

Wieso es Spaß machen kann, sich an Passierschein A38 zu erinnern - Erstellung eines Online-Tools zur Erforschung und Training des prospektiven Gedächtnisses unter Anwendung von Gamification im Kontext der öffentlichen Verwaltung.

Ingo Aberle^a

In Kooperation mit Michael Sailer^b & Matthias Kliegel^c

^a Hessische Hochschule für öffentliches Management und Sicherheit, Mühlheim am Main, Deutschland

^b Ludwig-Maximilians-Universität München, München, Deutschland

^c Université de Genève, Genf, Schweiz

Passierschein A38



Prospektives Gedächtnis (PM)

„Sich daran erinnern, etwas zu tun“

Kliegel, McDaniel und Einstein, 2008

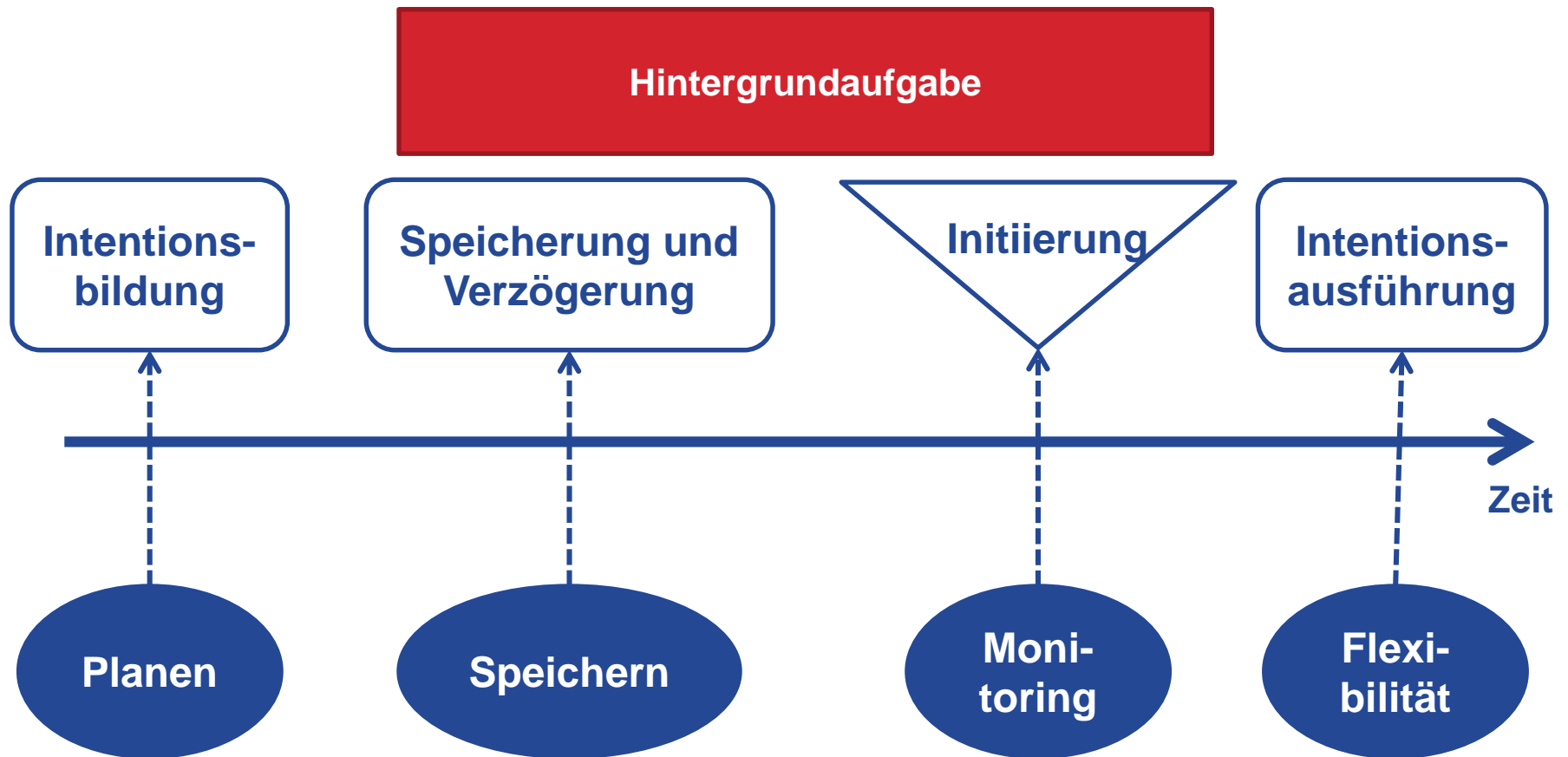
Großer Teil der alltäglichen Gedächtnisprobleme

