

Die GameBase for Learning

Eine Hilfestellung für den Einsatz von Gamification & Serious Games in der Hochschullehre



HessenHub – Netzwerk digitale Hochschullehre Hessen

- Besteht seit 1. Februar 2019
- Zusammenschluss 13 Hochschulen/
Universitäten



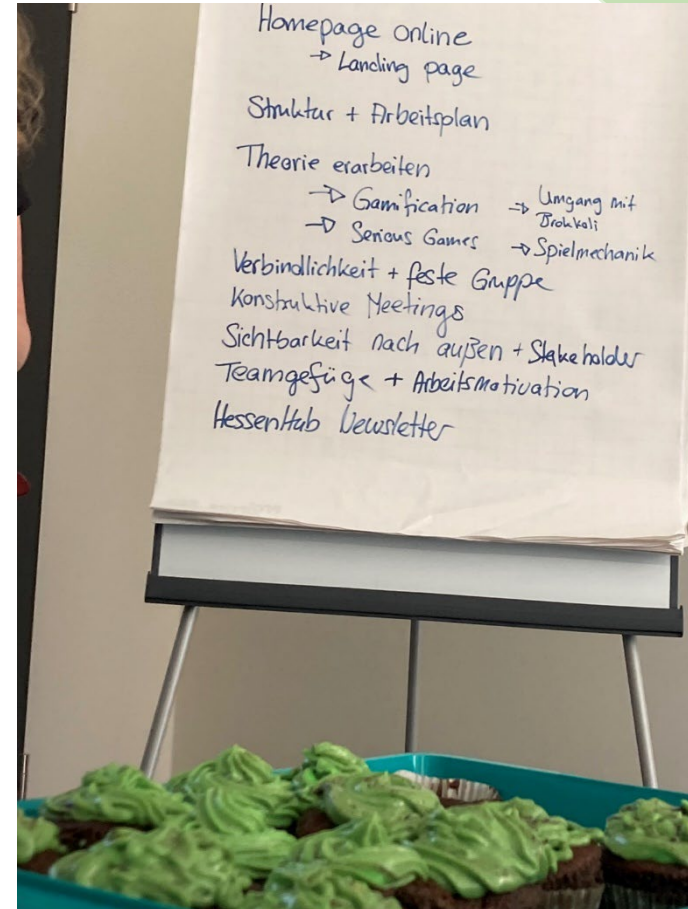
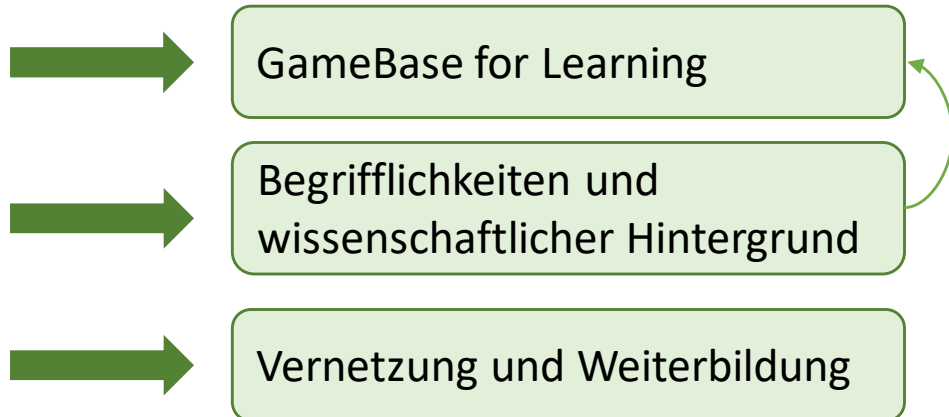
Innovative Konzepte zur digital
gestützten Lehre erarbeiten.

Didaktische und technische Voraussetzungen für den dauerhaften
Einsatz neuer Technologien und Methoden in der Lehre zu schaffen.

AG Gamification & Serious Games

- Seit Mai 2022 mit aktueller Zielsetzung
- Beteiligte von 4-6 Hochschulen

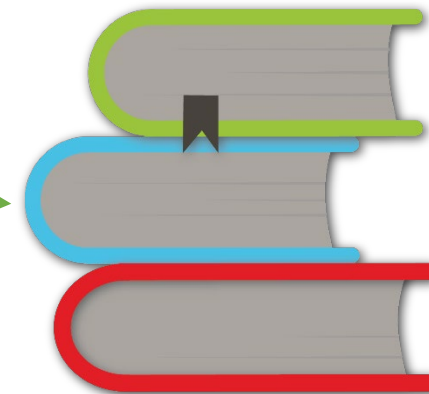
Drei Zielstränge



Was ist Gamification?



