

Skills4Life Community Engagement
und Outreach
Policy Paper



Skills
4 life



Inhaltsübersicht

I. Einleitung.....	4
A. Hintergrund und Kontext des Strategiepapiers	4
B. Zweck und Ziele des Strategiepapiers	4
C. Methodik der Datenerhebung und -analyse	4
D. Profil der Befragten der Umfrage	8
II. Förderung des Übergangs zum aktiven Leben durch Gamification und spielbasiertes Lernen.....	12
A. Überblick über die Antworten zur Wirksamkeit von Gamification und spielbasiertem Lernen zur Förderung eines aktiven Lebens.....	12
B. Zentrale Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien in der Erwachsenenbildung.....	20
C. Erfolgreiche Beispiele für Gamification und spielbasiertes Lernen zur Förderung eines aktiven Lebens in Österreich, Frankreich, Deutschland, Irland, den Niederlanden, Polen und Portugal	25
D. Empfehlungen zur Förderung des Einsatzes von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung	33
III. Fort- und Weiterbildung im Bereich der Bildungstechnologien	39
A. Überblick über die Antworten zum Nutzen von Weiterbildung und Training in Bildungstechnologien der Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeite*innen in Österreich, Frankreich, Deutschland, Irland, den Niederlanden, Polen und Portugal.....	39
B. Arten von Schulungen, die erforderlich sind, um sicherzustellen, dass Pädagog*innen Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung kompetent einsetzen können	45
C. Auswirkungen von Gamification und spielbasiertem Lernen auf die Motivation und das Engagement von erwachsenen Lernenden.....	51
D. Die Rolle der Technologie bei der Förderung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung	57
IV. Spielbasierte Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen.....	63
A. Überblick über die Antworten zum Potenzial von spielbasierten Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen	63
B. Erfolgreiche Beispiele für spielbasierte Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder in alternativer Betreuung in Österreich, Frankreich, Deutschland, Irland, den Niederlanden, Polen und Portugal zu erreichen	70
C. Empfehlungen für die Entwicklung spielbasierter Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen.....	77

V. Mögliche Risiken und ethische Erwägungen.....	84
A. Überblick über die Antworten zu den potenziellen Risiken und ethischen Überlegungen beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung	84
B. Empfehlungen für den Umgang mit potenziellen Risiken und ethischen Erwägungen beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung	92
VI. Schlussfolgerung	99

I. Einleitung

A. Hintergrund und Kontext des Strategiepapiers

Dieses Strategiepapier ist Teil des **WP4. Skills4Life Community Engagement and Outreach**, das folgende Ziele verfolgt: Umsetzung einer Reihe von Aktivitäten zur Förderung von gemeinschaftliches Engagement und Aufklärungsarbeit, Förderung der Entwicklung von Programmen zur persönlichen Autonomie für einen effektiven Übergang junger Erwachsener in alternativen Betreuungseinrichtungen, Bereitstellung von operativen und politischen Empfehlungen auf der Grundlage der Analyse der Ergebnisse des transnationalen Projekts für Entscheidungsträger*innen und Politiker*innen im Bereich der Erwachsenenbildung und der sozialen Integration.

B. Zweck und Ziele des Strategiepapiers

Das allgemeine Ziel dieses Strategiepapiers ist es, das Potenzial von Gamification und spielbasiertem Lernen bei der Förderung eines aktiven Lebens unter erwachsenen Lernenden zu analysieren, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf schwer erreichbaren jungen Erwachsenen in Heimen und/oder jungen Erwachsenen in alternativer Betreuung liegt.

Ziel des Strategiepapiers ist es, Entscheidungsträgern einen umfassenden Überblick über die derzeitige Landschaft des spielbasierten Lernens in der Erwachsenenbildung sowie Empfehlungen zur Förderung einer effektiven und gerechten Nutzung dieser Ansätze zu geben. Auf diese Weise soll das Strategiepapier zur Entwicklung einer integrativeren und effektiveren Bildungspolitik und -praxis in Europa beitragen, mit besonderem Augenmerk auf das Erreichen gefährdeter und marginalisierter Bevölkerungsgruppen in den sieben Ländern, die am Skills4Life-Projektkonsortium beteiligt sind.

C. Methodik der Datenerhebung und -analyse

Die Methodik der Datenerhebung und -analyse für dieses Strategiepapier umfasst die folgenden Schritte:

Schritt 1 – Umfrageentwurf: *Quarter Mediation* entwarf die Umfrage mit einer Reihe offener Fragen (Warum? Wie? Was?), die sich an Entscheidungsträger*innen und Expert*innen aus den sieben an dem Projekt beteiligten europäischen Ländern (Niederlande, Frankreich, Deutschland, Portugal, Irland, Polen und Österreich) richtete.

Schritt 2 – Datenerhebung: Jede der sieben Partnerorganisationen des Skills4Life-Projekts führte die Umfrage bei 10 Entscheidungsträger*innen und Expert*innen aus dem eigenen Land durch, mit einer Zielvorgabe von 10 Befragten pro Land (für insgesamt 70 Befragte pro Projekt).

Schritt 3 – Datenanalyse: Jede der sieben am Skills4Life-Projekt beteiligten Organisationen analysierte die Daten aus den Umfrageantworten, fasste die Antworten in dem von *Quarter Mediation* geforderten Format in englischer Sprache zusammen und übermittelte *Quarter Mediation* die Zusammenfassung der gesamten Umfrage in englischer Sprache, detailliert für jeden Abschnitt und jede Frage.

Schritt 4 – Entwicklung von Empfehlungen: Jede der sieben am Skills4Life-Projekt beteiligten Organisationen entwickelte eine Reihe von Empfehlungen, die auf der Analyse der Umfrageantworten basierten und sich auf bewährte Verfahren und Erkenntnisse aus der vorhandenen Literatur stützten. Die 7 Empfehlungspakete wurden an *Quarter Mediation* übermittelt und in das Strategiepapier aufgenommen.

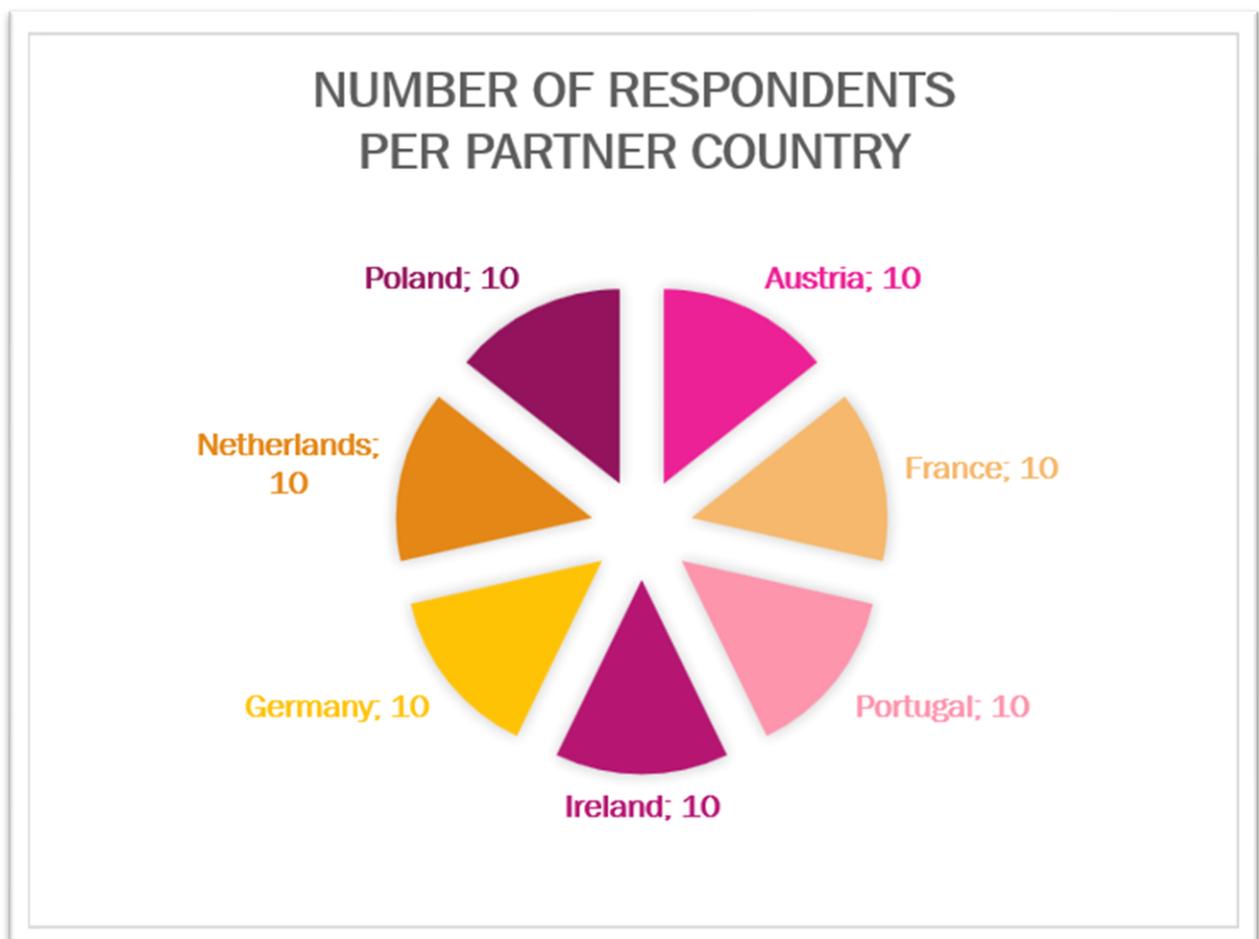
Schritt 5 – Entwicklung einer Schlussfolgerung: *Quarter Mediation* entwickelte eine Schlussfolgerung, die die wichtigsten Ergebnisse der Analyse und Empfehlungen zusammenfasst und die potenziellen Vorteile von Gamification und spielbasiertem Lernen bei der Förderung eines aktiven Lebens unter schwer erreichbaren jungen Erwachsenen in Heimen und/oder jungen Erwachsenen in alternativer Betreuung umreißt.

Schritt 6 – Zukünftige Forschungsrichtungen: Jede der sieben Organisationen, die am Skills4Life-Projekt beteiligt waren, identifizierte potenzielle Bereiche für künftige Forschungen über Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung sowie über die spezielle Gruppe schwer erreichbarer junger Erwachsener in Heimen und/oder junger Erwachsener in alternativer Betreuung.

Die Methodik der Datenerhebung und -analyse für dieses Strategiepapier war streng und transparent und stützte sich auf die Sichtweisen von Entscheidungsträger*innen und Expert*innen aus den sieben an dem Projekt beteiligten europäischen Ländern (Niederlande, Frankreich, Deutschland, Portugal, Irland, Polen und Österreich).

Land der Befragten und der Konsortialpartner, mit dem der Befragte verbunden ist:

- MOVEO, Österreich (AU)
- Viertel Mediation, Niederlande (NL)
- CBE Sud Luberon Val de Durance, Frankreich (FR)
- Proportionale Botschaft, Portugal (PT)
- Spectrum Research Centre, Irland (IE)
- Universitaet Paderborn, Deutschland (DE)
- Acumen Training, Polen (PL)



D. Profil der Befragten der Umfrage

Profile and professional background of respondents



Q1. Was ist Ihre Rolle in der Erwachsenenbildung?

AU: Die Befragten sind in unterschiedlichem Maße mit Gamification und spielbasiertem Lernen vertraut, von sehr vertraut bis eher vertraut. Die Befragten hatten unterschiedliche Hintergründe: Sozialarbeiter*innen (30 %); junge Menschen in Pflegefamilien (20 %); NGO-Vertreter*innen (30 %); andere Interessenvertreter*innen (20 %). Sozialarbeiter*innen und NRO-Vertreter*innen haben aufgrund ihres beruflichen Hintergrunds im Allgemeinen ein besseres Verständnis für diese Konzepte. Junge Menschen aus Pflegefamilien und Adoptivkinder haben diese Methoden oft durch ihre Bildungserfahrungen kennengelernt. Die Stakeholder haben in der Regel ein akademisches oder berufliches Bewusstsein für Gamification und ihre potenziellen Vorteile im Bildungsbereich.

NL: Die 10 Befragten aus den Niederlanden repräsentieren wichtige Interessenvertreter*innen in der lokalen, regionalen und nationalen Politik und Entscheidungsfindung sowie öffentliche Behörden, die in den Niederlanden mit Bildungs- und Sozialdiensten zu tun haben. Die Gruppe umfasst lokale Entscheidungsträger*innen (30 %), regionale Entscheidungsträger*innen (30 %) und nationale Entscheidungsträger*innen sowie Behörden (40 %). Die Geschlechterverteilung ist mit 5 Frauen und 5 Männern ausgewogen, und die Altersspanne reicht von 38 bis 55 Jahren, was eine Mischung aus Fachleuten im mittleren und höheren Dienst widerspiegelt. Der Hintergrund der Befragten ist vielfältig und umfasst Soziologie, öffentliche Verwaltung, Sozialarbeit, Wirtschaft, Gemeindeentwicklung und Unterrichtsgestaltung, was ein breites Spektrum an Fachwissen zeigt, das für die Umsetzung und Unterstützung des Skills4Life-Projekts unerlässlich ist. Die Befragten spielen verschiedene entscheidende Rollen in der Erwachsenenbildung auf unterschiedlichen Ebenen der Verwaltung und der öffentlichen Hand in den Niederlanden. Die beiden lokalen Entscheidungsträger*innen entwickeln und implementieren bildungspolitische Maßnahmen bzw. koordinieren kommunale Bildungsprogramme. Ein regionaler Entscheidungsträger beaufsichtigt regionale Bildungsinitiativen, während der andere Befragte Programme für junge Erwachsene leitet. Zwei nationale Entscheidungsträger*innen formulieren nationale Strategien und gewährleisten die Qualität der Programme in der Erwachsenenbildung. Die Vertreter der öffentlichen Behörden leiten Programme für soziale Dienste, die auch die Erwachsenenbildung umfassen. Darüber hinaus leitet ein Befragter eine regionale

Arbeitsagentur und ein anderer eine lokale Jugendarbeitsvermittlung, die sich beide auf die Berufsausbildung und berufliche Weiterbildung von Erwachsenen konzentrieren.

FR: Die 10 Befragten waren Erzieher*innen und Ausbilder*innen.

PT: Alle Teilnehmenden waren in der Erwachsenenbildung mit Erfahrung in verschiedenen Lehrmethoden, darunter Gamification und die Verwendung von Spielen als Lehrmittel. Acht der Befragten aus dem sozialen Bereich und zwei aus dem künstlerischen Bereich. Alle Teilnehmenden dieser Umfrage haben Erfahrung mit verschiedenen Lehrmethoden, eine davon ist Gamification und der Einsatz von Spielen als Lehrmittel.

IE: 70 % der befragten Teilnehmenden waren direkt in der Erwachsenenbildung tätig, entweder als Ausbilder*innen in der beruflichen Bildung, als Sekundarschullehrer*innen, die außerschulische Erwachsenenklassen unterrichten, oder als Entwickler*innen von Kursinhalten für Erwachsenenbildungsressourcen. Die restlichen 30 % waren über staatliche Stellen in der Sozialfürsorge tätig.

DE: Die Rollen der Teilnehmenden in der Erwachsenenbildung sind sehr unterschiedlich. Sie sind als Lehrbuchredakteur*innen, Universitätsdozent*innen, Kommunikationstrainer*innen und Sprachkursleiter*innen tätig. Sie konzipieren und koordinieren Kurse und Seminare und spezialisieren sich auf Bereiche wie Teamtraining, handwerkliche Fähigkeiten, persönliche Entwicklung und Nachhaltigkeit. Zu ihren Aufgaben gehören die Planung, Leitung und Verbesserung von Bildungsprogrammen, wobei ihre Rolle auch die Betreuung, Anleitung und Verwaltung von Bildungsangeboten umfasst.

PL: 80 % der befragten Teilnehmenden waren direkt in der Erwachsenenbildung tätig (Lehrer*innen, Mitglieder von Verbänden im Bereich der allgemeinen und beruflichen Bildung, Ausbilder*innen aus privaten Unternehmen). Die restlichen 20 % waren in der Ausbildung und Beratung tätig.

Q2. Inwieweit sind Sie mit Gamification und spielbasiertem Lernen vertraut?

AU: Die meisten Befragten haben entweder Gamification oder spielbasierte Lernstrategien in irgendeiner Form verwendet oder umgesetzt. Sozialarbeiter*innen und Vertreter*innen von

NRO integrieren diese Methoden häufig in ihre Programme, um das Engagement und die Lernergebnisse zu verbessern. Junge Menschen aus Pflegefamilien und Adoptivkinder haben diese Strategien oft als Teil ihrer Ausbildung erlebt. Die Stakeholder haben die Umsetzung dieser Strategien in verschiedenen Bildungsumgebungen unterstützt oder beobachtet, von mäßig vertraut über sehr vertraut bis hin zu sehr vertraut.

NL: Der Grad der Vertrautheit mit Gamification und spielbasiertem Lernen ist bei den Befragten unterschiedlich. Eine hohe Vertrautheit weisen Personen auf, von denen eine innovative Lehrmethoden fördert, eine aktiv Bildungstechnologien auf nationaler Ebene unterstützt und zwei weitere erfolgreich Gamification in ihre jeweiligen Programme integriert haben. Ein weiterer Befragter setzt sich auf nationaler Ebene für spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung ein. Zwei der Befragten sind sich des Potenzials von Gamification bewusst, haben aber nur begrenzte praktische Erfahrungen, und ein weiterer Umfrageteilnehmer kennt die Vorteile von Gamification, hat aber nur begrenzte direkte Erfahrungen damit gemacht. Schließlich hat ein Befragter spielbasiertes Lernen in Berufsausbildungsprogrammen mit positiven Ergebnissen implementiert, und ein anderer prüft die Einbindung in die Ausbildung von Jugendlichen.

FR: Einige Befragte befürworten diese Methoden und wenden sie bereits täglich an, während andere sie zwar kennen, aber nicht unbedingt anwenden.

PT: Alle Befragten waren mit dem Konzept der Gamification vertraut und nutzten diese pädagogische Methode, um ihren Unterricht zu erneuern und das Lernen von Wissen auf eine didaktischere Weise zu gestalten.

IE: 60 % der Befragten gaben an, mit Gamification und spielbasiertem Lernen nur sehr wenig vertraut zu sein. 10 % waren mit dem Konzept überhaupt nicht vertraut. Die restlichen 30 % waren einigermaßen vertraut und hatten Gamification und spielbasiertes Lernen in ihrem beruflichen Kontext eingesetzt. Trotz dieses Vertrautheitsgrades äußerten einige der 30 % noch Vorbehalte hinsichtlich der Logistik, wie diese Konzepte tatsächlich in die Realität umgesetzt werden können, vor allem in technischer Hinsicht.

DE: Die Antworten zeigen, dass Gamification und spielbasiertes Lernen in unterschiedlichem Maße bekannt sind. Einige Fachleute binden aktiv spielerische Elemente wie Bestenlisten,

Abzeichen und Rollenspiele in ihre Kurse ein, um das Lernen zu verbessern, insbesondere in der Kommunikations- und Sprachausbildung. Andere haben Erfahrung mit dem breiten Einsatz von Spielen in ihren Kursen, verfügen aber nicht über umfassende Kenntnisse der Gamification. Einige wenige sind mit dem Konzept vertraut, wenden es aber nur selten an, insbesondere in Bereichen wie Handwerkskursen. Während einige Pädagog*innen Gamification nutzen, um Lernende zu motivieren und zu engagieren, sind andere mit den Prinzipien und Anwendungen weniger vertraut.

PL: 80 % der Befragten waren mit Gamification vertraut und nutzten diese pädagogische Methode, um ihren Unterricht zu erneuern und das Lernen von Wissen auf eine interaktivere Weise zu fördern.

II. Förderung des Übergangs zum aktiven Leben durch Gamification und spielbasiertes Lernen

A. Überblick über die Antworten zur Wirksamkeit von Gamification und spielbasiertem Lernen zur Förderung eines aktiven Lebens

[Q3. Was sind die größten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung?](#)

AU: Die Befragten sind der Meinung, dass Gamification und spielbasiertes Lernen die Erwachsenenbildung erheblich verbessern können, indem sie das Engagement, die Motivation und die Behaltensleistung steigern. Diese Strategien können das Lernen interaktiver und unterhaltsamer machen und so die Bildungsergebnisse verbessern. Sie erleichtern auch die Entwicklung von kritischem Denken, Problemlösungskompetenz und digitaler Kompetenz. Darüber hinaus kann Gamification personalisierte Lernerfahrungen und unmittelbares Feedback bieten, was für erwachsene Lernende sehr wertvoll ist. Als größte Herausforderungen gelten: fehlende Ressourcen und Schulungen für Pädagog*innen, Engagement und Relevanz für alle Lernenden, Widerstand seitens traditioneller Pädagog*innen und Institutionen, technische Probleme mit Plattformen, politische und lehrplanbezogene Einschränkungen, Messung der Wirksamkeit.

NL: Zu den größten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung gehören Budgetbeschränkungen, da viele Programme nur begrenzte Mittel für neue Technologien und innovative Ansätze haben (50 %). Es gibt auch Widerstand gegen Veränderungen seitens traditioneller Pädagog*innen und Institutionen, was die Integration neuer Methoden erschwert (20 %). Technische Hürden wie fehlende Infrastruktur und mangelnde digitale Kompetenz bei Lehrenden und Lernenden stellen erhebliche Hindernisse dar (20 %). Darüber hinaus sind 10 % der Befragten besorgt über die Skalierbarkeit und Nachhaltigkeit dieser Initiativen sowie über die Notwendigkeit erheblicher Anfangsinvestitionen in die Schulung von Lehrkräften für den effektiven Einsatz von Gamification und spielbasierten Lernwerkzeugen.

FR: Eine der größten Herausforderungen bei der Gamification besteht darin, Inhalte zu schaffen, die an die Menschen angepasst sind, die sie interessieren und ihren Bedürfnissen entsprechen. Es geht auch darum, eine attraktive Schnittstelle zu schaffen, die einfach zu benutzen und intuitiv ist. Der Schwierigkeitsgrad muss angepasst werden, damit die Lernenden nicht frustriert werden und mit der Zeit Fortschritte machen, damit sie sich nicht langweilen. Das Ziel, den Menschen Wissen und Fähigkeiten zu vermitteln, darf nicht in Vergessenheit geraten und nicht zu einem Spiel verkommen, das man nur spielt und nicht lernt. Die Ziele der Einheiten müssen festgelegt werden, um eine effiziente Gamifizierung zu erreichen.

PT: Im Fall der Erwachsenenbildung ist der Einsatz der Gamification-Methode etwas komplexer als bei der Verwendung in Klassen für ein jüngeres Publikum. Erstens ist die derzeitige Generation der Erwachsenen in Bezug auf die digitale Kompetenz sehr ungleich. Gamification kann zu einer Diskrepanz beim Lernen führen, wobei Schüler*innen, die besser mit neuen Technologien umgehen können, eine günstigere Lernerfahrung machen, während Schüler*innen mit geringen technologischen Kenntnissen auf eine Barriere beim Zugang zu Wissen stoßen. Zweitens haben die Pädagog*innen festgestellt, dass der Einsatz von Spielen oft als "kindischer" Bildungsvorschlag angesehen werden kann, bei dem Erwachsene, die an eine traditionellere Ausbildung gewöhnt sind, das Vertrauen in den durch das Spiel zu erlernenden Inhalt verlieren. Darüber hinaus ist es manchmal schwierig, ein Spiel so zu gestalten, dass es sowohl attraktiv als auch glaubwürdig ist. Schließlich wurden auch die mit der Gamification verbundenen Kosten erwähnt. Bildungszentren und Einrichtungen der

Erwachsenenbildung haben oft nicht die Ressourcen, um diese Bildungsmethode zu nutzen, da ihnen die Mittel fehlen.

IE: Die größten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen sind nach Ansicht der Befragten die folgenden:

- Schwierigkeiten mit dem Zielpublikum, da Gamification als zu jugendlich für ein erwachsenes Publikum empfunden werden kann (20 % der Befragten)
- Die Bereitschaft von Lehrenden und Lernenden, die erforderlichen Instrumente zu nutzen (50 % der Befragten)
- Aufrechterhaltung des Interesses (20% der Befragten)
- Beschaffung benutzerfreundlicher und erschwinglicher Technologie (10 % der Befragten)

DE: Zu den größten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung gehören die Anpassung der Inhalte an die Bedürfnisse der erwachsenen Lernenden und die Sicherstellung, dass der Schwerpunkt auf den Bildungszielen und nicht auf dem Spiel selbst liegt. Technische Fragen, wie die Notwendigkeit einer geeigneten Ausrüstung und einer funktionierenden Technologie, stellen erhebliche Hindernisse dar. Außerdem sind Erwachsene anfangs vielleicht schüchtern oder zögern, sich auf Spiele einzulassen. Die richtige Vorbereitung und die nahtlose Integration digitaler Medien sind entscheidend. Weitere Herausforderungen sind Datenschutzbedenken, Budgetbeschränkungen und die Notwendigkeit für Pädagog*innen, sich mit den Grundsätzen der Gamification vertraut zu machen. Schließlich kann es schwierig sein, Spielelemente effektiv mit formalen Lernumgebungen zu verbinden.

PL: Die größten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen sind nach Ansicht der Befragten die folgenden:

- Erwachsene haben unterschiedliche Interessen und Hintergründe, was es schwierig macht, Spiele zu entwickeln, die alle ansprechen. Erwachsene können den Wert und die Ernsthaftigkeit des spielerischen Lernens in Frage stellen und es als weniger professionell oder relevant ansehen.

- Nicht alle Erwachsenen haben den gleichen Zugang zur Technologie oder zum Internet, was die Teilnahme einschränken kann. Einige Erwachsene verfügen möglicherweise nicht über die notwendigen technologischen Fähigkeiten, um effektiv mit gamifizierten Lernplattformen zu arbeiten.
- Die Entwicklung effektiver Lernspiele, die Lernziele erfüllen und gleichzeitig ansprechend sind, kann komplex und ressourcenintensiv sein. Es kann eine Herausforderung sein, die Effektivität des gamifizierten Lernens zu bewerten und sicherzustellen, dass es den Bildungsstandards und Lernergebnissen entspricht.
- Die Spiele müssen auf die spezifischen Lernbedürfnisse und -niveaus der erwachsenen Lernenden zugeschnitten werden, was eine erhebliche Anpassung erfordert.
- Ein zeitnahes und aussagekräftiges Feedback im Rahmen eines Spiels kann schwierig umzusetzen sein.

Q4. Wie wirksam sind Ihrer Meinung nach Gamification und spielbasierte Lernstrategien bei der Förderung eines aktiven Lebens?

AU: Zu den wichtigsten Herausforderungen gehören der begrenzte Zugang zu Technologie, mangelnde digitale Kompetenz und unzureichende Schulungen für Pädagog*innen. Kosten- und Ressourcenzwänge sind ebenfalls erhebliche Hindernisse. Einige Befragte wiesen auf die Schwierigkeit hin, spielerische Inhalte mit Bildungszielen in Einklang zu bringen, sowie auf den Widerstand von Pädagog*innrn und Institutionen gegen Veränderungen. Technische Probleme und die Aufrechterhaltung des Engagements im Laufe der Zeit wurden ebenfalls als potenzielle Herausforderungen genannt. Diese Strategien werden von 3 Personen als sehr effektiv, von 5 Befragten als sehr effektiv und von 2 Personen als effektiv angesehen.

NL: Die Befragten sind im Allgemeinen der Meinung, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien ein aktives Leben fördern können (90 %). Von diesem Prozentsatz betonen 60 %, dass diese Methoden das Engagement und die Motivation der Lernenden erheblich steigern können, indem sie die Bildungsaktivitäten interaktiver und unterhaltsamer gestalten. 30 % gaben an, dass diese Strategien besonders vorteilhaft sind, wenn es darum geht, schwer erreichbare und marginalisierte Gruppen zu erreichen, wie z. B. in Heimen untergebrachte junge Erwachsene und solche, die in alternativer Betreuung sind, indem sie eine ansprechende

und unterstützende Lernumgebung bieten. Die verbleibenden 10 % wiesen jedoch darauf hin, dass die Wirksamkeit je nach Qualität der Umsetzung und dem Kontext, in dem diese Strategien eingesetzt werden, variieren kann.

FR: Es ist wirklich effektiv, weil man beim Spielen lernen kann, es ist also nicht wie eine Aufgabe, die man erledigen muss. Die Vielfalt der Spiele ist gleichbedeutend mit der Anzahl der Lernmöglichkeiten, so dass jede Person von den besten Lernmechanismen profitieren kann. Das Spiel muss nach bestimmten Kriterien eingesetzt werden und von Lektionen begleitet sein, damit die Lernenden verstehen, was sie davon haben.

