

Erfolgsmodell „UpGefahren“

Gamifizierung in der Mobilitätsbranche

INNOVET
UPTRAIN

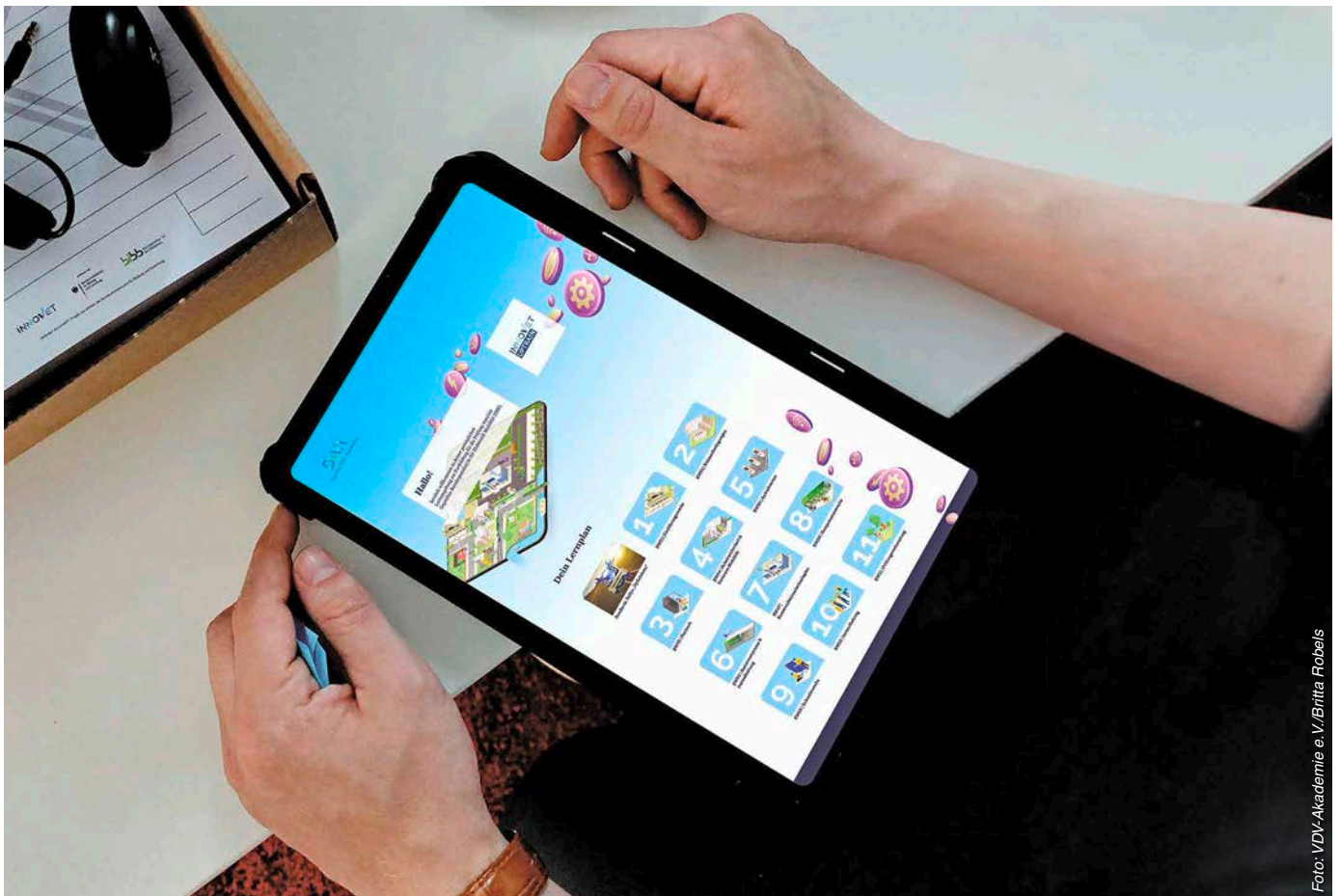


Foto: VDV-Akademie e.V./Britta Flobers

Kim Möller, VDV-Akademie e. V., Spezialistin E-Learning im InnoVET-Projekt UpTrain, Köln