Bild von congerdesign auf pixabay



Ziele beim Einsatz von Gamification



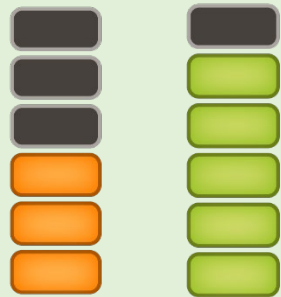
Motivationsförderung



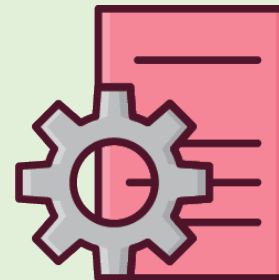
Leistungsförderung



Teilhaben/ Gestalten/ Erleben



Engagementsförderung



Verhaltensanpassung

Nach Wesseloh/ Schuhmann 2019

Herausforderung Studienergebnisse

- Häufig Metastudien
 - Unklar: was genau erzielt eine Wirkung
 - Vergleichbarkeit schwierig
- i.d.R wird positive Wirkung identifiziert
 - Feedback
 - Positivere Einstellung zum Lernmaterial
 - Erhöhter Wissenserwerb

Vgl. u.a. Sailer (2016) und Mok (2017)



Spieler*innen Typen

Nachtrag durch Rückfragen im Chat

- Zusammenfassung zum Thema in der GameBase:
https://www.hessenhub.de/wp-content/uploads/2023/12/Literatur_Spielertypen.pdf
- Taxonomie nach Bartels enthält 4 Typen
 - Killer
 - Explorer
 - Socialiser
 - Achiever
- Meisten Menschen sind Mischtypen
- Bestimmte Typen bevorzugen bestimmte Spielaktivitäten/ Gamification Elemente
- Gruppen i.d.R. heterogen
 - Gamification Inhalte werden Lernende unterschiedlich gut ansprechen
 - Vielfältiges Gamification ermöglicht abholen von verschiedenen Typen

Brokkolischokolade!?



+

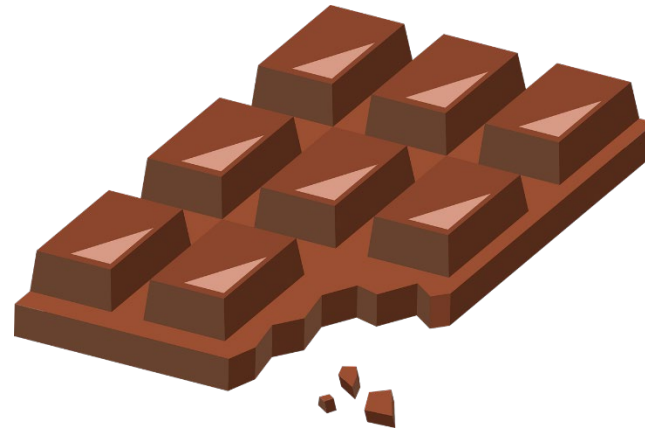
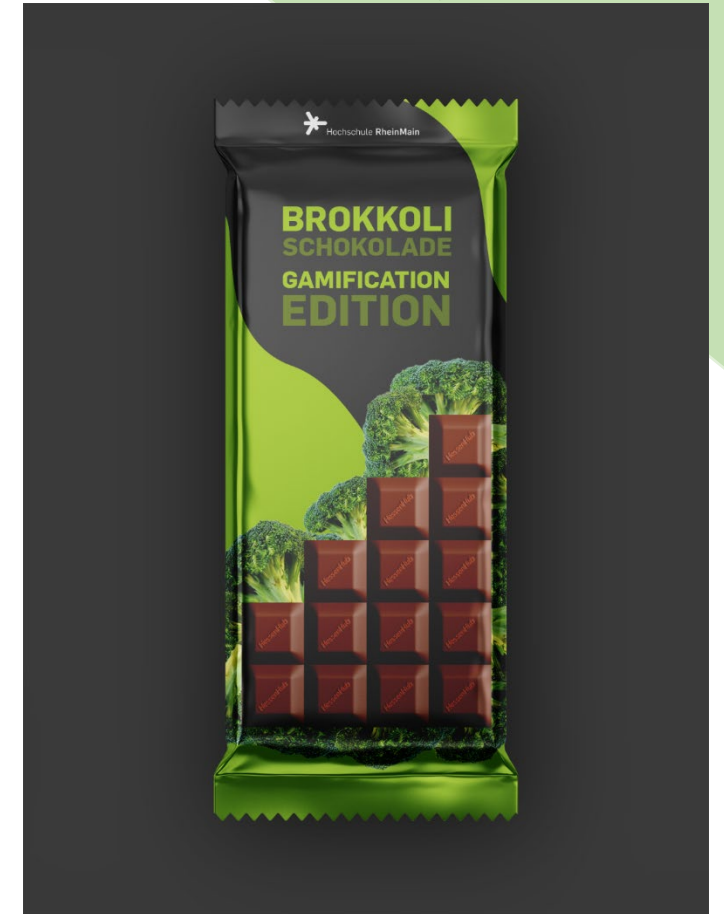


