

## Game on! Lernen motivierend gestalten.

# Review-Kriterien

1. **Einschlägigkeit und Bezug zur Thematik des Bandes »Hochschulbildung und Spiel – Lernen motivierend gestalten« sowie Relevanz der Darstellung für die Zielgruppen:** Zielgruppen sind Anwenderinnen und Anwender von EMPAMOS, sowie interessierte Lehrende und Forschende aus Lehrforschung, Motivationsforschung und Spielforschung (Gamification). Wie bewerten Sie den Bezug zur Methode EMPAMOS in der Hochschullehre (Einsatzmöglichkeiten, Methodische Vorteile von EMPAMOS, Systemische Integration in die Hochschulbildung, EMPAMOS in Verbindung mit spielbasierten Ansätzen in der Lehre, Die Rolle von EMPAMOS in der Lehr-Lernforschung) hinsichtlich der Zielgruppen.

- Wie bewerten Sie die thematische Relevanz des Beitrags für den Sammelband?

2. **Qualität des Beitragsdesigns:** Die Beiträge können entweder praktisch orientierte Szenarien behandeln oder die Theorie zum Einsatz von EMPAMOS (in der Hochschulbildung) weiterdenken/-entwickeln. Wie bewerten Sie die praktische Bedeutung der dargestellten (Motivations-) Situation? Hat es Auswirkungen auf die Praxis in der Hochschulbildung? Hat es Auswirkungen auf den praktischen Umgang mit EMPAMOS?

- Wie bewerten Sie die Bedeutung des Beitrages zur Theoriebildung?
- Für wie geeignet halten Sie das motivationale Design, um die dargestellte Situation zu lösen/zu verbessern?
- Wie schätzen Sie den Reifegrad der entwickelten Lösung bzw. die Aussagekraft der Analyse ein? Stellt der Beitrag eine schnelle Lösung dar, oder einen zielgerichteten Entwicklungsprozess?

**Gewichtung:**

**15%**

**20%**

**Herausgeber\*innen:** Benjamin Zinger, Ann Marie Wester, Thomas Bröker

**Kontakt:**

[GameOn@fidl.education](mailto:GameOn@fidl.education)

[www.fidl.education/GameOn](http://www.fidl.education/GameOn)

3. **Anschlussfähigkeit/Übertragbarkeit/Verallgemeinerbarkeit des Szenarios:** Auch wenn sich Beiträge auf sehr fokussiertes Szenario beschränken, könnten die Autorinnen ihre Lösungen (oder Teile der Lösung) für andere Anwendungen/Szenarien oder Anschlüsse an theoretische Konzepte weiterdenken und begründen/erläutern.
- Wie bewerten Sie die Übertragbarkeit der Erkenntnisse und Ergebnisse auf andere Situationen?
4. **Qualität des Aufbaus der Argumentation und Reflexion:**
- logische Struktur und Gliederung
  - Stringenz
  - Vollständigkeit (Problemstellung, Lösungsweg, methodisches Vorgehen, Ergebnisse und selbstkritische Diskussion des gesamten Beitrages)
5. **Originalität und Innovationsgrad:**
- Wie bewerten Sie den Innovationsgrad des Beitrages? Liefert er neue Ideen wie man EMPAMOS einsetzen kann? Gibt er herausstechende/inspirierende/kreative/neuartige Beispiele/Anregungen für den Umgang mit EMPAMOS oder innovative Lösungen für die Hochschulbildung?
6. **Qualität der Sprache:**
- Verständlichkeit (keine langen Sätze, Erklärung von Fachbegriffen und Fachausdrücken) und Ausdruck (Verbalstil, kein Passiv?)

20%

20%

15%

10%

**Herausgeber\*innen:** Benjamin Zinger, Ann Marie Wester, Thomas Bröker

**Kontakt:**

[GameOn@fidl.education](mailto:GameOn@fidl.education)

[www.fidl.education/GameOn](http://www.fidl.education/GameOn)