

## BUCHVORSTELLUNG

## Gamification: Präsentationen mit Fun-Faktor

**Präsentationsprofi Matthias Garten möchte mit seinem Buch Lehrende, Trainer\*innen und Menschen, die allgemein Vorträge halten, von einem spielerischen, unterhaltsamen und wirkungsvollen Präsentationskonzept überzeugen. Indem man Gamification und Präsentieren zusammenbringt, werden Motivation, Nachhaltigkeit und Interaktion gesteigert, ist sich der Autor sicher.**

### Aus dem Inhalt

Das Buch gliedert sich in zwölf Kapitel mit jeweils zahlreichen Unterkapiteln. So gibt schon das Inhaltsverzeichnis einen detaillierten Überblick über die Inhalte und Interessierte können passgenau die Themen heraussuchen, die für sie relevant sind. Somit ist das Werk gleichermaßen zum Durcharbeiten und zum Stöbern in einzelnen Kapiteln geeignet.

Der Autor fokussiert sich bei seinen Beispielen auf Präsentationen, die mit Microsoft PowerPoint erstellt werden. Er erklärt hier aber nicht den konkreten technischen Einsatz, sondern den methodischen Ansatz. So sind seine Ideen und Vorschläge auch mit anderen Präsentationsprogramm problemlos umsetzbar.

Die ersten Kapitel widmen sich erfahrungsgemäß den Grundlagen: Was macht eine gute Präsentation aus? Welche Grundprinzipien prägen Gamification? Wie können trockene Themen spielerischer und unterhaltsamer präsentiert werden?, sind Fragen, die in den ersten drei Kapiteln beantwortet werden.

Weiter geht es im vierten Kapitel mit den spielerischen Möglichkeiten, die Lehrenden bei der Planung zur Verfügung stehen. Konkret wird hier Wissen unter anderem über Spielmechanismen, Spielelemente, Simulationen und interaktive Elemente zusammengetragen.

Die weiteren Kapitel zeichnen sich durch ihren Praxisbezug aus. Die Themen Humor, Effekte, Interaktionen, aber auch Formate wie Comics oder Erklärfilme stehen im Fokus. Neben Hintergrundinformationen zu den jeweiligen Oberbegriffen gibt es



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.

zahlreiche Beispiele mit Bildern und Erklärungen, wie diese Elemente in die eigenen Präsentationen eingepflegt werden können.

Kapitel 11 widmet sich auf 20 Seiten konkreten Spielideen und ihren Umsetzungsmöglichkeiten im Rahmen von Präsentationen. Bekannte Fernsehformate wie *Wer wird Millionär?*, *Jeopardy*, *Dalli Klick* und weitere Spiele werden konkret für die Wissensvermittlung adaptiert. Wie in den vorangegangenen Kapiteln helfen zahlreiche Bilder, die beschriebenen Beispiele nachvollziehen und umsetzen zu können.

Das letzte Kapitel beschäftigt sich mit der möglichen Zukunft von Präsentationen: dem Metaverse. Dieses ist eine virtuelle Welt, in die man mit einem Avatar eintauchen und sogar mit VR-Brillen agieren kann. Die Möglichkeiten im Metaverse zu lernen und zu lehren scheinen dem Autor schier unbegrenzt. Matthias Garten ist der Meinung, dass dieses Format, das aktuell noch am Anfang seiner Entwicklung steht, spätestens 2030 der Standard unseres digitalen Austausches wird.

## Fazit

Das Buch von Matthias Garten ist, wie man es auf Neudeutsch gerne ausdrückt, „Hands-on“ verfasst. Der Autor hat merklich die Lesenden als Sprecher\*innen vor Augen, die mit seinen Tipps das eigene Präsentationsverhalten spielerisch aufpeppen. Durch die kurzen Kapitel und die vielfältigen Vorschläge und Formate, gelingt es ihm gut, seine Begeisterung für den Einsatz von Gamification-Elemente auf die Lesenden zu übertragen.

Man erhält beim Lesen viele Ideen, wie man das eigene Lehr- und Präsentationsverhalten spielerisch und interaktiver gestalten kann.

Um die Vorschläge umzusetzen, sind allerdings Vorkenntnisse im Erstellen von Präsentationen notwendig. Matthias Garten konzentriert sich in seinem Werk auf das methodische Vorgehen und nicht auf die technische Umsetzung. Das bedeutet, man muss bereits eigene Erfahrung mitbringen, um aus den Beispielbildern und den Beschreibungen der Spiel- oder Visualisierungsideen mit Hilfe eines Präsentationsprogramms auch echte Ergebnisse realisieren zu können.



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.

## Über den Autor

Matthias Garten ist Präsentationsprofi. Er hat als Unternehmer eine eigene Akademie zum innovativen, begeisternden und überzeugenden Präsentieren aufgebaut. Er ist gleichzeitig Trainer und gilt im deutschsprachigen Raum als einer der führenden PowerPoint-Experte.

## Verlagsinformationen

Garten, Matthias (2023). *Gamification. Präsentationen mit Fun-Faktor*. BusinessVillage GmbH. Göttingen.

CC BY-SA 3.0 by **Christina Bliss** für wb-web (06.01.2025)



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.