



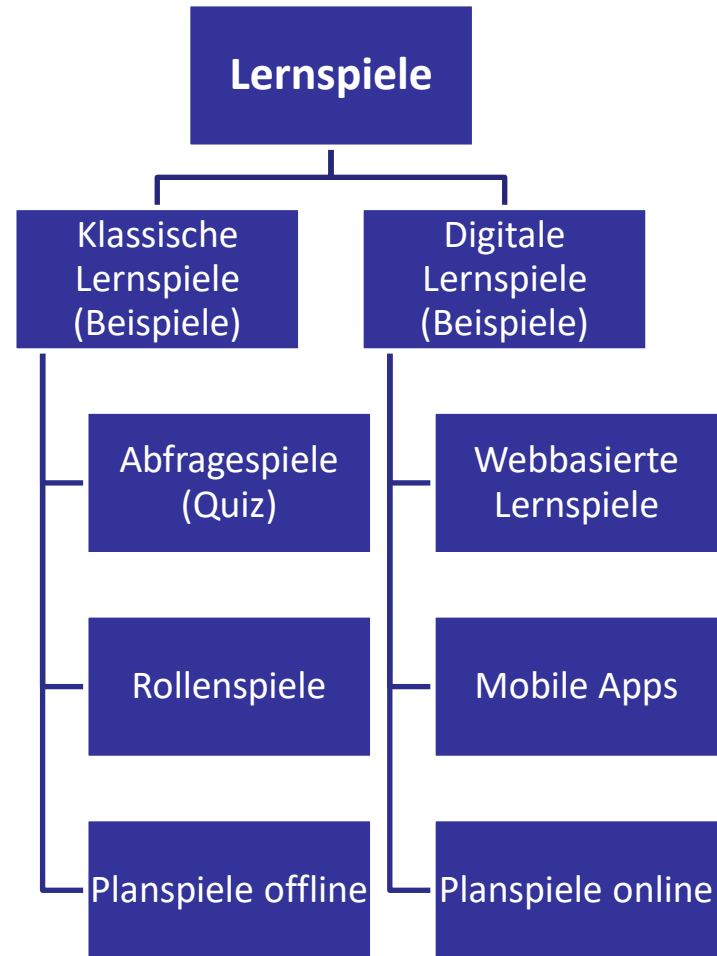


# Inhaltsverzeichnis

- Übersicht Lernspiele
- Einsatzgebiete von Lernspielen
- Gründe für Gamification
- Konzeptionelle Überlegungen



# Übersicht Lernspiele





# Einsatzgebiete von Lernspielen

- Unterrichtsgestaltung
- Unterrichtsvorbereitung, Unterrichtsnachbearbeitung
- Lernerfolgskontrollen
- Events, Marketing
- Personalentwicklung
- Personalrekrutierung
- Persönliche Themen (Sprache lernen, Fitness etc.)



# Beispiel Unterrichtsgestaltung





# Beispiel Unterrichtsgestaltung





# Beispiel Unterrichtsvorbereitung



Superman

## Quick-Test Marketing 2017

Bild nochmals anzeigen ...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

### Integriertes Marketing

Markieren Sie von den folgenden Aussagen diejenige, welche richtig ist. Es ist nur eine Lösung möglich. (4 Punkte)

Was versteht man unter integriertem Marketing?

- Das Marketing spielt eine bedeutende Rolle und ist in der Unternehmensorganisation integriert.
- Die einzelnen Stellen im Unternehmen, welche Kundenkontakt haben, kommunizieren unter einer einheitlichen Führung mit den Kunden.
- Für das Marketing wird im Unternehmen eine eigene Abteilung aufgebaut.

