

## FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Einheit	Abschnitt	Verfasst von	Übersetzt von
3 Gamification	4 Gamification und Blended Learning	4.2 Niveaus und Mastery-based Learning	DOREA	HeurekaNet

### 4.2 Niveaus und Mastery-based Learning

Im vorangegangenen Video haben wir erwähnt, dass eine der Gemeinsamkeiten zwischen Blended Learning und Gamification darin besteht, dass beide die Existenz unterschiedlicher Lernniveaus bei den Lernenden und die Notwendigkeit einer effektiven Differenzierung anerkennen, die auf die unterschiedlichen Bildungsbedürfnisse entsprechend eingehen kann.

Wie wir alle wissen, können wir in unserem Unterrichtsraum zu jedem Zeitpunkt unterschiedliche Niveaus des Verständnisses und der Beherrschung von Inhalten haben. Bevor wir uns mit diesen unterschiedlichen Niveaus befassen, ist es wichtig, dass wir uns über diese Niveaus im Klaren sind. Sagen wir, wir teilen diese unterschiedlichen Niveaus in drei ein, obwohl es in jedem Unterrichtsraum natürlich auch mehr als drei geben kann. Für dieses Video nehmen wir an, dass diese drei Stufen in Anfänger, Mittelstufe und Fortgeschrittene eingeteilt werden. In jeder dieser Stufen gibt es Gruppen von Lernenden, deren Beherrschung des Inhalts die Kategorie widerspiegelt, in die sie eingeordnet sind. Oft arbeiten wir als Ausbilder/Trainer mit festen Gruppen, was bedeutet, dass sich die Teilnehmer in jeder Gruppe und Stufe nie ändern. Zum Beispiel werden Maria, Tom, John, Husein, Shakira und Elena immer in der gleichen Gruppe und auf der gleichen Stufe zusammen sein. Das ist völlig unrealistisch, da sich das Interesse, das Verständnis und die Beherrschung des Stoffes bei jedem dieser Lernenden täglich ändern kann, je nach der einzigartigen Kombination von Dingen wie dem Lehrkonzept und anderen Variablen in der Lernumgebung. Wenn Shakira beispielsweise eines Tages in eine Unterrichtsstunde zu einem Thema kommt, mit dem sie bereits in Berührung gekommen ist und für das sie sich interessiert, ist es für sie nicht ideal, in der Kategorie "Anfänger" zu bleiben, da sie nichts Neues lernt und somit nicht genug gefordert wird, um ein höheres Niveau der Beherrschung zu erreichen. Umgekehrt könnte Vasili, der zunächst in eine Gruppe mit Lernenden der Kategorie Fortgeschrittene eingeteilt wurde, noch nie mit dem Thema, das Sie gerade unterrichten, in Berührung gekommen sein und würde daher mehr Hilfe benötigen. Wenn er in der Kategorie der Fortgeschrittenen bleibt, verpasst er die Chance, die Bildungsgrundlage zu erhalten, die er braucht, um den von Ihnen unterrichteten Inhalt zu beherrschen. Sie sehen also, wenn wir feste Gruppeneinteilungen akzeptieren, werden die Lernenden auf die eine oder andere Weise zu kurz kommen. Darüber hinaus tragen feste Gruppierungen zur Etikettierung von Lernenden und zu den Vorurteilen und der Negativität bei, die mit der Etikettierung von Lernfähigkeiten verbunden sind.

