



Die Gamification

in der Erwachsenenbildung

Karl Hosang, 9. 10. 2025

Inhalt

1. Was? Warum?
2. Intrinsische Motivation vs. extrinsische
3. **Design Thinking** - Prozess
4. **Gamification-Pyramide** der Spiel-Elemente
 - a. Struktur & Dynamik
 - b. Spiel-Mechanik freischalten
 - c. Ästhetisches Erlebnis stimulieren
5. **Lern-Design** ■ ▲ ● ●

Gamification

:= Anwendung von **Spiel-Elementen** auf Nicht-Spiel- Kontexte, wie z.B. Lernen oder Mitarbeiter-Onboarding oder Community Building

Ziel: Motivation, Spaß, Aktivität steigern → Lernerfolg steigern



Piano-Treppe zur Ermutigung, die echte, gesündere Treppe zu nehmen statt Rolltreppe
Bild mit KI nachgestellt

Aufgaben & Flucht nach vorn



Lehrender er-zieht
Gängelei & Chaos



Lernende unterrichten sich gegenseitig

Selbstorganisation & Motivation:

Lernende kommen früher und bleiben länger

“Unterricht”



“Harry Potter Wettbewerb”

32 Lernende



Einteilung in 4 Hogwarts-Häuser

Lehrer-Bewertung



Lernende entwickeln eigenes Punktesystem
angelehnt an Harry Potter Geschichten

Lehrer



Mentor / Coach

Schüler

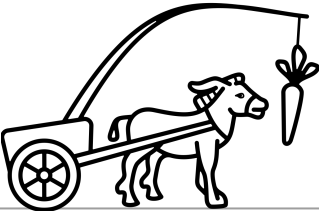
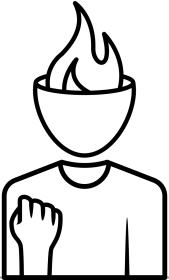


Gestalter ihres eigenen Lernprozesses



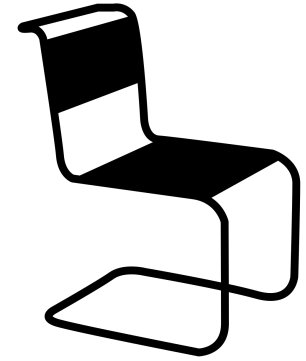
Extrinsische vs. Intrinsische Motivation

eigenen Bedürfnissen, Werten und Ideen folgen (können) →

				
Lähmung	Externe Regulation	Akzeptierte extrinsische Motivation	Identifikation	Intrinsische Motivation
Keine Motivation, kein Willen, keine Kapazität, Resignation nach widersprüchlichen und traumatischen Anforderungen	Handlung aufgrund externer Autoritäten, die Handlung erzwingen	von außen vorgegebene Ziele werden verfolgt, z. B. nach Status, Leistung, Anerkennung	Es wird Sinn gefunden in den von außen kommenden Werten	Handlung durch eigene Bedürfnisse, Resonanz, Flow, Bedürfnisse und Überzeugung 

← reagieren (müssen) auf externe Reize

Design Thinking Prozess für nutzer-zentrierte Innovationen



Problemraum

Lösungsraum

Analyse

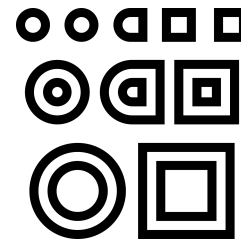
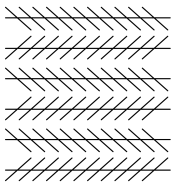
Empathie