e.g. Crovitz & Daniel, 1984; Niedźwieńska et al., 2020

Auch im beruflichen Kontext von hoher Relevanz

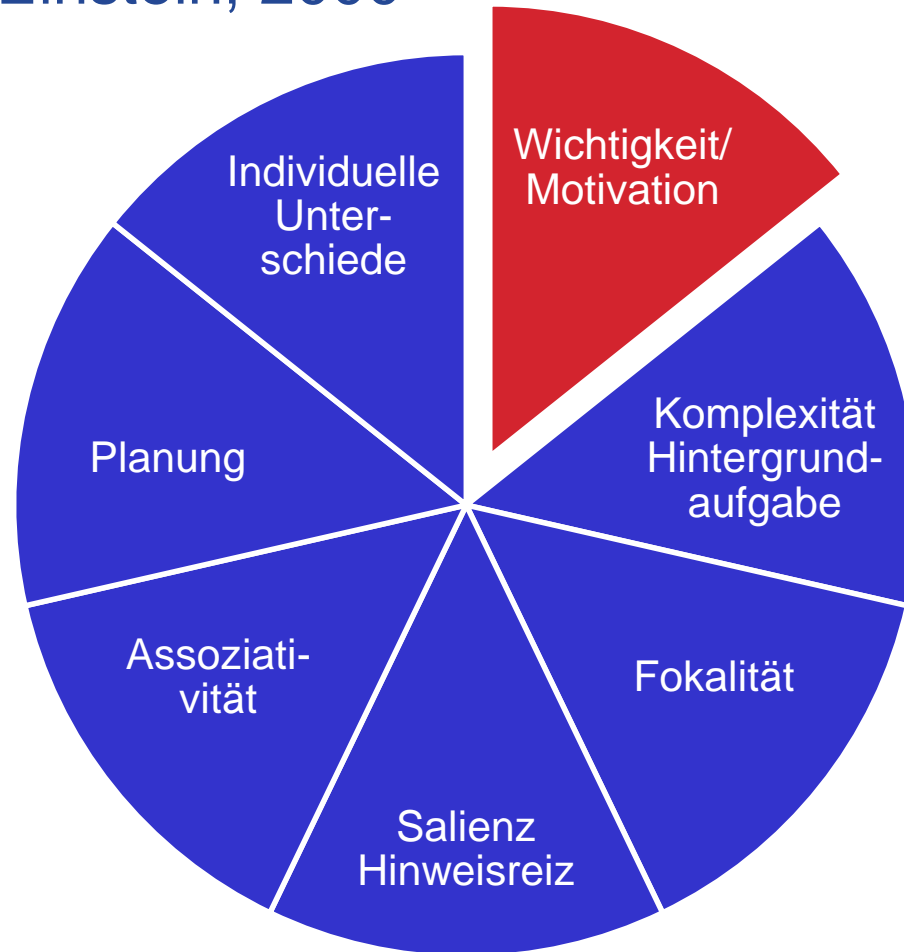
Loft et al., 2019

Prospektives Gedächtnis



Multiprocess framework of prospective memory

McDaniel und Einstein, 2000



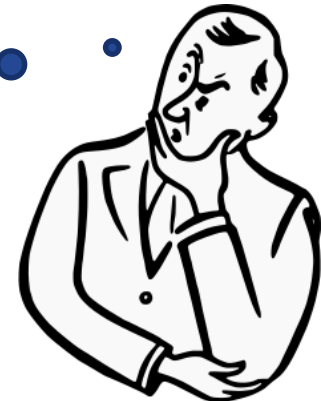
Prospektives Gedächtnis

Bisher Motivation über motivierende Funktion eines Ergebnisses der ausgeführten PM-Aufgabe operationalisiert:

„wer sich erfolgreich erinnert, der bekommt eine entsprechende Belohnung“

e.g. Kliegel, Brandenberger, & Aberle, 2010

Kann auch die Aufgabe an sich motivierend sein?