PT: Die Mehrheit der Teilnehmenden (9 von 10) stimmte zu, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien bei der Förderung eines aktiven Lebens effektiv sind, die übrigen gaben an, dass sie es für ineffektiv halten, da sie glauben, dass geringe digitale Kompetenz und Widerstand gegen die Teilnahme, insbesondere bei erwachsenen Schüler*innen, sehr bemerkenswerte Hindernisse darstellen.

IE: 80 % der Befragten gaben an, dass sie glauben, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien ein aktives Leben fördern können. Von den verbleibenden 20 % gaben 10 % zu, dass sie sich über die potenzielle Wirksamkeit dieser Lernmethode nicht sicher waren, da sie sie nicht kannten, während die anderen 10 % der Meinung waren, dass die Wirksamkeit ausschließlich von der Person abhängt, die sich mit den Materialien beschäftigt. Das heißt, dass die Ergebnisse stark von den einzelnen Lernenden abhängen würden.

DE: Die meisten Befragten sind der Meinung, dass Gamification und spielbasiertes Lernen sehr effektiv sind, um ein aktives Leben zu fördern, da sie unkonventionelle und motivierende Möglichkeiten bieten, um die Lernenden einzubinden. Diese Strategien können die Teilnehmenden aktivieren, indem sie das Lernen dynamischer und authentischer machen. Während einige einen starken Zusammenhang zwischen diesen Methoden und dem erhöhten Engagement der Teilnehmenden sehen, betonen andere die Bedeutung des Bezugs der Spielelemente zu realen Situationen. Einige Befragte merkten an, dass diese Strategien möglicherweise nicht gut in ihre spezifischen Kurse passen oder äußerten sich unsicher über ihre Wirksamkeit, wobei sie betonten, dass das Ziel nicht nur Spaß, sondern eine sinnvolle Aktivierung ist. Insgesamt werden Gamification und spielbasiertes Lernen als vorteilhaft für

die Förderung eines aktiven Lebensstils angesehen, sofern sie gut integriert und für die Erfahrungen der Lernenden relevant sind.

PL: 70 % der Befragten glaubten, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien einen aktiven Lebensstil fördern können. Von den verbleibenden 30 % gaben 10 % zu, dass sie sich über die potenzielle Wirksamkeit dieser Lernmethode unsicher waren, da sie sie nicht kannten, während die anderen 15 % der Meinung waren, dass die Wirksamkeit ausschließlich von der Person abhängt, die sich mit dem Material beschäftigt.

Q5. Was sind einige der Vorteile der Nutzung von Gamification und spielbasiertem Lernen bei der Förderung eines aktiven Lebens?

AU: Die Mehrheit der Befragten hob mehrere wichtige Vorteile hervor. 5 Personen betonten, dass Gamification und spielbasiertes Lernen das Engagement und die Motivation der Lernenden erhöhen. 3 Personen erwähnten, dass diese Methoden das Lernen unterhaltsam und weniger stressig machen und dadurch das Behalten von Informationen begünstigen. 2 Befragte wiesen auf die Entwicklung kritischer Fähigkeiten wie Problemlösung, Entscheidungsfindung und Kreativität hin. Außerdem hoben 2 Personen den strukturierten und dennoch flexiblen Lernansatz hervor, den diese Methoden bieten und der eine kontinuierliche Verbesserung durch sofortiges Feedback unterstützt. Insgesamt unterstrichen die Befragten die positiven Auswirkungen der Gamification und des spielbasierten Lernens auf die Beteiligung der Lernenden, die Entwicklung von Fähigkeiten und die allgemeine Bildungserfahrung, was ein starkes Argument für ihre Integration in die Förderung eines aktiven und bereicherten Lebens ist.

NL: Die Mehrheit der Befragten (80 %) stimmte zu, dass die Vorteile des Einsatzes von Gamification und spielbasiertem Lernen bei der Förderung eines aktiven Lebens darin bestehen, dass das Engagement und die Motivation der Lernenden erhöht werden, da diese Strategien das Lernen interaktiver machen und mehr Spaß bieten. Sie helfen bei der Entwicklung von kritischem Denken und Problemlösungsfähigkeiten, indem sie praktische und immersive Lernerfahrungen bieten. Diese Methoden fördern auch die Zusammenarbeit und soziale Interaktion zwischen den Lernenden, was für den Aufbau von Gemeinschaften und die

soziale Integration von entscheidender Bedeutung ist. Die verbleibenden 20 % sind der Meinung, dass Gamification ein unmittelbares Feedback und ein Gefühl der Erfüllung vermitteln kann, was zu kontinuierlichem Lernen und persönlichem Wachstum anregt. Für Pädagog*innen und Sozialarbeiter*innen bieten diese Tools innovative Möglichkeiten, Inhalte zu vermitteln und die Fortschritte der Lernenden effektiv zu bewerten.

FR: Es gibt verschiedene Vorteile der Gamification. Sie ermöglicht einen dynamischen und interaktiven Unterricht. Der Lernende ist stärker in den Lernprozess eingebunden. Die Person ist aktiv und liest nicht nur passiv Handbücher. Die Belohnung am Ende und die Herausforderungen fördern die Person ebenfalls und erhöhen ihr Engagement. Das Lernen ist effizient und schrittweise (manchmal ist es möglich, auf frühere Stufen zurückzukommen, um zu überarbeiten oder zu verstehen, was nicht verstanden wurde). Aus Sicht der Ausbilder*innen haben sie einen genauen Hinweis auf das Verständnisniveau der Lernenden, da sie sehen, was sie richtig beantwortet haben. Die Art des Unterrichts wird verändert, die Unterstützung wird eingängiger/einprägsamer gestaltet. Es können neue, für alle geeignete Methoden des Auswendiglernens entwickelt werden. Insgesamt handelt es sich um eine effiziente und angepasste Art des Unterrichts, die von jungen Menschen, die es gewohnt sind, Informationen schnell aufzunehmen, gewünscht wird.

PT: Der Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen hat mehrere Vorteile, die zur Förderung eines aktiven Lebens beitragen. Die Motivation war der am meisten hervorgehobene Vorteil. Die Entwicklung der sozialen Sphäre des Einzelnen, da sie die Kommunikation zwischen den Spielteilnehmenden anregt. Selbstverwirklichung und Selbstwertgefühl, wenn die von den Spielen vorgeschlagenen Herausforderungen erreicht werden. Langfristiges Lernen und Behalten von Wissen. Stressabbau und Ausbau der Kreativität.

IE: 60 % der Umfrageteilnehmer verwendeten Begriffe wie "interaktiv", "einnehmend", "anreizend" oder betonten auf andere Weise die Fähigkeit der Gamification und des spielbasierten Lernens, ein aktives Leben auf eine Art und Weise zu fördern, die einnehmender ist als traditionelle Bildungsmodelle. 10 % gaben an, dass sie unsicher sind, da sie diese Konzepte in ihrer beruflichen Praxis noch nie angewendet haben. Die letzten 30 %

konzentrierten sich auf die Fähigkeit der Gamification und des spielbasierten Lernens, komplexe, ernste Themen in ein leichter verdauliches Format zu destillieren.

DE: Gamification und spielbasiertes Lernen bieten mehrere Vorteile bei der Förderung eines aktiven Lebens. Sie steigern die Motivation erheblich, indem sie es den Lernenden ermöglichen, Punkte und Belohnungen zu erreichen, wodurch der Lernprozess dynamischer und interaktiver wird. Diese Methoden erhöhen das Engagement, die Autonomie und die Zufriedenheit der Lernenden und schaffen eine positive und offene Lernatmosphäre. Sie ermöglichen auch ein besseres Behalten und Verstehen durch wiederholte und tiefgreifende Lernmöglichkeiten. Darüber hinaus fördern Spiele die soziale Interaktion, die Zusammenarbeit und die Anwendung im realen Leben durch Rollenspiele und Simulationen. Insgesamt führt die erhöhte Motivation und Zufriedenheit durch diese Ansätze zu besseren Lernergebnissen und einem stärkeren Gemeinschaftsgefühl unter den Teilnehmern.

PL: 80 % der Umfrageteilnehmenden gaben an, dass es interaktiv und ansprechend ist. Gamification und spielbasiertes Lernen können die Motivation, das Engagement und die Beteiligung verbessern und das Lernen angenehmer und interaktiver machen. Diese Methoden können Erfolgserlebnisse durch Belohnungen und Herausforderungen fördern, einen gesunden Wettbewerb anregen und Feedback in Echtzeit geben – all dies kann einen aktiven Lebensstil fördern.

B. Zentrale Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien in der Erwachsenenbildung

Q6. Was sind die größten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien in der Erwachsenenbildung?

AU: Von den Befragten wurden mehrere gemeinsame Herausforderungen genannt. Die Hälfte der Befragten wies auf Probleme im Zusammenhang mit der technischen Infrastruktur und den Ressourcen hin, einschließlich des Zugangs zur Technologie und technischer Probleme, die den Lernprozess stören. Ein weiteres wichtiges Anliegen war der Widerstand von Pädagog*innen, die mit diesen Methoden nicht vertraut sind, und die Notwendigkeit einer umfassenden Schulung, um dieses Problem anzugehen. Die Befragten wiesen auch auf die Herausforderungen hin, die mit der Anpassung der Spiele an unterschiedliche Bildungsbedürfnisse und der Sicherstellung eines gleichmäßigen Engagements aller Lernenden verbunden sind. Sie betonten die hohen Anfangskosten und den hohen Zeitaufwand für die Entwicklung sowie die Bedenken hinsichtlich des Datenschutzes und der Sicherheit bei Online-Spielen. Darüber hinaus erwähnten die Befragten Schwierigkeiten bei der Integration von gamifizierten Ansätzen in traditionelle Lehrmethoden und bei der Bewertung der Wirksamkeit dieser innovativen Lernstrategien. Insgesamt unterstreichen die Antworten die vielfältigen Herausforderungen bei der Implementierung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung, die von technischen und logistischen Fragen bis hin zu pädagogischen und didaktischen Bedenken reichen. Sie reichen von technischen und logistischen Fragen bis hin zu pädagogischen Bedenken. Diese Herausforderungen unterstreichen die Notwendigkeit einer soliden Planung, angemessener Ressourcen, einer Schulung der Lehrkräfte und einer sorgfältigen Abstimmung der Spielmechanik auf die pädagogischen Ziele, um diese Strategien erfolgreich in die Erwachsenenbildung zu integrieren.

NL: Zu den größten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien in der Erwachsenenbildung gehören finanzielle Beschränkungen, da die Sicherung einer angemessenen Finanzierung für diese Initiativen oft schwierig ist (30 %). Der Widerstand traditioneller Pädagog*innen, die neuen Lehrmethoden möglicherweise skeptisch gegenüberstehen, stellt ein erhebliches Hindernis dar. Es gibt auch

technische Herausforderungen, wie das Fehlen der notwendigen technologischen Infrastruktur (20 %) und unterschiedliche Niveaus der digitalen Kompetenz sowohl bei den Lehrenden als auch bei den Lernenden (20 %). Die Gewährleistung der Skalierbarkeit und Nachhaltigkeit von Gamification-Projekten ist ein weiteres Problem (10 %), ebenso wie der Bedarf an umfassenden Schulungen für Lehrkräfte, um diese Strategien effektiv umzusetzen (10 %). Eine weitere Herausforderung besteht darin, Gamification-Methoden mit Lehrplanstandards und Lernzielen in Einklang zu bringen, um sicherzustellen, dass sie den Bildungszielen entsprechen (10 %).

FR: Die wichtigsten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien in der Erwachsenenbildung sind:

- Lernende anziehen und sie zum Weiterlernen bewegen,
- Machen Sie den Erwachsenen klar, dass Spielen nicht erniedrigend ist,
- Man braucht die richtige Ausrüstung, Zeit und Raum, um unter den richtigen Bedingungen spielen zu können,
- Festlegung der spielerisch erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse, damit das Spiel nicht im luftleeren Raum und ohne Aussicht auf ein Ende gespielt wird.

PT: Eine der größten Herausforderungen für Erwachsenenbildner bei der Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien war der Mangel an Schulungen, um diese Dynamik dem erwachsenen Publikum angemessen zu präsentieren, wenn dieses nicht zum Lernen motiviert ist. Zweitens fehlte es an Unterstützung für neue Unterrichtsressourcen für die Erwachsenenbildung. Drittens wurde die Schwierigkeit hervorgehoben, die traditionell vermittelten Inhalte an diese neue pädagogische Methode anzupassen. Die Pädagog*innen müssten geschult werden, damit sie ihre eigenen Spiele entwickeln können, die an die Gegebenheiten der einzelnen Klassen/Schüler*innen angepasst sind. Es ist wichtig, die Spiele an die Bedürfnisse jedes einzelnen Schülers anzupassen; oft sind die kostenlosen Spiele breit gefächert und müssen von den Pädagog*innen angepasst werden.

IE: 70 % der befragten Teilnehmenden gaben an, dass die größte Herausforderung bei der Umsetzung der Gamification und des spielbasierten Lernens darin besteht, sowohl die Lehrkräfte als auch die erwachsenen Lernenden selbst anzusprechen, vor allem aufgrund der Vertrautheit mit traditionellen Bildungsmodellen und dem damit verbundenen Widerstand

gegen Veränderungen. Weitere 20 % äußerten logistische Bedenken, die in der Regel mit der Infrastruktur und der Technologie zusammenhängen, während die verbleibenden 10 % die Herausforderung beschrieben, das eigene Publikum zu verstehen und die Ressourcen entsprechend zu gamifizieren, insbesondere weil es als leicht empfunden wurde, ein ernstes Thema ungewollt zu "verharmlosen".

DE: Zu den größten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung gehören die Entwicklung von Spielen, die für erwachsene Lernende geeignet sind, die Erstellung geeigneter Grafiken und ein effektives Zeitmanagement. Spiele können ablenkend und zeitaufwendig sein, daher ist es wichtig, einen klaren Anwendungsfokus zu behalten. Auch technologische Barrieren stellen eine große Herausforderung dar, denn nicht alle erwachsenen Lernenden sind mit modernen Lerntechnologien vertraut oder haben Zugang zu ihnen. Darüber hinaus sind die Vor- und Nachbereitung von Spielen sowie die Einbindung der Teilnehmenden eine anspruchsvolle Aufgabe. Schließlich kann es schwierig sein, Pädagog*innen davon zu überzeugen, diese Methoden zu übernehmen.

PL: Die Teilnehmenden nannten mehrere zentrale Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung. Dazu gehören die unterschiedlichen Interessen der Erwachsenen, der Zugang zu und die Beherrschung von Technologien sowie die Komplexität der Entwicklung effektiver Spiele. Außerdem wurden zeitliche Beschränkungen aufgrund voller Terminkalender, Schwierigkeiten bei der Bewertung von Lernergebnissen, hohe Entwicklungskosten und Widerstand gegen nicht-traditionelle Methoden genannt.

[Q7. Welche Art von Unterstützung wird benötigt, um die erfolgreiche Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien in der Erwachsenenbildung zu gewährleisten?](#)

AU: Die Befragten nannten mehrere wichtige Arten der Unterstützung, um eine erfolgreiche Umsetzung zu ermöglichen. Sie betonten die Bedeutung umfassender Schulungen für Pädagog*innen, technischer Unterstützung und des Zugangs zu hochwertigen Ressourcen und Tools. Ein weiteres wichtiges Anliegen, das von den Befragten hervorgehoben wurde, war die

Notwendigkeit einer zuverlässigen Technologie und eines Internetzugangs sowie die Unterstützung durch Pädagog*innen, die die Grundsätze der Gamification verstehen. Die Befragten wiesen auch auf die Bedeutung von Finanzmitteln für die Entwicklung und Umsetzung sowie auf kontinuierliche Weiterbildungsmöglichkeiten für Pädagog*innen hin. Sie betonten kollaborative Plattformen für den Austausch von Best Practices, Mentoring und Anleitung durch erfahrene Nutzer sowie Partnerschaften mit Technologieunternehmen und Bildungseinrichtungen. Insgesamt unterstreichen die Antworten die vielschichtige Unterstützung, die für eine erfolgreiche Implementierung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung erforderlich ist – von technischen und finanziellen Ressourcen bis hin zu politischer Unterstützung, beruflicher Weiterbildung und kollaborativen Netzwerken. Diese Erkenntnisse unterstreichen die Notwendigkeit eines ganzheitlichen Unterstützungsansatzes, der sowohl die Infrastruktur als auch den Aufbau von Kapazitäten bei den Pädagog*innen anspricht, um diese innovativen Lernstrategien effektiv in die Erwachsenenbildung zu integrieren.

NL: Um die erfolgreiche Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien in der Erwachsenenbildung zu gewährleisten, sind mehrere Arten von Unterstützung notwendig. Finanzielle Unterstützung ist entscheidend, einschließlich der Finanzierung von technologischer Infrastruktur und Ressourcen (40 %). Weiterbildungs- und Trainingsprogramme für Pädagog*innen sind unerlässlich, um sie mit den Fähigkeiten und dem Wissen auszustatten, die sie benötigen, um Gamification effektiv zu nutzen (20%). Institutionelle Unterstützung von Bildungsbehörden und politischen Entscheidungsträgern ist wichtig, um eine Innovationskultur zu fördern und den Widerstand gegen Veränderungen zu verringern (10 %). Technische Unterstützung, einschließlich des Zugangs zu hochwertigen digitalen Tools und Plattformen, ist ebenfalls erforderlich (10 %). Darüber hinaus sollte es laufende Forschungs- und Evaluierungsmaßnahmen geben, um die Wirksamkeit dieser Strategien zu bewerten und notwendige Anpassungen vorzunehmen (10 %). Zusammenarbeit und Wissensaustausch zwischen Pädagog*innen, politischen Entscheidungsträger*innen und Technologieanbieter*innen können die erfolgreiche Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen weiter verbessern (10 %).

FR: Die Unterstützung wird benötigt für:

- Die Struktur der Finanzierung (finanzielle Unterstützung),
- Ein digitales Team/IT zur Erstellung/Entwicklung des Spiels, wenn es online ist, und zur Beseitigung von Problemen und Fehlern im Spiel (informatische Unterstützung),
- Ein pädagogisches Team, das den Lernenden hilft und auch Feedback darüber gibt, was geändert werden muss, hilft dabei, die Gamification zu verbessern (pädagogische Unterstützung),
- Die Strukturen, die die Spiele nutzen werden, weil sie eher geneigt sein werden, die Nutzung zu entwickeln und ihr Bestes zu tun, damit es funktioniert (öffentliche Unterstützung).

PT: Die Grundlage für die erfolgreiche Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien ist die Gewährleistung des Zugangs zu einer Infrastruktur mit Computern, Internetzugang und Gamification-Software. Folglich werden finanzielle Mittel benötigt, um die oben genannten Materialien zu gewährleisten und die Pädagog*innen zu schulen, damit sie über die notwendigen Fähigkeiten verfügen, um mit gamifizierten Inhalten zu arbeiten und ihre eigenen Inhalte zu erstellen, die an die zu vermittelnde Realität angepasst sind. Die Teilnehmer*innen wiesen auch darauf hin, wie wichtig es ist, ein technisches Team zur Verfügung zu haben, das bei technischen Problemen hilft, die außerhalb der Kontrolle der Pädagog*innen liegen. Schließlich ist es notwendig, die notwendige institutionelle Unterstützung zu erwähnen, d. h. Schulen und Institute sollten Strategien zur Förderung von Gamification entwickeln und diese pädagogische Methode demokratischer und für alle Pädagog*innen zugänglicher machen.

IE: Um die erfolgreiche Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien in der Erwachsenenbildung zu gewährleisten, nannten die Teilnehmenden mehrere wichtige Arten der erforderlichen Unterstützung. Etwa 40 % betonten die Bedeutung umfassender Schulungen für Pädagog*innen, um sicherzustellen, dass sie für den effektiven Einsatz dieser Strategien gut gerüstet sind. Weitere 30 % wiesen auf die Notwendigkeit eines intuitiven Spieldesigns hin, das den Bedarf an umfangreicher Anleitung minimiert und den Lernenden hilft, den Inhalt mühelos zu verstehen und sich damit zu beschäftigen. 20 % wiesen auf den Bedarf an spezieller Ausrüstung und Software sowie an Zugänglichkeitsfunktionen wie alternativen Texten und Bildschirmlesefunktionen hin. Darüber hinaus betonten 10 % den Wert regelmäßiger Feedback-Sitzungen, um die Gamification-Strategien auf die Präferenzen

der erwachsenen Lernenden abzustimmen, und forderten den Aufbau von Kapazitäten unter den Fachleuten und die Bereitstellung hochwertiger, ansprechender Ressourcen, die auf verschiedene Lernstile abgestimmt sind.

DE: Die erfolgreiche Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung erfordert verschiedene Arten von Unterstützung. IT-Spezialist*innen werden benötigt, um einen reibungslosen technischen Betrieb zu gewährleisten. Pädagog*innen sollten Anleitung, Feedback und klare Zielvorgaben geben, um den Lernenden bei der Navigation in der spielbasierten Umgebung zu helfen. Kulturelle Kontexte und sprachliche Besonderheiten müssen berücksichtigt werden, insbesondere beim Sprachenlernen. Kontinuierliche Unterstützung durch Führung und gegenseitige Hilfe ist unerlässlich. Eine systematische Konzentration auf individuelle und kollektive Lernprozesse sowie die Klärung des Zwecks der Gamification können die Effektivität erhöhen. Die Einführung von Feedback-Systemen und eine angemessene Schulung der Lehrkräfte zur Integration von Spielen in die Kurse sind ebenfalls entscheidend. Bei eher theoriebasierten Kursen können Diskussion und Reflexion von Vorteil sein, während praktische Kurse möglicherweise andere Ansätze erfordern.

PL: Nach Ansicht der Teilnehmenden erfordert die erfolgreiche Umsetzung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung eine solide technische Unterstützung, einschließlich des Zugangs zu den erforderlichen Technologien und Schulungen für Lehrende und Lernende. Finanzielle Investitionen für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Inhalte, laufende Wartung und Updates sind unerlässlich. Darüber hinaus sind institutionelle Unterstützung für die Integration dieser Methoden in den Lehrplan und Weiterbildungsmöglichkeiten für Pädagog*innen zum Erlernen und Anwenden dieser Strategien von entscheidender Bedeutung.

C. Erfolgreiche Beispiele für Gamification und spielbasiertes Lernen zur Förderung eines aktiven Lebens in Österreich, Frankreich, Deutschland, Irland, den Niederlanden, Polen und Portugal

Q8. Welches sind die erfolgreichsten Beispiele für Gamification und spielbasiertes Lernen zur Förderung eines aktiven Lebens in Ihrem Land?

AU: Von den Befragten wurden mehrere wirkungsvolle Beispiele genannt. Sie erwähnten Programme, die virtuelle Realität und spielerische Ansätze nutzen, um Lebenskompetenzen und Finanzwissen zu vermitteln, und die bei den Teilnehmenden ein erhebliches Maß an Engagement und Verbesserung gezeigt haben. Einige nannten Apps und Online-Plattformen, die tägliche Aufgaben, die Arbeitssuche und die Karriereplanung spielerisch gestalten und so zu einer besseren Organisation, Motivation und Kompetenzentwicklung beitragen. Die Befragten wiesen auch auf erfolgreiche Projekte hin, bei denen spielbasiertes Lernen in den Bereichen Sprachunterricht, Berufsausbildung, Codierung und Workshops zu digitalen Fähigkeiten integriert wurde, die sich allesamt als beliebt und effektiv bei der Verbesserung der Kenntnisse und der Teilnahme erwiesen haben. Darüber hinaus wurden Initiativen genannt, die Gamification zur Förderung der Gesundheitserziehung, der emotionalen Regulierung, der psychischen Gesundheit, der sozialen Kompetenzen, der Konfliktlösung und der Umwelterziehung einsetzen, was sich allesamt positiv auf das Verhalten und das Bewusstsein der Teilnehmenden ausgewirkt hat. Insgesamt veranschaulichen diese Beispiele die vielfältigen Anwendungen von Gamification und spielbasierten Lernstrategien in verschiedenen Bereichen zur Förderung eines aktiven und bereichernden Lebensstils. Sie zeigen, wie innovative Ansätze Lernende effektiv einbinden, den Erwerb von Fähigkeiten verbessern und positive Verhaltensänderungen in verschiedenen Aspekten der persönlichen und beruflichen Entwicklung fördern können.

NL: Zu den erfolgreichsten Beispielen für Gamification und spielbasiertes Lernen zur Förderung des aktiven Lebens in den Niederlanden gehört das Programm "CodeSkillz", das junge Erwachsene durch Gamification in die Programmierung einführt und ihre digitalen Fähigkeiten verbessert. Ein weiteres Beispiel ist die Initiative "Career Quest", die Arbeitssuchende mit Hilfe von Spielen dabei unterstützt, sich in der Berufswelt zurechtzufinden und Fähigkeiten zu entwickeln, die sie fit für den Job machen. Auch das Programm "Fit for Life" nutzt spielbasierte Strategien, um körperliche Aktivität und einen gesunden Lebensstil bei Erwachsenen zu fördern. Zu den erfolgreichen Beispielen gehört auch das Projekt "Skills4Life", bei dem spielbasiertes Lernen eingesetzt wird, um berufliche Fähigkeiten für den Arbeitsmarkt zu verbessern.

FR: Eines der wirksamsten und innovativsten Beispiele ist die Nutzung der virtuellen Realität. Team-"Spiele" werden eingerichtet, um ein Unternehmensteam nachzubilden, wobei jedes Teammitglied eine Rolle spielt, die von der technischen Direktion bis zum Sekretariat reicht. Die Spieler*innen können mit verschiedenen Rollen experimentieren und die für die Ausübung dieser Berufe erforderlichen Fähigkeiten und Einstellungen erlernen.

PT: Die erfolgreichsten Beispiele für Gamification und spielbasiertes Lernen zur Förderung des aktiven Lebens in Portugal sind:

- "EUSOUDIGITAL" ist ein nationales digitales Schulungsprogramm, das die digitale Kompetenz in Portugal fördert, insbesondere bei Erwachsenen, die wenig oder keine Erfahrung im Umgang mit digitalen Technologien haben.
- Das "Upskill"-Programm ist eine Partnerschaft zwischen der portugiesischen Regierung und mehreren Technologieunternehmen, die darauf abzielt, arbeitslose oder unterbeschäftigte Menschen im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien zu qualifizieren.
- "SeguraNet Challenges and Digital Leaders", die von der Generaldirektion für Bildung (DGE) mit Hilfe des SeguraNet ins Leben gerufen wurden, sind Initiativen, die das Bewusstsein für die digitale Bürgerschaft schärfen, zur Sicherheit in digitalen Umgebungen beitragen und Strategien zur Mobilisierung digitaler Fähigkeiten fördern.

IE: Auf die Frage nach den erfolgreichsten Beispielen für Gamification und spielbasiertes Lernen zur Förderung eines aktiven Lebens war die Mehrheit der Teilnehmenden unsicher oder nicht in der Lage, konkrete Beispiele zu nennen, was auf einen Mangel an Bewusstsein oder Erfahrung mit solchen Initiativen hindeutet. Ein kleiner Teil (10 %) erwähnte jedoch Duolingo und Kartenspiele als bemerkenswerte Beispiele für effektive Gamification-Strategien. Dies deutet darauf hin, dass es zwar einige anerkannte Anwendungen gibt, die Befragten aber im Allgemeinen nur wenig über erfolgreiche Umsetzungen in diesem Bereich wissen.

DE: Zu den erfolgreichen Beispielen für Gamification und spielbasiertes Lernen, die das aktive Leben fördern, gehören in Deutschland Sprachlern-Apps wie "Babbel", "Duolingo", "Busuu" und "Memrise". Unternehmenssimulationsspiele wie "Sim Companies" und "TopSim" sind ebenfalls weit verbreitet, insbesondere im Kommunikationstraining. Rollenspiele und die

Erstellung von Podcasts im Wettbewerb sind beliebte Methoden. In Unternehmen wird Gamification in den Bereichen Marketing, Schulungen für Mitarbeitende und Personalbeschaffung eingesetzt, wobei Tools wie "Growthhackers.com" und "TripAdvisor" spielerische Elemente integrieren. Gerhard Knechts Spiele und Unternehmenssimulationen wie "MARGA" sind bemerkenswerte Beispiele. Quiz-Apps wie "Kahoot" und verschiedene Video-Tools werden häufig eingesetzt, um die Lerneffektivität zu erhöhen.

PL: 80 % der Teilnehmenden waren nicht in der Lage, solche Beispiele zu finden. 20 % nannten "TrenujTo", eine Online-Plattform, die eine Vielzahl von Fitness-Herausforderungen anbietet, den Fortschritt verfolgt und die Nutzer mit Abzeichen und Erfolgen belohnt.

