

Dieses und weitere Ausgaben findet man
auf den Seiten der Hochschule Niederrhein unter
<https://www.hs-niederrhein.de/niu/>

Sommersemester 2018



Nachhaltigkeit

Ökobilanzen / Repair-Café / Textilprojekte / Gamification: Spielend lernen

Spielend lernen

Studierende lernen für die Klausur – und haben drei Monate später alles wieder vergessen. Das beschrieb schon Aristoteles: „Der Student treibt die Genauigkeit nicht weiter, als es der Prüfungsanforderung entspricht.“ Unser Gastautor aber möchte mehr.

Ein Patentrezept gegen das Lernen für einen kurzen Moment hat schon Boris Becker gefunden. Becker ist sicherlich kein Bildungsforscher, aber jemand, der intuitiv ahnte, dass man gut Tennisspielen nicht durch das Lesen von Tennisbüchern lernt, sondern dadurch, dass man auf den Platz geht und immer wieder gegen den Ball schlägt. Immer wieder und immer wieder.

Bestätigt werden Aristoteles und Becker durch die Expertiseforschung, die herausgefunden hat, dass man dann etwas dann gut kann, wenn man sich mit einem Thema etwa zehntausend Stunden beschäftigt hat. In die gleiche Kerbe schlägt Anderson mit seinem Time-on-Task-Konzept, das besagt, dass der Lernerfolg mit der Zeit, die ein Lernender aktiv mit dem Lerngegenstand verbringt, korreliert. Dem steht der Workload eines Moduls in der Lehre mit 150 Stunden entgegen und das Bestreben vieler Studierenden, diesen Wert noch zu unterbieten.

Nun heißt nachhaltiges Lernen nicht nur reproduzierendes Auswendig-Pauken, sondern auch Reflektion, Anwenden-Können und Transfer auf nicht Gelerntes. Dazu reicht es nicht, kurz vor der Klausur die Unterlagen des Dozenten zu lesen. „Die Bildung kommt nicht vom Lesen, sondern vom Nachdenken über das Gelesene“, sagt Carl Hilty (1833 – 1909, Staatsrechtslehrer und Theologe) dazu.

Das Ziel ist folglich, Studierende dazu zu bringen, sich erstens frühzeitig und zweitens intensiv mit dem Lerngegenstand auseinanderzusetzen, damit netto genug Zeitmenge für einen nachhaltigen Bildungsvorgang bleibt. Dabei buhlt das Lernangebot mit emotio-

nal positiv besetzten Konkurrenten wie Partys, Serien auf Netflix, Kommunizieren über Whats App und Clash of Clans um die Zeit der Studierenden.

Ein Weg, die motivationale Basis für einen nachhaltigen Bildungsprozess zu schaffen, kann die behutsame und studierendenadäquate Anwendung von Gamification in der Lehre sein. Letztendlich läuft es darauf hinaus, positive Emotionen und Bedeutung in den Lernprozess zu implementieren.

Dabei klingt Gamification nach Spiel, ist aber etwas anderes, nämlich die Anwendung von isolierten Elementen, die sonst Spiele charakterisieren, in spielfremden Kontexten, hier Lernen. Manche dieser Elemente sehen erst einmal nicht nach Spiel aus. Sehr gut funktioniert, als erstes Element, ein unmittelbarer digitaler Feedback-Mechanismus vergleichbar zu Computerspielen. Hierbei erfährt ein Lerner sofort, ob er etwas richtig gemacht hat oder nicht, und er wird zu konkreten Handlungsanweisen aufgefordert. Seit dem Sommersemester 2018 steht in der Hochschul-Lernplattform Moodle das Plugin levelUp! zur Verfügung, mit dem sich zum Beispiel Rückmeldemechanismen über den Lernfortschritt realisieren lassen.

Ein zweites Element ist die klare Orientierung, welche Aktivitäten für ein gutes Prüfungsergebnis zuträglich sind, in diesem Aspekt unterscheidet sich gute gamifizierte Lehre nicht von guten Brettspielen. Ein drittes Element kann die Beförderung von sozialem Austausch

sein, die sehr viele Studierende anspricht. Die Aufladung des Lerninhaltes mit Bedeutsamkeit ist das vierte Element, das fast immer eine förderliche Wirkung zeigt. Dabei werden die Lerninhalte in eine Geschichte oder einen Wirkungszusammenhang eingebettet, den die Studierenden als wichtig, interessant oder erstrebenswert bewerten. Zweischneidig hingegen sind als fünftes Element Ranglisten, auf denen die erreichten Punkte mit den Punkten von Kommilitonen für alle sichtbar verglichen werden.

Zum nachhaltigen Lernen gehört wie eingangs gesagt die Reflektion über die Lerninhalte – und die kostet Zeit. Der Preis, den ein Lehrender dafür zahlen muss, wird in der Reduktion der Stoffmenge für eine Lehrveranstaltung liegen. „Das Geheimnis des Glücks liegt nicht in der Suche nach mehr, sondern in der Entwicklung der Fähigkeit, weniger zu genießen“, wusste schon Sokrates, (469 – 399 v.Ch., Philosoph). Als Lehrender

motiviert es mich, wenn die Studierenden die Inhalte einer Lehrveranstaltung auch lange Zeit später noch anwenden können. Nach den Erfolgen in den vergangenen beiden Semestern steht für mich nun die Gamifizierung aller meine Module auf der Agenda. ■

Info

Der Autor Professor Dr. Claus Brell lehrt am Fachbereich Wirtschaftswissenschaften das Fach Wirtschaftsinformatik. Derzeit entwickelt er mit drei Masterstudierenden einen deutschsprachigen Bartle-Test. Dieser soll als Langzeitexperiment über den Hochschul-Befragungsserver laufen und die Vermutung bestätigen, dass in Deutschland die Bartle-Schätzung tendenziell auch für Nichtspieler zutrifft. Der Bartle-Test klassifiziert Spieler von Mehrspieler-Online-Spielen in vier Typen und besagt, dass unter zehn Prozent dem Spielertyp „Killer“ zuzurechnen sind, die Mehrzahl mit 80 Prozent dagegen dem „Socializer“.

Spielend lernen? Für Professor Claus Brell ein Konzept mit Zukunftspotential.



Text und Foto: Claus Brell