

# Games & Jugendarbeit - Digitale Spiele in der Bildung

**Reflexion & Transfer: Nutzung in Bildung**

Die Lernenden sollen das erlernte Spiel in ihrer eigenen Arbeit anwenden und es weitergeben. Sie sollen die Spielmechaniken in ihrer eigenen Arbeit anwenden und es weitergeben. Sie sollen die Spielmechaniken in ihrer eigenen Arbeit anwenden und es weitergeben.

Die Lernenden sollen das erlernte Spiel in ihrer eigenen Arbeit anwenden und es weitergeben. Sie sollen die Spielmechaniken in ihrer eigenen Arbeit anwenden und es weitergeben. Sie sollen die Spielmechaniken in ihrer eigenen Arbeit anwenden und es weitergeben.



Studie: Methoden und Didaktik im Einsatz von Digitalen Spielen in der Bildung (2017-19)  
[https://blog.sw.eah-jena.de/fragebogen/fragebogen\\_txt/quantistudie.php](https://blog.sw.eah-jena.de/fragebogen/fragebogen_txt/quantistudie.php)

# Games & Jugendarbeit - Digitale Spiele in der Bildung

**Reflexion & Kreativität - Kulturelle Bildung**

Der Prozess lernen kann aus einem Spiel stammen (Piaget) oder durch Reflexion und/oder beim Spiel stattfinden (Kohlberg/Scheffé). (Müller-Klaus 1997, S. 139)

Bei aller Freiheit der Gestaltung, ist jede Figur ein Produkt der Erfahrungen, Wünsche, Sehnsüchte und Pläne der SpielerInnen. [...] Das Spiel ersetzt dann nicht mehr seine eigene Realität, sondern ist das Spiel. (Gellner 2012: 317)

Digitale Spiele können eine zusätzliche didaktische Option sein, eine weitere Form der kulturellen Bildung. (Bauer/Forstmann 2014: 10)



**Didaktik**

Didaktik ist die Kunst der Vermittlung von Wissen und Können. (Klafki 2007: 10)

**Didaktik**

Didaktik ist die Kunst der Vermittlung von Wissen und Können. (Klafki 2007: 10)

**Didaktik**

Didaktik ist die Kunst der Vermittlung von Wissen und Können. (Klafki 2007: 10)

**Didaktik**

Didaktik ist die Kunst der Vermittlung von Wissen und Können. (Klafki 2007: 10)

**Didaktik**

Didaktik ist die Kunst der Vermittlung von Wissen und Können. (Klafki 2007: 10)

# Übersicht

1. Das Wesen des Spiels & seine Anerkennung
2. Lernspielformen - Eine Kategorisierung
3. Kompetenzübersicht
4. Reflexion & Kreativität - Kulturelle Bildung
5. Bedingungen & Spielleiterhaltung

Spiel vs. Lernen?!



## Das Wesen des Spiels & seine Anerkennung

Spiel ist frei!  
Spiel ist als ob!  
Spiel ist begrenzt!  
Spiel hat seine eigenen Regeln!  
Spiel besitzt ein hohes Maß an Selbstbestimmtheit!  
Spiel ist Wagnis und Experiment!  
Spiel ist wiederholbar!

Fröbel  
Caillois  
Huizinga  
Fritz  
Scheuerl

Grundmuster der gesellschaftlichen Haltung zum Spiel

# Grundmuster der gesellschaftlichen Haltung zum Spiel

**naive Deutung:** Spiel als kurios, nutzlos und lediglich den Kindern zugestanden

**mittelalterlicher Puritanismus:** Spiel als Verführung

**Zweckmäßigkeit des Spielens:** pädagogische Ausnutzung, "nützlich"

**Idealisierung:** Schiller: „der Mensch ist nur ganz Mensch, wo er spielt“

(vgl. Scheuerl 1975, S. 8 / Ganguin 2010, S. 172 / Fritz 1993, S. 129 / Schiller, 1794, S. 15.)

