

GAME BASED LEARNING

IN DER KINDER- UND JUGENDARBEIT

2017

Während Spielpädagogik längst ein fixer und wesentlicher Bestandteil der Kinder- und Jugendarbeit ist, finden Game Based Learning Methoden rund um Computerspiele erst langsam ihren Weg in die pädagogische Praxis

Abstract

Obwohl der Begriff des „Game Based Learnings“ noch relativ jung ist, ist der didaktische Einsatz von Spielen bei Weitem nicht neu, sondern reicht bis in die Antike zu Platon zurück. Die erste pädagogische Beschreibung zur Verwendung von Spielen stammt von Comenius aus dem 16. Jahrhundert.

Scholarcy Synopsis

The concept of "Game Based Learning" is relatively new, but the use of games for educational purposes dates back to ancient times, with the first pedagogical description by Comenius in the 16th century.

Game Based Learning (GBL) is a relatively new concept, but the use of games for educational purposes dates back to ancient times.

While game pedagogy is already established in children and youth work, GBL methods are slowly making their way into educational practice.

GBL utilizes the potential of games to achieve specific learning goals and connects player experiences to the real world.

It is important to provide a pedagogical framework and guidance to turn gaming experiences into learning experiences.

GBL can involve specific games or focus on the general use of computer games.

LAN parties and esports events can enhance the social aspect of gaming.

Serious games can be used to explore serious topics.

The booklet provides tips and ideas for using computer games in children and youth work. It also recommends games that address serious themes such as death, illness, war, and politics.

The toolkit platform offers resources for GBL in various educational settings.

The USK provides age ratings for computer and console games in Germany.

The Donau-Universität Krems offers master's programs related to game studies and media education.

Various events provide opportunities for networking and engaging with the gaming community.

Scholarcy Highlights

- Obwohl der Begriff des „Game Based Learnings“ noch relativ jung ist, ist der didaktische Einsatz von Spielen bei Weitem nicht neu, sondern reicht bis in die Antike zu Platon zurück
- Während Spielpädagogik längst ein fixer und wesentlicher Bestandteil der Kinder- und Jugendarbeit ist, finden Game Based Learning Methoden rund um Computerspiele erst langsam ihren Weg in die pädagogische Praxis
- Auseinandersetzung mit den Themen Tod, Krankheit, Sterben: CC What Remains of Edith Finch (2017, Annapurna Interactive), PS4, Microsoft Windows; Spieleempfehlung für Spielende ab 16 Jahren auf BuPP.at: > <http://bupp.at/de/spiele/what-remains-edith-finch> > <http://www.giantsparrow.com/games/finch/>

Scholarcy Summary

GAME BASED LEARNING

Obwohl der Begriff des „Game Based Learnings“ noch relativ jung ist, ist der didaktische Einsatz von Spielen bei Weitem nicht neu, sondern reicht bis in die Antike zu Platon zurück.

Game Based Learning

Spiele – ob digital oder analog – sind Teil der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und auch vielen Erwachsenen.

Lernen und Spielen sind somit immer auch untrennbar miteinander verbunden.

Spielende lassen sich dabei nicht nur auf das Spiel selbst ein, sie sind auch dazu bereit sich Wissen im und für das Spiel anzueignen.

Game Based Learning (GBL) Methoden nutzen diese Potenziale von Spielen, um bestimmte Lehr- und Lernziele zu erreichen und setzen dabei Spielerfahrungen in Kontext zur echten Welt.

Während Spielpädagogik längst ein fixer und wesentlicher Bestandteil der Kinder- und Jugendarbeit ist, finden Game Based Learning Methoden rund um Computerspiele erst langsam ihren Weg in die pädagogische Praxis.

Mit diesem Booklet finden Pädagog/innen ein Vademecum - einen kleinen Ratgeber - zum Thema mit Tipps, Anregungen und konkreten Ideen rund um den Einsatz von Computerspielen in der Kinder- und Jugendarbeit

10 Gründe für GBL in der Kinder- und Jugendarbeit

4. Das Thema Computerspielen kann zum Ausgangspunkt für gemeinsames Reflektieren des Mediennutzungsverhaltens werden.

“Lernspiele” sind Spiele, die speziell für den Einsatz im pädagogischen Kontext konzipiert sind und ein bestimmtes Lernziel verfolgen.

Hierbei kann es um das Aneignen und/oder Überprüfen von Lernstoff gehen oder aber auch die Auseinandersetzung mit einem bestimmten Thema im Rahmen der Spielerfahrung.

