

# Gamification

## Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten spielerische Aufgaben, Challenges, Quizzes oder Lernlandkarten, die sich mit ihrer schulischen Situation beschäftigen. Über die Elemente geben sie Rückmeldungen zur Lernumgebung, dem Unterricht, dem Schulklima oder der eigenen Rolle im Lernprozess.

## Die Methode ist besonders gut zur IST-Analyse einsetzbar, um ...

- die Schülerinnen und Schüler spielerisch zu einer Auseinandersetzung mit ihrem Schulalltag anzuregen.
- Meinungen und Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler sichtbar zu machen.
- unterhaltsam zu ehrlichen Rückmeldungen zum Schulalltag zu animieren.
- durch Elemente wie Storytelling oder Herausforderungen die emotionale Beteiligung und Auseinandersetzung mit dem Feedbackprozess zu fördern.
- auch ohne formalisierte Strukturen (Abfragen, Fragebögen etc.) eine Datenbasis zur Unterrichts- und Schulentwicklung zu erhalten.

## Mögliche Tools zur digitalen Umsetzung

- Kahoot (*Quiz mit Reflexionsfragen zum IST-Zustand*)
- Genially/One Note (*Erstellen von Escape Rooms oder Badge-Spielen mit Aufgaben, Umfragen oder Mini-Games*)
- Deck.Toys (*interaktive Lernpfade mit Feedbackschleifen zum IST-Zustand*)