Gamification

Einsatz von Spiel-Design-Elementen in einem Nicht-Spiel-Kontext

Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011



Muss nicht wie ein Spiel
aussehen

Gamification (nur eine Auswahl, nach Sailer, 2016)



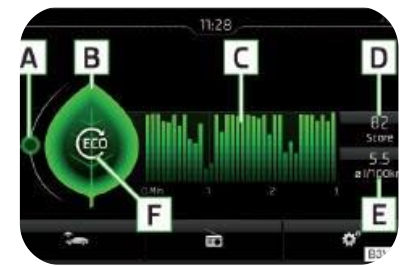
Punkte



Abzeichen



Bestenliste



Leistungsgraphen



Narrativ



Avatar

Bisherige Studie

- Hintergrundaufgabe: lexikalische Entscheidungsaufgabe

Welp

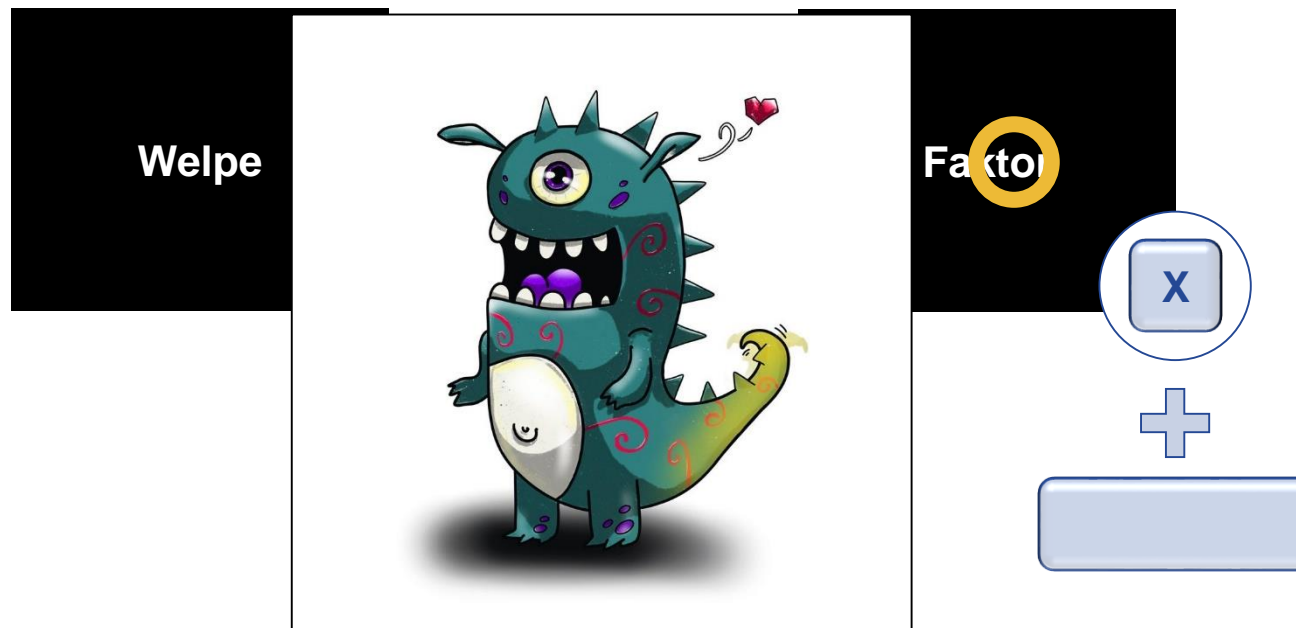


Pewel



Bisherige Studie

- Prospektive Gedächtnisaufgabe: Buchstabenfolge „to“



Welp

Factor

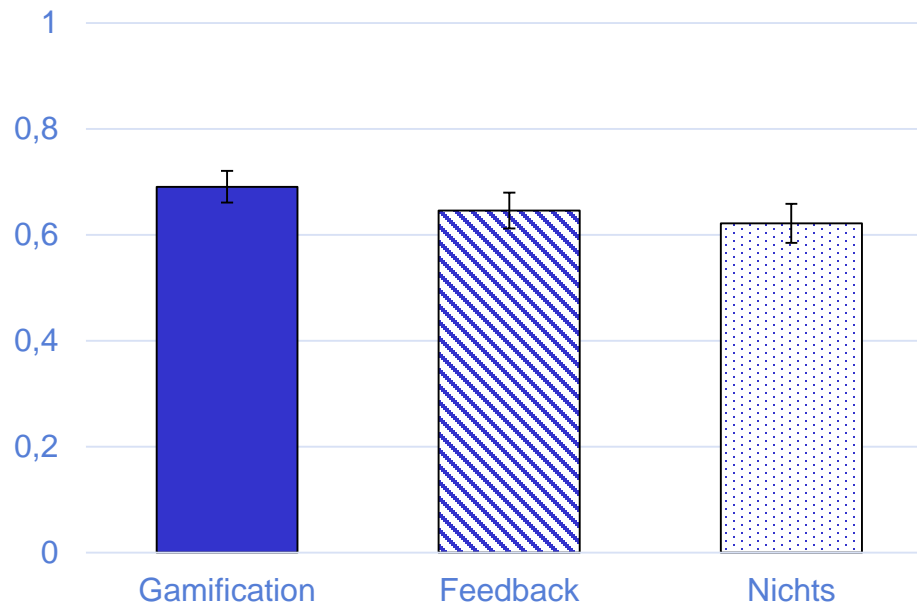
x

+

Gamification

Gamification wirkt auch bei prospektiven Gedächtnisaufgaben

Aberle, Sailer & Kliegel, in Vorbereitung



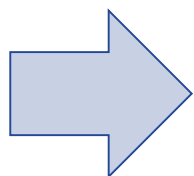
**$F(2, 188) = 3.12,$
 $p < .05,$
 $\text{part } \eta^2 = .032.$**

Fehlerbalken = 1 SE

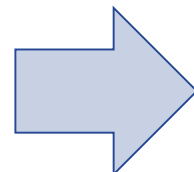
Aktuelle Fragestellung

Bisher nur abstrakte Labor-Aufgaben, aber auch Wissenschaft fordert ökologische Validität

e.g. Chaytor et al., 2006



Kann Gamification auch bei einer naturalistischen Verwaltungsaufgabe die prospektive Gedächtnisleistung unterstützen?



Wirken alle Formen von Gamification gleich gut im Verwaltungskontext?

Vorarbeiten: Studentische Projekte

Relevanz von PM im Verwaltungsalltag (20 Interviews)

- Hohe Relevanz des prospektiven Gedächtnis
- Beispielhafte Aufgabe erstellt

Möglichkeiten von Gamification im Verwaltungsalltag (42 Interviews)

- Im Verwaltungsalltag vorstellbar
- Weiterbildung und Training ist ein empfehlenswertes Aufgabengebiet

Beispiel für ein Narrativ


Herzlich willkommen im Jobcenter!

Wir freuen uns, dass Sie uns ab heute hier im Team verstärken werden.

Dabei haben wir auch direkt eine Aufgabe für Sie. Wir sind bei der Prüfung von Anträgen auf das Arbeitslosengeld 2 etwas im Rückstand. Daher würden wir mit dieser Aufgabe beginnen.

Ihre Aufgabe ist es, ausgefüllte Anträge auf deren inhaltliche Korrektheit zu prüfen.

Damit sie eine Vorstellung bekommen, schauen Sie sich am besten erst einmal unseren Antragsbogen an.



Kreis Offenbach

Stand: 01.01.2015

Antragsformular

Bitte beachten Sie:

Die nachstehenden Daten unterliegen dem Sozialgeheimnis (siehe "Merkblatt SGB II"). Ihre Angaben werden aufgrund der §§ 60 - 65 Erstes Buch Sozialgesetzbuch (SGB I) und der §§ 67a, b, c Zehntes Buch Sozialgesetzbuch (SGB X) für die Leistungen nach dem SGB II erhoben.

Datenschutzrechtliche Hinweise erhalten Sie bei dem für Sie zuständigen Jobcenter sowie ergänzend im Internet.