Deshalb müssen wir als Pädagogen, Ausbilder oder Jugendbetreuer von der Verwendung fester Gruppen zu dynamischen Gruppen übergehen, die sich entsprechend den Bedürfnissen der Lernenden verändern. Die einzige Möglichkeit, dies zu erreichen, besteht darin, dass Pädagogen, Ausbilder oder Jugendbetreuer einen Wandel in ihrer eigenen Rolle vollziehen. Sie müssen von der Rolle des Dozenten zu der des Moderators übergehen, da dies nicht nur ein Umdenken in Bezug auf das Potenzial der Lernenden bedeutet, sondern auch den Praktiker zu mehr Mobilität zwingt. Der Praktiker wird nicht mehr vorne im



Klassenzimmer sitzen und für die "Mitte" unterrichten, sondern er wird gezwungen sein, sich ständig im Unterrichtsraum zu bewegen. Um sich das besser vorstellen zu können, stellen Sie sich vor, dass Sie sich mit einem Klemmbrett im Unterrichtsraum bewegen und den Gesprächen der Lernenden zuhören und sich ihre Arbeiten ansehen, während sie sich auf die Umsetzung des Wissens konzentrieren, und je nachdem, was Sie hören und sehen, beginnen Sie, Notizen zu machen und ihre Bedürfnisse zu diagnostizieren. Auf der Grundlage Ihrer Auswertungen teilen Sie die Lernenden in kleinere Gruppen ein, die aus Lernenden mit ähnlichen Bedürfnissen bestehen. Auf diese Weise bilden Sie dynamische Gruppen, die es Ihnen ermöglichen, produktiv auf ihre Bedürfnisse einzugehen, indem Sie die Unterrichtszeit strategisch so umgestalten, dass sie ihren Bedürfnissen entspricht, sei es durch praktische Workshops, durch Zeit mit Ihnen oder indem Sie sie in den Computerraum schicken, wo sie sich das „flipped classroom“-Video ansehen können, das Ihr Lehrkonzept vorstellt.

Die Verschiebung unserer Rolle und die Änderung der Gruppenzusammensetzung würde das verändern, was wir normalerweise in Unterrichtsräumen und Lernumgebungen sehen. Das heißt, wir würden nicht mehr sehen, dass der Ausbilder/Trainer vorne in der Klasse steht und einen Vortrag hält oder eine Präsentation für die gesamte Klasse hält, indem er einen Einheitsansatz verwendet, der nicht effektiv ist. Das Problem beim gleichzeitigen Vortragen/Präsentieren vor der gesamten Klasse ist, dass wir die Tatsache ignorieren, dass unsere Lernenden

- unterschiedliche Lernstile haben
- unterschiedliche Lernbedürfnisse haben
- in einem anderen Tempo lernen.

Und wenn wir vorgehen und vor der ganzen Klasse gleichzeitig einen Vortrag halten, unterrichten wir am Ende die mittlere oder fortgeschrittene Gruppe des Unterrichtsraums:

In Bezug auf die Anfängergruppe helfen wir ihnen nicht, die grundlegende Basis zu schaffen, die sie brauchen, um darauf aufzubauen und sich zu verbessern, was bedeutet, dass sie im Laufe der Zeit immer weiter zurückfallen würden. Der Gruppe der Fortgeschrittenen bringen wir zwar etwas Neues bei, aber genau wie bei den anderen Gruppen haben wir nicht die Zeit, uns zu sehr auf die Umsetzung des Wissens zu konzentrieren, da wir der Anfängergruppe die gleiche Präsentation noch einmal beibringen müssten. Und was die Gruppe der Fortgeschrittenen betrifft, so werden sie sich langweilen und sich nicht engagieren, da wir sie nicht weiter herausfordern würden, was bedeutet, dass sie nichts Neues lernen würden.

Alles in allem ist es also sehr unwahrscheinlich, dass wir vielen Lernenden einen schlechten Dienst erweisen, wenn wir in unserer festen Rolle als Dozent/Moderator verharren würden. Deshalb ist es so wichtig, die verschiedenen Niveaus anzuerkennen und an einer effektiven Differenzierung zu arbeiten. Das war's für den Moment zum Thema Blended Learning, aber wenn Sie Tipps haben möchten, wie Sie Blended Learning für eine effektive Differenzierung nutzen können, können Sie sich gerne über LinkedIn an mich wenden.

