

Games: MAKE LEARNING FUN



EDUTAINMENT = Kombination der Begriffe „Education“ und „Entertainment“. Sämtliche Formen der Wissensvermittlung, die bewusst auf unterhaltende Elemente setzen (z.B interaktive Sprachkurse).

DEFINITIONEN:

ORIENTIERUNG IM BEGRIFFE-DSCHUNDEL

GAME BASED LEARNING = Lernkonzept, in dem Spiele zur Wissensvermittlung eingesetzt werden (z.B Gesellschaftsspiele zur Wissensvermittlung), d.h. Lernen wird in den Kontext des Spielens eingebettet.

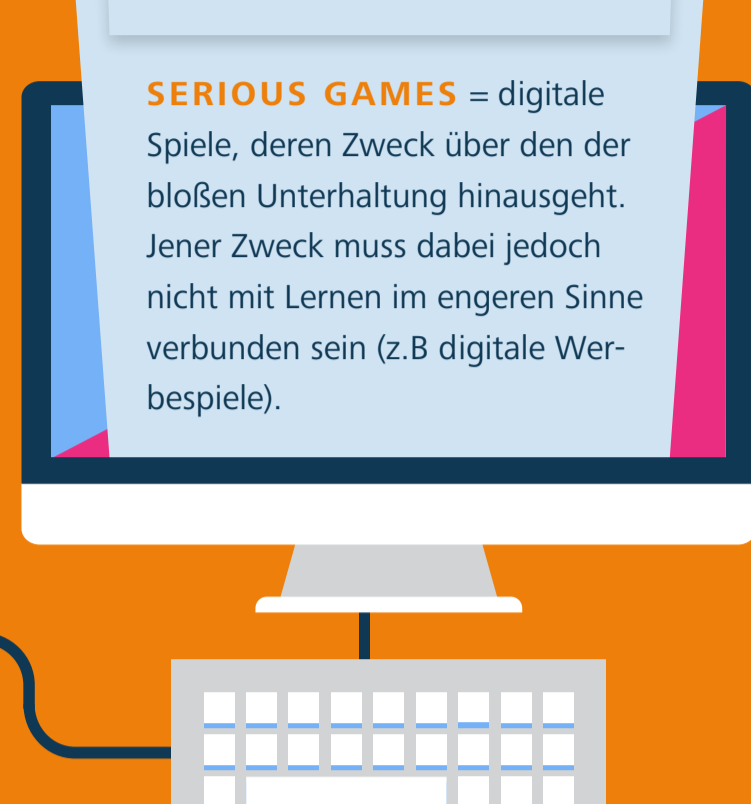
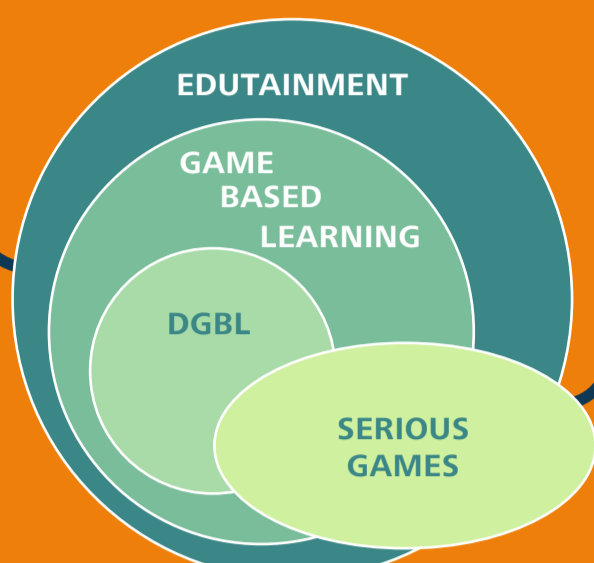
ABGRENZUNG GAMIFICATION

Unter Gamification versteht man die Nutzung von Techniken des Spieledesigns in einem anderen (Nicht-Spiel-) Kontext.

(Im Vergleich zu Game Based Learning umgedrehter Weg)

DIGITAL GAME BASED LEARNING (DGBL) = Game Based Learning auf digitalen Medien.

SERIOUS GAMES = digitale Spiele, deren Zweck über den der bloßen Unterhaltung hinausgeht. Jener Zweck muss dabei jedoch nicht mit Lernen im engeren Sinne verbunden sein (z.B digitale Werbespiele).



