



Game based learning – was und wie kann man in Computerspielen lernen?





Lernen vs. Bildung

Lernprozess: bezieht sich auf Erwerb von Fähigkeiten in bestimmtem Lebensbereich

Bildung: umfassender; über einzelnen Bereich hinausgehend; umfasst Weltsicht; erfordert Reflexion

Welcher der beiden Prozesse kann wie in Computerspielen stattfinden?





Die negative Sicht

gelernt werden nur auswertbare Befehle;
Anpassung an Logik des Computers
schnelles und unreflektiertes Lernen;
Prinzip Versuch und Irrtum
Fremdbestimmung durch Computer =
Reduktion menschlicher Denk- und
Handlungsmöglichkeiten
Unterdrückung von Gefühlen und
instinktive Reaktionen





Positive Lernprozesse

Ausdruck von Eigenständigkeit und
Selbstständigkeit

Dokumentation von Normen und Werten
(z.B. Leistung und Geschicklichkeit)

eigener (jugendkultureller) Stil

Erlebnis von Emotionalität und
Körperlichkeit

Vertreibung von Langeweile und Einsamkeit





Informelle Lernprozesse

insbesondere kognitive Lernprozesse

räumliche Wahrnehmung

Fähigkeit Informationen und

Wahrnehmungen parallel zu verarbeiten

Wissen über das Spiel

computer/media literacy





Förderung der Fähigkeit zum Problemlösen?

keine Reflexion; sondern Schemawissen
erfahrene Spieler mit genrespezifischem
Bestand an Schemata, die ggf. leicht
modifiziert werden

Herausbildung neuer Strategien
Defizitprozess bei unerfahrenen Spielern





Computerspiele als Lernumgebungen?

aktives Lernen

tutorials als Lerninstanz

„stealth teaching“ = heimliches Lernen;
verdeckt und indirekt durch die Streuung
von Informationen

Lernen ohne sich dessen bewusst zu sein





Bildungsprozesse?

intensive Begegnungen mit neuen Welten
fördern neue Sichtweise(n) der „alten“ Welt
Einnahme anderer Identitäten (=andere
Sichtweisen auf die eigene Kultur)

Visualität muss Reflexion nicht behindern;
Verwendung von Irritationen und
Brechungen (Ironie und Anspielungen)





Diskussion um GBL in der Lernforschung
verspricht neuen Weg des Lernens (und
Lehrens)

US-Wissenschaftler fordern Veränderung
aller Bildungsinstitutionen und Anpassung
an Digital Natives

Problem der Umsetzung
serious games





Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