# Lernspielformen - Eine Kategorisierung

## Game Based Learning

### Learning Games / Lernspiele

Beispiel: *Lure of the Labyrinth*

- Fokus auf Lerninhalten „Chocolate covered broccoli“
- Schwere Themen
- Spiel wird Begleiteffekt / zum didaktischen Design
- Unterhaltungswert oft marginal
- im schlechtesten Fall werden diese Spiele mit Druck gespielt

### Serious Games / Themenspiele

Beispiel: *Global Conflicts: Palestine*

- nicht Wissen, sondern Erfahrungen
- spielerisch Themen eröffnen
- häufig auf der Ebene der Spielgeschichte
- Design ist didaktisch ausgerichtet
- Spielende müssen Angebote annehmen und reflektieren
- unbegleitetes Spielen ist pädagogisch ergebnislos

### Expressive Games / Kunstspiele

Beispiel: *Spiele der Künstlerin Lea Schönfelder*

- kein konkretes Wissen, es geht selten um Ludus
- Positionierung der Spielerstellenden (ggf. Künstler)
- das Design unterliegt diesem Anspruch
- meist geringe finanzielle Mittel
- oft hoch innovativ, teils provokant
- Unterhaltungswert ist eher rudimentär

### Serious Playing / populäre Spiele mit pädagogischer Begleitung

Beispiel: *MineCraft, Assassins Creed, Mirrors Edge,...*

- „normale“ Games im päd. Kontext
- auf den ersten Blick = pädagogisch wertlos
- hohe Spielmotivation
- Kontext, Rahmung, Modifikationen
- Brücken zu Lebenswelten
- Voraussetzung: hohes Maß an Kenntnissen
- Reflexion des Medienhandelns

### Gamification / Spielelemente in Nichtspiel-Kontexten

Beispiel: *Classcraft*

- im Grunde keine digitalen Spiele
- Belohnungs- und Aufstiegssysteme
- auch Kritiken: stark behavioristisch ausgelegt
- grundkapitalistische Ziele, intrinsisch handeln?

# Kompetenzübersicht

## personale Kompetenz

Anpassungsfähigkeit, Auftreten, Ausdauer, Authentizität, Durchsetzungsvermögen, Eigenverantwortung, Entscheidungsfähigkeit, Fähigkeit zur Selbstreflexion, Selbststrukturierung, Flexibilität, Initiative ergreifen können, Kreativität, Leistungsbereitschaft, Lernbereitschaft, Logisches Denken, Selbstbehauptung, Selbststeuerung, Sorgfalt, Verantwortungsbereitschaft, Verbales Ausdrucksvermögen, Zielorientiertes Handeln

## sozial- kommunikative Kompetenz

Einfühlungsvermögen, Fähigkeit andere zu motivieren, Interkulturelle Kompetenz, Kommunikationsfähigkeit, Konfliktmanagement, Kritikfähigkeit, Toleranz, Verhandlungsfähigkeit, Zuverlässigkeit, Teamfähigkeit

## aktivitäts- & umsetzungs- orientierte Kompetenzen

Analysefähigkeit, Beurteilungsvermögen, Fähigkeit zu Delegieren, Fähigkeit zu Kontrollieren, Konzeptionelle Fähigkeiten, Partnerorientierung, Nutzen von Wissen und Informationen, Organisationsfähigkeit / Planung, Problemlösungsfähigkeiten, Risikoeinschätzung, Stressbewältigung, Veränderungsbereitschaft, Zeitmanagement, Vorrorausschauendes Denken

## fachlich- methodische Kompetenzen

schriftliches Ausdrucksvermögen, Umweltbewusstsein, Gender und Diversität, spezifisches Fachwissen / Themen

# Reflexion & Kreativität - Kulturelle Bildung

*Der homo ludens kann aus einem Spiel aussteigen (Prävention durch Reflexion), und er kann das Spiel modifizieren (Transferprozesse). (Nida-Rümelin 1995, S. 139)*

*Bei aller Freiheit der Gestaltung, ist jede Figur ein Produkt der Erfahrungen, Wünsche, Sehnsüchte und Träume der Spielenden. (...) Das Spiel erzählt dann nicht mehr seine eigene Geschichte, sondern die des Spielers. (Geisler 2012: 217)*

*Digitale Spiele können eine zusätzliche didaktische Option sein, eine weitere Fassade der kulturellen Bildung. (Beachte Unterschiede in der Motivation, Mittelbarkeit und der Selbstbemeisterung!)*

Erlebnispädagogik	Lets Plays
Theaterpädagogik	Machinimas
Kunstpädagogik	Cosplaying
Musikpädagogik	Artworks
Sportpädagogik	CaseModding
Tanzpädagogik	FanFiction
Zirkuspädagogik	Clans & Gilden
Kreatives Schreiben	eSports
Medienpädagogik	Leveleditoring
Spielpädagogik	Mapeditoring
Architektur und Raum	LARP
Interkulturelle Bildung	Parcour
Politische Bildung	Steampunk
Museumspädagogik	OnlineRadio
...	...



