

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	2 Einführung in Gamification	2.3 Was Gamification NICHT ist	DOREA	HeurekaNet

2.3 Was Gamification NICHT ist

Umgang mit mentalen Blockaden bei Spielen und Gamification

Für diejenigen unter uns, die keine Gamer sind und daher die Komplexität von Gamification nicht als redundant empfinden, ist es wichtig zu erwähnen, dass sich Spiele heutzutage zu einer Wissenschaft und Kunst entwickelt haben. Sie sind so facettenreich und komplex, dass sie vom Gamer Multitasking und die Verarbeitung einer großen Menge an Informationen erfordern, die dann strategisch und effektiv eingesetzt werden müssen, um ein gewünschtes Ergebnis zu erzielen. Dies ist etwas, das wir auch von unseren Lernenden verlangen. Dies sind der Standard und das Niveau der akademischen und pädagogischen Exzellenz, die wir unseren Lernenden vorgeben sollten. Sie sind keine apathischen Informationsempfänger sind, sondern Menschen, die Informationen kritisch aufnehmen und analysieren können, so dass sie auf der Grundlage ihrer Umgebung oder ihres Kontexts an Bedeutung gewinnen. Sie sind in der Lage, sie logisch und angemessen anzuwenden, um ein positives Ergebnis zu erzielen, während sie gleichzeitig in der Lage sein müssen, produktiv mit einem Team zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten, auch unter Einschränkungen und Stressfaktoren wie Zeitdruck. Eine Spielumgebung kann eine simulierte Umgebung bieten, die die eben genannten Bedingungen nachahmt und unsere Lernenden zu akademischem und pädagogischem Erfolg führt. Obwohl dies der Fall sein könnte, schrecken viele von uns davor zurück, Gamification eine Chance zu geben.

Der Zweck dieses Videos ist es also, bestimmte Mythen und Vorurteile über Gamification anzusprechen, da sie leider sogar auf einer unterbewussten Ebene mentale Blockaden erzeugen können, die uns davon abhalten, Gamification auszuprobieren, was bedeutet, dass wir am Ende des Tages ein erstaunliches Werkzeug nicht nutzen werden, das unseren Lernenden helfen kann, ihr Potenzial zu erreichen. Zu diesen Mythen gehört der Gedanke, dass Gamification eine Zeitverschwendung ist, da wir nur Spiele spielen, die zu nichts führen; dass man ein Gamer sein muss, um seine Lernumgebung gamifizieren zu können; dass es teuer ist; dass man eine Menge Technologie benötigt und dass es nur für bestimmte Fächer, Klassenstufen und Altersgruppen verwendet werden kann. Lassen Sie uns also diese Bedenken direkt ansprechen.

Gamification ist keine Zeitverschwendung durch Spiele

Viele Berufszweige wie Risikomanagement, Gesundheitswesen, Politik und Verteidigung nutzen angewandte Spiele/Serious Games als strategisches Spiel, um reale Probleme zu lösen. Sie haben erkannt, dass Gamification ein leistungsfähiges Werkzeug ist, das praktisches Erfahrungslernen bietet, das es den Spielern nicht nur ermöglicht, aus ihren Fehlern zu lernen und zu üben, sondern auch im Umgang mit sich ständig ändernden Variablen und Szenarien zu lernen, kritische, flexible und kreative Problemlöser zu werden.



Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union kofinanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Man muss kein Gamer sein, um seine Lehr-/Lernumgebung oder seinen Unterricht zu gamifizieren

Je mehr man sich mit einer Aktivität beschäftigt, desto besser versteht man die allgemeine Logik und Strategie einer Sache, wie in unserem Fall des Spieldesigns. Je mehr man sich mit einer Sache (in unserem Fall dem Spielen) beschäftigt, desto leichter fällt es einem, Details wie Spielelemente zu erkennen und auch, wie sie wann und warum eingesetzt werden. Wenn es dann an der Zeit ist, Ihren Unterricht zu gamifizieren, wird es viel einfacher sein, Spielelemente in Ihre Inhalte und Lernziele zu integrieren, da Sie eine Denkweise entwickelt haben, die den Zusammenhang erkennt. JEDOCH müssen Sie kein Gamer sein, um mit der Gamifizierung Ihrer Lernumgebung beginnen zu können. Warum? Weil Sie viel mehr über Spiele wissen, als Sie denken. Selbst wenn Sie in letzter Zeit kein Spiel gespielt haben, müssen Sie als Kind mit Spielen in Berührung gekommen sein, sei es mit Tic Tac Toe, Monopoly, Uno-Karten oder sogar mit Ihren Freunden aus der Nachbarschaft, die wie ich im Hinterhof so tun, als ob sie Soldaten wären. Sie waren selbst einmal ein Kind, was bedeutet, dass es äußerst unwahrscheinlich ist, dass Sie nicht schon einmal etwas erlebt haben, das Elemente des Spieldesigns enthält. Vielleicht noch wichtiger ist, dass Sie selbst ein Spiel mit Ihren eigenen Regeln entwickelt haben, so rudimentär sie auch gewesen sein mögen, Sie haben schon einmal ein eigenes Spiel entwickelt, und das möchte ich Ihnen in Erinnerung rufen. Wie könnte das aussehen? Es könnte so einfach sein wie eine Art Ursache-Wirkungs-Spielregel. „Je weiter du einen Ball wirfst, desto mehr Punkte bekommst du, und wenn du 100 Punkte erreicht hast, bekommst du eine Schokolade für die erste Stufe. Um die nächste Stufe zu erreichen und die nächste Schokolade zu bekommen, musst du 200 Punkte sammeln.“

