

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	2 Einführung in Gamification	2.6 Schritte zur Wiederentdeckung unserer Kreativität	DOREA	HeurekaNet

2.6 Schritte zur Wiederentdeckung unserer Kreativität

Nachdem wir nun zumindest theoretisch daran gearbeitet haben, die Angst als Beifahrer, aber nicht als Co-Pilot zu akzeptieren, sollten wir einige Schritte unternehmen, um unsere Kreativität wiederzuentdecken. Kreativität hat viel damit zu tun, dass wir nicht mehr nur Barrieren und Einschränkungen sehen, sondern auch Möglichkeiten für Verbindungen zwischen Konzepten, die sonst vielleicht völlig unzusammenhängend erscheinen würden. Um uns dabei zu helfen, schauen wir uns dieses MINT-Bildungsvideo von Science Formula an. Vielleicht möchten Sie die Lautstärke für die ersten 18 Sekunden verringern und sie dann wieder erhöhen.

https://www.youtube.com/watch?v=V8hQgaX36FE&ab_channel=ScienceFormula

Bevor Sie dieses Video gesehen haben, konnten Sie sich die Verbindung zwischen Erdbeereis, dem Sonnensystem, Lichtwellen und CO2 vielleicht nicht so leicht vorstellen, aber sie ist da. Als tägliche Herausforderung können Sie sich ein beliebiges Objekt, eine Sehenswürdigkeit oder einen Geruch aussuchen und versuchen, Verbindungen wie in dem Video zu finden. Machen Sie das eine Woche lang und gehen Sie dann zur nächsten Stufe dieser Herausforderung über, bei der Sie ein beliebiges Objekt, eine Sehenswürdigkeit oder einen Geruch auswählen und mit dem Thema, das Sie unterrichten, verknüpfen müssen. Nutzen Sie dies als Übung, um Möglichkeiten für Verbindungen zwischen Konzepten zu erkennen, die auf den ersten Blick völlig unzusammenhängend erscheinen. Sie können mit kleinen Verbindungen beginnen. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken über die Anzahl der Verbindungen, die Sie herstellen können, sondern lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf.

Ideenbanken

Ihr nächster Schritt zur Wiederentdeckung Ihrer Kreativität besteht darin, in Ideenbanken zu investieren.

Eine Ideenbank ist keine herkömmliche Bank, in der Geld aufbewahrt wird, doch in vielerlei Hinsicht ähnelt sie einer Bank, mit dem Hauptunterschied, dass die Vermögenswerte, die aufbewahrt, verwaltet oder ausgetauscht werden, nicht finanzieller Natur sind, sondern kreativer. Ideenbanken sind Ressourcen, die viele Plattformen nutzen können, darunter Websites, Verwaltungssoftware, soziale Medien, gedruckte Bücher oder interne Organisationsdokumente, in denen Menschen Ideen beschreiben, diskutieren und austauschen können. Diese Ressourcen können manchmal quelloffen und damit kostenlos sein, in anderen Fällen können sie kostenpflichtig sein. Darüber hinaus kann der Zugang zu Ideenbanken in einigen Fällen öffentlich und in anderen Fällen exklusiv für Mitglieder einer Kooperation, eines Arbeitsumfelds, einer Gemeinschaft oder eines Clubs/Gesellschaft sein.



Theoretisch besteht ihr Ziel darin, dass Menschen gemeinsam an einer Idee arbeiten, die in einem bestimmten Umfeld oder einer bestimmten Situation umgesetzt werden kann, sei es beruflich oder privat, mit dem Ziel, Verbesserungen oder Problemlösungen herbeizuführen. In vielen Fällen werden Ideenbanken zur Innovation und Entwicklung neuer Technologien oder Erfindungen eingesetzt.

Ein großartiges Beispiel für eine Ideenbank sind die TED-Konferenzen oder TED-Talks, einflussreiche Videos von Experten zu vielen Themen wie Bildung, Technik und Wirtschaft, deren Motto lautet: TED - Ideas worth spreading.

Pinterest, Instagram und Facebook sind großartige Social-Media-Plattformen, auf denen Sie Ideen finden können. Geben Sie einfach Ihre Frage ein: "Wie kann man die Multiplikation auf unterhaltsame Weise lehren?"

Auch Einzelpersonen können eine Ideenbank sein. Jeder kann eine großartige Idee haben, die Sie aufgreifen, abändern und an Ihre Unterrichtsbedürfnisse anpassen können.

Zwei der wichtigsten Personengruppen, die selbst Ideenbanken sein können, sind Lehrer/-innen, Ihre Kolleg/innen und Lernende. Vor allem Ihre Lernenden. Bitten Sie sie, Ihnen von ihren neuesten Interessen zu erzählen, und nutzen Sie ihre Leidenschaften, um Ihre Inhalte zu vermitteln und so das Engagement zu fördern. Wenn Sie z. B. Geometrie unterrichten und Ihre Lernenden gerne Basketball spielen, können Sie eine Regel aufstellen, nach der sich eine Mannschaft in Formationen aufstellen muss, die eine von Ihnen vorgegebene Form bilden, z. B. ein Quadrat, ein Rechteck oder ein Dreieck. Die Mannschaft, die es als erste schafft, sich in einer korrekten Formation aufzustellen und Ihre Fragen richtig zu beantworten, darf den Basketball von dem Platz aus werfen, an dem sie steht. Jeder Spieler innerhalb dieser Mannschaft, der eine Mathefrage richtig beantwortet hat, darf den Ball werfen. Sie erhalten 2 Punkte für die richtige Antwort und einen Punkt, wenn der Ball ins Tor geht. Die Mannschaft, die am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Machen Sie jedoch deutlich, dass die Kinder lernen müssen, um den Unterrichtsraum zu verlassen, damit sie die Fragen beantworten und den Basketball werfen können, um Punkte für ihr Team zu bekommen.

Eine weitere Ideenbank sind Sie selbst und Ihre Begeisterung. Was begeistert Sie? Ist es Indiana Jones? Lieben Sie Schatzsuchen? Was sind Ihre Hobbys und Leidenschaften? Bringen Sie diese in den Unterrichtsraum ein. Sie werden feststellen, dass Ihre Begeisterung auf Ihre Lernenden ansteckend wirken wird. Eine weitere Ideensammlung findet sich in der Welt der Spiele, also probieren Sie es aus.

Versuchen Sie es mit Spielen

Je mehr Sie als Gamer selbst in Spiele eintauchen, desto eher werden Sie in der Lage sein, sich in die Lage Ihrer Lernenden zu versetzen, die am Ende Ihres gamifizierten Unterrichts stehen. Je mehr Sie spielen und je deutlicher Sie sich Ihrer Emotionen während des Spielens bewusst werden, desto mehr werden Sie sich in die Emotionen Ihrer Lernenden einfühlen können, da Sie selbst erfahren haben, wie sich Gamification-Elemente auf Ihre eigene Motivation und Ihr Engagement auswirken können.

Wenn Sie anfangen, Zeit in Spiele zu investieren, werden Sie Spiele erleben, die sich stark voneinander unterscheiden, wie Classcraft, Geocaching, Mathe Mathews und Zoombinis. Vielleicht haben Sie das in der Theorie schon gewusst, aber wenn Sie es selbst erleben, können Sie diese Information so verstehen, dass Sie erkennen können, wann Sie welche Arten von Spielen einsetzen sollten.