Das InnoVET Projekt „UpTrain – Triale Weiterbildung: durchlässig, digital“ setzt innovative Impulse in der Mobilitätsbranche. Neben dem Kernziel der Entwicklung zweier neuer gewerblich-technischer Fortbildungen mit IHK-Abschluss für die ÖPNV-Branche steht auch die Optimierung der digitalen Lehre. Als Antwort auf typische Herausforderungen in der Weiterbildung von Fachkräften schuf UpTrain eine gamifizierte Rallye, die neue Maßstäbe für Lernangebote mit spieltypischen Elementen (Gamifizierung) setzt.

Die Fortbildung zum/zur „Geprüften Berufsspezialist/ Geprüfte Berufsspezialistin für Elektronik Mobilität (IHK)“ zielt darauf ab, Teilnehmende auf die Zukunft der ÖPNV-Branche vorzubereiten und ihre technischen Fähigkeiten diesbezüglich zu stärken. Dabei sollen auch Aspekte, die außerhalb des Arbeitsalltags der Teilnehmenden liegen, aber dennoch Einfluss auf Arbeitsabläufe nehmen, stärker in deren Bewusstsein gerückt werden (vgl. den Beitrag von Alexander Thill in Deine Bahn 07/2024).

In der ersten Erprobungsphase der Fortbildung (2022 bis 2023) wurde deutlich, dass berufsbegleitende Weiterbildung eine nicht zu unterschätzende Herausforderung darstellt: Viele der Teilnehmenden hatten ihre letzte Lernerfahrung Jahre zuvor während ihrer Ausbildung gemacht.

Die Diskrepanz zwischen dem beruflichen Alltag und der strukturierten Fortbildung war offensichtlich: Das Lernen über einen längeren Zeitraum hinweg, das auf die Prüfung nach neun Monaten Fortbildung vorbereiten sollte, sowie die Aufforderung, über den eigenen Fachbereich hinauszublicken, stellten die Teilnehmenden vor ungewohnte Herausforderungen. Dabei war es nicht überraschend, dass die Gesamtmotivation der Teilnehmenden nach einer gewissen Zeit spürbar sank.

Spielend Lernen

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, wurde im Projekt beschlossen, die Fortbildung durch gamifizierte Elemente zu erweitern. Gamifizierung bezeichnet den Einsatz spieltypischer Elemente wie Punkte, Abzeichen („Badges“) und Bestenlisten („Leaderboards“) in einer ansonsten spieluntypischen Umgebung wie einem Klassenraum. Solche Ansätze haben das Potenzial, Motivation und Engagement der Teilnehmenden erheblich zu steigern, was insbesondere in der Erwachsenenbildung von großem Nutzen sein kann. Somit soll auch ein tiefgehendes Verständnis für die Unterrichtsinhalte geschaffen werden.

Gamifizierte Ansätze haben sich in den letzten Jahren zunehmender Beliebtheit erfreut, unter anderem auch in der Bildung. Beispiele wie Duolingo, das durch Punkte und Abzeichen Lernende zum Sprachenlernen motiviert, zeigen deren Effektivität. In der beruflichen Weiterbildung, insbesondere in der Mobilitätsbranche, sind uns bisher jedoch keine vergleichbaren Projekte bekannt. Aus diesem Grund hat sich UpTrain zum Ziel gesetzt, diesen innovativen Ansatz branchenbezogen einzuführen.

Eine Interaktive Lernumgebung

Das Ziel war es, eine interaktive und motivierende Lernumgebung zu schaffen, die theoretisches Wissen durch spielerische Elemente unterhaltsam vermittelt. Diese Lernumgebung sollte die Motivation

der Teilnehmenden langfristig aufrechterhalten und ihnen komplexere Zusammenhänge fast mühelos näherbringen.