Framing

Brainstorming

Prototyping

Testen



mehr zu Design Thinking unter
karlhosang.de/design-thinking/

Gamification- Pyramide der Spielelemente



Ästhetik



Mechanik



Dynamik

rahmt die Landschaft

Kompetenz

Verbundenheit

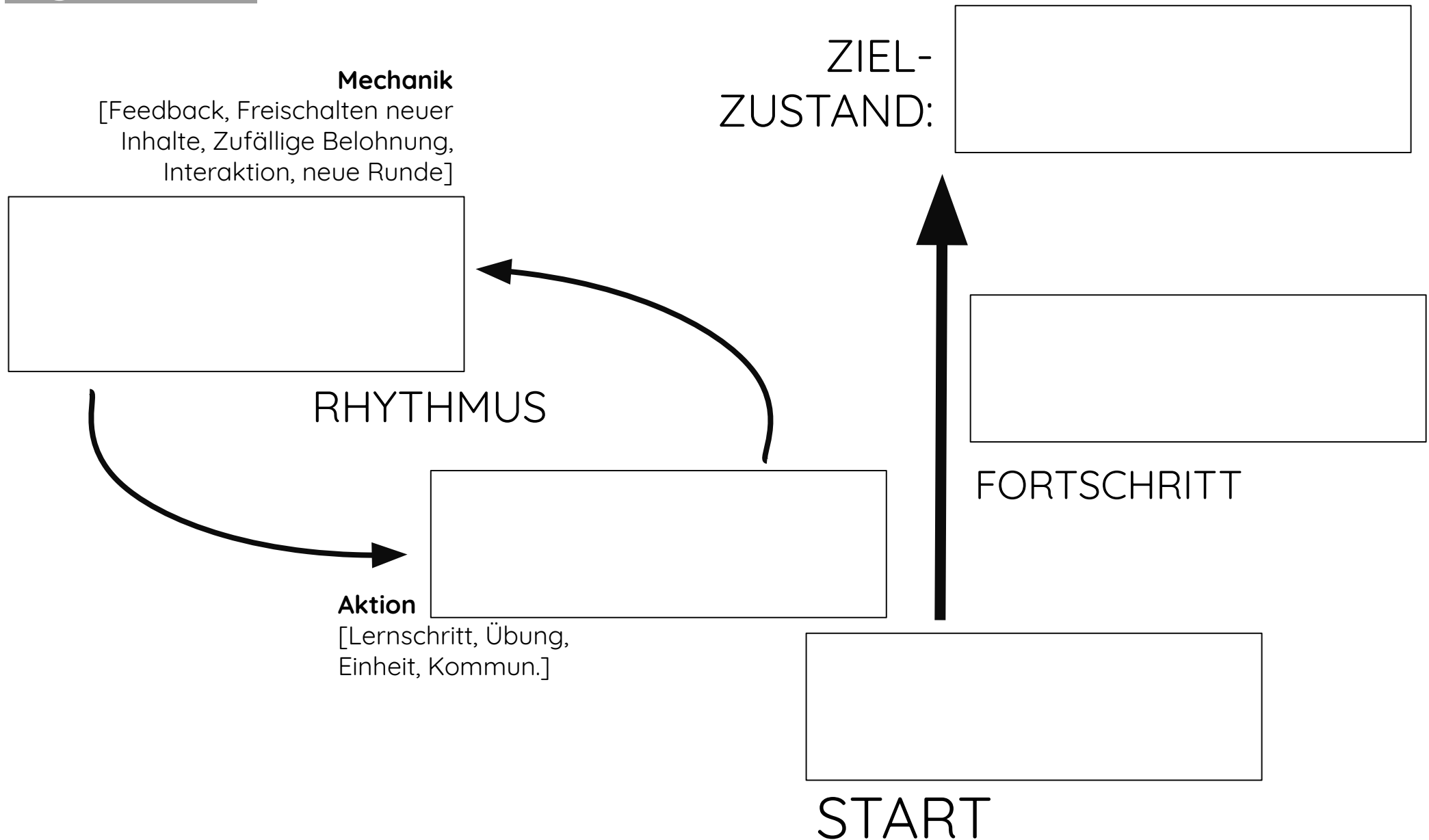
Autonomie

Sinn

Gamification

Dynamik

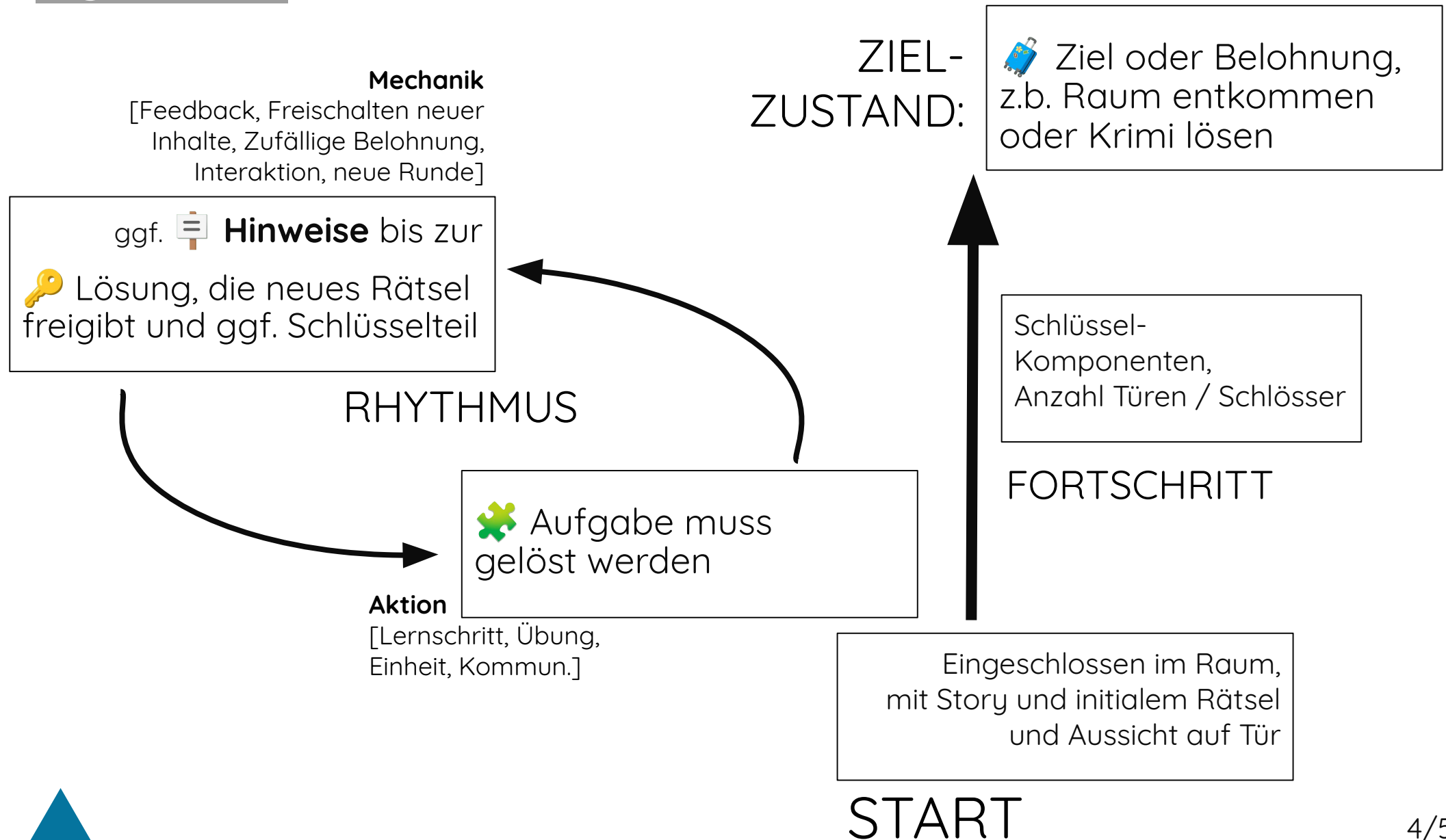
1. Strukturiere den Gesamtprozess in einen Rhythmus aus Entwicklungsschritten und Feedback.
2. Definiere den Fortschritt über Anfangs- und Zielzustand und eine Fortschritts-KPI.

