

Spielend lernen

LERNERFAHRUNGEN IN SPIELEN

Für Heranwachsende gehören digitale Spiele heute selbstverständlich zum Alltag. Sie erkunden im Spiel neue Orte und Situationen, testen ihre Stärken und Schwächen gemeinsam mit anderen und gestalten das Spiel aktiv mit. Spielekontexte werfen gesellschaftliche und moralische Fragen auf und verlangen ihren Spielern:innen Entscheidungen in komplexen Situationen ab. Games liefern Gesprächsstoff und eröffnen Möglichkeiten der kreativen Auseinandersetzung (zum Beispiel über Let's-Play-Videos in YouTube und Twitch). Spiele sind daher immer auch Lernerfahrungen.

Die Potenziale für Wissen und Bildung, die in Spielen liegen, können auch in der Familie genutzt werden: entweder durch das Ausprobieren von Serious Games und das gemeinsame Lernen oder um ins Gespräch zu kommen. Für beides finden Sie hier Tipps und Vorschläge.

AKTUELLES

Meta-Konzern plant KI-Training mit Nutzerdaten

Meta hat angekündigt, ab dem 26. Juni 2024 die Inhalte von Facebook, Instagram und Threads zu verwenden, um eigene KI-Modelle zu trainieren. Diese Inhalte umfassen öffentliche Posts, Bilder und Bildunterschriften, jedoch keine privaten Nachrichten. Diese Praxis wird im Kleingedruckten der neuen Datenschutzrichtlinien versteckt, und Nutzer:innen müssen aktiv widersprechen, um die Nutzung ihrer Daten zu verhindern.

<https://www.mimikama.org/meta-massnahmen-bedrohen-deine-privatsphaere/>



GAME BASED LEARNING

Seit den späten 1990er Jahren werden computer- und internetbasierte Spiele zunehmend dazu genutzt, Wissen zu vermitteln und Lernprozesse zu unterstützen. Der Begriff „Game Based Learning“ hat sich hierfür etabliert. Game Based Learning nutzt die Motivation, die durch Spiele erzeugt wird, um das Lernen zu fördern. Durch die aktive Anwendung und Vertiefung von Wissen in spielerischen Kontexten können Kinder und Jugendliche auf eine Weise lernen, die ihnen Spaß macht und gleichzeitig effektiv ist.

Serious Games (Spiele mit ernsthaftem Lernziel) sind eine besondere Form des Game Based Learnings. Im Gegensatz zu klassischen Lernsoftwares vermitteln sie auf spielerische Art neues Wissen und

Fähigkeiten und besitzen oft einen hohen Unterhaltungswert. Laut einer Studie des game-Verbands der deutschen Games-Branche lernen 81 % der befragten Schüler:innen durch Videospiele besser und mit mehr Motivation. 90% der Eltern, die Serious Games eingesetzt haben, konnten eine Leistungsverbesserung bei ihren Kindern feststellen <https://t1p.de/fokus-serious-games>.

Heranwachsende können aber auch in Games, die nicht speziell als Lernspiele entwickelt wurden, spielerisch Wissen erwerben oder Fremdsprachen üben. Beispiele sind „Minecraft“ (kreatives Bauen und Lernen) oder Online-Rollenspiele, in denen Kommunikation (meist auf Englisch) eine bedeutende Rolle spielt.

THEMEN IN DIESER AUSGABE

- Lernerfahrungen in Spielen
- Game Based Learning
- Empfehlenswerte Serious Games
- Spielen und Lernen in der Familie

TERMINE

Digitales Fortbildungsangebot für die SPFH: Update „Datenschutz in der Familie“

Online am 09.07.2024

<https://t1p.de/spfh-fortbildung>



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg
0711-23737-0
info@ajs-bw.de
www.ajs-bw.de
Redaktion: Petra Wolf

EMPFEHLENSWERTE SERIOUS GAMES

Die App „**The Unstoppables**“ setzt sich spielerisch mit Themen wie Behinderung, Inklusion und Barrierefreiheit auseinander (ab 6 Jahren, kostenlos) <https://www.spielbar.de/spiele/147918/the-unstoppables>.