Derartige Spiele bieten gute Ausgangspunkte für eine weitere Auseinandersetzung mit der jeweiligen Thematik.

Ganz im Gegenteil: Alle Computerspiele bieten Lernerfahrungen, die im Rahmen einer pädagogischen Auseinandersetzung aufgegriffen werden können.

Die Spielenden bekommen einen guten Einblick in die Bereiche Stadtmanagement und -planung und lernen, was es alles braucht, um eine florierende Stadt mit zufriedenen Bürgern aufzubauen.“ (BuPP.at, <http://bupp.at/de/spiele/cities-skylines>).

Jedes Spiel bietet andere Erfahrungsräume und kann unterschiedliche Kompetenzen fordern und fördern: 6|22.

SOZIALE KOMPETENZEN

Teamwork, Kooperation, Kommunikation, Wettbewerb, Empathie, Interaktion, etc.

PERSÖNLICHKEITSBEZOGENE KOMPETENZEN Frustrationstoleranz, Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein, Selbstkritik und -reflexion, Selbstkontrolle, etc.

Medienkunde, Medienkritik, Mediengestaltung, selbstbestimmter Umgang, Technikumgang, Navigation, Softwarekenntnisse, etc

GBL Ideen für die Kinder und Jugendarbeit

Game Based Learning bedeutet immer mehr als das reine Spielen des Spiels! Um Spielerfahrungen tatsächlich zu Lernerfahrungen zu machen und bestimmte Lernziele zu erreichen, bedarf es eines pädagogischen Rahmens und einer entsprechenden Begleitung.

GBL Methoden können sich dabei um den Einsatz konkreter Spiele drehen, oder aber auch Computerspiele im Allgemeinen zum Gegenstand der Auseinandersetzung machen.

Dort können in hellen Räumlichkeiten bis zu 24 Personen miteinander spielen und sich dabei persönlich sehen, fühlen und erleben: “Das digitale Spiel findet primär in der Isolation der eigenen vier Wände statt.

Sind in der Jugendeinrichtung Raum und die entsprechenden Gerätschaften verfügbar, bietet sich die Durchführung von lokalen LAN-Partys an.

Sitzen dabei auch noch alle Teilnehmer/innen im selben Raum, kann ein tiefgreifendes, verbindendes Erlebnis entstehen.

Dies betrifft etwa die Auswahl der Spiele, wobei gleichzeitig Rahmenbedingungen und Altersfreigaben thematisiert werden können.

LAN-Party können neben dem Spielen der Spiele noch gut andere Aktivitäten eingeplant werden.

Neben dem gemeinsamen Spielen in einer Jugendeinrichtung, bietet sich auch die Durchführung von esports Events über mehrere Jugendeinrichtungen an.

Die Teilnehmer/innen können Spiele selbst ausprobieren und erhalten Hintergrundinformationen von Fachleuten

HUB esports

Werden Sie Teil des esports-Hubs! Der esports-Hub sammelt Beiträge aus der österreichischen esports-Szene und bietet interessierten Spieler/innen die Gelegenheit aktiv zur Community beizutragen.

Room 8 - 14 Jahre videogame Shift Happens (2017, Klunk Games) crop_fre Microsoft Windows, Xbox One "Die vier Jahreszeiten und ihre Bedeutung in Märchen und Realität".

Mit Vivaldis „Vier Jahreszeiten“ kann zudem über die Bedeutung von Musik und der Bedeutung und Wirkung von Musik für die Spieler/innen gesprochen werden.

> Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/338> > <http://bupp.at/de/spiele/rubes-lab>
room 8 - 14 Jahre videogame Lightbot: Code Hour (2016, Lightbot) crop_fre Android, iOS "Lego Stop Motion".

Room 8 - 14 Jahre videogame Lego City Undercover (2017, Warner Bros) crop_fre Nintendo Switch, PS4, Wii U, Microsoft Windows, Xbox One. Die Spieler/innen werden an die ersten Schritte des Programmierens herangeführt, indem sie lernen, welche Anweisungen gegeben werden müssen, damit eine Spielfigur gesteuert werden kann.

Spielerischer Zugang zu ernsten Themen room je nach Spielauswahl

Genannte "Serious Games" bieten die Gelegenheit, sich dank der Spielerfahrung mit einem ersten Thema auseinanderzusetzen.

In der folgenden Liste finden Sie einige gelungene Spiele, die sich mit ernsten Themen auseinandersetzen.