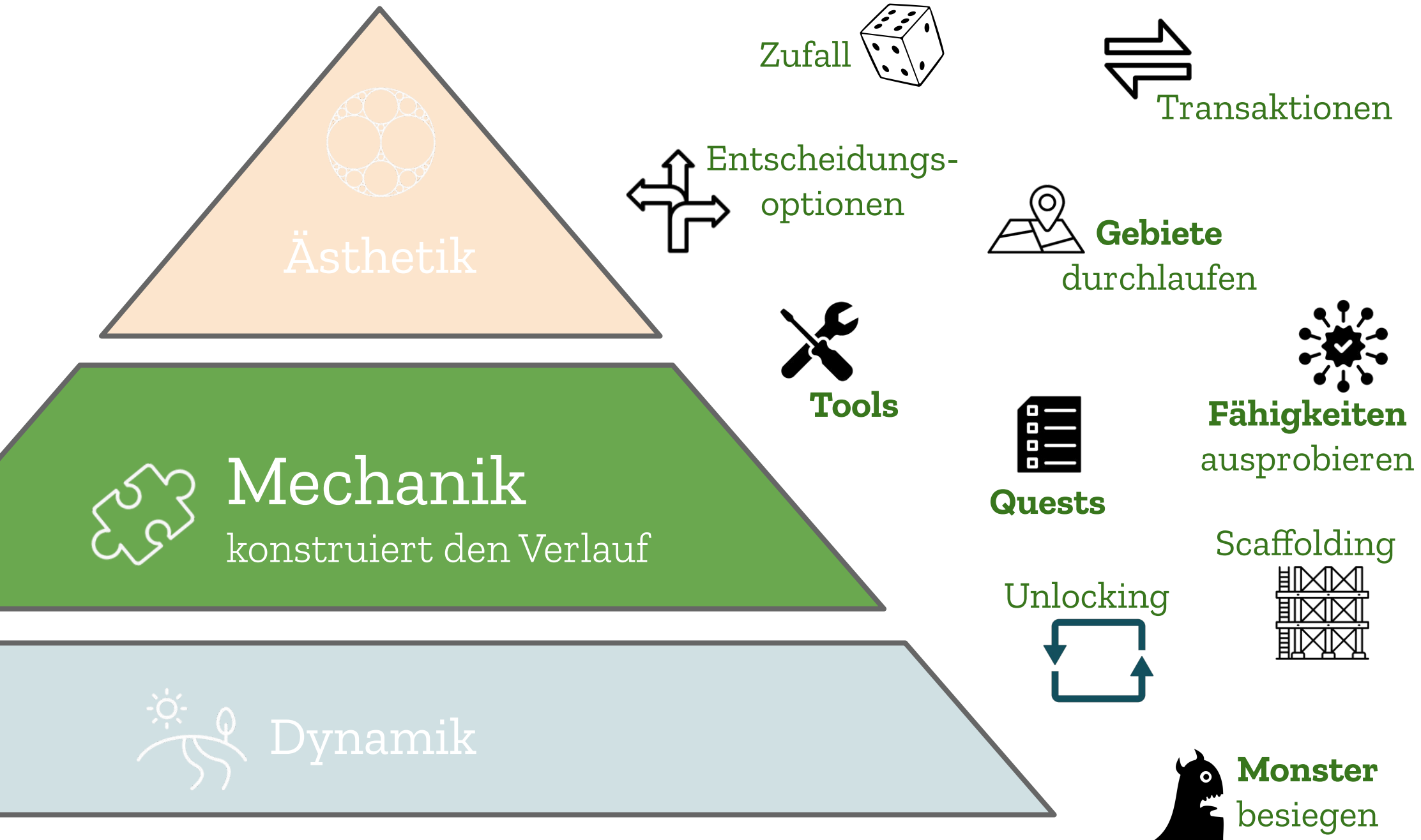


Gamification

Dynamik

1. Strukturiere den Gesamtprozess in einen Rhythmus aus Entwicklungsschritten und Feedback.
2. Definiere den Fortschritt über Anfangs- und Zielzustand und eine Fortschritts-KPI.

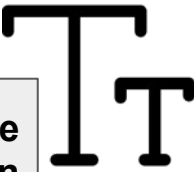






Ästhetik

schafft ein visuelles Erlebnis



Brett, Figuren, **Gegenstände**
Beschriftungen, Schlüssel-Worte, **Formulierungen**
Badges, Ränge, Level, Punkte, **Belohnungen**
Avatare, Symbole, Formen & Bilder - **Visualisierungen**
Einleitung, roter Faden, **Storytelling**



Mechanik



Dynamik



Gamification- Pyramide der Spielelemente



Ästhetik



Mechanik



Dynamik

rahmt die Landschaft

Kompetenz

Verbundenheit

Autonomie

Sinn

Strukturiere das Lernziel mit konkreten Bausteinen! Welche Fähigkeiten und Erfahrungen sollten die Lernenden im Laufe des Lernprozesses mindestens gesammelt haben? Bleibe beim Minimal-Standard. Ergänze mögliche Vertiefungen für Engagierte als Nice-to-have.

Inhalte

Themen, Begriffe, Konzepte, Modelle, Methoden & Ideen:

Weitere spannende Themen

Erfahrungen

Lernende erinnern sich noch lange an wichtige Schlüsselmomente des Lernprozesses:



Sie haben im besten Fall auch folgende Erfahrungen gemacht:

Kompetenzen

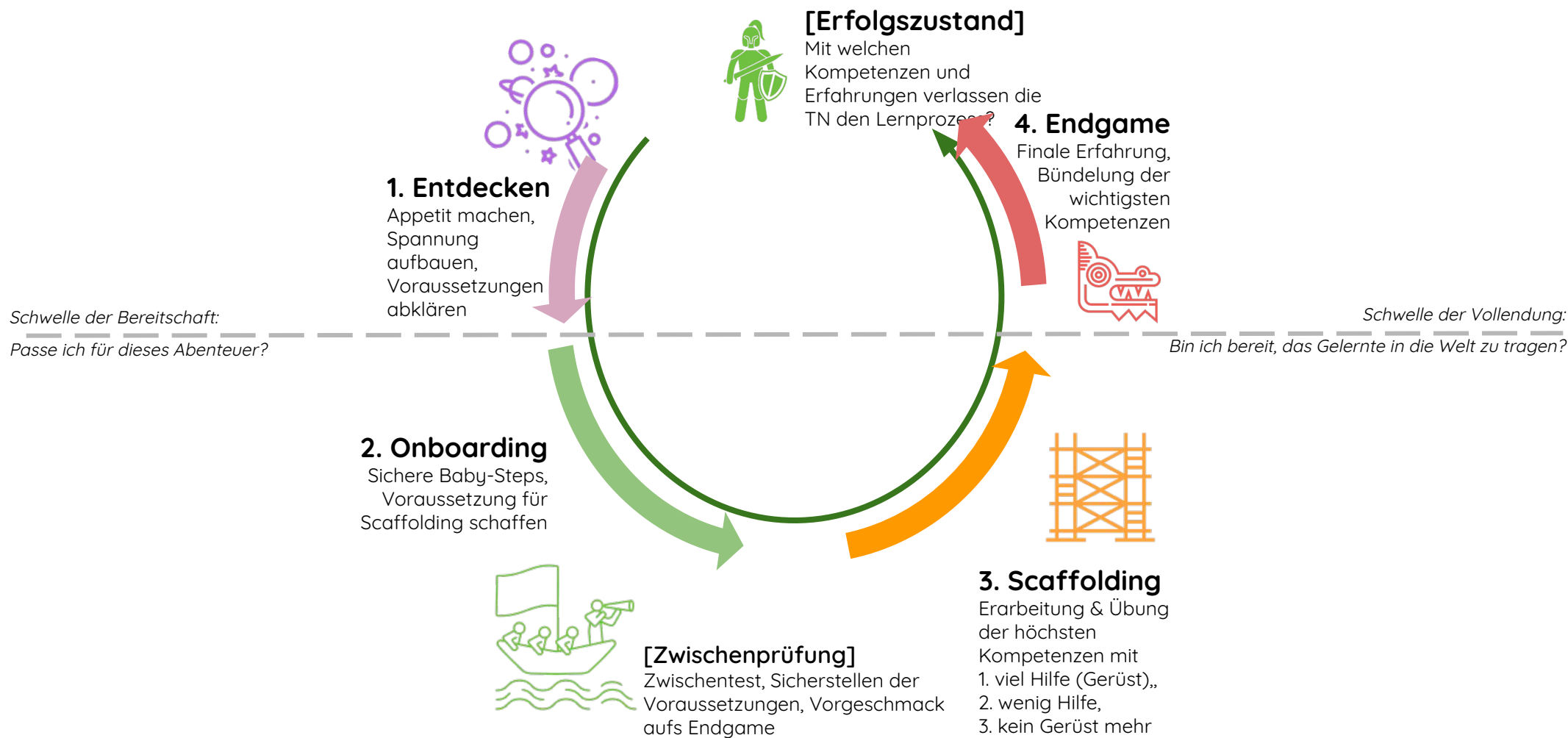
Lernende haben Fähigkeiten geschult und sagen *Ich kann...*



