Spielend lernt es sich am besten

Autor(en): **Kessler, Andrea**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin**

Band (Jahr): **21 (2014)**

Heft 232

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-884503

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Spielend lernt es sich am besten

Für Videogames stehen bei Kindern und Jugendlichen alle Tore offen. → Serious Games nutzen das und verpacken Wissen in Spiele.

von Andrea Kessler

Radio Darfur schickt dich als Reporter in den Sudan, wo du über den Bürgerkrieg berichten sollst. Auf dem Visumsformular sollst du den Reisegrund ankreuzen: A) als Journalist B) als Mitarbeiter einer Hilfsorganisation C) als Tourist oder D) aus anderen Gründen. Die richtige Antwort bringt dich auf die sandigen Strassen der umkämpften Stadt Kornoy. Dein Handy klingelt und Kampfjets nähern sich im Tiefflug ... Nach der ersten von vier Missionen des Games *On the Ground Reporter* kann eine Bürgerkriegsstory als Worddokument auf dem PC gespeichert werden.

Das Spiel wird auf der Seite *Games for Change* mit zehn von zehn Punkten bewertet und als «very educational and informational» gelobt. Es ist ein sogenanntes → serious game, ein Spiel, das Wissen vermittelt. Doch es bleiben leise Zweifel im Raum hängen. Das Spiel baut auf Fotografien und Videoausschnitten auf. Wissen die abgebildeten Leute, dass sie Figuren eines Spiels sind? Würden sie das gut finden? Und schliesslich: Wie objektiv sind die Produzenten des Games eigentlich?

Serious Sam

Die Gamedesignerin Sarah Celebioglu sitzt an einem schmalen Tischchen in einem Hinterzimmer der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), wo sich Brettspiele ebenso querstapeln wie → Spielkonsolen, Joysticks, Xbox-Games und Atari-Ungetüme. Ein Wühlparadies für Zocker. Die 32-jährige Sarah, mit den kajalschwarzen Augen und der im Rossschwanz gebändigten Haarflut, spielt selber gerne. Respektive hat mal. *Serious Sam*, ein, sie will es fast nicht sagen, Shooter-Game – aber der witzigen Art. Nun hat sie *Serious Sam* durch → serious games ersetzt. *Mintland*, *Emission Impossible* und *Dudumizi* heissen ihre Spiele. Für das letzte reist Sarah hin und wieder nach Afrika. Aber nicht in die Flüchtlingslager nach Darfur, sondern zu Wasserprojekten in Tansania, und sie bringt auch keine Fotografien für das Game mit nach Hause, sondern Ideen. «Wir kreieren kein Spiel über die Leute dort, sondern ein Spiel für die Leute dort», sagt Sarah.

Ein tansanisches Tamagotchi

Da umfangreiche Wasserdaten und -messungen in Tansania fehlen, wollen eine Ingenieurschule aus Neuchâtel und die Zürcher Firma Hydrosolutions diese zusammen mit der lokalen Bevölkerung erheben. Das Spiel *Dudumizi* soll dabei helfen. Dudumizi ist ein Vogel, dessen Gesänge nur unmittelbar vor der Regenzeit zu hören seien, darum haben ihn sich die Bauern als Spielfigur gewünscht. Im Spiel soll das perlmuttschimmernde Pummelchen mit den lieben Augen zum glücklichen Flattern gebracht werden, indem es mit Wasser- und Wetterdaten gefüttert wird: War es heute heiss? Hat es gestern geregnet? Ein glücklicher Dudumizi ist nicht der einzige Dank an die Mitspieler, sie erhalten auch Daten: Wettervorhersagen und Wasserinfos. Die Sensibilisierung und Datenerhebung per Smartphone-Spiel werde mit Brettspielen ergänzt, die den Primarschülern Tansanias das Thema Wasser näher bringen sollen, sagt Sarah. Spielend lernt sich einfach immer gut.

Emission Impossible

«Sage es mir und ich vergesse es, zeige es mir und ich erinnere mich, lass es mich tun und ich behalte es.» Konfuzius liefert mit diesem Satz ein Hauptargument für spielendes Lernen, dessen Potenzial in Schulen auch im digitalen Bereich immer stärker genutzt wird. Sarah hat schon im Auftrag der ETH ein Spiel erschaffen, mit welchem Mädchen der Primarstufe für Mathematik begeistert werden sollen *(Mintland)*, oder für das Oeschger-Center der Universität Bern das Game *Emission Impossible*, ein Klimaschutz-Spiel für Landwirte.

Im Spiel können die Fruchtfolgen auf den Feldern festgelegt, die Tierbestände reguliert, Isolationen und Traktoren gekauft und die Gülle schonend verwertet werden. Dazwischen gibt es immer mal wieder Minichallenges: Kuhfladen-Bingo und Traktorrennen. Bei Entscheidungsschwierigkeiten liefern Internetlinks Hintergrundwissen. Spiele wie *On the Ground Reporter* machen deutlich, wie schmal der Grat zwischen Lerninhalten und subjektiven Wahrheiten sein kann. Dem wirkt Sarah entgegen. Bei ihren Games stehen immer Experten im Hintergrund, die die Lerninhalte liefern und kontrollieren, ob sich falsche Inhalte und Wissensfehler eingeschlichen haben. Denn – ob spielend oder nicht – zentral beim Lernen ist nicht das Wie, sondern das Was.

Andrea Kessler, 1980, ist ehemalige Saiten-Redaktorin und angehende Lehrerin.

radiodabanga.org/darfurgame
sarahcele.de
gamesforchange.org
emission-impossible.ch

CONTINUE