## Medien in der Aktiven Medienarbeit (Handelndes Lernen) (Bernd Schorb)

### Stadien gesellschaftlicher Reaktion auf neue Medien

1. Irritation und Ablehnung



2. Vereinnahmung und  
Instrumentalisierung



3. medienangemessene  
Auseinandersetzung

Merkert 1992: 7ff

- Fotografie
- Hörspiel
- Musik
- Video
- Handy/Smartphone
- Social Media
- Web
- Printmedien
- Games
- ...



# Reflexion & Kreativität - Kulturelle Bildung

*Der homo ludens kann aus einem Spiel aussteigen (Prävention durch Reflexion), und er kann das Spiel modifizieren (Transferprozesse). (Nida-Rümelin 1995, S. 139)*

*Bei aller Freiheit der Gestaltung, ist jede Figur ein Produkt der Erfahrungen, Wünsche, Sehnsüchte und Träume der Spielenden. (...) Das Spiel erzählt dann nicht mehr seine eigene Geschichte, sondern die des Spielers. (Geisler 2012: 217)*

*Digitale Spiele können eine zusätzliche didaktische Option sein, eine weitere Fassade der kulturellen Bildung. (Beachte Unterschiede in der Motivation, Mittelbarkeit und der Selbstbemeisterung!)*

Erlebnispädagogik	Lets Plays
Theaterpädagogik	Machinimas
Kunstpädagogik	Cosplaying
Musikpädagogik	Artworks
Sportpädagogik	CaseModding
Tanzpädagogik	FanFiction
Zirkuspädagogik	Clans & Gilden
Kreatives Schreiben	eSports
Medienpädagogik	Leveleditoring
Spielpädagogik	Mapeditoring
Architektur und Raum	LARP
Interkulturelle Bildung	Parcour
Politische Bildung	Steampunk
Museumspädagogik	OnlineRadio
...	...



# Bedingungen & Spielleiterhaltung

- Ehrliche Offenheit und Neugier.
- Jugendkulturelle Abgrenzung berücksichtigen.
- Die eigene Medienbiografie reflektieren.
- Grundlagen der Kultur-, Kommunikations-, Spiel-, Erziehungs- und der Medienwissenschaft kennen.
- Gesetzliche Rahmenbedingungen kennen. (Jugendmedienschutz)
- Interesse, Lebensweltorientierung.
- Beziehungsdidaktik, Neue Lehr- und Lernkulturen.
- Medien im Kontext auffassen (Familien, Peers usw.).
- Expertenwissen der Kinder- und Jugendlichen aufnehmen.
- Spiel als Spaß. Nutzlosigkeit des Spiels erlauben.

## Keine Angst

- "Wir" haben kommunikative Kompetenz.
- "Wir" sind medienkompetent.
- Es geht nicht zuerst um Technikanwendung.
- "Wir" sind keine Digital Immigrants".
- Kinder und Jugendliche sind nicht per se "Digital Natives".
- nicht „ob“ sondern „auch“ denken (Stefan Aufenanger)

# Games & Jugendarbeit - Digitale Spiele in der Bildung

**Reflexion & Kreativität - Kulturelle Bildung**

Der Herron lehrt uns aus einem Spiel  
anzunehmen (Herron 1995: 100). Reflexion  
und er kann das Spiel modifizieren  
(Herron 1995: 100).

Bei aller Freiheit der Gestaltung, ist jede Figur  
ein Produkt der Erfahrungen, Wünsche,  
Sensitivität und Fiktion der SpielerInnen. [...] Das Spiel ersetzt dann nicht mehr seine  
eigene Realität, sondern ist das Spiel.  
(Gellert 2012: 317)

Digitale Spiele können eine zusätzliche  
didaktische Option sein, eine weitere  
Form der kulturellen Bildung. (Geisler  
Universität in der Musik, Menschheit  
und der Selbstbestimmung)



**Didaktik**

Didaktik ist die Kunst der Vermittlung von Wissen und Können. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen.

**Didaktik**

Didaktik ist die Kunst der Vermittlung von Wissen und Können. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen.

**Didaktik**

Didaktik ist die Kunst der Vermittlung von Wissen und Können. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen.

**Didaktik**

Didaktik ist die Kunst der Vermittlung von Wissen und Können. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen. Sie ist die Kunst, das Beste aus dem Besten zu machen.