Bild von [jedynka](#) auf [Pixabay](#)

=



Von HessenHub zur GameBase



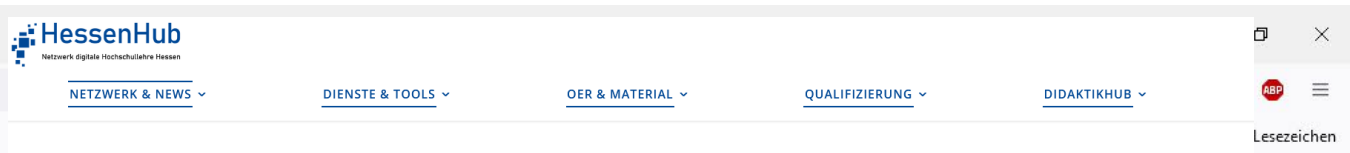
NETZWERK & NEWS

DIENSTE & TOOLS

OER & MATE

- NETZWERK
- BLOG
- AKTIVITÄTEN**
- AUSTAUSCHFORMATE >
- EXPERT*INNEN
- NEWSLETTER

- DIGITALES PRÜFEN
- (TRUSTED) LEARNING ANALYTICS
- DIGITALE BARRIEREFREIHEIT
- AUGMENTED & VIRTUAL REALITY
- GAMIFICATION**



Gamification

Gamification & Serious Games

Seit den 2000er Jahren wird das Thema Gamification & Serious Games in der Bildung wellenartig wieder populär. Die Hoffnung: Durch spielerisch vermittelte Lerninhalte wird die Lernmotivation erhöht, aufrechterhalten und idealerweise ein höherer Lernerfolg erreicht.

Die Grundidee von Gamification ist, die Lerneffekte, welche aus dem Spielen von digitalen oder analogen Spielen bekannt sind, auf die schulische/universitäre Lehr-/Lernsituation übertragen. Der Einsatz der so generierten spielerischen Elemente soll die Motivation der Lernenden zur (intensiveren) Auseinandersetzung mit den Lerninhalten bewegen bzw. dabei helfen, sich diese leichter anzueignen. Komplexe Sachverhalte können durch die Anreicherung mit spielerischen Elementen aus einer anderen Perspektive dargestellt werden und so neue Denkprozesse anstoßen und zum wiederholten Üben einladen. Ein höherer Lernerfolg und Zufriedenheit mit den erzielten Ergebnissen sind das Ziel.

Ziele der AG Gamification & Serious Games	+
Ziele & Kurzbeschreibung der GameBase	+
Warum Brokkolischokolade?	+
Gamification-Sprechstunde	+

Ab September bietet die AG Gamification und Serious Games einmal im Monat eine Sprechstunde für Lehrende und Beschäftigte der hessischen Hochschullandschaft an.

Sie möchten Gamification oder Serious Games in der Hochschullehre einsetzen, wissen aber noch nicht wie? Sie befinden sich schon mitten in der Konzeption oder schon in der Durchführung Ihrer gamifizierten Lehrveranstaltung und möchten Ihr Konzept besprechen?



Gamification soll keine Brokkolischokolade sein – eine Herausforderung

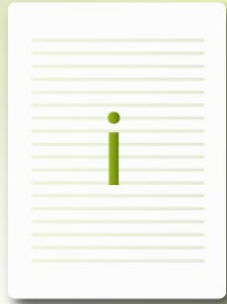
GameBase for Learning

Die GameBase for Learning befindet sich aktuell im Aufbau.

