



Spielen liegt in der Natur des Menschen. Kinder lernen im Spiel, sich in der Welt zurechtzufinden. Dank Digitalisierung und Mobile Devices kann unabhängig von Zeit und Ort gespielt werden – eine Möglichkeit, die mehr und mehr auch von Unternehmen genutzt wird, um mit spielerischen Lernansätzen ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter weiterzubilden und zu motivieren.

Wie Aus- und Weiterbildung von Gamification profitieren kann, welche Besonderheiten bei der Entwicklung zu beachten sind und wie auch die Personalgewinnung erfolgreich spielbasierte Lernlösungen einsetzen kann, war Thema der Veranstaltung „ZIRP um 8: Arbeit und Spiele – Gamification als Schlüssel zum Mitarbeiter“ am 12. Februar 2020 an der Hochschule Worms. Impulse kamen von Prof. Dr. Henning Kehr, Hochschule Worms, Christian Frank, Protestantische Altenhilfe Westpfalz, und Thorsten Unger, Wegesrand GmbH & Co. KG.

Lernen, um zu spielen

Gamification kann als Ausdruck für einen sozialen und kulturellen Wandel verstanden werden, in dem Spiele eine immer größere Rolle einnehmen.

„Spielerisches Verhalten ist durch eine besondere Psychologie gekennzeichnet. Dies nutzen nicht nur Unternehmen. Auch in der Lehre an den Hochschulen setzen wir zunehmend Gamification ein“,

so Prof. Dr. Henning Kehr, Vizepräsident der Hochschule Worms.

Mit spielerischen Lernangeboten geht die Hochschule auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Studierenden ein. Spieldesignelemente werden in spielferne Umgebungen integriert mit dem Ziel, diverse Lernangebote zu schaffen. Kehr betonte das Potenzial von Serious Games, um Wissen zu vermitteln und gleichzeitig Motivation auszulösen.

Die Herausforderung von „game based learning“ liegt darin, die Lerninhalte so in das Spiel zu integrieren, dass man sie sich aneignen muss, um erfolgreich spielen zu können.

Mit dem von der Hochschule Worms entwickelten Serious Game „Forex“ können Währungsmanagement-Prozesse zu den realen Konditionen der realen Welt in einem geschützten Raum erlernt werden. Neben den Anreizen, sich unter realen Bedingungen zu beweisen, fördert der Aufbau der App laut Prof. Dr. Henning Kehr die Zusammenarbeit im Team und den Wettbewerb zwischen den Teams.

Dienstplan per Gaming-App

Auch Christian Frank, Einrichtungsleitung Haus an den Schwarzweihern in Enkenbach-Alsenborn, sieht großes Potenzial in spielbasierten Anwendungen:

„Gerade im Bereich der Pflege wäre es unverzeihlich, die Möglichkeiten digitaler Anwendungen nicht zu nutzen. Wir benötigen dringend qualifizierte Fachkräfte und motivierte Mitarbeiter, um die Pflege zu sichern.“

Die Protestantische Altenhilfe Westpfalz hat in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer Institut für Techno- und Wirtschaftsmathematik (ITWM) spielerische Ansätze für die Entwicklung einer Dienstplanungsplattform genutzt. Die Idee ist, dass spielerische Anreize die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zur Mitgestaltung des Dienstplans motivieren, und so der Zusammenhalt der Teammitglieder gestärkt und langfristig ihre Zufriedenheit gesichert wird. So führt Frank aus:

„Wir wollen unseren Bewohnerinnen und Bewohnern sowie unseren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern dienlich sein. Dabei hilft uns die gamifizierte kollaborative Dienstplangestaltung



„Serious Games können die Verknüpfung von Theorie und Praxis, von Lerninhalten und ihrer Anwendung zeitgemäß, motivationssteigernd und nutzerorientiert fördern“

Prof. Dr. Henning Kehr, Vizepräsident der Hochschule Worms



„Die Pflege profitiert vom Einsatz der gamifizierten Plattform, da sie Schichtplanung transparenter macht und durch aktive Beteiligung eine verantwortungsvolle team-orientierte Selbstorganisation befördert.“