Mit diesem Anspruch wurde schnell klar, dass für den zweiten Erprobungslehrgang der Fortbildung zum „Geprüften Berufsspezialist / Geprüfte Berufsspezialistin für Elektronik Mobilität (IHK)“ ein in dieser Branche bisher einzigartiges Konzept entwickelt worden ist. Gemeinsam ist die Idee einer gamifizierten Erweiterung des Lehrgangs entwickelt worden, die in Form eines fortbildungsbegleitenden Wettbewerbs, einer sogenannten Rallye, umgesetzt wurde. Diese Rallye umfasste folgende Schlüsselemente:

- **Teams:** Teilnehmende wurden entsprechend der drei Wahlmodule der Fortbildung in Teams eingeteilt: Team Bus, Team Schiene sowie Team Leit- und Sicherungstechnik. Das stärkte den Zusammenhalt der Gruppe und förderte einen gesunden Wettbewerbsgeist als Motivator.
- **Avatare:** Jedes Team entwarf zu Beginn der Fortbildung einen Team-Avatar und wählte einen Teamnamen. Diese Avatare wurden digitalisiert und für ein animiertes Leaderboard verwendet, um eine Verbindung zwischen dem digitalen Raum und der Präsenz herzustellen.
- **Etappen:** Die elf Etappen der Rallye entsprachen den elf Lehrwochen der Fortbildung und stellten wöchentliche thematische Herausforderungen dar, die sich direkt auf die Lehrinhalte der Teilnehmenden bezogen.
- **Aufgaben:** Jede Lehrwoche umfasste eine Etappe mit abwechslungsreichen, lehrgangsbezogenen Aufgaben, die digital und in Präsenz gelöst werden konnten, um Punkte zu sammeln. Dabei lag die Gewichtung zwischen digitalen und nicht-digitalen Aufgaben ungefähr bei 50/50.
- **Punktesystem:** Ein kontinuierliches Punktesystem steigerte die Spannung, wobei die Anzahl der zu gewinnenden Punkte mit jeder Herausforderung zunahm.
- **Digitales Spielbrett:** Am Ende jeder Etappe wurden die Ergebnisse über die Lernplattform „DiVA“ (Digitale VDV-Akademie) auf einem animierten Leaderboard angezeigt, um den Teilnehmenden einen klaren Überblick über ihren Fortschritt zu geben.
- **Storytelling:** Die fiktiven Charaktere Paula und Tobi traten an verschiedenen Stellen der Rallye als animierte Figuren auf, um Ranglisten-Updates zu verkünden und das Lernen unterhaltsam zu gestalten. Durch dieses Storytelling-Element verliehen sie der Rallye den letzten Schriff und sorgten dafür, dass die Teilnehmenden emotional eingebunden blieben.



Die Schlüsselemente der gamifizierten Rallye „UpGefahren“
Quelle: Kim Möller

Am Ende der Planungsphase fehlte nur noch der passende Name für die Rallye – der Titel „UpGefahren“ vereinte dabei perfekt den Projektnamen UpTrain mit einem Hauch von „abgefahrenem“ Humor und Dynamik.

Herausforderungen meistern

Die Rückmeldungen der Teilnehmenden zu „UpGefahren“ waren äußerst positiv. Viele betonten, dass die Rallye nicht nur Spaß gemacht habe, sondern auch zu den Höhepunkten ihrer Lehrwoche zählte. Besonders geschätzt wurde die interaktive Natur der Aufgaben, die es den Teilnehmenden ermöglichte, aus ihrem gewohnten Lernalltag auszubrechen und ihre Kreativität einzubringen.

Das Lehrgangsteam erhielt regelmäßig positives Feedback zur Rallye, nicht nur durch mündliche Rückmeldungen, sondern auch durch die kreativen Aktionen der Teilnehmenden-Teams. Beispielsweise druckte ein Team ihren Avatar, einen Zug, mit einem 3D-Drucker aus und brachte ihn zu jeder Etappe mit, was ihnen Bonuspunkte einbrachte. Ein anderer Teilnehmer unterschrieb seine E-Mails regelmäßig nicht nur mit Namen, sondern auch mit seiner Teamzugehörigkeit. Durch die Einbindung spieltypischer Elemente konnte also das Engagement der Teilnehmenden deutlich gesteigert und ihnen so wertvolle Lernerfahrungen ermöglicht werden. „UpGefahren“ ist somit eine gelungene Balance aus informellem Austausch und fundierter Wissensvermittlung.

