

PAPER DETAILS

TITLE: The Introduction of Gamification in the Teaching of German as a Foreign Language at Obafemi Awolowo University, Ile-Ife, Nigeria

AUTHORS: Olajumoke OYEDELE, Moses AYANKUNLE

PAGES: 189-209

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1995146>



Die Einführung von Gamification im DaF Unterricht an der Obafemi Awolowo Universität, Ile-Ife, Nigeria

The Introduction of Gamification in the Teaching of German as a Foreign Language at Obafemi Awolowo University, Ile-Ife, Nigeria

Olajumoke OYEDELE¹ , Moses AYANKUNLE²



¹Senior Lecturer, Obafemi Awolowo University, Department of Foreign Languages, Ile-Ife, Nigeria

²Research Assistant, Obafemi Awolowo University, Department of Foreign Languages, Ile-Ife, Nigeria

ORCID: O.O. 0000-0002-2738-3588;
M.A. 0000-0001-5214-3861

Corresponding author:

Olajumoke OYEDELE,
Obafemi Awolowo University, Department of
Foreign Languages, Ile-Ife, Nigeria
E-mail: coyedele@gmail.com

Submitted: 26.09.2021

Revision Requested: 09.02.2022

Last Revision Received: 12.03.2022

Accepted: 12.03.2022

Citation: Oyedele, O., & Ayankunle, M. (2022). Die Einführung von gamification im daf unterricht an der obafemi awolowo universität, ile-ife, Nigeria. *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi - Studien zur deutschen Sprache und Literatur*, 47, 189-209. <https://doi.org/10.26650/sdsl2021-1000893>

ABSTRACT (DEUTSCH)

Es wird beobachtet, dass die meisten nigerianischen Deutschstudierenden zwischen 16 und 30 Jahre alt sind. Diese Gruppe ist mehr daran interessiert, Computerspiele und andere Spiele zu spielen, als ihre Haus- und Klassenarbeiten mit den traditionellen Materialien wie Lehrbüchern und Arbeitsheften zu erledigen. Die Jugendlichen brauchen in der Regel interessante Aktivitäten, die ihnen Spaß machen und sie motivieren, zu lernen und dadurch Fortschritte und Erfolge zu erzielen. Es ist in der Tat deshalb überraschend, dass Gamification noch nicht in den Lehrplan des nigerianischen Hochschulunterrichts eingeführt wird. Demzufolge gibt es in Nigeria kaum Forschungen im Bereich Gamification des Fremdsprachenlernens im Allgemeinen und in dem dessen Einsatz im Deutschunterricht im Besonderen. Diese Lücke in der Forschung zu Gamification im Deutschunterricht in Nigeria führte zu der vorliegenden Studie, die die Möglichkeit der Einführung von Gamification im Deutschunterricht an der Obafemi Awolowo Universität untersucht. Das Ziel ist es, eine zielgerichtete Diskussion und weitere wissenschaftliche Gespräche über Gamification im DaF in Nigeria sowie einen fruchtbaren Gedankenaustausch zum Thema anzustoßen. Dadurch könnte die mögliche Erstellung einer didaktischen Konzipierung von Einsatz der Gamification im Deutschunterricht in Nigeria erreicht werden. Die Studie verwendet sekundäre Datenquellen, die verschiedene Artikel, Bücher und Rezensionen über Gamification in der Bildung bzw. in den Klassenzimmern umfassen. Andere Quellen sind Internet-/Blog-Beiträge. Die Analyse der Daten basiert auf einer deskriptiven und inhaltlichen Analyse.

Schlüsselwörter: Gamification, DaF, Nigeria, Deutschstudierende, Obafemi Awolowo Universität

ABSTRACT (ENGLISH)

Most Nigerian students of German are between 16 and 30 years old. This age group tends to be more interested in playing computer and video games than doing their home- and class work with traditional materials such as textbooks and workbooks. Younger students need interesting activities that are fun for them and motivate them to learn and, as a result, make progress and achieve rapid success in



their learning. It is therefore surprising that gamification has not yet been introduced into the curricula of Nigerian higher institutions. As a result, there is hardly any research in the field of gamification in foreign language learning in general or its use in the teaching of German in particular. This lacuna in research on gamification in German studies in Nigeria led to the present study, which examines the introduction of gamification into German lessons at Obafemi Awolowo University. The study aims at initiating a targeted discussion on gamification in German studies and stimulating further scholarly conversations on the topic. Through this, the possibility of creating a didactic design for the use of gamification in German studies in Nigeria can be achieved. This study uses secondary data sources including articles, books and reviews about gamification in education or classrooms. Other sources include websites and blog posts. These sources provide useful insights from various studies on gamification and its use in education, especially in foreign language teaching, which help in drawing up suggestions for a successful introduction of gamification into the curriculum of Nigerian universities especially that of German at the Obafemi Awolowo University in Nigeria. The analysis of the data is based on a descriptive and content analysis.

Keywords: Gamification, German as a foreign language, Nigeria, Obafemi Awolowo University, Students of German

EXTENDED ABSTRACT

Methods of teaching foreign languages have evolved greatly over the years. A major change in this regard is from a traditional teacher-oriented stance to a learner-oriented one. One of such not too recent one is the use of the internet and information technology. The use of the internet and IT has introduced a variety of new methods into education such the use of serious games, YouTube, computer games, and mobile games, among others. This trend became even more popular across virtually the entire world because of the COVID-19 outbreak, which made it mandatory for teachers to find new ways of teaching to replace the traditional face-to-face methods. Of interest to this paper, however, is gamification, especially its introduction into the curriculum for the teaching of German at Obafemi Awolowo University, Ile-Ife, Nigeria.

Gamification is, to put it simply, the application of game design elements and gaming principles to non-gaming contexts (Deterding et al., 2011: 13, quoted by Köhler 2016: 11). The results of various educational research have advocated the use of gamification in the classroom. Many have especially emphasized the positive effects of gamification with respect to improving not only the motivation of learners but also the learning process itself (see, for example, Huang & Soman, 2013).

Foreign language learning has its own challenges, especially when learning it as a beginner in an environment where the language is not in wide use, as is the case of German in Nigeria. A lack of adequate opportunities to put the knowledge into use outside the classroom, little or no contact with native speakers, inadequate learning

materials, and a high cost of study—among other factors—often leads to poor grades, which in turn succeeds in reducing the motivation and confidence that is already low at the beginning of the course. Gamification could help to change the narrative if well applied. In the area of foreign language teaching, gamification should be defined as the use of game elements and principles in the teaching of foreign languages for the purpose of motivating, encouraging, and positively engaging learners to reach the desired level of competence.

Most Nigerian students of German are between 16 and 30 years old. This age group tends to be more interested in playing computer and video games than doing their home- and class work with traditional materials such as textbooks and workbooks. Younger students need interesting activities that are fun for them and motivate them to learn and, as a result, make progress and achieve rapid success in their learning. It is therefore surprising that gamification has not yet been introduced into the curricula of Nigerian higher institutions. As a result, there is hardly any research in the field of gamification in foreign language learning in general or its use in the teaching of German in particular.

This lacuna in research on gamification in German studies in Nigeria led to the present study, which examines the introduction of gamification into German lessons at Obafemi Awolowo University. The study aims at initiating a targeted discussion on gamification in German studies and stimulating further scholarly conversations on the topic. Through this, the possibility of creating a didactic design for the use of gamification in German studies in Nigeria can be achieved.

