



Gamification in der Förderung schriftsprachlicher Fähigkeiten

Motivationssteigerung durch spielerische Elemente in digitalen Anwendungen*

Joanna Bodynek

Zusammenfassung

Der Einsatz digitaler Technologien in pädagogischen Kontexten wird vielfach diskutiert. Auch in der Schriftsprachförderung werden zunehmend digitale Anwendungen wie Apps und Computerspiele eingesetzt – etwa als Ergänzung zur unterrichtlichen Förderung von Lese- und Schreibkompetenzen. Eine Chance digitaler Lernanwendungen liegt in der Integration von Gamification-Elementen, um die Lernmotivation und den Lernerfolg der Schüler:innen zu steigern. Viele digitale Trainingsprogramme zur Verbesserung schriftsprachlicher Fähigkeiten nutzen bereits Gamification-Elemente, obgleich deren spezifischer Nutzen oft nicht detailliert beschrieben wird. Dieser Beitrag führt daher in den Begriff Gamification ein, erläutert zentrale Gamification-Elemente sowie deren intendierte Outcomes entlang der Selbstbestimmungstheorie und veranschaulicht diese anhand beispielhafter digitaler Anwendungen zur Schriftsprachförderung.

1 Einleitung

Zur Förderung schriftsprachlicher Fähigkeiten etabliert sich zunehmend der Einsatz digitaler Anwendungen wie Tablet-Apps und Computerprogramme. Diese bieten in der Förderung und Therapie von Lese- und (Recht-)Schreibkompetenzen vielfältige Chancen, die Lernmotivation, den Lernprozess und den Lernerfolg der Schüler:innen nachhaltig zu verbessern (Jamshidifarsani et al., 2019). Gleichzeitig bringt der zunehmende Einsatz digitaler Anwendungen zahlreiche Herausforderungen mit sich, wie z. B. eine mangelnde Technik- und Medienkompetenz des pädagogischen Personals oder eine unzureichende Ausstattung mit digitalen Endgeräten (Jaecks & Jonas, 2021).

Die Multimedialität, Interaktivität und Adaptivität als spezifische Eigenschaften digitaler Medien eröffnen neue Möglichkeiten für die Gestaltung von Förderprogrammen. Dazu gehört auch die Integration von Gamification-Elementen in digitale Trainingsprogramme als spezifische Möglichkeit zur Steigerung der Lernmotivation von Schüler:innen (Huemer et al., 2019). In vielen digitalen Förderprogrammen zur Förderung schriftsprachlicher Fähigkeiten werden Gamification-Elemente bereits eingesetzt und unterschiedlich miteinander kombiniert, wobei die intendierten Effekte selten im Detail analysiert werden (Bodynek, 2025). Da von den einzelnen Elementen unterschiedliche Effekte auf die Lernmotivation zu er-

warten sind, lohnt sich eine nähere Betrachtung. Im Folgenden wird daher eine Einführung in den Begriff Gamification gegeben, gängige Gamification-Elemente und ihre Wirkungen werden erläutert und ihre Umsetzung in drei beispielhaften digitalen Lernprogrammen vorgestellt.

2 Gamification

Gamification bezeichnet die Verwendung spielerischer Elemente in nicht-spielerischen Kontexten (Deterding et al., 2011). Das heißt, es werden Elemente, die aus dem Spielebereich kommen, in existierende Umgebungen übertragen, beispielsweise in Lernprogramme (Sailer, 2016). Im Gegensatz zu Serious Games, die als vollständige, spielzentrierte Anwendungen konzipiert sind, ergänzt Gamification bestehende Lernprogramme um Elemente wie Punkte, Abzeichen oder Avatare (Ritterfeld, 2017). Gamification ist also eine ergänzende Komponente, die sowohl in analogen als auch in digitalen Lernkontexten eingesetzt werden kann. Anwendungsmöglichkeiten und Ideen für den Einsatz von (digitalen und analogen) Gamification-Elementen in der Sprachtherapie werden von Neitzel (2021) dargestellt.

Dem Einsatz von Gamification wird ein großes Potenzial zur Steigerung und Aufrechterhaltung der Lernmotivation von Lernenden zugeschrieben. Das zentrale Ziel von Gamification liegt dabei in

der Förderung der intrinsischen Motivation der Schüler:innen. Diese beschreibt eine Form der Motivation, bei der der Anreiz für ein bestimmtes Verhalten in der Ausführung selbst liegt und aus einem inneren Wunsch der Person entsteht (Korn et al., 2022). Darüber hinaus wird Gamification in vielen Anwendungskontexten eingesetzt, um den Lernerfolg zu steigern (Zeybek & Saygi, 2024). Die positiven Auswirkungen des Einsatzes von Gamification-Elementen in digitalen Lernkontexten auf die Motivation und den Lernerfolg von Schüler:innen sind empirisch gut belegt (Bai et al., 2020; Ertan & Kocadere, 2022).

2.1 Gamification-Elemente entlang der Selbstbestimmungstheorie

Zu den am häufigsten eingesetzten Gamification-Elementen zählen Punkte, Abzeichen und Ranglisten, im Englischen auch PBL („points, badges, level/leaderboards“) genannt (Korn et al., 2022). Neben diesen Standardelementen gibt es zahlreiche weitere Möglichkeiten, spielerische Elemente in digitale Lernkontexte zu integrieren. Für eine detaillierte Betrachtung der motivationalen Aspekte von Gamification-Elementen wird häufig auf die Selbstbestimmungstheorie nach Deci und Ryan (1993) zurückgegriffen. Die Selbstbestimmungstheorie identifiziert drei psychologische Grundbedürfnisse, die für die Entwicklung intrinsischer Motivation relevant sind: das Bedürfnis nach *Kompetenz*,

* Die zugrundeliegende Arbeit wurde im Jahr 2024 mit dem Zukunftspreis der dgs ausgezeichnet.