Lernende können im besten Fall auch:

Lernheldenreise

Strukturiere den Gesamtprozess als Heldenreise. Konzentriere dich auf Baby Steps und Scaffolding.



Schwelle der Ernsthaftigkeit:
Bin ich bereit, mich ganz zu involvieren?

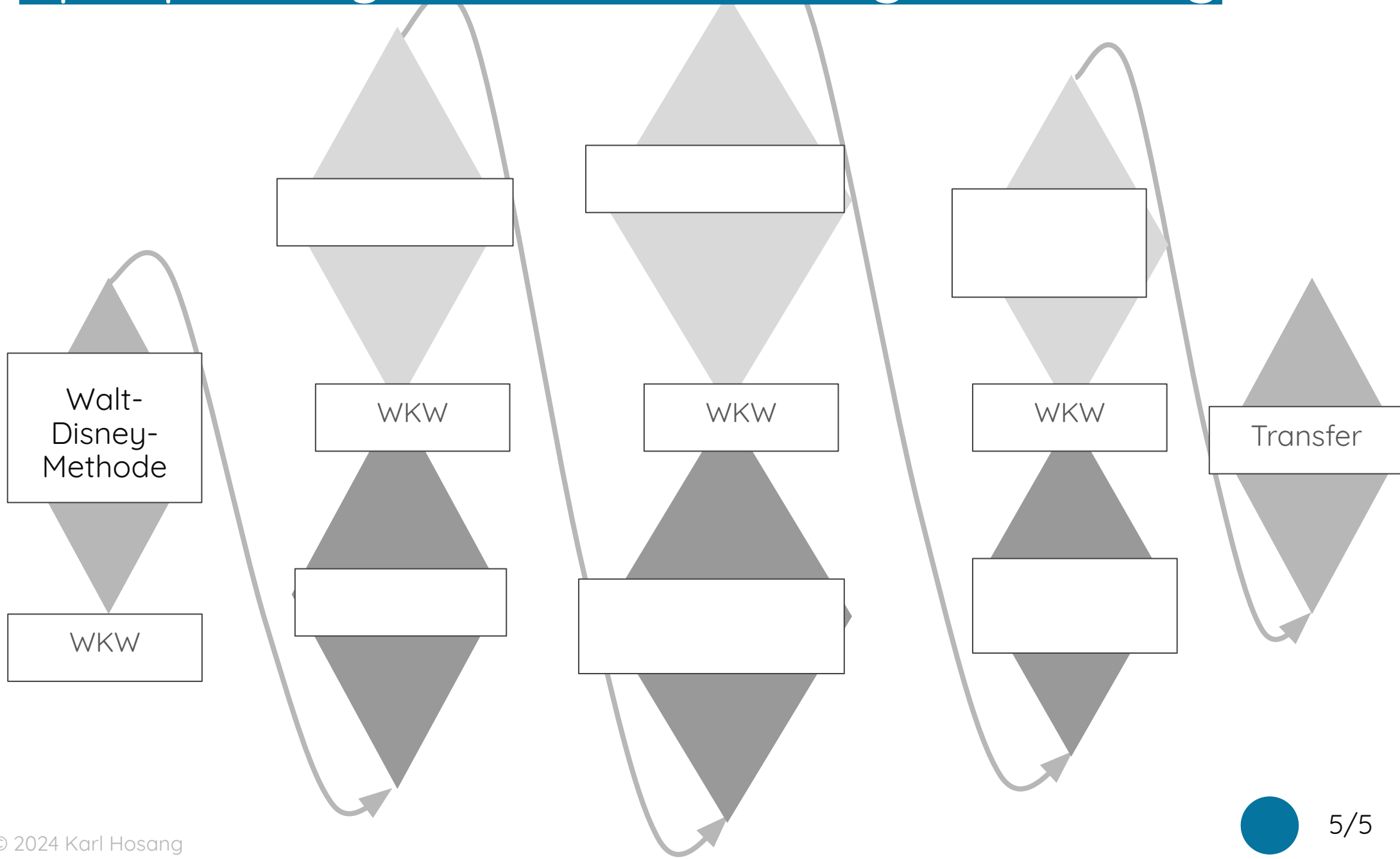
Arbeitsauftrag »Abgestufte Hilfen« (Scaffolding)

1. Formuliere eine **zentrale Aufgabenstellung** (z.B. ein zu lösendes Problem).
2. Formuliere mehrere **Hilfestellungen**, die die Aufgabenstellung leichter machen, zum Beispiel durch folgende Informationen:
 - a. detaillierte Erläuterung des Problems
 - b. Welche Methode hilft?
 - c. Was ist der erste Schritt
 - d. quasi-fertige Lösung
 - e. Zwischenergebnis

