



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

1. Hintergrund

In der Hochschulbildung wird vermehrt nach innovativen Konzepten und Ideen gesucht, um die Lehre an den digitalen Lebensalltag der Studierenden anzupassen.

- Mit Hinblick auf den rasant wachsenden „Gaming“-Sektor⁽¹⁾ liegt der Ansatz nahe, spielerische Wirkungsmechanismen z.B. in Form von *Serious Games* und *Gamification* auch in der Bildung zu nutzen
- Zahlreiche Befunde bestätigen, dass Gamification bei Lernprozessen zu einem positiven Outcome, wie z.B. erhöhter Motivation und Leistung führen kann⁽²⁾
- Um diese Effekte zu erzielen, sollte die Entwicklung nutzerzentriert und in einem iterativen Prozess stattfinden

2. Projektvorhaben

Zeitraum: 01.01.2019 – 31.12.2021

Fördervolumen: 349.853 €

Förderlinie: „Qualität Plus – Programm für gute Lehre in Niedersachsen“

Zielgruppe: ca. 200 Studierende des Bachelorstudiengangs „Lehramt berufsbildende Schulen“ (Seminarcontext je ca. 40 Studierende)

Konzept: spielerische Wissensaneignung mittels Blended Learning



Abb. 1: Konzeptübersicht und Ziele des Projekts

4. Entwicklung des Prototypens

- Um das geplante Konzept bestmöglich auf die zukünftigen Nutzenden abzustimmen, wurden Gestaltungsideen von Studierenden und Lehrenden gesammelt (Abb. 2), in ihrer Relevanz bewertet und Anforderungen an die zu entwickelnde Anwendung abgeleitet
- In Abb. 3 sind jeweils die drei relevantesten Themen der Gestaltungsideen von Lehrenden und Studierenden dargestellt. Davon abgeleitet wurde ein erster Prototyp entwickelt (Abb. 5-7)

WAS IST DIR FÜR DIESE ANWENDUNG WICHTIG?

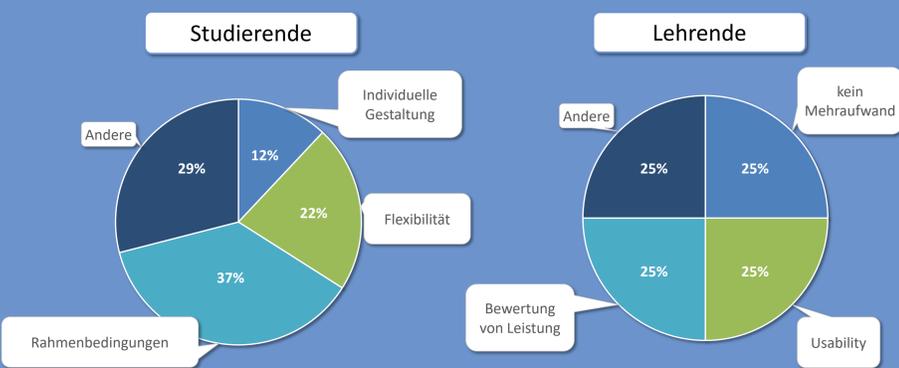


Abb. 3: TOP 3 der relevantesten Kategorien von Gestaltungsideen von Lehrenden und Studierenden

PROTOTYPEN DER ANWENDUNG



Abb. 4: Darstellung des virtuellen „Schulgeländes“



Abb. 5: Darstellung der Lernumgebung „Klassenraum“

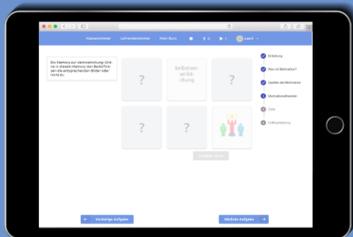


Abb. 6: Darstellung einer „Lernaufgabe“

3. Nutzerzentrierte Entwicklung

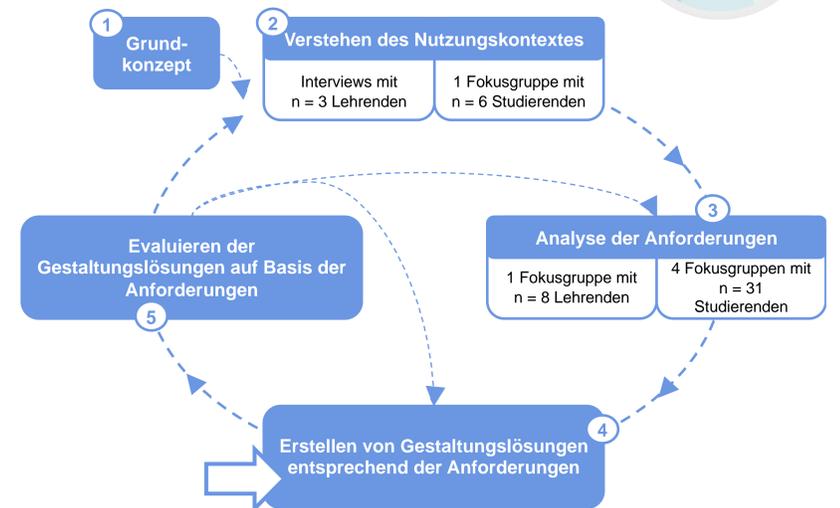


Abb. 2: Vorgehen der nutzerzentrierten Entwicklung adaptiert nach ISO 9241-210

5. Testung der Prototypen

Die Prototypen werden durch die zukünftigen Nutzenden getestet. Aufbauend auf der verhaltens- und meinungsbasierten Evaluation wird die weitere Entwicklung iterativ angepasst und optimiert.

- Studierende testen die Lernaufgaben im Rahmen regulärer Veranstaltungen
- Lehrende testen die Verknüpfung zu Stud.IP, über die sie u.a. Learning Analytics zur Vorbereitung der Präsenztermine abfragen können

6. Fazit

Das Ziel des Projekts ist es, ein spielerisches Lernkonzept zu entwickeln und nachhaltig im Rahmen eines Studiengangs zu implementieren. Die Ergebnisse der Anforderungsanalyse verdeutlichen die Herausforderungen durch die vielfältigen Anforderungen der Nutzenden, auf die in der weiteren Entwicklung bestmöglich Rücksicht genommen werden wird.

Es fällt auf, dass insbesondere die **Rahmenbedingungen** und weniger die Gestaltung der Lernanwendung selbst wichtig für die Zufriedenheit mit dem neuen Lernkonzept zu sein scheinen. Dies hebt die Relevanz der **strukturellen Einbettung** innovativer Konzepte hervor. Insgesamt stoßen das Projekt und das Konzept bisher auf eine sehr **positive Resonanz**.