Christian Frank, Einrichtungsleitung Haus an den Schwarzweihern in Enkenbach-Alsenborn

Spielen gegen die Norm

Welche Kriterien Serious Games erfüllen müssen, verdeutlichte Thorsten Unger, Geschäftsführer der Wegesrand GmbH & Co.KG:

„Die Entwicklung guter Serious Games basiert auf der Erhebung und Nutzung individueller Daten. Nur so können Lernangebote explizit auf jeden einzelnen Nutzer zugeschnitten werden.“

Demnach ist es nicht nur relevant, ob ein Mitarbeiter sich in einer Situation richtig entscheidet, sondern beispielsweise auch, wie diese Entscheidung zustande kam.

„Faktenwissen ist erst dann sinnvoll, wenn auch das damit verbundene Verständnis vorhanden ist. Spielerische Elemente haben das Potenzial, authentisches Verhalten hervorzulocken. Denn beim Spielen werden soziale Normen abgelegt“,

so die Beurteilung von Unger. In spielerischen Situationen können Entscheidungsmechanismen und Gedankengänge offen gelegt und Fähigkeiten identifiziert werden.

Alle Impulsgeber betonten, wie wichtig die Gestaltung des Spiels für den Lernerfolg ist: Neben einem gelungenen Storytelling sind der immersive Charakter und die soziale Interaktion im Spiel entscheidend. Gut umgesetzt haben Serious Games großes Potenzial in der Personalgewinnung und auch in der Aus- und Weiterbildung. So bleibt beispielsweise ein gespielter und damit virtuell gelebter Sachverhalt oft länger im Gedächtnis als ein gelesener. Ersetzen können sie die klassische Lehre oder ein persönliches Gespräch natürlich nicht, aber als Ergänzung sind die Methoden gemeinsam deutlich erfolgreicher.



Auch im Rahmen unserer Umfrage gingen 30 Prozent der Befragten davon aus, dass Gamification zusätzlich motiviert. 60 Prozent der Befragten waren der Meinung, dass der Effekt von Gamification abhängig vom einzelnen Mitarbeiter ist.

Die Online-Plattform

Mit der Veranstaltung ‚Arbeit und Spiele – Gamification als Schlüssel zum Mitarbeiter‘ haben wir die Reihe zum Schwerpunkt Arbeit 4.0 abgeschlossen.

Auf unserer Online-Plattform zukunftsderarbeit.zirp.de finden Sie die Ergebnisse der Veranstaltungsreihe „ZIRP um 8“ und können sich an Diskussionen mit unseren Experten beteiligen.

Aktuell bereiten wir die Dokumentation des Projektschwerpunkts vor und freuen uns, Ihnen das Ergebnis in der zweiten Jahreshälfte präsentieren zu dürfen. Das Projekt wird vom Institut für Technologie und Arbeit (ITA) Kaiserslautern wissenschaftlich begleitet.



„Games eröffnen einen Raum zum Probedenken. Dank Simulation kann die Praxis eingeübt werden. Das ist im Flugverkehr genauso relevant wie im Finanzbereich und anderen Berufsfeldern.“

Thorsten Unger,
Geschäftsführer der Wegesrand GmbH & Co.KG, Experte und Unternehmer mit dem Schwerpunkt Gamification und Serious Games

Impressum

Zukunftsinitiative Rheinland-Pfalz (ZIRP) e.V.
Auf der Bastei 3
55131 Mainz
Tel.: 0 61 31 – 16 56 87
Fax: 0 61 31 – 16 25 54
E-Mail: mail@zirp.de
www.zirp.de

Verantwortlich:
Heike Arend, Geschäftsführerin
Vorsitzender:
Michael Heinz, Mitglied des
Vorstands der BASF SE
Stv. Vorsitzende:
Ministerpräsidentin Malu Dreyer

Redaktion:
Verena Halfmann
Lina Stroh

Bildnachweise:
ZIRP