

Lernprinzipien des spielerischen Lernens

(nach James Paul Gee)

Lernprinzipien

- Spieler*innen können Identitäten und Rollen in einer Spielwelt einnehmen
- Durch Interaktion erfolgt eine aktive Teilnahme am Prozess, im Wechsel von Aktion und Reaktion
- Spieler*innen konsumieren nicht nur, sie kreieren auch aktiv ihre Spielwelten.
- Spielen fördert die Risikobereitschaft: Versagen wird digital nicht so stark wie in der Realität geahndet.
- Spiele können häufig den Bedürfnissen der Spielenden angepasst werden (Niveaustufen).
- Spielwelten haben Strukturen und Ordnung, so dass Spielende häufig mit wachsenden Schwierigkeitsgraden spielen können
- Informationen erhalten Spielende, wenn sie gebraucht werden oder auf Abruf.
- Gute Spiele folgen dem Flow - sie sind weder unter- noch überfordernd.

Spiele bieten Einladung zur Erkundung und zur Reflexion über Wissen, Erfahrung, Erfolge und Misserfolge.

„Smart Tools“ – das sind z.B. Avatare und Gegenstände die das Wissen und die Fähigkeiten der Spieler ergänzen, minimieren oder steigern.

Weltweit erfreuen sich zeitgleich gespielte webbasierte Spiele mit unbekanntem Wettbewerb wachsender Beliebtheit – vor allem weil sie so genannte Cross-funktionale Teams haben (ähnlich einigen Ausbildungsgruppen) mit unterschiedlich starken Teammitgliedern, die gemeinsam an einem Ziel arbeiten.

Durch die Performance-Orientierung von Spielen können Spielende ihre Fähigkeiten nach Bedarf und immer wieder testen und Hilfe bekommen, bevor sie Expertise zeigen müssen.