



# **Gaming for Mutual Learning in Elder Care GAMLEC**

## **IO3.1. Kurzfassung des Bildungsrahmens**





# Dokument

Dieses Dokument enthält eine Zusammenfassung des Bildungsrahmens für das GAMLEC Brettspiel.

## Leitende Organisation

Vytautas Magnus University

## Autor\*innen

Rasa Naujanienė, Eglė Gerulaitienė, Patricija Naujanytė

## Beitragende Partner

Laura Annella, CADIAI, Bologna / Carla De Lorenzo, Mattia Cocchi, ASP Città di Bologna / Willeke van Staalduinen and Javier Ganzarain, AFEdemy, Gouda, Sylvie Schoch IP-International

## Version

V01.03

## Status

Final

## Datum

19. März 2021

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.



GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care und alle Veröffentlichungen seitens des GAMLEC Konsortium sind unter Creative Commons Namensnennung 4.0 lizenziert.

Die Ergebnisse des Erasmus+ Projekts GAMLEC bestehen aus dieser Zusammenfassung des Bildungsrahmens, dem Bildungsrahmen, den Regeln des Lernbrettspiels für die Spielversion ohne Game Coach, aus den Regeln des Lernbrettspiels mit Game Coach, aus den Lernspielkarten für Erwachsene zur Verbesserung der Lebensqualität von Bewohner\*innen von Pflegeeinrichtungen, aus dem Leitfaden über das Format der Lerninhalte der Spielkarten, aus einem Kompendium, den übergeordneten Bildungszielen und den Lernzielen des Lernbrettspiels, einer Anleitung für die Spielversion mit Coach, einem Leitfaden für das Lernbrettspiel und einer interaktiven E-Learning-Plattform. Die Ergebnisse sind in Englisch, Deutsch, Italienisch, Niederländisch und Litauisch unter [www.gamlec.eu](http://www.gamlec.eu) verfügbar.



## EINLEITUNG

Der Bildungsrahmen ist das pädagogische Fundament, auf das die Gestaltung des Lernspiels aufbaut. Er verwandelt eine Vision in einen konkreten Aktionsplan. Beim vorliegenden GAMLEC-Projekt richtet sich das Bildungsangebot, das GAMLEC Lernspiel, an Pflegekräfte, an Ehrenamtliche und an engagierte Familienangehörige von Bewohner\*innen von Pflegeeinrichtungen. Im Bildungsrahmen für das Lernbrettspiel werden verschiedene Ansätze aus der Theorie und Praxis des Game-Based Learning (GBL) berücksichtigt. Schrier (2014) unterstreicht, dass die Gestaltung eines Lernspiels sowohl Kenntnisse im Spieldesign als auch im Erstellen von Schulungskonzepten erfordert. Außerdem muss ein Lernspiel so gestaltet sein, dass es zuvor festgelegte Lernziele umsetzt.

Bildungswissenschaftler\*innen weisen darauf hin, dass der Bildungsrahmen ebenso wichtig ist wie das Spieldesign. Andere unterstreichen die Beziehungen zwischen Lernkomponenten (Pädagogik) und Spielkomponenten (Spiel selbst) und verweisen auf den Aspekt, dass didaktische Ziele in einfache Spielmechaniken übersetzt werden können. Bei der Ausarbeitung des Bildungsrahmens für dieses Projekt wurden verschiedene Theorien berücksichtigt, darunter Huizingas (1971) Theorie des Spiels (in Bezug auf das Lernen) und Vygotskys (1978) sozial-konstruktivistische Pädagogik. Es findet ferner die Theorie des Erfahrungslernens Anwendung. Einige Autoren betonen, dass diese Theorie eine fruchtbare Grundlage für die Integration von Spiel und Pädagogik ist. Die Theorie des Erfahrungslernens ist eine Grundlage des von de Freitas und Neumann (2009) entwickelten Modells des explorativen Lernens, das auch ein Bestandteil der Serious Games-Pädagogik ist. In diesem Modell hat sich das Lernen von einer didaktischen zu einer dynamischen und kollaborativen Erfahrung entwickelt. Lernen ist zyklisch, beruht auf dem Erkunden von Neuem, und es geht um die Entwicklung und das Erproben von Ideen und Bedeutungen. Lernen wird durch Feedback gefördert. Es handelt sich um selbstständiges Lernen. Es ist selbstregulierend und motivierend. Durch Lernen kann auch das Gefühl von „Flow“ entstehen.

Der Bildungsrahmen für das Lernbrettspiel schließt die Rolle von Trainer\*innen, den Game Coachs, mit ein. Partizipation und Befähigung sind von wesentlicher Bedeutung. Der Rolle der Game Coachs liegen die im Bildungsrahmen beschriebenen Theorien zugrunde.



