

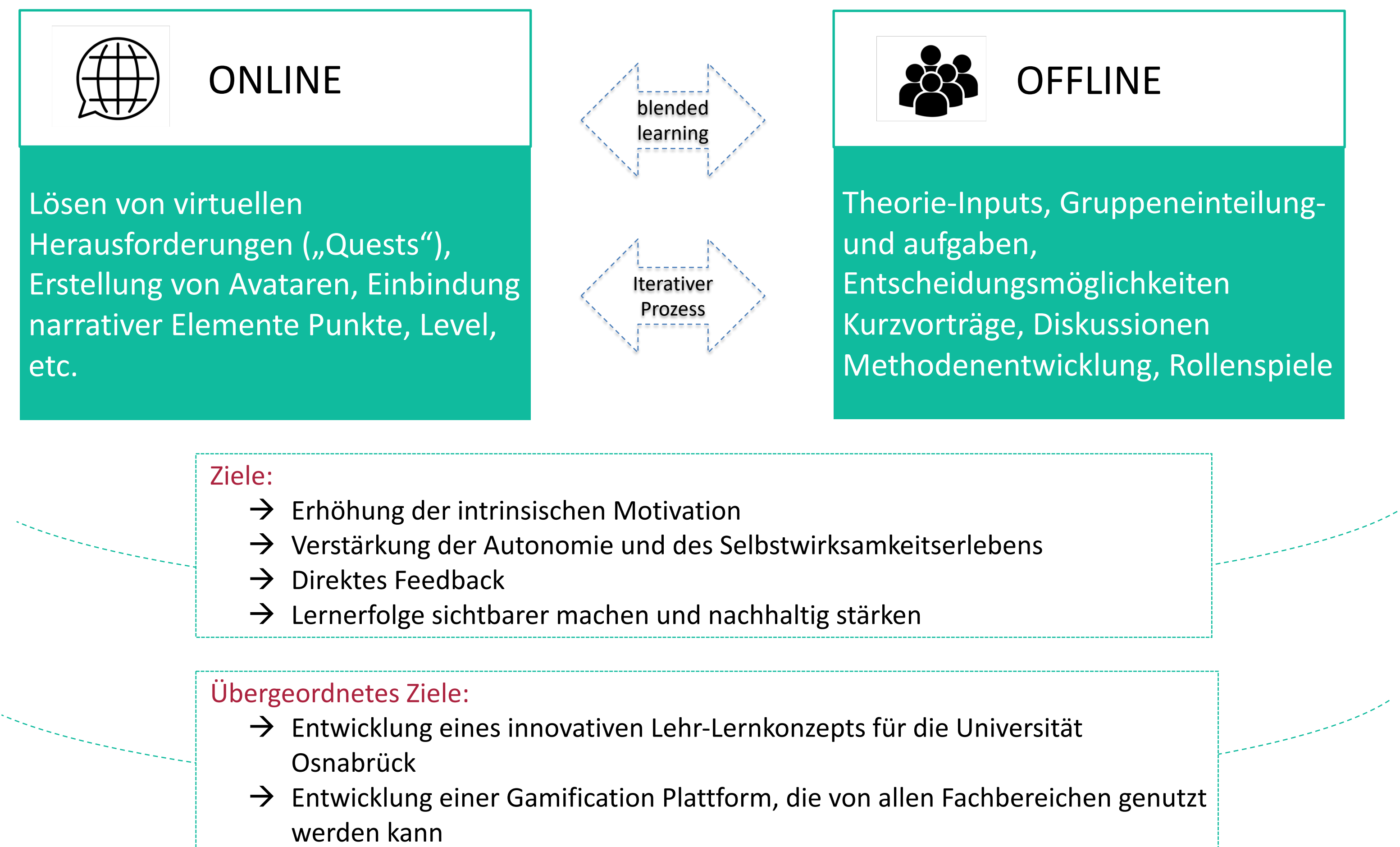
Prof. Dr. Thomas Bals / Miriam Burfeind (Berufs- und Wirtschaftspädagogik) • Dr. Tobias Thelen / Julian Dierker (virtUOS) • apl. Prof. Dr. Kai-Christoph Hamborg / Thea Nieland (virtUOS / Institut für Psychologie)