Gamification erkennt auch die effektive Differenzierung an und nimmt sich Zeit dafür. Und warum? Weil man festgestellt hat (Psychologe Mihaly Csikszentimihayli), dass Menschen sich am besten fühlen, wenn sie auf dem Niveau ihrer Fähigkeiten gefordert werden. Wenn sie weder unter- noch überfordert werden,



denn Ersteres kann zu Langeweile und Zweiteres zu Angst und Frustration führen, beides führt zu Disengagement. Und während sie auf ihrer Lernreise mit Hilfe von Wiederholungen und Zeit fortschreiten, halten die Lernumgebung und der Schwierigkeitsgrad der Herausforderungen mit den wachsenden Fähigkeiten und dem Niveau der Lernenden Schritt. Sowohl Blended Learning als auch Gamification by Design ermöglichen diese Flexibilität und Anpassung.

Niveaus sind notwendig, da wir wissen, dass in jedem Unterrichtsraum oder jeder Lernumgebung das Niveau der Beherrschung von Inhalten unter den Lernenden variiert. Ein Vorschlag für die Verwendung von Niveaus in der Gamification besteht darin, wieder drei Hauptniveaus zu haben, die es dem Pädagogen erleichtern, die Lernenden zu bewerten und in der Lage zu sein, spezifisches Feedback entsprechend den jeweiligen Bedürfnissen zu geben. Diese drei Hauptstufen können Anfänger, Fortgeschrittene und Profis sein.

Das Anfängerniveau führt in das didaktische Thema ein, ist einfacher und vergibt schneller Punkte, um die Lernenden zu fesseln und zu motivieren, mehr lernen zu wollen.

Die Mittelstufe beginnt damit, tiefer in den didaktischen Inhalt einzutauchen und Details zu erforschen, und ist nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer, damit die Lernenden daran teilnehmen können. Sie muss eine solide Grundlage bieten, die der Lernende zumindest theoretisch und konzeptionell versteht, bevor er zur nächsten Stufe übergehen kann.

Auf der fortgeschrittenen Stufe werden die Feinheiten und die Komplexität des didaktischen Inhalts erforscht. Sie verlangt vom Lernenden, dass er sein kritisches Denken, seine Problemlösungskompetenz und seine Kreativität einsetzt, um das zuvor erworbene theoretische Wissen in Kombination mit seinen erworbenen Fähigkeiten zu verarbeiten und gezielt anzuwenden. Die fortgeschrittene Stufe ist die schwierigste Stufe, und obwohl wahrscheinlich nur ein Teil der Lernenden in der Lage sein wird, sie allein zu bewältigen, müssen alle Lernenden ermutigt werden und die Unterstützung erhalten, die sie brauchen, um dieses Ziel zu erreichen und erfolgreich zu sein.

Innerhalb dieser drei Hauptebenen können Sie Unterebenen einrichten, um Ihre didaktischen Inhalte in kleineren, konzentrierten Stücken zu präsentieren, damit sie leichter zu bewältigen sind. Diese Unterstufen sollten in einem logischen Zusammenhang und in einer logischen Abfolge präsentiert werden, so dass die Lernenden bei der letzten Herausforderung der Stufe alle diese Lerneinheiten zusammenführen können, um die Verbindung und die logische Abfolge des Wissens klar zu erkennen.

Vielleicht sollten Sie in Erwägung ziehen, eine Übungsstufe als Voraussetzung für den Einstieg in die Anfängerstufe anzubieten. Dies kann in Form eines Videos für den umgedrehten Unterrichtsraum geschehen, das die Lernenden vor dem Einstieg in das Spiel sehen müssen. Sobald sie das Spiel betreten oder beginnen, sollten Sie ihnen auch eine begrenzte Zeit zum freien Spielen geben, um sich mit den Regeln und der Mechanik des Spiels vertraut zu machen, damit sie sich besser auf das Verständnis des Inhalts und den Erwerb von Fähigkeiten konzentrieren können, sobald sie offiziell im Spiel sind.

Quelle: Google Tech Talk | Sebastian Deterding, 2011