This study uses secondary data sources including articles, books and reviews about gamification in education or classrooms. Other sources include websites and blog posts. These sources provide useful insights from various studies on gamification and its use in education, especially in foreign language teaching, which help in drawing up suggestions for a successful introduction of gamification into the curriculum of Nigerian universities especially that of German at the Obafemi Awolowo University in Nigeria. The analysis of the data is based on a descriptive and content analysis.

1. Einführung

Laut Martens und Müller (2017, S. 911) wird 2002 der Terminus „Gamification“ erst von Nick Pelling eingeführt. Der Gebrauch wurde hauptsächlich in Marketing- oder anderen Geschäftsfeldern mit unterschiedlichem Erfolg durchgeführt (vgl. Huan & Soman, 2013, S. 5, Alexander, J. A. Et al 2019, S. 1) und im Bereich Bildung gibt es viele Forschungen, die den Einsatz von Gamification im Klassenzimmer vorschlagen, besonders über deren Einfluss sowohl auf die aktive Teilnahme bzw. Motivation der Lernende als auch auf die Lernerfolg (vgl. u.a, Huang & Soman 2013).

In Nigeria ist Gamification im Fremdsprachunterricht neu und es gibt noch keine Forschung in diesem Bereich, besonders im Deutschunterricht, trotz der Tatsache, dass die meisten nigerianischen Deutschstudierende zwischen dem Alter von 16 und 30 sind und, bekanntlich sie sich lieber mit Computerspielen und anderen Spiele als Hausaufgaben beschäftigen. Die Jugendlichen brauchen normalerweise interessante Aktivitäten, die ihnen Spaß machen und motivieren, Erfolg und Fortschritt zu machen (Kohler, 2016, S. i). Wie Kohler richtig erklärt, besteht die Lösung dieses Problems darin, dass Lernen und Computerspiele miteinander verbunden sind. In diesem Sinne werden nicht nur Computerspiele gemeint, sondern alle Aktivitäten, die die Studierenden motivieren und ermutigen, Fortschritt in ihrem Studium zu erreichen.

An der Obafemi Awolowo Universität wird wie bei anderen öffentlichen nigerianischen Universitäten Gamification im Unterricht nicht geforscht oder kaum bewusst verwendet. Aus diesem Grund wurde hier versucht, das Thema „Gamification“ im DaF Unterricht an nigerianische Hochschulen einzuführen, mit dem Zweck eine zielführende Diskussion zu stimulieren und weitere wissenschaftliche Gespräche darüber anzuregen. Dazu soll es einen fruchtbaren Gedankenaustausch zum Thema ermöglichen, besonders hinsichtlich der Verwendung von Gamification im Deutschunterricht in Nigeria, besonders an der Obafemi Awolowo Universität.

Um dieses Ziel zu erreichen, werden sekundäre Datenquellen verwendet. Diese Datenquellen beinhalten verschiedene Artikel über Gamification aus der Lernerperspektive bzw. in der Bildung, Gamification des Zweitsprachlernens bzw. Zweitspracherwerb sowie im Deutsch als Fremdsprache. Andere Quellen sind Internet/ Blog-Write-Ups und Zeitungen. Die Analyse dieser Daten wird daher auf einer deskriptiven Analyse und einer Inhaltsanalyse basieren.

2. Zum Begriff Gamification

Der Begriff, der in letzter Zeit als Gamification bekannt wurde, war erst vor etwa hundert Jahren bekannt. Nelson (2012) behauptet, dass der Ursprung der Gamification im Rechtswesen und auf Zeit bis Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts in der Sowjetunion als eine Methode verwendet wurde, um Arbeitnehmer zu motivieren, ohne sich auf monetäre Anreize zu verlassen. Der Begriff „Gamification“ wurde in konkreterem Sinne erstmals 2010 weit verbreitet, und bezieht sich auf die Integration von Sozial- und Rewardaspekten von Games in Software (Watkins und Neef 2019, Ferrão und Tao, 2019).

1984 veröffentlichte Coonradt (2007) die erste Ausgabe seines Buches „The Game of Work“. Coonradt, bekannt als der „Großvater der Gamification“ wandte in Geschäftskontexten Spielprinzipien an, die sich mit der Motivation der Mitarbeiter beschäftigten. Seine Prinzipien zur Motivation der Menschen sind häufiges Feedback, klare Ziele und persönliche Entscheidungen, Merkmale, die man in Spielen findet. Diese amerikanischen und sowjetischen Ansätze gelten als Vorläufer der Spielwelt führten zur Entstehung eines Subgenres des Konzepts, der „Gamification der Arbeit“. Schon vor Coonradts Arbeit beinhalten Treueprogramme wie Vielfliegerprogramme bei Fluggesellschaften (Kumar & Herger, 2013). Bei diesen wurden von Reisenden Meilen (d.h. Punkte) gesammelt, die gegen einen gewissen Nutzen eingetauscht werden können.

2.1. Definition

Begriff wird als die Anwendung von Game-Design-Elementen und Spielprinzipien in Nicht-Game-Kontexten verstanden und funktioniert, indem sie Techniken einsetzt, um natürlichen Wünsche zu nutzen und Aktivitäten oder Prozesse zu verbessern (Deterding et al., 2011, S. 13 ziert nach Köhler 2016, S. 11). Nach Deterding, Khaled, Nacke & Dixon, (2011) ist Gamification einfach „*The use of game design elements in non-game contexts*“ d. h. die Verwendung von Spieldesign Elementen in nicht spielerischen Kontexten. Kiryakova, Angelova, und Yordanova (2014) zitieren Kapp, (2012) und meinen der Terminus „Gamification“ sei die Verwendung von Spielbasierten Mechaniken, Ästhetik und Spieldenken. Dabei sollten Menschen engagiert werden, ihr Handeln motiviert, das Lernen gefordert werden und Probleme lösen: „...*using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems*“. Breuer (2011) stimmt dieser Meinung zu und definiert Gamification als: „*die Verwendung*

von spieltypischen Mechaniken außerhalb reiner Spiele, mit dem Ziel, das Verhalten von Menschen zu beeinflussen.“ Breuer (2011, S. 1)

Werbach (2014, S. 267 nach Köhler 2016, S.12) bevorzugt einen „Prozess Ansatz“ zur Definition des Terminus als eine elementare Definition, weil er meint, dass das Unterscheidungsmerkmal des elementaren Ansatzes auf den Elementen des Game Designs liege (Werbach, 2014, S. 267) und erklärt seine Entscheidung wie folgt:

By defining gamification as a process, we can talk about activities being more or less game-like, without needing to define a point where the designed system crosses over into gamification. This framing encourages designers to think about how to enhance and deepen the game-like aspects of their designs, rather than thinking their job is done once they drop in points or badges. (Werbach, 2014, S. 267)

Zichermann und Cunningham waren auch dieser Meinung in einer Früheren Untersuchung und betrachten Gamification als einen Prozess des Spieldenkens und der Spielmechaniken, um die Spieler zu beschäftigen und Probleme zu lösen: „The process of game-thinking and game mechanics to engage users and solve problems.“ (Zichermann und Cunningham 2011, S. xiv)

Jedoch soll Gamification im Unterricht mehr als eine Art Problemloser oder ein bloßer Denkprozess betrachtet werden. Der Schwerpunkt dieses Begriffes in der Bildung soll das spielerische Lernen sein. Im Bereich Bildung werden viele wissenschaftliche Arbeiten schon durchgeführt, die diesen Ansatz klar erklärten, darunter werden einige davon erwähnt.