Digitale hochschuldidaktische Formate in der Lehrer*innenbildung - Implementierung einer Gamificationstrategie in der Lehre der Berufspädagogik

Kurzbeschreibung des Projekts

Geplant ist die **Implementierung eines Gamification Konzepts** im Rahmen eines Seminars innerhalb des Lehrangebots der Berufs- und Wirtschaftspädagogik im Bachelor-Studiengang Lehramt an berufsbildenden Schulen. Konkret wird anvisiert, die klassischen Strukturen eines Seminars aufzubrechen und überwiegend **spielerische Elemente zu nutzen**. Die Einbettung erfolgt in Orientierung an einen **blended-learning Ansatz**, die dafür entwickelte **Plattform** wird in die hochschuleigenen Strukturen eingebettet sowie in das Lernmanagementsystem integriert. Bei der Entwicklung der Plattform soll außerdem in einem scenario-based Design die **Usability** und die **User Experience** berücksichtigt werden. In mehreren Durchläufen soll das Programm unter Beteiligung von Studierenden und Dozierenden iterativ evaluiert, kontinuierlich verbessert und im Erfolgsfall verstetigt sowie auf weitere Studiengänge ausgeweitet werden.

Konzeptübersicht und Ziele für das Projekt



INFOBOX

Was ist „Gamification“?

Die „Anwendung spielerischer Elemente in nicht spielerischen Kontexten“ [1]. Es gibt grundlegende Spielelemente die übertragen werden können [z.B. 2]: Komponenten (Punkte, Avatare, Level, etc.), Mechaniken (Herausforderungen, Wettbewerb, etc.) und Dynamiken (Fortschritt, soz. Eingebundenheit, etc.).

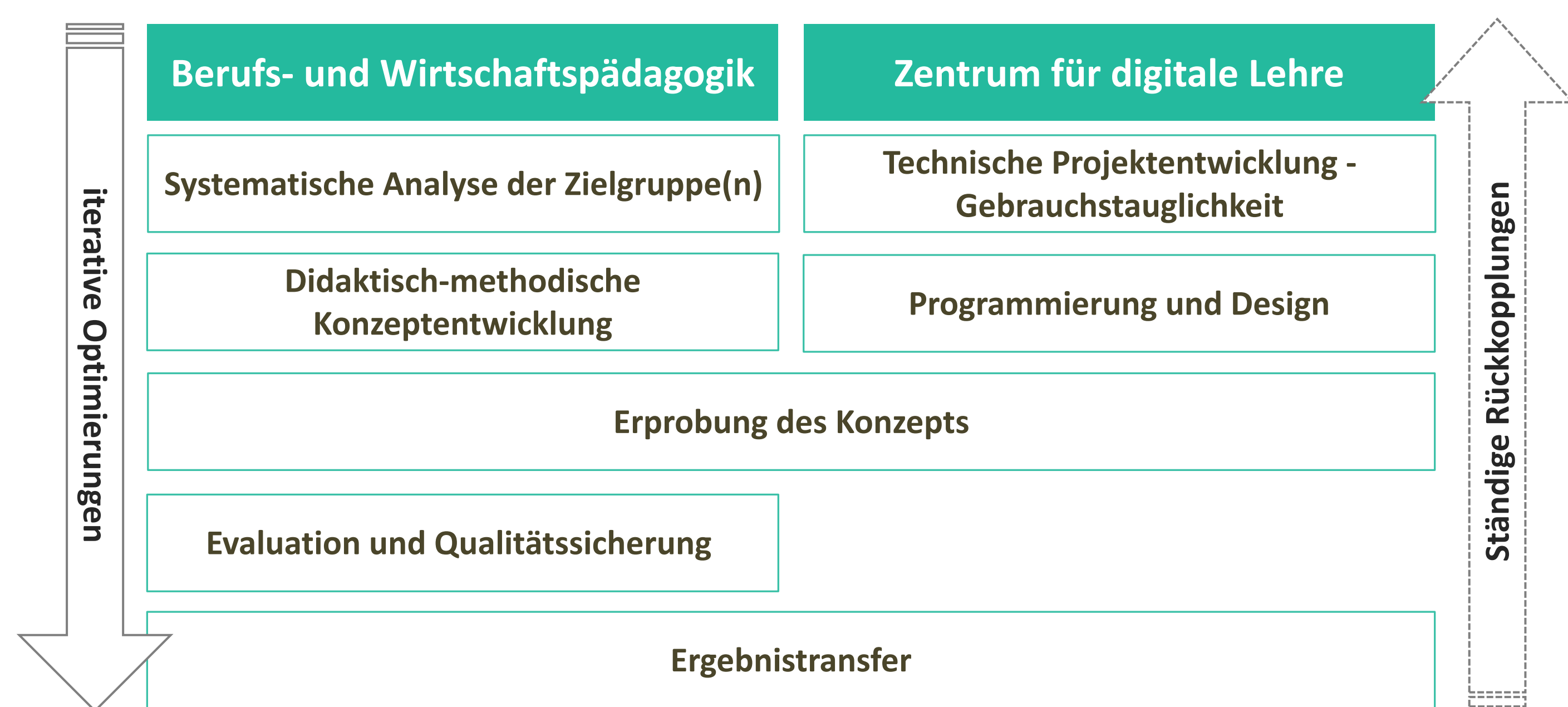
Was bedeutet „blended learning“?

