

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	4 Gamification und Blended Learning	4.1 Ähnlichkeiten zwischen Gamification und Blended Learning	DOREA	HeurekaNet

4.1 Ähnlichkeiten zwischen Gamification und Blended Learning

Hochwertiges Blended Learning und Gamification haben Gemeinsamkeiten in ihrem Ansatz, ihrer Logik und ihrer Philosophie. Hier sind einige der wichtigsten:

- Beide sind bestrebt, die Lernenden in den Mittelpunkt zu stellen.
- Beide legen Wert auf die Beteiligung und das Engagement der Lernenden
- Beide erkennen an, dass es bei unseren Lernenden unterschiedliche Leistungsniveaus gibt und dass eine effektive Differenzierung erforderlich ist.

Und last but not least:

- Sie sind sich beide ihrer methodischen Komponenten, Elemente und Instrumente bewusst und setzen diese strategisch und bewusst ein, um die drei oben genannten Punkte zu unterstützen.

Lassen Sie uns über diesen letzten Punkt etwas genauer sprechen.

Für viele ist Blended Learning eine Kombination aus face-to-face oder Präsenzlernen und Online-Lernen. Daraus folgt, dass zumindest auf praktischer Ebene die Komponenten, Elemente und Werkzeuge dieser Methode mit denjenigen verbunden sind, die für die Einrichtung einer Online-Lernumgebung benötigt werden. Daher ist es redundant, dass die Integration von Technologie zumindest bis zu einem gewissen Grad notwendig ist. Bei der Gamification finden sich die Komponenten, Elemente und Werkzeuge in spielbasierten Elementen, Mechanismen und Ästhetik, wie wir sie bereits erwähnt haben.

Sowohl bei Blended Learning als auch bei Gamification besteht jedoch die Gefahr, dass wir das große Ganze aus den Augen verlieren, wenn wir uns zu sehr auf die einzelnen methodischen Komponenten, Elemente und Werkzeuge als eigenständige Einheiten konzentrieren. Das größere Bild ist einfach großartiger Unterricht. Großartiger Unterricht findet statt, wenn wir alles, was uns zur Verfügung steht, bewusst nutzen und maximieren, um die Qualität der Lernerfahrung, die wir unseren Lernenden bieten, zu verbessern. Daher zielen sowohl hochwertiges Blended Learning als auch Gamification auf eine bewusste und strategische Entscheidung bei der Integration verschiedener Tools und Elemente ab, um ein pädagogisches Mash-up zu schaffen, das das Beste aus unserer Unterrichtszeit herausholt und so die Qualität der Lernerfahrung für unsere Lernenden erhöht.

Aus diesem Grund kann es problematisch sein, die grundlegenden Definitionen von Blended Learning und Gamification für bare Münze zu nehmen. Das Problem bei der Annahme grundlegender Definitionen als das A und O ist, dass die Beschreibung, die sie als Grundlage für eine vollständige und umfassende



methodische Definition bieten, für Neulinge und Personen, die diese Methoden nutzen, aber nicht die Zeit haben, ihre Komplexität gründlich zu untersuchen, irreführend sein kann.

Wie bereits erwähnt, ist Blended Learning für viele die Kombination von Präsenz- und Online-Lernen (was in gewissem Maße die Integration von Technologie erfordert). Diese Definition kann den Fokus zu sehr auf die Online-Lernumgebung oder die Integration von Technologie legen. Wenn Sie sich jedoch die Zeit nehmen, Blended Learning wirklich gründlich zu analysieren und zu verstehen, werden Sie feststellen, dass es im Kern unglaublich lernerzentriert ist. Es geht nicht so sehr um die Tools, die bei dieser Methode zum Einsatz kommen, sondern vielmehr um die Unterrichtsgestaltung, die sich darauf konzentriert, wie die Tools eingesetzt werden können, um eine sinnvolle Verwendung von Zeit zu ermöglichen. Bei Blended geht es nicht um die Tools. Es geht darum, den Lernenden Zeit zu geben, in der sie sich mit Ihnen, dem Dozenten/Ausbilder, mit Gleichaltrigen, mit sich selbst und mit der Welt um sie herum beschäftigen können.

Anstatt also die Unterrichtszeit nur für eine Lehr-/Trainingstechnik zu nutzen, wie z. B. einen Vortrag/Präsentation vor der gesamten Klasse zur gleichen Zeit, was dazu führen kann, dass nur die Mitte der Lerngruppe erreicht wird und somit die Bedürfnisse der übrigen Lernenden nicht berücksichtigt werden, ermöglicht Blended Learning, verschiedene Techniken einzusetzen und zu kombinieren, so dass Sie Ihre Gruppe in kleinere Gruppen aufteilen können, von denen eine eine praktische Tätigkeit ausübt, eine andere Zeit mit Ihnen verbringen kann, um über spezifische Probleme zu sprechen, die sie alle gemeinsam haben, und eine weitere Gruppe den Vortrag oder die Präsentation online über ein LMS verfolgen kann.

