

Lernen : next level

Das Thema Game-Based Learning via Wissenschafts-Podcast vermitteln

Kevin Birkefeld, Mandy Dörre, Steve Nebel

THEORETISCHER HINTERGRUND



Game-based Learning ist ein vielversprechender Ansatz, bei dem digitale Spiele zum Erreichen von Lernzielen eingesetzt werden (Plass et al., 2020). Die Studienlage zeigt positive Effekte auf kognitive und motivationale Aspekte sowie dem Verhalten der Lernenden (Wouters et al., 2013; Krath et al., 2021). Interaktivität, Storytelling oder spielerische Herausforderungen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden sind nur einige Beispiele für Elemente, die Game-based Learning vereinen kann. Besonders in einer Zeit, in der digitale Medien ein fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sind (Feierabend et al., 2021; Eickelmann et al., 2024), stellt sich die Frage, wie man dieses Potenzial bestmöglich nutzen kann.

Unser Wissenschafts-Podcast bietet eine Plattform, um das komplexe Themenfeld von Game-based Learning niedrigschwellig anhand von praxisbezogenen Fragestellungen zu verdeutlichen. Ziel ist es, Lehrkräften und Interessierten praxisnahe Einblicke zu geben und dabei eine Brücke zwischen Theorie und Praxis zu schlagen. Mit fundierten Informationen, inspirierenden Praxisbeispielen und anregenden Diskussionen wird gezeigt, wie Lernprozesse durch digitale Spiele gestaltet werden können.

ZIELE & HERAUSFORDERUNGEN

Transfer

wissenschaftliche und praxisbezogene Erkenntnisse zum komplexen Thema Game-based Learning für die Zielgruppe niedrigschwellig aufbereiten. Die Inhalte sollen für den Einsatz inspirieren, Beispiele für die Praxis aufzeigen und die Integration in den (eigenen) Unterricht erleichtern.

Community

Der Podcast hat das Potential, Austausch zwischen Lehrkräften, Forschenden und Interessierten zu ermöglichen. Die Website liefert weiterführende Informationen. Tagungs- und Messeauftritte werden aktiv genutzt. Expert*innen werden als Gäste zur Erweiterung des Netzwerks eingeladen. Trotz dieser Maßnahmen blieb die Partizipation von Lehrkräften im gewünschten Maße aus. Ein multi-direktionaler Transfer ist nur bedingt gelungen.

ZITATE



„Digitale Spiele unterscheiden sich vor allem in ihrer Interaktivität von allen anderen Unterhaltungsmedien, die wir haben.“
(Mathias Oborski, Computerspielmuseum Berlin)



„Spielt so oft es geht und so viel wie möglich! [...] In jedem Spiel steckt garantiert eine Message, die man irgendwie in den Unterricht einbauen kann.“
(Sebastian Möring, Professor für Game-Design)



„Wir schauen, wie wir Brücken bauen können, um den Lehrkräften den Einsatz von Serious Games im Unterricht zu erleichtern.“
(Martin Thele Schwez, Playing History)

FAZIT



Der Podcast „lernen : next level“ hat über 14 Folgen wissenschaftliche Erkenntnisse zu Game-based Learning vermittelt und so versucht eine Brücke zwischen Forschung und Praxis zu schlagen. Der Podcast soll seine Zuhörer*innen vor allem für den Einsatz digitaler Spiele inspirieren. Ein Community-Building wurde angeregt, indem der Austausch zwischen Lehrkräften, Forscher*innen und Interessierten ermöglicht wurde. In diesem Bereich weist der Podcast Potentiale auf. Gleichzeitig zeigten sich hier die größten Herausforderungen. Im Hinblick auf die Verbesserung weiterer Transfer-Projekte sollten Lösungsansätze diskutiert werden.

Die beiden Hosts:

Kevin Birkefeld
Universität Potsdam
birkefeld@uni-potsdam.de

Mandy Dörre
Universität Potsdam
brose@uni-potsdam.de



Jetzt Reinhören!



Literatur

- Eickelmann, B., Fröhlich, N., Bos, W., Gerick, J., Goldhammer, F., Schaumburg, H., Schwippert, K., Senkblei, M. & Vahrenhold, J. (Hrsg.) (2024). ICILS 2023 #Deutschland – Computer- und informations-bezogene Kompetenzen und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking von Schüler*innen im internationalen Vergleich. Waxmann.
- Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2022). KIM- Studie 2022 Kindheit, Internet, Medien Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger.
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. Computers in Human Behavior, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Plass, J. L., Homer, B. D., Mayer, R. E., & Kinzer, C. K. (2020). Theoretical foundations of game-based and playful learning. In J. L. Plass, R. E. Mayer, & B. D. Homer (Eds.), Handbook of game-based learning (pp. 3–24). The MIT Press.
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. Journal of Educational Psychology, 105(2), 249–265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>