

Session 2

Medienpädagogik und informatorische Bildung I

Medienpädagogische Herausforderungen am Beispiel des Digital Game-based Learnings

Dr. Anna Hoblitz, Universität Paderborn

Für aktuelle medientechnische Entwicklungen werden zunächst häufig positive Potenziale diskutiert und eine kritische Auseinandersetzung mit kontraproduktiven Eigenschaften gemieden. Aktuell zeigt sich dies beim Einsatz von digitalen Spielen in formalen Lernkontexten. Ausgangspunkt des Digital Game-based Learnings (DGBL) sind zwei Beobachtungen: Zum einen zählen digitale Spiele heute zu einer der beliebtesten Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen. Zum anderen weisen digitale Spiele bestimmte Eigenschaften auf, wie direktes Feedback, automatische Anpassung des Schwierigkeitslevels oder Kontrolle, die als lernförderlich gelten. Auf diese Weise soll DGBL die Motivation beim Lernen steigern und zu besseren Lernergebnissen als mit traditionellen Lernformen führen. Es stellt sich die Frage, ob es bei dem Fokus auf die Potenziale, die das Medium eröffnet, mögliche kontraproduktive Nutzungsformen oder andere Hindernisse ausgeblendet werden. Schließlich weisen Studienergebnisse darauf hin, dass die untersuchten Spiele ihre angestrebten Wirkungen nicht erzielen. Es scheint daher angebracht, nicht nur die Potenziale des DGBL zu betrachten, sondern auch danach zu fragen, welche problematischen Nutzungsformen denkbar sind. So ließe sich argumentieren, dass eine Fokussierung auf die spielerischen Inhalte das Lernen behindern kann. Außerdem könnte man anführen, dass es für das erfolgreiche, schulische Lernen mit digitalen Spielen bereits einer gewissen Erfahrung mit diesem Medium vorhanden sein sollte, damit nicht nur das Beherrschen des Spiels erlernt wird und dadurch die Inhalte in den Hintergrund geraten.

Zu diesen Forschungsfragen und -thesen werden Ergebnisse einer quantitativen Studie mit einem Serious Game im Physikunterricht vorgestellt. Der Beitrag hat das Ziel im Feld des DGBL affirmative Argumente zu hinterfragen, um darüber die tatsächlichen Einsatzpotenziale abzuleiten.