

Serious Games: Der Ernst des Spielens

von Sara Gross (Die Presse)

Computerspiele machen Spaß, Lernen weniger. Die Verbindung von beidem zu Serious Games hat viel Potenzial und erobert auch Österreichs Schulen. Natürlich nicht als Ersatz für andere Lehrmittel wie Schulbücher.



Bild vergrößern

[Drucken](#) [Senden](#)
[Merken](#) [Vorlesen](#)
[AAA Textgröße](#) [Kommentieren](#)

AUS DEM ARCHIV:

Zukunft der Bildung: Vernetzen, Fragen, Remixen (15.04.2011)

Ecopolicy: Wenn Schüler virtuelle Staaten lenken (13.03.2011)

Steam: PC-Games am Fernseher spielen (01.03.2011)

Computerspiele vom Christkind (27.11.2010)

Der Roboter Ludwig ist auf der Erde gestrandet. Um die Heimreise antreten zu können, benötigt er neue Energie. In dem gleichnamigen Adventure-Game begeben sich Spieler ab elf Jahren mit Ludwig auf die Suche nach geeigneten Energiequellen. Das Spiel mit seiner aufwendigen 3-D-Grafik kommt bei Kindern gut an - und das, obwohl der Inhalt auf dem offiziellen Lehrplan für den Physikunterricht der fünften bis achten Schulstufe basiert. Und in Österreich wird das Spiel ab dem Schulstart im Herbst auch tatsächlich an einigen Schulen im Unterricht eingesetzt. Natürlich nicht als Ersatz für andere Lehrmittel wie das klassische Schulbuch, erklärt Jörg Hofstätter von dem Entwickler des Spiels, Ovovs, im Gespräch mit der „Presse am Sonntag“. Das wäre auch gar nicht möglich, denn Ludwig deckt nur einen Bereich des Lehrinhalts ab, nämlich jenen für erneuerbare Energien.



Sie suchen mehr als einen Flirt?

Finden Sie den Partner, der Sie optimal ergänzt – mit dem Persönlichkeitstest von

diepresse.com/partnersuche. Jetzt kostenlos testen. [Weitere Informationen >](#)

Appetitanreger ohne Suchtpotenzial. Sogenannte Serious Games wie Ludwig sollen vielmehr als „Appetitanreger“ dienen, meint Hofstätter. Sozusagen das Interesse an einem Thema wecken und Lust auf das Lernen machen. Das kann nur dann gelingen, wenn ein Lernspiel jenen Spielen möglichst ähnlich ist, die Kinder auch daheim gern spielen. „Eine der größten Schwächen von Serious Games ist die optische Aufmachung“, erklärt Hofstätter. Bei Ludwig wurde deshalb gerade auch auf das Design viel Wert gelegt. Bei einem guten Lernspiel sei es außerdem wichtig, dass das Spielziel mit dem Lernziel übereinstimme, dass also beide Elemente verschmelzen. Oft sind solche Spiele so aufgebaut, dass sich kurze Spieleinheiten mit Prüfungs- und Übungsbögen abwechseln.

Trotz des allgemeinen „Hypes“ um Computerspiele sollte der Einsatz im Unterricht jedoch mit Bedacht erfolgen, findet Werner Stangl vom Institut für Pädagogik und Psychologie an der Johannes-Kepler-Universität Linz. Lehrer müssten erst den Umgang mit dem neuen Medium lernen, und auch nicht jeder Schüler sei automatisch ein leidenschaftlicher Computerspieler. Das oft kritisierte Suchtpotenzial schätzt der Experte bei Lernspielen als eher gering ein. Vielmehr könne ein gezielter Einsatz im Unterricht, der von einem Lehrer begleitet wird, den richtigen Umgang mit dem Medium lehren. Da Computerspiele teilweise auch in der Aus- und Weiterbildung in der Wirtschaft eingesetzt werden (zum Beispiel von BMW, siehe Kurzbericht oben), sei eine Vorbereitung darauf in der Schule wünschenswert.