- Begrifflichkeiten und wissenschaftlicher Hintergrund von Gamification bis Serious Games
- Steckbriefe und Anwendungsbeispiele für Gamification Tools
- Good Practice aus der Hochschullandschaft
- Veranstaltungen und Vernetzungsangebote Gamification
- Unterstützende Arbeitsmaterialien
- Gamification Elemente



GameBase for Learning



Fachbegriffe



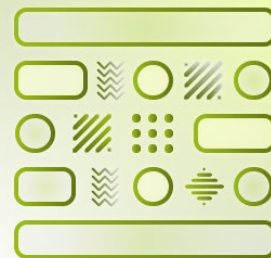
Good Practice



Tools



Checklisten



Elemente



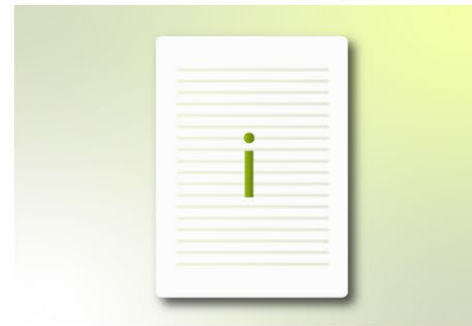
Vernetzung

Begrifflichkeiten und wissenschaftlicher Hintergrund von Gamification bis Serious Games

Begrifflichkeiten und wissenschaftlicher Hintergrund von Gamification bis Serious Games

Sie sind hier: AG-Gamification / Begrifflichkeiten und wissenschaftlicher Hintergrund – [Zur AG-Hauptseite](#)

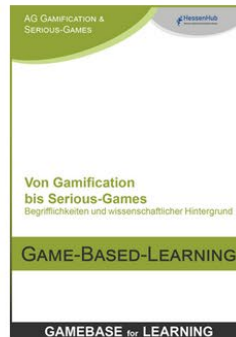
Hier finden Sie Definitionen und Erläuterungen zu wichtigen Begriffen rund um das Thema Gamification.



Definition Gamification



Definition Serious Games



Definition Game-Based-Learning (folgt im Februar)



Spielertypen – Motivationsanreize verstehen



Spielmechaniken



Potentiale und Herausforderungen von Serious Games

WAS VERSTEHT MAN UNTER GAMIFICATION?

Autorin: Julia Geißler

Kurzdefinition

Das Verbundprojekt der hessischen Hochschulen „HessenHub“ definiert Gamification als eine Anreicherung von Lehr- und Lernszenarien mit Elementen aus dem Gamingbereich. Diese können sowohl analoge wie auch digitalen Spielen entnommen sein und in die analoge wie digitale Lehre integriert werden. Gamification ist demnach kein eigenständiges und vollständiges Spiel, sondern das Einlösen von spielspezifischen Elementen aus dem Spiel und deren Einfügen in einen spielfremden Kontext.

Die Game-Elemente sind in vielfältiger Form vorhanden. Zu den bekanntesten gehören sicherlich Wettkampfmodelle mit Punkten, Ranglisten und das Verleihen sogenannter Badgets für erfolgreich absolvierte Leistungen. Weniger bekannte Mechaniken sind personalisierte Avatare, Storytelling und ein Zufallsgenerator.

Ziel von Gamification ist es den Grad von Motivation und Beteiligung der Studierenden aufrecht zu erhalten und im Idealfall zu steigern. Durch sinnvoll eingesetztes Gamification kann darüber hinaus die Involviertheit der Studierenden in ihre Lernprozesse und die Thematiken erhöht und eine Bindung daran erzeugt werden.

Quellen

Aufenanger, Stefan (2015): Homo Ludens - Zum Verhältnis von Spiel und Computerspiele. In: Arnold Picot (Hg.): Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt Elektronische Spiele. Berlin [u.a.]: Springer, S. 13-23.

Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis. 10. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.

Detering et al (2011): From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"

Hamari J. et al (2014): Does Gamification Work?—A Literature Review of Empirical Studies on Gamification

Huizinga, Johan (1997): Homo Ludens. Von Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowolt Taschenbuch Verlag GmbH

Susanne Strahinger, Christian Leyh (Hrsg.) (2017): Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendung.

Stefan Stieglitz: Enterprise Gamification - Vorgehen und Anwendung, S.4-13

Helge Fischer et al: Die Gamifizierung der Hochschullehre - Potenziale und Herausforderungen, S. 113-126

Stampf, Nora (2012): Die verspielte Gesellschaft. Garbsen: Heise Medien.

