



## Zusammenfassung des Themenschwerpunkts Game Based Learning

Vom 21.5.12 bis 01.06.12 ging es im [OPCO12](#) um einen E-Teaching-Trend, dessen breitere Umsetzung im [2012 Horizon Report](#) (deutsche Fassung, S. 21-25) bereits zum vierten Mal für einen „mittelfristigen Zeithorizont“ von zwei bis drei Jahren prognostiziert wird: Game Based Learning (GBL). So lange wollte [kathrin](#) allerdings nicht warten und hat schon einmal das [opco12puzzle](#) entwickelt – eine tolle Idee!

Bereits zum Ende der ersten Woche dieser Themeneinheit hatte ich in einem [Zwischenfazit](#) wesentliche Aspekte der – bis dahin eher kritischen – Kommentare und Blogbeiträge zusammengefasst und dabei auch verwiesen auf die Materialien und Links zur [Dokumentation des Online-Events](#) vom 23.05.12 mit dem Trainer, Berater und aktiven Gamer Christoph Deeg (Berlin) und Son Le, wiss. Mitarbeiter der Ruhr-Univ. Bochum. Die Online-Veranstaltung wurde in mehreren Blogbeiträgen reflektiert oder zum Ausgangspunkt weiterführender Überlegungen gemacht (z.B. von [petiteprof79](#) und [didamedia.de](#)); außerdem gibt es eine kurze und übersichtliche Visualisierung in einer Mindmap von [bildungscafe](#).

Seitdem hat die Diskussion noch einmal Fahrt aufgenommen: Inzwischen wurden im [OPCO12-Blog](#) und per Tweet über 30 Blogbeiträge zum GBL veröffentlicht, und in weit über 200 [Tweets](#) wurden zahlreiche Hinweise und Links gepostet. Der folgende Versuch einer Zusammenfassung orientiert sich an einigen zentralen Schlagworten, die dabei angesprochen wurden:

**Formelles und informelles Lernen:** Einigkeit bestand in mehreren Beiträgen darüber, wieviel durch (digitale und nicht-digitale) Spiele gelernt werden kann (z.B. von [E-SOMEA](#) und von [whriesenbeck](#)). Dabei wurde allerdings darauf hingewiesen, dass grundlegende Voraussetzungen dafür – etwa Freiwilligkeit und zeitliche Offenheit – in formellen Lernsituationen nicht unbedingt gegeben sind. So wurden zugleich die Hoffnung und Zweifel darüber geäußert, ob es möglich ist, mit GBL die „*Motivationsdifferenz zwischen Lernen und Spielen auszugleichen*“ ([whriesenbeck](#)) bzw. inwieweit durch den Einsatz von digitalen Spielen die „*Erzeugung intrinsischer Motivation*“ möglich ist ([learning4me](#)). Die in der Online-Veranstaltung von Son Le formulierte These, dass ein Spiel nur dann funktioniere, wenn es nicht zu „lernlastig“ sei und der Spielspaß nicht von der Lehrabsicht dominiert werde, führte zu den Fragen, „*ob so ein ‚geheimer‘ Lehrplan fair*“ sei ([hanseatin](#)) und „*was ist, wenn Teilnehmende die ‚Bildungsabsicht‘ hinter einem Spiel erkennen*“? ([improweise](#)).

**Unterschiedliche Bildungskontexte:** Besonders häufig wurde der Bereich *Schule* thematisiert. Hier wurden Probleme wie die Vereinbarkeit mit dem Curriculum und dem Zeitbudget ebenso angesprochen wie der Mangel an guten Beispielen und Erfahrungen (z.B. von [video game school](#)). Mehrfach wurde aber auch erwähnt, wie gerne Schüler/innen auch „kleine“ (digitale) Lernspiele wie Memory, Kreuzworträtsel usw. spielen (z.B. von [twobaker](#)). Im Kontext der *Weiterbildung* sieht z.B. [Jasmin Hamadeh](#) das Potenzial von GBL vor allem darin, Motivation zu schaffen, da sie den Anwendungs- und Transferkontext zeigen können. Auch [baselix](#) hob die Bedeutung von Simulationen in der beruflichen Weiterbildung hervor. Außerdem wurde darauf verwiesen, dass in diesem Sektor – z.B. in großen Firmen – auch große Personengruppen erreicht werden können und viel Geld hier zur Verfügung stehe (wie auch in einem [Podcast](#) auf e-teaching.org angesprochen). Die weitgehende Funkstille für den Bereich *Hochschule* ist möglicherweise ebenfalls aufschlussreich ...

