## Gamifying Language Learning – Möglichkeiten und Grenzen neuer (digitaler) Zugänge

#### torben.schmidt@leuphana.de

Leuphana University Lüneburg Institute of English Studies



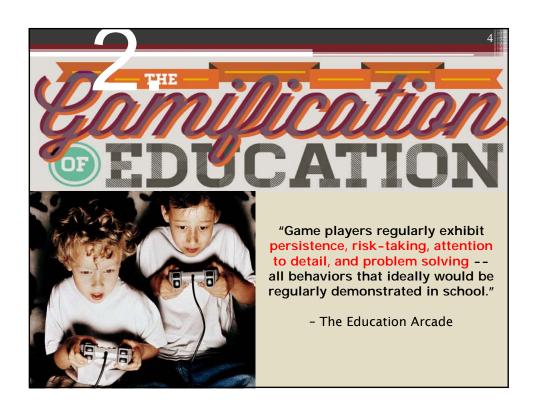


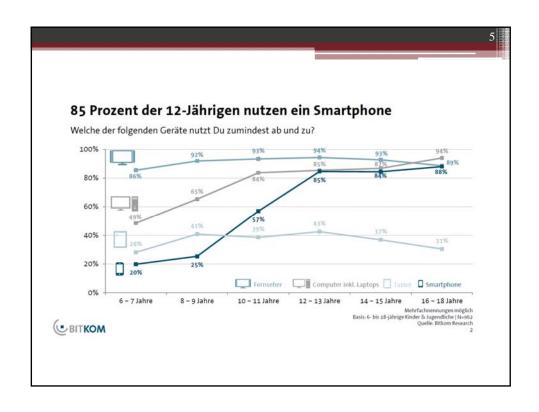


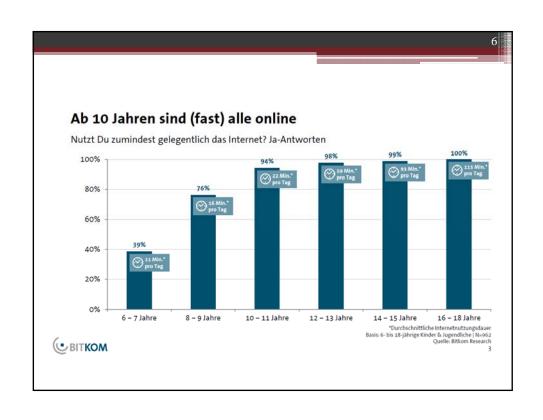
## Inhalt

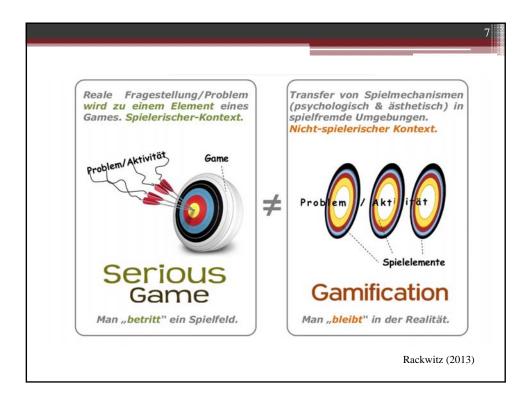
- 1. Vorwort: Digitales Lernen = Besseres Lernen? Ein kritischer Blick auf EFL-Lernsoftware
- 2. The Gamification of Education and TEFL
- 3. Ein Blick in die (nahe) Zukunft Emerging Technologies
- 4. The Computer Screen as the "Essence of Evil"? Machen uns Computerspiele dumm?
- 5. Abschließende Bemerkungen

1. Vorwort: Digitales Lernen = Besseres Lernen?
Ein kritischer Blick auf EFL-Lernsoftware











#### Playing Classcraft:

- •Dramatically Increases Student Motivation by Using Real Risks and Rewards.
- •Teaches Meaningful Collaboration by Placing Students in Teams and Making Their Success Interdependent.
- •Makes Learning Fun and Improves Classroom Behavior by Gamifiying the Classroom Experience.

(www.classcraft.com)



### Motivation der Lernenden durch Nutzung typischer Spielemechaniken (vgl. z.B. Chen 2007, Meyer 2012, Rama et. al 2012, Shem 2009)

#### "Light the way" to mastery

Quests: Short/Long-term Goals, Rapid Feedback, XP (experience points) as progress