2.2. Gamification in der Bildung

Die Gamification des Lernens ist ein pädagogischer Ansatz, der die Studierende dazu motiviert, mithilfe von Videospieldesign und Spielelementen in Lernumgebungen zu lernen (Huang & Soman 2013, S. 6). Hauptziel ist es, differenzierte Strategien von Motivation und Beschäftigung, in eine Reihe von Aktivitäten einschließlich des Lehrens und Lernens zu integrieren (Alexander, J. A., Cruz, L.E & Torrence, M.L 2019, S.2). Zusätzlich soll es dazu dienen, die Freude und das Engagement der Lernenden zu maximieren, indem das Interesse der Lernenden geweckt wird und sie zum weiteren Lernen angeregt wird (de Freitas & de Freitas, 2013).

Gamification wurde hauptsächlich in Bildungskontexten innerhalb der Hochschulbildung eingesetzt. Forscher glauben, dass dies mit dem wachsenden Interesse am eLearning im Bildungsbereich zusammenhängen könnte (Garland 2015). Es wurde auch herausgefunden, dass Engagement das Hauptziel der Mehrheit der Studien war, die sie untersuchten. Şahin und Arslan Namli (2016) betonen z.B. die Bedeutung von Motivation und Engagement der Studierenden durch den Einsatz von Gamification wie folgt: „*Gamification can motivate students to engage in the classroom, give teachers better tools to guide and reward students, and get students to bring their full selves to the pursuit of learning*“ (Şahin & Arslan Namli 2016 S. 44).

Landers (2014) schlug einen allgemeinen Rahmen für den Einsatz von Glücksspielen beim Lernen vor. Anstatt sich auf die Gamification bestimmter Elemente des Klassenzimmers zu konzentrieren, schlug er stattdessen einen Rahmen vor, der sich auf die Änderung des Verhaltens und der Einstellungen der Lernenden konzentriert. Wie Landers meint:

For gamification to be successful, it must successfully alter an intermediary learning behavior or learner attitude. That behavior or attitude must then itself cause changes in learning directly (as a mediating process), or it must strengthen the effectiveness of existing instructional content (as a moderating process) (Landers 2014 S. 765)

Er kam zu dem Schluss, dass Lehrkräfte durch den richtigen Einsatz von Gamification das Verhalten der Lernenden beeinflussen können. Das sollte das Lernen sowohl im aktuellen Kurs als auch in der Zukunft erhöhen.

2.3. Elemente der Gamification

Figueroa (2015) beschreibt die regelmäßigen Designs von Mustern, die in Gamification verwendet werden, als Game-Elemente bekannt. Einige dieser Elemente (manchmal auch als Komponenten bezeichnet) sind heute in den meisten Games zu sehen. Dazu gehören Punkte, Badges, Leaderboards, Fortschrittsbalken/Progressionsdiagramme, Leistungsgrafiken, Questen, Levels, Avatare, soziale Elemente und Belohnungen (Figueroa, 2015, S. 39). Alle diese Elemente haben unterschiedliche Zwecke und können im Grunde genommen an jede arbeits-, geschäfts- oder bildungsbezogene Situation adaptiert werden. Eine kurze Definition der einzelnen Elemente ist in der folgenden Tabelle von Figueroa, (2015) aufgeführt:

Tabelle 1: Game-Elementen und Definitionen (Nach Figueroa, J. 2015 S.8)

Punkte	Numerische Akkumulation aufgrund bestimmter Aktivitäten.
Badges	Visuelle Darstellung der Leistungen für den Benutzer.
Leaderboards	Wie die Spieler auf der Grundlage des Erfolgs eingestuft werden.
Progress-Barren	Zeigt den Status eines Spielers an.
Leistungsgraph	Zeigt die Leistungen der Spieler an.
Quests	Einige der Aufgaben, die die Spieler in einem Spiel erfüllen müssen.
Levels	Ein Abschnitt oder Teil eines Spiels.
Avatare	Visuelle Darstellung eines Spielers.
Soziale Elemente	Beziehungen mit anderen Benutzern durch das Spiel.
Belohnungssystem	System zur Motivation der Spieler, die eine Quest erfüllen.

Jedes verwendete Spielelement in Gamification soll den Lehr- und Lernprozess der Zweitsprache automatisch verbessern. Laut Dickey, (2005) haben die meisten Spiele, die heute bekannt sind, diese Elemente und folgen einem systematischen Plan. Jedes Spiel integriert drei Hauptelemente: Meta-zentrierte Aktivitäten, Belohnungen und Fortschritte. Dies folgt dem, was Smith-Robbins (2011, S. 58 zitiert nach Figueroa, 2015) ausdrückt, der darauf hinweist, dass alle Spielaktivitäten metazentriert sind und derartige Aktivitäten haben, weil sie auf ein bestimmtes Ziel ausgerichtet sind, das sich schließlich darauf konzentriert, durch das Überwinden von Schwierigkeiten und anderen Bedingungen zu gewinnen, um ein Ziel zu erreichen oder zu vervollständigen. Zusätzlich setzt jedes Spiel, je nach Kontext, einen Mechanismus für den Spieler ein, um Belohnungen oder ein Belohnungssystem zu erhalten.

Es gibt vier Hauptkategorien: Führende Spieler, Preise oder Auszeichnungen, Erfolge und Fortschritt (Smith-Robbins, 2011, S. 58). Davon sind Preise/Auszeichnungen eine Art Belohnung, die in Spielen vorkommt, bei denen der Spieler nach erfolgreichem Abschluss der vorherigen Aktivitäten oder Levels weitere Aktivitäten oder Levels freisetzen kann. Preise/Auszeichnungen fördern ein verstärktes Engagement des Spielers (Glover, Campbell, Latig, Norris, Toner & Tse, 2012) und das ist ein Aspekt, der beim Zweit- bzw. Fremdsprachlernen beibehalten wird.

Erfolge sind öffentlich angezeigte Icons, oder die so genannten Badges, im Online-Profil des Spielers. Sie werden als Integration oder Kombination der zuvor genannten Belohnungskategorien angesehen. Die Integration und Verwendung von Badges, die jeweils eine andere Bedeutung haben, ist zum Teil mit der Entwicklung von Spielkonsolen

und Online-Spielen enorm gestiegen. Für den Zweitsprachlerner kommt die Motivation in Form von Akzeptanz oder Einblendung. Wenn sie die Anerkennung erhalten, werden sie motiviert, auf eine andere Stufe zu wechseln oder eine neue Belohnung zu erreichen.

