



Projekt «Gamification IKA – Auslagerung des Übungsteils»

Das Projekt «Gamification IKA – Auslagerung des Übungsteils» zielte darauf ab, die Grundidee, das Konzept, den Entwicklungsprozess sowie Erfahrungen mit der Anwendung von Gamification im IKA-Unterricht (Information, Kommunikation, Administration) zu vermitteln.



by **Anita Schuler**



Grundidee und Konzept

Grundidee

Gamification im Unterricht bedeutet nicht das Spielen von Spielen, sondern die Anwendung spieltypischer Elemente in einem Nicht-Spiel-Kontext, um die Motivation und das Engagement der Lernenden zu erhöhen.

Konzept

Das Konzept umfasst verschiedene "Spielertricks", wie das Design einer interessanten Lernumgebung, Visualisierung des Fortschritts, Privilegien und Belohnungen für erbrachte Leistungen, Herausforderungen und Wettbewerbe.

Ziel

Ziel ist es, durch Gamification die Lernenden dazu zu ermutigen, selbständig und nach eigenem Tempo zu lernen, wobei sie für besondere Leistungen und Engagement belohnt werden.

Entwicklungsprozess und Erfahrungen

1

Positive Effekte

Die Einführung von Gamification im IKA-Unterricht hat diverse positive Effekte sowohl auf die Lernenden als auch auf die Lehrpersonen bezüglich individuellem und selbstgesteuertem resp. insbesondere eigenverantwortlichem Lernen.

2

Lehrpersonen-Erfahrungen

Als Lehrperson erlebte ich eine veränderte Wahrnehmung des Lernprozesses bei den Lernenden sowie eine intensiviertere Beziehung zu ihnen. Ausserdem schätzte ich die Möglichkeit, wöchentlich individuelles Feedback zu geben und die Didaktik kontinuierlich zu verbessern.





Personalisierte Lerneffekte

1

Individuelles Lernen

Gamification soll die Lernenden dazu ermutigen, selbständig und nach eigenem Tempo zu lernen, wobei sie für besondere Leistungen und Engagement belohnt werden.

2

Verbessertes Verständnis

Die Lernenden profitierten von einer erhöhten Motivation, einem besseren Verständnis der Lerninhalte und der Möglichkeit, ihr Lernen selbst zu planen und zu dokumentieren.



Kritische Punkte

1

Zeitaufwand

Die Integration von Gamification erfordert einen erheblichen Zeitaufwand für die Planung und Umsetzung sowie für das Feedback und die Bewertung durch die Lehrpersonen.

2

Lernprozess

Es benötigte viel Zeit, bis die Lernenden die Gamification als einen wesentlichen Bestandteil innerhalb des gesamten Unterrichtskonzeptes verstanden.

3

Feedback-Herausforderung

Herausfordernd war besonders die Fülle, bei zwei Klassen mit über 20 Lernenden während drei Semestern und jeweils über 100 Aufgaben pro Halbjahr die Feedbacks manuell via cleverer Excel-Liste zu erstellen.

Automatisation und Belohnungssystem

Belohnungssystem

Ein kleinschrittiges Belohnungssystem mit Badges wäre hilfreich und wünschenswert.

Automatisierung mit KI

Ein LMS, das mit Hilfe von KI die passende Aufgabe, nötigenfalls Repetition oder Vertiefung sowie förderorientiertes Feedback geben kann, wäre unbedingt notwendig.