Ein großes Problem ortet Stangl bei der Finanzierung. „Hochwertige Computerspiele zu entwickeln, die für

MEISTGELESEN BILDUNG

1. Kindergartenpflicht: Strafen für Eltern
2. Wiens Schulen sparen bei Deutschkursen für Migranten
3. Hochschulplan: Der lange Weg zur Umsetzung
4. Schulstart: Nicht mit "Ernst des Lebens" drohen
5. Schweden: Privatschulen umgarnen Schüler

WERBUNG

AUSWEGE AUS DEM REFORMSTILLSTAND



[Acht Thesen zur idealen Schule](#)
Integration, Lehrerbildung, Lehrpläne

Meine Schulzeit



StayFriends

suchen

WERBUNG

STREBER, FÜNFER, NACHZIPF



[Promis in der Schule](#)
Streber oder Fünferkandidaten?

TOP-THEMEN

den Unterricht tatsächlich geeignet sind, wird bald an Budgetgrenzen stoßen“, sagt Stangl. Ein Problem, vor dem auch Ovos stand. Die Entwicklung wurde vom Wissenschaftsministerium und der Stadt Wien gefördert, dennoch hätten Schulen das nun fertige Spiel erwerben müssen. Daher hat Ovos Sponsoren wie den Verbund und den Klimafonds an Bord geholt, die bereits Lizenzen für 10.000 bis 15.000 Schüler gesichert haben. Hofstätter ist überzeugt, dass Ludwig von Schulen auch tatsächlich angenommen wird. Bereits während der zweijährigen Entwicklungsphase wurde das Spiel in sechs österreichischen Schulen wie etwa dem Brigittenauer Gymnasium in Wien oder der Hauptschule in Bad Zell von Schülern ausprobiert und ist gut angekommen. Zumindest dort, denkt Hofstätter, werde Ludwig auch weiterhin eingesetzt.

(“Die Presse”, Print-Ausgabe, 28.08.2011)

3
 1
 Empfehlen Bestätigen

AUS DEM ARCHIV:

Zukunft der Bildung: Vernetzen, Fragen, Remixen (15.04.2011)

Ecopolicy: Wenn Schüler virtuelle Staaten lenken (13.03.2011)

Steam: PC-Games am Fernseher spielen (01.03.2011)

Computerspiele vom Christkind (27.11.2010)

WERBUNG

[Baumeigentümer werden!](#)



Der Holzmarkt boomt - bis zu 12% p.a. und mehr ab 3.900€ Anlage. Jetzt informieren!

[Mit Gold zu mehr Gold](#)



Bestellen Sie jetzt Ihre Gold Card und sichern Sie sich mit etwas Glück einen von 6 Goldbarren!

[Entspannte Jobsuche!](#)



Jeden Tag hunderte neue Jobs online finden! Jetzt gratis abonnieren!



Als Gast kommentieren

...oder [einloggen](#) um als registrierter Benutzer zu kommentieren ([Vorteile dieser Variante](#))

Mit dem Absenden Ihres Kommentares erklären Sie sich mit den [Forenregeln](#) einverstanden.

Gastname*

Sicherheitscode
(Was bringt das?)*



Überschrift*

Ihr Kommentar

Schwer lesbar?
[Neuen Code generieren](#)

[Verbleibende Zeichen](#)

*... Pflichtfelder

9 Kommentare

Gast: Donidaki
28.08.2011 14:38

[» antworten](#) 0

[» melden](#) 0

Das Internet in allen schulen

um mehr zum spielen als zum lernen. Die schüler haben euch doch die LehrerIn schon lange Ausgetrixt. Alt und Esc nix sichst mehr. ist der lehrerIn wieder weg, ist das spiel auch wieder komplett am Bildschirm.