## SPIELEND LERNEN

Historisch gesehen ist Spielen etwas Unernstes. Beim Spielen handelt es sich um eine Tätigkeit, die das Gegenteil von Arbeit oder Beruf und der dafür erforderlichen Anstrengung und Mühe darstellt. Spiel wird in der Regel mit Freiheit assoziiert, mit einer Aktivität, die auf freiem Willen beruht und nicht aufgezwungen werden kann. Spielen wird meist mit Freizeit zur Entspannung oder einer Auszeit von der Arbeit in Verbindung gebracht. Betrachtet man das Spiel aus der Perspektive der Entwicklung der Zivilisation, bei der Arbeit aufgrund von Notwendigkeiten verrichtet wird, ist das Spiel ein Exzess, etwas, das auf keiner materiellen Notwendigkeit beruht. Nach Huizinga (1992), der 1938 sein Buch "Homo Ludens" veröffentlichte, ist das Spiel das wesentliche Element der Kultur, eine der "großen archetypischen Aktivitäten der menschlichen Gesellschaft". Huizinga erörtert das Konzept des spielenden Menschen, des Homo Ludens, und stellt es dem produzierenden Menschen, dem Homo Faber, gegenüber. Letzter verkörpert die Pflicht, harte Arbeit, Ernsthaftigkeit, und die Kontrolle über die Natur. Nach einer systematischen historischen Analyse der Elemente des Spiels geht es Huizinga darum nachzuweisen, dass zahlreiche Formen kulturellen Schaffens, wie Poesie, Kunst, Bühnenauftritte, Tanz, religiöse Kulte, Sprache, Musik und Sport, auf der Logik des Spiels beruhen. Das Spiel ist auch in so ernsten Dingen wie Krieg, Philosophie, Politik und im Rechtswesen präsent. Schließlich verweist Huizingas Theorie des spielenden Menschen auf die Bedeutung des Spiels bei jeder Tätigkeit, auch beim Lernen. Huizinga liefert universelle, wiederkehrende Prinzipien und Elemente des Spiels. Das Spiel ist eine freie, als "Spielerei" erlebte Tätigkeit, die außerhalb des Alltags steht und die Spieler\*innen dennoch völlig vereinnahmt. Es ist eine Tätigkeit, die völlig ohne materielles Interesse oder Nutzen ist. Sie vollzieht sich in geordneter Weise, nach vorgegebenen Regeln, in einem genau festgelegten Zeitrahmen und in einem begrenzten Raum. Es entstehen Beziehungen innerhalb von Gruppen, die ein Geheimnis teilen oder durch fiktive Rollen ihren Unterschied zur gewöhnlichen Welt betonen. Ein weiteres von Huizinga genanntes Merkmal, das das Spiel charakterisiert, ist die Fiktion. Das Spielen scheint sich im wirklichen Leben abzuspielen, ist in Wirklichkeit aber fiktiv. Ein weiteres Merkmal von Spielen ist die damit verbundene Ungewissheit. Der Spielverlauf kann nicht bestimmt und sein Ausgang nicht vorbestimmt werden. Den Spieler\*innen wird jedoch notwendigerweise ein gewisser Spielraum für Innovationen eingeräumt (Huizinga, 1992). Nach Mažeikienė und Gerulaitienė (2015) ist die wichtigste kulturelle Funktion des Spiels, dass es der Kommunikation und des Zusammenseins wegen gespielt wird. Spielen findet in einem bestimmten Raum und zu einer bestimmten Zeit statt. Das Spiel hat einen eigenen physischen und symbolischen Raum mit einer eigenen inneren Ordnung. Die Welt des Spiels wird durch seine Regeln geschaffen. Das Spiel folgt einem bestimmten Ablauf, und die Spielregeln erschaffen die Geschichte: Spannung, Gleichgewicht, Ausgleich, Kontrast, Abwechslung, zunehmende und abnehmende Handlungen. Stress ist das wichtigste Element, das für Spannung und Instabilität, für Chancen und Vorteile sorgt. Das Spiel endet mit der Überwindung der Anspannung, was Erleichterung und Entspannung zur Folge hat. Außerdem impliziert das Spiel das Gewinnen, den Einsatz, einen Preis, eine Auszeichnung. Wettbewerb und Kampf um den ersten Platz sind daher unabdingliche Elemente, die im Spiel vorhanden sein sollten. Bestimmte spielerische Elemente werden durch



Simulation umgesetzt. Simulationsspiele werden jedoch in erster Linie mit Blick auf ein pädagogisches Ergebnis entwickelt. Dies bringt uns zum Konzept des spielerischen Lernens, bei dem spielerische Elemente mit ernststen Inhalten verknüpft werden.