Das Spiel „**Alba - A Wildlife Adventure**“ thematisiert spielerisch Umwelt- und Klimafragen (ab 6 Jahren) <https://t1p.de/internet-abc-alba>.

„**Ezra**“ ist ein leicht verständliches Point&Click-Abenteuer zum Thema Fake-News und Partizipation (ab 9

Jahren, kostenlos) <https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/ezra/>.

In dem Aufbau/Strategiespiel „**Terra Nil**“ hat der Klimawandel die Erde zerstört und die Spieler:innen müssen die Natur wieder aufbauen (ab 10 Jahren) <https://bupp.at/de/spiele/terra-nil>.

„**Leons Identität**“: Ein Spiel zur Rechtsextremismus-Prävention, das schleichende Radikalisierungsprozesse aufzeigt (ab 12 Jahren, kostenlos) <https://t1p.de/spielbar-leon>.

Spielerfahrungen können als Ausgangspunkt für weiterführende Gespräche dienen und den Familienalltag bereichern.

SPIELEN UND LERNEN IN DER FAMILIE

Serious Games kombinieren Bildung mit Unterhaltung und nutzen das Interesse von Kindern und Jugendlichen am Gaming. Eltern können ihre Kinder dazu ermutigen, solche Spiele zu nutzen, um Wissen zu erweitern. Die Auswahl des richtigen Spiels ist dabei von großer Bedeutung. Es ist wichtig, dass die Spiele altersgerecht sind und auf die Interessen und Bedürfnisse des Kindes eingehen. Bei der Auswahl können diese Fragen hilfreich sein: Was macht meinem Kind am meisten Spaß? Welche Inhalte bevorzugt es? Welche Inhalte möchte ich meinem Kind zur Verfügung stellen und welche Förderpotenziale sollen dabei enthalten sein? Vor welchen Inhalten möchte ich mein Kind schützen? Ab welchem Alter ist das Spiel geeignet? Um herauszufinden, ob ein Spiel Spaß macht und ohne Bedenken gespielt werden kann, können Eltern auf Ressourcen wie www.spieleratgeber-nrw.de oder www.spielbar.de zurückgreifen.

Im Familienalltag können Serious Games dazu beitragen, bestimmte ernste Themen wie Tod, Krieg, Moral, Vielfalt oder Politik anzusprechen und sich gemeinsam damit auseinanderzusetzen. Spielerfahrungen können als Ausgangspunkt für weiterführende Gespräche dienen und den Familienalltag bereichern. Bevor Eltern Ihrem Kind ein solches Spiel anbieten, ist es wichtig, dass sie es entweder selbst ausprobieren oder sich durch das Anschauen von Let's Play-Videos ein erstes Bild davon machen. Außerdem ist es wichtig, die Serious Games gemeinsam zu spielen und für Fragen ansprechbar zu sein.

Und natürlich sollten Heranwachsende auch Games spielen dürfen, bei denen es nicht vorrangig ums Lernen geht! Trotzdem gibt es auch Möglichkeiten, Mainstream-Spiele als Anregung zu nutzen, z.B. indem der (historische) Spielhintergrund hinterfragt oder die Geschlechterrollen und Menschenbilder thematisiert werden.

LINKS, TIPPS

- „Serious Games“. **Podcast** von Game Based <https://t1p.de/game-based-folge1>.
- Die Deutschlandfunk-Podcast-Reihe „**Games und Politik**“ ergründet in sieben Teilen, welchen Einfluss Computerspiele auf unsere Gesellschaft haben <https://kurzlinks.de/dlf-games>.
- „**Vademecum – Game Based Learning in der Familie**“. Das Booklet gibt Tipps zum pädagogischen Einsatz von Spielen in der Familie <https://kurzlinks.de/GBL-in-der-Familie>.
- **Digitale Spiele mit pädagogischem Potential** Eine Auswahl für Eltern, Lehrkräfte und Pädagog:innen für das Lernen mit Games <https://www.stiftung-digitalespielekultur.de/paedagogische-spiele/>.

UND SONST?

- Mit der kostenlosen App **Flora incognita** Pflanzen bei einem Familienspaziergang bestimmen <https://t1p.de/flora-incognita>.