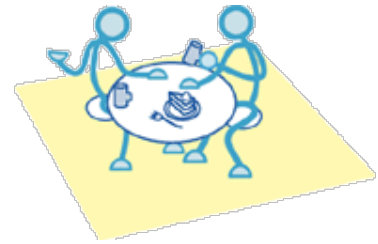


Computerspielen im Besonderen eröffnet bei der Wissensvermittlung eine Vielzahl an Möglichkeiten, Kenntnisse aktiv anzuwenden und somit zu vertiefen. In der Faszination des Spiels können Lernprozesse auf besondere Weise unterstützt und erleichtert werden.

Als Lernspiel kann eine Aktivität bezeichnet werden, deren Inhalte, Struktur und Ablauf in pädagogischer Absicht gestaltet ist, die zugleich aber zentrale Merkmale von Spielen enthält (Seufert & Meier 2003). Bislang gibt es allerdings wenig theoretisches Grundlagenmaterial, wenn es um die Gestaltung von Lernspielen geht.



Als kennzeichnende Merkmale für Spiele insgesamt halten Seufert und Meier (2003) fest:

- Eine Spielidee oder Story, die den Rahmen vorgibt und für die intrinsische Motivation sorgt;
- Spielregeln, deren Umsetzung den Ablauf des Spiels steuert;
- Eine Handlungssituation, die ein hohes Maß an aktiver Beteiligung und Selbststeuerung erlaubt;
- Die Abwesenheit von Erwartungen an direkten Nutzen und effektive Ergebnisse des Spiels.

Für den Einsatz im Rahmen der Hochschulbildung können vier Lernspiel-Formen unterschieden werden:

Letzte Änderung: 01.07.2015

Zitation

e-teaching.org (2015). Lernspiele. Zuletzt geändert am 01.07.2015. Leibniz-Institut für Wissensmedien: https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/index_html. Zugriff am 12.08.2022

Barrierefreiheit [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)