Das letzte grundlegende Element, das in Spielen implementiert wird, ist die Progression. Nach Dickey (2005) ist die Progression ein sehr wichtiges Element für Spiele. Vor allem für das Gefühl des Engagements und der Motivation, die es dem Spieler gibt. Ihr Hauptziel ist es, den Spieler darüber zu informieren, wie viel Fortschritt er im Level hat. Darüber hinaus gibt es dem Spieler die notwendigen Informationen über die erreichten Ziele und die notwendigen Aktivitäten, um das Level zu bestehen. Es stellt auch die Reise des Spielers dar, die Teil einer Reihe von kleinen Herausforderungen sein kann, die in eine größere Herausforderung integriert sind (Werbach und Hunter, 2012). Im Zweitsprachkurs setzt der Lehrkraft den Fortschritt um, indem systematisch einen positiven Wettbewerb gefördert wird und den Fortschritt der Klasse verdeutlicht. Der Zweitsprachlernende ist dann in der Lage, seinen oder ihren Fortschritt zu sehen und während er motiviert ist, weiter zu gehen oder fortzufahren.

2.4. Game Design

Eine andere Komponente in der von Werbach und Hunter (2012) geführten Definition von Gamification ist das Game-Design. Im Grunde genommen sind Spiele nicht nur Elemente; Spiele werden systemisch und artistisch zum Zweck des Spiels entworfen, aber sie müssen kreativ und zielgerichtet sein. Sie müssen Originalität bieten und dürfen nicht einfach nur Klone von anderen sein. Originalität und Charakter sind notwendig, um der Erfahrung des Spielers Tiefe und Wert zu geben. Gutes Spieldesign ist balanciert und lässt den Spieler ein Gefühl dafür bekommen, wie das Spielerlebnis insgesamt war. Zum Beispiel: War es herausfordernd? War es schwierig? War es leicht? Zudem hat das Spieldesign einen erlebnisorientierten Aspekt, der die Integration aktueller und neuartiger Ansätze auf der Basis von Erkundung und Entdeckung beinhaltet, die auf die Gamifizierung angewendet werden können und den Spieler motivieren.

Werbach und Hunter (2012) erklären, dass Gamification nach einer nicht spielbezogenen Vorstellung entwickelt wird. Das bedeutet, dass die Zielvorgaben nicht nur auf Spaß oder Vergnügen ausgerichtet sind, sondern, dass beides Teil des Erlebnisses sein wird. Die Vision von spielfremden Kontexten ist in vielen Unternehmen weltweit für die Entwicklung und Ausbildung von Mitarbeitern von grundlegender Bedeutung.

Pappas (2013) sagt, dass der Einsatz spielartiger Strategien das Training für die Arbeitsumgebung interessanter, erfreulicher und anwendbarer macht als andere Techniken.

2.5. Konzept der Gamification im Zweitsprachlernen

Figueroa (2015) in seinem Artikel „Using Gamification to Enhance Second Language Learning“ konzentriert sich auf Aspekte der Sprache, Methodik und Ansätze des Zweitsprachenlernens, einen Überblick über die Integration von Technologie in den Zweitsprachunterricht, Gamification als Konzept, pädagogische Implikationen für die effektive Integration der Strategie und aktuelle Anwendungen.

Er weist auch darauf hin, dass der Bereich des Erlernens und Unterrichtens von Fremdsprachen im Laufe der Jahre technologieorientierter worden hat, wenn das 21. Jahrhundert voranschreitet. Diese Anpassung der Unterrichtsstrategien erfolgt in Übereinstimmung mit den Lernenden, die die Lehrkräfte in ihrem Klassenzimmer empfangen. Viele Zweitsprachige Lernende gehören zu einer Generation, die Prensky (2001) als „Digital Natives“ bezeichnet. Diese Lernenden verarbeiten die Informationen unterschiedlich und das Bildungssystem entspricht nicht ihren Bedürfnissen. Da der durchschnittliche Nigerianer mindestens zweisprachig ist, kann diese Behauptung auch für die nigerianischen Deutschstudierende gelten.

Figueroa argumentierte, dass, um Gamification, unabhängig vom Kurs, auf den Lehr- und Lernprozess anzuwenden, muss eine Reihe von Schritten befolgt werden. Diese werden den Instruktor anleiten, den Kurs Gamifications Aspekt entsprechend zu planen.

Abschließend lässt sich feststellen, dass der Einsatz von Gamification im Zweitsprachlernen einen positiven Beitrag zur Lernerfahrung auf der Grundlage der präsentierten Informationen leistet, obwohl Lernmaßnahmen mit Vorsicht durchgeführt werden müssen. Um mit Gamification im Zweitsprachlernen erfolgreich zu sein, sollen die Ziele und Vorgaben aufeinander abgestimmt sein und formale Bewertungskriterien haben (Figueroa, 2015, S.50).

Er erklärte weiter, dass durch die Kombination von Gamification zusammen mit einigen der neuen Technologietrends sowie Zweitsprach-Ansätzen und -Strategien, der Zweitsprach-Lerner und die Motivation eine starke Möglichkeit ist.

Die Verwendung von Technologie in der Bildung ist notwendig geworden, um die Lehr- und Lernerfahrung im 21. Jahrhundert zu verbessern. Im Laufe der Jahre sind Veränderungen und Transitionen erlebt worden, die die Computerhardware und -software zusammen mit den webbasierten Technologien in den Bildungsbereich gebracht haben. Heutzutage sind die meisten Studierenden „Digital Natives“, (auch viele nigerianische Deutschstudierende) und sie lernen und nutzen Informationen anders (Prensky, 2001). Dies hat sich auf ihre Bildungsinteressen ausgewirkt, und die Lehrkräfte müssen daher unterschiedliche Methoden finden, um verschiedene Gruppen zu unterrichten.

Gamification ist seit einigen Jahren das Thema von Forschung, Diskussion und Anwendung in Zweits- bzw. Fremdspracherwerb (vgl. Alomair Y & Hammami S., 2019 & Garland 2015 u.a.)

Das Ziel der Integration von Gamification in die Bildung ist es, eine attraktivere und effektivere Lernerfahrung für den Schüler zu schaffen. Um ein bestimmtes Verhalten zu ändern oder hervorzurufen, müssen die Lernenden motiviert werden. Gamification öffnet dem Zweitsprachler die Tür, seine Sprachlernerfahrung zu verbessern und gleichzeitig die Fähigkeit zu erwerben, jede Aufgabe oder Herausforderung des Kurses, oder des Themas zu lösen. Darüber hinaus bietet Gamification den Lernenden die Möglichkeit, sich untereinander zu unterhalten, wie es in einem sozialen Spiel beinhaltet ist. Wie Fogg (2009) auch meint, werden positive Verhaltensänderungen durch die Auswahl des richtigen Tools der Gamification erreicht.

Der Einsatz von Gamification im Klassenzimmer wurde nicht immer gelobt. Einige Blogger und Wissenschaftler (vgl. Gamification im Klassenzimmer, Vor- und Nachteile; Coutinho 2019; Stewart, 2021; Criticisms of Gamification in Education, 2017 u.a.) haben verschiedene negative Beobachtungen in Bezug auf den Einsatz von Gamification im Bildungsbereich wie folgt zusammengefasst:

- Gamification ist meist digital.
- Um Gamification anzuwenden braucht man das Internet und elektronische Geräte wie Laptops und Handys.
- Es gibt die Gefahr von Sucht unter den Lernenden wegen der Verwendung von Bildschirmen.
- Die Einsetzung mit Qualitätskriterien ist teuer

- Mündlicher Ausdruck ist dadurch sehr schwer zu entwickeln
- Es ist möglich, dass die Studenten sich vom Spiel ablenken lassen und nicht lernen
- Es gibt die Gefahr, dass nicht die gleiche Menge an Lernstoff durchgenommen werden kann, wie beim herkömmlichen Unterricht
- Die Lernergebnisse sind schwieriger zu bewerten und der Wettbewerb zwischen den Lernern kann den Drang zum Betrug stärken
- Bei älteren Lernern wirkt Gamification oftmals zu kindisch nicht ernst genommen, während jüngere Lerner hingegen Gamification mit der spielerischen Atmosphäre überspannen könnten.