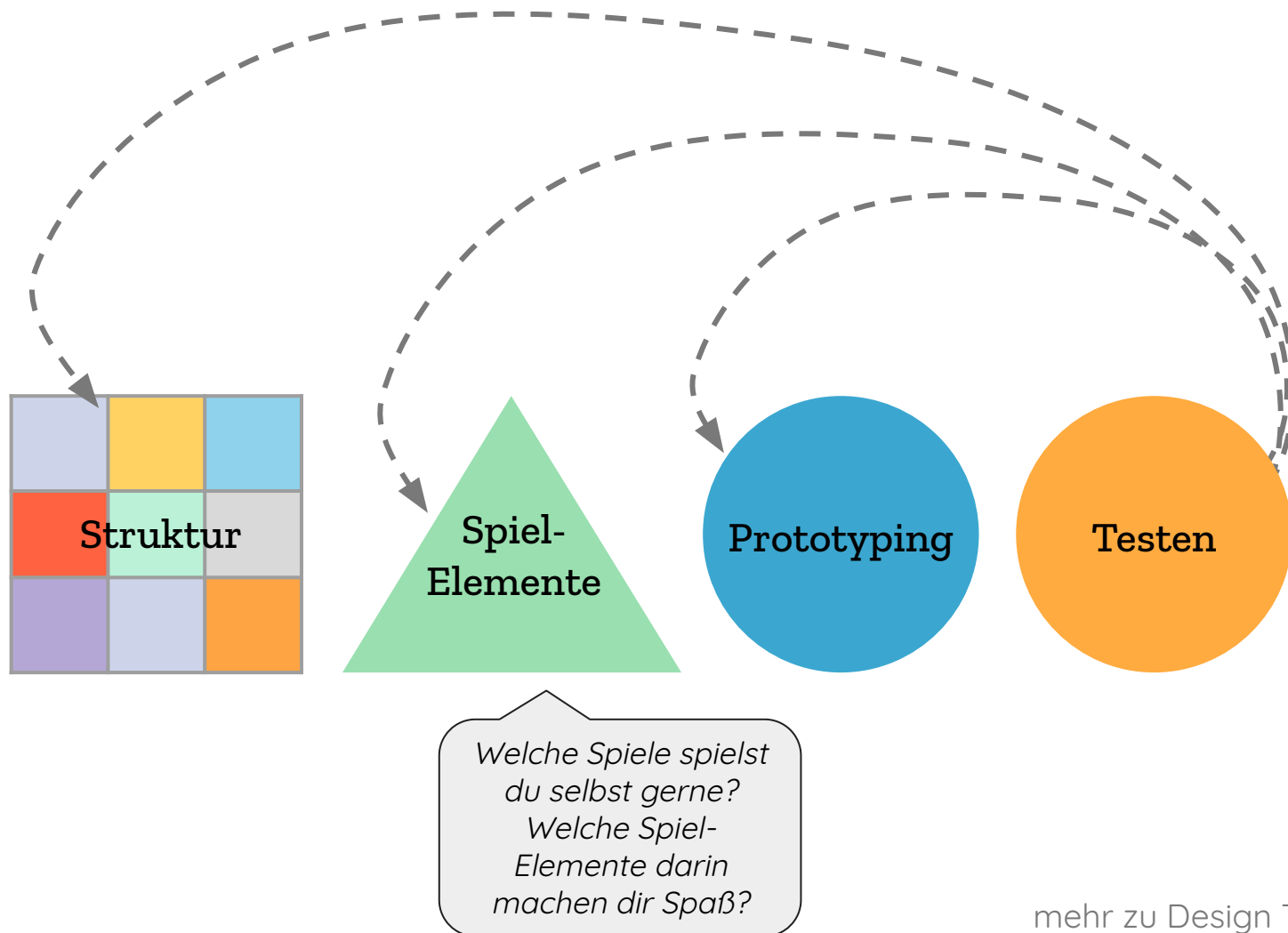


Beispiel für Agenda-Form:

Spielplan Systemisches Design Thinking



Lern- und Gamification- Design Prozess



*Strukturiere erst das Wesentliche,
gestalte dann das Motivierende,
und dir gelingt Gamification.*

Vielen Dank für
Ihre Aufmerksamkeit!

Anhang

Unsere KI-Toolbox – Custom GPTs



Lernlog

Unterstützt bei der Erstellung strukturierter Lernlogs.
Von Karl Hosang 9



Escape-Room Game Designer

Entwickelt strukturierte Escape-Room Rätsel
Von Karl Hosang 20+



Arbeitsauftrags-Kommandantin, Frau Erna Streng

Formuliert klare Aufgaben für Workshops und Kurse.
Von Karl Hosang 9



Gruppenpuzzle-Architekt

Erstellt detaillierte Arbeitsaufträge für Gruppenpuzzles.
Von Karl Hosang 4



Agenda-Ingenieur

Creates and structures detailed learning process ag...
Von Karl Hosang 20+



Fallbeispiel Finder

Findet interessante Fallbeispiele zu verschiedenen T...
Von Karl Hosang 4



GPTs

Entdecke und erstelle individuelle ChatGPT-Versionen, die Hinweise, Zusatzwissen und Kombinationen aus Fähigkeiten vereinen.

Q karl hosang



Arbeitsauftrags-Kommandantin, Frau Erna Streng

Formuliert klare Aufgaben für Workshops und Kurse.
Von Karl Hosang 9



Discovery Learning Conceptor

Hilft Lehrern bei der Entwicklung von Unterrichtsplänen für entdeckendes Ler...
Von Karl Hosang 2



Lernlog

Unterstützt bei der Erstellung strukturierter Lernlogs.
Von Karl Hosang 9

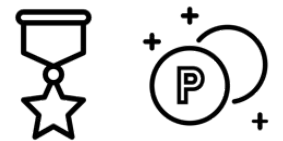


Quick & Dirty Meta-Analysis

Meta-Analysen mit KI durchgeführt zur Entdeckung von Wirkungsfaktoren un...
Von Karl Hosang 20+

3 Gamification-Risiken

1. **Korrumpierungseffekt:** Abtötung der Neugier und intrinsischen Motivation durch extrinsische Anreize
 - a. *»na dann bezahl ich eben die Gebühr statt mich an die Regel zu halten«*
 - b. *»wenn ich kein Geld mehr für meine guten Noten bekomme, dann schreib ich auch keine mehr«*
2. **Confirmation Bias:** Designer / Lehrende sind verliebt in ihre eigenen Ideen und übersehen kritische Einwände
3. **Pointification:** Punkte, Badges und bunt blinkende Elemente bringen noch keinen Mehrwert und lenken ab, stören im schlimmsten Fall



Checkliste Gamification

- ❑ **Fortschritts**-Dynamik definiert: Ziel, Start, Rhythmus, KPI
- ❑ **Strukturierung** in min. 2 Formen
 - ❑ **Karte** mit Gebieten aus Morphologischer Struktur der Inhalte
 - ❑ **Skilltree**: Kompetenzen
 - ❑ **Monster**: Probleme, Aufgaben, Tests, Quiz-Fragen
 - ❑ **Ausrüstung**: Methoden, Theorien, Heuristiken
 - ❑ **Story**: Hintergrundgeschichte, Narrative
 - ❑ **Quests**: Herausforderungen mit Anleitungen, um Fortschritte zu machen
- ❑ **Freischalt**-Dynamik zur Erschließung der einzelnen Struktureinheiten
- ❑ Arbeitsaufträge klar formuliert

Weitere Links

Lernheldenreise:

<https://karlhosang.de/gamification-lernen/>

Lernlog:

