

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	2 Einführung in Gamification	2.5 Engagement	DOREA	HeurekaNet

2.5 Engagement

Da der Hauptzweck der Gamification das Engagement ist, lassen Sie uns dort ansetzen.

Zu viele von uns Lehrkräften, Trainer/-innen oder Jugendarbeiter/-innen verlassen sich darauf, lediglich Arbeitsblätter zu verwenden, um schwierige Konzepte zu unterrichten, und in der Eile und dem Druck der Unterrichtszeit nehmen wir unbewusst die Versuche unserer Lernenden, diese Arbeitsblätter zu lösen, als Engagement an. Die Realität sieht jedoch so aus, dass sich die Lernenden nicht engagieren, zumindest nicht in der Weise, die erforderlich ist, damit die Informationen, die wir ihnen präsentieren, gelernt oder behalten werden können. Um etwas zu behalten, müssen sich die Lernenden bewusst engagieren und Interesse zeigen, was bei Arbeitsblättern bekanntermaßen nicht der Fall ist.

Im Gegensatz zu den Reaktionen und Gefühlen, die durch Arbeitsblätter hervorgerufen werden, ist echtes Engagement fesselnd, einprägsam und inspiriert und motiviert die Bemühungen um ein Lernziel. Um Ihnen zu helfen, diese Unterscheidung zu begreifen, möchte ich Sie um Folgendes bitten. Denken Sie an einen Moment zurück, der für Sie etwas ganz Besonderes war. Das kann Ihr Universitätsabschluss sein, die Geburt Ihres Kindes, die Überraschung, als Sie einen Welpen bekamen, oder sogar das erste Mal, als Sie außerhalb Ihrer Heimatstadt verreist sind. Dieser Moment muss nicht unbedingt etwas Extravagantes oder Teures sein, solange er für Sie etwas Besonderes ist. Wenn er für Sie etwas Besonderes ist, ist er auf jeden Fall unvergesslich. Er ist so unvergesslich, dass Sie sich, wenn Sie sich bemühen, an Details wie Geräusche, Anblicke, Farben und Gerüche dieses Moments erinnern können. Wenn nichts anderes, dann können Sie sich auf jeden Fall an Gefühle erinnern. Und warum? Weil das, was in diesem Moment geschah, Sie in einer Weise beschäftigte, die Emotionen auslöste, die Empfindungen verstärkte, die es Ihnen ermöglichte, sich dessen, was um Sie herum geschah, bewusster zu werden, und so waren Sie nicht nur besser in der Lage, die Bedeutung dessen, was geschah, zu erfassen, sondern auch die damit verbundenen Erinnerungen zu behalten.

So sollte sich eine Lernerfahrung anfühlen, damit sich Lernende wirklich engagieren, vor allem, wenn schwierige Konzepte eingeführt werden.

Die Gefühle und Reaktionen beim Ausfüllen von Steuererklärungen, die das Äquivalent zu Arbeitsblättern im Unterrichtsraum sein können, wecken dagegen nicht wirklich den Wunsch, diese Erfahrung jeden Tag zu wiederholen, oder? Und die Erinnerungen, die mit dieser Erfahrung verbunden sind, sind nicht besonders angenehm und haben nicht das lohnende Gefühl, das Sie dazu motivieren würde, diese Handlung oft genug zu wiederholen, damit Sie die Informationen und Details dieses Steuererklärungsformulars behalten. Aber beim Lernen müssen unsere Lernenden nicht nur auf das achten, was wir ihnen präsentieren, sondern wir wollen, dass sie sich 1) bewusst engagieren und 2) dass sie diese Informationen und Details behalten, und das geht nur, wenn sie motiviert sind, den Stoff zu



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.

wiederholen und zu üben. Die Wahrheit ist, dass sie lernen wollen müssen. Es gehört zu unseren Aufgaben, ihnen die Lust am Lernen zu vermitteln.

