

Game Based Learning. Spielend lernen?

Die Anwendung von digitalen Spielen für Lehr- und Lernzwecke ist auf vielfältige Weise möglich. Games können eingesetzt werden, um sich kritisch mit ihnen auseinanderzusetzen, um konkrete Lerninhalte zu vermitteln oder um selbst kreativ zu werden. Einen guten Überblick zum aktuellen Forschungsstand gibt ein Artikel von Sonja Gabriel. <https://journal.ph-noe.ac.at/index.php/resource/article/view/462/544>

Spiele zum Thema machen

Games zählen heute zu den wichtigsten Medien von Kindern und Jugendlichen. Der kritische und kompetente Umgang ist ein wichtiger Teil von Medienkompetenz und sollte im Unterricht seinen Platz finden. Besonders aktuelle Videospiele – wie z.B. „Fortnite“ – eignen sich zur Reflexion und Analyse. Spielinhalte können entschlüsselt, Spielgewohnheiten reflektiert und Spielwelten durch eigene Schöpfungen – z.B. Texte, Bilder, Comics – erweitert werden. Wie ein Einstieg in die Thematik gelingen kann, zeigt das Projekt „Digitale Spielewelten.de“. <https://digitale-spielewelten.de/methoden/level-1-einstieg-in-das-thema-games/246>

Virtuelle Erfahrungsräume

Gelerntes wird im Idealfall in der Praxis erprobt. Während etwa chemische Prozesse im Experiment erfahrbar gemacht werden, ist diese direkte Erprobung bei anderen komplexen Fragen nur schwer möglich – beispielsweise bei Aufgaben und Problemen der Stadtplanung. Hier können Games (z.B. „SimCity“) virtuelle Erfahrungsräume sowie mögliche Lösungswege anbieten. Mit der entsprechenden Vor- und Nachbereitung lassen sich solche Spiele im Unterricht einsetzen. Didaktische Szenarien und geeignete Spiele sind auf der Plattform „TOOLKIT2“ und im Handbuch „Gamify Your Classroom“ zu finden. <https://toolkit-gbl.com/start>
<https://toolkit-gbl.com/downloads/guidebook>

Lernspiele

Games sind in der Lage, komplexe Vorgänge zu veranschaulichen. Daher sind viele Lernspiele im Bereich der Naturwissenschaften angesiedelt. „Ludwig“ ist ein spannendes Physik-Lernspiel, das den Stoff der 5. bis 8. Schulstufe im Bereich der erneuerbaren Energien vermittelt. <http://www.playludwig.com/info/info-fuer-lehrer>

Auch die Edu-Version von „Minecraft“ bietet eine vielfältige Lernumgebung. In der Welt der bunten 3D-Blöcke können viele Themen behandelt werden, von Coding über Chemie, von Physik bis hin zu Geschichte und Kunst. Auf seinem Blog zeigt Michael Fleischhacker Beispiele aus dem Unterricht, die er gemeinsam mit seinen Schülern und Schülerinnen erarbeitet hat. <http://flippdenfleischhacker.at/category/edugame-engineering-group/>

Escape Games im Unterricht

„Escape Games“ verknüpfen Aufgaben mit spielerischen Rahmenhandlungen. Schülerinnen und Schüler lösen Rätsel, um einen Behälter zu öffnen, einem Gefängnis zu entkommen oder die Welt zu retten. Escape Games machen Spaß, fördern Teambildung und Kommunikation, kreative Problemlösung und Konzentrationsfähigkeit. Bei online-Breakouts müssen statt Schlössern Passwörter geknackt werden. Wie das genau funktioniert, hat Stefanie Schallert bei den EduDays 2019 gezeigt. https://www.edudays.at/images/2019/Schallert_Stefanie.pdf

Spiele selbst entwickeln

Das Entwickeln eigener Spiele im Unterricht ist eine (lohnende) Herausforderung. Die Lerneffekte sind vielfältig: von der Themenfindung über Konzepterstellung bis hin zur Programmierung. Einfache Spiele können in drei bis vier Stunden entstehen, etwa mit der Software „Scratch“. Die Software „Twine“ kommt fast ohne Programmierung aus – hier steht der Inhalt im Vordergrund. Einige Ideen zum Einsatz von Twine sind hier gesammelt. <http://kaindel.net/pt19/>

Transfer in die Realität

Games können die Lernmotivation steigern und Lerninhalte nachhaltig(er) vermitteln. Da das Spielgeschehen durch den „Magischen Kreis“ (J. Huizinga) von der realen Welt getrennt ist, findet ein Transfer des spielerischen Lernprozesses in die Realität aber nicht von selbst statt. Eine Reflexion, angeleitet durch Pädagoginnen und Pädagogen, ist von besonderer Bedeutung. Weitere Tipps zum Einsatz von Spielen in der Schule bietet das Booklet „Game Based Learning im Unterricht“. <https://www.juliusraabstiftung.at/publikationen/game-based-learning-im-unterricht/>

Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren der spielerischen Anregungen!