

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	3 Gamification in der Praxis	3.10 Der Balanceakt	DOREA	HeurekaNet

3.10 Der Balanceakt

Im Bereich des Lernens und der Bildung soll Gamification Übungen, Gelegenheiten und Verfahren schaffen, die auf die Lösung von Problemen im Zusammenhang mit dem Lernen und der Bildung ausgerichtet sind. Daher ist es wichtig, dass wir immer unsere übergeordneten Bildungsziele im Auge behalten und sie nicht aus den Augen verlieren, wenn wir uns in den Gestaltungsprozess der Gamification vertiefen. Wir müssen immer ein Gleichgewicht zwischen Lernen und Spielen aufrechterhalten, sonst kann sich unser Gamification-Ziel leicht von der Lernbeherrschung zum Gewinnen des Spiels für unsere Lernenden verschieben. Die Beherrschung des Lernens bezieht sich hier auf die Beherrschung von Bildungsinhalten, Fähigkeiten oder Denkweisen, je nach den Zielen des Lehrplans, die wir uns gesetzt haben.

Damit kommen wir zu Definition Nr. 2, die uns wieder einmal von Michael Matera präsentiert wurde.

"Erfolg stellt sich ein, wenn wir Gamification bewusst in Verbindung mit den Lehrplanstandards einsetzen. Was wir im Wesentlichen tun, ist ein pädagogisches Mashup aus spielbasiertem Lernen und anderen bewährten Methoden. Denken Sie daran, dass wir Gamification einsetzen, um das, was wir bereits tun, zu verbessern".

Dieses Zitat gibt uns die perfekte Gelegenheit, zum Thema Blended Learning überzuleiten, bei dem es sich ebenfalls um ein pädagogisches Mashup handelt, das zur Verbesserung dessen eingesetzt werden kann, was wir bereits tun.

Bevor Sie zum nächsten Teil übergehen: Stellen Sie sicher, dass Sie den zweiten Definitionszusatz in Ihr Gamification Journey-Dokument aufnehmen.



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.