[» antworten](#) 0

- [Gaddafi](#)
- [Hitzewelle](#)
- [Telekom-Affäre](#)
- [Sommergespräche](#)

SCHLAGZEILEN BILDUNG

1 / 3

[Hochschulplan: Der lange Weg zur Umsetzung](#)



Vom FH-Ausbau über neue Steuerungsstellen bis hin zu Studiengebühren. Nicht alle Vorschläge des Weisenrats zum Hochschulplan sind politisch umsetzbar. Expertentipps im Realitätstest - eine Analyse.

[Kindergartenpflicht: Strafen für Eltern](#)



Seit einem Jahr gilt die Kindergartenpflicht für Fünfjährige. Doch nicht alle Erziehungsberechtigten halten sich daran. In Wien wurde gegen 59 Eltern ein Verwaltungsverfahren eingeleitet.

[Wiens Schulen sparen bei Deutschkursen für Migranten](#)



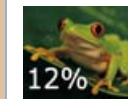
Die Schulen in der Bundeshauptstadt kämpfen mit Kürzungen. Im Herbst wird es deutlich weniger Sprachförderung für Migranten geben. Die ÖVP übt Kritik, auch Direktoren und Lehrer sind empört.

[Schulstart: Nicht mit "Ernst des Lebens" drohen](#)



Eltern sollen natürliche Neugier der Schulanfänger fördern, rät Schulpsychologin Zeman. Generell sei wichtig, dass Eltern immer wieder betonen, dass Leistungen nichts mit dem Wert des Sprösslings zu tun haben.

1 / 3



[Baumeigentümer werden!](#)
Der Holzmarkt boomt - bis zu 12% p.a. und mehr ab 3.900€ Anlage. Jetzt informieren!



[Direkt profitieren!](#)
Jetzt kostenloses Konto mit 1,6 % hohen Zinsen, ab dem 1. Euro beim Direkt-Sparen, eröffnen.



[Manager-Jobs Österreich](#)
Experteer.at – Über 1.500 ausgewählte Positionen ab 60.000 € >> Jetzt kostenlos anmelden!




VORTEILSZONE





[Nissan Juke](#)
Wählen Sie den Wagen aus der am Besten Ihren Bedürfnissen entspricht!

[» Weitere Angebote: Hier klicken!](#)

thotho
28.08.2011 14:19 » melden 0 

ein guter tipp:
kaufen Sie red orchestra heroes of stalingrad

» antworten 0 
0 

Gast: Experteinecht
28.08.2011 13:11 » melden

Stangl?
der Schwachsinn des Herrn Stangl - Natürlich lernen Kinder über elektronisches Spiele lernen weit mehr als in den meist (faden) Büchern. Es ist DAS MEDIUM der der Kids geworden, denen die öde Papierzettelpädagogik längst zum Hals heraushängt. Die Erfolge sind verblüffend, wenn es richtig gemacht wird, die Lernerfolge fantastisch (z.B. römische Geschichte - Age of empires, ecopolicy - Volkswirtschaft usw.) die Kinder haben wieder Spass am Lernen - der leider wieder mit solchen falschen Expertenmeinungen völlig verzerrt wird. die Wirklichkeit schaut halt anders aus als der elfenbeinerne Wissenschaftsturm.

» antworten 0 
0 

Charon
28.08.2011 19:25 » melden



"öde Papierzettelpädagogik"
Die Kids müssen auch lernen, Informationen aus "öden" Medien aufzunehmen - im wirklichen Leben braucht man viel mehr Wissen als in Spielen aufbereitet werden kann.

Als Unterstützung/Abwechslung ist das ja in Ordnung, aber es darf nicht der Normalzustand werden.

» antworten 0 
0 

Gast: Der schwachsinnige Herr Stangl aus dem Elfenbeinturm
28.08.2011 15:25 » melden

Re: Stangl?
Die Wissenschaft kann es sich nicht leisten, eine so einseitig fundierte Meinung wie der offensichtlich spielbegeisterte und schulfrustrierte Kommentator zu haben. Diese muss sich an Fakten halten und an das Ganze denken bzw. eine differenzierte Sicht der Dinge haben, wie sie im Interview (vollständig nachzulesen unter <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LEHREN/Computerspiele-Unterricht.shtml>) entwickelt wurden. Mich würde nur interessieren, wo selbst in diesem Presseartikel diese in der Wortmeldung von "Experteinecht" vorgenommene Bewertung der Nützlichkeit von Computerspielen "echt" vorkommt.

