Zusammenfassung und zentrale Erkenntnisse

Abschließend sollen noch einmal die zentralen Erkenntnisse dargestellt werden:

- Bei digitalen Spielen durchleben Spielende aufgrund des Spielzyklusses wiederholt implizite Lernprozesse. Gut produzierte Spiele können eine große Faszinationskraft auf Spielende auslösen, was insbesondere eine Balance zwischen Herausforderungen und Erfolgserlebnissen voraussetzt.
- Diese Wirkung auf Spielende wird im (Digital) Game-Based Learning im Gegensatz zu kritischen Auslegungen als Potenzial angesehen, um auf motivierende Weise Lernprozesse anzuregen. Außerdem erscheinen digitale Spiele aufgrund ihrer Fähigkeit, virtuelle Explorationsräume erschaffen zu können, im Rahmen einer veränderten Lernkultur gut geeignet für die Initiierung von Lernprozesse. Aus diesen Potenzialen lässt sich das Bestreben begründen, digitale Spiele als Vermittlungsform für Wissen und Fertigkeiten zu instrumentalisieren.
- Eine durchdachte Integration von Lerninhalten und Spielmechanik stellt die größte Herausforderung für das Instruktions- und Spieldesign dar. Explizites Lernen sollte vermieden werden und es empfiehlt sich eine didaktische Rahmung, um den angestrebten Lerntransfer zu fördern.

In der Praxis: Beispiele

Winterfest

Das Adventure Winterfest soll Erwachsene, die Probleme mit dem Lesen, Schreiben und Rechnen haben, spielerisch zum Lernen motivieren. Der Spieler oder die Spielerin wird in eine prätechnologische Welt versetzt und muss durch die Bewältigung von Rätseln und Aufgaben versuchen, wieder nach Hause zu kommen. In vielen Aufgaben werden die Lese-, Schreib- und Rechenkompetenz im Kontext lebensweltnaher Alltags- und Arbeitsszenarien gefördert.
http://www.lernspiel-winterfest.de

Energetika 2010

Das Online-Strategiespiel Energetika 2010 stellt Spielende vor die Herausforderung, die Stromversorgung im fiktiven Land Energetika bis 2050 sicherzustellen. Dazu müssen sie unter anderem Kraftwerke bauen, Speicheranlagen planen und neue Technologien entwickeln. Neben strategischem Geschick müssen Spielende auch nachhaltig handeln, um die Umwelt zu schonen und die Wirtschaftskraft des Landes zu erhalten. Das Spiel soll seinen Nutzern und Nutzerinnen die technischen, wirtschaftlichen und gesellschaftliche Zusammenhänge der Energieversorgung nahe

bringen.
http://www.energiespiel.de

Frontiers – You’ve reached the fortress Europe
In dem Spiel Frontiers erleben Spielende den Alltag an den EU-Außengrenzen aus zwei Perspektiven: Aus der Sicht eines Flüchtlings oder eines Grenzpolizisten. Als Flüchtling müssen die Spieler sich verstecken, untertauchen oder Wachen bestechen, als Grenzpolizist hingegen können sich die Spieler entscheiden, ob sie Warnschüsse abgeben oder gar den Grenzgänger erschießen, wobei unethisches Verhalten bestraft wird. Zweck des Spiels ist es, Spielende die schwierige Situation von Flüchtlingen und Grenzbeamten nachempfinden zu lassen und damit Denkanstöße zu geben.
http://frontiers-game.com/

Re-Mission
In dem Action-Spiel Re-Mission steuern Spielende einen Nano-Roboter und spüren damit Tumorzellen im menschlichen Körper auf oder sie bekämpfen bakterielle Infektionen. Dabei kann als „Waffe“ zum Beispiel die Chemotherapie eingesetzt werden. Die Zielgruppe des Spiels sind in erster Linie junge an Krebs erkrankte Patienten, die damit ihre Krankheit bzw. Therapie besser verstehen und daraus Mut schöpfen sollen.
http://www.re-mission.net/

> “
>
> ?
>
> Überlegen Sie sich ein Thema, das Sie anderen durch ein digitales Lernspiel vermitteln wollen. Wie könnte ein entsprechendes Lernspiel aussehen? Welches Spielgenre würden Sie auswählen und wie würden Sie die Lerninhalte didaktisch integrieren? Ist ein Spiel überhaupt für das Thema geeignet bzw. welche Probleme könnten bei einer spielerischen Form der Wissensvermittlung hinsichtlich der Lernzielerreichung auftreten? Stellen Sie Ihre Lösungen Kollegen und Kolleginnen vor – würden diese Ihr Spiel spielen?

> “
>
> ?
>
> Laden Sie eines der freien Praxisbeispiele für digitale Lernspiele über den angegebenen Link herunter und spielen Sie das Spiel möglichst durch. Haben Sie etwas Neues gelernt? Hat Ihnen das Spiel Spaß gemacht? Wie beurteilen Sie die Integration von Lerninhalt und Spielmechanik? Was könnte man bei dem Spiel besser machen?

?

Reflektieren Sie ein nah zurückliegendes Erlebnis mit Computer- oder Videospielen: Haben Sie Spielspaß empfunden? Wenn ja, worauf würden Sie die dabei entstandene Motivation zurückführen? Wenn nicht, was hat Sie an der Entwicklung von Begeisterung für das Spiel gehindert?

Revision #3
Created 2025-02-28 21:13:35 UTC by Bernd Grabner
Updated 2026-02-13 14:19:32 UTC by Github Admin