Gamification im DaF-Fachsprachenunterricht Ein praxisorientierter Ansatz zur nachhaltigen Förderung sprachlicher Kompetenzen: Eine Fallstudie an der Universität Oran 2

Gamification in German for Specific Purposes Teaching A Practice-Oriented Approach to the Sustainable Development of Language Competences: A Case Study at the University of Oran 2



Dr. Nabila CHAHROUR *
Universität Oran2, Algerien
chahrour.nabila@univ-oran2.dz

Datum der Übermittlung: 09/03/2026 Datum der Annahme: 10/04/2026

Zusammenfassung

Der Beitrag untersucht den Einsatz von Gamification und Game-Based Learning im DaF-Fachsprachenunterricht im Masterstudiengang an der Universität Oran 2. Ziel ist zu analysieren, inwiefern spielbasierte Lernformen Motivation, Engagement und den Erwerb von Lexik fördern. Im Rahmen einer Unterrichtsintervention wurden verschiedene spielbasierte Lernformate eingesetzt. Die Ergebnisse zeigen, dass die Kombination aus narrativen, kooperativen und digitalen Spielelementen Sprachproduktion, Teamarbeit sowie den Transfer von Fachwortschatz in berufliche Situationen unterstützt. Gamifizierte Lernarrangements erweisen sich als effektives didaktisches Instrument im universitären Fremdsprachenunterricht.

Schlüsselwörter: Gamification; Game-Based Learning; DaF-Fachsprachenunterricht; Motivation; Fachwortschatz.

Abstract

The paper examines the use of Gamification and Game-Based Learning in German for Specific Purposes (DaF) instruction within a master's program at the University of Oran 2. The aim is to analyze the extent to which game-based learning formats enhance motivation, engagement, and vocabulary acquisition. As part of a teaching intervention, various game-based learning formats were implemented. The results show that the combination of narrative, cooperative, and digital game elements supports language production, teamwork, and the transfer of specialized vocabulary to professional contexts. Gamified learning arrangements prove to be an effective didactic tool in university-level foreign language teaching.

Keywords: Gamification; Game-Based Learning; German for Specific Purposes (DaF); Motivation; Specialized Vocabulary.

Einleitung

Die fortschreitende Digitalisierung hat die Lehr- und Lernkulturen im Hochschulbereich grundlegend verändert. Digitale Plattformen, adaptive Lernsysteme und interaktive Anwendungen prägen zunehmend auch den Fremdsprachenunterricht. In diesem Kontext gewinnt insbesondere das Konzept der Gamification an Bedeutung.

Gerade im Fremdsprachenunterricht stellt Motivation eine zentrale Voraussetzung für erfolgreiches Lernen dar. Sprachlernen ist ein langfristiger und kognitiv anspruchsvoller Prozess, der kontinuierliche Aktivierung, Wiederholung und Anwendung erfordert. Zahlreiche Studien zeigen jedoch, dass Lernende häufig nur kurzfristig leistungsorientiert arbeiten und erworbene sprachliche Strukturen nicht dauerhaft verankern. Vor diesem Hintergrund erscheint Gamification als potenzielles Instrument zur Steigerung von Engagement und Lernbereitschaft.

Allerdings bleibt die Frage offen, ob gamifizierte Lernarrangements tatsächlich zu nachhaltigen Sprachlernprozessen beitragen oder primär kurzfristige extrinsische Motivation erzeugen. Im fremdsprachendidaktischen Diskurs wird Gamification bislang häufig unter motivationalen Gesichtspunkten diskutiert. Empirische Untersuchungen konzentrieren sich dabei meist auf kurzfristige Leistungszuwächse oder auf die subjektive Zufriedenheit der Lernenden. Weniger untersucht ist hingegen, welche Effekte gamifizierte Lernarrangements auf Motivation, Sprachproduktion und das langfristige Behalten fachsprachlicher Lexik haben.

Gamification im DaF-Unterricht kann den Studierenden helfen, motivierter zu lernen und sich fachsprachlichen Wortschatz länger zu merken als im traditionellen Unterricht.