<https://karlhosang.de/erfahrungsbasiertes-lernen/#Lernlog>

Online-Kurs Lerndesign (selbstgesteuer):

<https://karlhosang.de/online-kurs/courses/lerndesign/>

Beispiel

*Anwendung der Methodik auf
Future Skills*

Inhalte

Themen, Begriffe, Konzepte, Modelle, Methoden & Ideen:

Kreativität
Kooperation
Kommunikation
Kritisches Denken

Weitere spannende Themen

Digitalisierung, KI

Erfahrungen

Lernende erinnern sich noch lange an wichtige Schlüsselmomente des Lernprozesses:

- im ganzen Haus bewegt
- Ideen aufgeschrieben
- mit den Händen gebastelt



Sie haben im besten Fall auch folgende Erfahrungen gemacht:

Kompetenzen

Lernende haben Fähigkeiten geschult und sagen *Ich kann...*

- **Kritisches Denken**
 - **Quellen auf Seriosität überprüfen**
 - **Differenzieren zwischen Fällen**
 - **first principle reasoning**
 - **Logik, Argumentation,**
 - **Manipulation**
 - **Biases**
- **Kreativität:**
 - **Reframing**
- **Kommunikation**
 - **GfK**
- **Kollaboration**
 - **Scrum,**
 - **Team-Rollen,**
 - **Retrospektiven**

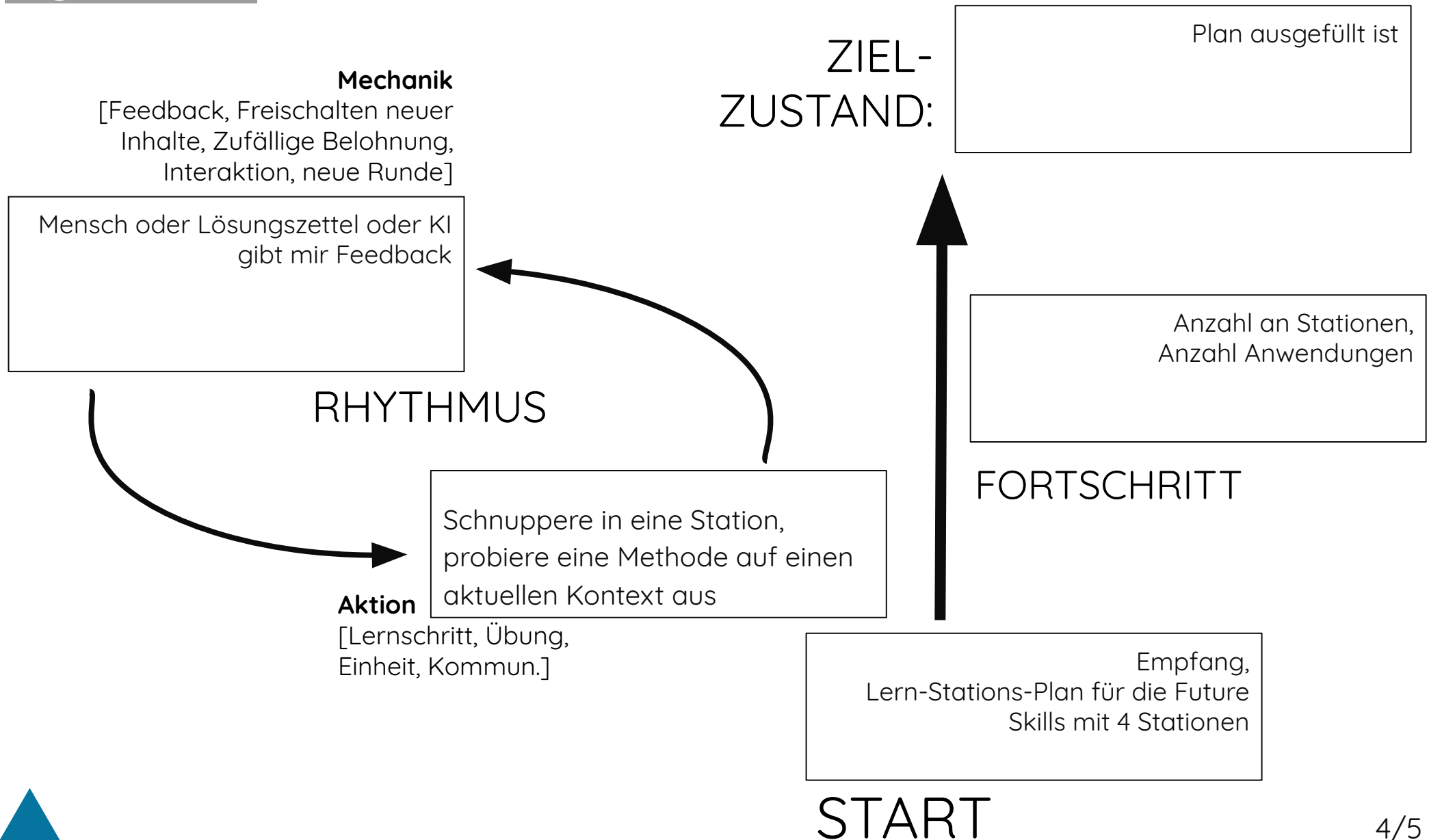


Lernende können im besten Fall auch:

Gamification

Dynamik

1. Strukturiere den Gesamtprozess in einen Rhythmus aus Entwicklungsschritten und Feedback.
2. Definiere den Fortschritt über Anfangs- und Zielzustand und eine Fortschritts-KPI.



Lernheldenreise

Strukturiere den Gesamtprozess als Heldenreise. Konzentriere dich auf Baby Steps und Scaffolding.

Bekomme Einführung in die Räume und Skills und Stationen,

Gegenüberstellung: altbackene Betriebskultur ohne vs. mit Future Skills.

Schwelle der Bereitschaft:
Passe ich für dieses Abenteuer?

Schnuppere in die verschiedenen Skills und Stationen rein,

Exploriere den Skill-Tree und die Wirkungen der Skills für Organisation und Karriere

1. Entdecken

Appetit machen, Spannung aufbauen, Voraussetzungen abklären

2. Onboarding

Sichere Baby-Steps, Voraussetzung für Scaffolding schaffen

[Zwischenprüfung]

Zwischentest, Sicherstellen der Voraussetzungen, Vorgeschmack aufs Endgame

[Erfolgszustand]

Mit welchen Kompetenzen und Erfahrungen verlassen die TN den Lernprozess?