Natürlich verlief bei diesem ersten Versuch nicht alles reibungslos. Die Aufgabe „Fahrfamilien-Duell“ musste beispielsweise aufgrund von Krankheitsfällen kurzfristig in den digitalen Raum verlegt werden, was im Nachhinein zeigte, dass dieses Spiel hier nicht optimal funktionierte. Für das Spiel wichtige zwischenmenschliche Interaktionen konnten im digitalen Raum nicht stattfinden, was das Erlebnis der Teilnehmenden beeinträchtigte.

Bei der Planung sollte unbedingt überprüft werden, ob eine Aufgabe besser für den digitalen Raum oder die Durchführung in Präsenz geeignet ist. Aufgaben, bei denen ein Team zusammenarbeitet, lassen sich oft effektiver in Präsenz abbilden, wohingegen Aufgaben, für die Teilnehmende einzeln Punkte für das Team sammeln, digital glänzen können.

Erfolge und Perspektiven

Das Projekt UpTrain wird im November dieses Jahres abgeschlossen und die Fortbildung zum „Geprüften Berufsspezialist/Geprüfte Berufsspezialistin für Elektronik Mobilität (IHK)“ wird ab Januar 2025 erstmals als offener Lehrgang bei der VDV-Akademie angeboten. Da die Organisation des Lehrgangs als verstetigtes Angebot außerhalb der Projektlaufzeit bereits jetzt alle Ressourcen beansprucht, ist aktuell keine neue Ausgabe von „UpGefahren“ geplant. Weitere Durchgänge könnten jedoch in Zukunft mitsamt der Rallye angeboten werden.

Das Team „Schiene“ arbeitet an seinem Teamavatar



Foto: InnoVET UpTrain



Quelle: Kim Möller

Das Logo von „UpGefahren“

Mit dieser ersten Ausgabe von „UpGefahren“ wurde aufgezeigt, wie Gamifizierung in der beruflichen Weiterbildung innerhalb der Mobilitätsbranche erfolgreich eingesetzt werden kann. Die positiven Ergebnisse und das Feedback der Teilnehmenden ermutigen, diesen Ansatz weiter zu verfolgen und kontinuierlich zu verbessern. Dabei muss eine erfolgreiche Umsetzung nicht immer eine gesamte Rallye beinhalten. Die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden kann auch mit einzelnen Challenges, wie einem Quiz oder einem digitalen Escape-Room, gewonnen werden.

Die Vision ist es, die berufliche Weiterbildung in der Branche weiterhin durch innovative und interaktive Lernmethoden zu bereichern, um den Lernprozess für die Teilnehmenden möglichst motivierend und ziel führend zu gestalten. Auch in Zukunft wird das Team vom Projekt UpTrain neue Wege zu finden, um das Lernen in der beruflichen Weiterbildung spannender und ansprechender zu gestalten: Ein Produkt, das im

Projekt UpTrain für diesen Zweck als Handreichung für Bildungsbeauftragte entwickelt wurde, ist das Workbook „UpTraining – Schritt für Schritt zum digitalen Lernprodukt“, das u. a. Erfahrungen aus „UpGefahren“ nutzt, um Beispiele und Vorlagen für die Einführung digitaler Lehrmethoden bereitzustellen. ■

Kontakt und Infos

Wir laden Sie herzlich ein, durch das Workbook neue Impulse in Ihre digitalen Lernprozesse einfließen zu lassen.

Ansprechperson: Kim Möller
▶ kim.moeller@vdv.de

Website der VDV-Akademie:
▶ www.vdv-akademie.de

Lesen Sie auch

**Triale Weiterbildung –
durchlässig und digital**

Deine Bahn 7/2024

Mit dem Programm InnoVET fördert das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) bundesweit Projekte mit dem Ziel, die Attraktivität, Qualität und Gleichwertigkeit der beruflichen Bildung zu steigern. Durchgeführt wird das Programm vom Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB).

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Gefördert als InnoVET-Projekt aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung.