



CHECKLISTE „SPIELE MIT HOHEM LERNEFFEKT“

Bitte gehen Sie für Spiele, die für Sie thematisch in Frage kommen, die folgende Checkliste durch und haken alle Punkte ab, die auf das Spiel zutreffen. Je mehr Haken Sie für ein Spiel setzen, desto größer ist der zu erwartende Lerneffekt des Spiels.

| Bereich | Prinzip | Trifft zu |
|--------------------------------------|---|--------------------------|
| <i>Objektive Aspekte</i> | | |
| Fantasie ansprechen | Umgebung, Handlung und auftretende Charaktere des Spiels bilden eine Fantasiewelt. In dieser können Spielende Perspektiven und Rollen wechseln. Sie können sich mit fiktiven Charakteren identifizieren und in Experimentierräumen bewegen. | <input type="checkbox"/> |
| Regeln vorgeben | Die Spielregeln und Ziele des Spiels sind für Spielende klar erkennbar. Ziele sind explizit und fordern Spielende zu Handlungen auf. Bindende Regeln schränken Wege zur Zielerreichung ein und reduzieren Komplexität. | <input type="checkbox"/> |
| Kontrolle übertragen | Spielende haben eine aktive Rolle im Spiel und üben Kontrolle aus. | <input type="checkbox"/> |
| Erfolgskontrolle ermöglichen | Spielende erhalten unmittelbar Feedback hinsichtlich ihrer Zielerreichung. Das Spiel bietet ein hieran gekoppeltes Belohnungssystem. | <input type="checkbox"/> |
| Sensorische Reize bieten | Das Spiel bietet sensorische (visuelle, akustische, ggf. taktile) Reize. Umfang und Qualität schlagen sich z.B. in einer detailgetreuen grafischen Aufbereitung nieder. | <input type="checkbox"/> |
| Herausforderung und Risiko gestalten | Herausforderung und Risiko des Spiels stehen in einem Zusammenhang. Zudem bietet es einen optimalen, d.h. individuell anpassbaren, Schwierigkeitsgrad. | <input type="checkbox"/> |



| Bereich | Prinzip | Trifft zu |
|--------------------------------|--|--------------------------|
| Neugier wecken | Das Spiel enthält auf die jeweiligen Spielenden abgestimmte Rätsel und Geheimnisse. Dies wird z.B. durch unterschiedliche zu erreichende Level umgesetzt. Im Spiel sind Spielelemente eingebunden, die neu, zunächst nicht erklärbar und/oder unerwartet sind. | <input type="checkbox"/> |
| <i>Subjektive Empfindungen</i> | | |
| Interesse wecken | Das Spiel weckt bei Lernenden Interesse, ggf. ein höheres Interesse als klassischer Unterricht. | <input type="checkbox"/> |
| Spaß ermöglichen | Spaß fördert den Lernerfolg. Die Herausforderungen des Spiels können von den Spielenden gut bewältigt werden. Das Schwierigkeitsniveau ist an die Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse der Spielenden angepasst. | <input type="checkbox"/> |
| Engagement fördern | Das Spiel ermöglicht den Spielenden Kontrolle und Einflussmöglichkeiten auf den Spielverlauf. Spielende können sich als handlungs- und selbstwirksam erleben. Das Spiel verringert die Ablenkung durch äußere Einflüsse. | <input type="checkbox"/> |
| Sicherheit bieten | Das Spiel kann in angstfreier Atmosphäre gespielt werden. Es unterstützt explorative Handlungen. Spielhandlungen haben keine negativen Auswirkungen in der Realität. | <input type="checkbox"/> |

LITERATUR UND QUELLEN

Bergervoet, E., van der Sluis, F., van Dijk, B. und Nijholt, A. (2011), „Let the Game do the Talking: The influence of explicitness and game behavior on comprehension in an educational computer game“, In Gavrilova, M. L. (Hrsg.), *International Conference on Cyberworlds: CYBERWORLDS 2011*, S. 120-127, DOI: 10.1109/CW.2011.30.

Garris, R., Ahlers, R. und Driskell, J. E. (2002), „Games, motivation, and learning: A research and practical model“, In *SIMULATION & GAMING*, Vol. 33, No 4, S. 441-467, DOI: 10.1177/1046878102238607.

Pfannstiel, J., Sänger, V. und Schmidt, C. (2009), „Game-based Learning im Bildungskontext einer Hochschule – ein Praxisbericht“, In *MedienPädagogik*, Themenheft 15/16, [online], URL: <http://www.medienpaed.com/article/download/102/102> (Lizenz: CC BY 4.0)

Rapp, F. (2014), „Gamification – Neue Lösung für alte Probleme?“, In Schwarzer, B. und Spitzer, S. (Hrsg.), *Digitale Spiele im interdisziplinären Diskurs: Entwicklungen und Perspektiven der Alltagskultur, Technologie und Wirtschaft*, Nomos, Baden-Baden, S. 107-136.

Schachtner, C. (2012), „Spiel-Räume: Was die Faszination von Computer- und Online-Spielen über die Lebens- und Zukunftswünsche der Jugend sagt“, In Bukow, G. C., Fromme, J. und Jörissen, B. (Hrsg.), *Raum, Zeit, Medienbildung: Untersuchungen zu medialen Veränderungen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit*, Springer VS, Wiesbaden, S. 195-216.

Schwan, S. (2006), „Game Based Learning – Computerspiele in der Hochschullehre“, [online], URL: https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning/gamebasedlearning.pdf

LIZENZ

Idee & Umsetzung: Claudia Vogeler
Illustrationen & Design: Julia Flitta (Lizenz: CC BY 4.0)



Die Checkliste „Spiele mit hohem Lerneffekt“ von Claudia Vogeler / Team Medien 4.0 ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (CC BY) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>). Das Logo des Bundesministeriums für Bildung und Forschung fällt nicht unter eine freie Lizenz.

(Stand: Juli 2018)

hamburg
open
online
university
www.hoou.de

HAW
HAMBURG



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL16046 gefördert. Die Verantwortung liegt beim Autor.