Auch wenn es sich also praktisch um eine Kombination aus Präsenz- und Online-Lernen sowie Technologie handelt, so ist Blended Learning doch so viel mehr. Es ist ein unglaublich vielseitiges, komplexes und strategisches Instrument, das zwar eine starke und notwendige Online-Lernkomponente hat, die Technologie integriert, aber der Schwerpunkt liegt nicht auf der Online-Komponente oder der Technologieintegration, zumindest nicht als eigenständige Elemente, wie wir bereits erwähnt haben. Das pädagogische Ziel besteht eher darin, die methodischen Komponenten absichtlich zu nutzen, um die Lernumgebung umzustrukturieren, um eine neu gestaltete Qualitätszeit zu ermöglichen und so die effektive Teilnahme und das Engagement zu erhöhen. Genauso geht es bei der Gamification nicht um die Integration von Spielelementen. Es geht darum, sie zu nutzen und sie für einen höheren Bildungszweck zu integrieren. Der übergeordnete Bildungszweck von Gamification ist das Engagement der Lernenden.

Wenn man also die Qualitätszeit nimmt, die Blended Learning in den Unterricht einbringen kann und die allein schon viel zur Beteiligung und zum Engagement der Schüler beiträgt, und wenn man dann noch Gamification einbezieht, was der ultimative Ansatz zur Einbindung der Schüler ist, dann wird man sehen, dass beide Elemente sich gegenseitig ergänzen und dass sie, wenn sie synchronisiert werden, viel effektiver und erfolgreicher mit den Schwierigkeiten und Einschränkungen im Unterricht umgehen können. Im Wesentlichen können sie zusammen den ultimativen pädagogischen Mash-up schaffen.

Im vorherigen Teil dieses Moduls haben wir bereits von Gamification gesprochen, als wir das Zitat von Michael Matera als zweiten Definitionszusatz vorgestellt haben. Schauen wir es uns noch einmal an.

"Erfolg stellt sich ein, wenn wir Gamification bewusst in Verbindung mit den Lehrplanstandards einsetzen. Was wir tun, ist im Wesentlichen 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.

Werfen wir nun einen Blick auf die Definition von Blended Learning nach Professorin Diana Laurillard vom UCL Institute of Education.

"Wir können sagen, dass Blended Learning eine Mischung aus traditionellen und digitalen Technologien ist, die so miteinander kombiniert werden, dass die Lernenden produktiver lernen. Sie nutzen ihre Zeit besser, sie erreichen mehr. Es kann viele Formen annehmen..."

In dieser Definition möchte ich bestimmte Teile hervorheben: Es ist eine Mischung, die den Lernenden hilft, produktiver zu lernen. Sie kann viele Formen annehmen.

Können Sie die Ähnlichkeiten in der Denkweise erkennen? Die Definition von Blended Learning könnte mit ein paar Anpassungen eine weitere Definition von Gamification sein. Und zwar:

„Gamification ist eine Mischung aus bewährten traditionellen und digitalen Technologien, die mit Spielelementen in einer Weise kombiniert werden, die den Lernenden hilft, produktiver zu lernen. Sie nutzen ihre Zeit besser, sie erreichen mehr, sie sind engagierter. Das kann viele Formen annehmen.“

Fügen Sie dies als dritte Gamification-Definition hinzu:

"Gamification ist eine Mischung aus bewährten traditionellen und digitalen Technologien, die mit Spielelementen in einer Weise kombiniert werden, die den Lernenden hilft, produktiver zu lernen. Sie nutzen ihre Zeit besser, sie erreichen mehr, sie sind engagierter. Das kann viele Formen annehmen."

Sie sehen also, sowohl Blended Learning als auch Gamification sind eine Mischung aus bewährten Methoden, ob traditionell oder digital, die ihre methodischen Komponenten, Elemente und Werkzeuge einbeziehen und nutzen, um unseren Schülern das Beste zu bieten, was wir können. Wenn Gamification und Blended Learning miteinander vermischt oder vermengt werden, können sie den ultimativen Bildungs-Mash-up bieten.

Es ist jedoch wichtig, dass wir uns daran erinnern, warum wir Gamification und Blended Learning überhaupt in die Vermittlung von Inhalten einbeziehen wollten. Unsere Vermittlungsmethoden und Inhalte müssen miteinander verbunden sein. Bei Blended Learning muss das, was die Lernenden in einer Online-Umgebung tun, mit dem in Einklang stehen, was im Klassenzimmer gemacht wird. Dasselbe gilt für die Gamifizierung: Was die Lernenden in der gamifizierten Umgebung tun, muss sich auf die Aktivitäten im Klassenzimmer auswirken. Die Aktivitäten, die in beiden Umgebungen (online und mit Spielen) durchgeführt werden, müssen mit den akademischen Aktivitäten, die im Klassenzimmer oder zu Hause durchgeführt werden müssen, verbunden sein.

Zum Abschluss dieses Videos möchte ich Ihnen noch eines mit auf den Weg geben. Seien Sie bei allem, was Sie in der Lernumgebung tun, absichtsvoll. Wenn Sie Blended Learning oder Gamification oder beides in Ihren Unterricht einführen wollen, dann tun Sie dies mit Absicht, denn nur so können Sie die methodischen Vorteile nutzen.