Dazu fügen Bellotti et al., (2010) und Cohen, (2011) die folgenden u.a. hin:

- Gamification kann die Lernende vom Lernziel ablenken
- Gamification konnte zur Reizüberflutung oder zum Spiel-Sucht führen
- Sie kann mit der Zeit an Wert verlieren
- Bei einigen Lerner, die das spielerische Erlebnis absolviert haben wird beobachtet, dass es zu schlechteren Noten bei schriftlichen Aufgaben führte sowie weniger Initiative bei der Teilnahme an Aktivitäten im Klassenzimmer.

Jedoch beweisen die Ergebnisse der Literatur- Reviews von Preisig (2016), dass es mehr positive Einfluss von Gamification in der Bildung (mehr als 60% der Studien) gab. Ca. 20% gemischte oder unklare Effekte waren festzustellen, während weniger als 20% negative Effekte hatten.

Trotz der beobachteten Auswirkungen, wird Gamification immer noch für den Unterricht empfohlen. Die Integration von Educational Gamification in den Zweitsprachlernprozess ermöglicht es die Lehrkraft, den Unterricht mit Hilfe einer gamifizierten Perspektive zu planen, zusammen mit einer Erhöhung der Zeit, die den Lernaufgaben gewidmet wird, und des Schwierigkeitsgrades. Dadurch werden die Lernenden engagierter und motivierter. Darüber hinaus steigt die Motivation in einer gamifizierten Unterrichtsumgebung, wenn die Leistung des Lernenden durch ein Belohnungssystem mit Preisen/Auszeichnungen öffentlich anerkannt wird. Die Verwendung von Badges oder eines anderen belohnungsorientierten Systems sollte die Studierenden zu kompetitiveren Aufgaben motivieren, z.B. zur Erstellung einer Studienarbeit, und sollte niemals die Befreiung von einer Prüfung ersetzen, da der eigentliche Lernprozess gestört werden könnte (Meece, Anderman, Anderman 2006).

3. Die Einführung von Gamification im DaF Unterricht an Der Obafemi Awolowo Universität, Ile-Ife Nigeria

3.1. DaF an der OAU

Das Deutsch-Studium begann an der Obafemi Awolowo University (ehemals University of Ife) mit der Ankunft von Wilfried Feuser, der 1968 als Professor für Romanistik an der Institution tätig wurde (Witte, 1993). Die Sprache wurde früher entweder als Hauptkurs oder in Kombination mit anderen Kursen wie Englisch, Geschichte, Philosophie und Yoruba unterrichtet (Feuser 1997). Die Situation der Nichtverfügbarkeit von Lehrern für die Sprache hat das Deutschstudium zu einem bestimmten Zeitpunkt im Jahr auf ein einfaches Hilfsfach reduziert (Oyedele, 2007, S.130). Mit der Aufnahme weiterer Dozenten und der Ankunft von DAAD-Dozenten für dieses Studienfach hat das Deutschstudium später wieder seinen Status als Vollzeit-Studium erreicht. Von den Studierenden im ersten Studienjahr wird erwartet, dass sie 09 Deutschkurse bestehen, im zweiten 07, im dritten 12 und im vierten, 09 Kurse (Student's Information Handbook, Department of Foreign Languages, Faculty of Arts, Obafemi Awolowo University. 2016-2020). Alle Studierende müssen aber auch Kurse von anderen Abteilungen an der Universität bestehen. Im Allgemeinen müssen Sie mindestens 30 Stunden Unterricht pro Studienjahr bestehen (Student's Information Handbook, Department of Foreign Languages, Faculty of Arts, Obafemi Awolowo University. 2016-2020).

Zum Zeitpunkt der Verfassung dieser Untersuchung wird Deutsch sowohl als Einzelfach als auch in Kombination mit anderen Fächern (besonders Französisch und Englisch) an der Universität angeboten. Die deutsche Sektion der Abteilung ist jedoch mit vier DozentInnen unterbesetzt, die Studierende im ersten Studienjahr bis zu viertem Studienjahr unterrichten (Studierende der Abteilung im dritten Studienjahr werden in ihrem Equivalent Year Abroad Program - EYAP¹ - außerhalb der Universität unterrichtet). Jede Stufe besteht normalerweise aus 45 bis 120 Studierenden, so dass es für die Dozenten eine große Herausforderung ist, die Fortschritte jedes Studenten beim Erlernen einer Zweitsprache zu begleiten.

Zum Problem der mangelnden Lehrkraft gibt es andere Herausforderungen wie Motivationsmangeln unter der Studierenden und wie Huang and Soman (2013, S. 5)

1 Da nigerianische Deutschstudierende nicht mehr das obligatorische Auslandsjahr bzw. das linguistische Immersionsprogramm in Deutschland machen konnten, mussten sie ein Studienjahr im Goethe-Institut, Lagos, Nigeria verbringen, für ein gleichwertiges Auslandsjahr. Dieses Programm wird das „Equivalent Year Abroad Programme“ (EYAP) genannt.

richtig meinen, die Langweile, Ablenkungen durch das Internet bzw. Handys oder wenn Studierende im Unterricht nicht richtig engagiert sind. Welche Lösungen gibt es für diese Probleme? Da der Hauptgrundidee von Gamification ist es, die motivierende Kraft von Spielen für andere Zwecke als die direkte Unterhaltung zu nutzen (fabula-games.de), ist Gamification eine mögliche Lösung. Darum setzte diese Untersuchung zum Ziel das Thema Gamification im DaF Unterricht an nigerianischen Universitäten einzuführen und eine Basis für zukünftige Untersuchungen über die verschiedenen Möglichkeiten der Anwendung von Gamification von Deutschdozenten/Innen zu bauen.

3.2. Zur Anwendung von Gamification an Der Oau

Um Gamification im DaF Unterricht an der OAU richtig anwenden zu können, müssen die Lehrende einige Herausforderungen überwinden. Eine größere Herausforderung ist der Mangel an technische Know-How über Gamification unter den nigerianischen Deutschlehrenden. Die Situation ist so, dass es keinen der Deutschlehrer gibt, der angemessene Techniken im Bereich Gamification anwenden kann. Es gibt auch ein Beratungsmangel bei der Umsetzung von gamifizierten Lernaktivitäten, was nach Cheong et al., (2014) als eine der Herausforderungen von Gamification im Unterricht sein konnte, besonders da der bisherigen Frameworks hauptsächlich darauf ausgerichtet sind, die Umsetzung zu beschreiben und zu erklären, und nicht, sie anzuleiten. Obwohl das Goethe-Institut in Nigeria das Blended Learning mit Gamification im Deutschunterricht den Deutschlernenden anbietet und regelmäßige Workshops und Fortbildungsseminare für Deutschlehrende organisiert, hat es keine in der Richtung Gamification gegeben. Wie Pastor-Pina (2015:117) vorschlägt, müssen mehr Untersuchungen durchgeführt werden, um den Gebrauch von Gamification-Techniken im DaF Unterricht in Nigeria zu begründen.

