



Serious Games im Unterricht

Serious Games bieten eine hervorragende Möglichkeit, Lerninhalte auf spielerische Weise zu vermitteln und damit Kinder und Jugendliche intrinsisch zu motivieren. Während des Spiels setzen sich Kinder und Jugendliche mit realen gesellschaftlichen Problemen wie Umweltschutz, Energieversorgung oder Gleichberechtigung auseinander und entwickeln eigenständig Lösungen. Diese spielerische Eigenständigkeit erzeugt bei vielen Lernenden einen Motivationszuwachs, der für den weiteren Lernprozess genutzt werden kann.

Dabei können viele Elemente verwendet werden, die einerseits im klassischen Gesellschaftsspiel und andererseits im modernen Computerspiel vorkommen. Zu nennen wären hier etwa die Übernahme einer Rolle (vergleichbar z.B. mit Schwarz oder Weiß im Schach), das Einbeziehen von Spannung oder Heiterkeit erzeugenden Glücks- und Überraschungseffekten (z.B. Ereigniskarten), die Organisation von spielerischen Wettbewerben (Quizformate) oder die Formulierung von Aufgaben in Form von Rätseln und Knobeleyen.

Besonders spröde und komplexe Unterrichtsinhalte können durch eine geschickt dosierte Einbindung von Serious Games motivationspsychologisch aufbereitet werden. Anhand konkreter Beispiele wird in dieser Fortbildung vermittelt, wie man mit dieser didaktischen Strategie die alltägliche Unterrichtspraxis immer wieder anreichern kann, um Schülerinnen und Schülern einen Motivationsschub zu geben und sie für neue Lerninhalte zu interessieren.

- Spektrum der Formate und Einsatzmöglichkeiten
- Beispiele für didaktisch hochwertige Spiele
- Erkennung manipulativ genutzter Gamification
- Technische und datenschutzrechtliche Aspekte

Geeignet für:

- ✓ Kleine und mittelgroße Gruppen
- ✓ Einsteiger*innen und Fortgeschrittene
- ✓ Alle Schulformen
- ✓ Analoge und digitale Unterrichtskonzepte
- ✓ Kompakte Einführungen oder Ganztage