet. In Anlehnung an die beliebten Escape-Rooms haben sie dabei ein Grundkonzept entwickelt, bei dem SchülerInnen komplexe Rätsel mithilfe chemischer Experimente lösen und dadurch die Zahlenkombination für einen Tresor herausfinden.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 23–25*

*Daniel Handle-Pfeiffer, Dr. Alexander Schmoelz*

**Gamification mit Level up!  
Fallbeispiele aus Moodle-Kursen für SchülerInnen und LehrerInnen**

In diesem Beitrag werden drei Fallbeispiele vorgestellt, bei denen Gamification in der LehrerInnenausbildung und -fortbildung sowie in der Schule mit dem Lernmanagementsystem Moodle eingesetzt wurde. Im Kern jedes Fallbeispiels steht das Plugin Level up!, ein Punkte-, Level- und Rankingsystem, das als Gamification-Plugin in Moodle integriert werden kann.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 26–28*

*Patrik Grün*

**Rechtsschreibunterricht mit Spiele-Apps  
Didaktische Chancen und methodische Anregungen**

Gamifizierter Unterricht ist insbesondere für diejenigen Unterrichtseinheiten lohnend, für die Lernende tendenziell wenig Eigenantrieb aufbringen. Der Autor zeigt am Beispiel des Themas Rechtschreibung in der Grundschule auf, wie durch spielerische Apps die intrinsische Motivation zur Beschäftigung damit gesteigert und der Lerneffekt vergrößert werden kann. Dabei kann die Einbindung interaktiver Elemente in den Regelunterricht auf unterschiedliche Weise erfolgen. Dazu gibt der Autor ausführliche Tipps zu vier empfehlenswerten Online-Portalen: Orthografietrainer, Grundschulstoff, LearningApps und LearningSnacks.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 29–31*

*Andreas Hedrich*

**Creative Gaming – Games in der Schule  
Definition und Methoden zur Umsetzung**

Der Autor erläutert in diesem Beitrag den Begriff Creative Gaming und zeigt anhand von Beispielen aus der Praxis, wie die Umsetzung aussehen kann. Creative Gaming möchte die Perspektive auf Games verändern: Regeln werden ignoriert, Elemente herausgelöst, neue Sinnzusammenhänge geschaffen und digitale Prozesse analogisiert. Der Beitrag soll dazu einladen, mit digitalen Spielen „zu spielen“ und das Medium nicht als fertig und unveränderbar zu sehen.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 32–34*

*Holger Schmidt*

**Punkte, Level, Likes und Trophäen  
Gamification mit Moodle**

Moodle-Kurse können für einzelne TeilnehmerInnen oder Lerngruppen individualisiert konzipiert werden, so auch unter Einbezug von Gamification-Elementen. Der Autor stellt in diesem Beitrag vier exemplarische Möglichkeiten vor zur Einbindung von gamifizierenden Elementen in einen Moodle-Kurs: Likes, die Weekly Challenge, die Suche nach versteckten Trophäen sowie Punkte sammeln bzw. Level aufsteigen.

*Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 35–38*

*Alexander König*

**Einblicke in Enterprise-Gamification  
Zu Theorie und Praxis in Unternehmen  
und Hochschule**

Dieser Beitrag ist eine Rezension des Buches „Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen“ der Herausgeber Susanne Strahinger und Christian Leyh (Springer Verlag, 2017). Der Band nimmt eine wirtschaftswissenschaftliche Perspektive auf das Thema ein, indem er die Ausgestaltung von Geschäftsprozessen mit spielerischen Elementen ins Zentrum rückt – viele Aspekte und Beispiele lassen sich dennoch auf den Unterricht übertragen.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 39*

*Daniel Jurgeleit*

**Classcraft – Rollenspiel trifft Unterricht  
Ein Schuljahr voller Heldentaten und Herausforderungen**

Dieser Beitrag widmet sich dem Spiel Classcraft, einem kostenlosen Online-Rollenspiel, das Lehrkräfte und Schüler\*innen zusammen im Unterricht spielen. Der Autor erklärt das Spielkonzept, nennt die Voraussetzungen und erläutert den Ablauf einer typischen Classcraft-Stunde in seiner Klasse. Schließlich berichtet er auch davon, was sich mit dem Einsatz des Spiels in seiner Klasse und mit den Schüler\*innen verändert hat.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 115, S. 40–43*