

FALLSTUDIEN UND BEWÄHRTE VERFAHREN IN ITALIEN

Erasmus+ KA2 Projekt: "REACT - Schaffung einer kollaborativen Umgebung in elektronischen Klassenzimmern"

Intellektueller Output 2 "Entwicklung einer Reihe von innovativen Aktivitäten, Werkzeugen und pädagogischen Kooperationsmethoden, die an ein virtuelles Klassenzimmer angepasst sind"

Erasmus+ Projekt
KA2 - Zusammenarbeit für Innovation und den Austausch bewährter Verfahren
Projektnummer: 2020-1-DE02-KA226-VET-007926



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the "reacteclasslearning" project website are classified as Open Educational Resources' (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

Gamification @Voghera Fallstudie n.1

EINFÜHRUNG

Der Fernunterricht gewinnt zunehmend an Bedeutung und wird als gleichwertig mit der klassischen Didaktik anerkannt. Die einzige Didaktik, die in Notsituationen eingesetzt werden kann, ist wahrscheinlich die digitale Didaktik, die durch Plattformen möglich ist, die die beiden wichtigsten Akteure in einer Schule miteinander verbinden: den Lehrer und die Schüler. Mit Hilfe dieser Plattformen, die Einblicke, Ressourcen und Möglichkeiten bieten, kann ein Frontalunterricht gelegentlich auf ein höheres Niveau gehoben werden. Wir schlagen einen Fall der Einführung von Gamification-Mechanismen im E-Learning vor, ein Mechanismus, der sich perfekt in die Instanzen der neuen Normalität einfügt und die Online-Ausbildung mit Interaktivität und Beteiligung bereichert, in einer Landschaft, in der virtuelle Klassenzimmer mehr und mehr Platz gefunden haben, sogar im Blended-Modus.

ÜBERBLICK

"GiocaLatino" (Spiel mit Latein) ist ein Projekt, das seit mehreren Jahren Teil des Bildungsangebots des Liceo Galilei in Voghera ist. Es richtet sich vor allem an Schüler der Sekundarstufe als Orientierungshilfe, in einigen Fällen aber auch als Kompensations- und Unterstützungsstrategie für die Erholung von Schülern der ersten und zweiten Klasse. Die Idee entstand aus dem Vergleich mit verschiedenen Bereichen, wie z. B. der Ausbildung in Unternehmen, der Leitung von Gruppen innerhalb von Vereinen des freiwilligen und des dritten Sektors. Diese Mischung hat dazu geführt, dass Lehrer, die Puristen etablierter Methoden und etablierter Methoden sind, leider oft hartnäckig frontal sind. Was Pädagogen anstreben sollten, ist die Akzeptanz eines Faches und dessen Reichtum an logischer Struktur und emotionalem Charakter, noch bevor es gelernt wird. Auf dem Spielfeld, wo derjenige gewinnt, der die Regeln kennt, sie strategisch anwendet und durch die Wahrnehmung der Regeln mit Strategie und der Wahrnehmung der Herausforderung motiviert ist, treffen Logik und Emotion aufeinander. Seit einigen Jahren werden in Lateinlehrbüchern Wortspiele, Kreuzworträtsel, Comics und ein ansprechenderer grafischer Apparat als die Standardgrammatiken verwendet. Dabei ist zu berücksichtigen, dass unsere Schüler heutzutage immer weniger Lust auf Comics und Rätselspiele haben, die für frühere Generationen üblich waren. Die Lehrkräfte sollten daher ihr Konzept des spielerischen Wettbewerbs aufgreifen und die Spiele, die etwas mit der Logik von Apps, Plattformern, RPGs und andere für die Produktion von Videospiele typische Lösungen.

Federica Scarrione, Italienisch- und Lateinlehrerin am Liceo G. Galilei, hat "Gamification" in die Standard-Online-Lehrpläne der Einrichtung aufgenommen. Gamification, auch bekannt als Gameful Design, ist die Verwendung von Videospielkomponenten und Game-Design-Ansätzen in anderen Umgebungen als Spielen, z. B. in Bildungseinrichtungen und Institutionen (Deterding & Dixon, 2011).

Gamification/spielbasiertes Lernen: Wenn wir darüber nachdenken, ist Gamification bereits ein Teil der Bildung. Hier sind ein paar Beispiele: Der Schüler, der die Aufgabe richtig löst, erhält eine gute Note in der Klasse. Er erhält eine schlechte Note, wenn er eine Reihe von Fehlern begeht. Um den Wettbewerb zu "gewinnen", teilt sich die Klasse gelegentlich in Teams auf, um zu forschen oder etwas anderes zu tun. Es gibt ein "Level" und einen Übergang zu einem anderen "Level" am Ende eines jeden Schuljahres, ähnlich wie bei einem Videospiel.