Vor diesem Hintergrund verfolgt der vorliegende Beitrag das Ziel, das Potenzial gamifizierter Lernarrangements für die Förderung nachhaltiger Sprachlernprozesse im Fremdsprachenunterricht, insbesondere im algerischen DaF-Fachsprachenunterricht an der Universität Oran 2, zu untersuchen. Zu diesem Zweck wird eine empirische Untersuchung im universitären Kontext durchgeführt, die die Effekte gamifizierter Unterrichtsgestaltung auf Motivation, Lernerfolg und das Langzeitbehalten von Lerninhalten analysiert.

1. Begriff und Definition von Gamification

Der Begriff Gamification bezeichnet den Einsatz von Spielelementen in Kontexten, die ursprünglich keinen spielerischen Charakter besitzen. Ziel ist es, Motivation, Engagement und Aktivität der Beteiligten zu erhöhen.

Eine der meistzitierten Definitionen stammt von Deterding, Khaled, Nacke und Dixon, die Gamification als „the use of game design elements in non-game contexts“ definieren, also als die Verwendung von Spieldesign-Elementen in nicht-spielerischen Kontexten **(vgl. Deterding, Khaled, Nacke & Dixon, 2011).**

Dabei werden Gestaltungsprinzipien und Mechaniken aus digitalen oder analogen Spielen in nicht-spielerische Anwendungsfelder etwa Bildung, Wirtschaft oder Organisationen übertragen, um Motivation, Engagement und Lernprozesse zu fördern **(vgl. Kirchner-Krath & Morschheuser, 2023).** Gamification liegt somit vor, wenn einer primär sachbezogenen Aktivität eine spielerische Dimension hinzugefügt wird **(vgl. Perly, 2025).**

1.2 Spielelemente der Gamification

Für die didaktische Analyse und Gestaltung gamifizierter Lernarrangements ist eine differenzierte Betrachtung der Spielelemente erforderlich. Nach (bildung. digital, o. D.) lassen sich drei Ebenen unterscheiden: **Components, Mechanics und Dynamics**.

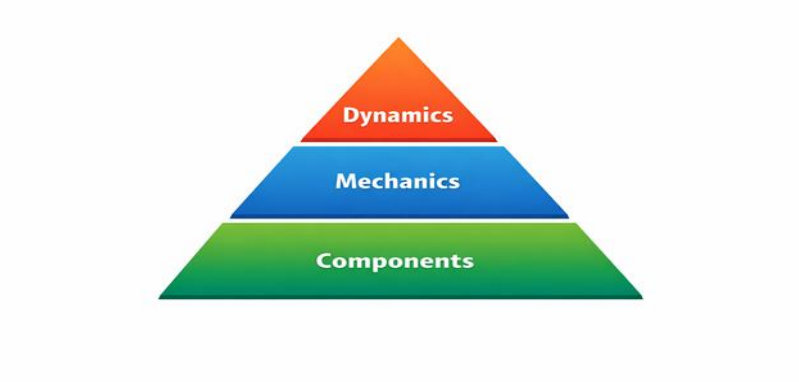


Abbildung 01: Spielelemente der Gamification

Quelle: Eigene Darstellung

Components bezeichnen die Basiselemente eines Spiels. Dazu gehören beispielsweise Punkte, Levels, Abzeichen, Errungenschaften oder sammelbare Objekte. In einem pädagogischen Kontext kann dies bedeuten, dass Lernende für bestimmte Leistungen Abzeichen erhalten, Level aufsteigen oder Fortschritte über ein Punktesystem dokumentieren. Diese Elemente machen Leistung sichtbar und erzeugen Zielstrukturen.

Mechanics beschreiben die Prozesse und Regeln des Spiels. Hier wird festgelegt, ob eine Aktivität kompetitiv oder kooperativ gestaltet ist, ob sie rundenbasiert verläuft oder bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden müssen, um voranzukommen. In Lernkontexten können Mechaniken etwa kooperative Gruppenmissionen oder Wettbewerbsformate sein.

Dynamics beziehen sich auf das angestrebte Spielerlebnis. Sie entstehen durch narrative Gestaltung und Storytelling. Dabei wird definiert, ob das Erlebnis emotional spannend, kognitiv herausfordernd oder entspannend wirken soll. Dynamics bestimmen somit die affektive Qualität des Lernsettings.