Die Unterrichtsmethodik sowie der Klassenraum in Nigeria können auch eine große Herausforderung sein, da das Unterrichten meist frontal stattfindet und die Klassenzimmer unangemessen für Gamification Techniken einrichten. Die Größe der Klassenzimmer ist von der Anzahl der Studierende abhängig. Jetzt gibt es an der Obafemi Awolowo Universität mindestens 40 Studierende in einem Unterricht, manchmal gibt es sogar über 100 Studierende in einer einzigen Unterrichtsstunde. Gamification in solchem Unterricht muss mit Absicht und professionell geplant und durchgeführt werden, besonders in Bezug auf die Zeitdauer des Unterrichts (siehe Alex, A. et al. 2018) und wie viele Kombinationen aus Spielelementen und Gamification-Techniken in den Kursen anwenden sollen. Zwar könnte die Dauer des Unterrichts und die bevorzugte Methodik die Motivation der Studierenden

beeinflussen, doch ist es ebenso wahrscheinlich, dass ein ungenügend strukturierter gamifizierter Kurs die Motivation des Lernenden negativ beeinflusst.

Die Befürworter der Gamification schlagen die Verschönerung eines bestehenden Kurses mit der Hinfügung von Spielelementen wie „Punkte, Badges und Leaderboards, allgemein bekannt als PBL leaderboards“ sowie Belohnungen und Wettbewerben. Die reiche Kombination von Points, Badges und Leaderboards mit Apps wie Duolingo, Memrise und HelloTalk würde die schnelle Fähigkeitsentwicklung der Kursteilnehmer unterstützen und ihr Selbstvertrauen stärken. Dabei werden dem System sowohl Belohnungen als auch Wettbewerb hinzugefügt (siehe Huotari & Hamari, 2017; Werbach & Hunter, 2012; Alexander et al 2019, S. 2). Darüber hinaus sollte die Verwendung von Badges oder einem anderen belohnungsorientierten System die Lernenden zu kompetitiveren Aufgaben motivieren (Glover, Campbell, Latig, Norris, Toner und Tse, 2012)

Alle diese können sogar in größeren Klassenzimmern gebraucht werden, wenn die Studierende in kleineren Gruppen geteilt werden und der Fortschritt der Studierenden mit Hilfe von Socrative Unterrichtstool und seinen Funktionen überwacht werden. Auch sollten längere Kurse mehr Kombinationen aus Spielelementen und Gamification-Techniken enthalten, um die Motivation auf einem hohen Niveau zu halten.

Bruckman (1999, S. 75) warnt aber, dass solcher Versuch nicht mehr als „schokoladengetränkter Brokkoli“ ist. Das heißt, ein Versuch der „Brokkoli“- (das Unterricht) in „Schokoladen“ (Gamification) zu versüßen. Die Studierenden werden wissen, dass es immer noch das gleiche alte Unterricht ist, obwohl sie für ihre Arbeit ein Badge erhalten können. Deterding (2011) schlägt deshalb eine zweistufige Formel vor, um sinnvolle Erfahrungen zu planen: Ziele + Regeln = interessante Aufgabenstellungen, während interessante Aufgabenstellungen + klares Feedback = sinnvolle Erfahrungen.

Für die nigerianische Deutschstudierende ist diese Formel sinnvoll, da aus Erfahrung reagieren die Studierende sehr gut auf Belohnungen und Wettbewerb soweit sie nicht zu oft gemacht werden. Sonst wird es wieder langweilig, weil sie dann wissen, was im Unterricht vorkommt. Auch wird es für die schwächere Lernende entmutigend, wenn sie immer beim Wettbewerb verlieren oder nie belohnt werden.

Wissenschaftler wie Butler (2015), Kapp (2014), & Lazzaro (2004) erklären weiter, dass die Studierenden bei der Gamification für die Beherrschung, die Lösung von Herausforderungen

und den Umgang mit Anderen spielen. Alle diese sind beim Deutschunterricht an den Universitäten wichtig, weil es nicht darum geht, nur Deutsch sprechen und lesen zu können, sondern die Sprache richtig studieren und analysieren zu können. Die Studierenden müssen die Regel der Sprache beherrschen besonders bei der Grammatik. Da das Lernen ein kognitives Ereignis ist, müssen sie selbst Lösungen zu Problemen oder Herausforderungen herausdenken besonders bei der Einzelarbeit. Gruppenarbeit ist auch wegen der beträchtlichen Anzahl der Studierende im Unterricht unvermeidbar. Daher müssen die Spielelemente aus den Aspekten der obengenannten Aktivitäten herauskommen, die für den Lernenden bedeutsam sind (Stott & Neustaedter, 2013).

Viele nigerianische DeutschdozentInnen können argumentieren, dass sie schon versuchen ihre Studierende mit Aktivitäten und Computerarbeit zu motivieren oder engagieren (besonders beim Phonetik- und Audio-Visuell Unterricht) aber hier geht es um einen absichtlichen geplanten Unterricht mit bestimmten Spielelementen zu spezifischen Zwecken. Gamifizierung bedeutet nicht einfach die Existenz einiger Spielelemente in einem Nicht-Spielkontext, sondern wie Lee & Hammer (2011) erklärt die zielgerichtete Nutzung und Anwendung der (ausgewählten) Elemente im Kontext des spezifischen Unterrichts.

4. Zusammenfassung und Empfehlungen

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass die Anwendung von Gamification beim Zweits- bzw. Fremdsprachlernen aufgrund der vorgelegten Informationen einen positiven Beitrag zur Lernerfahrung leistet. Gleichzeitig müssen mit Vorsicht bei der Umsetzung von Gamification vorgegangen werden, da das Konzept der Gamification zwar einfach aussieht, aber effektives gamifiziertes Lernen ist nicht einfach zu erreichen. Die Anwendung von Gamification im Fremdsprachen-Klassenraum fördert das Lernen von Schreiben, Lesen und Sprechen und motiviert zur Zusammenarbeit und Interaktion. Für den nigerianischen Deutschunterricht soll das Sprachniveau der Lernenden in Betracht gezogen werden, bevor man Gamification hinzufügt. Zum Beispiel wird es schwierig sein, Gamification im ersten Semester des Deutschstudiums an der Universität einzufügen, weil die Studierenden als Anfänger sehr wenig Deutsch zur Verfügung haben und können die Sprache kaum lesen oder verstehen. Auch haben viele von ihnen viel Angst und Unsicherheit am Anfang des Deutschstudiums.

Zusätzlich haben viele Studierende wenige „innere“ Motivation, weil sie die Sprache eigentlich nicht studieren wollten. Die meisten wollten Kurse wie Jura, Anglistik, Linguistik

usw. studieren aber waren für den Kurs nicht qualifiziert. Sie nehmen dann Deutsch als nur die einzige Angelegenheit übrig, eine Zulassung zur Universität zu sichern. Beim zweiten Semester aber kann man langsam Spielelemente im Deutschunterricht integrieren. Das zweite und dritte Studienjahre bieten meiner Meinung nach, die beste Gelegenheit an, Gamification im Deutschunterricht zu verwenden. Im vierten Jahr befinden die Deutschstudierende sich akademisch unter Stress, da sie viel Akademisches tun müssen und sie können Gamification Techniken als Zeitverschwendung sehen.