**Gamification und weitere Ansätze:** In einigen Beiträgen wurde die [Gamifizierung des Unterrichts](#) (so der Titel einer neu angelegten Seite in dem zur Kurseinheit eingerichteten Wiki) durch *„Level, Erfahrungspunkte und Endgegner“* vorgeschlagen ([videogameschool](#)) und überlegt, ob „spielerische Ansätze“, etwa der Einsatz von Badges, eventuell ein größeres Potenzial haben könnten als der Einsatz eines „ganzen Spiels“ – mit dem *„positiven Nebeneffekt [...], dass der Lerner wirklich etwas gemacht hat“* ([netzlernwelt](#)). Als spezielle Art des GBL wurde (ebenfalls im Wiki) [Transmedia Storytelling](#) genannt, und *„auch die Methode [goal-based Scenario](#) kann spielerisch geplant und erlebt werden“* ([Göldi](#)). Und von [Volkmarl](#) wurde auf den nächsten Trend hingewiesen, das [Mobile Gaming oder Location Based Gaming](#) als Verbindung des Einsatzes mobiler Geräte *„mit Ideen aus der [erweiterten Realität \(Augmented Reality\)](#) sowie dem [Storytelling](#)“*.

**Der eigene Hintergrund:** In einem Beitrag, der nicht speziell GBL thematisiert, weist [brainbits](#) darauf hin, dass sowohl Lehrende als auch Lernende sehr heterogene Gruppen sind, die jeweils sehr persönliche Vorerfahrungen mitbringen, in denen sich *„einige der Gründe für die Akzeptanz digitaler Lehr- und Lerntools ,verstecken“*. Auch in den Beiträgen zum GBL wurden immer wieder die eigenen, sehr unterschiedlichen, Erfahrungen mit (digitalen) Spielen und dem Einsatz von Spielen in Lernsituationen zur Sprache gebracht. Interessant sind in diesem Zusammenhang auch die ganz verschiedenen Antworten auf eine kleine Umfrage von [Jabelchen](#), ob man gerne mit Spielen lernen würde.

**Kosten:** Immer wieder angesprochen wurde, dass das Design bisheriger Serious Games nicht überzeuge und die Entwicklung von Serious Games extrem teuer seien – beim Online-Event hatte Christoph Deeg die Summe von 15 Mio. US-\$ für ein „richtig gutes Game“ genannt. Als Alternative zu solchen *„Hollywoodbudgets“* wurde für *„mehr Kollaboration zwischen interessierten Hochschulen im Sinne einer OER-Entwicklung“* plädiert ([volkmarl](#)). Auch [Jasmin Hamadeh](#) überlegt, wie man die eigene Idee umsetzen kann, ohne dass es wie *„Serious Gaming für Arme“* aussieht. Sie spricht sich dafür aus *„statt nach klaren Abgrenzungen zu schauen – relevante Elemente identifizieren, die helfen, die eigenen Ziele zu erreichen“* und sucht nach Ideen, Anregungen und Erfahrungen anderer.

Abschließend noch einmal herzlichen Dank an die beiden Experten Christoph Deeg und Son Le für ihre engagierten Beiträge beim Online-Event – und an alle Teilnehmerinnen und Teilnehmern des OPCO12, die den Faden aufgegriffen und ihre Überlegungen und Ideen eingebracht haben! Die Diskussion zum Game Based Learning kann und soll gerne auch nach Abschluss der Kurseinheit noch weitergeführt werden.

Besonders hinweisen möchte ich noch auf die zahlreiche Links und Hinweise, die in den beiden Kurswochen zum Game Based Learning getwittert wurden: Blogbeiträge, Beispiele für Serious Games in verschiedenen Kontexten, Portale, Veranstaltungs- und Literaturhinweise (z.B. auf den Bericht [Einsatzmöglichkeiten für Serious Games in Unternehmen](#) von Lutz Goertz/MMB oder auf den von der Landesanstalt für Medien NRW herausgegebenen [Best-Practice-Kompass – Computerspiele im Unterricht](#)), und vieles mehr. Vielen Dank an Oliver Jahns, stud. Mitarbeiter von e-teaching.org, der die Tweets gesichtet, sortiert und mit kurzen Hinweisen versehen hat – [ein Blick in das PDF lohnt sich!](#)

Am kommenden Montag, dem 04.06.12, beginnt der vierte Themenschwerpunkt des OPCO12, [Learning Analytics](#). Weiterhin wünschen wir Ihnen viel Spaß und hoffen auf rege Beteiligung!

Anne Thillosen (e-teaching.org)

PS: In den nächsten Wochen wollen wir die gesammelten Links in das [zur Themeneinheit GBL eingerichtete Wiki](#) einstellen. Auch Sie können sich gerne noch bis zum Ende des OPCO12 an der Bearbeitung des Wikis beteiligen.