Eine Unterrichtseinheit zu gamifizieren bedeutet folglich, eine ausgewogene Balance zwischen diesen drei Ebenen zu finden. Die isolierte Übernahme einzelner Elemente – etwa nur eines Punktesystems – reicht nicht aus, um eine genuine Gamifizierung zu erreichen. Der Erfolg hängt wesentlich davon ab, die Zielgruppe genau zu kennen und jene Spielelemente auszuwählen, die für sie motivational wirksam sind **(vgl. bildung. digital, o. D.).**

1.3 Typische Elemente der Gamification

Gamification umfasst verschiedene Elemente, die Motivation und Engagement im Lernprozess fördern. Typische Komponenten sind Fortschrittsbalken und Levels, die den Lernfortschritt sichtbar machen, sowie Belohnungssysteme wie Punkte oder Badges, die erreichte Leistungen würdigen. Auch Ranglisten oder Statusanzeigen können eingesetzt werden, um einen Vergleich zwischen Lernenden zu ermöglichen und zusätzliche Motivation zu schaffen.

Ergänzend dazu spielen klare Zieldefinitionen und Challenges eine wichtige Rolle, da sie den Lernprozess strukturieren und konkrete Aufgaben vorgeben.

Gamification eignet sich besonders für Lernkontexte, in denen Lernverhalten gezielt unterstützt werden soll. Dazu gehören beispielsweise Lernplattformen mit Wochenzielen, Sprachenlernprogramme mit Wiederholungsmechaniken sowie projektbasiertes Arbeiten, bei dem Fortschritte durch Belohnungen sichtbar gemacht werden **(vgl. learn battle, o. D.).**

1.4 Gamification im Kontext digitaler Lernkultur

Gamifizierte Lernarrangements stehen in engem Zusammenhang mit der Entwicklung einer digitalen Lernkultur. Eine zeitgemäße digitale Lernkultur ermöglicht Lernenden neue Bildungserfahrungen, die über reine Wissensvermittlung hinausgehen. Empirisch zeigen sich aus Sicht der Lernenden

drei zentrale Faktoren für Lernerfolg: Sinnhaftigkeit, Zusammengehörigkeitsgefühl und Partizipation **(bildung.digital, o. D.).**

Digitale Lernumgebungen bieten die Möglichkeit, selbstorganisierte und individualisierte Lernprozesse zu gestalten. Lernende können orts- und zeitunabhängig eigene Ziele verfolgen, kollaborativ arbeiten und ihren Fortschritt sichtbar machen. Selbstgesteuertes und forschendes Lernen wird dadurch unterstützt.

Gleichzeitig impliziert diese Entwicklung einen Wandel der Lehrkultur. Lehrpersonen übernehmen zunehmend die Rolle von Lernbegleitern und Koordinatoren von Lernprozessen anstelle reiner Wissensvermittler. Offenheit für Innovation, Fehlertoleranz und eine Kultur des Teilens sind zentrale Elemente dieser neuen Lernkultur **(vgl. bildung.digital, o. D.).**

Gamification kann in diesem Kontext als didaktisches Instrument verstanden werden, das die digitale Lernkultur strukturiert und motivational unterstützt.

1.4.1 Gamification im Fremdsprachenunterricht

Im Fremdsprachenunterricht wird Gamification zunehmend als didaktischer Ansatz betrachtet, der Motivation und aktive Beteiligung der Lernenden fördern kann.

Durch spielerische Elemente wie Punkte, Belohnungen oder kooperative Herausforderungen entstehen Lernumgebungen, die stärker auf Interaktion und Problemlösung ausgerichtet sind. Studien zeigen, dass gamifizierte Lernarrangements eine authentische und kollaborative Lernatmosphäre fördern können **(vgl. Pihkala-Posti, 2015, S. 99).**

Auch im Hinblick auf sprachliche Kompetenzen wurden positive Effekte festgestellt, etwa im Bereich des Wortschatzlernens, des Leseverstehens und der mündlichen Kommunikation **(vgl. Kurniawan & Yeni Rahmawati, 2025, S. 506).**

Diese Ergebnisse zeigen, dass Gamification nicht nur motivational wirken kann, sondern auch Potenziale für die Förderung sprachlicher Kompetenzen im Fremdsprachenunterricht besitzt.