#### Cultivate a winner's mindset

• Learning through Failure, Persistence, Optimism to Win

#### Leverage intrinsic motivators

• Autonomy, Belonging, Creativity, Curiosity, Exploration

#### Leverage social power

• Collaboration, Peer mentoring/teaching, Peer recognition

#### **Reward and Recognize Effort and Process**

• Encourage successful practices and attitudes





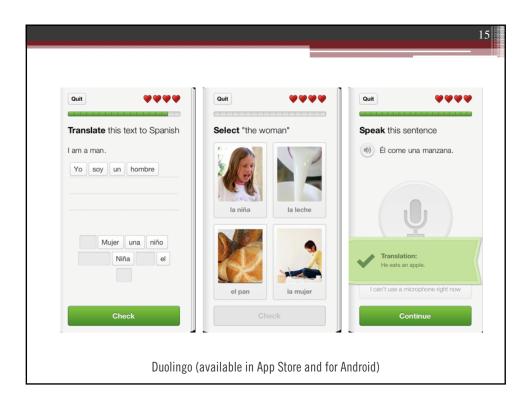
12

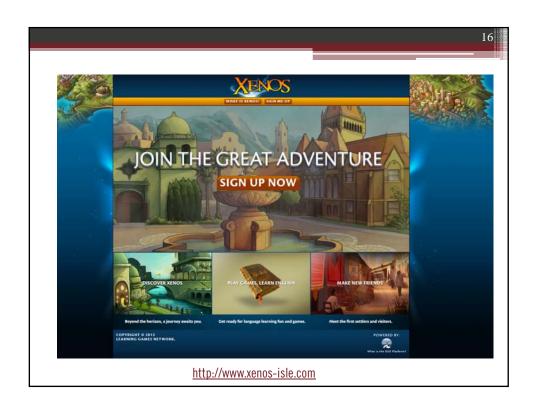
# Warum können gute digitale Spiele Fremdsprachenlernprozesse bereichern?

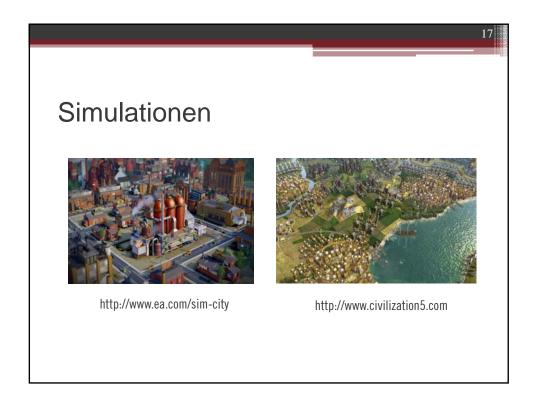
- sicherer Platz für das Üben und Scheitern
- bedeutungsvolle Kontexte für die Anwendung der Sprache
- Adaptivität des Spiels bzgl. der Kompetenzen des Spielers
- Drill Exercises und die Möglichkeit zum wiederholten Üben (auch kompetitiv im Duell gegen andere)
- unmittelbares Feedback
- Möglichkeit zum Üben und Anwenden verschiedener Skills
- Spaß und Motivation

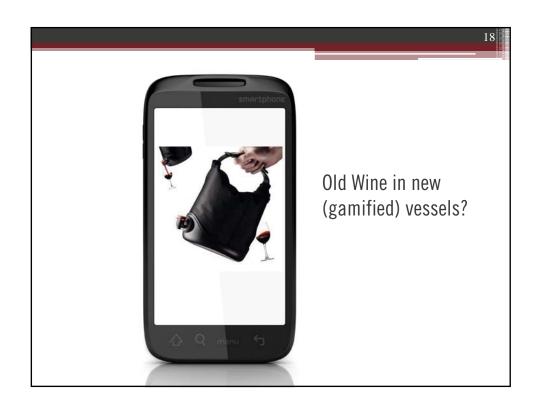








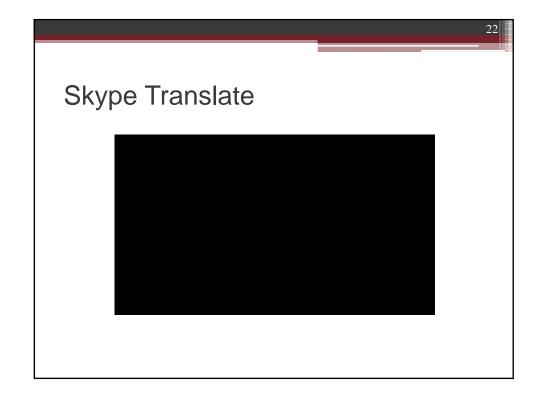








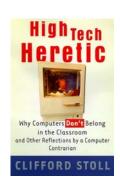




## 4. The Computer Screen as the "Essence of Evil"? - Machen uns Computerspiele dumm?







## 5. Abschließende Bemerkungen

- There's a tendency to see technology as intrinsically good rather than as a means to an end. Technology is a MEANS not an END. Die Frage ist nicht "Wie soll ich die Technik einsetzen?" sondern "Wie kann ich Lernprozesse meiner Schülerinnen und Schüler verbessern?"
- Wir (Forschende und Lehrkräfte) müssen bzgl. des Technikeinsatzes stets hinterfagen:
  - Produziert der Technikeinsatz gutes Lernen?

  - Ist diese Form des Lernens langfristig motivierend?
     Ist der ggf. erreichte Lern-Mehrwert den Zeit-Aufwand und die Kosten wert?
  - Was sind Gefahren und Risiken?

"Technology in TEFL: to be used cautiously, critically and selectively" (Penny Ur, IATEFL 2013)

25

## Diskussion und Reflexion

- Hohe Erwartungen und beeindruckende technische Entwicklung vs. die Realität an Schulen (High Tech, Low Tech, No Tech)
- Revolution des Lernens vs. 'Alter Wein in neuen Schläuchen'
- Konsequenzen für die EFL-Lehrkraft (Anforderungen, Kompetenzen) und ggf.
   Veränderungen der Lehrerrolle (Konsequenzen für Lehreraus- und Weiterbildung)
- Frage der sinnvollen Anbindung an 'traditionelles' schulisches Lernen
- Qualitätsstandards für digitale Lehr-/Lernmedien



