

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	4 Gamification und Blended Learning	4.3 Entwicklung transversaler Fähigkeiten durch Gamification und Blended Learning	DOREA	HeurekaNet

4.3 Entwicklung transversaler Fähigkeiten durch Gamification und Blended Learning

Neben der Vermittlung von Inhalten ist es wichtig, dass die gamifizierten Lernerfahrungen auch so gestaltet sind, dass sie den Lernenden die Möglichkeit bieten, zu erforschen, neugierig zu sein, zu scheitern und es erneut zu versuchen und so Belastbarkeit und Konzentration zu lernen und im Wesentlichen die Verantwortung für ihre eigene Bildungsreise zu übernehmen und dabei Selbstvertrauen zu gewinnen und wertvolle Lebenskompetenzen zu entwickeln. Vielleicht ist eine der wichtigsten Lebenskompetenzen, die eine spielerische Lernerfahrung bieten kann, die Fähigkeit, ein zuverlässiges Teammitglied zu werden, das durch Einfühlungsvermögen und Respekt für andere effektiv mit anderen kommuniziert und zusammenarbeitet, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

Es ist wichtig, dass wir darauf achten, ob wir unsere Lernenden auf das vorbereiten, was auf sie zukommt, wenn sie unsere Lernumgebung verlassen, und nicht nur das, sondern ob wir Bürgerinnen und Bürger schaffen, die wertvolle und produktive Mitglieder der Gesellschaft sein werden, die in einer sich ständig verändernden und herausfordernden Welt nicht nur überleben, sondern auch gedeihen werden. Schon vor dem Beginn der Pandemie haben sich unsere Gesellschaften rasch verändert, so dass die Bürger Kompetenzen entwickeln müssen, die es ihnen ermöglichen, die Herausforderungen zu bewältigen, die sich aus den zahlreichen Veränderungen in ihrer Arbeit, in ihrem persönlichen Umfeld und in der Gesellschaft im Allgemeinen ergeben.

Bei der Erwähnung der rasanten Veränderungen, die unsere Gesellschaften durchlaufen, müssen wir auch anerkennen, dass diese Veränderungen auch mit technologischen Entwicklungen zusammenhängen, die sich in einem wirklich schnellen Tempo vollziehen. Die Automatisierung ist bereits dabei, den Arbeitsmarkt umzugestalten, wobei Routineaufgaben und gering qualifizierte Tätigkeiten zunehmend von Maschinen übernommen werden. Technologien spielen daher in mehreren Lebensbereichen eine immer wichtigere Rolle, was dazu führt, dass Qualifikationen schnell veralten, neue Arbeitsmodelle entstehen und die Notwendigkeit betont wird, dass die Menschen ihre persönlichen Fähigkeiten während ihres gesamten Lebens aktualisieren. Technologien spielen daher in mehreren Lebensbereichen eine immer wichtigere Rolle, was dazu führt, dass Fertigkeiten schnell veralten, neue Arbeitsmodelle entstehen und die Notwendigkeit betont wird, dass die Menschen ihre persönlichen Fähigkeiten während ihres gesamten Lebens aktualisieren. Aus diesem Grund besteht ein zunehmender Bedarf an nicht-kognitiven Kompetenzen, d. h. an Soft Skills, d. h. an jenen besonderen menschlichen Fähigkeiten, die nicht ohne Weiteres durch künstliche Intelligenz in Frage gestellt werden 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.

In der Wirtschaft ist ein rascher Wandel der Beschäftigungsformen zu beobachten, bei dem befristete Stellen immer häufiger werden; darüber hinaus suchen die Arbeitgeber zunehmend nach Arbeitnehmern mit Kompetenzen wie Flexibilität und der Bereitschaft zum kontinuierlichen Lernen. Um komplexe Lebenssituationen bewältigen zu können, müssen die Bürger kontinuierlich Kompetenzen entwickeln, die es ihnen ermöglichen, die Herausforderungen zu meistern, die sich aus den zahlreichen Übergängen in ihrer Arbeit, in ihrem persönlichen Umfeld und in der Gesellschaft ergeben. Der Einzelne muss mit Ungewissheit umgehen, seine Widerstandsfähigkeit fördern, sich auf persönlicher Ebene weiterentwickeln, erfolgreiche zwischenmenschliche Beziehungen aufbauen und lernen, wie man lernt.

Aus diesem Grund ist es sehr wichtig, dass wir uns nicht nur auf die Vermittlung von Inhalten konzentrieren, sondern auch auf die Vermittlung von Fähigkeiten und Denkweisen, wie sie in den transversalen Fähigkeiten der UNESCO beschrieben sind.

Gamification auch in Schulen kann dazu beitragen, die nächste Generation darauf vorzubereiten, die notwendigen Fähigkeiten, Denkweisen, Werte und Kenntnisse zu entwickeln, um sich den globalen Herausforderungen und Zielen zu stellen, wie sie in den nachhaltigen Entwicklungszielen der Vereinten Nationen (SDGs) dargelegt sind. Diese lauten: Keine Armut, kein Hunger, gute Gesundheit und Wohlbefinden, hochwertige Bildung, Gleichstellung der Geschlechter, sauberes Wasser und sanitäre Einrichtungen, erschwingliche und saubere Energie, menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum, Industrie, Innovation und Infrastruktur, Verringerung von Ungleichheiten, Klimaschutz, Leben unter Wasser, Leben an Land, Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen und Partnerschaften für die Ziele.

Gamification-Tools wie das in Abschnitt 3.9 vorgestellte, insbesondere Classcraft, können besonders effektiv sein, da sie sich auf die Entwicklung von Lebenskompetenzen konzentrieren und gleichzeitig Gemeinschaftswerte aufbauen.