Präsenzsitzungen wechseln sich mit rein online zu bearbeitenden Phasen ab, dadurch sollen die Vorteile beider Lernweisen verknüpft werden [3].

Was sind „User Experience“ und „Usability“?

Unter User Experience wird das Gesamterlebnis der Nutzer*innen bei der Verwendung von Produkten und Systemen verstanden. Es werden neben den funktionalen auch ästhetische und emotionale Aspekte berücksichtigt. Unter Usability wird die Gebrauchstauglichkeit bzw. Benutzbarkeit eines Systems verstanden, somit kann sie auch als „Gütekriterium für die Gestaltung einer Benutzeroberfläche“ dienen [4].

Arbeitsschritte und Vorgehensweise des Projekts



Innovationsimpuls

Durch die Implementierung einer Gamificationstrategie in die Hochschuldidaktik kann den Herausforderungen, die die Digitalisierung an die universitäre Lehre stellt, begegnet und so eine **Annäherung an den „Zeitgeist“** heutiger Studierenden erreicht werden. In ihrer Freizeit nutzen junge Menschen immer mehr digitale Angebote, insbesondere der Gamingsektor wächst stetig und die Prognosen deuten auf einen langanhaltenden Trend hin. Durch das Vorhaben kann der **reflektierte Transfer von Konzepten der Gamingindustrie im Bildungssektor** erprobt werden. Diese erscheinen besonders relevant für die Lehrer*innenbildung, da diese Studierenden zugleich MultiplikatorInnen bzw. **Change Agents der Digitalisierung** in den Schulen sein werden.



Erreichung der Qualifikations- und Qualitätsziele (Q-Ziele) in Studium und Lehre durch das Vorhaben

- ❖ Einflussnahme der Studierenden durch **direkte Teilhabe** an der Konzeptualisierung
- ❖ **Kompetenzerwerb** durch eigenständigen Denkens
- ❖ Intellektuelle Transferleistung in die berufliche Praxis
- ❖ Unterstützung der **Zukunftsfähigkeit** der Studierenden
- ❖ Förderung der **individuellen Profilbildung und Individualisierung** durch Teilnahme- und Entscheidungsmöglichkeiten
- ❖ Einbezug der Mehrheit der Lehrenden

