



Zwischenbilanz zur Kurseinheit „Game Based Learning“

Seit dem 21.5.12 läuft der Themenschwerpunkt [Game Based Learning](#) im Rahmen des OPCO12. Bereits vor dem Online-Event am 23.5. wurde das Thema in Blogbeiträgen, Tweets und Kommentaren aufgegriffen. Dabei überwog zunächst die Skepsis: Einige Teilnehmer outeten sich als „Spielehasser“; aber auch unter denjenigen, die „eigentlich gerne spielen“ wurde der Einsatz von Computerspielen – vor allem an Schulen – teilweise kritisch betrachtet (z.B. [danielboller](#)). Dabei wurde u.a. (von [Benedikt Sutter-Bonaparte](#)) die Frage aufgeworfen, ob die Aufgabe der Schule nicht – statt sich in Konkurrenz zu dem „Funfactor“ der Spiele-Industrie zu begeben – gerade darin bestehe, das Selbstwertgefühl von Schülern auf anderem Weg als durch schnelle Spielerfolge zu stärken. [sonjalearning](#) berichtete von ihrer Beobachtung einer geschlechterspezifisch unterschiedlichen Herangehensweise an Spiele: Während die Jungen zockten und gewannen, führte das logische und diskursive Vorgehen der Mädchen zu schlechteren – und frustrierenden – Ergebnissen.

Das Event am 23.05.12 wurde diesmal nicht nur von den Teilnehmenden des OPCO12 an ihren Rechnern mitverfolgt, sondern auch live zum [101. Deutschen Bibliothekartag 2012](#) in Hamburg übertragen. Eine kurze Befragung zu Beginn der Veranstaltung zeigte auch hier eine gewisse Zurückhaltung: Nur 50% derjenigen, die sich an der Umfrage beteiligten, halten digitale Lernspiele für ein gutes didaktisches Mittel, 43% sind sich nicht sicher, knapp 7% lehnen digitale Lernspiele ab; nur knapp 24% der Teilnehmer hatten schon einmal als Lehrende Online-Lernspiele eingesetzt. An die beiden Präsentationen von Christoph Deeg (Trainer und Berater, Berlin) und Son Le (Ruhr-Univ. Bochum) schloss sich auch diesmal eine lebhaftere Diskussion im Textchat an. Unter diesem [Link](#) finden Sie alle Materialien zur Veranstaltung: Die Aufzeichnung in verschiedenen Formaten, die Folien der Referenten, die Textversion der Chatdiskussion sowie eine sortierte Liste der im Chat genannten Links. Und auch zu dieser Veranstaltung wurde wieder ein [Pad](#) eröffnet, in dem weiter diskutiert werden kann.

In der Diskussion und weiterführenden Blogbeiträgen wurden sehr verschiedene Aspekte aufgegriffen. Dazu gehören die teilweise sehr unterschiedlichen eigenen Erfahrungen und Assoziationen zum Thema Game Based Learning bei den verschiedenen Akteuren. So sind einige Lernergruppen sehr gaming-affin, während Lehrende teilweise Vorbehalte haben, nicht zuletzt gegen die Instrumentalisierung von Spielen. Interessant sind in diesem Zusammenhang die Reflexion der eigenen Medienbiografie auf [improweise](#) bzw. der eigenen Zugangsweise von [trillian](#). Angesprochen wurde auch die teure und aufwändige Produktion guter Spiele, die ein Grund dafür ist, dass es noch nicht so viele Spiele gebe, die sich etwa für den Zeitrahmen von Unterrichtsstunden eignen, zumal das Design solcher Spiele häufig schlecht sei. Schließlich wurde kontrovers darüber diskutiert, wie aus der Perspektive von Lehrenden mit dem Suchtpotenzial von Spielen umgegangen werden soll – zumal der einen Tag vor der Online-Veranstaltung herausgegebene [Drogen- und Suchtbericht 2012](#) der Bundesregierung eine starke Zunahme von Computerspiel- und Internetsucht ergeben hatte (dazu z.B. [sonjalearning](#) und [hanseatin](#)).

Nicht zuletzt gab es in Blogbeiträgen, Tweets und Kommentaren zahlreiche Hinweise auf weiterführende Materialien, etwa auf Spiele (z.B. von [frawadi](#) und [markusmind](#)), Literatur

(z.B. im [weiterbildungsblog](#) und von [Joachim Wedekind](#)) oder engagierte Videobeiträge zum Thema (z.B. von [Video Game School](#) und [cfreisleben](#)). Einen kompletten Blogbeitrag mit kommentierten „Fundstücken“ zu Game Based Learning gibt es bei [improweise](#).

In der kommenden Woche wollen wir die Blogbeiträgen und Tweets gesammelten Links in das [Wiki](#) einstellen, das zur Themeneinheit „Game Based Learning“ eingerichtet wurde. Auch Sie sind weiterhin eingeladen, sich dort an der OPCO12-Materialsammlung zum Game Based Learning zu beteiligen und an den Inhalten von e-teaching.org zum Thema „Lernspiele“ mitzuschreiben.