

## Cornelia Pläsken: Lernerlebnisse in digitalen Spielwelten

Beitrag aus Heft »2014/03: Apps«

Computervermittelte Bildung – häufig unterhaltsam verpackt – erfolgt des Öfteren durch Serious Games oder Educational Videogames. Doch auf welche Weise erzielt eine spielende Person den größtmöglichen Lernerfolg? Damit beschäftigt sich die Professur E-Learning und Neue Medien der Technischen Universität Chemnitz. Eine der neuesten empirischen Studien hat sich mit der Effektivität verschiedener Formen der Zielstellung innerhalb von digitalen Spielen beschäftigt. Mithilfe von Minecraft sollten Studierende spielerisch unter anderem die Grundlagen digitaler Schaltungstechnik lernen.

Den Studierenden wurden drei unterschiedliche Zielvorgaben gestellt. Eine Gruppe spielte mit einer genauen Lernzielvorgabe, eine andere bekam ein Performanceziel vorgegeben und eine letzte spielte ohne Vorgaben. Die Studie zeigt, dass die Vorgabe eines bestimmten Lernziels eine geringere mentale Belastung für die spielende Person bedeutet. Zusätzlich ist der Spaßfaktor beim Spielen größer, wenn ein bestimmtes Ziel verfolgt wird. Durch vermeintlich neutral klingende Performanceziele konnte bei den Versuchspersonen keine Motivationssteigerung hervorgerufen werden.

Die Untersuchung zeigt, dass digitale Lernspiele, die einen deutlichen Unterhaltungsfaktor besitzen, mithilfe genauer Lernzielvorgaben Spielspaß und Lernerfolg besonders fördern. Spielen ohne Zielvorgabe führt beim Individuum eher zu Verwirrung als zu Lernerfolg, wobei zwei Drittel dieser Gruppe sich im Verlauf des Spiels eigene Zielvorgaben gesetzt haben. Bei der Gruppe mit Performancezielvorgabe hat ein Viertel ein selbstgestecktes Lernziel verfolgt. Weitere Experimente innerhalb dieses Forschungsfeldes sind auch zukünftig geplant.

[www.tu-chemnitz.de](http://www.tu-chemnitz.de)