

2 Vorteile spielerischen Lernens

Spielen führt häufig zu einer Art der Auseinandersetzung mit dem Spielgegenstand bzw. einem Sachverhalt, die auch für Lernprozesse wünschenswert wäre. So ist Spielen eine *motivierende*, befriedigende und hochkonzentrierte Tätigkeit. Es kann dabei zum „Eintauchen“ in die Spielwelt und zum Flow-Zustand kommen. Im Flow-Zustand ist der Betroffene stark konzentriert, hat großes Vergnügen, kann schwierige Sachverhalte lösen und die Zeit vergeht schnell. Eine wesentliche Voraussetzung dieses Zustands ist ein angemessener Schwierigkeitsgrad:

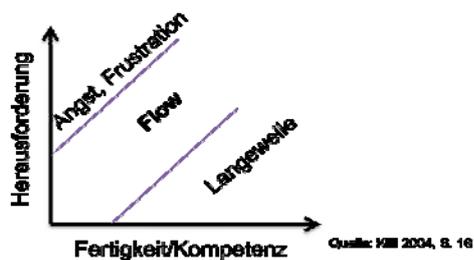


Abbildung 1: Flow-Zustand¹

Beim Spielen kommt es jedoch nicht nur zur Bereitschaft, sich länger mit etwas auseinanderzusetzen, sondern auch zu Experimentierverhalten. Neue bzw. ungewöhnliche Variationen, Strategien und Entscheidungen können in Spielen gefahrlos getestet werden, da sich Misserfolge im Spiel nicht negativ in der Wirklichkeit auswirken.

Neben der bereits angesprochenen *Problemorientierung* und hohen *Motivation* lassen sich mit spielerischem Lernen wichtige weitere didaktische Prinzipien umsetzen. *Ganzheitlichkeit* ergibt sich insbesondere dadurch, dass Spiele neben kognitiven auch affektive und psychomotorische Bereiche ansprechen können. Offensichtlich geht auch eine hohe *Schüleraktivität* und *Schüler selbstständigkeit* mit spielendem Lernen einher.

Gerade bei Computerspielen lässt sich mit Medien wie Grafiken, Videos und Simulationen ein hoher Grad an *Anschaulichkeit* der Sachverhalte erreichen.

Da viele Spiele zur Anwendung, Vertiefung und Wiederholung geeignet sind, lässt sich mit Spielen dem Prinzip der *Erfolgssicherung* gut gerecht werden.

Kritisch anzumerken ist allerdings, dass sich die hohe Motivation des Spielens häufig in ihrem (scheinbar) zweckfreien Charakter begründet. Ist sich der Spieler bzw. Lernende bewusst, dass das Spiel gewissermaßen zum Lernen instrumentalisiert wird, kann die Motivation evtl. sinken.

¹ Kili, K. (2004). Digital Game-Based Learning: Towards an Experimental Gaming Model. *Internet and Higher Education* 8 (2005) S. 13-24, S. 16