

Lesen Sie die zehn Überschriften und die fünf Texte.
Welche Überschrift (a-j) passt am besten zu welchem Text (1-5) ?

- a **GEWINNSTEIGERUNG DANK ZUFRIEDENEM PERSONAL**
- b Die Internetnutzung nimmt ab
- c **NEUE KUNDEN GEWINNEN DURCH INNOVATIVE AKTION**
- d **POTENZIAL VON GAMIFICATION IM UNTERRICHT**
- e Internet bleibt an der Spitze
- f *Ganz Österreich mit einer neuen App erkunden*
- g *Nutzungsverhalten von jungen Menschen im Netz*
- h Gamification bringt Vorteile für Firmen und Angestellte
- i Gesundheitliche Schäden durch Online-Sucht
- j **BESSERE NOTEN IN COMPUTERKLASSEN**

1 Seit über 30 Jahren gibt es das World Wide Web und in dieser Zeit hat es sich zur beliebtesten Freizeitbeschäftigung der Deutschen entwickelt. Fast 97 Prozent geben an, das Internet regelmäßig zu nutzen – und ein Abwärtstrend ist nicht zu erkennen. Die Gründe für diese Beliebtheit sind u.a. Unterhaltung, Ablenkung, Information und ständige Verfügbarkeit. Auch andere mediale Freizeitbeschäftigungen wie Fernsehen, Musik hören, Smartphone-Nutzung oder einfach Telefonieren erfreuen sich großer Beliebtheit. Neben der Mediennutzung geht mehr als die Hälfte der Befragten in ihrer Freizeit spazieren oder hält sich in der Natur auf. Außerdem spielen auch soziale Aktivitäten wie Freunde treffen oder etwas mit dem Partner /der Partnerin oder der Familie unternehmen eine wichtige Rolle.

2 In der Arbeitswelt ist Gamification mittlerweile schon angekommen, in der Welt des schulischen Lernens wird sie noch wenig genutzt. Das liegt wohl daran, dass dieser Trend als schädlich für Kinder eingeschätzt wird – dabei werden jedoch die positiven Aspekte übersehen. Denn Games können die Kreativität fördern, für Erholung sorgen oder sogar soziale Beziehungen schaffen. Bisher nutzt man beim schulischen Lernen zwar digitale Lernplattformen, aber nicht die unterschiedlichen Möglichkeiten von Gamification. Das bedeutet jedoch nicht, dass Gamification das klassische Lernen ersetzen soll. Sie kann dieses aber sinnvoll ergänzen, um so für alle Lerntypen passende Lernumgebungen zu schaffen.

3 Das Internet ist im Leben der unter 30-jährigen nicht mehr wegzudenken, denn laut einer diesjährigen Umfrage sind sie alle regelmäßig im Internet unterwegs. Mit Abstand am beliebtesten ist dabei der Austausch von (Kurz-)Nachrichten, gefolgt vom Video- und Medienkonsum und anderen Aktivitäten wie Surfen, Online-Spielen oder auch der Informationssuche. Bei Jugendlichen unter 18 Jahren nehmen die Eltern noch Einfluss auf Zeit und Nutzung, um sie vor Gefahren aus dem Netz zu schützen und den Konsum zu begrenzen. Mit über sechs Stunden täglich, die die 14- bis 29-jährigen online verbringen, ist die Nutzungsdauer in dieser Altersgruppe dennoch hoch. Von vielen Mediziner*innen wird dieses Verhalten kritisch gesehen.

4 Mit der neuen Bergtour-App aus Österreich beginnt der Urlaub nicht erst am Urlaubsort, sondern schon zu Hause virtuell. Das kostenlose mobile Game bietet tolle Grafiken, dynamisches Wetter und verschiedene abwechslungsreiche Touren in fünf österreichischen Urlaubsregionen. So können Freunde, Kolleginnen oder auch Familienmitglieder in einen Wettkampf treten und gleichzeitig diese Urlaubsregionen besser kennenlernen. Die Marketing-Agentur erhofft sich mit dem Angebot, neue Zielgruppen anzusprechen und die Konkurrenz abzuhängen. Beim diesjährigen Launchen der App kann man in den ersten Monaten nicht nur Pokale erhalten und die Vorfreude steigern, sondern auch einen Kurzurlaub gewinnen.

5 Zahlreiche Unternehmen aus der Produktionsbranche stehen vor dem gleichen Problem: Bei überwiegend monotoner Tätigkeit bleibt die Motivation und Leistung der Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen nicht beständig hoch. Eine Abhilfe bieten hier Gamification-Elemente, die in den Arbeitsalltag integriert werden. So können Arbeitszufriedenheit und Mitarbeitermotivation um bis zu ein Drittel gesteigert werden, außerdem kommt es weniger oft zu Fehlern. Idealerweise beziehen sich die Gamification-Elemente auf die eigene Firma, um die Mitarbeitenden emotional anzusprechen und die Firmenbindung zu erhöhen. Auf diese Weise können die Unternehmen auch Ideen zur Verbesserung der firmeninternen Prozesse erhalten.