

G – Game-based Learning

Game-based Learning basiert auf dem Prinzip, **Wissen in Form eines Spiels** zu erwerben. Der Prozess des Lernens findet spielerisch statt.

Game-based Learning ist als eine **Alternative** zu herkömmlichen Lernmethoden zu verstehen, mit der sich Möglichkeiten eröffnen, die die konventionellen Methoden nicht bieten können. Sie stehen jedoch nicht in Konkurrenz zueinander, sondern sind als gegenseitige Ergänzung zu sehen.

Mit Learning Games (auch als „Serious Games“ bezeichnet) kann eine **Handlungssituation** simuliert werden, bei der die aktive Beteiligung der Lernenden (Spieler/innen) gefordert ist. Auf diese Weise kann der/die Lernende in einem „geschützten Rahmen“ **Kenntnisse und Fertigkeiten erwerben** und/oder spielerisch **erproben**. Learning Games sind auch zumeist mit spannungsinduzierte Elementen oder Levels, die erreicht werden müssen, ausgestattet, was darauf abzielt, dass die Spieler/innen weiter motiviert bleiben. So birgt das Spiel für die Nutzer/innen neben dem Lerneffekt auch einen Unterhaltungswert.

Diese Lernmethode birgt jedoch nicht nur Vorteile, es zeigen sich auch gewisse Herausforderungen. So können etwa nicht alle Lerninhalte zu einem Thema in einem einzigen Spiel abgebildet werden. Auch das Design bzw. die grafische Umsetzung der Spiele reicht nicht immer an jene kommerzieller Freizeitspiele heran, wodurch bei Lernenden, die grafisch ausgefeilte Spiele gewohnt sind, unter Umständen die gewünschte Motivation nicht erreicht wird.

Formen von Learning Games

Learning Games können in ihrer **Form variieren**, z. B. können sie als Brettspiel oder als virtuelles Spiel – insbesondere als App – konzipiert sein. Der Großteil basiert mittlerweile auf virtuellen Spielen. Wird von Game-based Learning gesprochen, sind zumeist auch virtuelle Spiele gemeint.

Um unterschiedliche Kompetenzen zu fördern, gibt es verschiedene **Arten** von Learning Games:

- **Simulationen:** Mit diesen Spielen können Erfahrungen in einem bestimmten Gegenstandsbereich gesammelt oder realitätsnahe Erfahrungen nachempfunden werden.
- **Strategiespiel:** Sie werden vor allem dann eingesetzt, wenn es um das Erlernen bzw. Festigen von vorausschauendem Planen oder Sammeln von Erfahrungen mit einem bestimmten Gegenstandsbereich geht.
- **Rollenspiele** werden vor allem dazu genutzt, alltägliche Aufgaben einzuüben.
- **Actionspiele** dienen z. B. zur Ausbildung von Reaktionsgeschwindigkeit, Geschicklichkeit und motorischen Wahrnehmungsfähigkeiten.
- **Abenteuerspiele** ermöglichen den Erwerb von Fähigkeiten zur Problemlösung oder vermitteln Fakten- und Verständniswissen.
- **Quiz/Puzzle-Games** dienen z. B. zur Abfrage von bereits erworbenem Wissen.

Learning Games in Form virtueller Angebote erfordern elektronische Geräte, in der Regel mit Internetzugang, wie z. B. einen Computer/Laptop/Notebook, ein Tablet oder ein Smartphone. Einige Learning Games benötigen zusätzliche Elemente, wie z. B. Lenkrad, Joy Stick, Controller.

Quellen & weitere Informationen:

- <https://imbstudent.donau-uni.ac.at/virtuelleschule/category/allgemein/game-based-learning/>
- https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning
- <https://www.game-learn.com/alles-was-sie-uber-serious-games-und-game-based-learning-wissen-sollten-acht-beispiele/> (diese Website bietet auch – z.T. kostenpflichtige – Learning Games)