» antworten 0 
0 

Charon
28.08.2011 09:58 » melden

Spannend...
...wird's dann, wenn die Kids nach der Schule draufkommen (müssen), dass das reale Leben kein Computerspiel ist, in dem man nach jedem Flop ohne irgendwelche Nachteile wieder von vorn beginnen kann.

» antworten 0 
0 

stairway to heaven
28.08.2011 09:38 » melden

geht der Prophet nicht zum Berg...
...dann verändern wir halt das Umfeld solange zu Tode, bis vielleicht auch für den Dümmersten etwas dabei ist, was ihm gefällt!

» antworten 0 
0 

Gast: Insider1
27.08.2011 22:39 » melden

Wünsche viel Erfolg!
Wünsche dem Projekt viel Erfolg! Ein kleiner Unkenruf - bisherige Erfahrungen mit ähnlichen Ansätzen waren leider sehr bescheiden. Sobald Didaktik und Ernsthaftigkeit auch nur ansatzweise ins Spiel kamen, war die Reaktion der Schüler (Schülerinnen waren sowieso traditionell schwer für Computerspiele zu begeistern) immer: ist ja ganz nett - probieren wir es dem INF-Lehrer zuliebe einmal aus - und vergessen wir es schnell wieder. Suchtfaktor - und der gehört zu einem "guten" Spiel - entstand nie dabei.

Gast: spark
27.08.2011 21:18

[» antworten](#)

0 

0 

[» melden](#)

der ernst des spielens
ein widerspruch.

DiePresse.com Dienste:

Nachrichten

Politik · Innenpolitik · Außenpolitik · Europa · Zeitgeschichte · Mein Parlament
Wirtschaft · Österreich · International · Eastconomist · Finanzen · Kurse · Bilanzen · Recht · Kolumnen
Panorama · Wien · Österreich · Welt · Religion · Umwelt · Skurriles · Wetter
Kultur · Bühne · Kunst · Medien · Film · Klassik · Pop & Co · Literatur · Kino-Programm · TV-Programm
Tech · Hightech · Internet · Handy
Sport · Fußball · Tabellen · Motorsport · Mehr Sport
Leben · Menschen · Lebensstil · Essen & Trinken · Reise · Motor · Uhren · Wohnen · Lokalführer · Events
Bildung · Erziehung · Schule · Hochschule · Weiterbildung · FH-Guide
Wissenschaft
Gesundheit
Recht · Recht Allgemein · Wirtschaft & Steuern
Spectrum · Zeichen der Zeit · Literatur · Spiel & Mehr · Architektur
Meinung · Kommentare · Blogs · Gastkommentare · Debatte · Quergeschrieben · Feuilleton · Pizzicato · Alle Kommentare

Freizeit

· Wetter · TV · Kino · Veranstaltungen · Kreuzworträtsel · Sudoku · Quiz · Gewinnspiele · Liebe

Schaufenster

· Mode · Beauty · Design · Gourmet · Salon · Lookbook · Uhren

Services

· Archiv · Anno · Kurse · Meine Presse · Newsletter · Screensaver · Handy · iPhone · Textversion · ePaper
· RSS

Unternehmen

· Impressum · Kontakt · Abo&Club · News · Mediadaten Print · Mediadaten Online · Veranstaltungen

"Seite vorlesen" powered by *linguatec*

© 2011 DiePresse.com | [Feedback](#) | [Impressum](#)

Weitere Online-Angebote der Styria Media Group AG:
Börse Express | [ichkoche.at](#) | [Kleine Zeitung](#) | [sport10.at](#) | [typisch.at](#) | [willhaben](#) | [WIENER](#) | [WirtschaftsBlatt](#)