IMPRESSUM

HMWK-Projekt HessenHub
AG Gamification und Serious Games
<https://www.hessenhub.de/netzwerk-und-news/gamification/>
Kontakt: julia.geissler@hs-rm.de

Das Dokument ist veröffentlicht unter CC-Lizenz:
CC BY-NC-ND 2.0 DE

GAMEBASE for LEARNING

Tool-Steckbriefe

Steckbriefe und Anwendungsbeispiele für Gamification-Tools

Sie sind hier: AG-Gamification / Steckbriefe und Anwendungsbeispiele für Gamification-Tools - Die AG-Steckbriefe

Hier finden Sie Steckbriefe und demnächst auch Anwendungsbeispiele für Gamification-Tools.

Jeder Steckbrief beschreibt, wofür das jeweilige Tool geeignet ist, informiert Sie über Lizenzmodelle, die notwendige technische Ausstattung, benötigte Kompetenzen, Nutzerfreundlichkeit sowie Einarbeitungszeit und liefert exemplarische Beispiele, die mit diesem Tool umgesetzt worden sind.

Sie kennen ein hilfreiches Tool, das hier noch nicht aufgeführt ist? Dann freuen wir uns, über Ihren Hinweis und nehmen das Tool gerne in diese Sammlung auf: [Kontakt](#)



Steckbriefe Gamification-Tools

5	Einträge anzeigen	Suchen:
Titel	Kurzbeschreibung	
Actionbound	Actionbound ist ein Tool, mit dem man interaktive Schritzelgeber und Quize erstellen und durchführen kann. Die intuitive Benutzeroberfläche und die umfangreichen Funktionen machen es einfach, Bounds (interaktive Spiele) zu erstellen und diese mit anderen zu teilen.	
ActivePresenter	ActivePresenter ist ein Authoring Tool, mit dem sich einfache bis komplexe E-Learning-Einheiten erstellen lassen - von Powerpoint-Präsentationen oder Videos mit eingebettetem Quiz und MultipleChoice-Fragen bis hin zu komplexen SeriousGames, die als HTML5 oder SCORM-Modul exportiert werden können. In seiner Optik und grundlegenden Bedienung erinnert es an Powerpoint, wodurch der Einstieg intuitiv und leicht ist.	
Artnova.click	Artnova.click ist ein Audience-Response-System (ARS) für öffentliche Bildungseinrichtungen. Es können Emojis, Bilder, Videos von YouTube und Vimeo sowie mathematische Formeln (10x) in den Fragetext und sogar in die Antwortoptionen eingebunden werden. Die Quizfrage mit Antwortoptionen wird auch auf den Smartphones der Teilnehmenden angezeigt. Zudem können die Teilnehmer in Teams gegeneinander bei Quizen antreten.	
Articulate Storyline	Articulate Storyline 3 ist ein E-Learning-Software zum Erstellen interaktiver E-Learning-Einheiten. Mit dem Autorenwerkzeug können die Einheiten als HTML5 bzw. SCORM-Module exportiert werden. Der Content lässt sich für Tablets oder Smartphones optimieren.	
Avatar Maker	Der Free Avatar Maker von Canvas ist ein Online-Tool zur Erstellung von individuellen Avataren. Die Plattform bietet eine große Auswahl an Vorlagen, Größen, Farben und anderen Design-Elementen, die es den NutzerInnen ermöglichen, ihren Avatar nach ihren Wünschen zu gestalten. Die Avatare können für verschiedene Zwecke wie soziale Medien, Blogs, Websites, Präsentationen und mehr verwendet werden. Die Benutzeroberfläche ist benutzerfreundlich und einfach zu bedienen, auch für Menschen ohne Design-Erfahrung.	



MathCityMap



LIZENZMODELL

GNU Public Licence, freier Zugriff auf Trails, nach (kostenloser) Registrierung auch Erstellung von Trails möglich

TECHNISCHE AUSSTATTUNG

Erstellung an gängigem PC empfohlen, durchführung mit Smartphone

KOMPETENZEN

Programmierkenntnisse: keine
Englischkenntnisse: keine

BENUTZERFREUNDLICHKEIT



EINARBEITUNGSZEIT



= gering
 = mittel
 = hoch

Kurzbeschreibung

MathCityMap ermöglicht es Lehrkräften, Lernenden und Mathematikinteressierten die eigene Umwelt aus einer neuen, mathematischen Perspektive zu entdecken. Mathematik wird dabei von etwas, das häufig als „abstrakt“ empfunden wird zu etwas konkret in Kultur und Umwelt erlebbar. Durch die MathCityMap-App soll der Blick für diese Objekte mit mathematischen Wanderpfaden, sogenannten Mathtrails, geschärft werden. Dabei werden auf einer Karte interessante Objekte markiert und mit einer mathematischen Fragestellung verbunden. Die Lernenden können sich dann mittels GPS von Aufgabe zu Aufgabe bewegen und diese bearbeiten. Der Mathtrail kann heruntergeladen und offline gespielt werden.

