



yeepa® Play for Qualification

Professional Gaming

E-Learning im Wandel

Serious Gaming, Game based Learning, Gamification ... diesen Ansätzen ist gemeinsam, dass sie ernsthafte professionelle Zielsetzungen mit den motivatorischen Vorteilen einer spielbasierten sozialen Interaktion verbinden wollen. Doch wie lassen sich die Potenziale wettbewerblicher Spielszenarien ganz praktisch erschliessen?

»Compared to many other sectors, educational institutions are currently 'driving blind'. They should invest in analytics infrastructures for two reasons: to optimise student success, and to enable their own researchers to ask foundational questions about learning and teaching in the 21st century.«

UNESCO Institute for Information Technologies in Education, Policy Brief Nov 2012

Konventionelle Verfahren des eLearnings sind technisch aufwändig hinsichtlich Betrieb und Produktion, sie erzeugen zumeist aufgrund fehlender Individualisierung einen hohen persönlichen Overhead beim Teilnehmer, sei es dass die Lerninhalte zu schwierig oder zu leicht sind. Und damit ergeben sich leider oftmals sekundäre Demotivations-Effekte. Darüberhinaus werden die eingestreuten oder finalen Lernerfolgskontrollen in den seltensten Fällen psychometrisch validiert, so dass die Absolvierung derartiger Kurse in der Regel weder dem Teilnehmer noch dem Veranstalter valide Erkenntnisse über Wissensstand und die tatsächliche Bedarfssituation liefert.

Technologie-Vorteile sinnvoll nutzen

Es ist also höchste Zeit, Verfahren zu betrachten, die effizienter d.h. einfacher umzusetzen sind und sich viel stärker an der Wirksamkeit orientieren. Folgende Technologie-Trends, die aktuell für Furore sorgen, kommen da wie gerufen:

1. Verfügbarkeit elektronischer Inhalte (Mobility)
2. Soziale Echtzeit-Interaktion (Social Networks)
3. Online-Spiele (Gaming / Gamification)
4. Datensammlung (Big Data)
5. Datenauswertung (Business Intelligence)

Allgegenwärtige Verfügbarkeit, soziale Interaktion, der Unterhaltungswert spielerischen Wettbewerbs und die statistische Analyse großer Datenmengen bieten eine phantastische Grundlage für moderne, motivationsorientierte Werkzeuge in der Fortbildung.

Lernen ist ein sozialer Prozess

Motivation und individueller Lernfortschritt sind wichtige Aspekte, die bei der klassischen Wissensvermittlung in Form von Einzel- oder Kleingruppen-Training sehr gut abgedeckt werden. Dabei spielt der Austausch mit anderen die wichtigste Rolle. Die direkte Interaktion schafft Identifikation und authentische Bestätigungserlebnisse, die essentiell für die dauerhafte fachliche Auseinandersetzung sind. Diesen hohen Involvierungs-Grad gilt es also ganz praktisch in ein internet-basiertes Szenario zu übertragen.

yeepa: Gemeinsam Spielen - Messen – Lernen



Selbstgesteuertes interaktives Lernmodell:

1. Spielen motiviert

durch soziale Interaktion und sportlichen Wettbewerb,

2. Messen steuert

das Lernverhalten durch Reports und Inhalte, ermittelt Effektivität und Kompetenzen,

3. Lernen fokussiert

auf genau diejenigen Inhalte, die gebraucht werden

yeepa ist eine Gaming-Plattform, die das Lernen auf den Kopf stellt: zuerst wird getestet und dann gelernt. Und damit die Tests keinen Druck erzeugen, sondern Spass machen, werden sie in Form von Wissensspielen absolviert. Dabei kommt es nicht nur auf das bloße Fachwissen an, sondern Glück und Strategie spielen auch eine Rolle. Man loggt sich per Notebook oder Smartphone ein und spielt mit anderen gemeinsam quizartige Spiele zu anspruchsvollen Themen. Die Spiele dauern nur wenige Minuten.

Im Ergebnis bekommt der Lerner beim jedem Durchlauf seinen ganz individuellen Trainingsplan für die nächsten Spielrunden. Augenscheinlich geht es darum, das eigene Spielergebnis zu verbessern, tatsächlich werden Anlässe geschaffen, sich mit Wissenslücken auseinander zu setzen und das Selbstlernen wird motiviert. Je kontinuierlicher und länger die Teilnehmer "spielen", umso valider ist die statische Analyse der Ergebnisdaten. Mit Hilfe psychometrischer Statistik können Kompetenz-Messungen für Gruppen und Zeitintervalle durchgeführt werden. Dabei sind weniger die Werte von Einzelpersonen interessant, sondern vielmehr die Spreizung innerhalb von Gruppen oder der Vergleich mit anderen Gruppen. Das Verfahren ermöglicht sogar den quantitativen Vergleich völlig unterschiedlicher Fachgebiete bzw. Organisationseinheiten. Über Bildungscontrolling musste man sich früher den Kopf zerbrechen - mit yeepa hat man heute leichtes Spiel.

Für weitere Informationen wenden Sie sich an

Dr. Frank Hoffmann
SNTL Publishing GmbH & Co KG
Hegelplatz 1
D - 10117 Berlin - GERMANY
Fon +49-30-209 127 82
Fax +49-30-209 127 81
Internet www.yeepa.de
E-Mail: fh@sntl-publishing.com