Q9. Was waren die wichtigsten Faktoren, die zum Erfolg dieser Strategien beigetragen haben?

AU: Aus den Antworten ergaben sich mehrere gemeinsame Faktoren, die zum Erfolg dieser Strategien beigetragen haben. Die Befragten betonten die Bedeutung ansprechender und interaktiver Inhalte, die auf die Bedürfnisse der Lernenden abgestimmt sind, sowie kontinuierliche Unterstützung, Feedback von Pädagog*innen und motivierende Elemente wie die Verfolgung des Fortschritts und das Sammeln von Belohnungen. Sie betonten auch Faktoren wie eine enge Zusammenarbeit zwischen Entwickler*innen und Pädagog*innen, angemessene Finanzierung und Ressourcen, politische Unterstützung mit einem flexiblen Lehrplan und eine hochwertige Ausbildung für Pädagog*innen. Die Befragten verwiesen auf die Anpassung der Spiele an die Bildungsziele, benutzerfreundliche Schnittstellen, die das Lernen im eigenen Tempo unterstützen, und eine klare Ausrichtung an den Bildungszielen. Darüber hinaus erwähnten die Befragten den innovativen Einsatz von Technologie und Gamification-Prinzipien, die Förderung der Teilnahme durch Anreize wie Leaderboards und Badges, die kontinuierliche Bewertung und Verbesserung von Programmen sowie die Einbeziehung der Gemeinschaft in den Lernprozess. Schließlich betonten sie das Vorhandensein eindeutiger Beweise für die Wirksamkeit, positive Ergebnisse, klare Kommunikation und die Förderung der Vorteile von Gamification und spielbasiertem Lernen. Insgesamt unterstreichen diese Faktoren die Bedeutung eines durchdachten Konzepts, einer unterstützenden Infrastruktur, einer effektiven Zusammenarbeit und einer Ausrichtung an den Bildungszielen für die erfolgreiche Umsetzung von Gamification und spielbasierten

Lernstrategien. Sie unterstreichen die Notwendigkeit eines ganzheitlichen Ansatzes, der sowohl pädagogische Überlegungen als auch technische Unterstützung berücksichtigt, um das Engagement, die Lernergebnisse und die Gesamteffektivität in Bildungseinrichtungen zu maximieren.

NL: Zu den wichtigsten Faktoren, die zum Erfolg dieser Strategien beigetragen haben, gehören die starke institutionelle Unterstützung und die Zusammenarbeit zwischen den Beteiligten (40 %), die dazu beigetragen haben, Gamification in bestehende Bildungsrahmen zu integrieren. Angemessene Finanzierung und Ressourcen stellten sicher, dass die notwendige technologische Infrastruktur vorhanden war (10 %). Umfassende Schulungsprogramme für Pädagog*innen ermöglichen eine effektive Umsetzung und Nutzung dieser Methoden (20 %). Die Verwendung ansprechender und relevanter Inhalte, die auf die Bedürfnisse und Interessen der Zielgruppe zugeschnitten sind, spielte eine wichtige Rolle bei der Aufrechterhaltung eines hohen Maßes an Motivation und Beteiligung (20 %). Kontinuierliche Bewertungs- und Feedback-Mechanismen (10 %) ermöglichen laufende Verbesserungen und Anpassungen der Programme.

FR: Dank der virtuellen Realität ist der nicht ernsthafte oder "kindische" Aspekt völlig ausgeschlossen. Wir befinden uns hier in einer Nachbildung der Realität, was die Spaßübung konkreter und glaubwürdiger macht. Bei dieser Übung besteht nicht die Gefahr, dass die Teilnehmenden denken, sie würden ihre Zeit mit sinnlosen Übungen vergeuden. Diejenigen, die sie erleben, haben den echten Eindruck, in einen Beruf einzutauchen.

PT: Der Schlüsselfaktor, der zum Erfolg dieser Strategien beigetragen hat, war die Unterstützung durch eine glaubwürdige staatliche Institution, z. B. die Generaldirektion für Bildung, die diese Initiativen in mehreren Schulen im ganzen Land zur Verfügung stellte.

IE: Hinsichtlich der Schlüsselfaktoren, die zum Erfolg von Gamification und spielbasierten Lernstrategien beigetragen haben, war die Mehrheit der Teilnehmenden (70 %) unsicher oder gab keine relevanten Antworten, da es keine anerkannten bewährten Verfahren gab. 30 % nannten jedoch Schulung und Engagement als entscheidende Elemente, was darauf hindeutet, dass der Erfolg dieser Strategien größtenteils auf die angemessene Vorbereitung der Lehrkräfte und die aktive Beteiligung der Lernenden zurückzuführen ist. Dies unterstreicht

die Bedeutung von Unterstützung und Motivation für die erfolgreiche Umsetzung von Gamification in der Bildung.

DE: Der Erfolg von Gamification und spielbasierten Lernstrategien wird auf mehrere Schlüsselfaktoren zurückgeführt. Wirksame Werbung und fehlerfrei funktionierende Programme sind unerlässlich. Die Bereitstellung von Struktur, Unterstützung und Reflexionsmöglichkeiten sorgt dafür, dass sich die Lernenden nicht isoliert fühlen. Der Bezug zur realen Welt und die sprachliche Genauigkeit sind entscheidend für Sprachkurse und die Integration von spielbasiertem Lernen. Die aktive Beteiligung der Teilnehmenden ist für den Erfolg der Kurse entscheidend. Unternehmenssimulationen profitieren von realistischen Szenarien. Insgesamt sind der Lernerfolg und die Motivation zur aktiven Teilnahme die wichtigsten Faktoren. Authentische Situationen und technisches Training können die Wirksamkeit dieser Strategien weiter erhöhen.

PL: Nach Ansicht der Mehrheit der Teilnehmenden (60 %) handelt es sich um dynamische, ansprechende und interaktive Inhalte. Ein wichtiger Aspekt ist auch das Echtzeit-Feedback.

Q10. Was waren die wichtigsten Herausforderungen, die bei der Umsetzung dieser Strategien zu bewältigen waren?

AU: Die Befragten nannten mehrere gemeinsame Herausforderungen. Sie nannten den anfänglichen Widerstand von Pädagog*innen, die mit Gamification nicht vertraut sind, und technische Probleme mit Spielplattformen als wesentliche Hürden. Sie wiesen auch auf Herausforderungen im Zusammenhang mit dem Zugang zu zuverlässigem Internet und Geräten, der Überzeugung von Gleichaltrigen von den Vorteilen des gamifizierten Lernens und der Sicherung ausreichender Finanzierung und Ressourcen hin. Die Befragten erwähnten die Überwindung politischer und rechtlicher Hürden, die Anpassung der Inhalte an unterschiedliche Lernbedürfnisse, die Gewährleistung der Inklusion und die Berücksichtigung unterschiedlicher digitaler Kompetenzen der Teilnehmenden sowie den Umgang mit technischen Problemen, die den Lernprozess unterbrechen. Darüber hinaus betonten sie Herausforderungen wie den Ausgleich zwischen Bildungsinhalten und ansprechender Spielmechanik, die Sicherstellung einer konstanten Beteiligung der Lernenden, die

Bewältigung hoher Anfangskosten und kontinuierlicher Investitionen sowie die Gewährleistung von Datenschutz und Sicherheit bei Online-Spielen. Darüber hinaus betonten die Befragten die Integration von Gamification-Strategien in traditionelle Lehrmethoden, den pädagogischen Wert von Spielen anstelle von reiner Unterhaltung, den Umgang mit unterschiedlichen Bedürfnissen der Lernenden, die Bewertung der Effektivität von Programmen und das Schritthalten mit raschen technologischen Fortschritten bei gleichzeitiger Abstimmung mit den Interessengruppen. Insgesamt verdeutlichen diese Herausforderungen die komplexe Landschaft der Implementierung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien im Bildungsbereich. Sie erfordern Lösungen, die technische, pädagogische, logistische und regulatorische Belange berücksichtigen, um die Effektivität und Inklusivität im Bildungsbereich zu maximieren.

NL: Zu den wichtigsten Herausforderungen bei der Umsetzung dieser Strategien gehörte die Überwindung des anfänglichen Widerstands von Lehrkräften und Einrichtungen, die an traditionelle Lehrmethoden gewöhnt sind (40 %). Eine weitere große Hürde war die Sicherstellung ausreichender Finanzmittel für technologische Investitionen und die Programmentwicklung (20 %). Die Berücksichtigung des unterschiedlichen Niveaus der digitalen Kompetenz von Lehrenden und Lernenden erforderte zusätzliche Schulungen und Unterstützung (10 %). Die Sicherstellung der Skalierbarkeit und Nachhaltigkeit von Gamification-Projekten stellte eine Herausforderung dar, insbesondere bei der Aufrechterhaltung der langfristigen Beteiligung und Effektivität (10 %). Die Abstimmung von Gamification-Methoden mit Bildungsstandards und Lernzielen war ebenfalls entscheidend, um sicherzustellen, dass sie den Bildungszielen entsprechen und messbare Ergebnisse liefern (20 %).

FR: Das erste große Hindernis besteht darin, ein Virtual-Reality-Headset zu besitzen und zu wissen, wie man es benutzt. Um dieses logistische Problem zu überwinden, können diese Übungen in Berufsbildungszentren durchgeführt werden, die über diese Ausrüstung verfügen und die Verwendung erklären können. Das zweite Problem besteht darin, dass für eine simultane Teamarbeit alle Spieler*innen gleichzeitig miteinander verbunden sein müssen. Dieses Problem kann nicht zu 100 % gelöst werden, so dass die Lösung darin besteht, dass nicht alle gleichzeitig verbunden sein müssen, um in der VR "arbeiten" zu können.

PT: Die größten Herausforderungen, die es bei der Umsetzung dieser Strategien zu bewältigen galt, waren vor allem die mangelnde Motivation zur Teilnahme an den Projekten und der Widerstand älterer Menschen, sich digitale Kompetenzen anzueignen.

IE: Auf die Frage nach den wichtigsten Herausforderungen bei der Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien gaben die meisten Teilnehmer (70 %) keine spezifischen Antworten, entweder aus Unsicherheit oder weil sie die Frage für irrelevant hielten. Von den verbleibenden Antworten nannten 30 % Zeit und Verständnis als wesentliche Hindernisse, was darauf hindeutet, dass die Hauptschwierigkeiten darin bestehen, sowohl den Lehrenden als auch den Lernenden ausreichend Zeit zur Verfügung zu stellen, um diese Strategien effektiv zu erfassen und zu integrieren. Dies unterstreicht die Notwendigkeit einer umfassenden Planung und Ausbildung, um diese Herausforderungen zu bewältigen.

DE: Die Umsetzung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien steht vor mehreren zentralen Herausforderungen. Die Festlegung zugänglicher technischer Anforderungen für alle Teilnehmenden ist entscheidend. Es kann schwierig sein, unterschiedliche Ideen und Konzepte zu akzeptieren und gleichzeitig das Engagement der Teilnehmenden zu fördern. Beim Sprachenlernen ist es eine Herausforderung, die Interaktion aufrechtzuerhalten, um einen aktiven Wortschatz aufzubauen. Eine frühzeitige Kommunikation und das Eingehen auf die Lebenssituationen der Teilnehmenden sind für deren Engagement unerlässlich. Eine erfolgreiche Interaktion und die Integration von IT-Elementen erfordern sorgfältige Überlegungen und strategische Überlegungen. Es ist wichtig zu definieren, was den Lernerfolg ausmacht, und zu vermeiden, dass Teilnehmende und Lehrkräfte überfordert werden. Außerdem ist es wichtig zu erkennen, dass Technologie nicht die einzige Lösung ist.

PL: Die Mehrheit der Teilnehmenden (60 %) gab an, dass es an geeigneten technischen Fähigkeiten und Kenntnissen mangelt. Dies ist das Haupthindernis für die Gamifizierung der Ausbildung.

D. Empfehlungen zur Förderung des Einsatzes von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung

Q11. Was sind die wichtigsten Empfehlungen zur Förderung der Nutzung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung?

AU: Die Befragten hoben mehrere Schlüsselempfehlungen hervor, um die Einführung von Gamification und spielbasierten Lernstrategien zu fördern. Sie betonten die Bedeutung umfassender Schulungen für Pädagog*innen, die Gewährleistung der Relevanz von Spielen für Bildungsziele und die Bereitstellung zugänglicher und benutzerfreundlicher Erfahrungen. Sie betonten auch die Sicherung angemessener Finanzmittel und Ressourcen, die Zusammenarbeit mit Technologieentwickler*innen und Pädagog*innen sowie die Entwicklung unterstützender Strategien. Darüber hinaus empfahlen sie, die Spiele an klaren Bildungszielen auszurichten, Gemeinschaften und Interessengruppen einzubeziehen und motivierende Anreize wie Abzeichen und Bestenlisten zu schaffen. Die Befragten schlugen vor, die Programme kontinuierlich zu evaluieren und zu verbessern, für Inklusion und Zugänglichkeit zu sorgen und Partnerschaften für Innovation und Lehrplanflexibilität zu fördern. Diese Empfehlungen verdeutlichen, wie wichtig es ist, pädagogische, technologische und logistische Herausforderungen zu meistern, um die Effektivität von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung zu maximieren und die Lernenden effektiv einzubinden und gleichzeitig Bildungsziele zu erreichen.

NL: Zu den wichtigsten Empfehlungen für die Förderung des Einsatzes von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung gehört die Sicherung einer nachhaltigen Finanzierung und von Ressourcen zur Unterstützung der technologischen Infrastruktur und der Programmentwicklung (50%). Die Bereitstellung einer umfassenden beruflichen Entwicklung und Schulung für Pädagog*innen ist entscheidend, um sicherzustellen, dass sie mit den Fähigkeiten ausgestattet sind, diese Strategien effektiv umzusetzen (10 %). Der Aufbau starker Partnerschaften und die Zusammenarbeit zwischen Bildungseinrichtungen, politischen Entscheidungsträgern und Technologieanbietern kann ein innovationsförderndes Umfeld schaffen (20 %). Die Integration von Gamification und spielbasiertem Lernen in den Lehrplan mit klarer Ausrichtung auf Lernziele und -ergebnisse trägt dazu bei, ihren pädagogischen Wert sicherzustellen (10 %). Laufende Forschung und Evaluierung, um die

Effektivität und die Auswirkungen dieser Strategien zu bewerten, können zu kontinuierlicher Verbesserung und Anpassung führen (10 %).

FR: Eine der wichtigsten Empfehlungen war, die Teilnehmenden ernst zu nehmen, auch wenn es sich um Erwachsene handelt. Eines der Risiken der Gamification für Erwachsene ist, dass sie weniger mutig sind als Kinder. Deshalb ist es wichtig, ihnen das Gefühl zu geben, dass sie selbstbewusst sind und nicht verurteilt werden, damit sie sich beteiligen können. Wie Kinder reagieren auch Erwachsene empfindlich auf Kritik, aber im Gegensatz zu Kindern haben sie kein Problem damit, die Spielsitzung zu verlassen, was einen schweren Schlag für die Gruppendynamik bedeuten würde. Es ist auch wichtig, die Gruppendynamik zu berücksichtigen, denn im Gegensatz zu Kindern können Erwachsene einander gegenüber misstrauischer sein. Deshalb ist es wichtig, die Sitzung mit einer Aktivität zu beginnen, die das Eis bricht, damit sich die Erwachsenen kennen lernen können.

PT: Eine der wichtigsten Empfehlungen für jede Art von Förderung ist es, das Profil des Zielpublikums zu kennen. Nach der Analyse des Profils der erwachsenen Lernenden können Pädagog*innen den Inhalt anpassen, das Komplexitätsniveau auf jede/n Schüler*in abstimmen und demokratisches Lernen garantieren. Es muss sichergestellt werden, dass alle Lernenden Zugang zu dem Spiel/der Plattform haben. Es wird empfohlen, ein Anerkennungssystem einzuführen, um die Motivation der Lernenden zu fördern und ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre eigenen Fortschritte zu bewerten. Die Ausbildung der Lehrkräfte wurde als grundlegender Pfeiler für die erfolgreiche Umsetzung dieser neuen Lehrmethoden genannt. Darüber hinaus ist es wichtig, während des Spielverlaufs regelmäßige Evaluierungen durchzuführen und die Schüler*innen nach ihrer Meinung zu fragen, um zu verstehen, ob Details des Inhalts oder der Funktionsweise des Spiels neu formuliert werden müssen.

IE: Um den Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung zu fördern, gaben die Teilnehmenden mehrere wichtige Empfehlungen ab. Drei der Befragten betonten, wie wichtig es ist, dass die Teilnehmenden die Funktionsweise der Spiele vollständig verstehen und dass sie zugänglich und anpassbar sind, um möglichst viele Lernende zu erreichen. Zwei weitere Teilnehmer wiesen darauf hin, dass ein ständiges Feedback und Aktualisierungen erforderlich sind, um diese Strategien zu verbessern. Darüber hinaus betonten 2 Personen die Notwendigkeit, Gamification auf die Interessen der Lernenden

abzustimmen, um das Engagement zu erhöhen. Einige der Befragten empfahlen den Aufbau von Kapazitäten für Fachleute, die Bereitstellung hochwertiger, ansprechender Ressourcen und die Sicherstellung angemessener digitaler Kompetenzen der Lehrkräfte. Darüber hinaus betonte eine Person die Bedeutung von Schulungen und Ressourcen für Pädagog*innen, während eine andere vorschlug, an politische Entscheidungsträger*innen und Bildungsfachleute zu appellieren, indem die Vorteile dieser Strategien aufgezeigt werden.

DE: Um den Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung zu fördern, sind mehrere Empfehlungen entscheidend. Dazu gehören die Bereitstellung von selbsterklärenden Videos und Verfahren, die Förderung der Offenheit unter den Lernenden und das Eingehen auf etwaige Ängste oder technische Bedenken. Die Integration von Gamification sollte pädagogisch fundiert und im Voraus vorbereitet sein, möglicherweise mit klaren Rollen und Aufgaben für die Teilnehmenden. Je nach Kontext können sowohl Zusammenarbeit als auch Wettbewerb motivierend wirken. Ein kontinuierlicher Dialog zwischen Lernenden und Lehrenden ist unerlässlich, mit transparenter Kommunikation der Bildungsziele und einem klaren didaktischen Konzept. Es ist wichtig, die Lernenden ernst zu nehmen, ihre Erfahrungen und ihr Wissen zu berücksichtigen und Gamification-Elemente und ihre Integration in das Kursdesign zu dokumentieren. Die frühzeitige Information der Lernenden ist ebenfalls entscheidend für eine erfolgreiche Umsetzung.

PL: Zu den wichtigsten Empfehlungen für die Förderung des Einsatzes von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung gehören:

- Schulung von Lehrkräften: Umfassende Schulungen für Pädagog*innen zum Verständnis der Grundsätze und bewährten Verfahren der Gamification und des spielbasierten Lernens.
- Zuweisung von Ressourcen: Stellen Sie ausreichend Ressourcen für die Entwicklung und Umsetzung von gamifizierten Lernplattformen und -materialien zur Verfügung.
- Integration in den Lehrplan: Integrieren Sie spielerische Elemente in den Lehrplan, um die Übereinstimmung mit den Lernzielen und Standards zu gewährleisten.
- Zugänglichkeit von Technologie: Sicherstellung des Zugangs zu Technologie und digitalen Ressourcen für alle Lernenden und Beseitigung aller Hindernisse für die Teilnahme.

- Anpassung und Personalisierung: Entwurf gamifizierter Lernerfahrungen, die auf die unterschiedlichen Bedürfnisse und Vorlieben der erwachsenen Lernenden zugeschnitten werden können.
- Feedback und Bewertung: Integration von Mechanismen für ein zeitnahes Feedback zu den Fortschritten der Lernenden und zur Bewertung der Effektivität der gamifizierten Aktivitäten.
- Aufbau einer Gemeinschaft: Förderung einer unterstützenden Lerngemeinschaft, in der die Lernenden zusammenarbeiten, miteinander konkurrieren und ihre Erfahrungen mit Gamified Learning austauschen können.
- Kontinuierliche Verbesserung: Regelmäßige Bewertung und Aktualisierung gamifizierter Lernstrategien auf der Grundlage von Feedback und neuen Best Practices.
- Diesen Empfehlungen folgend, können Einrichtungen Gamification und spielbasiertes Lernen effektiv nutzen, um die Ergebnisse der Erwachsenenbildung zu verbessern.

Q12. Welche potenziellen Hindernisse gibt es bei der Umsetzung dieser Empfehlungen?

AU: Die Befragten nannten mehrere Haupthindernisse für die Umsetzung dieser Empfehlungen. Sie wiesen auf Herausforderungen wie fehlende finanzielle Mittel, den Widerstand traditioneller Lehrkräfte und politische Zwänge hin. Sie verwiesen auch auf technische Probleme, hohe Anfangskosten und Bedenken hinsichtlich des Datenschutzes. Die Befragten erwähnten Hindernisse im Zusammenhang mit dem begrenzten Zugang zu Technologie, Skepsis gegenüber der Wirksamkeit und unterschiedliche Niveaus der digitalen Kompetenz. Darüber hinaus betonten sie, dass es schwierig sei, Bildungsinhalte und Spielmechanik in Einklang zu bringen, die Effektivität zu messen, den unterschiedlichen Bedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden und mit dem technologischen Wandel Schritt zu halten. Insgesamt unterstreichen diese Hindernisse die Notwendigkeit einer strategischen Planung, des Engagements von Interessengruppen und angemessener Ressourcen, um Herausforderungen zu überwinden und Gamification und spielbasiertes Lernen effektiv in die Erwachsenenbildung zu integrieren.

NL: Zu den potenziellen Hindernissen für die Umsetzung dieser Empfehlungen gehören begrenzte finanzielle Mittel und Budgetbeschränkungen (40 %), die Investitionen in die erforderliche technologische Infrastruktur und Schulungsprogramme behindern können. Der Widerstand von Lehrkräften und Institutionen, die an traditionelle Lehrmethoden gewöhnt sind, kann die Einführung und Integration von Gamification verlangsamen (20 %). Unterschiedliche digitale Kompetenzen bei Lehrkräften und Lernenden können zusätzliche Unterstützung und Ressourcen erfordern, um sie effektiv zu nutzen (10 %). Die Sicherstellung der Skalierbarkeit und Nachhaltigkeit von Gamification-Programmen kann eine Herausforderung darstellen, insbesondere wenn es darum geht, das langfristige Engagement und die Wirkung aufrechtzuerhalten (10 %). Die Abstimmung von Gamification-Methoden mit etablierten Bildungsstandards und Lernzielen kann erhebliche Anstrengungen (10 %) und Anpassungen (10 %) erfordern, um sicherzustellen, dass sie einen messbaren pädagogischen Nutzen bieten.

FR: Teilweise können die Teilnehmenden die Angst nicht überwinden, beurteilt zu werden oder sich lächerlich zu machen, und ziehen es daher vor, sich zurückzuhalten oder sich sogar aus dem Spiel zurückzuziehen. Es ist wichtig, den Teilnehmenden genau zu erklären, was die Sitzung bringen wird, damit sie ausdrücklich verstehen, was sie zu gewinnen haben. Eine Person, die nicht von vornherein überzeugt ist, kann dies auch bleiben und somit in böser Absicht handeln, was die Atmosphäre für die anderen verdirbt. Es stellt sich dann die Frage, ob man diese Person weiter teilnehmen lassen oder ausschließen soll.

PT: Die potenziellen Hindernisse für die Umsetzung dieser Empfehlungen konzentrieren sich auf drei Hauptpunkte. Der Mangel an finanziellen Mitteln, um Pädagog*innen der Erwachsenenbildung eine angemessene Ausbildung zu bieten, damit sie mit Spielesoftware arbeiten und ihre eigenen Spiele entwickeln können, um einen stärker auf die Bedürfnisse der einzelnen Schüler zugeschnittenen Unterricht anzubieten. Das portugiesische Bildungssystem leidet unter einem großen Lehrkräftemangel, und die Möglichkeiten, genügend Zeit für die Vermittlung personalisierter Inhalte zu finden, sind sehr begrenzt. Die Zahl der Lehrkräfte ist zu gering für die Zahl der Schüler*innen in Portugal.

IE: Die Teilnehmenden nannten mehrere potenzielle Hindernisse für die Umsetzung der Empfehlungen zur Förderung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der

Erwachsenenbildung. 30 % nannten die mangelnde Bereitschaft zur Veränderung und den Widerstand sowohl von Lehrenden als auch von Lernenden als wesentliche Hindernisse. Weitere 20 % nannten den Zeit- und Kostenaufwand, der mit der Umsetzung dieser Strategien verbunden ist, während 20 % einen Mangel an Ressourcen, einschließlich Finanzierung und Daten, hervorhoben. Darüber hinaus wiesen 10 % darauf hin, dass einige erwachsene Lernende den Einsatz digitaler Tools zum Lernen vermeiden könnten, und 10 % wiesen auf das Stigma hin, das mit Spielen verbunden ist, sowie auf die Unkenntnis des Mediums. Schließlich betonten 10 % die Herausforderung traditioneller Bildungsmodelle, die sich als erfolgreich erwiesen haben, und die Angst vor dem Scheitern bei Pädagog*innen, denen es an digitalem Know-how fehlt.

DE: Es gibt mehrere potenzielle Hindernisse für die Umsetzung dieser Empfehlungen in der Erwachsenenbildung. Dazu gehören Kostenbeschränkungen, die begrenzte Verfügbarkeit von Teilnehmern für Feedback und die Bedeutung, dass die Lernenden den Zweck und die Relevanz des Lernangebots verstehen. Auch finanzielle Erwägungen und zeitliche Beschränkungen können Hindernisse darstellen. Externer Druck auf die Teilnehmer, Kurse zu besuchen, kann zu Widerstand oder Desinteresse führen. Einige Lehrkräfte legen möglicherweise keinen Wert darauf, die Lernenden in den Zielsetzungsprozess einzubeziehen, und behalten einen eher direktiven Lehransatz bei. Darüber hinaus kann die Akzeptanz von Gamification-Elementen durch die Teilnehmer variieren, was Flexibilität bei der Suche nach alternativen Ansätzen erfordert.

PL: Zu den möglichen Hindernissen bei der Umsetzung der Empfehlungen zur Förderung der Nutzung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung gehören:

- Widerstand gegen Veränderungen: Pädagog*innen oder Institutionen können sich gegen die Einführung neuer Methoden sträuben, insbesondere wenn sie Gamification als unerprobt oder unvereinbar mit traditionellen Lehrmethoden ansehen.
- Begrenzte Ressourcen: Unzureichende finanzielle Mittel oder unzureichender Zugang zu Technologien können die Entwicklung und den Einsatz von gamifizierten Lernplattformen und -materialien behindern.

- Technische Herausforderungen: Technische Probleme wie Kompatibilitätsprobleme, Netzwerkbeschränkungen oder mangelnder technischer Support können die erfolgreiche Umsetzung von gamifizierten Lerninitiativen behindern.
- Schulungsbedarf: Umfassende Schulungen für Pädagog*innen können zusätzliche Zeit und Ressourcen erfordern, und einige Pädagog*innen sind möglicherweise zögerlich oder nicht in der Lage, an Schulungsprogrammen teilzunehmen.
- Bedenken hinsichtlich der Zugänglichkeit: Die Gewährleistung eines gleichberechtigten Zugangs zu Technologie und digitalen Ressourcen für alle Lernenden, einschließlich derjenigen mit Behinderungen oder aus unterversorgten Gemeinschaften, kann logistische und finanzielle Herausforderungen mit sich bringen.
- Kulturelle Widerstände: Einige Lernende oder Lehrende haben möglicherweise kulturelle oder generationsbedingte Vorurteile gegen Gamification und halten sie für trivial oder ungeeignet für ernsthaftes Lernen.

III. Fort- und Weiterbildung im Bereich der Bildungstechnologien

A. Überblick über die Antworten zum Nutzen von Weiterbildung und Training in Bildungstechnologien der Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeit*innen in Österreich, Frankreich, Deutschland, Irland, den Niederlanden, Polen und Portugal

Q13. Was sind die wichtigsten Vorteile der Weiterbildung und Schulung in Bildungstechnologien der Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen in Ihrem Land?

