

«Let's play together» – Spieltrieb in jeder Lebenslage fördern

Trend zur Gamification: Auch Erwachsene sollen im Unterricht spielen

Der Trend hat sich nun auch bei den Weiterbildungsanstalten durchgesetzt: Gamification. Besonders in der Erwachsenenbildung, bei Seminaren, Workshops und in den Lehrgängen werden Lernspiele nun immer öfter eingesetzt. Dennoch gehören jene Dozierende oder Kursleitende, welche die Lernspiele regelmässig einsetzen, eher zu den Exoten. Zu Unrecht.

In der Erwachsenenbildung und in der internen Schulung eingesetzt, lockern Lernspiele den Unterricht auf und sorgen aus Sicht der Teilnehmenden für Abwechslung. Spiele fördern eine lebendige und spannende Stoff-Vermittlung und werten den Unterricht auf. Sie steigern die Lernmotivation und damit auch den Lernerfolg. Richtig eingesetzt, können Spiele gar als Lernerfolgskontrolle dienen. Also Hand aufs Herz – Langeweile im Schulungszimmer oder bei einem Referat muss nicht sein und der «begehrte Fensterplatz» und die hintersten Reihen eines Seminarraums oder Klassenzimmers sind längst nicht mehr die ersten Plätze, die belegt werden.



Steigert den Lernerfolg: Lernspiele in der Erwachsenenbildung

Auslöser für Langeweile ausmerzen

Kursleitende wissen, es ist für die Lehrkräfte mindestens genauso demotivierend wie für die Lernenden, wenn im Unterricht eine schläfrige Stimmung herrscht. Gerade in den Randzeiten vor den Pausen oder nach dem Essen ist es für Dozierende unglaublich schwierig, die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden auf den Unterrichtsstoff hoch zu halten. Bei der Lernwerkstatt Olten beispielsweise werden Lernspiele gerne eingesetzt und einige Seminare

hierzu angeboten <https://www.lwo.ch/gamification> – mit gutem Erfolg. CEO Daniel Herzog: «Zahlreiche Studien untermauern die Tatsache, dass Langeweile im Unterricht – unabhängig vom Lehrstoff – in erster Linie mit der Unterrichtsgestaltung zusammenhängt. Fehlende Aufgaben und Tätigkeiten, lange Referate, mangelnde Interaktion, fehlende Herausforderungen, Monotonie, Einsamkeit und Warten während den Lektionen werden bei der Mehrzahl der Studien als Auslöser für Langeweile aufgeführt.»

Die «30 Minuten-Regel»

Im Schnitt kann ein Mensch ca. 20 Minuten konzentriert zuhören ohne dass es dabei bestimmter Reize bedarf. Aber spätestens nach 30 Minuten – oft schon nach 10 Minuten – bedarf es einem neuen Impuls, einem sogenannten Senderwechsel, ansonsten werden die passiven Zuhörer unkonzentriert und gelangweilt. Auch hier ist die Tendenz in den letzten Jahren stark gesunken. Unser schneller Wandel der Zeit hat uns anspruchsvoller gemacht. Wir tun uns immer schwerer, unsere volle Konzentration für längere Zeit auf ein Subjekt mit niedriger Reizfrequenz zu richten.

Motivation, Freude und Lernerfolg: Gamification begeistert

Gamification ist eine innovative Lösung für ein aufgewecktes, motiviertes und lehrfreundliches Publikum im Klassenzimmer. Wendet man Spielelemente im Unterricht an wird der Lernprozess nachweislich gefördert. Mit dem Spielen tritt eine gewisse Lockerheit auf, Lernende trauen sich mehr zu, passive Teilnehmende werden aktiv in den Unterricht einbezogen, beispielsweise mit dem Lernsetting

«Versuch und Irrtum» – das Ausprobieren. Die daraus resultierenden Ergebnisse, Fehlschläge und Erfolge führen zu Aha-Momenten; auch aus Fehlschlägen wird gelernt. Bei der Anwendung von Spielelementen erhalten die Lernenden ein aussagekräftiges und direktes Feedback auf ihre Leistungen, welches im herkömmlichen Unterricht oft zu kurz kommt.

Niederlage und Erfolg werden von jedem Spieler oder jeder Teilnehmergruppe angezeigt, sei dies durch Punkte, Levels oder als Prozentsatz. Dies löst Wettbewerbsgedanken und somit positiven Druck aus, welcher sich in Form von besseren Leistungen und höherer Konzentration zeigt.

Und plötzlich stehen Kursleitende nicht mehr einer Gruppe gelangweilter Teilnehmer gegenüber, welche sehnlichst die nächste Pause erwarten, sondern einer Gruppe aktiver Kursteilnehmer, welche nur darauf wartet sich im nächsten Spiel beweisen zu können. Und genau darum sollten auch Erwachsene im Unterricht spielen!

St.S/ JoW

Baselland Woche, 20. Februar 2018