2. Gamification und Game-Based Learning

Game-Based Learning bedeutet, dass der Lerninhalt selbst durch das Spiel vermittelt wird. Lernziele sind nicht Beiwerk, sondern integraler Bestandteil der Spielmechanik. Der Lernprozess ist somit in den Spielfluss eingebettet **(learn battle, o. D.).**

Im Diskurs um spielerische Lernarrangements ist eine präzise terminologische Differenzierung erforderlich. Neben dem Konzept der Gamification wird häufig der Begriff Game-Based Learning (GBL) verwendet. Während Gamification die Integration einzelner Spielelemente in nicht-spielerische Kontexte beschreibt, bezeichnet Game-Based Learning das Lernen mit vollständigen Spielen.

Game-Based Learning meint das Lernen mit häufig digitalen Spielen, die gezielt so gestaltet oder eingesetzt werden, dass Lerninhalte vermittelt oder erschlossen werden können. Ziel ist es nicht nur, die Motivation der Lernenden zu steigern, sondern durch die aktive Auseinandersetzung mit dem Spiel eine tiefere kognitive Verarbeitung zu fördern **(e-teaching.org, 2024).**

3. Praktische Umsetzung: Game-Based-Learning im Master „Fachsprachen und Kommunikation“

Das Lernarrangement wurde für Germanistik-Studierende des Masterjahres 1 im Masterstudiengang „Fachsprachen und Kommunikation“ in den Semestern 1 und 2 im Fach Fachkommunikation Deutsch (Universitätsjahr 2024/2025, deutsche Sektion, Universität Oran 2) durchgeführt. Es kamen zwei Game-Based-Learning-Spiele und ein Gamification-Spiel zum Einsatz. Die Zielgruppe bestand aus 27 Studierenden auf dem Niveau B1/B2 in Deutsch als Fremdsprache. Ziel des Lernarrangements war die nachhaltige Verankerung fachsprachlicher Lexik aus den Bereichen Wirtschaft, berufliche Kommunikation und Arbeitswelt durch kooperative, spielbasierte Szenarien, bei denen das Lernen direkt im Spiel stattfindet- ein klassisches Beispiel für Game-Based Learning.

3.1 Spiel 01: „Der erste Tag im neuen Job“ (Game-Based Learning)

Die Studierenden arbeiteten in Teams und durchliefen mehrere Levels, die typische berufliche Situationen simulierten. Das Spiel ermöglicht praktisches Lernen innerhalb eines Szenarios, wodurch sprachliche Kompetenzen authentisch angewendet werden.

- **Level 1 – Rezeption:** Wichtige Informationen und Fachbegriffe am ersten Arbeitstag erkennen. Aufgabe: interne Nachricht lesen, Fachbegriffe markieren und erklären.
- **Level 2 – Gelenkte Produktion:** Formelle E-Mail-Strukturen anwenden. Aufgabe: Vorstellungs-E-Mail an das Team schreiben (ca. 6–8 Sätze).
- **Level 3 – Autonome Produktion:** Mündliche Teamvorstellung vorbereiten und präsentieren (3–4 Minuten).
- **Level 4 – Transfer:** Kommunikationsproblem lösen. Aufgabe: fehlerhafte E-Mail analysieren, überarbeiten und Verbesserung diskutieren.

Abschluss: Präsentation der Ergebnisse aus allen Levels und Feedback durch Lehrperson und Studierende.

Didaktischer Mehrwert

Das Lernarrangement kombiniert Rezeption (Lesen und Verstehen), gelenkte Produktion (E-Mail schreiben), autonome Produktion (mündliche Präsentation) und Transfer/Reflexion (Kommunikationsprobleme lösen). Durch das Szenario „erster Arbeitstag“ werden authentische berufliche Situationen simuliert, wodurch die Studierenden ihre sprachlichen Kompetenzen praxisnah und im Rahmen eines Game-Based-Learning-Ansatzes anwenden können.

3.2 Spiel 02 Tabu (Game-Based Learning)

Die Studierenden müssen einen Begriff erklären, ohne bestimmte Wörter (Tabu-Wörter) zu verwenden. Sie müssen andere Wörter finden und den Begriff umschreiben. Zeitdruck und ein Punktesystem machen das Spiel spannender und motivierender.

Ablauf:
Die Studierenden arbeiten in Teams. Eine Person erklärt einen Begriff, die anderen raten. Jede Runde ist zeitlich begrenzt. Für richtige Antworten erhalten die Teams Punkte. Die Studierenden übernehmen auch Rollen, zum Beispiel Koordinator oder Zeitmanager. Das Spiel kann in ein Szenario eingebettet werden (z. B. Kommunikation im Unternehmen).