AU: Die Befragten hoben mehrere Vorteile hervor. Sie betonten, dass sie mit Bildungstrends auf dem Laufenden bleiben, die Bildungsqualität verbessern und ansprechende Lernerfahrungen schaffen. Sie wiesen auch auf die bessere Unterstützung der Lernenden und die berufliche Weiterentwicklung hin. Die Befragten erwähnten die Verbesserung der digitalen Kompetenz, die Förderung interaktiver Lernumgebungen und die Entwicklung effektiver Lehrmethoden. Darüber hinaus betonten sie die Bereitstellung aktueller Informationen, die Förderung der Zusammenarbeit zwischen Pädagog*innen und die Aufrechterhaltung eines wettbewerbsfähigen Bildungssystems. Insgesamt gesehen befähigt

die ständige Weiterbildung im Bereich der Bildungstechnologien Pädago*innen und Sozialarbeiter*innen dazu, die Effektivität des Unterrichts zu verbessern, sich an die Bedürfnisse der Lernenden anzupassen und in dynamischen Bildungsumgebungen innovativ zu sein.

NL: Fort- und Weiterbildungen im Bereich der Bildungstechnologien bieten zahlreiche Vorteile für Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen in den Niederlanden. Dazu gehören eine verbesserte Unterrichtseffektivität (20 %) und die Fähigkeit, Lernende durch innovative und interaktive Methoden wie Gamification und digitale Tools zu begeistern (10 %). Außerdem fördert es die berufliche Entwicklung (10 %) und hält die Pädagogen über die neuesten Bildungstrends und bewährte Verfahren auf dem Laufenden (10 %). Eine verbesserte digitale Kompetenz der Lehrkräfte ermöglicht es ihnen, ihre Lernenden besser zu unterstützen (10 %) und sie bei der Navigation durch technologische Ressourcen anzuleiten (10 %). Darüber hinaus kann die Integration von Bildungstechnologien zu personalisierteren Lernerfahrungen (10 %), besseren Lernergebnissen (10 %) und höherer Motivation und Beteiligung bei erwachsenen Lernenden (10 %) führen.

FR: Weiterbildung ist ein Mittel, das dem Einzelnen hilft, seine Fähigkeiten zu verbessern und sich persönlich zu verwirklichen. Ob es sich nun um eine praktische Ausbildung für den Beruf oder um ein berufsbegleitendes Studium handelt, es gibt einem das Gefühl, sich weiterzuentwickeln. In Frankreich wird dieses System hauptsächlich von den Unternehmen selbst finanziert. Die Vorteile, die sich daraus ergeben, dass man die neuen Technologien verfolgt, um sie unterrichten zu können, liegen auf der Hand, ja sie sind sogar notwendig. Wenn Pädagog*innen und Ausbilder*innen mit den neuen Technologien vertraut gemacht werden, können sie nicht nur andere unterrichten, sondern sich auch für neue Lernmethoden öffnen. Vor allem junge Menschen sind offener für das Lernen mit Medien, mit denen sie täglich in Berührung kommen, als mit altmodischen Systemen.

PT: Sowohl die Bildung als auch die Technologie verändern sich ständig. Es ist wichtig, sich fortzubilden, damit die Pädagog*innen ihre Kenntnisse über ihre Arbeitsmittel aktualisieren können. Da die Technologie ein innovatives Mittel ist, um den Schüler*innen Informationen zu vermitteln, muss man wissen, wie man dieses Mittel richtig einsetzt, und dazu ist es notwendig, den Lehrkräften Materialien zur Verfügung zu stellen, die ihnen helfen, ihre

Computerkenntnisse zu verbessern. Die traditionellen Lehrmethoden werden den Bedürfnissen der jüngeren Generationen nicht mehr gerecht, sodass der Einsatz von Technologie, die so genannte Gamification, eine Revolution darstellt und zu einem neuen Lehrsystem geführt hat. Darüber hinaus können nicht nur der Unterricht, sondern auch Planungs- und Bewertungsaufgaben erleichtert und optimiert werden. Durch den Einsatz von Bildungstechnologien sind die Lehrmethoden integrativer und personalisierter geworden, und Schüler*innen, die ein dynamischeres und attraktiveres Lernen benötigen, können dies auf technologisch-pädagogische Weise viel leichter erreichen.

IE: Weiterbildung und Schulung in Bildungstechnologien bieten zahlreiche Vorteile für Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen. 30 % der Befragten betonten, dass dadurch neue und innovative Lehrmethoden eingeführt werden, die das Lernen interessanter und effektiver machen. Weitere 30 % betonten, wie wichtig es ist, die Fähigkeiten auf dem neuesten Stand zu halten, um sicherzustellen, dass die Pädagog*innen kompetent sind und ihre Praktiken den aktuellen Bedürfnissen entsprechen, wodurch die Menschen, mit denen sie arbeiten, geschützt und besser betreut werden. Weitere 20 % nannten den Vorteil des kontinuierlichen Kompetenzerwerbs, der die Effektivität des Unterrichts und die digitale Kompetenz steigert. Weitere 20 % wiesen darauf hin, dass eine solche Schulung die Zusammenarbeit und den Gedankenaustausch zwischen Fachleuten fördert, was zu besseren pädagogischen Praktiken führt. Insgesamt tragen diese Vorteile zu einem relevanteren, effektiveren und aktuelleren Bildungsumfeld bei, das den Erwartungen der modernen Lernenden entspricht.

DE: Fort- und Weiterbildung im Bereich der Bildungstechnologien bieten der Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen in Deutschland mehrere wichtige Vorteile. Dazu gehört, dass sie mit den neuesten Fortschritten in der Bildung auf dem Laufenden bleiben, den interkulturellen Austausch fördern und die berufliche Entwicklung bereichern. Pädagog*innen erkennen zunehmend, wie wichtig die Integration von Technologie in die Erwachsenenbildung ist, um die Qualität des Unterrichts und das lebenslange Lernen zu verbessern. Moderne, technologiegestützte Lehrmethoden können die Zufriedenheit und das Engagement der Lernenden erhöhen und so zu besseren Lernergebnissen führen. Darüber hinaus ist die Beherrschung von Bildungstechnologien von entscheidender Bedeutung für die effektive Durchführung von Fernkursen und Hybridkursen.

Digitale Tools rationalisieren auch die Kursverwaltung und bieten Möglichkeiten für individuellere Lernerfahrungen. Insgesamt ermöglicht die Digitalisierung im Bildungsbereich den Lehrkräften, sich an die sich verändernden Bedürfnisse der Lernenden anzupassen und flexiblere, effizientere und innovativere Lernmöglichkeiten anzubieten.

PL: Weiterbildung im Bereich der Bildungstechnologien ermöglicht es der Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen in meinem Land, die Effektivität ihrer Lehrtätigkeit zu verbessern, die Lernenden durch innovative Methoden einzubinden und sich an die sich entwickelnden digitalen Landschaften anzupassen, um letztendlich die Ergebnisse und die Selbstbestimmung in ihren Gemeinden zu verbessern.

Q14. Was sind die größten Herausforderungen bei der Bereitstellung von Weiterbildung und Training in Bildungstechnologien für Erwachsenenbildner, Gemeindepädagogen und Sozialarbeiter in Ihrem Land?

AU: Von den Befragten wurden mehrere gemeinsame Herausforderungen genannt. Sie betonten den begrenzten Zugang zu Schulungsressourcen, den Zeitmangel für die Teilnahme an Schulungen und den Widerstand einiger Pädagog*innen, die mit neuen Technologien nicht vertraut sind, gegen Veränderungen. Sie wiesen auch auf Herausforderungen hin wie die Sicherung der Finanzierung von Fortbildungsprogrammen, das Schritthalten mit dem raschen technologischen Fortschritt sowie politische und rechtliche Hindernisse, die eine einheitliche Qualität der Fortbildung in verschiedenen Regionen beeinträchtigen. Die Befragten erwähnten die Vereinbarkeit von Fortbildung und anderen beruflichen Verpflichtungen, die Sicherstellung der Relevanz und der praktischen Anwendbarkeit der Fortbildung, technische Probleme und mangelnde Unterstützung bei Fortbildungsprogrammen sowie die begrenzte Zusammenarbeit zwischen Fortbildungsanbieter*innen und Ausbilder*innen. Darüber hinaus betonten sie die hohen Kosten, die mit der Weiterbildung verbunden sind, den Widerstand von Pädagogen, die traditionelle Methoden bevorzugen, die unterschiedlichen Niveaus der digitalen Kompetenz sowie technische Barrieren und Ressourcenbeschränkungen. Darüber hinaus wiesen die Befragten auf Herausforderungen hin wie die Überzeugung von Pädagog*innen vom Wert der Weiterbildung, die Schwierigkeit, personalisierte Schulungen anzubieten, die Überwindung institutioneller Trägheit und die Sicherstellung, dass die

Schulungsprogramme aktuell und für die praktischen Anwendungserfordernisse relevant sind. Insgesamt veranschaulichen diese Herausforderungen die komplexe Landschaft der Hindernisse, die überwunden werden müssen, um Weiterbildung und Schulung im Bereich der Bildungstechnologien effektiv anzubieten. Sie unterstreichen den Bedarf an zugänglichen Ressourcen, unterstützenden Maßnahmen, technischer Unterstützung und innovativen Ansätzen, um Widerstände zu überwinden, Inklusion zu gewährleisten und die unterschiedlichen Bedürfnisse von Pädagog*innen und Sozialarbeiter*innen bei der Einführung und Integration neuer Bildungstechnologien zu erfüllen.

NL: Zu den größten Herausforderungen bei der Fort- und Weiterbildung im Bereich der Bildungstechnologien gehören begrenzte finanzielle Mittel und Budgetbeschränkungen (30 %), die den Zugang zu hochwertigen Schulungsprogrammen und technologischen Ressourcen einschränken können. Oft gibt es Widerstand gegen Veränderungen seitens der Lehrkräfte, die an traditionelle Lehrmethoden gewöhnt sind und möglicherweise zögern, neue Technologien zu übernehmen (20 %). Unterschiedliche digitale Kompetenzniveaus bei den Lehrkräften erfordern maßgeschneiderte Schulungsansätze, die ressourcenintensiv sein können (10 %). Eine weitere Herausforderung besteht darin, sicherzustellen, dass die Schulungsprogramme relevant und auf die spezifischen Bedürfnisse von Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen abgestimmt sind (20 %). Darüber hinaus besteht ein Bedarf an kontinuierlicher Unterstützung (10 %) und beruflicher Weiterbildung (10 %), um mit der sich schnell entwickelnden technologischen Landschaft Schritt zu halten.

FR: Das Problem ist nach wie vor, wie lange Erzieher*innen, Lehrkräfte und Ausbilder*innen brauchen, um sich mit den neuen Technologien vertraut zu machen und herauszufinden, was mit ihnen gemacht werden kann. Die Ausbildung braucht Zeit, und diese kann je nach anfänglicher Beherrschung der neuen Technologien variieren. Hinzu kommt, dass in Frankreich die älteren Generationen manchmal zögern, digitale Werkzeuge zum Lernen zu nutzen. Manche sehen darin ein zusätzliches Hindernis für die Aufmerksamkeit der Lernenden, was zu einer Art Antagonismus gegenüber den neuen Technologien führt.

PT: In Portugal steht die Weiterbildung und Schulung in Bildungstechnologien für Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen vor einer Reihe von Herausforderungen. Es gibt große Ungleichheiten beim Zugang zur Infrastruktur, was

wiederum zu Ungleichheiten im Unterricht führt. Außerdem sträuben sich ältere Pädagog*innen und Sozialarbeiter*innen dagegen, neue pädagogische Methoden zu übernehmen. Eine weitere große Herausforderung in Portugal ist die unzureichende Finanzierung und institutionelle Unterstützung, die den Bau von Infrastrukturen, die Anschaffung von technologischem Material und die Durchführung von Schulungen oft einschränken kann.

IE: Die Weiterbildung und Schulung von Personal der Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen im Bereich der Bildungstechnologien steht vor mehreren großen Herausforderungen. 30 % der Befragten nannten Zeitmangel und die Notwendigkeit, die Fortbildung mit bestehenden Verpflichtungen in Einklang zu bringen. Weitere 30 % wiesen auf Probleme im Zusammenhang mit der Zugänglichkeit, der Anpassung der Schulungsprogramme an unterschiedliche Zeitpläne und Umstände sowie der Relevanz und Nützlichkeit der Programme hin. Finanzielle Beschränkungen wurden von 3 Teilnehmenden angeführt, die auf einen Mangel an Finanzmitteln und Möglichkeiten hinwiesen, insbesondere in ländlichen Gebieten. Darüber hinaus wiesen 2 Personen auf den Widerstand gegen Veränderungen und die Bevorzugung traditioneller Lehrmethoden hin sowie auf Bedenken hinsichtlich der Fähigkeit, sich an neue Technologien anzupassen. Schließlich erwähnten 10 % den Mangel an Infrastruktur und digitalen Kompetenzen sowie eine allgemeine "Technophobie" oder ein Unbehagen im Umgang mit der Technologie bei einigen Pädagog*innen.

DE: Die Hauptherausforderungen beim Angebot von Fort- und Weiterbildungen im Bereich Bildungstechnologien für Erwachsenenbildung, Gemeindepädagog*innen und Sozialarbeiter*innen in Deutschland drehen sich um Budgetbeschränkungen, ein hohes Maß an Stress im beruflichen Umfeld, das die Zeit für Weiterbildungen einschränkt, und das Gleichgewicht zwischen Kurskosten und Einnahmen. Die Integration von Technologie in Kurse kann kostspielig sein, und die Beschaffung von frei zugänglichen Materialien und Werkzeugen ist entscheidend. Darüber hinaus behindern begrenzte finanzielle Ressourcen oft die Implementierung von IT und Digitalisierung in Kursen, wobei auch Bedenken hinsichtlich der Datensicherheit berücksichtigt werden müssen. Technische Anforderungen, die pädagogische Integration technologischer Lösungen und unzureichende IT-Kompetenzen der Lehrkräfte erschweren die Sache zusätzlich. Zeitliche Beschränkungen und Probleme im Zusammenhang

mit Skalierbarkeit, Kapazitätsbeschränkungen, Internetzugang und Datensicherheit stellen ebenfalls eine große Herausforderung dar. Die Einhaltung von Datenschutzbestimmungen und die Klärung von Lizenz- und Urheberrechtsfragen machen den Prozess noch komplexer.

PL: Zu den größten Herausforderungen gehören der begrenzte Zugang zu Ressourcen und Technologien, die unzureichende Finanzierung von Schulungsprogrammen, der unterschiedliche Grad an digitaler Kompetenz bei den Lehrkräften und der Bedarf an ständiger Unterstützung und Aktualisierung, um mit den sich schnell entwickelnden Bildungstechnologien Schritt zu halten.

B. Arten von Schulungen, die erforderlich sind, um sicherzustellen, dass Pädagog*innen Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung kompetent einsetzen können

Q15. Welche Arten von Schulungen sind erforderlich, um sicherzustellen, dass Pädagog*innen Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung kompetent einsetzen können?

AU: Die Antworten betonten die verschiedenen Ausbildungsbedürfnisse, die für Pädagog*innen wichtig sind. Drei von ihnen betonten eine umfassende Schulung zu den Grundsätzen der Gamification und praktische Workshops zur Gestaltung von spielbasierten Unterrichtsstunden. Zwei Personen konzentrierten sich auf die berufliche Entwicklung bei der Auswahl, Integration und Bewertung von Lernspielen sowie auf die Behebung technischer Probleme. Weitere 2 Befragte betonten die Schaffung von integrativen Lernumgebungen, die Verwendung von Datenanalysen und die Integration von Geschichten und Zusammenarbeit in gamifizierte Inhalte. Eine Person wies auf die Anpassung traditioneller Lehrmethoden, den Umgang mit der Dynamik im Klassenzimmer und die Nutzung von Technologien wie Virtual Reality hin. Insgesamt ist es für Pädagog*innen von entscheidender Bedeutung, diesen Schulungsbedarf zu decken, um ansprechende und integrative Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung effektiv umzusetzen.

NL: Um sicherzustellen, dass Pädagog*innen Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung kompetent einsetzen können, sind mehrere Arten von Schulungen erforderlich. Umfassende Weiterbildungsworkshops, die sich auf die Grundsätze und

bewährten Verfahren der Gamification und des spielbasierten Lernens konzentrieren, sind unerlässlich (30 %). Praktische Schulungen, die es Pädagog*innen ermöglichen, die Verwendung bestimmter Tools und Plattformen in einer kontrollierten Umgebung zu üben, können dazu beitragen, Vertrauen und Kompetenz aufzubauen (20 %). Die Schulungen sollten auch Strategien zur Integration von Gamification in den Lehrplan und zur Abstimmung mit den Bildungszielen umfassen (10 %). Kontinuierliche Lernmöglichkeiten wie Webinare (10 %), Online-Kurse (10 %) und Zertifizierungsprogramme (10 %) können Pädagog*innen über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden halten. Darüber hinaus können Fallstudien und Beispiele erfolgreicher Implementierungen praktische Einblicke und Anregungen liefern (10 %).

FR: Pädagog*innen müssen in der Nutzung des Spiels geschult werden. Sie sollten zunächst in der Lage sein, das Spiel zu benutzen, um dann den Lernenden die Nutzung zu erklären. In diesem Zusammenhang ist eine digitale Schulung sinnvoll. Die Unterstützung des Teams, das das Spiel entwickelt hat, ist notwendig, da die Pädagog*innen nicht wissen, wie sie das Spiel richtig nutzen können. Wenn sie alleine sind, werden sie nicht weiterkommen und haben möglicherweise nicht genug Wissen, um den Lernenden zu helfen.

PT: Um sicherzustellen, dass Pädagog*innen Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung kompetent einsetzen können, wäre es sehr vorteilhaft, wenn ihnen die folgenden Arten von Schulungen zur Verfügung stünden. Erstens sollten sie mit einer konzeptionellen Schulung beginnen. Es ist wichtig, eine Kontextualisierung und eine Grundlage für das Konzept der Gamification zu schaffen. Nach dem theoretischen Teil sollten sie eine praktische technische Schulung erhalten, in der sie die Möglichkeit haben, die Software und die Werkzeuge kennenzulernen, die sie verwenden können. Darüber hinaus wären Schulungen zur Entwicklung von Inhalten nützlich und schließlich Workshops zur Schaffung praktischer Übungsmöglichkeiten, damit die Pädagog*innen die Möglichkeit haben, in einer kontrollierten Umgebung zu üben.

IE: Um sicherzustellen, dass Pädagog*innen Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung kompetent einsetzen können, sind mehrere Arten von Schulungen erforderlich. 30 % der Befragten betonten die Bedeutung praktischer, praxisnaher Schulungen, bei denen die Lehrkräfte Gamification als Lernende erleben und selbst einfache

Gamification-Tools erstellen können. Weitere 20 % empfahlen Schulungen, die Techniken zur Fehlerbehebung beinhalten, um Probleme zu lösen, wenn die Tools nicht wie erwartet funktionieren. Außerdem betonten 20 % den Bedarf an Kursen, die Gamification-Konzepte fördern und gleichzeitig effektive Implementierungsstrategien aufzeigen. Digitale Kompetenz und IT-Kenntnisse wurden von 20 % der Teilnehmenden genannt, einschließlich Schulungen in grundlegender Computerprogrammierung und der Verwendung von Lernmanagementsystemen wie Moodle. Darüber hinaus schlugen 10 % Schulungen vor, die Pädagog*innen dabei helfen, unterschiedliche Lernstile zu verstehen und Gamification-Methoden entsprechend anzupassen. Insgesamt zielen diese Schulungsarten darauf ab, praktische Fähigkeiten, digitale Kompetenzen und adaptive Strategien für eine effektive Gamification in der Erwachsenenbildung aufzubauen.

DE: Zu den Schulungsanforderungen für Pädagog*innen, die Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung effektiv einsetzen wollen, gehören die Verbreitung von Wissen, die Vertrautheit mit IT-Umgebungen und die Bereitstellung von Lösungen für potenzielle Probleme. Pädagog*innen sollten eine intensive Schulung durchlaufen, um die Perspektive des Lernenden zu verstehen, alternative Ansätze zu diskutieren und IT und E-Learning systematisch zu integrieren. Grundlegende Schulungen zu Gamification-Prinzipien und -Strategien sowie fortgeschrittene Sitzungen, die sich auf die Entwicklung und Umsetzung effektiver Gamification-Strategien konzentrieren, sind unerlässlich. Technisches Training zu relevanten Werkzeugen, kombiniert mit pädagogischen Erkenntnissen, ist entscheidend für Lehrende, um Gamification erfolgreich in ihre Kurse einzubauen. Darüber hinaus sind Schulungen zur Digitalisierung und zur Förderung digitaler Kompetenzen wichtige Aspekte, die berücksichtigt werden müssen.

PL: Pädagog*innen müssen in den Grundsätzen des Spieldesigns, den Unterrichtsstrategien und den technologischen Werkzeugen geschult werden, um Gamification und spielbasiertes Lernen effektiv umzusetzen. Sie sollten auch lernen, wie sie diese Methoden mit den Lehrplanziele in Einklang bringen und die Lernergebnisse effektiv bewerten können.

Q16. Wie können Pädagog*innen dabei unterstützt werden, die erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben?

AU: Die Unterstützung von Pädagog*innen beim Erwerb der erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen umfasst maßgeschneiderte Ansätze aus verschiedenen Perspektiven. Drei der Antwortenden betonten Workshops, Schulungen und Online-Kurse, die sich auf unterschiedliche Lernbedürfnisse und traumainformierte Praktiken konzentrieren. Zwei Personen verwiesen auf Mentorenprogramme, Peer-Support-Netzwerke und Partnerschaften mit Bildungsinstituten. Zwei weitere Personen konzentrierten sich auf Richtlinien, die sich für kontinuierliche Schulungen und Feedback-Mechanismen einsetzen. Eine befragte Person wies auf die Bedeutung kultureller Sensibilität, des Erzählens von Geschichten und von Toolkits zur Bewältigung von Herausforderungen im Unterricht hin. Schließlich wurden gemeindebasierte Kooperationen und spezielle Schulungsprogramme hervorgehoben. Insgesamt zielen diese Strategien darauf ab, Pädagog*innen mit den notwendigen Fähigkeiten auszustatten, um gefährdete Jugendliche effektiv zu unterstützen und ihre Bildungserfahrungen zu verbessern.

NL: Pädagog*innen können beim Erwerb der erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen auf verschiedene Weise unterstützt werden:

- Der Zugang zu hochwertigen Schulungsprogrammen und Ressourcen, einschließlich finanzieller Unterstützung für die Teilnahme an Workshops und Kursen, ist von entscheidender Bedeutung (20 %).
- Die Einrichtung von Mentoren- (10 %) und Peer-Support-Netzwerken (20 %) kann den Wissensaustausch und das gemeinsame Lernen erleichtern.
- Die Gewährleistung kontinuierlicher beruflicher Weiterbildungsmöglichkeiten, wie z. B. regelmäßige Fortbildungen und der Zugang zu Online-Lernplattformen, kann Lehrkräften helfen, mit neuen Technologien und Methoden auf dem Laufenden zu bleiben (20 %).
- Die institutionelle Unterstützung durch die Bildungsbehörden und die Verwaltung ist für die Förderung einer Kultur der Innovation und der kontinuierlichen Verbesserung unerlässlich (10 %).

- Wenn Pädagogen Zeit und Flexibilität in ihren Zeitplänen haben, um an Aus- und Weiterbildungsmaßnahmen teilzunehmen, kann dies ihre Fähigkeit verbessern, neue Fähigkeiten effektiv zu erwerben und anzuwenden (20 %).

FR: Um Pädagog*innen zu helfen, die notwendigen Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben, sollten wir ihnen eine auf ihre Bedürfnisse zugeschnittene Ausbildung mit einer pädagogischen und einer digitalen Seite bieten. Sie brauchen Unterstützung, die ihnen zuhört, um Fortschritte zu machen. Es gibt auch finanzielle Unterstützung, die für die Finanzierung der gesamten Ausbildung unerlässlich ist. Es besteht also ein Bedarf an Kommunikation, Erklärung, aber auch an der Freiheit, diese oder andere Werkzeuge zu wählen.

PT: Es gibt verschiedene Maßnahmen zur Unterstützung von Pädagog*innen. Die grundlegendste wäre die Durchführung kostenloser Schulungsprogramme, die für alle Erzieher zugänglich sind. Von grundlegender Bedeutung für die Umsetzung dieser Programme wäre der Erwerb von technologischem Material, um eine bessere Anpassung an die Arbeitsmittel zu ermöglichen. Die institutionelle Unterstützung ist ebenfalls von grundlegender Bedeutung, und zwar in Form der Bereitstellung von Finanzmitteln und einer Politik, die die Modernisierung des Lehrsystems und die Ausbildung von Pädagog*innen fördert. Und schließlich die Durchführung von praktischen Kursen mit spezialisierten Techniker*innen.

IE: Pädagog*innen können mit verschiedenen Mitteln dabei unterstützt werden, die erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben. 30 % der Befragten betonten die Bedeutung von Ausbildungsprogrammen und Weiterbildungskursen. Weitere 20 % betonten die Rolle der Unterstützung durch Kolleg*innen und verbesserte Ausbildungsangebote. Weitere 20 % erwähnten die Unterstützung durch den Arbeitgeber, z. B. durch Freistellung von der Arbeit oder das Angebot von Weiterbildungsprogrammen. Darüber hinaus schlugen 20 % staatlich anerkannte Weiterbildungskurse für Pädagog*innen im öffentlichen Sektor sowie den Zugang zu kostenlosen Online-Lernressourcen vor. Diese Ressourcen sollten für die Pädagog*innen ansprechend und zugänglich sein, damit sie sie in ihrer Freizeit nutzen können. Insgesamt kann eine Kombination aus formaler Ausbildung, Unterstützung durch Kollegen, Unterstützung durch die Arbeitgeber*innen und zugänglichen Lernmaterialien

Pädagog*innen beim Erwerb der erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen wirksam unterstützen.

DE: Pädagog*innen können beim Erwerb der erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen unterstützt werden, und zwar durch Kurse, die von Spieleentwicklern geleitet werden, durch die Stärkung allgemeiner IT-Kompetenzen, durch praktische Erfahrungen mit verschiedenen Apps und Spielen und durch eine längere Beschäftigung mit Methodik, Themen und Spielkonzepten. Community Building, Online-Kurse, Lernressourcen und praktische Workshops sind ebenfalls wertvolle Ressourcen. Aus vorhandenen Erfahrungen zu lernen, offen für neue pädagogische Ansätze zu sein und konzeptionelle Erklärungen und Beispiele aus der Praxis zu geben, sind effektive Strategien. Direkte Schulungen zu digitalen Werkzeugen und deren Nutzung, wie z. B. Videobearbeitung oder Lernplattformen, sind ebenfalls von Vorteil.

PL: Pädagog*innen können durch verschiedene Mittel unterstützt werden, um die erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben. 40 % der Befragten betonten die Bedeutung von Schulungsprogrammen und Weiterbildungskursen. Weitere 20 % betonten die Rolle der Unterstützung durch Kollegen und verbesserte Schulungsangebote. Weitere 20 % erwähnten die Unterstützung durch den Arbeitgeber, z. B. die Freistellung von der Arbeit für Fortbildungsmaßnahmen oder das Angebot von Weiterbildungsprogrammen. Darüber hinaus schlugen 10 % staatlich genehmigte Weiterbildungskurse für Pädagog*innen im öffentlichen Sektor sowie den Zugang zu kostenlosen Online-Lernressourcen vor. Diese Ressourcen sollten für Pädagog*innen ansprechend und zugänglich sein, damit sie sie in ihrer Freizeit nutzen können.

C. Auswirkungen von Gamification und spielbasiertem Lernen auf die Motivation und das Engagement von erwachsenen Lernenden

Q17. Welchen Einfluss haben Ihrer Meinung nach Gamification und spielbasiertes Lernen auf die Motivation und das Engagement erwachsener Lernender?

AU: Gamification und spielbasiertes Lernen wirken sich laut den abgegebenen Stellungnahmen erheblich auf die Motivation und das Engagement erwachsener Lernender aus. In einigen Antworten wurde hervorgehoben, wie Gamification das Lernen angenehm und weniger einschüchternd macht, was die aktive Teilnahme fördert und Ängste abbaut. Andere betonten die Rolle von unmittelbarem Feedback, Belohnungen und intrinsischer Motivation bei der Verbesserung der Lernerfahrungen von Erwachsenen. Zwei Personen konzentrierten sich auf die Förderung der Zusammenarbeit, des kritischen Denkens und der Problemlösungsfähigkeiten durch interaktive spielbasierte Aktivitäten. Eine befragte Person verwies auf die Vorteile der Autonomie, die geringeren Abbrecherquoten und die erhöhte Relevanz von spielbasierten Inhalten für erwachsene Lernende. Schließlich unterstrich eine Person die Bedeutung des Erreichens von Lernmeilensteinen, die Verringerung von Versagensängsten und die Verbesserung der Behaltensquote. Insgesamt verbessern Gamification und spielbasierte Lernstrategien effektiv die Motivation, das Engagement und die Lernergebnisse von erwachsenen Lernenden.