Exemplarische Beispiele

- [Route Hochschule RheinMain](#), ID 161885

Verfügbare Gamification-Elemente

Story, Punkte, Rangliste, Gewinner*in, Erkunden, Quests

Support/ Hilfsmittel
[Tutorials](#) des Anbieters

Anbieter
[mathcitymap](#)

Tool-Tipp

Stand: 25.05.23

HMKW-Projekt HessenHub: AG Gamification und Serious Games (Lizenz: CC BY-NC-ND 2.0 DE)

GAME BASE for LEARNING

Didaktik und Digitale Lehre



Hochschule RheinMain

Good Practice

Good-Practice-Beispiele aus der Hochschullandschaft

Seit dem 11.01.2023: AG Gamification/Good-Practice-Beispiele - [die.2e.baedest](#)

Hier finden Sie Good-Practice-Beispiele aus der Hochschullehre für Hochschullehrende.

Jeder Steckbrief beschreibt kurz den Inhalt der Lerneinheit, informiert Sie über die Gamification-URL, die genutzten Gamification-Elemente, die Zielgruppe, Spieldauer, Erstellungsdauer sowie das dazu genutzte Programm. Ebenso finden Sie dort die Kontaktdaten der Urheber.

Sie nutzen Gamification in Ihrer Lehre? Wir freuen uns über Ihre Praxiserfahrung! Ob mit kleinen Spielelementen, einem semesterbegleitenden Programm oder schon einem fertigen Serious Game - wir sind an verschiedensten Anwendungsbeispielen interessiert. Nehmen Sie gerne Kontakt auf!



5 Einträge anzeigen

Suchen:

Titel	Urheber*in	Kurzbeschreibung
Chaos am Nordpol	Abteilung Hochschuldidaktik und E-Learning Hochschule Geisenheim	Folgen Sie den beiden Weihnachtsweihn Efi und Jack durch das digitale Chaos, das der Weihnachtsmann hinterlassen hat und starten Sie mit uns den Weihnachts-Countdown!
Dagmar's Digital Day	LevelUp und Psychologische Diagnostik JLU Giessen	In diesem Self-Assessment Game können Studierende ihre Kenntnisse im Bereich Digitale Kompetenzen überprüfen. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle der Studentin Dagmar, die gemeinsam mit ihren Freunden ein großes Event zum Semesterabschluss plant. Die Spielenden können dabei den Spielverlauf selbst beeinflussen, indem sie Entscheidungen treffen.
Diagnostica	Dr. Michaela Stark JLU Giessen	Die von Studierenden entwickelten Diagnostica-Präsentationen fungieren als archaische Beschreibungstrainer. Spielerisch und systematisch werden echte archaische Objekte mit ihren besonderen Eigenschaften erkundet und dabei zugleich die zugrundeliegende Methode (Analysemodell nach Erwin Panofsky) vermittelt, die für Studierende der Bildwissenschaften unerlässlich ist.
Entscheidungssimulation: Ich als Lehrkraft	Darya Frantskevich HessenHub@JLU	Die Entscheidungssimulation ist ein orts- und zeitunabhängiges Qualifizierungsangebot für Lehramtsstudierende und Studieninteressierte und versetzt die Spielenden in den Schullauf, in dem sie Herausforderungen aus unterschiedlichen Unterrichtssituationen begegnen. Jede Entscheidung beeinflusst das weitere Geschehen. Am Ende erhalten die Anwender*innen ein adaptives und individualisiertes Feedback.

