

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	1 Einführung in den Kurs	1.1 Kennenlernen des „Facilitators“	DOREA	HeurekaNet

1.3 Überblick über den Kurs

Dieser kurze Gamification-Kurs ist in drei Hauptkapitel oder Einheiten unterteilt. Diese sind:

- Einführung in Gamification
- Gamification in der Praxis
- Gamification & Blended Learning

In der ersten Einheit "Einführung in Gamification" werden wir uns zunächst ansehen, wie Gamification Teil unseres Lebens ist oder sein kann. Dazu werden wir uns bewusst machen, wie Gamification-Konzepte bereits in unserem Alltag eingesetzt werden, und dann werden wir uns damit vertraut machen, wie solche Konzepte in unserem Alltag weiter genutzt werden können, um verschiedene Bedürfnisse zu erfüllen. Danach werden wir eine erste grundlegende Definition für Gamification geben, auf der wir im weiteren Verlauf dieses Moduls aufbauen werden. Dann werden wir einige häufige Missverständnisse ansprechen, die Menschen oft davon abhalten, Zeit in Gamification zu investieren, und dann werden wir, um einen ersten Eindruck zu geben, einige der potenziellen Vorteile von Gamification erwähnen. Es folgt ein Abschnitt, der sich mit dem Wesen und dem Kern von Gamification befasst, und das wird Beteiligung bzw. Engagement sein.

Zum Abschluss dieses ersten Kapitels werden wir uns einige der ersten Schritte ansehen, die Sie unternehmen können, wenn Sie sich entscheiden, die Herausforderung der Implementierung von Gamification anzunehmen.

Die zweite Einheit "Gamification in der Praxis" wird, wie Sie sicher schon erraten haben, sehr viel technischer und praktischer sein. Um die Umsetzung zu erleichtern, werden wir uns mit zwei Arten von Gamification im Bildungsbereich befassen und dann einige der wichtigsten Spielelemente und -mechanismen, die verwendet werden können, aufschlüsseln. Dann werden wir uns verschiedene Gamification-Tools ansehen und bei einigen werden wir uns die Zeit nehmen, um zu sehen, wie man sie einsetzt. Bevor wir diese Einheit beenden, werden wir jedoch näher auf den komplizierten, aber sehr wichtigen Balanceakt schauen, welchen wir als Pädagogen unternehmen müssen, um nicht aus den Augen zu verlieren, was wir in einem Bildungsumfeld zu erreichen versuchen. Dies wird uns helfen, in unsere dritte Einheit überzuleiten, die sich mit "Gamification und Blended Learning" beschäftigt.

In dieser Einheit werden wir einen Blick auf die gemeinsamen Themen von Gamification und Blended Learning werfen und darauf, wie sie das größere pädagogische Umfeld berücksichtigen. Wir werden uns mit der Notwendigkeit eines pädagogischen Wandels von der ausschließlichen Konzentration auf Inhalte hin zur Konzentration auf Inhalte, Lebenskompetenzen und Mindsets befassen. Dabei werden wir sowohl



die UN-Ziele für nachhaltige Entwicklung als auch die transversalen Kompetenzen der UNESCO erwähnen.
Ein weiterer bemerkenswerter Wandel, der erwähnt werden soll, ist der vom Instruktor zum Lernförderer.



**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.