Sie sehen also, es ist sehr wahrscheinlich, dass Sie vielleicht sogar schon einmal unwissentlich Ihr eigenes Spiel kreiert haben und deshalb können Sie es noch einmal tun. Und wenn nicht, dann haben Sie die Regeln eines bestimmten Spiels verstanden, um es zu einem späteren Zeitpunkt erneut zu spielen. UNO-Karten können ein gutes Beispiel dafür sein.

Gamification ist nicht teuer

Es mag viele überraschen zu erfahren, dass die Gamifizierung Ihres Lehr-/Lernraums so teuer oder so günstig sein kann, wie Sie es gerne hätten. Ja, viele Gamification-Softwares, -Apps und -Programme erfordern die Nutzung des Internets, der Technologie und sogar eine Lizenz- oder Abonnementgebühr, so dass sie in diesem Sinne nicht kostenlos sind. Da Spiele und das Konzept der Gamification nicht auf Computer- oder Konsolenspiele beschränkt sind, können Sie auch auf Tischspiele wie Monopoly, Jenga oder Snakes and Ladders zurückgreifen, zu denen Sie Zugang haben. Man kann auch ohne vorgefertigte Spiele mit der Gamifizierung beginnen, solange man ihre Regeln kennt. Nehmen wir zum Beispiel Tic-Tac-Toe: Alles, was Sie brauchen, sind Stift und Papier oder einen Marker und ein Whiteboard, wodurch sich die Kosten für Gamification in Grenzen halten.

Gamification erfordert nicht viel Technologie

Die Kosten, die mit Online-, Computer- oder Konsolenspielen verbunden sind, wurden bereits erwähnt, daher fühle ich mich nun dazu gedrängt, das nächste Problem anzugehen, nämlich die Notwendigkeit von viel Technologie als Voraussetzung für Gamification: Da Gamification im Klassenzimmer keine vollwertigen Spiele erfordert oder voraussetzt, ist viel oder teure Technologie nicht notwendig. In einigen Fällen ist sie sogar überhaupt nicht notwendig. Der Schwerpunkt von Gamification liegt nicht auf der Technologie,

sondern auf dem Engagement. Solange Sie die Spieler/-innen und Lernenden absichtsvoll durch Spielelemente wie Storyline und Herausforderungen ansprechen, sind Sie gut.

Sie sind der Spielleiter oder die Spielleiterin, was wiederum bedeutet, dass Sie alles verwenden können, was Ihnen zur Verfügung steht, seien es Gegenstände in Ihrer Klasse oder Open-Source-Webtools, Lernmanagementsysteme mit Punktesystemen oder andere Elemente wie Online-Ranglisten.

Gamification ist nicht auf bestimmte Lernniveaus oder Fächer beschränkt

Sie kann auf allen Lernniveaus und in allen Fachbereichen eingesetzt werden. In der Tat wird sie auch im beruflichen Umfeld eingesetzt, um Mitarbeiter zu motivieren, Ziele zu erreichen. Der Grund, warum Gamification nicht auf Lernniveaus, Fächer oder Alter beschränkt ist, liegt darin, dass Gamification sich nicht primär auf den Inhalt konzentriert, sondern darauf, den Lernenden oder Benutzer zu motivieren. Egal, ob Sie mit Kindergartenkindern, Lernenden an der Universität oder sogar mit Angestellten arbeiten, die innerhalb einer Organisation etwas lernen müssen, was Sie tun können, ist, Ihren Inhalt oder Ihr Thema so zu nehmen, wie es ist, und eine Spielstruktur darüber zu legen. Es gibt einen speziellen Namen für diese Art der Gamifizierung, sie wird strukturelle Gamifizierung genannt und wir werden im nächsten Teil dieses Moduls weiter darüber sprechen.

Spiele und somit Gamification ist nicht nur für Jungen

Es gibt viele Missverständnisse, die abschreckend wirken und dazu führen können, dass Mädchen und Frauen von vielen Bereichen, einschließlich MINT und Gaming, ausgeschlossen werden, und das könnte ein Missverständnis sein, das Menschen davon abhält, ihre Lernumgebungen zu gamifizieren, da sie das Interesse der weiblichen Lernenden an Spielen anzweifeln könnten. Wenn wir uns die Statistiken über den Prozentsatz der Frauen in der Gaming-Community in den USA ansehen, liegt dieser bei 40 bis 45 %. Warum ist der Anteil so hoch? Weil natürlich die menschlichen Eigenschaften wie Ehrgeiz, Tatkraft und Entschlossenheit, die durch Spiele befriedigt werden, nicht an das Geschlecht gebunden sind. Sie brauchen sich also keine Sorgen zu machen, dass Gamification in Ihrer Lernumgebung ein Geschlecht gegenüber dem anderen bevorzugt.



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union kofinanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.