

Gamification - von Kindern Lernen lernen

Spielend lernen? Das ist kein Widerspruch. **Thomas Köhler** ist Gründer und CEO der Zaigen GmbH, die mit V-Quiz eine App entwickelt hat, mit der sich Vermittler mit spielerischen Mitteln weiterbilden können: in Deutschland, Österreich und der Schweiz. In seinem Gastkommentar erklärt der Zürcher, warum Gamification auf für Erwachsene zu mehr Lernerfolg führen kann.



Kinder lernen spielerisch - auch Erwachsene können sich davon etwas abschauen (Symbolbild). Design_Miss_C / Pixabay

So mancher benutzt das Wort „Spiel“ geringschätzig. Als Gegensatz zum „wirklich Wichtigen“, der Arbeit. Das ist ignorant gegenüber den wissenschaftlichen Erkenntnissen: Spielen erfüllt eine extrem wichtige Funktion in der Entwicklung des Menschen. Spielen und Lernen gehen Hand in Hand. In Zeiten, in denen „lebenslanges Lernen“ zur Grundvoraussetzung geworden ist, um überhaupt bis zum Rentenalter am Erwerbsleben teilnehmen zu können, setzen deshalb immer mehr auf „Gamification“ – auch für Erwachsene.

Spielen ist wichtig für die Entwicklung



Thomas Köhler, Founder und CEO der Zaigen GmbH

Die italienische Ärztin und Pädagogin Maria Montessori (1870-1952) bezeichnete das Spiel als die Arbeit des Kindes. So eigne es sich seine Fähigkeiten aus sich selbst heraus an, eine anregende Umgebung vorausgesetzt. Das Spiel hat auch eine wichtige Rolle in der Theorie des Schweizer Biologen und Entwicklungspsychologen Jean Piaget (1896-1980): Aus der Beobachtung seiner eigenen drei Kinder heraus entwarf er das Modell der vier Entwicklungsstufen, die aufeinander aufbauten. Die Erkenntnisschritte des Nachwuchses zeigten sich beim Spielen. Ein Beispiel: Erst, wenn das Kind begriffen hat, dass etwas trotzdem noch existiert, auch wenn es aus dem Gesichtsfeld verschwunden ist, kann man überhaupt Verstecken spielen.

Was ist eigentlich „Spielen“?

„Spielen“ wird normalerweise definiert als eine Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, aus Freude an ihr selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird. Darunter fallen sehr unterschiedliche Phänomene. Auch nach mehr als einem Jahrhundert Forschung gibt der menschliche Spieltrieb der Wissenschaft noch Rätsel auf. Unstrittig ist aber heute, dass Kinder über die vielen verschiedenen Formen des Spiels ihre körperlichen Fähigkeiten ausbilden, sich ihre Umgebung aneignen und soziales Verhalten trainieren.

Für Rolf Oerter, inzwischen emeritierter Professor für Entwicklungspsychologie an der Ludwig-Maximilians-Universität München, ist das Spiel unter anderem ein wichtiger Faktor zur Lebensbewältigung von Kindern und Jugendlichen. Je älter sie werden, desto komplexer werden auch die Spiele.

Phasen der Spiel-Entwicklung

Wie schon Piaget unterscheidet auch Oerter verschiedene Spielphasen, in denen sich die Entwicklungsstufe der Kinder zeigt:

- ganz kleine Kinder erforschen die Welt durch Anfassen und Ausprobieren dessen, was sie sehen, mit den Händen und auch mit dem Mund (sensomotorisches Spiel, 0-2 Jahre). Kaum hat ein kleines Kind die Funktion eines Gegenstandes erfasst, wird er auch schon symbolhaft in das Spiel einbezogen, zum Beispiel der Kuchen aus Sand oder der Stuhl als Auto (Symbolspiel/Als-ob-Spiel).
- Kinder beginnen, zusammen zu spielen und gemeinsam in eine fiktive Welt einzutauchen – je älter, desto komplexer (Rollenspiel/Sozialspiel).
- Ab einem Alter von ungefähr sechs Jahren sind Kinder in der Lage, Regeln zu verstehen und einzuhalten. Damit werden auch Spiele innerhalb eines festen Rahmens interessant (Regelspiele).

