

#excitingedu Nr. 3 – Zusatzmaterial zum Beitrag „Spielend lernen mit Gamification?“ von Christian Wettke

Game-Based Learning und Serious Games kurz erklärt

Game-Based Learning

Wie der Name schon sagt, steht bei **Game-Based Learning (GBL)** und **Digital Game-Based Learning (DGBL)** das Lernen klar im Vordergrund, allerdings wird es verpackt in eine Spielumgebung.

Das Wissen, das man sich aneignen möchte, ist innerhalb eines Spiels verpackt. Man kann sich das Wissen quasi „nebenher“ aneignen. Die Spielumgebung sorgt für Motivation beim Lernenden und gibt durch verschiedene Regeln und Abläufe den Rahmen vor.

Spiele, die Wissen vermitteln möchten, sind entweder genau dafür designet oder sie bieten einen speziellen „Discovery-Modus“ an, der innerhalb des jeweiligen Spiels genau das Wissen vermittelt, das den Spielenden bei dem Erreichen des Spielzieles helfen kann, aber nicht muss. Ein aktuelles Beispiel ist der Discovery-Modus des Spiels „Assassin’s Creed Origins“, bei dem sich die Spielerinnen und Spieler frei durch das alte Ägypten bewegen und dort verschiedene Touren absolvieren können. Diese Touren müssen ihnen aber im Spiel nicht zwingend und nicht unmittelbar helfen, sind also keine Voraussetzung für ein gelingendes Spiel. Sie können es aber gegebenenfalls erleichtern.

GBL/DGBL kommen Gamification also schon sehr nahe, sind aber dennoch anders, da sie (Schul-)Wissen nur innerhalb eines Spiels vermitteln.

#excitingedu Nr. 3 – Zusatzmaterial zum Beitrag „Spielend lernen mit Gamification?“ von Christian Wettke

Serious Games

Serious Games gehen noch einen Schritt weiter weg vom Spiel hin zur Wissensvermittlung.

Das Ziel ist hier klar das Lernen von bestimmten Inhalten oder Fähigkeiten. Diese (Lern-)Spiele dienen nicht primär der Unterhaltung, können aber durchaus Unterhaltungselemente beinhalten, was allerdings wiederum im Auge des Spielers liegt.

Ein bekanntes und sehr frühes Beispiel für Serious Games sind Flugsimulatoren. Aktuell ist das Spiel „America´s Army“ als Trainingssimulation für Soldaten ein gutes Beispiel. Aufgrund ihrer Ernsthaftigkeit sind allerdings auch Serious Games keine Gamification.“

Christian Wettke