

# F 9 Gamification:

Ausbilder/in IIII III

BR IIII IIII II

JA V IIII IIII IIII IIII

Gewerbe.. ausschussvors. |

GEW |

+ / inkl. Gafa, Bildungsausschuss, Prüfer

## Stichworte der Diskussion:

Förderung von Konkurrenzdenken, Spaßfaktor, Förderung  
Schwächerer, Kostenzentrierung, spielerische Arbeit  
Grenzen der spielerischen Möglichkeiten, kein Ersatz für  
reales Arbeiten, Leistungsbewertung, Jugendliche  
entwickeln Medien für jugendliche, Heterogenität der  
Arbeitsgruppen, soziale Kompetenzen, gute bleiben gut  
u. Schwächerer werden besser, einfache Methodenwechsel ist  
wichtig, Vorbereitung des Ausbilders, Ängste vor Boden-  
denken, wie machen keine virtuelle Ausbildung, selbst  
Ehne doch gute Lernmethode, Zusatz. Lernmethode,  
Umdenken in der Betriebskultur, Fehler zulassen,  
selber machen besser als Gemachtes Konsumieren

- Gamifikation / E-learning?

- Spielefreaks?

- Suchtgefahr?

- Rolle der Ausbilder

- Mitbestimmung des Betriebsrates?

- Industrie 4.0 bzw Ausbildung 4.0