Lernziele:

- Fachwörter lernen und aktiv verwenden
- Mündliche Ausdrucksfähigkeit verbessern
- Begriffe umschreiben und erklären lernen
- Teamarbeit fördern
- Motivation im Lernprozess steigern

Abschluss des Spiels:

Am Ende präsentieren die Teams ihre Ergebnisse oder führen eine kurze Kommunikationsaufgabe durch (z. B. ein Gespräch oder ein Meeting). Anschließend reflektieren die Studierenden ihren Lernprozess.

Didaktischer Wert:

Das Spiel ermöglicht aktives Lernen, da die Studierenden die Sprache in einer realitätsnahen Situation anwenden. Es fördert sowohl sprachliche als auch soziale Kompetenzen und macht den Lernprozess interessanter und effektiver.

3.3 Spiel 3: Kahoot – Stellenanzeigen verstehen (Gamification)

Im Rahmen des Gamification-Ansatzes wurde das Quiz-Tool Kahoot eingesetzt, um die Studierenden beim Verstehen und Analysieren von Stellenanzeigen zu unterstützen. Anders als bei Game-Based Learning steht hier das Spiel selbst nicht als vollständiges Szenario, sondern einzelne Spielmechanismen wie Punkte, Zeitdruck und Ranglisten im Mittelpunkt, um Motivation, Aufmerksamkeit und Lernaktivität zu steigern.

Die Studierenden nahmen einzeln oder in Kleingruppen teil. Sie beantworteten Multiple-Choice-Fragen zu fiktiven und realen Stellenanzeigen, wobei typische Aspekte wie Aufgabenprofile, Anforderungen, Bewerbungsfristen und gewünschte Qualifikationen überprüft wurden. Durch den Wettbewerb um Punkte (XP) und Platzierungen auf der Rangliste wurde die intrinsische Motivation gefördert.

Spielmechanismus und Ablauf:

- **Quizfragen:** Analyse von Stellenanzeigen, Identifikation wichtiger Informationen, Zuordnung von Begriffen und Anforderungen.
- **Zeitdruck:** Jede Frage musste innerhalb eines festgelegten Zeitlimits beantwortet werden.
- **Punkte / Rangliste:** Richtige Antworten brachten Punkte, Bonuspunkte gab es für schnelle Antworten. Die aktuelle Rangliste wurde nach jeder Runde angezeigt.
- **Team- oder Einzelmodus:** Teams von 2–4 Personen konnten gemeinsam antworten, Diskussionen zur Lösungsfindung waren erlaubt.



Abbildung 02 : Einige Fragen des Quiz

Quellen : Eigene Darstellung

- **Lernziele:**

  - **Fachsprachliche Kompetenz:** Relevante Informationen in Stellenanzeigen erkennen und verstehen.
  - **Motivation und Engagement:** Spielerischer Wettbewerb steigert Aufmerksamkeit und Wiederholungseffekt.
  - **Analytische Kompetenz:** Unterschiede zwischen Anforderungen, Aufgaben und Qualifikationen identifizieren.
  - **Selbstreflexion:** Lernende erkennen eigene Stärken und Schwächen beim Analysieren von Stellenanzeigen.

Material:

- Computer oder Smartphone
- Kahoot-Plattform für Quizfragen
- Lernjournal oder Notizblatt zur Reflexion nach dem Spiel

Abschluss: Nach dem Kahoot-Quiz diskutieren die Studierenden gemeinsam die Lösungen, klären offene Fragen und reflektieren, welche Informationen in Stellenanzeigen besonders relevant sind und wie diese in Bewerbungsprozessen genutzt werden können.

Didaktischer Mehrwert:

Das Gamification-Spiel ermöglicht kurze, wiederholbare Lerneinheiten, bei denen fachsprachliche Inhalte gezielt geübt werden. Durch Punkte, Ranglisten und Zeitdruck wird die Motivation erhöht, während Lernende ihr Verständnis der Inhalte aktiv prüfen. Im Gegensatz zu Game-Based Learning liegt der Schwerpunkt hier nicht auf einem umfassenden Szenario, sondern auf der Integration spieltypischer Elemente in den Lernprozess, wodurch Aufmerksamkeit, Engagement und schnelle Rückmeldung gefördert werden.