Gamification sorgt nämlich für eine stärkere Einbindung der Nutzer und in diesem Fall für eine stärkere Langzeitmotivation sowie für eine Steigerung von Lernen und Leistung. Professor Scarrione führte den Wettbewerbsaspekt des Spielens im virtuellen Klassenzimmer wieder ein, indem er Plattformen wie Socrative, Quizlet, Questbase und Kahoot nutzte, auf denen sich Studierende gegenseitig herausfordern können. Auch Prüfungen und Quizze werden zunehmend spielerisch gestaltet, wobei Quizze angeboten werden, um den Studierenden einen Eindruck von ihrer Vorbereitung oder ihrem Verständnis eines Themas zu vermitteln.

Kahoot ist ein kostenloses, kollaboratives Blended-Learning-Tool, mit dem Lehrkräfte einzigartige Quizze erstellen können. Auf diese Weise können die SchülerInnen Spaß beim Lernen im "virtuellen" Klassenzimmer haben. Die Quizze können auch in den wichtigsten sozialen Netzwerken (Facebook, Twitter, Pinterest, Google+ usw.) geteilt werden.

Gamification im E-Learning ist der Prozess der Anwendung von Spielregeln zur Erreichung tatsächlicher Ziele. Gamification im E-Learning zielt darauf ab, die Lernenden zu stimulieren, die Website der E-Learning-Plattform häufiger zu besuchen und schließlich den Kurs abzuschließen.

Gamification zielt darauf ab, die Aufmerksamkeit der Lernenden zu wecken, ihren Enthusiasmus bei der Bewältigung von Bildungsaufgaben zu steigern und ihnen dabei zu helfen, die neu gewonnenen Informationen in der Praxis anzuwenden. Es erhöht auch die Tiefe der Untersuchung von Themen. Gamification ermöglicht ein allmähliches Eintauchen in das Thema, ohne dass der Nutzer das Interesse verliert.

Es erscheint logisch, dass die Bemühungen eines Unternehmens, Inhalte in Form eines Spiels zu erstellen, das Engagement erhöhen sollen. Aber welche Funktionen muss das Spiel haben, um zu funktionieren?

Seien Sie unterhaltsam.

Die Hauptidee hinter der Gamification im E-Learning ist, dass die Teilnehmer Spaß haben, während sie Spielaufgaben lösen und Fachwissen in einem bestimmten Spiel erwerben. Es stellt sich heraus, dass Spiele eines der grundlegendsten psychologischen Bedürfnisse des Menschen erfüllen: das Vertrauen in das eigene Wissen und die eigene Kompetenz.

Motivierend sein.

Online-Gamification weckt das Interesse der Lernenden, ihre Lernfortschritte zu verfolgen und zu vergleichen. Daher ist es nicht nur wichtig, das Spiel zu gestalten, sondern auch seine Motivationsstruktur zu berücksichtigen. Alle Aktionen, die während des Spiels ausgeführt werden, müssen den Benutzer in die nächste Stufe befördern, so dass er seinen Status und seine Erfolge sehen kann. Feedback ist in diesem Fall von entscheidender Bedeutung, da es dem Spieler hilft zu verstehen, wie er den Gesamterfolg steigern kann.

Aus Fehlern lernen.

Gamification ermöglicht die Entwicklung wirksamer Methoden zur "Stigmatisierung" von Fehlern und zum Abbau von Leistungsstress. Stattdessen ermöglicht sie es, diese Grenzen zu überwinden. Da Fehler bei der Gamification keine großen Auswirkungen haben, sollten sie zudem auf eine unbeschwerte Art und Weise vermittelt werden. Schließlich ist es ein Spiel! Eine der offensichtlichsten Methoden zur Verbesserung der Lernerhaltung ist das Lernen aus Fehlern.

ERGEBNISSE

Das Wissen der Schüler wird durch die Dynamik des Spiels getestet, das Teamwettbewerbe, Punkte und bessere Ergebnisse für diejenigen beinhaltet, die sorgfältiger und genauer lernen und auf Identifikations- und/oder Übersetzungsstrategien achten. In der Realität trennt der Unterrichtsprozess ein bestimmtes Wissensgebiet, auf das man sich konzentrieren muss, aber die Gamification gibt ihm die Möglichkeit zu eine Vielzahl anderer wichtiger Fähigkeiten zu verbessern, darunter Klassifizierung, Ausarbeitung von Lösungen, Mehrsprachigkeit, zwischenmenschliche und soziale Fähigkeiten, Lernen zu lernen und viele andere.

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Diese Beispiele zeigen, wie Gamification/spielbasiertes Lernen und E-Learning eingesetzt werden können, um die Online-Schulung durch mehr Interaktion und Engagement zu verbessern, aber auch um die Effektivität zu erhöhen und das Einprägen neuer Inhalte zu fördern.