

# Definitionen

„**Game Based Learning**“ beschreibt die Wissensvermittlung mithilfe von **Lernspielen**, wobei an dieser Stelle besonders die digitalen Spiele im Fokus stehen. Konkret geht es um Lerninhalt, die in einer spieltypischen Umgebung aufbereitet werden. Der Begriff des *Game Based Learning* (kurz GBL) beinhaltet dabei verschiedene didaktische und technische Ansätze, stets ausgerichtet auf die Absicht, Bildung allgemein bzw. fachspezifische Inhalte zu vermitteln. Beispiele für *Game Based Learning* können u. a. Simulationen, Rollenspiele, Point-and-click-Adventures oder Quizzes sein, die in unterschiedliche Szenarien der universitären Lehre eingesetzt werden können.

Dem artverwandt ist das „**Gamification**“-Prinzip, bei dem es darum geht, eigentlich spielfremde Umgebungen (bspw. eine Lernplattform wie **Moodle**) und Prozesse (wie das Lernen selbst) gezielt mit spieltypischen Elementen zu erweitern. Hier wird die Absicht verfolgt, die Synergien aus klassischer Wissensvermittlung und typischen Spielprinzipien für den Lehralltag nutzbar und damit den Lernstoff zugänglicher zu machen. Typische *Gamification*-Elemente sind bspw. das Sammeln von Punkten, das Erreichen neuer Level und/oder gestaffelter Ziele, Wettbewerb und Kooperation sowie das Erhalten von Auszeichnungen und anderen kleinen Belohnungen in z. B. Moodle-Kursen. Ein gelungenes *Gamification*-Konzept sollte die Aufmerksamkeit der Lernenden erregen und halten sowie angemessene Herausforderungen bieten.

Beide Konzepte haben zum Ziel, durch die Verbindung von Spaß und Lernen, Herausforderungen und Belohnungen die Motivation der Teilnehmenden zu erhöhen. Die aktive Rolle des Lernenden und kontinuierliches Feedback seitens des Systems können den Lernprozess unterstützen. Die kreativen Gestaltungsmöglichkeiten eines Lernspiels oder eines gamifizierten Seminars/Online-Kurses sind hierbei vielfältig und gehen von einfachen Features (wie etwa das in das RUB-Moodle installierte Level Up!-Plugin) bis hin zu komplexen, programmierintensiven Softwarelösungen.

Im besten Falle können Sie Ihre Studierenden auf diesem Wege für den Lernstoff begeistern und positiv auf das Eigenengagement der Lernenden einwirken. Wie gut und effektiv die Methode der spielerischen Wissensvermittlung bei den Lernenden greift, hängt jedoch letztendlich immer von der einzelnen Person ab. Bei der Entwicklung eines Lehrkonzepts ist es daher wichtig, dass Sie Ihre Zielgruppe stets im Blick behalten. Wie bei einem klassischen Spiel aus dem Unterhaltungssektor auch, müssen die Aufgaben dem Können und dem Wissensstand der Konsumentengruppe angemessen sein bzw. sollten nicht zu einem übermäßigen Scheitern führen – ansonsten folgt Frustration. Geben Sie Ihren Studierenden einen Grund, stolz auf sich selber zu sein; das motiviert und regt den Ehrgeiz an.

Die Tabelle zeigt eine Reihe positiver Effekte und potenzieller Möglichkeiten von Gamification

mit Bildungsbezug, die natürlich je nach Konzept variieren können:

## Gamification in der Lehre

- Spaß am Lernen Wer Spaß beim Lernen hat, ist in der Regel motivierter und zeigt ein höheres Maß an Eigenengagement. Die so gesteigerte Aufmerksamkeit führt zu einer effektiveren Aufnahme der aufbereiteten Lerninhalte.
- Sofortiges Feedback Ein sofortiges Feedback gibt den Lernenden die Möglichkeit, aus den eigenen Handlungen zu lernen. Kleine Teilerfolge, die auf ein übergeordnetes Lernziel hinauslaufen, motivieren die Lernenden dazu, sich Schritt für Schritt zu verbessern.
- Selbstgesteuertes Lernen Komplexe Lernziele lassen sich in kleinere Lerneinheiten zerlegen. Die Lernenden können diese in ihrem eigenen Tempo erledigen, vielleicht sogar so oft wie sie wollen wiederholen. Teilerfolge führen dazu, dass die Motivation nicht abreißt, indem die Lernenden an die eigenen guten Leistungen erinnert werden.
- Verbesserte Lernerfahrungen Niedrigschwellige und anwendungsorientierte Lernangebote führen zu einer positiven Wahrnehmung des Lernprozesses. Spielerische Elemente können diese interessanter gestalten und dazu animieren, von sich selbst aus am Ball zu bleiben.
- Gruppendynamiken Spielerische Ansätze bieten sowohl die Möglichkeit, Lernende einander in Konkurrenz treten zu lassen, als auch zur Zusammenarbeit anzuregen. Der Vergleich mit anderen weckt den eigenen Ehrgeiz. Indem ein Lernziel kooperativ angegangen wird, werden soziale Kompetenzen erweitert.
- Anpassbarkeit Vom einfachen Vokabel- oder Fachwort-Memory bis hin zum komplexen Planspiel - Gamification ist an viele Themen und Formate anpassbar. Dabei gilt es, für jede Zielgruppe die passende spielerische Ergänzung zum Lernstoff zu finden.

**Tabelle:** eScouts GBL / Ruhr-Universität Bochum, [CC BY 4.0](#)

Ein besonders gutes Praxisbeispiel ist das **Lernspiel *Bugtopia des Studiports***. Es handelt sich um ein Point-and-Click-Adventure, gemixt mit in den Handlungen eingewobenen Lernaufgaben zu Themen aus dem Online-Kurs „Sprach- und Textverständnis“.

---

## Autor\*in

**Sabine Römer**, Mitarbeiterin im Bereich eLearning des Zentrums für Wissenschaftsdidaktik der Ruhr-Universität Bochum und Ansprechpartnerin für allgemeine E-Learning-Beratung mit u. a. den Schwerpunkten auf Inverted Classroom-Szenarien, Game Based Learning, H5P, Augmented Learning und 360°-Bilder und -Touren.