Spiel / Aktivität	Lernziel	Genutzte Spielelemente	Erzielte Kompetenzen	Bemerkungen
Job-Simulation	Fachwortschatz im Berufsalltag	Levels, Story, Teamarbeit, Aufgaben	Lesen, Schreiben, Sprechen, Transfer	Authentische berufliche Situation
Tabu	Fachbegriffe aktiv erklären	Levels, Punkte, Teamarbeit, Zeitdruck	mündliche Produktion, Problemlösung	Simulation einer Kommunikationskrise
Kahoot	Analyse von Stellenanzeigen	Punkte, Rangliste, Zeitlimit	Lesekompetenz, Aufmerksamkeit, Motivation	Schnelle Wiederholung, Motivation durch Wettbewerb

Tabelle 01: Gamifizierte Lernarrangements: Ziele, Elemente und Kompetenzen

Quelle: Eigene Darstellung

3.4 Diskussionen der drei gamifizierten Lernarrangements

Die drei Lernspiele – Job-Simulation, Tabu und Kahoot – zeigen, dass Game-Based Learning und Gamification im DaF-Fachsprachenunterricht gut zusammenpassen. Die Job-Simulation und Tabu motivieren die Studierenden, aktiv zu sprechen, im Team zu arbeiten und Fachwörter in echten Situationen anzuwenden. Kahoot hilft, Wissen schnell zu prüfen und Lesekompetenz zu üben.

Für die Master-1-Studierenden wurde eine Umfrage durchgeführt. Die Ergebnisse zeigen, dass die Spiele wirken: 92 % der Studierenden sagen, dass die Job-Simulation ihre Motivation erhöht hat, 85 % fühlen sich nach Tabu sicherer im Gebrauch fachsprachlicher Lexik und 78 % konnten durch Kahoot das Verständnis von Stellenanzeigen kurzfristig überprüfen.

Die Rückmeldungen der Studierenden bestätigen die Zahlen:

- „Mir hat besonders gefallen, dass wir die Fachwörter gleich im Team anwenden konnten."
- „Die Rangliste bei Kahoot hat mich motiviert, die Aufgaben schneller und genauer zu lösen."
- „Die Simulation des ersten Arbeitstags hat mir geholfen, den Wortschatz im Kontext zu verstehen."

Die Stärken der drei Lernspiele sind klar: Sie steigern Motivation und Engagement durch Spiel, Punkte und Ranglisten. Die Lernenden können sich gut orientieren dank klarer Levels und Aufgabenfolgen. Fachwörter werden gezielt geübt und gemerkt. Außerdem können die Studierenden das Wissen reflektieren und in beruflichen Situationen anwenden.

Die Kombination von Game-Based Learning und Gamification zeigt: Spaß am Spiel und nachhaltiges Lernen ergänzen sich. Kahoot sorgt für schnelle Wissenskontrolle und Aufmerksamkeit, während Tabu und die Job-Simulation langfristig Sprachproduktion, Teamarbeit und berufsrelevante Kompetenzen fördern. So werden die Lernenden sowohl kurzfristig motiviert als auch langfristig gefördert.

4. Herausforderungen der Lernarrangements im DaF-Fachsprachenunterricht

Bei der Umsetzung der Spiele zeigen sich einige Herausforderungen und Bedingungen, die für den Lernerfolg wichtig sind. Tabu benötigt eine sorgfältige Vorbereitung der Karten und der Levelstruktur, während Kahoot **t**echnische Geräte und die Erstellung eines digitalen Quiz erfordert. Auch die Sprachkompetenz der Studierenden spielt eine Rolle: Unterschiedliche Niveaus können die Zusammenarbeit in Teams erschweren, besonders bei kooperativen Spielen. Zudem muss eine Balance zwischen Spiel und Lernen gefunden werden, denn ein zu starker Fokus auf den spielerischen Aspekt kann die eigentlichen Lernziele die nachhaltige Verankerung von Fachwörtern beeinträchtigen. Schließlich sind institutionelle Rahmenbedingungen wie Raum, Zeit und digitale Ausstattung wichtig, damit die Spiele sinnvoll durchgeführt werden können.

Insgesamt zeigt die Analyse, dass es sinnvoll ist, verschiedene Gamification-Mechaniken zu kombinieren**.** Kooperative, narrative Spiele wie Tabu oder die Job-Simulation fördern langfristiges Lernen, während digitale Quizformate wie Kahoot Motivation, Schnelligkeit und Selbstkontrolle stärken. Durch die Verbindung beider Ansätze werden kognitive Tiefe, emotionale Motivation und soziale Interaktion im Lernprozess optimal unterstützt.

