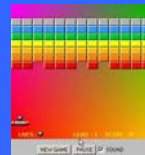
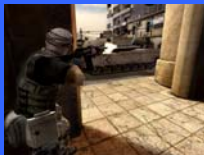


Edutainment: Zauberformel für ein neues Lernverständnis?

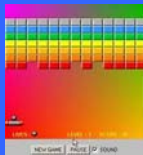
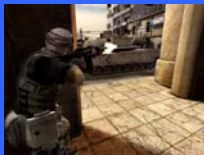
Wie Computerspiele den Lernort Schule attraktiver machen können

Christoph Klimmt
Institut für Publizistik
Johannes-Gutenberg-Universität Mainz



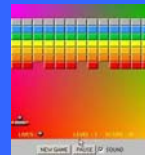
Edutainment ist nicht neu

- Lehr-/Lernstrategien gerade für jüngere Lerner haben immer den „Spaß-Faktor“ bedacht (z. B. Einsiedler, 1999)
- Edutainment-Produkte seit den 1990ern auf dem Markt, massive Ausweitung nach Einführung der CD-ROM (2000)
- Mäßig erfolgreich, kaum Einsatz in der Schule



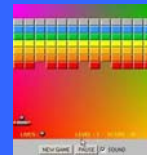
„Serious Games“: Ein neuer Anlauf?

- Der neue Begriff verweist nachdrücklich auf den *Spielspaß* als Erfolgsfaktor computergestützt-spielerischen Lernens
- Fragestellungen:
 - Was macht den Spaß beim Computerspielen aus?
 - Wie greifen Spaß und Lernprozesse ineinander?
 - Wie kann das Spaß-Potenzial von „Serious Games“ am Lernort Schule genutzt werden?



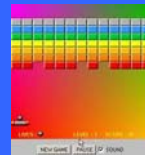
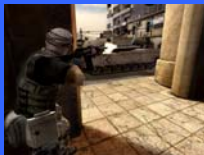
Ein kurzer Abriss der Spielspaßforschung

- Mehrdimensionale Erklärung des Spielspaßes
 - **Selbstwirksamkeitserleben** (wenig bewusst, aber dauerhaft vorhanden)
 - **Spannung und Lösung** (Reihung von Mini-Episoden aus Herausforderung/Neugier und Lösung / Entdeckung)
 - **Identifikationsprozesse** (Einfühlen in Rahmengeschichten, Rollensimulation, z. B. Kriegsheld)



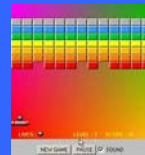
Spielspaß und Lernprozesse

- Computerspiele sind **aufgabenorientiert**
(Kompetenzerwerb notwendig, damit mit Spaß gespielt werden kann)
- Computerspiele sind **handlungsorientiert**
(Lösungen können ausprobiert, Konsequenzen direkt beobachtet werden)
- Computerspiele sind **leistungsorientiert**
(vielfältig-positives Feedback auf Kompetenzsteigerung)



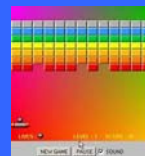
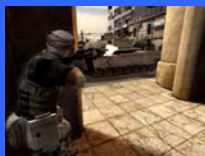
Spielspaß und Lernprozesse

→ Computerspiele sind in sich geschlossene Lernsysteme mit starken Anreizen für die Nutzer/Lerner/Spieler, relevante Kompetenzen zu erwerben und auszubauen



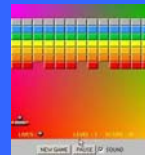
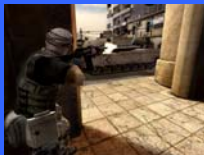
Instrumentalisierung des Spielspaßes am Lernort Schule (?)

- Formalisierte Bildungsstrategien können sich nicht direkt bei Computerspielen bedienen
 - Freiwilligkeit von Spielhandlungen versus Vorgabe des Lerngeschehens
 - „Kontamination“ (Arne Busse, bpb) der Freizeitaktivitäten durch die Schule bei ‚bildungsfernen‘ Gruppen



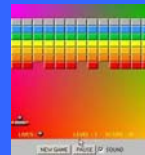
Instrumentalisierung des Spielspaßes am Lernort Schule (?)

- Es macht keinen Sinn, schulische Lerninhalte in Computerspiele „einzufüllen“
- Vielmehr müssen Computerspiele nüchtern als ein didaktisches Werkzeug betrachtet und in den Unterricht integriert werden



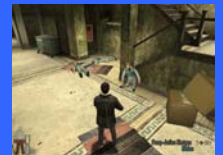
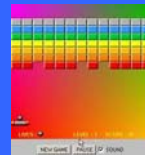
Pädagogische Anwendungsperspektiven

- Der angezielte Weg, eigens „serious games“ für bestimmte Lerngegenstände herzustellen, ist extrem aufwändig
 - Konkurrenz zu reinen Entertainment-Titeln
 - nach zwei Jahren technisch überholt und langweilig
 - Muss mit der schulischen Lerneinheit systematisch (schon bei der Entwicklung) vernetzt werden (inkl. Lehrerfortbildung, Unterrichtsmaterialien ...)
 - **Hohe Kosten, ungewisser Nutzen** → Begleitforschung



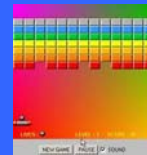
Pädagogische Anwendungsalternativen

- **Kommunikationsorientierte Ansätze:**
 - Lerner präsentieren, kritisieren, vergleichen Entertainment-Spiele am Lernort Schule (z. B.: „Rome: Total War“ im Geschichtsunterricht; Frage „Was ist ein gutes Spiel?“ als Aufsatzthema im Deutschunterricht)
 - Vorteile: Gerade spielerfahrene, wenig schulaffine Lerner können sich einbringen; geringe Kosten; hoher Motivationsanreiz durch Umkehrung von Experte-Novize-Relation zwischen Lehrer und Lernern



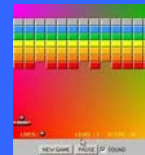
Pädagogische Anwendungsalternativen

- **Konstruktionsorientierte Ansätze:**
 - Lerner konzeptionieren, planen, entwerfen, entwickeln (kleine) Computerspiele am Lernort Schule
 - Vorteile: Komplex-multidimensionales, arbeitsteiliges Aufgabensetting, kreative Anforderungen, hoher Motivationsanreiz,
 - allerdings (noch) hoher Aufwand, hohe Kosten



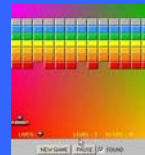
Fazit

- Spielspaß lässt sich für schulisches Lernen nutzen
- Sorgfältige Vernetzung von Computerspielen mit schulischer Lehr-/Lernstrategie notwendig
- Eigene „Serious Games“ je Unterrichtseinheit nicht mit garantierter optimaler Kosten-Nutzen-Relation (und nicht mit garantiertem Spaß-Potenzial)



Fazit

- Instrumentalisierung des Spiele-Involvements und der sozial-jugendkulturellen Relevanz von Spielen erscheint als vielversprechende Alternative,
- ... setzt aber die Bereitschaft der Lehrenden voraus, sich auf Spiele und Spieler einzulassen und Games auch als Chance zu begreifen.



Vielen Dank.

Dr. Christoph Klimmt
Juniorprofessor für Publizistik
mit Schwerpunkt Online-Kommunikation
Institut für Publizistik, Universität Mainz
klimmt@uni-mainz.de