Horror im Hörsaal

Ein Escape-Game für die digital gestützte Hochschullehre



KONTAKTPERSON

Augustin Rauch
augustin.rauch@admin.uni-giessen.de

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Justus-Liebig-Universität
Giessen

THEMEN-/ FACHBEREICH

Hochschuldidaktik

ZIELGRUPPE

Lehrende / TutorInnen

SPIELDAUER



ERSTELLUNGSDAUER



- = kurzfristig
- = mittelfristig
- = langfristig

Kurzbeschreibung

In diesem virtuellen Escape-Room werden digitale Lernplattformen, Tools zur kollaborativen Arbeit, Ideen für den Einsatz in der Hochschullehre, aber auch Basiswissen in den Bereichen Hochschuldidaktik, E-Learning-Recht und Barrierefreiheit vorgestellt. Ziel ist es, (angehende) Lehrende niederschwellig und in der Breite anzusprechen, ihr Wissen in diesen Bereichen zu erweitern sowie die Möglichkeiten von Game-Based-Learning-Szenarien zu erproben.

Gamification- Art

- Serious Game
- Escape Game

Gamification- Elemente

- Quizzes
- Puzzles
- Rätsel
- Objekte sammeln
- Countdown Timer
- Zertifikat und Badge

Verwendete Technik/ Tools

- ActivePresenter
- Adobe Photoshop und Illustrator

Zugriff / Lizenzierung

- Frei zugänglich
- Urheberrechtlich geschützt

Link

[zum Horror im Hörsaal](#)

Good Practice

Stand: 31.05.23





Gamification Elemente

Elemente aus den Kategorien Ästhetik, Feedback & Belohnung, Storytelling, Team & Soziales und Ziele & Regeln

Bedienungshinweis:

Wenn Sie sich nur eine einzelne Kategorie ansehen möchten, können Sie dies über das Suchfeld rechts über der Tabelle erreichen. Geben Sie dort einfach eine Kategorie, z. B. "Storytelling" ein und Sie erhalten alle Einträge aus dieser Kategorie, sowie jene aus anderen Kategorien, die ebenfalls den Begriff enthalten.

10 ▾ Einträge anzeigen Suchen:

Kategorie	↕ Bezeichnung	↕ Kurzbeschreibung	↕
Feedback & Belohnung	Krönung	Gezielte Veröffentlichung von Gewinner*in beispielsweise auf Basis einer Bestenliste. Die Krönung erhält mehr Gewicht, wenn dabei etwas verliehen wird.	
Feedback & Belohnung	Booster	Etwas, das die Lernenden erhalten können und ihnen hilft mit weniger Aufwand zu gewinnen/ etwas abzuschließen.	
Feedback & Belohnung	Gewinn	Siegesmoment bei Wettkampfsituationen oder dem Abschluss einer Aufgabe mit entsprechender Belohnung.	
Ziele & Regeln	Gewinn	eine Aufgabe mit entsprechender Belohnung	

1 bis 4 von 4 Einträgen (gefiltert von 74 Einträgen)

◀ Zurück Weiter ▶

Checklisten

Unterstützende Arbeitsmaterialien

Sie sind hier: [AG-Gamification / Arbeitsmaterialien](#) – [Zur AG-Hauptseite](#)

Hier finden Sie verschiedene Checklisten, sowie Hinweise auf weitere Informations- und Unterstützungsangebote, die Sie bei der Erstellung von gamifizierten Lerninhalten unterstützen.



5 Einträge anzeigen

Suchen:

Titel	Kurzbeschreibung
Game Design mit ILIAS	In dieser Sammlung erhalten Sie detaillierte Informationen zu verschiedenen Aspekten des Game Designs (z. B. Level, Zeit, Material, Story, Design) und Tipps, wie sie dies vor allem auch in ILIAS umsetzen können.
Vorzurück digitaler Lehrtools	Mit Hilfe dieser Checkliste gelangen Sie zu einer Einschätzung, ob ein digitales Lehrtool sich datenschutzrechtlich unbedenklich für den Einsatz eignet.
Urheberrecht von Bild- und Tonmaterial	Diese Checkliste hilft Ihnen dabei, wesentliche Aspekte in Bezug auf das Urheberrecht im Blick zu behalten und gibt Tipps, wo Sie kostenfreie Materialien finden können.

1 bis 3 von 3 Einträgen

[Zurück](#) [Weiter](#)



URHEBERRECHTE BEI BILD- UND TONMATERIAL

In dieser Checkliste finden Sie verschiedene Aspekte, die es bzgl. des Urheberrechts zu beachten gilt.

Diese Checkliste dient der Orientierung bei der Erstellung und Anwendung von Gamification-Inhalten in der Hochschullehre. Sie kann sich auf andere Materialien der GameBase for Learning beziehen und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

KOSTENFREIE MATERIALIEN

Alle Bilder und Audios stammen aus legalen Quellen. (Es sind keine Screenshots aus Google, oder Kopien von geschütztem Material.)