Auseinandersetzung mit den Themen Tod, Krankheit, Sterben: CC What Remains of Edith Finch (2017, Annapurna Interactive), PS4, Microsoft Windows; Spieleempfehlung für Spielende ab 16 Jahren auf BuPP.at: > <http://bupp.at/de/spiele/what-remains-edith-finch> > <http://www.giantsparrow.com/games/finch/>.

Auseinandersetzung mit den Themen Krieg, Moral, Politik: CC Papers, Please (2013, 3909 LLC), iOS, Linux, Mac OSX, Microsoft Windows; Spielempfehlung für Spielende ab 17 Jahren auf BuPP.at: > <http://bupp.at/de/spiele/papers-please> > <http://papersplea.se/>.

CC This War of Mine (2014, 11 bit studios), Linux, Mac OSX, Microsoft Windows; für Spielende ab 18 Jahren; Spielbewertung auf BuPP.at: > <http://bupp.at/de/spiele/war-mine> > <http://www.11bitstudios.com/games/16/this-war-of-mine>.

CC Valiant Hearts (2014, Ubisoft), Mac OSX, Microsoft Windows, Playstation, XBox, iOS; Spielempfehlung für Spielende ab 12 Jahren auf BuPP.at: > <http://bupp.at/de/spiele/valiant-hearts-great-war> > <https://www.ubisoft.com/de-de/game/valiant-hearts>.

Bei der Suche können Sie die Einträge nach Praxisfeldern filtern

Wege zur eigenen GBL Idee

Der folgende Leitfaden soll Pädagog/innen bei der Entwicklung eigener GBL Ideen unterstützen.

Beachten Sie bei der Auswahl des Spiels neben dem Inhalt auch die technischen Rahmenbedingungen sowie Altersfreigaben (PEGI) und -empfehlungen (BuPP.at).

Fragen Sie nach dem Mehrwert, aber auch den Grenzen, die der Einsatz des Spiels hinsichtlich der definierten Lernziele hat.

5. Testen Sie die GBL Methode direkt mit Ihrer Zielgruppe und tauschen Sie sich auch mit Kolleg/innen aus.

6. Teilen Sie Ihre GBL Idee auf der TOOLKIT Plattform und stellen Sie diese so auch anderen Pädagog/innen zur Verfügung.

Auf der TOOLKIT Plattform dreht sich alles um Game Based Learning (GBL) - für Kindergarten, Schule, Kinder- und Jugendarbeit und Familien.

Die USK ("Unterhaltungssoftware Selbst-Kontrolle) ist jene Einrichtung in der Bundesrepublik Deutschland, welche auf Grundlage des deutschen Jugendschutzgesetzes eine Altersfreigabe für Computer- und Konsolenspiele in Deutschland festlegt.

Das Lehrangebot richtet sich unter anderem auch an Jugendarbeiter/innen und beinhaltet die folgenden berufsbegleitenden Master Studiengänge: CC Handlungsorientierte Medienpädagogik - Spielerische Ansätze in der Jugendmedienarbeit, MA CC Game Studies, MA CC MedienSpielPädagogik, MA CC Transmedia Design & Gamification, MA CC Game Based Media & Education, MSc Alle Infos unter: <https://www.donau-uni.ac.at/ags>

Weitere Ausbildungsmöglichkeiten im Bereich der Spielebranche in Österreich

Kostenlose Beratung und professionelle Hilfe rund um Mediennutzung und Suchtverhalten bieten 147 Rat auf Draht oder die Familienberatungsstellen.

Die folgenden Veranstaltungen bieten Gelegenheit sich mit Entwickler/innen oder Wissenschaftler/innen zu vernetzen oder in die Gamer Community hineinzuschnuppern.

CC Play Austria: <https://playaustria.com/> CC Game City: <http://www.game-city.at/> CC Fachkonferenz "FROG - Future and Reality of Gaming": <http://www.frogvienna.at/> CC zamSpielen: <http://zamspielen.tumblr.com/> CC Button Festival: <http://www.buttonfestival.at/> CC Festival der Spiele: <https://www.ludovico.at/festivals/> CC Subotron: <http://subotron.com/>.

Medieninhaber und Herausgeber: Donau-Universität Krems Zentrum für Angewandte Spieleforschung Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30 3500 Krems an der Donau.

Text und Redaktion: Natalie Denk, Sonja Gabriel, Thomas Wernbacher, Alexander Pfeiffer in Kooperation mit BuPP.at Grafik, Konzept und Gestaltung: Martin Reitschmied Dieses Booklet entstand aus einer Kooperation des Zentrums für Angewandte Spieleforschung mit BuPP.at und wurde gefördert aus Mitteln des Bundesministeriums für Familien und Jugend