Future Fit

4. Endgame

Finale Erfahrung, Bündelung der wichtigsten Kompetenzen

Für jede der 4 Kompetenzen habe ich auf ein aktuelles Problem gelöst

Problemlösungen mit den einzelnen Skills,

- Konflikte lösen
- Innovationen
- Digitalisierung
- Kundenzufriedenheit
- Mitarbeiter-Bindung
- Demokratie

3. Scaffolding

Erarbeitung & Übung der höchsten Kompetenzen mit

1. viel Hilfe (Gerüst),
2. wenig Hilfe,
3. kein Gerüst mehr

Schwelle der Ernsthaftigkeit:
Bin ich bereit, mich ganz zu involvieren?

Differenzierende Methoden-Schablonen

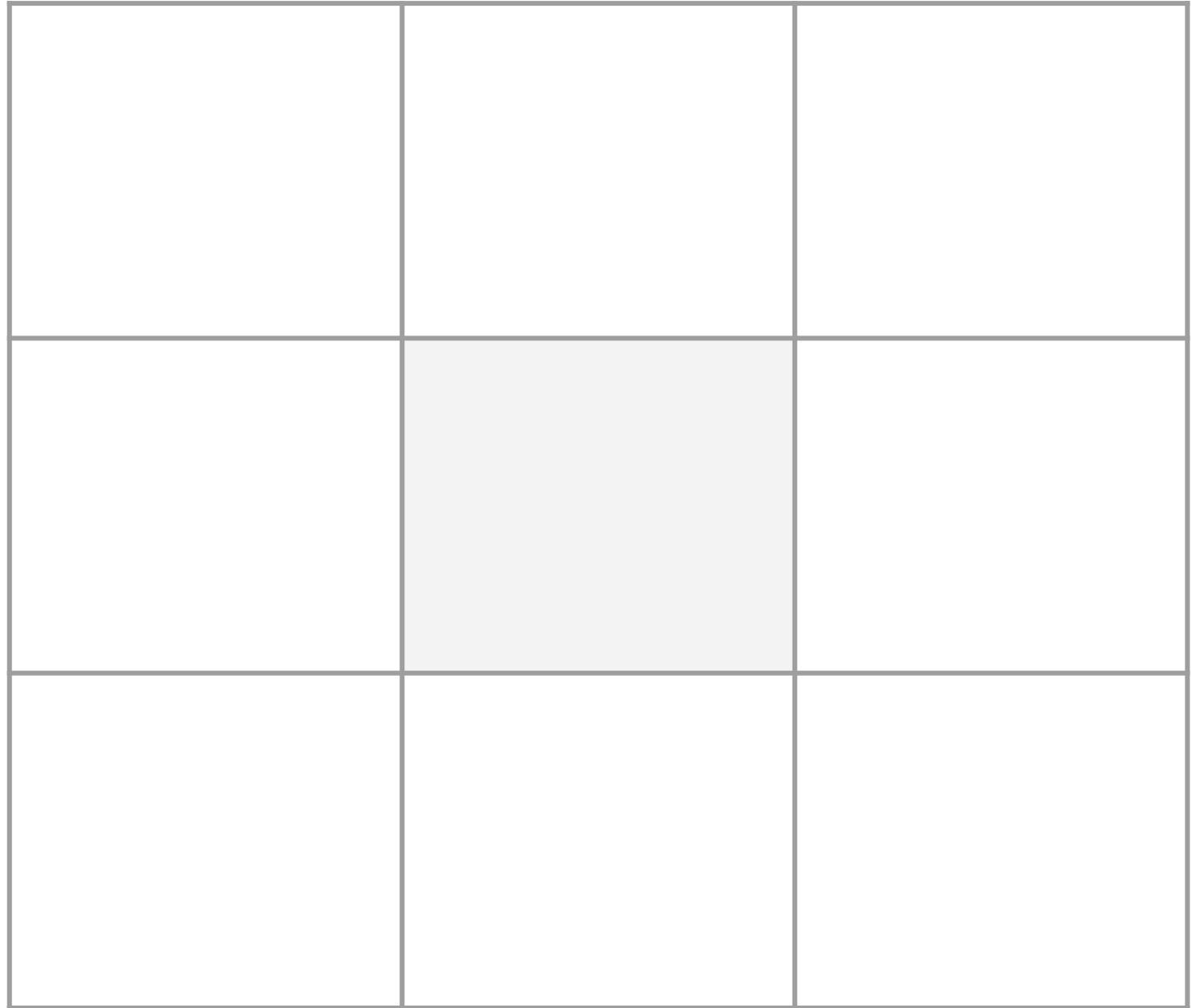
Tic-Tac-Toe

Bearbeite min.

3 Aufgaben,

min. 1 pro Zeile und Spalte,

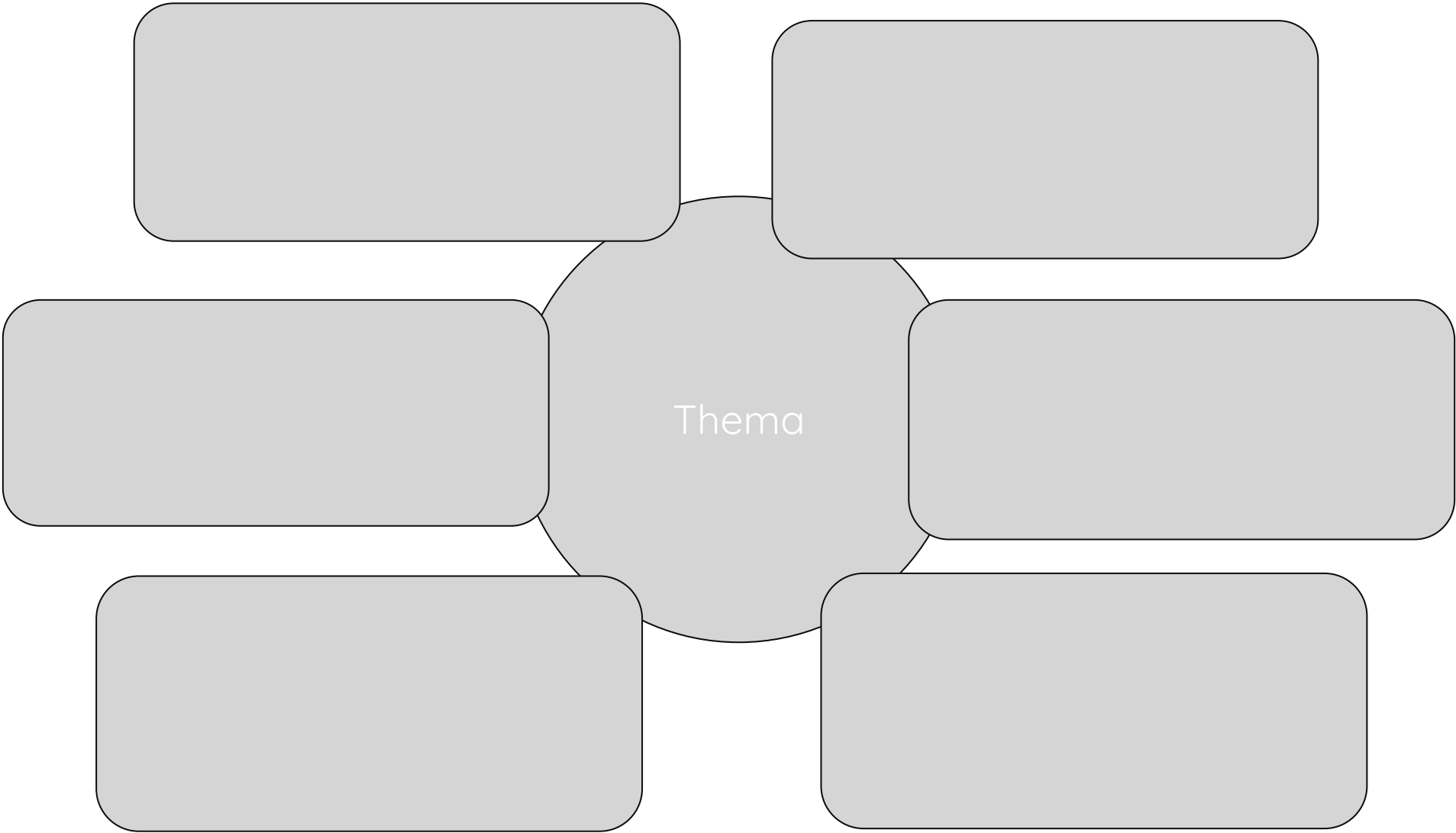
die Aufgabe in der Mitte ist
Pflicht.