NL: Gamification und spielbasiertes Lernen haben den Befragten zufolge einen erheblichen Einfluss auf die Motivation und das Engagement der erwachsenen Lernenden. Diese Methoden werden als sehr effektiv angesehen, um die Motivation der Lernenden zu steigern, da sie die Bildungsaktivitäten interaktiver (20 %), unterhaltsamer (10 %) und für die Interessen und Bedürfnisse der Lernenden relevant (10 %) machen. Sie bieten unmittelbares Feedback und Belohnungen, was das Vertrauen und die Zufriedenheit der Lernenden steigern kann (30 %). Darüber hinaus fördern Gamification und spielbasiertes Lernen das Gefühl von Wettbewerb und Zusammenarbeit unter den Lernenden, was ihr Engagement und ihren Einsatz für den Lernprozess steigert (10 %). Diese Methoden sind besonders effektiv, wenn es darum geht, schwer erreichbare und marginalisierte Gruppen zu erreichen, indem sie eine unterstützende und integrative Lernumgebung schaffen, die auf unterschiedliche Lernstile und -präferenzen eingeht (20 %).

FR: Das Lernen durch Spielen erhöht die Motivation und das Engagement der erwachsenen Lernenden, weil es sie herausfordert und sie Belohnungen wie Abzeichen (oder Level) erhalten können. Sie können mit den anderen Lernenden vergleichen, was sie erreicht haben oder welche Stufe sie erreicht haben. Es ist wie ein kleiner Wettbewerb, der die wettbewerbsorientierte Seite eines jeden zum Vorschein bringt. Das Engagement wird auch dadurch gefördert, dass die Lernenden aktiv lernen und in aller Ruhe und manchmal auch allein Fortschritte machen können. Sie verspüren weniger Druck, langsamer als andere zu lernen und sich Zeit zu lassen.

PT: Gamification und spielbasiertes Lernen bauen die Motivation erwachsener Lernender insofern aus, als dass es ein System von Engagement und Belohnung gibt. Das bedeutet, dass der Lernende durch den Einsatz von Zeit und Mühe und die Bewältigung der Herausforderungen in den Spielen ein Gefühl der Selbstverwirklichung und der daraus resultierenden Belohnung entwickelt. Wenn sie das Gefühl haben, eine Herausforderung gemeistert zu haben, verwandelt sich dieses Erfolgserlebnis allmählich in Motivation. Was das Engagement betrifft, so hat die Gamifizierung ein eher individuelles und zurückhaltendes traditionelles Lehrmodell in eine dynamische, interaktive pädagogische Methode verwandelt, die die Kommunikation zwischen den Teilnehmern anregt. Durch den Ausbau der sozialen Dynamik wird auch ein Gefühl der Motivation erzeugt, das auf dem Wunsch beruht, mit anderen zu interagieren, denn wir sind soziale Wesen, wir brauchen diese Kommunikation, und diese in Verbindung mit dem Unterricht zu erlangen ist sehr vorteilhaft. Ein weiterer starker Punkt der Gamification, der Motivation erzeugt, ist die Tatsache, dass diese Art des Unterrichts personalisierter ist. Die Komplexität der Spiele wird an jeden Lernenden angepasst und er kann das Tempo wählen, in dem er lernen möchte, was ein Gefühl der Autonomie hervorruft und ihn dazu antreibt, sich zu engagieren, denn wenn der Inhalt und die Art des Unterrichts nicht angepasst sind und zu allgemein sind, fühlen sich einige Lernende frustriert, weil sie nicht im gleichen Tempo und mit der gleichen Leichtigkeit lernen können wie im allgemeinen und regulären Unterricht. Abschließend ist anzumerken, dass die Motivation auch durch die verschiedenen Lernstile, die den Auszubildenden durch Gamification zur Verfügung stehen, gesteigert wird. Es liegt an jeder/jedem pädagogischem Mitarbeitenden, die Klasse zu analysieren und zu verstehen, auf welchem Stil das Spiel basieren soll: auditiv, visuell oder kinästhetisch.

IE: Die Antworten zeigen, dass Gamification und spielbasiertes Lernen einen erheblichen Einfluss auf die Motivation und das Engagement erwachsener Lernender haben. 30 % der Teilnehmenden wiesen auf die verstärkte Interaktion und das Engagement aufgrund der Einführung neuer Technologien hin. Weitere 30 % betonten das Potenzial für große Auswirkungen, vor allem, wenn es darum geht, das Lernen angenehmer und zugänglicher zu machen. Darüber hinaus merkten 20 % an, dass die Auswirkungen von den individuellen Vorlieben und Interessen abhängen, was darauf hindeutet, dass Lernende, die von Natur aus eine Neigung zu spielerischen Ansätzen haben, am meisten profitieren könnten. Außerdem erwähnten 20 % das Potenzial der Gamification, die intrinsische Motivation und das Erfolgserlebnis zu steigern, wodurch das Lernen Spaß macht und die aktive Teilnahme gefördert wird. Insgesamt deuten diese Antworten auf einen weit verbreiteten Glauben an den positiven Einfluss der Gamification und des spielbasierten Lernens auf die Motivation und das Engagement der erwachsenen Lernenden hin, der möglicherweise die Effektivität traditioneller Lernmodelle übertreffen könnte.

DE: Die Antworten deuten darauf hin, dass Gamification und spielbasiertes Lernen einen erheblichen Einfluss auf die Motivation und das Engagement erwachsener Lernender haben. Sie bieten unmittelbares Feedback, sichtbare Erfolge und bieten eine Alternative zu traditionellen Lernmaterialien. Die Lernenden zeigen eine höhere Motivation und ein größeres Engagement, insbesondere bei spielbasierten Komponenten von Kursen und Seminaren. Diese Ansätze steigern nicht nur die Motivation und das Engagement, sondern fördern auch die Fähigkeiten zum kritischen und problemlösenden Denken.

PL: 70 % der Pädagog*innen sind der Meinung, dass Gamification und spielbasiertes Lernen die Motivation und das Engagement erwachsener Lernender erheblich steigern. Sie berichten von einer höheren Beteiligung und Begeisterung an Bildungsaktivitäten. Darüber hinaus stellen 60 % der Pädagog*innen fest, dass Informationen besser behalten werden und die Interaktivität im Lernprozess höher ist.

Q18. Was sind einige der möglichen Nachteile oder Einschränkungen von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung?

AU: Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung bergen mehrere potenzielle Nachteile und Einschränkungen, wie aus den Antworten hervorgeht. Einige der Bedenken drehen sich um die Wahrnehmung von spielerischen Inhalten als kindisch, um technische Probleme mit dem Internetzugang und um den Widerstand von traditionellen Pädagog*innen. Andere betonten, dass es schwierig sei, die Spiele mit den Bildungszielen in Einklang zu bringen, sich an die verschiedenen Lernstile anzupassen und die hohen Anfangskosten zu berücksichtigen. Zwei weitere Personen konzentrierten sich auf technische Schwierigkeiten für die Lernenden, Bedenken hinsichtlich der Datensicherheit und die Integration mit traditionellen Lehrmethoden. Etwa 10-15 % der Befragten wiesen auf mögliche Frustrationen durch komplexe Spiele und Schwierigkeiten bei der Bewertung der Wirksamkeit und der Messung der Ergebnisse hin. Schließlich betonten sie, wie wichtig es ist, den pädagogischen Wert inmitten der unterhaltsamen Aspekte des gamifizierten Lernens zu erhalten. Diese Überlegungen sind wichtig, um die Herausforderungen effektiv anzugehen und den Nutzen der Gamification und des spielbasierten Lernens im Kontext der Erwachsenenbildung zu maximieren.

NL: Gamification und spielbasiertes Lernen bieten zwar zahlreiche Vorteile, aber es gibt auch potenzielle Nachteile und Einschränkungen zu beachten. Eine Sorge ist die Gefahr, dass man sich zu sehr auf extrinsische Motivatoren wie Belohnungen und Punkte verlässt, was die intrinsische Motivation und das langfristige Engagement untergraben kann (20 %). Es besteht auch die Möglichkeit, zu spielen und sich mehr auf das Gewinnen als auf das Lernen zu konzentrieren, was den pädagogischen Wert dieser Methoden schmälern kann (30 %). Außerdem reagieren möglicherweise nicht alle Lernenden positiv auf Gamification, da die individuellen Präferenzen und Lernstile variieren (10 %). Es kann eine Herausforderung sein, sicherzustellen, dass die Gamification-Methoden mit den Lernzielen und -ergebnissen übereinstimmen (10 %), und es besteht das Risiko einer oberflächlichen oder unwirksamen Umsetzung, wenn sie nicht sorgfältig geplant und durchgeführt wird (10 %). Darüber hinaus kann der Zugang zu Technologie und digitalen Ressourcen für einige Lernende begrenzt sein, was die bestehenden Ungleichheiten im Bildungsbereich möglicherweise noch vergrößert (20 %).

FR: Eine Einschränkung der Gamification ist der übermäßige Einsatz. Die Lernenden können sich weniger involviert und interessiert fühlen, weil sie gelangweilt sind. Das Spiel kann auch die Oberhand über das Lernen gewinnen und das erste Interesse verlieren. Wenn es nicht in der Gruppe stattfindet, verringert sich die Gruppendynamik, das Lernen in der Gruppe und damit die soziale Dimension. Bei Online-Spielen können manche Menschen Schwierigkeiten haben, mit den digitalen Werkzeugen umzugehen, oder sie sind nicht empfänglich für die Unterstützung. Manche Menschen lernen gerne in der Interaktion mit anderen Menschen.

PT: Zunächst einmal erfordern Gamification und spielbasiertes Lernen technologische Infrastrukturen und Materialien, um praktikabel zu sein, was ihre Anwendung einschränkt und zu Ungleichheiten beim Lernen führt, da Auszubildende, Schulen oder Einrichtungen mit mehr Ressourcen von dieser pädagogischen Methode profitieren werden. Die Entwicklung des Spiels selbst erfordert, dass die Teilnehmenden über gute technologische Kenntnisse in der Entwicklung von Spielen verfügen und folglich geschult werden, damit sie die notwendigen Fähigkeiten für den Erwerb und die Anwendung der Spiele erwerben können. Als zwei Nachteile wurden das Risiko genannt, dass die Gamifizierung des zu vermittelnden Inhalts nicht gut umgesetzt wird und zu einer oberflächlichen Annäherung an das Thema und zu ungleichmäßigem Lernen durch unterschiedliche Niveaus technischer Fähigkeiten innerhalb derselben Klasse beiträgt. Darüber hinaus wurde der durch die Spiele erzeugte übermäßige Wettbewerb unter den Auszubildenden erwähnt, der zu einem Nachteil werden kann, wenn es sich nicht um einen gesunden Wettbewerb handelt und Spannungen unter den Auszubildenden erzeugt.

IE: Die Teilnehmenden nannten mehrere potenzielle Nachteile oder Einschränkungen von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung. 30 % äußerten Bedenken über technologische Herausforderungen, einschließlich Schwierigkeiten für Personen mit geringerer digitaler Kompetenz und technologische Fehler wie Abstürze der Website oder fehlende Aktualisierungen. Weitere 30 % wiesen auf die Möglichkeit hin, dass spielbasierte Ansätze nicht für jeden Lernenden geeignet sind, insbesondere wenn das Thema oder das Niveau ungeeignet ist. Darüber hinaus erwähnten 20 % das Risiko, dass begrenzte Infrastrukturen, Ressourcen oder Ausrüstungen eine effektive Umsetzung behindern. Es wurden auch Bedenken geäußert, dass spielerische Inhalte als zu kindisch oder nicht ansprechend genug wahrgenommen werden könnten, was die Motivation der Lernenden

untergraben könnte. Darüber hinaus wiesen 10 % der Befragten auf die Gefahr eines Einheitsansatzes hin und betonten, wie wichtig es ist, dass Gamification-Strategien auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Lernenden zugeschnitten sind. Insgesamt unterstreichen diese Antworten, wie wichtig es ist, sich mit technologischen, didaktischen und engagementbezogenen Herausforderungen auseinanderzusetzen, um die Effektivität von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung zu maximieren.

DE: Zu den potenziellen Nachteilen gehört der Eindruck, dass der Lernstoff aufgrund seines spielerischen Charakters nicht ernst genommen wird, dass die Lernenden den Inhalt überfliegen, ohne sich intensiv damit zu beschäftigen, und dass einige Erwachsene zögern, sich in einer Spielumgebung zu öffnen. Darüber hinaus ergeben sich Herausforderungen bei der Entwicklung und Umsetzung effektiver gamifizierter Lernprogramme aufgrund des Ressourcen- und Zeitbedarfs, der technischen Kenntnisse und möglicher Probleme bei der Integration mit traditionellen Lehrmethoden. Die Abstimmung mit den Lernzielen ist von entscheidender Bedeutung, und einige Lernende nehmen ihre Rollen in gamifizierten Szenarien möglicherweise nicht vollständig an und benötigen daher mehr Unterstützung. Es besteht auch die Sorge, dass sich Gamification künstlich anfühlt und den Bedürfnissen der Teilnehmenden nicht gerecht wird. Darüber hinaus werden die Notwendigkeit einer gründlichen Integration und die hohen Kosten, die mit einigen Spieleplattformen verbunden sind, als Einschränkungen angesehen. Schließlich kann es eine Herausforderung sein, dafür zu sorgen, dass die Gamification-Elemente eng mit dem Inhalt abgestimmt sind und ein angemessenes Maß an Herausforderung bieten, was jedoch für eine effektive Umsetzung notwendig ist.

PL: Rund 40 % der Pädagog*innen räumen ein, dass Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung potenzielle Nachteile oder Einschränkungen mit sich bringen können. Dazu gehören Bedenken hinsichtlich einer zu starken Abhängigkeit von der Technologie, Ablenkungen von den Lernzielen und Herausforderungen bei der Gestaltung effektiver Spiele, die den unterschiedlichen Lernstilen gerecht werden. Darüber hinaus äußern etwa 30 % der Befragten Vorbehalte hinsichtlich des Zeit- und Ressourcenaufwands für die Umsetzung sowie des Potenzials der Gamification, kritisches Denken und tiefgreifendes Lernen in den Hintergrund zu drängen.

D. Die Rolle der Technologie bei der Förderung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung

Q19. Welche Rolle spielt Ihrer Meinung nach die Technologie bei der Förderung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung?

AU: Technologie spielt eine entscheidende Rolle bei der Förderung der Gamification und des spielbasierten Lernens in der Erwachsenenbildung, so die Meinung der Befragten. Drei Antworten betonten, wie Technologie das Engagement durch interaktive und immersive Erfahrungen, die Anpassung von Inhalten und die Zugänglichkeit verbessert. Zwei Personen betonten die Rolle von digitalen Plattformen, Datenanalysen und Tracking-Tools bei der Personalisierung des Lernens und der Überwachung der Fortschritte. Zwei weitere Befragte konzentrierten sich auf die Vorteile von Virtual Reality, Augmented Reality und mobilen Anwendungen bei der Integration von Gamification in das tägliche Leben und die Routine von Erwachsenen. Eine Person wies auf die Bedeutung von künstlicher Intelligenz, Social-Media-Plattformen und Cybersicherheitsmaßnahmen bei der Verbesserung von personalisierten Lernpfaden, sozialen Anreizen und Datensicherheit hin. Schließlich unterstrich eine Person die Rolle von Echtzeit-Feedback und Bewertung bei der Verbesserung der Lernergebnisse und der Motivation der erwachsenen Lernenden. Insgesamt dient die Technologie als leistungsfähiger Wegbereiter für effektive und ansprechende Gamification und spielbasierte Lernerfahrungen im Kontext der Erwachsenenbildung.

NL: Die Mehrheit der Befragten erkennt an, dass die Technologie eine entscheidende Rolle bei der Förderung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung spielt. Technologie bietet die notwendige Infrastruktur und Plattformen für die effektive Umsetzung dieser Methoden und ermöglicht es den Lehrkräften, immersive und interaktive Lernerfahrungen zu schaffen. Digitale Tools und Plattformen erleichtern die Entwicklung von gamifizierten Lerninhalten und ermöglichen es den Lernenden, jederzeit und überall auf Bildungsressourcen zuzugreifen. Technologie ermöglicht auch Feedback und Bewertungen in Echtzeit, was die Lernerfahrung verbessert und einen personalisierten Unterricht ermöglicht. Darüber hinaus ermöglicht die Technologie die Zusammenarbeit und soziale Interaktion zwischen den Lernenden und fördert so das Gemeinschaftsgefühl und das Engagement für den Lernprozess.

FR: Die Förderung von Gamification ist mit sozialen Medien einfacher. Sie verbreiten Informationen schnell und in großem Umfang. Die Entwicklung der Vielfalt der digitalen Träger schafft eine andere Dynamik, die die Wahl lässt.

PT: Die Technologie spielt eine grundlegende Rolle bei der Entwicklung von Spielen für die Erwachsenenbildung. Heutzutage gibt es mehrere Softwarepakete für die Entwicklung interaktiver Spiele, die als sehr effektive Lehrmethode eingesetzt werden. Neben der Software gibt es auch weniger komplexe und intuitive Plattformen für die Entwicklung von Lernspielen. Die Technologie ist ein Bereich, der in der Lehre an mehreren Fronten zum Tragen kommt. Sie hilft bei der Weitergabe von Wissen, zeigt Lernfortschritte auf und unterstützt Pädagog*innen bei der Planung, Erstellung, Bewertung und Verwaltung dieser Weitergabe von Wissen. Darüber hinaus bietet die Technologie die Möglichkeit, personalisiertes Wissen auf eine dynamischere und attraktivere Weise zu vermitteln, was zu einer stärkeren Bindung und Motivation der Lernenden führt. Im Rahmen der bestehenden Möglichkeiten bietet die Technologie vielfältige Formen der Gamification. Die Vielseitigkeit der technologischen Werkzeuge bietet eine Fülle von Ressourcen, die in Verbindung mit Kreativität sehr interessante Spiele hervorbringen können. Abschließend sollten wir darauf hinweisen, dass die Förderung von Gamification und Spielen für die Erwachsenenbildung dadurch erleichtert wird, dass der technologische Fortschritt die virtuelle Verbindung zwischen Pädagogen und dem Zielpublikum begünstigt und die Verbreitung im Vergleich zu traditionellen Fördermethoden schnell, umfassend und effizient ist.

IE: Die Teilnehmenden erkannten die bedeutende Rolle der Technologie bei der Förderung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung. 30 % hoben die symbiotische Beziehung zwischen Technologie und diesen Bildungsstrategien hervor und betonten, dass sie Hand in Hand gehen. Weitere 30 % meinten, dass digitale Plattformen und Apps wahrscheinlich als primäre Medien für die Entwicklung und Bereitstellung von spielbasierten Inhalten dienen werden. 20 % äußerten jedoch Bedenken hinsichtlich des möglichen Ausschlusses von Personen mit begrenzten digitalen Fähigkeiten, wenn die Förderung ausschließlich über digitale Technologien erfolgt. Darüber hinaus betonten 10 % die entscheidende Rolle der Technologie bei der Bereitstellung der Infrastruktur, der Werkzeuge und der Plattformen, die für die Schaffung ansprechender und interaktiver Lernerfahrungen erforderlich sind. Insgesamt sind die Befragten der Ansicht, dass die

Technologie eine wichtige und wachsende Rolle bei der Erleichterung der Umsetzung und Zugänglichkeit von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung spielt.

DE: Technologie spielt eine entscheidende Rolle bei der Förderung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung. Fortschritte in der Technologie ermöglichen die direkte Integration in Spiele, aber die Nutzer benötigen auch Zugang zu hochwertigen Technologien, um sich effektiv mit diesen Spielen zu beschäftigen. E-Learning-Plattformen und Lernmanagementsysteme sind von zentraler Bedeutung, da sie Funktionen für die Verwaltung von Inhalten, die Kommunikation zwischen Lehrenden und Lernenden und die Bewertung des Lernfortschritts bieten. Die Entwicklung digitaler Plattformen, die speziell für spielbasiertes Lernen konzipiert sind, wird durch die Technologie ermöglicht, wobei mobile Geräte zunehmend an Bedeutung gewinnen. Technologie unterstützt spielbasiertes Lernen, obwohl sie nicht immer zwingend erforderlich ist. Es wird erwartet, dass ihre Bedeutung in Zukunft zunehmen wird und neue Möglichkeiten für die Bildung durch mobile Geräte und Personal Computer (PC) bietet.

PL: Technologie spielt eine zentrale Rolle bei der Förderung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung. 80 % der Pädagog*innen sehen in der Technologie einen Vermittler, der die Schaffung interaktiver und immersiver Lernerfahrungen ermöglicht. Rund 70 % betonen, dass sie den Zugang zu einer breiten Palette von Lernspielen und -plattformen ermöglicht, die den unterschiedlichen Vorlieben der Lernenden gerecht werden. Darüber hinaus heben 60 % die Fähigkeit der Technologie hervor, Echtzeit-Feedback und personalisiertes Lernen zu ermöglichen und so das Engagement und die Effektivität zu steigern.

Anmerkung: Die Prozentsätze, die über 100 % liegen, sind darauf zurückzuführen, dass es Überschneidungen zwischen einigen Antworten gab, da einige Befragte mehrere Antworten auf diese Frage angaben.

Q20. Was sind einige der wichtigsten technologischen Innovationen, die sich wahrscheinlich auf den Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung auswirken werden?

AU: Technologische Innovationen werden sich laut den vorgetragenen Perspektiven erheblich auf den Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung auswirken. Die Antworten unterstrichen das Potenzial von Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) und künstlicher Intelligenz (KI) bei der Schaffung immersiver, personalisierter und interaktiver Lernerfahrungen für Erwachsene. Sie betonten auch die Rolle der Blockchain-Technologie, des Internets der Dinge (IoT) und der Big-Data-Analytik bei der Verbesserung der Sicherheit, der Entwicklung praktischer Fähigkeiten und der Einblicke in das Verhalten der Lernenden. Die Befragten konzentrierten sich auf die Vorteile mobiler Technologien, adaptiver Lernplattformen und der Integration sozialer Medien zur Förderung der Flexibilität, des Engagements und des Aufbaus von Gemeinschaften unter erwachsenen Lernenden. Sie wiesen auf die Vorteile der Skalierbarkeit und Zugänglichkeit von Cloud Computing hin und betonten die Bedeutung von Cybersicherheitsmaßnahmen zur Gewährleistung von Datenschutz und Vertrauen. Schließlich unterstrichen sie das Potenzial von KI-Chatbots für die Unterstützung und Anleitung in Echtzeit in spielerischen Lernkontexten. Diese technologischen Fortschritte sind vielversprechend, um die Effektivität, das Engagement und die Inklusivität von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung zu verbessern.

NL: Zu den wichtigsten technologischen Innovationen, die sich wahrscheinlich auf den Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung auswirken werden, gehören künstliche Intelligenz (KI), virtuelle Realität (VR) und erweiterte Realität (AR). KI-gestützte adaptive Lernsysteme können Lernerfahrungen auf der Grundlage der individuellen Präferenzen und Leistungen der Lernenden personalisieren und so das Engagement und die Ergebnisse optimieren (40 %). VR- und AR-Technologien bieten immersive und interaktive Umgebungen, die den Realismus und die Effektivität von gamifizierten Lernerfahrungen verbessern (20 %). Mobile Technologien und Apps bieten Flexibilität und Zugänglichkeit und ermöglichen es den Lernenden, mit gamifizierten Inhalten auf ihren eigenen Geräten zu arbeiten (20 %). Darüber hinaus ermöglicht die Integration von Daten- und Lernanalysen den Lehrkräften, die Fortschritte der Lernenden zu verfolgen und die Unterrichtsstrategien zu optimieren, um bessere Lernergebnisse zu erzielen (10 %). Die Blockchain-Technologie kann

auch eine Rolle bei der Verifizierung und Akkreditierung von Leistungen in gamifizierten Lernumgebungen spielen und so die Glaubwürdigkeit und Anerkennung verbessern (10 %).

FR: Das Tablet/Smartphone eignet sich hervorragend für Gamification, da es berührungsempfindlich ist und somit mehr Interaktionen mit der Schnittstelle/Plattform ermöglicht als nur mit einem Bildschirm. Außerdem ist es klein, so dass man es leicht überallhin mitnehmen und in der Freizeit spielen und lernen kann. KI könnte auch die Effizienz des Lernens durch eine ständige Unterstützung erhöhen, die jederzeit antworten oder vielleicht das Niveau des Spiels ändern kann, um sich an den Lernenden anzupassen.

PT: Alle Teilnehmenden waren der Ansicht, dass die Plattformen, die sich am ehesten auf die Nutzung von Gamification und spielbasiertem Lernen auswirken werden, E-Learning-Plattformen wie MOOCs und Lern-Apps sind, da sie über Mobiltelefone leicht zugänglich sind. Der große Einfluss, den künstliche Intelligenz auf Gamification haben kann, wurde ebenfalls erwähnt, ebenso wie Virtual Reality und Big Data.

IE: Mehrere wichtige technologische Innovationen werden sich nach Angaben der Teilnehmenden voraussichtlich auf den Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung auswirken. 30 % wiesen auf das Potenzial von Technologien der virtuellen und erweiterten Realität (VR/AR) hin, um immersive Lernerfahrungen zu verbessern. Weitere 20 % erwähnten speziell den weit verbreiteten Besitz digitaler Geräte mit Internetanschluss, der den Zugang zu spielbasierten Inhalten erweitert. Außerdem sahen 20 % der Befragten in der künstlichen Intelligenz (KI) das Potenzial, Gamification durch personalisierte Lernerfahrungen und adaptives Feedback zu bereichern. Allerdings äußerten sich 30 % unsicher oder machten keine Angaben zu bestimmten technologischen Innovationen. Insgesamt werden VR/AR, künstliche Intelligenz und die allgegenwärtige Präsenz digitaler Geräte als wichtige Faktoren angesehen, die die zukünftige Landschaft der Gamification und des spielbasierten Lernens in der Erwachsenenbildung prägen werden.

DE: Mehrere technologische Innovationen werden sich auf den Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung auswirken. Dazu gehören künstliche Intelligenz (KI), virtuelle Realität (VR), erweiterte Realität (AR), interaktive Aufgaben, Quizze, Videos, Podcasts, Online-Quiz-Plattformen und internetbasierte Kommunikation. Die Nutzung dieser Technologien erleichtert die Erkundung, den Wettbewerb, verschiedene

Lerninteraktionen und die Integration von Spielelementen wie Punktesystemen, Bestenlisten, Levels, Regeln, Abzeichen, Trophäen und Missionen.

PL: Virtuelle Realität (VR): Rund 40 % der Pädagog*innen gehen davon aus, dass die VR-Technologie immersive Lernerfahrungen revolutionieren wird und es Erwachsenen ermöglicht, mit virtuellen Umgebungen und Simulationen zu interagieren. Erweiterte Realität (AR): Etwa 20 % der Pädagog*innen gehen davon aus, dass AR das spielerische Lernen durch die Überlagerung digitaler Inhalte mit der physischen Welt verbessert und so interaktive und fesselnde Erfahrungen schafft. Gamifizierte Lernplattformen: Rund 60 % der Pädagog*innen erwarten Fortschritte bei gamifizierten Lernplattformen, die ausgefeiltere Analysen, Anpassungsoptionen und soziale Funktionen bieten, um das Engagement und die Zusammenarbeit der Lernenden zu verbessern. Mobiles Lernen: Rund 50 % der Pädagog*innen erwarten, dass mobile Geräte weiterhin eine wichtige Rolle beim gamifizierten Lernen spielen werden, da sie den Zugang zu Lernspielen und Ressourcen von unterwegs aus ermöglichen.

Anmerkung: Die Prozentsätze, die über 100 % liegen, sind darauf zurückzuführen, dass es Überschneidungen zwischen einigen Antworten gab, da einige Befragte mehrere Antworten auf diese Frage angaben.

IV. Spielbasierte Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen

A. Überblick über die Antworten zum Potenzial von spielbasierten Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen

Q21. Wie groß ist Ihrer Meinung nach das Potenzial von spielbasierten Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen?

AU: Spielbasierte Lernstrategien bergen ein erhebliches Potenzial, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und alternativen Betreuungseinrichtungen zu erreichen und zu motivieren, wie aus den vorgetragenen Perspektiven hervorgeht. Die Antworten betonten die interaktive und fesselnde Natur von spielbasierten Ansätzen, die Bildungslücken überbrücken und Personen motivieren können, die sich mit traditionellen Methoden schwer tun. Sie betonten die Fähigkeit des spielbasierten Lernens, eine sichere und flexible Lernumgebung zu schaffen, die auf unterschiedliche Lernstile und Hintergründe zugeschnitten ist. Sie betonten auch das Potenzial spielbasierter Strategien zur Förderung von Unabhängigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Belastbarkeit durch simulierte Szenarien und unmittelbares Feedback. Die Teilnehmer wiesen darauf hin, dass virtuelle Umgebungen das Gemeinschaftsgefühl und die Unterstützung durch Gleichaltrige bei jungen Erwachsenen in alternativer Betreuung fördern und so ihr Engagement und ihre Motivation steigern. Schließlich unterstrichen die Befragten die Bedeutung des praktischen Kompetenztrainings und der Zugänglichkeit technologiebasierter Plattformen, um junge Erwachsene zu erreichen und zu unterstützen, wo immer sie sich befinden. Insgesamt erweist sich das spielbasierte Lernen als ein vielversprechendes Instrument zur Stärkung und Ausbildung junger Erwachsener in schwierigen Lebensumständen und bietet ihnen Möglichkeiten für persönliches Wachstum und akademischen Erfolg.