Um noch einmal kurz auf die Arbeitsblätter zurückzukommen: Das soll nicht heißen, dass Arbeitsblätter nicht nützlich sind. Das heißt auch nicht, dass der Zweck, für den wir Arbeitsblätter verwenden, nicht gültig oder nicht wichtig ist.

Aber wenn sie schon nicht das gewünschte Ergebnis bringen, nämlich die Lernenden zum Lernen zu bewegen, sollten wir dann ihre Verwendung oder zumindest ihre umfassende Verwendung, ihren Zeitplan und die Methode der Integration und Präsentation überdenken? Die Informationen auf den Arbeitsblättern werden nicht in Frage gestellt, sondern lediglich die monotone Art und Weise, wie die Informationen präsentiert, übermittelt und vermittelt werden.

Deshalb müssen wir uns einen Moment Zeit nehmen, um darüber nachzudenken, wie wir mit der Vermittlung von Inhalten umgehen, und uns fragen, ob unsere derzeitigen Vermittlungsmethoden ansprechend genug sind, damit die Lernenden sich die Informationen merken können, so wie wir es tun, wenn wir fesselnde Momente im Leben erleben.

Es geht um Engagement. Engagement erfordert Innovation und Innovation erfordert Kreativität.

Gamification kann uns dabei helfen, uns zu engagieren, denn das ist ihr Zweck, aber die Anwendung der abstrakten Konzepte und Regeln von Spielen, von denen Sie einige in diesem Modul hören oder in Büchern lesen können, wird nicht ausreichen, denn damit Sie Gamification auf eine Art und Weise einsetzen können, die wirklich engagiert ist, müssen Sie zuerst Ihre kreativen Muskeln wiederentdecken und trainieren. Ja, "wiederentdecken", Sie haben richtig gehört, das bedeutet, dass Sie bereits Kreativität in sich tragen, jeder Mensch tut das und es ist keine Eigenschaft, die nur Künstler, Dichter, Designer oder Entertainer besitzen, wie viele Kreativitätsexperten, einschließlich der weltbekannten Autorin Julia Cameron, die den Bestseller "The Artist's way: Ein spiritueller Weg zu höherer Kreativität" geschrieben hat.

Eine Möglichkeit, diesen Wiederentdeckungsprozess in Angriff zu nehmen, besteht darin, etwas Neues auszuprobieren, um neue Verbindungen und Bahnen in unserem Gehirn zu bilden. Das Wiederentdecken und Ausüben unserer Kreativität durch das Ausprobieren von etwas Neuem, das außerhalb unserer Komfortzone liegt, kann jedoch unangenehm sein. In diesem Kurs ist dieses "Neue", das Sie ausprobieren sollen, natürlich die Gamifizierung. Ich lade Sie ein, nicht nur davon zu hören, sondern es wirklich auszuprobieren und unabhängig davon, in welchem Stadium Sie sich befinden, aus Ihrer Komfortzone herauszutreten und zu hinterfragen, wie Sie Gamification nutzen und anwenden. Wir bitten Sie, dies zu tun, denn nur so können Sie kreativ werden und sich damit auseinandersetzen.

Wenn Sie diese Einladung annehmen und sich der Herausforderung stellen, werden Sie vielleicht manchmal aufgeregt und manchmal verängstigt sein oder beides gleichzeitig fühlen.

Oft ist der Anfang die schwierigste Phase jeder neuen Tätigkeit, Fähigkeit oder Denkweise. Meistens liegt das an der Angst. Die Angst, dass wir es nicht schaffen, dass wir scheitern, dass wir kritisiert werden, dass wir missverstanden werden oder dass der Versuch, etwas Neues auszuprobieren, als totale Zeitverschwendung enden wird. Manchmal nehmen wir diese Angst als Beweis dafür, dass wir aufhören oder lieber gar nicht erst etwas Neues beginnen sollten, das Anstrengung erfordert, weil wir diesen

