

### 3 Inhalte und Ziele des Lernens mit Spielen

Grundsätzlich lassen sich Spiele bzw. spielerische Elemente zur Erarbeitung fast aller *Inhalte* und Lernbereiche des Arbeitslehre- und Wirtschaftsunterrichts verwenden, beispielsweise zum Erwerb oder zur Verbesserung von Faktenwissen, Theorien, (Fach-)Sprache, Kommunikation/Argumentation, Kooperation, Kreativität, Logik, Können, Beobachtung und Beurteilung.

Damit sind gleichzeitig wesentliche *Ziele* des Fachs angesprochen. Prinzipiell sind Spiele gut zur Förderung von Fach-, Methoden-, Sozial- und Kommunikationskompetenz erreichbar.

Welche konkreten Inhalte und Ziele vermittelbar sind, hängt von Art und Gegenstand des Spiels ab. Angesichts des großen (Lern-)Spielangebots und der Heterogenität der Spiele würde eine Auflistung der Ziele und Inhalte an dieser Stelle zu weit führen. Einen Eindruck können jedoch die entsprechenden Ausführungen bei Rollenspielen und Planspielen oder den weiter unten skizzierten Spielen vermitteln.

Wenn sich auch die Ziele und Inhalte nicht wesentlich von anderen handlungsorientierten Methoden unterscheiden, gilt es sich doch der spezifischen *Art des Lernens* mit Spielen bewusst zu sein:

So kann *implizites* bzw. beiläufiges *Lernen* unterstützt werden, bei denen der Lernende sich des Lerneffekts zunächst nicht bewusst ist. Durch die aktive Auseinandersetzung mit einem Sachverhalt im Rahmen eines Spiels lassen sich viele Inhalte lernen, die der Spieler häufig ohne weitere Unterstützung oder Reflexionsprozesse nicht explizieren bzw. mündlich zum Ausdruck bringen kann. Durch das Spielen von beispielsweise SimCity (vgl. 4.5.1.1) lernen die Spieler wesentliche kausale Zusammenhänge und Wirkungen im Zeitverlauf kennen. Dadurch sind sie durchaus in der Lage, komplexe Sachverhalte richtig zu beurteilen und ihre Kenntnisse erfolgreich anzuwenden, wenngleich sie die theoretischen Hintergründe dafür nicht oder nur diffus artikulieren können. Insofern bietet sich nach dem derart erworbenen Wissen eine systematische Reflexion an, innerhalb derer sich die Lernenden die gelernten Sachverhalte bewusst machen. Deswegen sind z.B. bei den Methoden Planspiel und Rollenspiel Reflexionsphasen von großer Bedeutung.

Durch Spielen lässt sich jedoch auch *deklaratives Wissen* (insbes. Faktenwissen) erwerben. So könnte ein Spiel eine Aufgabe enthalten, die der Spieler mit seinem jetzigen Wissensstand noch nicht beantworten kann. Entsprechend kann das Spiel die Lernenden dazu motivieren, sich mit neuen Sachverhalten auseinanderzusetzen. Diese neuen Informationen können sowohl unmittelbar in das Spiel integriert sein oder müssen ggf. erst recherchiert werden. Insofern können Spiele als Auslöser dienen, sich mit neuen Sachverhalten auseinanderzusetzen.

Außerdem eignen sich Spiele, um bereits vorhandene Fähigkeiten und Fertigkeiten *zu üben, zu vertiefen, anzuwenden* oder auszudifferenzieren.