Vygotskys Theorie des sozialen Konstruktivismus bietet eine wichtige theoretische Grundlage dafür, das Spiel als Wissensvermittlung zu konzeptualisieren (Vygotsky, 1978; 1987). Vygotskys Theorie wurde mit einem spezifischen Fokus auf die kognitive Entwicklung von Kindern ausgearbeitet, aber einige seiner Konzepte können auch auf andere Kontexte sinnvoll angewendet werden. Wenn das Spiel die Grundlage der kulturellen Aktivität bildet, wie Huizinga darstellt, dann könnte nach Vygotsky argumentiert werden, dass das Spiel eine Aktivität ist, die wertvolles, von der Gesellschaft angesammeltes Wissen vermittelt. Ein Spiel kann als Vermittler und Artefakt betrachtet werden, als ein kulturelles und pädagogisches Werkzeug, das in der Zone der proximalen Entwicklung eingesetzt werden kann. Es ist ein Werkzeug, das zur Vermittlung sozialer Umfelder, zur Verinnerlichung von Wissen und zur spielerischen Entwicklung von Fähigkeiten für verschiedene Gruppen von Lernenden eingesetzt werden kann.

Es gibt Entwicklungsmodelle zur Ausbildung interkultureller Kompetenz, die beim Lernen und der Persönlichkeitsentwicklung von progressiven Stufen ausgehen. Da es sich dabei um einen lebenslangen Prozess handelt, ist Vygotskys Ansatz, bei dem der sozialen Interaktion eine erzieherische Rolle zukommt, grundsätzlich auf die Erwachsenenbildung übertragbar. In der Erwachsenenbildung zielen die Lehrenden darauf ab, die sozialen Fähigkeiten der Spieler\*innen und ihre ethische Entwicklung zu fördern. Die Lehrenden sind dazu in der Lage, weil sie wissen, wie interkulturelle Kompetenz entwickelt wird. Sie verfügen über didaktische Fähigkeiten sowie über Informationen und spezifisches Wissen darüber, welche Logik dem Spiel zugrunde liegt und wie es aufgebaut ist. Die Lehrenden verfügen, im Gegensatz zu den Spieler\*innen, über umfassende und vollständige Informationen über das Spiel.

## **DER LERNKONTEXT**

De Freitas (2014) ist zu entnehmen, dass viele Autoren die Ansicht vertreten, dass "dem Kontext des Lernens bei den Lernprozessen eine extrem wichtige Rolle zukommt". Der Autor erörtert das Bildungssystem auf nationaler und regionaler Ebene und weist auf soziopolitische, institutionelle und disziplinäre Kontexte hin, die den Lernprozess beeinflussen. Die Anwendung von de Freitas Logik auf ein Lernbrettspiel für professionelle Pflegekräfte kann in die berufliche Weiterbildung in den Partnerländern integriert werden.

- In Litauen gibt es ein institutionalisiertes System zur Qualifizierung von Mitarbeiter\*innen in der stationären Pflege. Alle Programme, die für das institutionelle Pflegesystem angeboten werden, müssen bei der Aufsichtsbehörde für soziale Dienste des Ministeriums für Soziale Sicherheit und Arbeit akkreditiert werden.
- In den Niederlanden gibt es verschiedene Ausbildungsmöglichkeiten zur qualifizierten Kraft in der stationären Pflege. Es werden zwei Optionen angeboten: Schulunterricht



mit Praktika und Lernen am Arbeitsplatz mit einem Tag Schule pro Woche. Beide sind als Fachhochschul- oder als Berufsausbildung verfügbar. Das nationale Bildungsministerium definiert das Bildungsprogramm; die Bildungsaufsichtsbehörde überwacht kontinuierlich die Qualität der Bildungsangebote.

- In Italien ist die kontinuierliche Weiterbildung und Fortbildung von Fachkräften, die im Gesundheitswesen tätig sind - darunter auch solche in Pflegeheimen - vorgeschrieben. Spezifische Schulungsprogramme werden durch die Richtlinien des italienischen Gesundheitsministeriums definiert und durch regionale Akkreditierungssysteme geregelt.

Pflegeeinrichtungen für ältere Menschen sind Einrichtungen mit einer Struktur von "verkörperten" Rollen, die von Menschen eingenommen werden (de Freitas, 2014, S.19). Das GAMLEC Lernspiel stellt in stationären Pflegeeinrichtungen ein informelles Bildungsprogramm dar, bei dem den teilnehmenden Pflegekräften die Rolle der Lernenden zukommt. Nach de Freitas (2014), müssen die Lernenden in den modernen Bildungsmodellen eine aktive Rolle einnehmen, die in einen umfassenderen Lernkontext eingebettet ist.