verrückten Irrglauben in uns tragen, dass Kreativität und der Ungewissheit direkt in die Augen zu blicken nur etwas für die Furchtlosen ist (etwas, von dem wir glauben, dass wir es nicht sind), aber das ist einfach nicht wahr. Ja, wir müssen mutig sein, aber wir müssen nicht furchtlos sein. Und mutig und furchtlos bedeuten nicht dasselbe. Wie Elizabeth Gilbert in ihrem Buch *Big Magic* *(übrigens eines meiner Lieblingsbücher) erklärt: "Mut bedeutet, etwas zu tun, das Angst macht. Furchtlosigkeit bedeutet, nicht einmal zu verstehen, was das Wort Angst bedeutet", was ein Zustand ist, der Menschen mit bestimmten neurologischen/psychischen Störungen und Soziopathen vorbehalten ist. Unser Gefühl für Angst ist für unser grundlegendes Überleben unerlässlich, daher geht es hier nicht darum, unsere Angst loszuwerden. Ich bezweifle, dass die meisten von uns ihre Angst loswerden können, wenn sie kreativ oder innovativ sind oder neue Dinge ausprobieren oder ganz allgemein unsere vorhersehbare und kontrollierbare Komfortzone in irgendeiner Weise stören. Unsere Angst wird sich immer zeigen, wenn wir kreativ sind, denn Kreativität verlangt von uns, dass wir uns auf eine Mission einlassen, deren Ausgang ungewiss ist, und Angst hasst ungewisse Ergebnisse, weil sie die Kontrolle aufgibt. Die Herausforderung besteht also nicht darin, die Angst loszuwerden, denn das können wir nicht, sondern mit ihr umzugehen, indem wir ihr erlauben, mit der Kreativität zu koexistieren.

Elizabeth Gilbert

"Ich versuche also nicht, meine Angst auszurotten ... Ich habe den Eindruck, je weniger ich meine Angst bekämpfe, desto weniger wehrt sie sich. Wenn ich mich entspannen kann, entspannt sich auch die Angst. In der Tat lade ich die Angst herzlich ein, mich überall hin zu begleiten, wo ich hingehere. Ich habe sogar eine Begrüßungsrede für die Angst vorbereitet, die ich kurz vor jedem neuen Projekt oder großen Abenteuer halte.

Sie geht ungefähr so:

Liebste Angst: Die Kreativität und ich sind dabei, gemeinsam auf eine Reise zu gehen. Ich weiß, dass du uns begleiten wirst, denn das tust du immer. Ich erkenne an, dass du glaubst, eine wichtige Aufgabe in meinem Leben zu haben, und dass du deine Aufgabe ernst nimmst. Offensichtlich ist es deine Aufgabe, mich immer dann in Panik zu versetzen, wenn ich im Begriff bin, etwas Interessantes zu tun - und ich muss sagen, du machst deinen Job wirklich gut. Mach also ruhig weiter, wenn du meinst, dass du das musst. Aber ich werde auf diesem Roadtrip auch meinen Job machen, nämlich hart arbeiten und konzentriert bleiben. Und die Kreativität wird ihre Aufgabe erfüllen, die darin besteht, anregend und inspirierend zu bleiben. In diesem Fahrzeug ist viel Platz für uns alle, also fühl dich wie zu Hause, aber mach dir Folgendes klar: Die Kreativität und ich sind die Einzigen, die auf dem Weg dorthin Entscheidungen treffen werden. Ich erkenne und respektiere, dass du ein Teil der Familie bist, und deshalb werde ich dich nie von unseren Aktivitäten ausschließen, aber trotzdem - deine Vorschläge werden nie befolgt werden. Du darfst dich hinsetzen und mitreden, aber du darfst nicht abstimmen. Du darfst die Straßenkarten nicht anfassen; du darfst keine Umwege vorschlagen ... Aber vor allem, mein lieber, allseits bekannter Freund, ist es dir absolut verboten, zu fahren.

Dann machen wir uns gemeinsam auf den Weg - ich und die Kreativität und die Angst -, Seite an Seite, für immer vorwärts in das erschreckende, aber wunderbare Terrain des unbekannten Ausgangs."

*Elizabeth GILBERT: BIG MAGIC. Creative Living Beyond Fear. Penguin LCC US 2016



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.