Spielend lernen

Sind Serious Games wirklich hilfreiche Lehr- und Lernmittel?

Von **Nicolas Rebord,** Studiengangleiter und Dozent, EHB

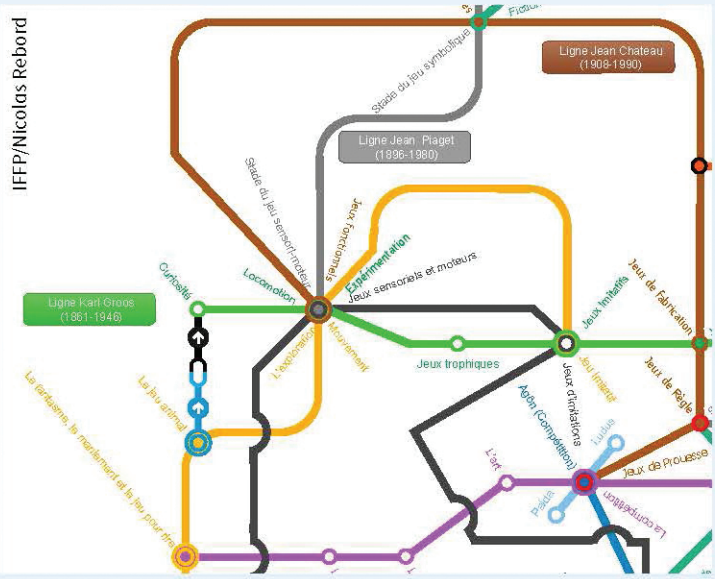
Die modernen elektronischen Geräte (Computer, Tablets und Smartphones) sind leistungsfähig. Zudem gibt es ein breites Angebot an Videospielen. So werden das Spiel und das mit ihm verbundene pädagogische Potenzial erneut in den Fokus gerückt.

Das EHB hat sich im Rahmen seiner verschiedenen Grund- und Weiterbildungsangebote schon immer mit dem pädagogischen Wert von Spielen als Lehr- und Lernmittel auseinandergesetzt. Angesichts des Erfolgs von sogenannten Serious Games (ernsthafte Spiele) lässt sich derzeit ein erneutes Interesse an der Thematik beobachten. Laut der Definition von Sande Chen und David Michael sind Serious Games «alle Spiele, die nicht primär der einfachen Unterhaltung dienen».

Die Welt der Videospiele hat sich im letzten Jahrzehnt deutlich verändert. So gibt es heute auf der einen Seite Spiele, die sich durch eine offene Spielwelt auszeichnen (Minecraft), während andere gerade durch ihre vielen vorgegebenen Details und Einstellungsmöglichkeiten begeistern (Project Cars). Mit Hilfe von sogenannten Spielgeneratoren (The Games Factory 2) kann man sogar seine eigenen Serious Games entwickeln. Da mittlerweile auch die Augmented Reality (AR) und virtuelle Realität (VR) die Welt der Spiele erobert haben, ergeben sich noch mehr Möglichkeiten. Angesichts dieser Veränderungen und der Begeisterung rund um das Thema schlägt das EHB vor, Serious Games künftig ebenfalls als Lehr- und Lernmittel zu verwenden und diese allen anderen Mitteln gleichzusetzen, die es erlauben, a) die Beteiligung der Lernenden zu steigern, b) die verwendeten Methoden weiter zu variieren und c) die pädagogischen Ansätze zu differenzieren. Im Grossen und Ganzen geht es darum, die Lust am Lernen durch den Einsatz eines Mediums zu wecken, das der heutigen Generation offensichtlich sehr vertraut ist.

Wegweiser durch die Welt der Spiele

Das EHB thematisiert das Genre Spiel nicht nur im Rahmen seiner Programme, sondern stellt auch eine originelle Literaturübersicht in Form eines U-Bahn-Plans zur Verfügung (siehe Kasten). Auf diesem U-Bahn-Plan wird dargestellt, welche Verbindungen zwischen den verschiedenen Kategorisierungen bestehen, die von diversen Autorinnen und Autoren (aus der Pädagogik, Psychologie, Philosophie etc.) vorgenommen wurden, die sich mit dem Thema beschäftigen. Jede Haltestelle markiert dabei einen Punkt, an dem sich die Definitionen der Autorinnen und Autoren überschneiden. Der Plan kann eine nützliche Hilfe sein, um folgende Fragen zu beantworten: Was soll mit dem Spiel erreicht werden und wie? Er ist als praktische Hilfe und als eine Art Kompass für alle Lehrpersonen gedacht, die Serious Games (oder Spiele im weiteren Sinne) als Lehr- und Lernmittel in ihren pädagogischen Alltag integrieren wollen.



Der U-Bahn-Plan der Spiele

Michael, D., & Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform* (1. Auflage). Boston, Mass: Cengage Learning PTR

Mit der U-Bahn durch die Welt der Spiele

Die Literaturübersicht des EHB in Form eines U-Bahn-Plans (Rebord & Rodrigues, 2017) kann auf Französisch unter folgender Adresse kostenlos heruntergeladen werden:

- www.iffp.swiss/file/7512/download