NL: Alle Befragten sehen ein erhebliches Potenzial in spielbasierten Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer

Betreuung zu erreichen. Diese Methoden bieten einen ansprechenden und interaktiven Lernansatz, der Barrieren wie mangelndes Engagement und fehlende Motivation überwinden kann (60 %). Durch die Schaffung eines unterstützenden und integrativen Lernumfelds kann spielbasiertes Lernen dazu beitragen, Vertrauen und Beziehungen zu Lernenden aufzubauen, die möglicherweise negative Erfahrungen mit traditioneller Bildung gemacht haben (20 %). Diese Strategien können auch auf unterschiedliche Lernbedürfnisse und -präferenzen eingehen und das Lernen für die einzelnen Lernenden zugänglicher und relevanter machen (10 %). Darüber hinaus kann spielbasiertes Lernen die Lernenden befähigen, in ihrem eigenen Tempo voranzukommen, und ihnen unmittelbares Feedback und Belohnungen bieten, was ihr Selbstvertrauen und ihre Motivation stärken kann (10 %).

FR: Junge Erwachsene, die einen schwierigen Start ins Leben hatten oder sich noch in speziellen Einrichtungen befinden, brauchen besondere Unterstützung. Sie waren vielleicht aus verschiedenen Gründen nicht in der Lage, eine Schule zu besuchen, oder sie sind aus dem "normalen" Bildungssystem herausgefallen. Daher ist es wichtig, ihnen die Möglichkeit zu geben, auf eine neue Art und Weise weiter zu lernen, die ihnen vielleicht besser liegt. Die Gamifizierung kann dies ermöglichen, da sie den Eindruck des Lernens vermittelt, ohne tatsächlich zu lernen. Durch Spiele kann man sich mehr Informationen merken, ohne den Eindruck zu haben, dass man arbeitet. Auf diese Weise können junge Erwachsene dank abwechslungsreicher und geeigneterer Spielmethoden ihre Fähigkeiten und ihr Wissen weiter ausbauen.

PT: Das Potenzial von spielbasierten Strategien, um junge Erwachsene in Heimen und/oder in alternativer Betreuung zu erreichen, ist ziemlich groß, aber die Hindernisse dürfen nicht unterschätzt werden. Nach Meinung der Teilnehmenden der Befragung ist der Hauptfaktor, der das Potenzial von Gamification und spielbasierten Strategien ausmacht, ihre Attraktivität, ihre Fähigkeit, Inhalte auf eine dynamischere und interaktivere Art und Weise zu präsentieren, die sich von den traditionellen Methoden unterscheidet, an die sie wahrscheinlich gewöhnt sind. Darüber hinaus ist die Personalisierung der Inhalte selbst, die Anpassung durch die Auszubildenden, um die Schwierigkeiten und Bedürfnisse der Auszubildenden zu erreichen, sehr wichtig, da eine generalistische und transversale Ausbildung für junge Menschen im regulären Bildungssystem nicht in der Lage ist, mit den Eigenheiten dieser speziellen Zielgruppe Schritt zu halten. Die Anpassung des Inhalts macht ihn demokratischer und legt

nahe, dass jeder Auszubildende während des Lernprozesses sein eigenes Tempo gehen sollte. Der Ausbau sozialer Fähigkeiten durch Kommunikation in Spielen wurde ebenfalls erwähnt. Wenn die Ausbilder*innen die soziale Dynamik steuert und einen gesunden Wettbewerb unter den Auszubildenden erzeugt, kann dies ein guter Auslöser für die Erzeugung von Motivation sein. Je nach dem Inhalt der Spiele können sie zu einem Gefühl der Zugehörigkeit, der Eingliederung und der Unterstützung führen, was im Fall von jungen Menschen in Einrichtungen sehr wichtig ist. Schließlich sind die Teilnehmenden der Meinung, dass Spiele emotional unterstützend sein sollten, da sie eine pädagogische Methode sein sollten, die ein Gefühl der Ruhe und des Spaßes vermittelt, da sie interaktiv und didaktisch und nicht zu formal sind. Es ist wichtig zu verstehen, dass junge Menschen, die in Heimen und/oder in alternativer Betreuung leben, oft ein komplexes Leben mit einem komplexen familiären Kontext haben, so dass der Unterricht als "Fluchtweg" aus dieser Realität dienen und einen leichten und angenehmen Wissenserwerb ermöglichen sollte.

IE: Die Teilnehmenden äußerten unterschiedliche Meinungen über das Potenzial von spielbasierten Lernstrategien, schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen. 20 % waren vorsichtig und räumten mögliche Schwierigkeiten ein, erkannten aber den Vorteil der Zugänglichkeit und des Engagements an, den digitale Spiele bieten. Weitere 20 % wiesen auf das große Potenzial hin, diese jungen Erwachsenen zu erreichen, insbesondere in Anbetracht ihrer häufigen Nutzung von digitalen Geräten. Darüber hinaus äußerten sich 20 % optimistisch über die transformative Wirkung des spielbasierten Lernens und meinten, dass es die Bildungserfahrungen dieser jungen Erwachsenen völlig verändern könnte. Darüber hinaus wiesen 20 % auf das positive Potenzial der Gamification hin, um die Lernenden zu ermutigen, Lernmöglichkeiten durch ansprechende Medien zu nutzen. 20 % betonten jedoch auch die Notwendigkeit effektiver Einbindungsstrategien, um den Erfolg sicherzustellen. Insgesamt erkannten die Befragten das beträchtliche Potenzial des spielbasierten Lernens, um schwer erreichbare junge Erwachsene zu erreichen und einzubinden, insbesondere wenn digitale Plattformen und interaktive Medien genutzt werden.

DE: Spielbasierte Lernstrategien bergen ein erhebliches Potenzial, um junge Erwachsene in Heimen oder in alternativen Betreuungseinrichtungen zu erreichen. Diese Ansätze können das Engagement erhöhen, insbesondere bei Personen, die mit traditionellen Lernmethoden

Schwierigkeiten haben. Durch die Bereitstellung interaktiver und erfahrungsbasierter Lernerfahrungen, die auf die Bedürfnisse und Interessen der Jugendlichen zugeschnitten sind, bieten spielbasierte Strategien Möglichkeiten zur Entwicklung von Fähigkeiten, sozialer Interaktion und kritischem Denken. Sie schaffen eine förderliche Lernatmosphäre, fördern positive Beziehungen und ermutigen zum spielerischen Erforschen.

PL: Spielbasierte Lernstrategien bieten ein erhebliches Potenzial, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und in alternativen Betreuungseinrichtungen zu erreichen. Durch die Nutzung der intrinsischen Motivation und des Engagements, die Spielen innewohnen, können diese Strategien Barrieren wie mangelndes Interesse, Bildungslücken und soziale Isolation überwinden, die diese Bevölkerungsgruppe häufig erlebt. Spiele bieten eine sichere und immersive Lernumgebung, die es jungen Erwachsenen ermöglicht, in ihrem eigenen Tempo neue Konzepte zu erkunden, Fähigkeiten zu entwickeln und Selbstvertrauen aufzubauen. Darüber hinaus kann spielbasiertes Lernen die soziale Interaktion, die Zusammenarbeit und das emotionale Wohlbefinden fördern und so den ganzheitlichen Bedürfnissen junger Erwachsener in alternativen Betreuungseinrichtungen Rechnung tragen. Durch gezielte und maßgeschneiderte spielbasierte Interventionen können Pädagog*innen und Betreuer*innen diesen Menschen wichtige Kenntnisse, Fähigkeiten und Möglichkeiten zur persönlichen Weiterentwicklung vermitteln und so letztlich ihre Bildungsergebnisse und Lebensperspektiven verbessern.

Q22. Was sind einige der potenziellen Herausforderungen beim Einsatz spielbasierter Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen?

AU: Der Einsatz von spielbasierten Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und alternativen Betreuungseinrichtungen zu erreichen, birgt verschiedene Herausforderungen, wie aus den vorgelegten Perspektiven hervorgeht. In einem Teil der Antworten wurden infrastrukturbezogene Herausforderungen genannt, wie z. B. begrenzter Zugang zu Technologie, unzuverlässiges Internet und Finanzierungsengpässe für notwendige Aufrüstungen. Andere wiesen auf den Widerstand des Personals, der Betreuer*innen oder der Teilnehmenden selbst hin, der sich aus der Skepsis gegenüber dem pädagogischen Wert der

Spiele oder aus der Sorge um die Privatsphäre und die Datensicherheit ergibt. Sie betonten auch die Notwendigkeit kultureller Sensibilität bei den Spielinhalten und die Anpassung der Strategien an unterschiedliche Lernbedürfnisse und Fähigkeiten. Einige der Befragten konzentrierten sich auf die Aufrechterhaltung des Engagements und der Motivation über einen längeren Zeitraum, die Überwindung logistischer Hindernisse und den Nachweis der Auswirkungen des spielbasierten Lernens auf die Bildungsergebnisse. Schließlich wiesen sie auf die Komplexität der institutionellen Politik und der Vorschriften hin, die die Umsetzung und Wirksamkeit spielbasierter Ansätze behindern können. Die Bewältigung dieser Herausforderungen ist von entscheidender Bedeutung für den erfolgreichen Einsatz des spielbasierten Lernens zur Unterstützung der Bildungs- und Entwicklungsbedürfnisse junger Erwachsener in schwierigen Situationen.

NL: Spielbasierte Lernstrategien sind vielversprechend, wenn es darum geht, schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder in alternativer Betreuung zu erreichen. Der eingeschränkte Zugang zu Technologie und digitalen Ressourcen kann für einige Lernende ein Hindernis darstellen, insbesondere für diejenigen in institutionellen Einrichtungen, in denen die Ressourcen knapp sind (30 %). Die Gewährleistung von Gleichberechtigung und Inklusivität beim Zugang zu spielbasierten Lernerfahrungen ist von entscheidender Bedeutung, um zu vermeiden, dass bestehende Ungleichheiten vergrößert werden (20 %). Die Anpassung von spielbasierten Lerninhalten an die spezifischen Bedürfnisse und Interessen unterschiedlicher Lerngruppen kann eine Herausforderung darstellen und erfordert möglicherweise Anpassungs- und Lokalisierungsmaßnahmen (20 %). Darüber hinaus kann es für die erfolgreiche Umsetzung dieser Strategien notwendig sein, auf mögliche Widerstände von Pädagog*innen, Betreuer*innen oder institutionellen Behörden gegen Technologie oder Spiele einzugehen (10 %). Schließlich kann die Aufrechterhaltung des langfristigen Engagements und der Beibehaltung der Lerngewinne in diesen Bevölkerungsgruppen eine kontinuierliche Unterstützung und Verstärkung über die anfängliche Implementierung von spielbasierten Lernprogrammen hinaus erfordern (20 %).

FR: Jeder junge Erwachsene in einer Einrichtung oder in alternativer Betreuung hat seine eigene Geschichte und Logik, so dass es eine Herausforderung ist, sich an sie anzupassen. Die Anpassung an sie kann aber auch eine Herausforderung für Pädagog*innen sein, denn man kann nicht immer verstehen, was diese Menschen durchgemacht haben oder durchmachen, wenn man es nicht selbst erlebt hat. Deshalb ist es wichtig, ihnen zuzuhören und sie nicht zu drängen oder zu zwingen.

PT: Zusätzlich zu den in der Antwort auf Frage 18 dargelegten Herausforderungen müssen die Besonderheiten dieser Zielgruppe berücksichtigt werden. Junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung haben in der Regel einen komplexen und riskanten familiären Hintergrund. Es ist wichtig zu verstehen, dass der Umgang mit diesen jungen Menschen/Erwachsenen Herausforderungen auf verschiedenen Ebenen mit sich bringt. Demotivation, soziale Isolation und unangemessenes Verhalten im Klassenzimmer können alle auf emotionale Traumata zurückzuführen sein, die sie erlebt haben.

IE: Die Teilnehmenden nannten mehrere potenzielle Herausforderungen beim Einsatz spielbasierter Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen. 20 % wiesen auf logistische Herausforderungen hin, wie z. B. die Beschaffung der notwendigen Ressourcen, Geräte und Ausrüstungen, um spielbasiertes Lernen effektiv umzusetzen. Weitere 20 % betonten, wie wichtig es ist, Fragen der Zugänglichkeit zu berücksichtigen, da nicht alle Personen Zugang zu den erforderlichen Technologien haben oder beim Zugang zu den Spielen auf Hindernisse stoßen könnten. Darüber hinaus wiesen 20 % darauf hin, dass die Beteiligten von der Wirksamkeit und Angemessenheit des spielbasierten Lernens überzeugt werden müssen, was auf möglichen Widerstand oder mangelndes Verständnis schließen lässt. Darüber hinaus äußerten 20 % der Befragten Bedenken, dass Gamification als zu "spaßig" oder herablassend wahrgenommen werden könnte, wodurch die Ernsthaftigkeit der Bildungsinhalte oder die Probleme junger Erwachsener in alternativer Betreuung untergraben werden könnten. Insgesamt unterstreichen diese Antworten, wie wichtig es ist, sich mit logistischen, zugangs- und wahrnehmungsbezogenen Herausforderungen auseinanderzusetzen, um die erfolgreiche Umsetzung von spielbasierten Lernstrategien bei schwer erreichbaren jungen Erwachsenen zu gewährleisten.

DE: Bei der Anwendung von spielbasierten Lernstrategien für junge Erwachsene in Heimen oder alternativen Betreuungseinrichtungen können verschiedene Herausforderungen auftreten. Dazu gehören der begrenzte Zugang zu Technologie in Pflegeeinrichtungen, Bedenken hinsichtlich der Privatsphäre während der Lernaktivitäten und bestehende Vorurteile gegenüber der Wirksamkeit von spielerischem Lernen. Der Widerstand von Pädagog*innen gegen spielbasierte Ansätze und potenzielle Ressourcenbeschränkungen innerhalb von Pflegeeinrichtungen können die Umsetzung weiter erschweren. Um diese Herausforderungen zu bewältigen, muss man sich mit der technologischen Zugänglichkeit befassen, Vorurteile ausräumen und ein günstiges Umfeld für die Beschäftigung mit spielbasierten Lernmethoden schaffen.

PL: Zu den potenziellen Herausforderungen beim Einsatz von spielbasierten Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und in alternativer Betreuung zu erreichen, gehören:

- Zugang zu Technologie: Ein eingeschränkter Zugang zu Technologie oder Internetverbindungen im institutionellen Umfeld kann die Teilnahme an spielbasierten Lernaktivitäten behindern.
- Mangel an Ressourcen: Unzureichende Finanzierung oder Ressourcen für die Umsetzung spielbasierter Lernprogramme, einschließlich des Zugangs zu geeigneten Spielgeräten oder Software.
- Bildungslücken: Um den unterschiedlichen Bildungshintergründen und Lernbedürfnissen junger Erwachsener in alternativer Betreuung gerecht zu werden, sind maßgeschneiderte spielbasierte Interventionen erforderlich.
- Soziale und emotionale Hemmnisse: Manche Menschen haben soziale oder emotionale Probleme, die sich auf ihr Engagement beim spielbasierten Lernen auswirken, wie etwa ein geringes Selbstwertgefühl oder soziale Ängste.
- Schulung und Unterstützung des Personals: Pädagog*innen und Betreuer*innen benötigen möglicherweise Schulungen und Unterstützung, um spielbasierte Lernstrategien effektiv umzusetzen und in bestehende Programme zu integrieren.
- Skepsis oder Widerstand: Widerstand seitens des Personals der Einrichtung, der Betreuer*innen oder der jungen Erwachsenen selbst, die spielbasiertes Lernen als trivial oder ungeeignet für eine ernsthafte Ausbildung ansehen.

- Datenschutz- und Sicherheitsaspekte: Schutz sensibler persönlicher Informationen und Gewährleistung des Datenschutzes und der Sicherheit bei der Nutzung digitaler Spieleplattformen im institutionellen Rahmen.

Die Bewältigung dieser Herausforderungen erfordert einen ganzheitlichen Ansatz, der die besonderen Bedürfnisse und Umstände junger Erwachsener in alternativer Betreuung berücksichtigt, sowie die Zusammenarbeit zwischen Pädagogen, Betreuern, politischen Entscheidungsträgern und Technologieanbietern.

B. Erfolgreiche Beispiele für spielbasierte Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder in alternativer Betreuung in Österreich, Frankreich, Deutschland, Irland, den Niederlanden, Polen und Portugal zu erreichen

Q23. Können Sie Beispiele für erfolgreiche spielbasierte Lernstrategien nennen, die in Ihrem Land umgesetzt wurden, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen?

AU: Erfolgreiche spielbasierte Lernstrategien für junge Erwachsene in Heimen und in alternativer Betreuung umfassen eine Vielzahl innovativer Programme. Diese Programme reichen von spielbasierten Apps, die die Erledigung von Aufgaben und die Organisation fördern, bis hin zu Virtual-Reality-Programmen, die Lebenskompetenzen vermitteln. Das Erlernen von Sprachen, die Vermittlung von Finanzwissen, die Arbeitssuche und die Karriereplanung sind Bereiche, in denen sich spielbasierte Methoden als sehr effektiv erwiesen haben. Darüber hinaus haben sich Programmierworkshops und Gesundheitserziehungsprogramme, die Spiele verwenden, als beliebt und wirkungsvoll erwiesen. Rollenspiele zur Vermittlung sozialer Kompetenzen, Umwelterziehung und unternehmerischer Fähigkeiten durch Simulationsspiele haben sich ebenfalls bewährt. Diese Initiativen binden junge Erwachsene nicht nur ein, sondern vermitteln auch praktische Fähigkeiten und Kenntnisse, die für ihre persönliche und berufliche Entwicklung wichtig sind.

NL: Beispiele für erfolgreiche spielbasierte Lernstrategien, die in den Niederlanden umgesetzt wurden, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen, sind

- "Life Skills Quest": Ein spielerisches Programm, mit dem jungen Erwachsenen in alternativen Betreuungseinrichtungen wichtige Lebenskompetenzen wie Kommunikation, Problemlösung und Entscheidungsfindung vermittelt werden sollen.
- "Flucht zum Erfolg": Ein interaktives, spielbasiertes Lernerlebnis, das reale Szenarien und Herausforderungen simuliert, mit denen junge Erwachsene in Heimen konfrontiert sind, und ihnen hilft, kritisches Denken und Problemlösungskompetenz zu entwickeln.
- "Virtuelle Mentoren": Ein auf virtueller Realität basierendes Programm, das jungen Erwachsenen in alternativer Betreuung Mentoring und Unterstützung bietet, indem es ihnen ermöglicht, mit virtuellen Mentor*innen zu interagieren und reale Herausforderungen in einer sicheren und kontrollierten Umgebung zu bewältigen.
- "Reise in die Unabhängigkeit": Ein mobiles, App-basiertes Spiel, das jungen Erwachsenen in Heimen hilft, sich Ziele zu setzen, Fortschritte zu verfolgen und praktische Lebenskompetenzen zu erwerben, die für ein unabhängiges Leben notwendig sind.

FR: Auf nationaler Ebene gibt es so etwas nicht, und diejenigen, die geantwortet haben, hatten auch keine solchen Ideen. Aber jeder hat seine eigene Vorstellung davon, wie man es machen könnte. Alle haben ein Modell vorgeschlagen, das sie gut kennen und das für sie eine bewährte Methode ist: die Verwendung von Kartenspielen, die Verwendung von Figuren aus bekannten Filmen und Serien oder Quizspiele. Andere schlagen Aktivitäten vor, die mit ihrem Tätigkeitsbereich in Verbindung stehen. In diesem Fall findet der Lernprozess in Form von Kochen, Gartenarbeit, Basteln oder Wandern statt.

PT: In Portugal ist das Thema des spielbasierten Lernens, das speziell auf junge Erwachsene in Heimen und/oder auf junge Erwachsene in alternativer Betreuung angewendet wird, noch nicht sehr bekannt, es gibt nur wenige Beispiele.

- Eines der erwähnten Beispiele war das Programm Escolhas, das vom IPDJ (Portugiesisches Institut für Sport und Jugend) entwickelt wurde und dessen Hauptziel die Förderung der sozialen Eingliederung und Integration sowie der Chancengleichheit

bei Bildung und Beschäftigung für junge Menschen aus sozial schwachen Verhältnissen ist.

- GET FORWARD, das von der Fundação da Juventude und Santa Casa de Misericórdia de Lisboa durchgeführt wird, wurde ebenfalls für gefährdete junge Menschen zwischen 18 und 25 Jahren entwickelt, um die soziale Eingliederung zu fördern.
- Das Projekt zur sozialen Wiedereingliederung JAM – Jovens, Arte e Movimento (Jugend, Kunst und Bewegung) richtet sich an junge Menschen in Heimen und umfasst verschiedene künstlerische Aktivitäten, die ihnen helfen sollen, ihre Berufung zu entdecken und Kunst als Mittel zur sozialen Eingliederung zu nutzen.

IE: Die Befragten gaben keine Beispiele für erfolgreiche spielbasierte Lernstrategien an, die in Irland speziell zur Erreichung schwer erreichbarer junger Erwachsener in Heimen und/oder junger Erwachsener in alternativer Betreuung umgesetzt wurden. Das Fehlen spezifischer Beispiele deutet entweder auf ein mangelndes Bewusstsein für solche Initiativen oder auf eine begrenzte Präsenz dieser Strategien im Zusammenhang mit der Erreichung dieser speziellen Bevölkerungsgruppe in Irland hin. Ein Befragter erwähnte jedoch die Möglichkeit des Einsatzes von Sprachlern-Apps wie Duolingo als potenziellen Weg für das Lernen und die Kommunikation, ohne jedoch die Umsetzung in institutionellen oder alternativen Betreuungseinrichtungen zu spezifizieren. Insgesamt deuten diese Antworten auf eine Lücke im Wissen oder in der Sichtbarkeit von spielbasierten Lernstrategien hin, die auf diese spezielle Bevölkerungsgruppe in Irland abzielen.

DE: Spezifische Beispiele für erfolgreiche spielbasierte Lernstrategien, die auf schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen oder in alternativer Betreuung abzielen, wurden nicht genannt. Es wurden jedoch einige gemeinsame Elemente genannt, darunter die Nutzung digitaler Plattformen in Bildungseinrichtungen und allgemeine Spiele-Apps wie Anwendungen zum Erlernen von Sprachen. Darüber hinaus wurden Spielfunktionen wie Trophäen, Bestenlisten und Belohnungen als potenzielle Bestandteile erfolgreicher Strategien hervorgehoben.

PL: Die Befragten waren nicht in der Lage, konkrete Beispiele aus dem polnischen Kontext zu nennen.

Q24. Was waren einige der Schlüsselfaktoren, die zum Erfolg dieser Strategien beigetragen haben?

AU: Zu den Schlüsselfaktoren, die zum Erfolg dieser spielbasierten Lernstrategien beitrugen, gehörten ansprechende und relevante Inhalte, kontinuierliche Unterstützung und Rückmeldungen von Pädagogen sowie die Möglichkeit, Fortschritte zu verfolgen und Belohnungen zu erhalten. Eine enge Zusammenarbeit zwischen Entwickler*innen und Pädagog*innen, angemessene Finanzierung und Ressourcen sowie eine klare Ausrichtung auf die Bildungsziele waren ebenfalls entscheidend. Die Einbeziehung der Gemeinschaft und der Interessengruppen, die Anpassung an spezifische Bildungsziele, regelmäßige Aktualisierungen und ein gut strukturiertes Programm, das verschiedene Lernstile anspricht, waren weitere wichtige Faktoren.

NL: Zu den wichtigsten Faktoren, die zum Erfolg dieser spielbasierten Lernstrategien beitragen, gehören:

- Maßgeschneiderte Inhalte (40%): Der Inhalt der Spiele wurde an die spezifischen Bedürfnisse und Interessen der Zielgruppe angepasst, wodurch das Lernen relevanter und ansprechender wurde.
- Interaktive Gestaltung (30%): Die Spiele wurden so gestaltet, dass sie interaktiv und immersiv sind und den Lernenden die Möglichkeit geben, aktiv teilzunehmen und durch Erkundung und Experimentieren zu lernen.
- Relevanz für das reale Leben (20%): Die Spiele simulierten reale Szenarien und Herausforderungen, mit denen junge Erwachsene in Heimen konfrontiert sind, und halfen ihnen, praktische Fähigkeiten zu entwickeln, die direkt auf ihr Leben anwendbar sind.
- Unterstützendes Umfeld (10%): Die spielbasierten Lernerfahrungen boten ein unterstützendes und integratives Umfeld, das das Vertrauen und die Beziehung zwischen den Lernenden förderte und zu aktiver Teilnahme und Engagement anregte.

FR: Dank der Vielzahl der angebotenen Spiele und Aktivitäten finden die Lernenden mit Sicherheit das, was ihnen am besten gefällt. Auch für Menschen mit alternativen Betreuungsmöglichkeiten spielen diese Ressourcen ihre Situation herunter und ermöglichen es ihnen, ihren Tagesablauf zu ändern und Aktivitäten zu unternehmen, die sie vorübergehend in ein Leben zurückbringen, das der Normalität nahe kommt.

PT: Damit diese Strategie erfolgreich war, musste man zunächst das Publikum kennenlernen und seine Bedürfnisse und Schwierigkeiten analysieren. Zweitens war es notwendig, Themen zu verwenden, die für diese Zielgruppe von Interesse waren. Im Fall von IPDJ war auch die institutionelle Unterstützung von grundlegender Bedeutung, die Hilfe von sozialen Investoren, wie Santa Casa de Misericórdia de Lisboa, war sehr wichtig. Und schließlich der Zugang zu technologischen Werkzeugen, der das Engagement junger Menschen förderte, insbesondere beim JAM-Projekt, das Technologie mit Kunst als Instrument der sozialen Integration kombinierte.

IE: Die Befragten nannten keine spezifischen Faktoren, die zum Erfolg von spielbasierten Lernstrategien für schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung in Irland beitragen. Ein Befragter erwähnte jedoch die potenzielle Rolle von Belohnungssystemen und Wettbewerb innerhalb der App und hob Funktionen wie Streaks und Punkte als potenziell motivierende Faktoren hervor. Trotz dieser Einsicht deutet der allgemeine Mangel an spezifischen Faktoren darauf hin, dass man mit erfolgreichen Implementierungen oder spezifischen Elementen, die dazu beitragen, nicht vertraut ist. Dies deutet darauf hin, dass weitere Forschungen oder Untersuchungen erfolgreicher Strategien in diesem Zusammenhang erforderlich sind, um die wichtigsten Faktoren zu ermitteln.

DE: Der Erfolg dieser Strategien wurde auf verschiedene Faktoren zurückgeführt. Engagierte Fachleute, die Plattformen in Bildungseinrichtungen nutzen, Motivation, Spaß und ein systematischer didaktischer Ansatz wurden hervorgehoben. Zu den Schlüsselfaktoren für spielbasiertes Sprachenlernen gehörten Interaktivität, Belohnungen, Herausforderungen, Fortschrittsindikatoren, sofortiges Feedback und die Bereitschaft, sich auf zugewiesene Rollen einzulassen. Flexibilität, Offenheit, reflektierender Dialog mit den Lernenden und die Bereitschaft, sich auf Gamification einzulassen, wurden ebenfalls als entscheidende Faktoren hervorgehoben.

PL: Die Befragten waren nicht in der Lage, konkrete Beispiele aus dem polnischen Kontext zu nennen.

Q25. Was waren einige der wichtigsten Herausforderungen, die bei der Umsetzung dieser Strategien zu bewältigen waren?

AU: Zu den größten Herausforderungen bei der Umsetzung dieser spielbasierten Lernstrategien gehörten die Sicherung ausreichender Finanzmittel und Ressourcen sowie der Umgang mit dem anfänglichen Widerstand von Pädagog*innen, die mit Gamification nicht vertraut sind. Technische Probleme mit Spielplattformen, der Zugang zu zuverlässigem Internet und Geräten sowie die Überzeugung von Gleichaltrigen von den Vorteilen waren erhebliche Hürden. Die Anpassung der Inhalte an die unterschiedlichen Lernbedürfnisse, die Sicherstellung einer konstanten Teilnahme und die Messung der Effektivität des Programms waren weitere Schwierigkeiten. Auch die Vereinbarkeit der Ausbildung mit anderen Aufgaben, die Sicherstellung der Inklusion und die Integration neuer Methoden in den traditionellen Unterricht stellten eine Herausforderung dar. Einige Lernende empfanden die Technologie als einschüchternd.