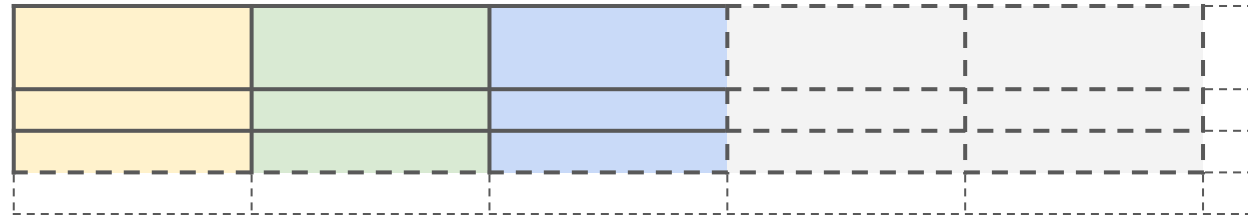
Blütenaufgabe

Bearbeite __ Aufgaben

Anspruch



Gruppenpuzzle



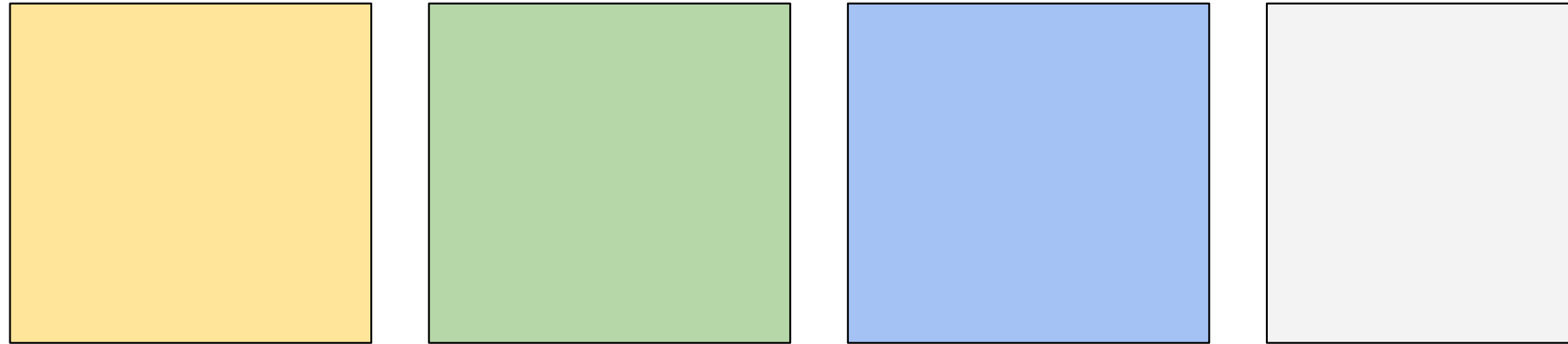
Phase 1

Stammgruppen bilden, Expertenrollen verteilen, ggf. Meta-Fragestellung pro Stammgruppe



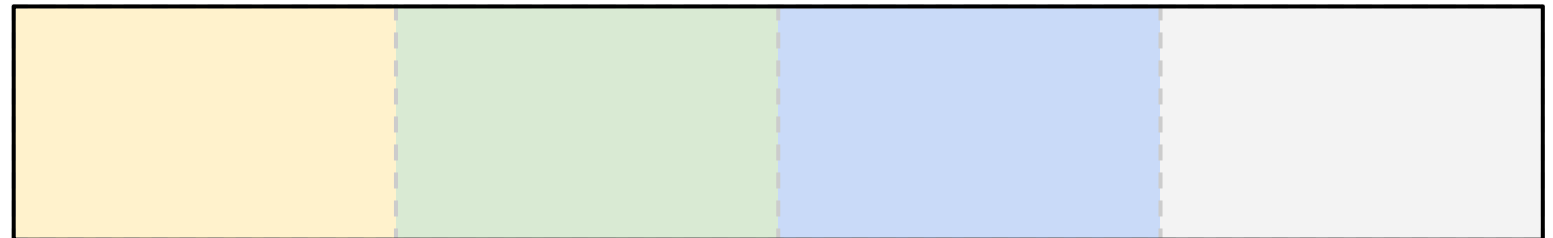
Phase 2

Expertengruppen: Wissen vergleichen, erarbeiten, sichern



Phase 3

Stammgruppen: Ergebnisse vorstellen, vergleichen, anwenden



Weitere Links

Escape Rooms:

<https://karlhosang.de/escape-games-erstellen/>

Differenzierende Methoden Übersicht:

<https://karlhosang.de/differenzierende-methoden/>

Peer-Learning:

<https://karlhosang.de/peer-to-peer-lernen-methoden/>

Eindeutige Arbeitsaufträge

Thema / Gegenstand	
Operator	
Sozialform	
Dauer	
Ziel / Ergebnis	
Qualitätskriterien	

Formuliere nun den eindeutigen, leicht verständlichen, kürzest-möglichen Arbeitsauftrag:

--