

12:45 - 14:00 Uhr

Game-based Learning - spielend die Welt verändern

Fabian Karg

Die inhaltsbezogene Prüfungskultur führt häufig dazu, dass nicht der Prozess des Lernens als wichtig erscheint, sondern lediglich das Ergebnis. Schülerinnen und Schüler lernen oft nicht aus Begeisterung, sondern weil sie gute Noten bekommen möchten. Die notwendige Anstrengung ist also eine rationale Reaktion auf eine extrinsische Motivation, den Test. Mit Spaß hat dies selten viel zu tun und die tatsächlichen Lernerfolge sind erfahrungsgemäß meist nur mäßig. Durch spielbasiertes Lernen - Game-based Learning - wird das Lern- und Motivationspotenzial von Spielen genutzt, um Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu motivieren, für Neues zu begeistern und mit Spaß und Neugier an der Lösung von Problemen zu arbeiten.

Architektur und Geschichte erleben, technische Abläufe verstehen, Brücken bauen, Gesellschaften abbilden und Demokratiebildung vorantreiben, Lektüren erlebbar machen, Filme drehen, Museen bauen, Stadtführungen virtuell abbilden, interkulturelles Lernen spielerisch durchführen, Sprachen lernen - all das ist mit (digitalen) Spielen möglich.

Wir werfen gemeinsam einen Blick auf die neuesten Entwicklungen, geben praktische Tipps und diskutieren Ihre Fragen.



Fabian Karg ist stellvertretender Direktor des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg (LMZ). Zuvor war er als Projektleiter in der Stabsstelle Medienentwicklungsplanung tätig und hatte die Position des Referatsleiters für Grundsatz und Innovation am LMZ inne. Darüber hinaus verfügt er über vielfältige Lehrerfahrungen in verschiedenen Schulformen. Als freier Dozent setzt er sich aktiv für zeitgemäße Bildung, Game-based Learning und Jugendmedienschutz ein.