

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	2 Einführung in Gamification	2.4 Nutzeffekte von Gamification	DOREA	HeurekaNet

2.4 Nutzeffekte von Gamification

Nun, da wir einige negative und falsche Annahmen angesprochen haben, lassen Sie uns zu den potenziellen positiven Effekten von Gamification in einer Lernumgebung übergehen, um uns etwas zu geben, worauf wir uns freuen können. Bevor ich einige von ihnen erwähne, möchte ich Ihnen das Wort erteilen und diese Frage offen stellen, um zu sehen, was unsere kollektiven Erfahrungen uns über die potenziellen Vorteile von Gamification sagen.

Also, los geht's: Nutzen Sie diesen Link, um Ihre Gedanken und Einsichten in Bezug auf die Vorteile von Gamification mitzuteilen. Fühlen Sie sich frei, von persönlichen oder beruflichen Erfahrungen zu berichten, bei denen der Einsatz von Gamification zu positiven Ergebnissen, Gefühlen oder Einstellungen geführt hat.

<https://jamboard.google.com/d/13UaZpNjYQbT2dFQn-nGUnzjGJolimYbvbeRsZVzeCgl/edit?usp=sharing>

Machen Sie eine Pause in diesem Video, um Ihre Erfahrungen oder Überzeugungen zu beschreiben und kommen Sie dann zurück, damit wir fortfahren können.

Wenn Sie sich die Zeit genommen haben, die Aufgabe zu lösen, danken wir Ihnen, dass Sie Ihre Erkenntnisse mit uns teilen. Sich auszutauschen und voneinander zu lernen kann auf eine Weise augenöffnend sein, die wir manchmal nicht vorhersehen können, also nehmen Sie sich bitte die Zeit, die Antworten Ihrer Kollegen auf diese Aufgabe zu lesen. Ich werde es auf jeden Fall tun. Für diejenigen unter Ihnen, die diese Aufgabe noch nicht gelöst haben, wird es am Ende dieses Abschnitts ein Quiz geben, in dem Sie die Zeit haben, diese Aufgabe zu lösen, allerdings so, dass sie für Ihre Kollegen nicht sichtbar ist. Wenn Sie dies bereits getan haben, können Sie die Beschreibung, die Sie bereits abgegeben haben, kopieren und einfügen.

Nun, da Sie die Möglichkeit hatten, Ihre Meinung über die Vorteile und Gründe für Gamification im Bereich Lernen und Bildung mitzuteilen, lassen Sie uns gemeinsam einen Blick auf einige der wichtigsten werfen, bevor wir zum nächsten Abschnitt übergehen.

Hier sind nur ein paar, die erwähnenswert sind. Gamification kann:

- Lernende fesseln und motivieren
- die Möglichkeit bieten, Lebenskompetenzen wie die Fähigkeit zur Zusammenarbeit zu entwickeln
- die Effektivität des Unterrichts verbessern
- Behalten und Erinnern fördern
- eine individuelle Anpassung ermöglichen
- sofortiges Lernfeedback für Lehrende und Lernende, um bei Bedarf effektiv und sofort eingreifen zu können



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.

- Lernende in die Lage versetzen, sich selbst einzuschätzen, indem sie Zugang zur Fortschrittskontrolle erhalten

Und nicht zuletzt:

- Engagement und die produktive Beteiligung der Lernenden steigern

Und mit Hilfe all dieser Vorteile werden sie, die Lernenden, in der Lage sein

- das Lernen und die akademischen Leistungen zu verbessern
- Spaß beim Lernen zu haben.

Pädagogen werden besser in der Lage sein, sie für das Lernen zu begeistern und so zu lebenslang Lernenden 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.