Von allen Dateien sind die Autoren und Lizenzangaben bekannt.
Hinweis: Auch wenn die Materialien zur kostenfreien Verfügung stehen und teilweise die (US-)Anbieter angeben, dass keine Angaben über den Autor gemacht werden müssen, ist das gemäß deutschem Recht nicht erlaubt. In Deutschland muss der Autor genannt werden.

Sind alle Lizenzen zeitlich ungebunden, oder laufen sie nach einer gewissen Zeit ab?

Vor allem wenn unter OER veröffentlicht werden soll: Alle Lizenzen passen zueinander. Keine Lizenz schließt die andere aus.
(z. B. fordert die CC-Lizenz "CC BY-SA", dass die Veröffentlichung unter der gleichen bzw. einer kompatiblen Lizenz vorgenommen werden muss.)

Alle genutzten Dateien sind mit Autoren- und Lizenzangabe in einem Impressum für die Nutzer einsehbar.

Bilder und Audios

- Freepik
- Pixabay
- Pexels
- Colourbox (JLU)
- Freesound
- CC-Werke von Künstlern wie z. B. Scott Buckley (YouTube)
- Wikimedia Commons
- [Assetdatenbank LevelUP](#)

Comiceffekte

- Cartoonizer/Colorcinch (kostenpflichtig, aber Vorschau jedes Effektes kostenfrei)
- Diverse Smartphone-Apps

Hilfreich sind auch bildgenerierende KIs

- Midjourney
- Leonardo
- Dall-E
- Die Funktion „Generative Fill“ in Photoshop

RAUM FÜR EIGENE NOTIZEN



Detaillierte Informationen zum Datenschutz und Urheberrecht finden Sie im Lempaket [„E-Learning: Rechte und Lizenzen“](#) des Qualifizierungskompass.



Quellenverzeichnis



- Asieh Ashouri (2023) : Effectiveness of Gamification in Enhancing Learning and Attitudes: A Study of Statistics Education for Health School Students.
 - Abgerufen 17.01.24 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10611935/>
- Kapp, Karl (2014): The gamification of Learning and instruction fieldbook. Wiley.
- Kerres, Michael (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung Digitaler Lernangebote. 5 Auflage de Gruyter.
- Mok, S. Y., Knogler, M., & CHU Research Group (2017). Lernen mit digitalen Spielen – Wie lassen sich Lernende am besten unterstützen? www.clearinghouse-unterricht.de, Kurzreview 2.
 - Aufgerufen 17.01.24: https://www.clearinghouse.edu.tum.de/wp-content/uploads/2018/12/CHU_KR-2_Wouters1_2013_Spielbasiertes-Lernen.pdf
- Sailer, Michael (2016): Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung. Empirische Studien im Kontext manueller Arbeitsprozesse. Springer Verlag.
- Söbke, Heinrich; Reichelt, Maria (2016): "Rat(t)en in der Lehre". Über die Spiel(un)lust unserer Studierender am Beispiel digitaler Apps.
 - Abgerufen 17.01.24: https://www.pedocs.de/volltexte/2020/18896/pdf/Teaching_Trends_2016_Soebke_Reichelt_Ratten_in_der_Lehre.pdf
- Pfannstiel, Sängler, Schmidt (2009): Game-based Learning im Bildungskontext einer Hochschule – ein Praxisbericht. In: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung Themenheft Nr. 15/16.
- Wesseloh / Schumann (2019): Einsatz von Gamification zum Fördern intrinsischer Motivation - Aktueller Stand der Forschung und Herleitung eines Forschungsmodells.
 - Aufgerufen 17.01.24: https://www.researchgate.net/publication/336414357_Einsatz_von_Gamification_zum_Fordern_intrinsischer_Motivation_-_Aktueller_Stand_der_Forschung_und_Herleitung_eines_Forschungsmodells

Machen Sie mit uns leckere Brokkolischokolade!

Tagung zu Gamification und Serious
Games in der Hochschullehre

Mittwoch 30. Oktober 2024
Goethe Universität Frankfurt

Monatliche Sprechstunde

Jeden ersten Montag im Monat von 12 bis 13 Uhr

Gamebase for Learning

<https://www.hessenhub.de/netzwerk-und-news/gamification/>

Kontakt

Julia.geissler@hs-rm.de

Julia Geißler | Sachgebiet V.1 Didaktik und Digitale Lehre
Hochschule RheinMain