Wissenserwerb in der Kindheit

In keiner Zeit des Lebens müssen so viele Informationen aufgenommen und verarbeitet werden wie in der Kindheit und Jugend. Das Neugeborene weiß nichts über die Welt, in die es geraten ist. Ein Schulabgänger hat zwar noch keine große Lebenserfahrung, aber dennoch ein Basiswissen über die Gesellschaft und ihre geschriebenen und ungeschriebenen Regeln und Mechanismen. Nur einen Teil davon hat der junge Mensch explizit „gelernt“, zum Beispiel in der Schule – das meiste hat er sich beiläufig angeeignet, durch Beobachtung, Nachahmung und Spiel. So verschwendet ein Muttersprachler keine Gedanken an die Grammatik dieser Sprache, er spricht sie perfekt, noch bevor er die Regeln dazu nachlesen kann. Wie viel mühsamer ist es, später eine Fremdsprache zu lernen! Kein Wunder also, dass die Lernpsychologie schon lange versucht, Elemente beiläufigen, spielerischen Lernens zu nutzen, um bessere Ergebnisse zu erzielen.

Der Gamification-Trick

Erste Zielgruppe dieser Erkenntnisse, dass Spielen das Lernen unterstützen kann, sind Kinder und Jugendliche selbst: Neben all den Dingen, die sie aus persönlichem Interesse wie von selbst aufnehmen (Bandbiografien, Tricks für Computerspiele oder Details zur Pferdehaltung) soll ja auch die Schule möglichst erfolgreich absolviert werden. Die Konkurrenz um die Aufmerksamkeit des Nachwuchses ist heute groß. Immer mehr Schulen experimentieren deshalb mit „Gamification“. Das heißt: Einsatz von Spielelementen in einer spielfremden Umgebung.



*Kinder lernen spielerisch - auch Erwachsene können sich davon etwas abschauen
(Symbolbild). Design_Miss_C / Pixabay*

In der Praxis: Es lockt vielleicht mehr, eine mathematische Gleichung zu lösen, wenn man die Aufgabe im Rahmen eines Spiels am Computer bewältigt und damit auch einen Drachen besiegt, als wenn man danach einfach nur das Heft zuklappt. Und es gibt inzwischen sogar attraktiv gestaltete Lernplattformen im Internet für den Nachmittag.

Spielerischer Wissenserwerb für Erwachsene

Eine 2018 veröffentlichte 170-Seiten Studie zu Gamification beurteilte diese Tendenz positiv und beschränkte sich nicht nur auf Kinder. Und warum sollte das Spielen auch mit dem Alter enden? Schon Friedrich Schiller schrieb in „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur ganz Mensch, wo er spielt.“ Ob man dem nun zustimmt oder nicht: Auch als Erwachsener eignet man sich je nach Motivation neue Dinge schneller oder weniger schnell und nachhaltig an. Fremdspracheninstitute nutzen schon lange Elemente wie eine spielerische App zum Vokabellernen, denn hier ist häufiges Wiederholen besonders wichtig. Und immer mehr Unternehmen nutzen dies, wenn sie ihre gesetzliche Weiterbildungspflicht erfüllen wollen. Dabei hilft auch der Trend zum Mobile-Learning.

Europa regelt Weiterbildungspflicht bei Versicherungen

Die gesetzliche Weiterbildungspflicht in der Versicherungsbranche ist in Europa aktuell über die IDD (Insurance Distribution Directive) geregelt. Diese verlangt, dass Versicherungsmakler und Versicherungsberater 15 Stunden Fortbildung jährlich absolvieren müssen. Im Alltag ist das oft schwer zu organisieren. Doch es darf auch digital sein: Mit anerkannten Lern-Apps fürs Smartphone lässt sich digital

vergessenes Wissen auffrischen und neues erwerben – immer dann, wenn gerade ein bisschen Luft ist. Die spielerische Quizform gehört nach der jüngsten Benchmarking-Studie zu den beliebtesten Formen des Mobile-Learning. Diesen Ansatz nützt auch die V-Quiz: sie ist in Deutschland, Österreich und der Schweiz als Mittel zur Weiterbildung anerkannt.