1. Persönliche Daten der Antragstellerin/des Antragstellers


Sippel	Elfriede
Nachname	Vorname
Luckenwalde	sippels-elfriede@gmx.net
Geburtsort	E-Mail - Adresse

2. Information zur Antragsberechnung

52	Arbeitslos	30100 Euro
Alter	Beruf	Vermögen
Kreis Offenbach		
Landkreis		

Leben Sie in einer Bedarfsgemeinschaft Ja Nein

Ihr Jobcenter Kreis Offenbach



AF

Tag der Antragstellung

Kundennummer

Dienststelle	Team
--------------	------

Eingangsstempel

Rahmenbedingungen des Tools

- Entscheidungsaufgabe
- Online
- Flexibler Einsatz durch verschiedene Aufgaben (z.B. Verwaltung und Polizei)
- Verschiedene Formen von Gamification
- Keine Programmierkenntnisse notwendig

Quiz

Quiz oder Lektion
Ist dieser Beitrag ein Quiz mit einer Frage oder eine Lektion mit Lerninhalt?

Quiz

Richtige Antwort *
Wähle die richtige Antwortmöglichkeit(en) aus. Eine Mehrfachauswahl ist möglich.

- Formular ablehnen
- Formular einpflegen
- Führungskraft anfragen
- Nochmal nachfragen

Abweichendes Feedback
Soll abhängig von den Antwortmöglichkeiten anstelle des standardmäßigen Feedbacks ein alternatives Feedback angezeigt werden?





Ja


Prospektive Gedächtnisaufgabe (PM)
Enthält dieses Quiz zusätzlich zu den Antwortmöglichkeiten eine Prospektive Gedächtnisaufgabe (PM)?

Ja

Feedback PM richtig

[Dateien hinzufügen](#) Visuell Text

B I U “ ABC    



Sehr gut! Sie haben verhindert, dass unsere Konkurrenz das Formular erhält.

Feedback PM vergessen
Hinweis: Die Prospektive Gedächtnisaufgabe (PM) wurde vergessen zu lösen.

[Dateien hinzufügen](#) Visuell Text

Klicke um TinyMCE zu initialisieren

Text

gabe

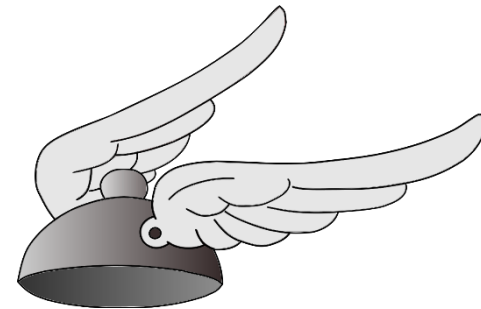
Customizer 0 + Neu Seite bearbeiten Beitrag/Seite als Entwurf duplizieren Willkommen, Ingo Aberle

(00:00:02)	(00:00:03)	(00:00:15)		
(00:00:02)	(00:00:03)	Nochmal nachfragen (falsch)	(00:00:06)	Formular ablehnen (richtig)
(00:00:02)	(00:00:03)	(00:00:05)	(00:00:10)	
(00:00:03)	(00:00:04)	Führungskraft anfragen (richtig)	Nochmal nachfragen (falsch)	
(00:00:03)	(00:00:04)	(00:00:07)	(00:00:08)	(00:00:10)
(00:00:07)	(00:00:10)	Führungskraft anfragen (richtig)		
(00:00:07)	(00:00:10)	(00:00:16)		
		Formular ablehnen (falsch)		
	(00:00:04)	(00:00:09)	(00:01:09)	
		Führungskraft anfragen (richtig)		Nochmal nachfragen (falsch)

Take Home

- Prospektives Gedächtnis spielt im (Verwaltungs-)Alltag eine wichtige Rolle
- Ob Gamification kann dies fördern kann und welche Form von Gamification hilfreich ist, soll zukünftig untersucht werden
- Dazu verfügt die HöMS (demnächst) über ein passende Online-Tool

Dann klappt es auch mit Passierschein A38!



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Danksagung an:

- Studierende des Projekts „Gamification und Verwaltung“
- Studierende des Projekts „Prospektives Gedächtnis und Verwaltung“