

2. Platz Handwerk und Technik

BIM E-Learning – Gamifiziert motiviert BIM lernen

Carla Pütz

Bergische Universität Wuppertal

Auf dem Schulungsmarkt für Building Information Modeling (BIM) sind träge und wenig interaktive Vorträge von Expertinnen und Experten keine Seltenheit. Von der Methode werden zwar produktivitäts- und effizienzsteigernde Effekte durch Digitalisierung für die Bauwirtschaft erwartet, gleichzeitig bleibt die Anwendungsrate vor allem in kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) gering. Zudem äußern Unternehmen in Umfragen regelmäßig eine geringe Motivation, die Methode anzuwenden.

Um die eingangs beschriebene Schulungssituation zu vermeiden, fokussiert sich der entwickelte BIM E-Learning Kurs auf eine abwechslungsreiche und motivierende Gestaltung zur Vermittlung der Methode BIM. Der Kurs verbindet die Vorteile der flexiblen orts- und terminunabhängigen Durchführung und die positiven Erkenntnisse zur motivationssteigernden Wirkung

von Gamification. Das Konzept Gamification konzentriert sich auf die Verwendung von Spiel-Design-Elementen außerhalb traditioneller Spielumgebungen und überträgt die positive Wirkung von Spielen (zum Beispiel Motivation, Engagement, soziale Eingebundenheit) auf andere Kontexte, wie beispielsweise Schulungssituationen.

In sechs Leveln vermittelt der BIM E-Learning Kurs entlang des Narratives eines Bewerbungsprozesses die Grundlagen der Methode BIM nach building-Smart. Spiel-Design-Elemente wie Quiz, eine Rangliste, Punkte und Status sorgen für die spielerische, motivierende Gestaltung, die durch eine abwechslungsreiche inhaltliche Gestaltung aus Bildern, Texten und Videos abgerundet wird. So werden aus den Teilnehmenden BIM-Beginnern spielend BIM Champions.



Ausschnitt aus der Benutzeroberfläche des BIM E-Learning Kurses, Bildquelle: Eigene Darstellung Carla Pütz