Ferner kommt dem physischen und virtuellen Raum in jedem Lernprozess eine besondere Bedeutung zu. Das Lernbrettspiel kann in der stationären Pflege gespielt werden, wenn die Spieler\*innen (Mitarbeiter\*innen, Ehrenamtliche, Angehörige) über einen geeigneten Raum verfügen, in dem sie spielen können, und ihnen darüber hinaus die nötige Technologie zur Verfügung steht (Internetzugang, Computer, Tablets, etc.). Ein weiterer wichtiger Aspekt die Zeit, weil insbesondere Pflegekräfte ein sehr großes Arbeitspensum zu bewältigen haben.

## INTERAKTIVITÄT BEI LERNSPIELEN

Auf der Grundlage des Modells von Garris, Ahlers und Driskell (2002) ist es wichtig, beim spielbasierten Lernen zu bedenken, wie und wann Lernen stattfindet. Das Hauptmerkmal eines Lernspiels besteht darin, dass Spiel und Wissensvermittlung miteinander verschmelzen. Das Spiel sollte motivierend sein, so dass die Lernenden im Rahmen des Spiels immer wieder unaufgefordert zu der Aufgabe zurückkehren und somit Spiel- bzw. Lernzyklen wiederholen. Während der Wiederholung sollen bei den Spieler\*innen wünschenswerte Verhaltensweisen ausgelöst werden, die auf emotionalen oder kognitiven Reaktionen beruhen, die wiederum aus dem Feedback und den spielerischen Interaktionen resultieren.

Csikszentmihalyi (1993) entwickelte das Konzept des Flow und identifizierte die folgenden neun Faktoren, die mit dem Flow-Erleben verbunden sind: **1. Klare Ziele** (Erwartungen und Regeln sind erkennbar; die Ziele sind erreichbar und entsprechen den eigenen Fähigkeiten). **2. Konzentration und Fokussierung**, d.h. ein hohes Maß an Konzentration auf ein begrenztes Aufmerksamkeitsfeld (eine Person, die sich mit der Aktivität beschäftigt, hat die Möglichkeit, sich zu fokussieren und tief in die Aktivität einzutauchen). **3. Verlust des Ich-Bewusstseins** (Handlung und Bewusstsein verschmelzen). **4. Verzerrtes Zeitempfinden** (das subjektive Zeiterleben ist verändert). **5. Direkte und unmittelbare Rückmeldung** (Erfolge und Misserfolge sind während der Aktivität sichtbar, so dass das Verhalten bei Bedarf angepasst



werden kann). **6. Ausgewogenheit zwischen Können und Herausforderung** (die Aktivität ist weder zu leicht noch zu schwer). **7. Ein Gefühl der direkten Kontrolle über die Situation oder Aktivität.** **8. Die Aktivität ist intrinsisch belohnend** (Handlungen werden als mühelos empfunden). **9. Der Mensch geht in seiner Tätigkeit auf** (der Fokus des Bewusstseins wird auf die Tätigkeit selbst beschränkt).

Das Ziel des Bildungsrahmens für das GAMLEC-Lernspiel besteht darin, Lernkomponenten zu schaffen, die das Bewusstsein von professionellen Pflegekräften, Freiwilligen und Angehörigen für die Lebensqualität der Bewohner\*innen in Pflegeeinrichtungen durch Selbstreflexion, kritisches Denken und Empathie stärken. Zur konkreten Umsetzung dieses Ziels, wurde ein didaktisches Konzept erarbeitet. Der Bildungsrahmen steht in voller Länge in [https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/06/GAMLEC Educational Framework.pdf](https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/06/GAMLEC_Educational_Framework.pdf).

## Quellenverzeichnis

- CEDEFOP (2014). Validation of non-formal and informal learning. Glossary of key terms.
- Chu, M-W., & Fowler, T. A. (2020). Gamification of formative feedback in classrooms. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(1). doi: 10.4018/IJGBL.2020010101
- Csikszentmihalyi, M. (1993). *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millennium*. New York: HarperCollins.
- de Freitas, S. and Neumann, T. (2009). The use of 'exploratory learning' for supporting immersive learning in virtual environments. *Computers and Education*, 52(2), 343–52.
- de Freitas, S. (2014). *Education in Computer Generated Environments*, Routledge.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.
- Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*. A study of the play element in culture. Beacon Press.
- Huizinga, J. (1992). *Homo Ludens*. В тени завтрашнего дня. Москва: Прогресс.
- Mažeikienė, N. & Gerulaitienė, E. (2015). Simulation games as educational texts and mediational tools for intercultural learning. *IARTEM e-Journal*, 7(1), 59-84.
- Schrier, K. (2014). Introduction. In K. Schrier (Ed.), *Learning, education and games: Volume one: Curricular and design considerations* (pp. 1–4). Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Vygotsky L. S. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University.
- Vygotsky L. S. (1987). Thinking and speech. In L. S. Vygotsky, *Collected works* (R. Rieber & A. Carton, Eds; N. Minick, Trans.). New York: Plenum, Vo. 1, 39-285.