FORMATE:

DIGITAL LEARNING GAMES FÜR JEDEN FALL



ACTIONSPIELE

- Reaktionsgeschwindigkeit entscheidend
- Geschicklichkeit gefragt, intellektuelle Höchstleistungen werden jedoch nicht erwartet
- fördern v. a. **motorische und Wahrnehmungsfähigkeiten**
- eignen sich zum **Einüben und Wiederholen von Routinen**, da Verstärker in Form von Belohnungen besonders deutlich erkennbar sind

ABENTEUERSPIELE (ADVENTURES)



- Rahmengeschichte wird durch das Lösen von Rätselaufgaben fortgeführt, die Überlegung und Intellekt erfordern
- Trainieren v. a. **das komplexe Problemlösen**
- Nebenbei kann der Erwerb von **Fakten- und Verständniswissen** gefördert werden, wenn dieses in den Kontext der Handlung und der zu lösenden Aufgaben eingebettet ist

SIMULATIONEN

- Lassen Spieler realitätsnahe Erfahrungen nachempfinden
- Helfen **Erfahrungen mit einem bestimmten Gegenstandsbereich oder Phänomenen zu sammeln** und zu reflektieren
- Bsp. Flug- oder Wirtschaftssimulationen



STRATEGIESPIELE



- Kluges Management von Ressourcen und Einheiten führt zum Spielerfolg
- Fördern v. a. **vorausschauendes Planen**
- Ermöglichen über die inhaltliche Auseinandersetzung und das Ausprobieren verschiedener Lösungsansätze zudem **Erfahrungen mit einem bestimmten Gegenstandsbereich zu sammeln**

ROLLENSPIELE



- Darstellung von Alltagssituationen, wodurch v. a. **das Einüben von alltäglichen Aufgaben gefördert wird**
- Realitätsnähe durch Einsatz interaktiver Videos
- Spielfiguren entwickeln sich durch Aktionen in ihren Attributen weiter, wodurch das Identifikationsempfinden steigt
- Nutzung eines szenariobasierten Konzeptansatzes und von Entscheidungspfaden

QUIZ/PUZZLE GAMES



- Dienen in erster Linie zur **Wissens-/ Lernstandsabfrage**
- Eignen sich besonders gut für zwischendurch
- Einsatz in Multiplayerszenarien, d. h. kollegialer Wettbewerb möglich

VARIANTEN:

DIE UNTERSCHIEDLICHEN FORMATE KÖNNEN IN ZWEI VARIANTEN UMGESETZT WERDEN



MINI GAMES

- Teil eines klassischen WBTS
- Aufgrund der kurzen Dauer besonders gut für zwischendurch geeignet
- ▶ V.a. Quiz/Puzzle Games sowie Actionspiele können gut als Mini Games realisiert werden.



VOLLSTÄNDIGES DIGITAL LEARNING GAME

- Eigenständige Game Module
- Längere Spieldauer
- ▶ V.a. Abenteuerspiele und Rollenspiele können gut als vollständige Digital Learning Games realisiert werden.

HOW TO:

WAS WIRD VON GUTEN SPIELEN ERWARTET?

- 1 FANTASIE ANSPRECHEN:** Ermöglicht es, Sachverhalte aus unterschiedlichen Perspektiven zu sehen, verschiedene Rollen anzunehmen und sich mit fiktionalen Rollen oder Personen zu identifizieren.
- 2 KLARE REGELN, ZIELE UND FEEDBACK:** Insbesondere klares Feedback bezüglich erreichten Fortschritts in Hinblick auf die Zielerreichung wichtig.
- 3 SENSORISCHE REIZE BIETEN:** Ermöglichen bzw. intensivieren Interaktivität.
- 4 RISIKO/HERAUSFORDERUNG ANGEMESSEN GESTALTEN:** Voraussetzung Herausforderung und Erfolgserlebnissen ist Voraussetzung, um die Spieler zu faszinieren.
- 5 NEUGIER WECKEN:** Positive Ergebnisse einer Spannungsauflösung führen zu emotionaler Erleichterung. Kann sich in Form von Stolz und gesteigerten Selbstwertgefühl äußern.
- 6 KONTROLLE ÜBERTRAGEN:** Nur durch Kontrolle über das Spielgeschehen lassen sich Erfolge erzielen, durch welche die Spieler Lebens- und Rollenerfahrungen sammeln.
- 7 BALANCE AUS PÄDAGOGISCHEN ANSPRUCH UND SPIELETECHNISCHER UMSETZUNG:** Spiel- und Lernbereiche sollen nicht völlig voneinander getrennt sein (z.B. wenn Lerninhalte nicht relevant für den Spielverlauf sind). Zudem sollte das Game Design an den Standard konventioneller Spiele heranreichen, damit Spielspaß entsteht.

QUELLEN:

- Game Based Learning - Computerspiele in der Hochschullehre (Prof. Dr. Stephan Schwan) - bit.ly/1hvEnE2
- Das kleine 1x1 des e-Learnings – Teil 2 - bit.ly/1rH5Plh
- Spielend Lernen? - Eine Bestandaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning (Johannes Breuer) - bit.ly/1rHuWfQ
- OPCO12 - Trends im E-Teaching - Games Based Learning - bit.ly/1o4e5c8
- Game-Based Learning - Spielend Lernen? (Son Le, Peter Weber) - bit.ly/1m7YYdc