NL: Einige der wichtigsten Herausforderungen, die bei der Umsetzung dieser spielbasierten Lernstrategien überwunden werden mussten und die das Potenzial spielbasierter Lernstrategien hervorheben, schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung effektiv zu erreichen und einzubinden, und die gleichzeitig die Herausforderungen und Überlegungen bei ihrer Umsetzung veranschaulichen, sind

- Sicherstellung des Zugangs zu Technologie (30 %) und digitalen Ressourcen (10 %) in institutionellen Einrichtungen, in denen die Ressourcen begrenzt oder eingeschränkt sein können.
- Schulung (10 %) und Unterstützung von Erziehern und Betreuern (10 %) bei der effektiven Nutzung und Integration spielbasierter Lernwerkzeuge in ihre Programme.
- Umgang mit dem möglichen Widerstand von Pädagog*innen (10 %), Betreuer*innen (10 %) oder institutionellen Behörden (10 %), die neuen Lehrmethoden oder Technologien gegenüber skeptisch sind.
- Anpassung von spielbasierten Lerninhalten an die unterschiedlichen Bedürfnisse und Vorlieben der Zielgruppe, einschließlich Sprache, Kultur und individuelle Lernstile (10%).

FR: Das größte Hindernis ist der Ort, an dem diese Spiele und Lernaktivitäten stattfinden. Dieses Problem ist noch nicht gelöst, und diese Mittel müssen auf regionaler und nationaler Ebene bereitgestellt werden, damit alle Franzosen davon profitieren können. Dies geht einher mit der Schwierigkeit, bestimmte Praktiken in ungeeigneten Umgebungen umzusetzen. Es ist schwer vorstellbar, dass im Zentrum von Paris Wanderaktivitäten vorgeschlagen werden.

PT: Junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung haben im Allgemeinen einen komplexen und riskanten familiären Hintergrund. Es ist wichtig zu verstehen, dass der Umgang mit diesen jungen Menschen/Erwachsenen Herausforderungen auf verschiedenen Ebenen mit sich bringt. Demotivation, soziale Isolation und unangemessenes Verhalten im Klassenzimmer können alle auf emotionale Traumata zurückzuführen sein, die sie erlebt haben.

IE: In den Antworten auf diese Frage wurden keine spezifischen Herausforderungen genannt, die bei der Umsetzung spielbasierter Lernstrategien für schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder jungen Erwachsenen in alternativer Betreuung in Irland zu bewältigen waren. Eine befragte Person erwähnte jedoch das Problem der Vorurteile und deutete an, dass einige Personen vorgefasste Meinungen über die Effektivität des Lernens über eine App haben könnten, insbesondere wenn es um den Spracherwerb geht. Trotz dieser Erkenntnis deutet das Fehlen spezifischer Herausforderungen darauf hin, dass man mit den Schwierigkeiten und Hindernissen bei der Umsetzung in diesem Kontext nicht vertraut ist. Weitere Untersuchungen und Forschungen könnten notwendig sein, um die wichtigsten Herausforderungen bei der Umsetzung von spielbasierten Lernstrategien für diese Bevölkerungsgruppe in Irland zu identifizieren und anzugehen.

DE: Die Umsetzung dieser Strategien war mit mehreren Herausforderungen verbunden. Dazu gehörten die Einarbeitung der Lehrkräfte in die Technologie, die Überwindung von Akzeptanzbarrieren für das Spielen, der Umgang mit potenziellen technischen Schwierigkeiten, die Integration von spielbasierten Elementen in bestehende Kurse und die Verwaltung von Feedback und Unterstützung. Auch die Notwendigkeit, die Motivation der Lernenden über einen längeren Zeitraum aufrechtzuerhalten, da der anfängliche Enthusiasmus nachlassen kann, wurde hervorgehoben. Die Individualisierung von Ansätzen,

um den unterschiedlichen Bedürfnissen und Vorlieben der Lernenden gerecht zu werden, wurde als entscheidend angesehen.

PL: Die Befragten waren nicht in der Lage, konkrete Beispiele aus dem polnischen Kontext zu nennen.

C. Empfehlungen für die Entwicklung spielbasierter Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen

Q26. Was sind die wichtigsten Empfehlungen für die Entwicklung spielbasierter Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen?

AU: Zu den wichtigsten Empfehlungen für die Entwicklung von spielbasierten Lernstrategien gehören die Gewährleistung, dass die Spiele Spaß machen und fesselnd sind, sowie der Zugang zu zuverlässiger Technologie und Internet. Die Einbindung junger Erwachsener in den Entwicklungsprozess und die Sicherstellung angemessener Finanzierung und Ressourcen sind von entscheidender Bedeutung. Es ist wichtig, mit erfahrenen Pädagog*innen und Technologieentwickler*innen zusammenzuarbeiten und sicherzustellen, dass die Inhalte relevant und maßgeschneidert sind. Fortlaufende Schulungen und Unterstützung für Pädagog*innen und die Entwicklung integrativer, zugänglicher Programme sind von entscheidender Bedeutung. Regelmäßige Aktualisierungen und die Pflege der Inhalte, die Nutzung von Daten und Feedback zur kontinuierlichen Verbesserung, die Förderung eines unterstützenden Umfelds und die Integration dieser Strategien in bestehende Bildungssysteme werden ebenfalls empfohlen.

NL: Zu den wichtigsten Empfehlungen für die Entwicklung spielbasierter Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder in alternativer Betreuung zu erreichen, gehören:

- Durchführung einer umfassenden Bedarfsanalyse, um die spezifischen Herausforderungen, Interessen und Lernbedürfnisse der Zielgruppe zu verstehen (30 %).

- Einbeziehung junger Erwachsener in Heimen und/oder junger Erwachsener in alternativer Betreuung in den Design- und Entwicklungsprozess, um sicherzustellen, dass die Spiele relevant, ansprechend und kultursensibel sind (30 %).
- Entwicklung von spielbasierten Lernerfahrungen, die reale Szenarien und Herausforderungen simulieren, mit denen die Zielgruppe konfrontiert ist, und die praktische Fähigkeiten und Kenntnisse vermitteln, die direkt auf ihr Leben anwendbar sind (20 %).
- Sicherstellen, dass spielbasierte Lernstrategien für alle Lernenden zugänglich sind, auch für diejenigen mit Behinderungen oder eingeschränktem Zugang zu Technologien (20 %).

FR: Die wichtigsten Empfehlungen für die Entwicklung spielbasierter Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder in alternativer Betreuung zu erreichen, sind

- Ihnen zuzuhören,
- Zwingen Sie sie nicht und drängen Sie sie nicht,
- Passen Sie die Rollenspiele/Situationen an ihre persönliche Geschichte an,
- Psychologische Unterstützung durch Fachleute am Rande des Spiels,
- Halten Sie immer alternative Lösungen bereit,
- Passen Sie die Sitzung an das Publikum an, aber übertreiben Sie es nicht – sie müssen als Menschen wie jeder andere gesehen werden.

PT: Die wichtigsten Empfehlungen für die Entwicklung spielbasierter Lernstrategien, um junge Erwachsene in Heimen und/oder schwer erreichbare junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen, sind:

- Analyse der von der Zielgruppe erlebten Realität, Verständnis ihrer Bedürfnisse und Interessen,
- Stellen Sie sicher, dass alle jungen Menschen Zugang zum Spiel haben. Stellen Sie sicher, dass sie über alle notwendigen Materialien verfügen, z. B. einen Computer oder ein Handy (je nachdem, wofür sich der Trainer entscheidet), Zugang zu hochwertigem Internet, ggf. Tonausrüstung usw.,

- Berücksichtigen Sie die Meinungen und Tipps der Jugendlichen und beziehen Sie sie nach Möglichkeit in die Entwicklung des Spiels ein,
- Passen Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels an die verschiedenen Teilnehmende an,
- Die Ausbilder*innen müssen so geschult werden, dass ihr Ansatz für diese Zielgruppe geeignet ist, und zwar nicht nur in pädagogischer und verhaltensbezogener Hinsicht, sondern auch in technologischer Hinsicht;
- Achten Sie darauf, dass das Spiel für alle Ethnien, Religionen, Geschlechterideologien usw. offen ist,
- Schaffen Sie eine sichere und vertrauensvolle Umgebung, damit sich die Teilnehmenden sicher und wohl fühlen,
- Achten Sie auf die verwendete Sprache,
- Motivieren Sie die Auszubildenden mit einer Belohnung, auch wenn sie noch so einfach ist,
- Bieten Sie während des Spiels Interaktivität an, um die sozialen Fähigkeiten der jungen Menschen zu fördern;
- Ein technisches Team für den Fall von technischen Fehlern im Spiel selbst.
- Zusammenarbeit mit anderen Fachleuten, um Synergien zu schaffen, die der Qualität der Inhalte zugutekommen können.

IE: Auf der Grundlage der von den Teilnehmenden gegebenen Antworten lauten die wichtigsten Empfehlungen für die Entwicklung spielbasierter Lernstrategien, um schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu erreichen, wie folgt: Förderung über relevante Verbindungen, Einfachheit, Modernität und Relevanz für die richtige Zielgruppe, Nutzung der verfügbaren Hilfe von geschulten Betreuer*innen, Sicherstellung von Sensibilität gegenüber der Zielgruppe, um die Materialien zugänglich zu machen und Stereotypisierung zu vermeiden, Verständnis für die persönlichen, sozialen und pädagogischen Bedürfnisse junger Erwachsener, um ihre Lernerfahrungen anzupassen und sichere Räume zu schaffen, und Berücksichtigung des Zielpublikums bei sensibler Behandlung der Themen.

DE: Bei der Entwicklung spielbasierter Lernstrategien für schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen müssen die Spiele motivierend und ansprechend gestaltet werden, um

die Erwachsenen von ihrem Nutzen zu überzeugen. Es ist wichtig, klare Informationen bereitzustellen und die Teilnehmenden regelmäßig mit Feedback und Orientierungs-Updates einzubeziehen. Die Strategien sollten kulturell relevant sein und die Vielfalt der Zielgruppe widerspiegeln, wobei nicht nur die Sprachkenntnisse, sondern auch wichtige Lebenskompetenzen wie Finanzmanagement, soziale Interaktion, Problemlösung und emotionale Intelligenz gefördert werden sollten. Indem man den Teilnehmenden Rollen zuweist, die ihre eigenen Herausforderungen widerspiegeln, kann man ihnen ein Gefühl der Distanz vermitteln und sie gleichzeitig zur Problemlösung anregen. Es wird empfohlen, Einzelpersonen in spielbasierten Lernansätzen zu schulen und ihr Engagement systematisch zu unterstützen. Es ist wichtig, die Teilnehmenden zu aktivieren und ihre Situation ernst zu nehmen, insbesondere in institutionellen Umgebungen wie Pflegeeinrichtungen. Ein gut ausgearbeitetes Konzept und Lernmaterialien frei zur Verfügung zu stellen, ist eine wichtige Empfehlung. Schließlich ist es wichtig, beim Einsatz von Gamification auf die spezifischen Herausforderungen junger Erwachsener in institutionellen Pflegeeinrichtungen einzugehen.

PL: Um junge Erwachsene in Heimen und in alternativer Betreuung effektiv zu erreichen, sollten spielbasierte Lerninhalte auf ihre spezifischen Bedürfnisse und Interessen zugeschnitten werden. Stellen Sie die Zugänglichkeit sicher und fesseln Sie sie mit fesselnden Erzählungen, die die intrinsische Motivation fördern. Fördern Sie die Zusammenarbeit und den Aufbau von Gemeinschaften innerhalb der Spielumgebung und konzentrieren Sie sich gleichzeitig auf die Entwicklung praktischer Fähigkeiten. Simulieren Sie reale Szenarien für praktische Lernerfahrungen und geben Sie zeitnahes Feedback zu den Fortschritten der Teilnehmenden. Schulung und Unterstützung von Moderatoren bei der effektiven Umsetzung spielbasierter Lernstrategien sowie kontinuierliche Evaluierung und Weiterentwicklung des Ansatzes. Förderung von Partnerschaften mit einschlägigen Organisationen, um Zugang zu Ressourcen und Fachwissen für die Entwicklung und Umsetzung dieser Strategien zu erhalten.

Q27. Welche potenziellen Hindernisse gibt es bei der Umsetzung dieser Empfehlungen?

AU: Zu den potenziellen Hindernissen für die Umsetzung dieser Empfehlungen gehören der begrenzte Zugang zu zuverlässiger Technologie und Internet sowie die Skepsis von Gleichaltrigen gegenüber den Vorteilen des Gamified Learning. Technische Probleme, die den Lernprozess stören, und die Sicherstellung ausreichender Finanzierung und Ressourcen sind erhebliche Herausforderungen. Der Widerstand von Pädagog*innen, die traditionelle Methoden bevorzugen, und die Anpassung der Inhalte an die unterschiedlichen Lernbedürfnisse sind ebenfalls problematisch. Die Sicherstellung eines kontinuierlichen Engagements und einer kontinuierlichen Beteiligung sowie unterschiedliche Niveaus der digitalen Kompetenz von Lehrenden und Lernenden stellen Schwierigkeiten dar. Weitere Hindernisse sind die Gewährleistung von Inklusion und Zugänglichkeit, hohe Anfangskosten, politische und regulatorische Einschränkungen sowie die Integration des spielerischen Lernens in traditionelle Lehrpläne.

NL: Einige mögliche Hindernisse für die Umsetzung dieser Empfehlungen sind:

- Budgetbeschränkungen (20 %) und ein begrenzter Zugang zu Technologie und digitalen Ressourcen (20 %) können die Entwicklung und Umsetzung von spielbasierten Lernstrategien behindern.
- Pädagog*innen, Betreuer*innen oder institutionelle Behörden können sich gegen die Einführung neuer Lehrmethoden oder Technologien sträuben, was die Entwicklung und Umsetzung von spielbasierten Lernstrategien behindern kann (30 %).
- Fehlende Unterstützung durch wichtige Interessengruppen, darunter Pädagog*innen, Betreuer*innen, institutionelle Behörden und politische Entscheidungsträger*innen, kann ein Hindernis für die erfolgreiche Umsetzung von spielbasierten Lernstrategien darstellen (10 %).
- Die Anpassung von spielbasierten Lerninhalten an die unterschiedlichen Bedürfnisse und Vorlieben der Zielgruppe, einschließlich Sprache, Kultur und individueller Lernstile, kann eine Herausforderung darstellen und zusätzliche Ressourcen und Fachkenntnisse erfordern (20 %).

Diese Empfehlungen und potenziellen Hindernisse verdeutlichen, wie wichtig es ist, bei der Entwicklung spielbasierter Lernstrategien die besonderen Bedürfnisse und

Herausforderungen junger Erwachsener in Heimen und/oder in alternativer Betreuung zu berücksichtigen und potenzielle Hindernisse bei der Umsetzung anzugehen.

FR: Mögliche Hindernisse für die Umsetzung der genannten Empfehlungen sind:

- Die frühere und gegenwärtige Situation der Teilnehmenden,
- Mangel an Ressourcen,
- zögernde Teilnehmende,
- die Notwendigkeit, sich ständig neu zu erfinden,
- Herausforderungen von Zeit und Raum,
- Hindernisse, die von Institutionen, Management und politischen Entscheidungsträger*innen errichtet werden.

PT: Junge Erwachsene in Heimen und/oder junge Erwachsene in alternativer Betreuung haben im Allgemeinen einen komplexen und riskanten familiären Hintergrund. Es ist wichtig zu verstehen, dass der Umgang mit diesen jungen Menschen/Erwachsenen Herausforderungen auf verschiedenen Ebenen mit sich bringt. Demotivation, soziale Isolation und unangemessenes Verhalten im Klassenzimmer können alle auf emotionale Traumata zurückzuführen sein, die sie erlebt haben.

IE: Ausgehend von den Antworten der Teilnehmer*innen sind folgende potenzielle Hindernisse für die Umsetzung der Empfehlungen für spielbasierte Lernstrategien für schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder für junge Erwachsene in alternativer Betreuung zu nennen: mangelndes Interesse der Zielgruppe, Schwierigkeiten bei der Suche nach relevanten Themen, Personal- oder Zeitmangel, mangelnde Bildung oder mangelndes Bewusstsein für die Bedürfnisse der Zielgruppe, unterschiedliche Niveaus digitaler Kompetenz, mangelnde Motivation und mangelndes Engagement sowie die Sorge, dass durch Gamification "schwerere" Themen nicht effektiv behandelt werden könnten.

DE: Zu den möglichen Hindernissen bei der Umsetzung dieser Empfehlungen gehören Sprachbarrieren, die durch mehrsprachige Plattformen gemildert werden können. Der Aufbau von Akzeptanz im Laufe der Zeit kann kontinuierliche Reflexionssitzungen und Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmern erfordern, was eine Herausforderung darstellen kann. Trauma und Stress bei Teilnehmenden aus Pflegeeinrichtungen können ebenfalls

Fortschritte behindern. Widerstände gegen die Übernahme von Rollen und die Notwendigkeit, Überzeugungsarbeit zu leisten, können anfängliche Hürden darstellen. Es kann eine Herausforderung sein, in Pflegeeinrichtungen ausreichend Zeit für Betreuung und Reflexion zu gewährleisten. Manche entscheiden sich aus Zeit- und Kostengründen dafür, Spiele überhaupt nicht einzusetzen. Außerdem ist möglicherweise nicht jeder junge Erwachsene in der Betreuung bereit, sich auf Gamification einzulassen, da er vielleicht andere dringende Probleme hat.

PL: Zu den Hindernissen gehören der begrenzte Zugang zur Technologie, fehlende finanzielle Mittel, der Schulungsbedarf des Personals, der Widerstand gegen Veränderungen und die Gewährleistung der Relevanz und des Engagements der Inhalte.

V. Mögliche Risiken und ethische Erwägungen

A. Überblick über die Antworten zu den potenziellen Risiken und ethischen Überlegungen beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung

Q28. Welche potenziellen Risiken oder ethischen Überlegungen gibt es beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung?

AU: Gamification und spielbasiertes Lernen bieten innovative Ansätze für die Erwachsenenbildung, sind aber auch mit erheblichen Risiken und ethischen Bedenken verbunden. Aus der Sicht von Sozialarbeiter*innen gibt es Befürchtungen, dass Spiele komplexe Bildungsinhalte trivialisieren könnten, und die Notwendigkeit, die Privatsphäre der Teilnehmenden zu schützen. Vertreter*innen von Nichtregierungsorganisationen betonen die Gefahr, dass durch Spielegeschichten Stereotypen aufrechterhalten werden, und verweisen auf die ethische Notwendigkeit, allen Lernenden einen gleichberechtigten Zugang zu Technologien und Ressourcen zu gewährleisten. Junge Menschen aus Pflege- und Adoptionseinrichtungen heben die Bedenken hervor, dass Spiele die Herausforderungen der realen Welt zu sehr vereinfachen, und betonen die ethische Notwendigkeit, eine Stigmatisierung oder Ausgrenzung im Spielkontext zu vermeiden. Weitere Bedenken betreffen das Potenzial von Spielen, einen ungesunden Wettbewerb unter den Lernenden zu fördern, die Kommerzialisierung von Bildungspraktiken durch Spieleplattformen und die Gefahr der Abhängigkeit oder Ablenkung von echten Lernzielen. Aus ethischer Sicht wird gefordert, ein Gleichgewicht zwischen dem Unterhaltungswert von Spielen und ihrer pädagogischen Integrität aufrechtzuerhalten sowie Vielfalt und Inklusion bei der Gestaltung und dem Inhalt von Spielen zu fördern. Diese Perspektiven unterstreichen die Komplexität der Integration von Gamification in die Erwachsenenbildung und plädieren gleichzeitig für durchdachte Ansätze, bei denen die pädagogische Wirksamkeit und die ethische Verantwortung im Vordergrund stehen.

NL: Zu den potenziellen Risiken oder ethischen Erwägungen beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung gehören:

- Bedenken hinsichtlich der Erhebung und Verwendung personenbezogener Daten von Lernenden, einschließlich sensibler Informationen, ohne deren informierte Zustimmung (40 %).
- Gefahr der Abhängigkeit oder Überbeanspruchung von gamifizierten Lernplattformen, was sich möglicherweise negativ auf die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden auswirkt (20 %).
- Potenzial zur Verschärfung bestehender Ungleichheiten beim Zugang zu Technologie und digitalen Ressourcen, insbesondere für Lernende aus marginalisierten oder unterversorgten Gemeinschaften (10 %).
- Risiko, die intrinsische Motivation für das Lernen zu untergraben, indem man sich zu stark auf extrinsische Belohnungen und Gamification-Elemente verlässt (10 %).
- Sicherstellen, dass die spielbasierten Lerninhalte altersgerecht und kultursensibel sind und mit den Bildungsstandards übereinstimmen und (20%).

FR: Die Spiele sollten über ethische Themen sprechen und politische oder kontroverse Themen vermeiden. Es ist keine Möglichkeit, Propaganda zu betreiben oder Fehlinformationen zu verbreiten. Spiele sollten nicht dazu verwendet werden, unterschwellige Botschaften zu vermitteln, sondern nur, um konkrete Kenntnisse und Fähigkeiten zu erwerben. Eines der Risiken ergibt sich bei der Nutzung von Online-Glücksspielplattformen. Sie müssen sich vergewissern, dass der Datenschutz tatsächlich und wirksam ist und den erforderlichen Standards entspricht. Auch der Einsatz künstlicher Intelligenz stellt eine ethische Herausforderung dar: Lehrkräfte können natürlich künstliche Intelligenz einsetzen, um Spiele zu entwickeln, aber es kann zu urheberrechtlichen Problemen kommen. Bei der Nutzung einer Online-Plattform muss auch sichergestellt werden, dass die Nutzer sicher sind, dass sie online nicht die falschen Leute treffen und dass sie nicht online belästigt werden. Man sollte auch darüber nachdenken, die Zeit, in der Jugendliche eine Plattform nutzen, zu begrenzen, um eine Abhängigkeit zu vermeiden. Es ist daher wichtig, die Einhaltung von Transparenz, Datenschutz und Nichtdiskriminierung zu gewährleisten.

PT: Wie bereits mehrfach erwähnt, besteht eine der wichtigsten Überlegungen darin, eine kohärente und demokratische Lehrmethode anzubieten. Es ist sehr wichtig, nicht dem Irrglauben zu verfallen, dass heutzutage alle jungen Menschen Zugang zu technologischen Materialien haben. Dieser Irrglaube führt dazu, dass die Auszubildenden nicht darauf achten,

dass alle Schüler*innen die Möglichkeit haben, Zugang zum Spiel zu erhalten, damit es nicht zu einer Ungleichbehandlung kommt. Es ist auch sehr wichtig, sich der zunehmenden Abhängigkeit junger Menschen von der Technologie bewusst zu sein, und es muss ein Gleichgewicht und eine effiziente Kontrolle seitens der Ausbilder*innen geben, um nicht zu dieser Abhängigkeit beizutragen. Ein Punkt, der in diesem Dokument noch nicht angesprochen wurde, ist der Datenschutz. Unabhängig davon, ob es sich um Minderjährige handelt oder nicht, ist es immer wichtig, sicherzustellen, dass die Daten der Schüler*innen auf einer Plattform gespeichert werden, die sie auf ethisch korrekte Weise verarbeitet. Außerdem müssen die Schüler*innen vor jeder Anmeldung über die Verarbeitung ihrer persönlichen Daten aufgeklärt werden. Wie bereits erwähnt, sollte der Pädagoge stets für einen gesunden Wettbewerb während der Spiele sorgen und, wenn er bemerkt, dass sich die Jugendlichen übermäßig wettbewerbsorientiert verhalten, dieses schädliche Verhalten abstellen. In ähnlicher Weise sollten Pädagog*innen in Fällen, in denen sie bemerken, dass Schüler*innen ängstlich sind, weil sie gute Ergebnisse erzielen wollen, mit ihnen sprechen und diese Gefühle lindern. Das Wichtigste ist, die Schüler*innen zu motivieren, ohne dass sie sich unter Druck gesetzt fühlen. Schließlich, aber äußerst wichtig, ist es notwendig, den zu vermittelnden Inhalt mit den Spielen abzustimmen, es ist wichtig, Spiele als Lehrmethode und nicht nur zum Spaß zu verwenden, ein weiterer wichtiger Punkt ist das Gleichgewicht zwischen diesen beiden Variablen.

IE: 60 % der Teilnehmenden nannten mehrere potenzielle Risiken oder ethische Überlegungen beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung. Die verbleibenden 40 % gaben an, dass sie entweder nicht glauben, dass es solche Bedenken gibt, oder, falls es sie gibt, dass sie sich dessen nicht bewusst sind. Von den 60 %, die potenzielle Risiken oder ethische Erwägungen erörterten, äußerten etwa 20 % Bedenken wegen Diskriminierung oder Beleidigung von Minderheitengruppen, wenn Gamification nicht sensibel eingesetzt wird. Weitere 20 % betonten, wie wichtig es ist, das Publikum zu kennen, um potenzielle Risiken zu vermeiden. Darüber hinaus wiesen 20 % auf die Gefahr hin, dass man sich zu sehr auf die Technologie verlässt, was die Vermittlung wichtiger Bildungsinhalte behindern könnte. Außerdem wiesen 20 % auf das Risiko hin, dass die Lernenden von externen Belohnungen abhängig werden, um sich zu motivieren, sowie auf den ungleichen Zugang der Lernenden zur Technologie. Schließlich wiesen 20 % darauf hin, wie wichtig es ist, heikle

Themen mit Fingerspitzengefühl zu behandeln und eine zu starke Vereinfachung zu vermeiden. Insgesamt unterstreichen diese Antworten die Notwendigkeit einer sorgfältigen Abwägung potenzieller Risiken und ethischer Implikationen bei der Implementierung von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung.

DE: Zu den potenziellen Risiken und ethischen Erwägungen beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen gehört die Notwendigkeit, dass die Themen allgemein verständlich sind. Es besteht die Gefahr, dass Gamification zu Marketingzwecken eingesetzt wird, was ethische Herausforderungen mit sich bringen kann, auch wenn dies in Bildungskontexten weniger häufig vorkommt. Die Überbetonung von Belohnungen, Bedenken hinsichtlich der Privatsphäre und des Datenschutzes müssen angesprochen werden. Auch der Ausschluss bestimmter Lernender und das Potenzial für wettbewerbsbedingten Stress sind Risiken. Darüber hinaus sollte das Risiko des Einsatzes von Technologie bedacht werden, ohne sicherzustellen, dass die Teilnehmenden über angemessene IT-Kenntnisse verfügen. Es muss sichergestellt werden, dass die Spiele mit den gesellschaftlichen Zielen und den Lernzielen übereinstimmen und dass Situationen vermieden werden, die zu Abhängigkeit oder Ablenkung von den Lernzielen führen können. Es besteht auch das Risiko, dass die Lernenden nicht alle die gleichen Interessen oder Kompetenzen in Bezug auf Spiele haben, und es könnte zu einem übermäßigen Wettbewerb zwischen den Teilnehmenden kommen. Ethische Überlegungen zu den Auswirkungen von Spielen und IT auf den Einzelnen sind von entscheidender Bedeutung, wobei Faktoren wie moralische Werte und mögliche Abhängigkeiten zu berücksichtigen sind.

PL: Zu den potenziellen Risiken und ethischen Erwägungen beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung gehören:

- **Datenschutz:** Das Sammeln und Speichern von persönlichen Daten durch Spielplattformen wirft Bedenken hinsichtlich des Datenschutzes und der Sicherheit auf.
- **Sucht und Überbeanspruchung:** Übermäßiges Spielen kann zur Sucht führen und sich negativ auf das Wohlbefinden und die Produktivität des Einzelnen auswirken.

- Stereotypisierung und Voreingenommenheit: Spielinhalte und -mechanismen können Stereotypen oder Voreingenommenheit aufrechterhalten, was zu einer unfairen Darstellung oder Behandlung bestimmter Gruppen führt.
- Kommerzialisierung: Die Integration von Werbung oder Produktplatzierungen in Spiele kann die pädagogische Integrität und Objektivität beeinträchtigen.
- Ausgrenzung und Zugänglichkeit: Nicht alle Lernenden haben aufgrund von Behinderungen oder sozioökonomischen Faktoren den gleichen Zugang zu Spieltechnologien oder sind in der Lage, an spielbasierten Lernaktivitäten teilzunehmen.
- Informierte Zustimmung: Die Lernenden sollten angemessen über den Zweck und die potenziellen Risiken der Teilnahme an spielbasierten Lernaktivitäten informiert werden und entsprechend ihre Zustimmung geben.
- Überwachung und Kontrolle: Die Überwachung des Verhaltens der Lernenden auf Spielplattformen zu Bewertungszwecken kann Bedenken hinsichtlich Überwachung und Kontrolle aufwerfen.
- Gleichgewicht zwischen Spaß und Lernen: Es kann eine Herausforderung sein, dafür zu sorgen, dass Spiele lehrreich und gleichzeitig unterhaltsam sind, denn es besteht die Gefahr, dass das Vergnügen über den Lernerfolg gestellt wird.