Die Umsetzung der gamifizierten Lernarrangements für Germanistikstudierende des Masterjahres 1 im Masterstudiengang „Fachsprachen und Kommunikation“ zeigt, dass Gamification im Fremdsprachenunterricht das Lernen nachhaltig unterstützen kann, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind:

1. **Klare Struktur:** Die Spiele müssen gut in den Unterricht eingebunden sein, zum Beispiel durch Levels, eine Geschichte, Teamrollen und Reflexionsphasen.
2. **Motivation:** Die Lernenden sollen Spaß am Spiel haben (interessante Szenarien, Teamarbeit) und durch Punkte, Abzeichen oder Ranglisten zusätzlich motiviert werden.
3. **Tiefes Lernen:** Die Aufgaben sollten nicht nur Texte lesen und verstehen, sondern auch Schreiben und Sprechen üben.
4. **Anwendung:** Die Lernenden sollen das Gelernte auf neue Situationen übertragen können, damit die Kompetenzen dauerhaft gefestigt werden.

Fazit und Ausblick

Die Studie zeigt, dass Gamification und Game-Based Learning den DaF-Fachsprachenunterricht deutlich verbessern können. Durch spielerische Lernarrangements steigt die Motivation der Studierenden, sie sprechen aktiver und merken sich Fachvokabular besser. Spiele wie die Job-Simulation und Tabu fördern Teamarbeit und die Anwendung des Gelernten in realen beruflichen Situationen. Digitale Quizze wie Kahoot unterstützen schnelle Wiederholung, Aufmerksamkeit und Engagement.

Wichtig für den Erfolg sind eine sorgfältige Planung, die Berücksichtigung des Sprachniveaus der Lernenden und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Spiel und Lernzielen.

Für die Zukunft empfiehlt sich, Gamification weiterhin gezielt im Unterricht einzusetzen und verschiedene Mechaniken zu kombinieren. Weitere Forschung sollte prüfen, wie gamifizierte Lernarrangements langfristig Fachwortschatz, Kommunikationsfähigkeit und selbstständiges Lernen stärken. So kann Gamification zu einem festen Bestandteil einer modernen, digitalen und motivierenden Lernkultur werden.

Literaturverzeichnis

e-teaching.org (04. 06. 2024). Von https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning Abgerufen am 28 Februar 2026

Barth, A. (kein Datum). Von https://www.bildung.digital/digitale-lernkultur .Abgerufen am 27Februar 2026

Deterding, S., Rilla , K., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. Proceedings of Workshop. doi:http://gamificationresearch.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf

Kirchner-Krath, J., & Morschheuser, B. (20. Novermber 2023). Gamification. Bayerisches Forschungsinstitut fur Digitale Tranformation . Abgerufen am 23. Februar 2026 von https://www.bidt.digital/glossar/gamification/

Kurniawan, A., & Yeni Rahmawati. (26. 01 2025). The Role of Video Games in Enhancing English Vocabulary Language Learning. Educationanal Journal of History and Humanities, 506. Abgerufen am 07. 03 2026 von https://jurnal.usk.ac.id/riwayat/article/view/44142/22843

learn battle. (kein Datum). Abgerufen am 05. mars 2026 von Gamification vs. Game-Based Learning: Was ist der Unterschied – und wie nutzt Learn Battle die Kraft von Spielen fürs Lernen?: https://www.learn-battle.de/blog/blog-1/gameification-vs-game-based-learning-9

Perly, D. (13. August 2025). Verstehen die Gamification : Definition, Prinzipien und Anwendungen für die Unternehmen. NeoXperiences. Von https://neoxperiences.com/de/gamification-ein-gewinnbringendes-konzept/ abgerufen

Pihkala-Posti, L. (2015). Spielerische Kollaboration und kommunikative Authentizität mit Minecraft. German as a foreign language,, 99. Abgerufen am 07. 03 2026 von https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?FId=3245803

Sharkovski, K. (kein Datum). Gamification im Unterricht — Teil 1: Grundlagen. Abgerufen am 24. Februar 2026 von https://www.bildung.digital/artikel/gamification-im-unterricht-teil-1-grundlagen