Zurück

Auswerten

### Aktuelles Klassement



#### Hervorragend!

Sie haben die letzte Frage zu 100% richtig beantwortet und erhalten 4 Punkte.

| Name          | Antworten | Punkte  |
|---------------|-----------|---------|
| 1. (1) lina   | 25 25     | 100 100 |
| 2. (2) blu    | 25 25     | 99 100  |
| 3. (3) Helene | 25 25     | 98 100  |

#### Meine Position

60. Superman 25|25 4|100

Quiz beenden





# Beispiel Info-Anlass Schule







# Beispiel Info-Anlass für Lernende





# Gründe für Lernspiele

- Höhere Lernmotivation, höherer Lernerfolg
- Höhere Zufriedenheit der Teilnehmenden
- Unterrichten macht als Ausbildungsperson mehr Spass
- Höhere Empfehlungsquote seitens der Teilnehmenden
- Mehr Teilnehmende
- Effizienzsteigerung durch Selbststudium und bei Lernerfolgskontrollen
- Mehr Umsatz und Gewinn



# Beispiel KARRIEREGAMES

- Kurze Vorstellung durch Claudio Weiss



# Konzeptionelle Überlegungen

- Ausgangslage
  - Welche Lehrmethoden werden bisher eingesetzt?
  - Wie ist der bisherige Lernerfolg?
  - Wie hoch ist die Zufriedenheit der Teilnehmenden?
- Zielgruppen / Ziele
  - Bei welchen Zielgruppen sollen welche Ziele erreicht werden?
- Vorgehen / Strategie
  - Wie ist das Vorgehen bei der Implementierung von Lernspielen?
    - Welche Lernspiele, bei welchen Themen, Kursen etc.
    - Wie sollen die Lernspiele in die Unterrichtseinheiten integriert werden?



# Konzeptionelle Überlegungen

- Massnahmenplan
  - Wer macht was bis wann?
- Budget
  - Was kostet die Implementierung?
- Erfolgskontrollen
  - Wie wird der Erfolg gemessen?
- Checkliste „Gamification in der Bildung: Konzeptionelle Überlegungen“ inkl. Praxis-Beispiele für die Integration von Lernspielen in Unterrichtseinheiten



# Schätzfrage

- Ausbildung-Weiterbildung.ch hat über 1000 Bildungsinteressenten (berufliche Weiterbildung) die folgende Frage gestellt:
  - „Wie beurteilen Sie Lernspiele zur Steigerung der Attraktivität im Unterricht?“
  - Wie viele Prozent der Bildungsinteressenten haben angegeben, dass sie eine Schule bevorzugen würden, welche Lernspiele innerhalb der Unterrichtsgestaltung einsetzt?



# Schätzfrage: Lösung

| Umfrage No 15 - November 2016  |                 |            |                 |            |
|--|-----------------|------------|-----------------|------------|
|  |                 | Teilnehmer |                 | Teilnehmer |
| <b>Wie beurteilen Sie Lernspiele zur Steigerung der Attraktivität im Unterricht? (Mehrfachauswahl möglich)</b>               | 9.11 - 15.11.16 | 541        | 9.11 - 25.11.16 | 1187       |
| Lernspiele machen Spass und steigern die Attraktivität des Unterrichts   | 291             | 53.8%      | 687             | 57.9%      |
| Lernspiele fördern den Lernerfolg  | 272             | 50.3%      | 613             | 51.6%      |
| Ich würde eine Schule bevorzugen, welche die Unterrichtsgestaltung unter anderem mit Lernspielen abwechslungsreich gestaltet | 233             | 43.1%      | 528             | 44.5%      |
| Lernspiele bringen keine Steigerung des Lernerfolgs  | 15              | 2.8%       | 36              | 3.0%       |
| Lernspiele gehören nicht in die Erwachsenenbildung   | 13              | 2.4%       | 34              | 2.9%       |
| Ich habe keine Ahnung was Lernspiele sind  | 66              | 12.2%      | 157             | 13.2%      |
| Weitere (Freitextfeld)   |                 | 0.0%       |                 | 0.0%       |
|  | 890             |            | 2055            |            |