Die Mehrzahl der bereits gestellten Autoren teilt die Meinung, dass die Gamifizierung das Potenzial hat, das Lernen zu verbessern, wenn sie gut gestaltet und richtig eingesetzt wird. Durch Gamification ist der Lehrkraft in der Lage, sinnvolle Erfahrungen zu schaffen, die sich von einer einfach Spiel-Denk-Mentalität zu einer techno-konstruktivistischen Mentalität bewegen. Es wird daher vorgeschlagen, dass nigerianische Deutschlehrende das technische und pädagogische Know-how erwerben sollen. Zusätzlich sollen mehr Untersuchungen über die motivierende Wirkung der Verwendung einzelner Spielelemente in bestimmten Bildungskontexten und für bestimmte Gruppen von Lernenden durchgeführt werden sowie welche Spielelemente sie in welchem Kurs hin fügen können und wie sie es tun sollen. Solche Untersuchungen würden die nigerianischen Lehrkräfte adäquate informieren, und ihnen bei der Entscheidung helfen, welche Spielelemente in ihrem spezifischen Kontext eingesetzt werden sollen um ihre Kurse zu gamifizieren. Nigerianische Deutschlehrer sollen die oben genannten Vorschläge berücksichtigen, wenn sie Gamification in ihrem Deutschunterricht benutzen möchten. Diese Theorie sollen auf andere Universitäten und Sprachschulen in Nigeria ausgeweitet werden, um ihre Anwendbarkeit aufgrund von Faktoren, Vorteilen und Herausforderungen, die den Institutionen sind, zu bestimmen.

Begutachtung: Extern begutachtet.

Autorenbeiträge: Beitragskonzept/-konstruktion- M.A., O.O.; Beitragsentwurf- Ö.A.; Kritische Inhaltsüberprüfung- O.O.; Endbestätigung und Verantwortung- M.A., O.O.

Interessenkonflikt: Es besteht kein Interessenkonflikt.

Finanzielle Förderung: Dieser Beitrag wurde von keiner Institution finanziell unterstützt.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Conception/Design of Study- M.A., O.O.; Drafting Manuscript- M.A.; Critical Revision of Manuscript- O.O.; Final Approval and Accountability- M.A., O.O.

Conflict of Interest: The authors have no conflict of interest to declare.

Grant Support: The author declared that this study has received no financial support.

Literaturverzeichnis

- Alex, A., & Schippers, M. C. (2018). *Digital Game Elements, User Experience And Learning: a Conceptual Framework*. Educ Inf Technol 23:2545, <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9730-6> zuletzt abgerufen am 15.12.2020.
- Alexander, J. A., Cruz, L. E., & Torrence, M. L. (2019). Gold Star: Enhancing Student Engagement Through Gameful Teaching and Learning. https://www.ideaedu.org/Portals/0/Uploads/Documents/IDEA Papers/IDEA Papers/Gold_Star_Enhancing_Student_Engagement_IDEA_Paper_75.pdf Alexander et al. zuletzt abgerufen am 12.02.2021.
- Alomair, Y., & Hammami, S. (2019). *A Review of Gamified Techniques for Foreign Language Learning*. J. Edu. Res. Rev. 7(11): 223-238., Research Article | Published November 2019 | Volume 7, Issue 11, pp. 223-238. doi: https://doi.org/10.33495/jerr_v7i11.19.150 zuletzt abgerufen am 13.12.2020.
- Bellotti, F., Berta, R., & De Gloria, A. (2010). Design Effective Serious Games: Opportunities and Challenges for Research. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 5, 22-35.
- Breuer, M. (2011). Was Ist Gamification? URL: <https://www.xing.com/communities/posts/was-ist-eigentlich-gamification> zuletzt abgerufen am 16.12.2020.
- Bruckman, A. (1999). The Day After Net Day: Approaches to Educational Use of the Internet. *Convergence*, 5(1), 24-46. <https://doi.org/10.1177/135485659900500104>, zuletzt abgerufen am 26.12.2020.
- Butler, C. (2015). "Applied Behavioral Economics: A Game Designer's Perspective". In Reiners T., Wood L. (eds) *Gamification in Education And Business*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_5 zuletzt abgerufen am 16.12.2020.
- Cheong, C., Cheong, F., & Filippou, J. (2013). "Quick Quiz: A gamified Approach for Enhancing Learning". Paper presented at the Pacific Asia Conference on Information Systems, Jeju Island, Korea, 18-22 June (1-14), *PACIS 2013 Proceedings*.
- Cohen, Aaron M. "The Gamification of Education". In *The Futurist; Washington* Vol. 45, Iss. 5, (Sep/Oct 2011): 16-17.
- Coonradt, C. (2007). *The Game of Work: How to Enjoy Work as Much as Play*. Gibbs Smith.
- Coutinho, S. (2019) "Is Gamifying Your Curriculum a Win or a Loss?" *Technology and the Curriculum: Summer 2019*. <https://techandcurr2019.pressbooks.com/chapter/gamifying-win-or-loss/> zuletzt abgerufen am 22.02.2021.
- Criticisms of Gamification in Education. (2017, May 12). Retrieved from <https://study.com/academy/lesson/criticisms-of-gamification-in-education.html>. zuletzt abgerufen im März, 2021.
- de Freitas, A. & de Freitas, M. (2013). Classroom Live: A Software-Assisted Gamification Tool. *Computer Science Education*. 23. 186-206. 10.1080/08993408.2013.780449. https://www.researchgate.net/publication/258761381_Classroom_Live_A_software-assisted_gamification_tool, zuletzt abgerufen im März, 2021.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2011): *Gamification: Toward a Definition*, Proceedings of Workshop on Gamification at the ACM International Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI).