Der Umgang mit diesen Risiken und ethischen Erwägungen erfordert eine sorgfältige Konzeption, Umsetzung und Überwachung von Gamification und spielbasierten Lerninitiativen sowie klare Richtlinien zum Schutz der Rechte und des Wohlbefindens der Lernenden.

Q29. Wie können diese Risiken und ethischen Überlegungen angegangen werden?

AU: Der Umgang mit Risiken und ethischen Überlegungen beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung erfordert einen vielschichtigen Ansatz. Sozialarbeiter*innen betonen die Bedeutung einer strengen Überwachung der Spielinhalte und einer transparenten Kommunikation über die Datennutzung, um die Risiken wirksam zu mindern. Vertreter*innen von Nichtregierungsorganisationen plädieren für eine vielfältige Darstellung in den Spielgeschichten und für Maßnahmen, die allen Lernenden einen gleichberechtigten Zugang zur Technologie ermöglichen und ethische Bedenken in Bezug auf Inklusivität und Datenschutz berücksichtigen. Junge Menschen aus Pflege- und Adoptionseinrichtungen betonen, dass sie Aufklärung und Unterstützung benötigen, um mit ihren Spielgewohnheiten umzugehen und sicherzustellen, dass Spiele die Würde der Teilnehmenden respektieren. Insgesamt sind die Förderung kollaborativer Feedback-Mechanismen, die Umsetzung klarer Richtlinien zur Kommerzialisierung und die Einbeziehung der Teilnehmer in den Designprozess entscheidende Schritte zur Förderung einer ethischen und effektiven Nutzung von gamifizierten Lernansätzen.

NL: Diesen Risiken und ethischen Erwägungen kann mit verschiedenen Mitteln begegnet werden:

- Umsetzung klarer Strategien und Richtlinien für den Datenschutz und die Datensicherheit, einschließlich der Einholung der informierten Zustimmung der Lernenden zur Erhebung und Verwendung ihrer persönlichen Daten (20 %).
- Überwachung des Engagements und des Wohlbefindens der Lernenden und Bereitstellung von Unterstützung und Ressourcen für diejenigen, die möglicherweise von Sucht oder übermäßigem Konsum bedroht sind (30 %).
- Umsetzung von Maßnahmen zur Gewährleistung eines gleichberechtigten Zugangs zu Technologie und digitalen Ressourcen, wie z. B. die Bereitstellung von Zuschüssen oder Kreditprogrammen für Geräte und Internetzugang (20 %).
- Ein ausgewogener Gamification-Ansatz, der die intrinsische Motivation betont und die Liebe zum Lernen fördert, anstatt sich nur auf extrinsische Belohnungen zu verlassen (20 %).

- Regelmäßige Überprüfung der spielbasierten Lerninhalte, um sicherzustellen, dass sie altersgerecht und kultursensibel sind und mit den Bildungsstandards und Werten übereinstimmen (10 %).

Indem sie diese Risiken und ethischen Überlegungen proaktiv angehen, können Pädagog*innen, politische Entscheidungsträger*innen und Technologieentwickler*innen sicherstellen, dass Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung verantwortungsbewusst und ethisch vertretbar umgesetzt werden und gleichzeitig ihren Nutzen für die Lernenden maximieren.

FR: Die genannten Risiken und ethischen Erwägungen können durch folgende Maßnahmen angegangen werden:

- Nutzung anerkannter Plattformen,
- Einrichtung einer regelmäßigen Überwachung der Teilnehmer,
- Sie nutzen die Plattform selbst, bevor Sie sie den Teilnehmern anbieten,
- Neue Technologien mit Augenmaß einsetzen.

PT: Die oben genannten Risiken und ethischen Erwägungen müssen durch eine effiziente Kommunikation in beide Richtungen klar angesprochen werden. Es ist von entscheidender Bedeutung, die Ethik dieser pädagogischen Methode zu gewährleisten, damit sie erfolgreich sein kann. Daher ist es wichtig, die für die Spiele verwendeten Plattformen und Software zu untersuchen, um einen korrekten Datenschutz zu gewährleisten, und es ist wichtig, die Pädagog*innen vorzubereiten, damit sie einen kompetenten und sorgfältigen Umgang mit ihren Schüler*innen haben.

IE: Ausgehend von den Antworten der Teilnehmenden können Risiken und ethische Erwägungen bei der Umsetzung spielbasierter Lernstrategien für schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder für junge Erwachsene in alternativer Betreuung berücksichtigt werden, indem eine Vielzahl von Beispielen in Betracht gezogen wird, um die Inklusivität zu gewährleisten, das Publikum zu kennen, einen Blended-Learning-Ansatz zu wählen, spielbasierte Aktivitäten zu entwerfen, die sich auf intrinsische Ziele konzentrieren und die Autonomie fördern, während Partnerschaften mit Organisationen und Gemeindezentren eingegangen werden, um die digitale Kluft zu überbrücken, und Themenexpert*innen zu konsultieren und ihr Feedback und ihre Vorschläge während der Entwicklung umzusetzen.

DE: Um diesen Risiken und ethischen Erwägungen Rechnung zu tragen, ist es wichtig, von der Zielgruppe Rückmeldungen über ihre Bedenken einzuholen. Transparenz und eine klare Verbindung zu den Teilnehmenden sind entscheidend. Pädagogische Unterstützung und Hilfe für die Lernenden sind wichtig, ebenso wie eine Einführung in die Technologie und die Tools. Anleitung, Reflexion und ein ständiger Dialog mit den Teilnehmenden helfen dabei, ethische Fragen zu klären und Risiken wirksam zu mindern. Transparenz, Unterstützung und offene Reflexion können ethische Bedenken und Risiken im Zusammenhang mit Gamification und spielbasiertem Lernen deutlich verringern. Es ist auch wichtig, sicherzustellen, dass der Inhalt mit gesellschaftlichen Normen und Werten übereinstimmt, und die Verfügbarkeit der notwendigen Ressourcen im Vorfeld zu prüfen.

PL: Diesen Risiken und ethischen Erwägungen kann durch verschiedene Maßnahmen begegnet werden:

- Schutz der Privatsphäre: Implementieren Sie robuste Datenschutzmaßnahmen und halten Sie sich an die Datenschutzbestimmungen, um die persönlichen Daten der Lernenden zu schützen.
- Bildung und Sensibilisierung: Informieren Sie die Lernenden über die potenziellen Risiken und Vorteile des spielbasierten Lernens, und befähigen Sie sie, fundierte Entscheidungen über ihre Teilnahme zu treffen.
- Ausgewogenes Design: Entwerfen Sie Spiele, die ein Gleichgewicht zwischen Unterhaltung und Bildungswert herstellen, und vermeiden Sie Stereotypen, Vorurteile oder unangemessene Inhalte.
- Zugänglichkeit: Stellen Sie sicher, dass spielbasierte Lernaktivitäten für alle Lernenden zugänglich sind, auch für Menschen mit Behinderungen, indem Sie bei Bedarf alternative Formate oder Anpassungen anbieten.
- Transparenz: Seien Sie transparent in Bezug auf den Zweck, die Ziele und die Bewertungsmethoden von spielbasierten Lernaktivitäten und holen Sie die informierte Zustimmung der Teilnehmenden ein.
- Ethische Richtlinien: Entwicklung und Einhaltung ethischer Richtlinien für die Konzeption, Entwicklung und Umsetzung von spielbasierten Lerninitiativen unter Berücksichtigung von Themen wie Fairness, Diversität und Inklusivität.

- Überwachung und Bewertung: Überwachen und bewerten Sie die spielbasierten Lernaktivitäten regelmäßig, um ihre Wirkung zu beurteilen, aufkommende ethische Bedenken anzusprechen und notwendige Anpassungen vorzunehmen.
- Berufliche Entwicklung: Schulung von Pädagog*innen und Moderator*innen zu ethischen Überlegungen beim spielbasierten Lernen und Unterstützung bei der Umsetzung ethischer Praktiken.

B. Empfehlungen für den Umgang mit potenziellen Risiken und ethischen Erwägungen beim Einsatz von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung

Q30. Was sind einige der wichtigsten Überlegungen, um sicherzustellen, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien integrativ und für alle Lernenden zugänglich sind?

AU: Um sicherzustellen, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien alle Lernenden einbeziehen und für sie zugänglich sind, ist ein umfassender Ansatz erforderlich. Sozialarbeiter*innen betonen die Anpassung von Spielen an unterschiedliche Lernstile und Fähigkeiten sowie die Implementierung von Zugänglichkeitsfunktionen wie Untertiteln und einstellbaren Schwierigkeitsgraden. Vertreter*innen von Nichtregierungsorganisationen betonen, wie wichtig es ist, Spiele nach den Grundsätzen des universellen Designs zu gestalten und bei den Inhalten auf kulturelle Sensibilität zu achten, um die Inklusion zu fördern. Junge Menschen aus Pflege- und Adoptionseinrichtungen betonen die Notwendigkeit klarer Anweisungen, Offline-Spieloptionen und die Berücksichtigung sozioökonomischer Barrieren. Durch die Förderung regelmäßiger Feedbackschleifen, die Verwendung klarer Sprache und das Angebot anpassbarer Einstellungen können die Beteiligten die Zugänglichkeit verbessern und sicherstellen, dass diese Lernstrategien allen Lernenden gleichermaßen zugute kommen.

NL: Zu den wichtigsten Überlegungen, die sicherstellen sollen, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien integrativ und für alle Lernenden zugänglich sind, gehören:

- Bei der Gestaltung von gamifizierten Lernerfahrungen wird von Anfang an auf Barrierefreiheit geachtet, um sicherzustellen, dass sie von Personen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Lernbedürfnissen genutzt werden können (20 %).

- Bereitstellung mehrerer Modalitäten für die Beschäftigung, z. B. visuell, auditiv und taktil, um verschiedenen Lernstilen und -vorlieben gerecht zu werden (10 %).
- Sicherstellen, dass spielbasierte Lerninhalte in mehreren Sprachen verfügbar sind (20 %) und den unterschiedlichen Hintergründen und Erfahrungen der Lernenden Rechnung tragen (10 %).
- Umsetzung von Maßnahmen zur Gewährleistung eines gleichberechtigten Zugangs zu Technologie und digitalen Ressourcen, wie z. B. die Bereitstellung von Zuschüssen oder Kreditprogrammen für Geräte (20 %) und Internetzugang (20 %).

FR: Die wichtigsten Überlegungen, um sicherzustellen, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien integrativ und für alle Lernenden zugänglich sind, sind:

- Sie müssen Ihr Publikum im Voraus kennen, damit Sie Ihre Sitzung anpassen können,
- Unter Berücksichtigung ihres Hintergrunds,
- Vermeiden Sie empfindliche Themen,
- Vermeiden Sie es, Kultur, Religion, sexuelle Orientierung usw. ins Visier zu nehmen,
- Auswahl zugänglicher und integrativer Orte,
- Auswahl von Spielmaterialien, die von allen genutzt werden können (z. B. sollte eine Version in Braille-Schrift zur Verfügung stehen, wenn Menschen mit Sehbehinderung beteiligt sind).

PT: Einige der wichtigsten Überlegungen, um sicherzustellen, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien integrativ und für alle SchülerInnen zugänglich sind, sind die folgenden:

- Sicherstellen, dass alle Schüler*innen Zugang zu technologischer Infrastruktur und Materialien haben, damit sie auf Spiele und Inhalte zugreifen können,
- Schulung von Pädagog*innen, damit sie eine integrative Lehrmethode anwenden können;
- Die Spiele sollten auf die Bedürfnisse der Schüler*innen zugeschnitten sein;
- Der Schwierigkeitsgrad der Spiele sollte immer an den Wissensstand und die Schwierigkeiten der einzelnen Schüler*inne angepasst werden,
- Stellen Sie sicher, dass die Spiele einfach zu bedienen sind, so dass sie unabhängig vom Grad der Vertrautheit mit der Technologie genutzt werden können,

- Achten Sie darauf, die Art des Spiels an die verschiedenen funktionalen Unterschiede anzupassen (z.B. Untertitel für hörgeschädigte Schüler*innen, beschreibendes Audio für blinde Schüler*innen, usw.),
- Seien Sie vorsichtig mit der Sprache, um nicht zwischen den Geschlechtern zu unterscheiden,
- eine vielfältige kulturelle, religiöse und geschlechtsspezifische Vertretung haben.

IE: Ausgehend von den Antworten der Teilnehmenden sind die wichtigsten Überlegungen, die sicherstellen sollen, dass Gamification und spielbasierte Lernstrategien für alle Lernenden zugänglich sind, folgende: Sicherstellung der Zugänglichkeit des Spiels, Angebot von Untertiteln, Audio und leicht lesbarem Text, um unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht zu werden, Sicherstellung, dass die Inhalte und Charaktere in den Spielen repräsentativ und nachvollziehbar sind, Bereitstellung von Inhalten für unterschiedliche Niveaus digitaler Fertigkeiten und unterschiedliche Niveaus des Themas, Anpassung der Inhalte, um alle Lernenden zu erreichen und ihnen gerecht zu werden, Einbeziehung von Zugänglichkeitsmerkmalen wie mehrsprachiger Unterstützung und alternativem Text, Präsentation von Informationen in unterschiedlichen Formaten, um allen Lernstilen gerecht zu werden, und Nutzung verschiedener Übertragungsmedien wie Audio, visuell und Untertitel.

DE: Zu den wichtigsten Überlegungen zur Gewährleistung von Inklusion und Zugänglichkeit bei Gamification und spielbasiertem Lernen gehören der Abbau von Sprachbarrieren, die Bereitstellung von Zugang für Menschen mit Behinderungen (z. B. durch Bildschirmlesegeräte), das Anbieten von kostenlosem Zugang und die Integration verschiedener Perspektiven. Transparenz, Anpassungsfähigkeit und eine klare Erklärung der Spielmechanik sind unerlässlich. Es ist wichtig, Gamification und spielbasierte Lernstrategien zu entwickeln, die integrativ sind und allen Lernenden gerecht werden, indem sie die sprachliche Vielfalt berücksichtigen und mehrsprachige Optionen anbieten. Der Zugang für Teilnehmende mit Behinderungen sollte gewährleistet sein, und Informationen über Kurse sollten im Voraus bereitgestellt werden, damit die Teilnehmenden ihre spezifischen Bedürfnisse äußern können. Nachhaltige Gestaltung und laufende Unterstützung sind von entscheidender Bedeutung, ebenso wie die ständige Verfügbarkeit von Lernmaterialien und die Offenlegung der Spielregeln. Der Zugang über das Internet kann die Zugänglichkeit

verbessern. Um Inklusion zu gewährleisten, müssen Barrieren beseitigt, unterschiedliche Lernstile berücksichtigt und kulturelle Sensibilität bei der Entwicklung von Inhalten gewahrt werden, um einer vielfältigen Lernpopulation gerecht zu werden und gleichzeitig Stereotypen zu vermeiden und kulturelle Hintergründe respektvoll darzustellen.

PL: Zu den wichtigsten Überlegungen gehören die Gestaltung für unterschiedliche Fähigkeiten, die Bereitstellung mehrerer Zugangspunkte, das Angebot alternativer Formate, die Gewährleistung der Kompatibilität mit unterstützenden Technologien und die Förderung einer unterstützenden und integrativen Lernumgebung.

Q31. Wie stellen Sie sich die Zukunft von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung vor?

AU: Die Zukunft der Gamification und des spielbasierten Lernens in der Erwachsenenbildung sieht vielversprechend aus, wobei die Beteiligten Fortschritte in verschiedenen Bereichen erwarten. Sozialarbeiter*innen erwarten eine KI-gesteuerte Personalisierung und erweiterte Anwendungen für die berufliche Entwicklung. Vertreter*innen von Nichtregierungsorganisationen erwarten, dass immersive Technologien wie VR und AR die Lernerfahrungen und die digitale Kompetenz verbessern. Junge Menschen aus Pflege- und Adoptionseinrichtungen legen Wert auf kollaborative und auf realen Szenarien basierende Spiele, um praktische Fähigkeiten zu entwickeln. Mit adaptiven Lernplattformen, verbesserter Datenanalyse und einem Fokus auf psychische Gesundheit ist Gamification in der Lage, verschiedene Bildungsbedürfnisse zu erfüllen. Darüber hinaus könnten künftige Spiele soziale Elemente und globale Themen einbeziehen und so bürgerschaftliches Engagement und Inklusivität in den Gemeinschaften der erwachsenen Lernenden fördern.

NL: Die Zukunft von Gamification und spielbasiertem Lernen in der Erwachsenenbildung wird von den Befragten als vielversprechend und transformativ angesehen. Sie stellen sich eine Zukunft vor, in der diese Methoden auf breiter Basis angenommen und in die Bildungssysteme integriert werden und personalisierte und fesselnde Lernerfahrungen für Lernende jeden Alters und Hintergrunds bieten. Es wird erwartet, dass spielbasiertes Lernen zunehmend immersiv und interaktiv wird und neue Technologien wie Virtual Reality (VR), Augmented

Reality (AR) und künstliche Intelligenz (KI) nutzt, um realistische und adaptive Lernumgebungen zu schaffen. Diese Methoden werden sich weiterentwickeln und innovativ sein, um den unterschiedlichen Bedürfnissen und Vorlieben erwachsener Lernender gerecht zu werden und lebenslanges Lernen und die Entwicklung von Fähigkeiten zu erleichtern. Darüber hinaus werden Gamification und spielbasiertes Lernen als leistungsstarke Instrumente zur Förderung von sozialer Inklusion, Gerechtigkeit und Zugänglichkeit in der Bildung angesehen, die Lernende erreichen, die durch traditionelle Bildungsansätze unterversorgt oder ausgegrenzt wurden.

Individuelle Antworten:

"Ich sehe, dass Gamification und spielbasiertes Lernen personalisierter und anpassungsfähiger werden und auf die individuellen Lernbedürfnisse der erwachsenen Lernenden eingehen."

"Die Zukunft der Gamification und des spielbasierten Lernens ist vielversprechend, denn die technologischen Fortschritte ermöglichen noch intensivere und ansprechendere Lernerfahrungen."

"Ich stelle mir eine Zukunft vor, in der Gamification und spielbasiertes Lernen nahtlos in Erwachsenenbildungsprogramme integriert werden und dynamische und interaktive Lernmöglichkeiten bieten."

"Die Zukunft der Gamification und des spielbasierten Lernens liegt in der Nutzung von KI- und VR-Technologien, um höchst realistische und personalisierte Lernerfahrungen für erwachsene Lernende zu schaffen."

"Ich glaube, dass Gamification und spielbasiertes Lernen weiter an Popularität gewinnen werden und innovative Lösungen bieten, um erwachsene Lernende zu engagieren und ihre Lernergebnisse zu verbessern."

"In Zukunft werden Gamification und spielbasiertes Lernen eine wichtige Rolle bei der Förderung der digitalen Kompetenz und der Entwicklung von Fähigkeiten bei erwachsenen Lernenden spielen und sie auf den Erfolg im digitalen Zeitalter vorbereiten."

"Ich sehe, dass Gamification und spielbasiertes Lernen sich weiterentwickeln, um inklusiver und zugänglicher zu werden und sicherzustellen, dass alle erwachsenen Lernenden von diesen innovativen Lehrmethoden profitieren können."

"Die Zukunft der Gamification und des spielbasierten Lernens besteht darin, Bildungsbarrieren abzubauen und erwachsene Lernende in die Lage zu versetzen, ihr Potenzial voll auszuschöpfen."

"Ich stelle mir eine Zukunft vor, in der Gamification und spielbasiertes Lernen nicht nur in der formalen Bildung, sondern auch in der Ausbildung am Arbeitsplatz und in beruflichen Weiterbildungsprogrammen eingesetzt werden."

"Gamification und spielbasiertes Lernen haben das Potenzial, die Erwachsenenbildung zu revolutionieren, indem sie das Lernen für Lernende aller Hintergründe und Fähigkeiten angenehmer, interaktiver und effektiver machen."

FR: Es ist ein interessantes Instrument, das von allen geschätzt wird, und wir sehen eine große Zukunft für seine Entwicklung. Es bleibt noch viel zu tun, da dies manchmal von höheren Behörden oder sogar von den Teilnehmenden selbst nicht anerkannt wird. Wir müssen weiterhin eine zögerliche Öffentlichkeit überzeugen und dürfen uns nicht nur auf eine Öffentlichkeit verlassen, die bereits überzeugt ist. Trotz allem hat die Nutzung dieser Lernmethoden in den letzten Jahren einen Aufschwung erlebt, und das ist ermutigend für die Zukunft.

PT: Die Teilnehmenden glauben, dass sich Gamification und spielbasiertes Lernen in den nächsten Jahren angesichts der ständigen technologischen Revolution, die wir erleben, stark weiterentwickeln werden, und sie sind der Meinung, dass es sich zu einer hervorragenden pädagogischen Lehrmethode entwickeln könnte, aber sie zeigten sich auch besorgt, da sie befürchten, dass technologische Materialien die menschliche Fürsorge bei diesem heiklen Thema ersetzen werden, das menschlich und mit Einfühlungsvermögen behandelt werden muss.

IE: Auf der Grundlage der Antworten der Teilnehmenden wird davon ausgegangen, dass Gamification und spielbasiertes Lernen in der Erwachsenenbildung in Zukunft immer beliebter und weiter verbreitet sein werden, von Lernenden mit allen Vorkenntnissen erwartet wird, als sehr wichtig angesehen wird, das Potenzial hat, die Art und Weise, wie Lernende das Lernen wahrnehmen, zu revolutionieren, indem es interaktiv, fesselnd und positiv für Lernende jeden Alters und Hintergrunds ist, zur Ergänzung des Unterrichts in nicht-formalen Kontexten verwendet werden, indem schwierige Konzepte durch seriöses und/oder zwangloses spielbasiertes Lernen eingeführt werden, voraussichtlich aufgrund des technologischen Fortschritts weiter verbreitet sein werden, so dass das Lernen weltweit leicht zugänglich wird, voraussichtlich in dem Maße zunehmen werden, in dem jüngere Generationen, die an die Verwendung von Spielen zum Lernen gewöhnt sind, heranwachsen und beginnen, die

Bildungspraxis zu beeinflussen, und voraussichtlich im Laufe der Zeit zum natürlichen "Standard" für die gesamte Erwachsenenbildung werden.

DE: Die Zukunft der Gamification und des spielbasierten Lernens in der Erwachsenenbildung bietet weitreichende Möglichkeiten, insbesondere mit der fortschreitenden Digitalisierung und KI. Auch wenn sie gedruckte Materialien in naher Zukunft wahrscheinlich nicht vollständig ersetzen werden, werden sie als unterstützende Werkzeuge immer wichtiger werden. Gamification, Serious Games und spielbasiertes Lernen gewinnen in der Erwachsenenbildung zunehmend an Bedeutung und bieten einen Zugang und eine Motivation, die andere Ansätze nicht bieten. Insbesondere beim Sprachenlernen werden diese Ansätze voraussichtlich unverzichtbar werden. Im Zuge der technologischen Entwicklung werden Rollenspiele und andere spielerische Methoden immer stärker unterstützt, was auf eine wachsende Bedeutung dieser Ansätze für die Zukunft der Erwachsenenbildung hindeutet. Auch wenn manche diese Methoden in ihren Kursen nur in begrenztem Umfang einsetzen können, wird erwartet, dass Gamification und spielbasiertes Lernen in der Zukunft der Erwachsenenbildung insgesamt eine viel größere Rolle spielen werden.

PL: Den Teilnehmenden zufolge werden technologische Fortschritte immersivere und interaktive Lernerfahrungen ermöglichen, wobei Virtual Reality, Augmented Reality und künstliche Intelligenz die Innovation in diesem Bereich vorantreiben. Gamifizierte Lernplattformen werden personalisierter, anpassungsfähiger und zugänglicher werden und auf unterschiedliche Lernstile und -präferenzen eingehen. Institutionen und Pädagog*innen werden Gamification als leistungsfähiges Instrument zur Förderung von Engagement, Motivation und Kompetenzentwicklung bei erwachsenen Lernenden nutzen. Die Zusammenarbeit zwischen Pädagog*innen, Spieleentwickler*innen und Forscher*innen wird die kontinuierliche Verbesserung von gamifizierten Lernstrategien vorantreiben und ihre Effektivität und Relevanz für die sich entwickelnden Bedürfnisse erwachsener Lernender im digitalen Zeitalter sicherstellen.

VI. Schlussfolgerung

Dieses Strategiepapier bietet eine Analyse des Potenzials von Gamification und spielbasiertem Lernen zur Förderung eines aktiven Lebens unter schwer erreichbaren jungen Erwachsenen in Heimen und/oder in alternativer Betreuung. Durch die Befragung von Entscheidungsträger*innen und Expert*innen aus sieben europäischen Ländern haben wir wertvolle Einblicke in die aktuelle Landschaft des spielbasierten Lernens in der Erwachsenenbildung und die Vorteile solcher Ansätze für das Erreichen dieser Bevölkerungsgruppe gewonnen.

Unsere Ergebnisse deuten darauf hin, dass Gamification und spielbasiertes Lernen das Potenzial haben, das Engagement, die Motivation und die Lernergebnisse von schwer erreichbaren jungen Erwachsenen in Heimen und alternativen Betreuungseinrichtungen zu steigern. Es gibt jedoch mehrere Herausforderungen, die angegangen werden müssen, um sicherzustellen, dass diese Ansätze effektiv und gerecht sind. Zu diesen Herausforderungen gehören der begrenzte Zugang zu Technologien und Schulungen für Pädagog*innen sowie Bedenken hinsichtlich der Qualität und Zugänglichkeit von spielbasierten Lernressourcen.

Auf der Grundlage unserer Analyse der Umfrageantworten geben wir die folgenden Empfehlungen für politische Entscheidungsträger*innen und Pädagog*innen:

- Bereitstellung von mehr Ressourcen und Unterstützung für Pädagog*innen, damit sie Gamification und spielbasiertes Lernen in ihre Unterrichtspraxis einbeziehen können.
- Entwicklung und Förderung hochwertiger spielbasierter Lernressourcen, die allen Lernenden unabhängig von ihrem Hintergrund oder ihren Lebensumständen zugänglich sind.
- Förderung der Zusammenarbeit und von Partnerschaften zwischen den Akteur*innen im Bildungs- und Technologiesektor, um die Entwicklung und Umsetzung von spielbasiertem Lernen voranzutreiben.

- Fragen der Chancengleichheit und der Inklusion beim spielbasierten Lernen ansprechen, indem sichergestellt wird, dass die Ressourcen für unterschiedliche Lernende zugänglich und geeignet sind.

Um das Potenzial der Gamification und des spielbasierten Lernens für schwer erreichbare junge Erwachsene in Heimen und/oder für junge Erwachsene in alternativer Betreuung voll auszuschöpfen, ist weitere Forschung erforderlich. Künftige Forschungsarbeiten sollten sich darauf konzentrieren, bewährte Verfahren für die Integration spielbasierten Lernens in bestehende Bildungsprogramme zu ermitteln und die Wirksamkeit dieser Ansätze bei der Verbesserung der Lernergebnisse und der Förderung eines aktiven Lebens in dieser Bevölkerungsgruppe zu bewerten. Darüber hinaus sollte erforscht werden, wie das spielbasierte Lernen für alle Lernenden, unabhängig von ihrem Hintergrund oder ihren Lebensumständen, zugänglicher und gerechter gestaltet werden kann.

Insgesamt glauben wir, dass Gamification und spielbasiertes Lernen das Potenzial haben, ein aktives Leben unter schwer erreichbaren jungen Erwachsenen in Heimen und/oder in alternativer Betreuung zu fördern. Indem wir in diese Ansätze investieren und die Herausforderungen angehen, die ihre Wirksamkeit derzeit einschränken, können wir auf die Schaffung eines integrativeren und effektiveren Bildungssystems hinarbeiten, das den Bedürfnissen aller Lernenden gerecht wird.

The logo features a stylized 'J' shape with a gradient from yellow to red. To its right, the text 'SKILLS 4 life' is written in a bold, black, sans-serif font. The 'i' in 'life' is lowercase and has a small yellow-to-red gradient dot above it.

SKILLS 4 life



moveo