- Dickey, M. D. (2005). "Engaging by design: how engagement strategies in popular computer and video games can inform instructional design". In *Education Training Research and Development*, 53(2), 67-83.
- Fabula games.de, "Serious Games: Spielend zu neuer Motivation und erfolgreicher Weiterbildung" <https://fabula-games.de/serious-games-spielend-zu-neuer-motivation-und-erfolgreicher-weiterbildung/> zuletzt abgerufen im März, 2021.
- Ferrão, S. Tao, J., & Silva, R. (2019). Success Factors for Using Gamification in Language Teaching. International Symposium on Computers in Education (SIIE).
- Feuser (1997). "Germanistik und Interdisziplinarität in Afrika". In *NAToG Journal, Journal of the Nigerian Association of Teachers of German*, Vol. 2.
- Figueroa, J. (2015). "Using Gamification to Enhance Second Language Learning". In *Digital Education Review*, 21, 32-54 . <http://greav.ub.edu/der> [zuletzt abgerufen am 26/12/2020].
- Fogg, B. J. (2009). "A Behavior Model for Persuasive Design". In S. Chatterjee & P. Dev. (Eds.), *Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology* NewYork, NY: ACM.
- Furdu, I., & Tomozei, C. & Köse, U. (2017). "Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom". In *Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*. 8. 56-62.
- Gamification im Klassenzimmer, Vor- und Nachteile (n.d) https://madreshoy.com/de/Gamification-in-Klassenzimmern-Vorteile-Nachteile/#Desventajas_de_la_gamificacion zuletzt abgerufen am 18.12.2020.
- Gamification In eLearning. 6 Killer Examples of Gamification In eLearning. (2017). <https://elearningindustry.com/6-killer-examples-gamification-in-elearning> zuletzt abgerufen am 12.02.2021.
- Garland, Christopher M., (2015). "Gamification and Implications for Second Language Education: A Meta Analysis" (2015). In *Culminating Projects in English. Paper 40*. URL:<https://pdfs.semanticscholar.org/9c92/fa00401e1fe07a02090db482a1f3bb6a3b98.pdf>, zuletzt abgerufen am 12.11.2019.
- Glover, I., Campbell, A., Latif, F., Norris, L., Toner, J., & Tse, C. (2012). "A Tale of One City: Intrainstitutional Variations". In *Migrating VLE Platform. Research In Learning Technology*, 20.
- Huang Hsin Yuan, W., & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education. Research Report Series: Behavioral Economics in Action*. University of Toronto –Rotman School of Management.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2017). *Electronic Markets* 27, 21-31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z> zuletzt abgerufen am 12.12.2020.
- Informatik und Bildung IUG (2013), „Vor- und Nachteile von Gamification“ http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~iug13/ib/gamification_vorteile_und_nachteile.html zuletzt abgerufen am 18.12.2020.
- Kapp, Karl M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game based Methods for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer & Co., John Wiley & Sons. ISBN 9781118096345.
- Kapp, K. (2014). "Gamification: Separating fact from fiction", *Chief Learning Officer*, Volume 13, Issue 3, Pp. 45-52. [http://cedma-europe.org/newsletter%20articles/Clomedia/Gamification%20-%20Separating%20Fact%20from%20Fiction%20\(Mar%2014\).pdf](http://cedma-europe.org/newsletter%20articles/Clomedia/Gamification%20-%20Separating%20Fact%20from%20Fiction%20(Mar%2014).pdf) zuletzt abgerufen am 20.12.2020.

- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. In *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference, Dubrovnik, Croatia*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Gamification-in-education-Kiryakova-Angelova/9383afbea3feba675aa536a0926edc12438bb406> zuletzt abgerufen am 20.09.2020.
- Kohler, J. (2016). Gamification im Kontext des Fremdsprachenerwerbs Erstellung eines Software- Prototyps für das Fach „Deutsch als Fremdsprache“ Diplomarbeit zur Erlangung des Grades DIPLOM-INFORMATIKERIN im Studiengang Computervisualistik.
- Kumar und Herger, 2013 Source: Kumar, J. M. & Herger, M. (2013). Gamification at Work: Designing Engaging Business Software. Know Your Player https://nanopdf.com/download/gamification-idc_pdf. zuletzt abgerufen am 20.12.2020.
- Landers, R. N. (2014). *Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. Simulation & Gaming*, 45(6), 752-768. doi:10.1177/1046878114563660.
- Lazzaro, N. (2004). *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. Technical Report, XEO Desig inc.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). "Gamification in Education: What, How, Why Bother? ". In *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- Madreshoy.com, "Gamification in the classroom, advantages and disadvantages"
<https://madreshoy.com/en/gamification-in-classrooms-advantages-disadvantages/> zuletzt abgerufen am 18.12.2020.
- Martens, A., & Müller, W. (2017:911) *Gamification. Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies*, Springer.
- Meece, J. L., Anderman, E. M., & Anderman, L. H. (2006). Classroom Goal Structure, Student Motivation, and Academic Achievement. *Annual Review of Psychology*, 57, 487-503.
- Nelson, M. (2012). "Soviet and American Precursors to the Gamification of Work". In *Lugmayr, A., editor, MindTrek*, (S: 23–26). ACM.
- Oyedeke, O. (2007). "German Studies in Nigeria from Inception till the new Millennium", *Ife Journal of Foreign Languages (IJOFOL)* 6: 127-149. ISSN1116-5480.
- Pappas (2013). Gamify the Classroom. <http://elearningindustry.com/gamify-the-classroom> zuletzt abgerufen am 24.12.2021.
- Pastor-Pina, H., | Satorre Cuerda, R. Molina-Carmona, Gallego-Durán, F. J. (2015). "Can Moodle Be Used for Structural Gamification? International Association of Technology, Education and Development (IATED), Proceedings of the 9th International Technology, Education and Development Conference : 2nd-4th March 2015, Madrid. ISBN 978-84-606-5763-7, S. 1014-1021. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/45848>. zuletzt abgerufen am 15.12.2020.
- Preisig, L. (2016). Der Einfluss von Gamification auf die Selbstlernkompetenz und den Lernerfolg von Studierenden. Masterarbeit an der Universität St. Gallen.

- Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrant, Part II: Do They Really Think Differently?" In *On the Horizon*, 9 (6), 1-9.
- Şahin, M. C., & Arslan Namli, N. (2016) "Gamification and Effects on Students' Science Lesson Achievement". *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, January 2016, Volume: 7 Issue: 1 Article: 04 ISSN 1309-6249 S.44.
- Schedler, M. (2020). „Mit Gamification spielend die Schulen verändern. Gamification als Zaubermittel für motivierendes Lernen?" *Pädagogische Hochschule Vorarlberg | F&E Edition* 26.
- Smith-Robbins, S. (2011). "This Game Sucks: How to Improve the Gamification of Education". *Educause Review*, 46 (1), 58-59. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM1117.pdf>, zuletzt abgerufen am 12.01.2021.
- Stewart, K. (2021) What are the Advantages and Disadvantages of Gamification? <https://www.turning.com/blog/what-are-the-advantages-and-disadvantages-of-gamification?>, zuletzt abgerufen am 30.09. 2021.
- Stott, A., & Neustaedter, C. (2013) *Analysis of Gamification in Education*, Technical Report 2013-0422-01, Connections Lab, Simon Fraser University, Surrey, BC, Canada, April. <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf>. zuletzt abgerufen am 22.02.2021.
- Student's Information Handbook, Department of Foreign Languages, Faculty of Arts, Obafemi Awolowo University. 2016-2020.
- Study.com, "Criticisms of Gamification in Education", <https://study.com/academy/lesson/criticisms-of-gamification-in-education.html>. zuletzt abgerufen am 18.03.2021.
- Turner, C., Dierksheide, J., & Anderson, P. (2014). „Learn2Mine: Data Science Practice and Education Through Gameful Experiences". In *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management, and e-Learning*, 4(3), 243-248.
- Watkins, V., & Neef, A. (2019). *Spielend in die Zukunft. Wie kann strategische Zukunftsarbeit vom Gamification-Trend profitieren?* The Foresight Company, Anna-Schneider-Steig 2. Z_punkt GmbH. <https://z-punkt.de/uploads/files/gamification.pdf>. zuletzt abgerufen am 12. 02 2021.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
- Werbach, K., (2014). „(Re)Defining Gamification: A Process Approach ". In *Persuasive Technology: 9th International Conference, PERSUASIVE 2014*, Padua, Italy, May 21-23, 2014. Proceedings. Hrsg. von Spagnolli, Anna, Chittaro, Luca und Gamberini, Luciano. Springer International Publishing, S. 266–272. DOI: 10.1007/978-3-319-07127-5_23.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Hrsg. von Treseler, Mary. O'Reilly Media.

