



Play to Learn -

Generation Alpha zockt sich schlau

Play to Learn:

Dass Gaming längst kein Trend mehr ist, zeigen die rund 3,2 Milliarden Gamer:innen, die 2022 weltweit gezählt wurden. In Deutschland zockt mittlerweile die Hälfte der Bevölkerung und das in allen Altersgruppen!¹

Das breite Angebot an Computer- und Konsolenspielen sowie Spiele-Apps sorgt vor allem bei der jungen Zielgruppe, der Generation Alpha, für Begeisterung und gehört schon lange zum medialen Alltag der Kids.²

Key Messages 2go

- 92% der Gen Alpha spielt regelmäßig digitale Spiele.
- Gen Alpha wünscht sich mehr neue Technologie und Games im Unterricht.
- Mit Digital Game-based Learning wird spielerisch Wissen und Fähigkeiten auf eine immersive und interaktive Weise vermittelt.
- **Mainstream-Games wie „League of Legends“ oder „FIFA23“ machen Schule. Mit ihnen werden kognitive und nicht-kognitive Fähigkeiten trainiert.**

Gen Alpha: Zwischen Gaming und Learning

92% der Generation Alpha zockt regelmäßig³ und sie interessieren sich mehr für Spiele (58%) als für Fernsehsendungen (55%) oder Sport (46%)⁴. Ihre Gaming-Faszination geht weit über das bloße Zocken hinaus. Sie sind Teil von Gaming-Communities, folgen Influencer:innen und Streamer:innen, interagieren in der virtuellen Spielwelt, streamen TV-Sendungen, die auf Gaming-IPs laufen, kaufen spielbezogene Kleidung und Merchandise.

Zusätzlich wird Gaming durch neue Technologien und den wachsenden Metaverse-Trend zunehmend zu einem virtuellen Raum, der Unterhaltung, soziale Interaktion und neue Formen des Lehrens und Lernens ermöglicht.⁵

Es macht also mehr als Sinn, die neuen Technologien und die Affinität zu Games der Generation Alpha auch im Unterricht aufzugreifen. Hierfür betrachten wir Digital Game-based Learning und dessen Lernpotentiale genauer.

Quellen:

¹ Newzoo International B.V. (2022): „Games Market Reports and Forecasts“ unter: <https://newzoo.com/games-market-reports-forecasts> [Letzter Stand: 16.08.2023]

² Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022): „KIM-Studie 2022, Kindheit, Internet, Medien“ unter: mpfs.de/studien/kim-studie/2022/ [Letzter Stand: 16.08.2023]

³ Newzoo International B.V. (2022): „How Consumers Are Engaging with Games in 2022“ unter: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022> [Letzter Stand: 16.08.2023]

⁴ GWI (2021): „GenerationZ Alpha: The Real Picture“ unter: <https://www.gwi.com/reports/gen-alpha> [Letzter Stand: 16.08.2023]

⁵ Newzoo International B.V. (2022): „How Consumers Are Engaging with Games in 2022“ unter: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022> [Letzter Stand: 16.08.2023]

Digital Natives

mit 

Bildungsansprüchen

Die Generation Alpha, geboren ab 2010, ist die erste Generation, die vollständig im digitalen Zeitalter aufgewachsen ist. Eine Studie von Edurino zeigt, dass bereits über 80 % der Kinder im Alter von 3 bis 7 Jahren Zugang zu einem Tablet oder Smartphone haben. 60% von ihnen besitzen sogar ein eigenes Gerät. Zudem geben 80% der befragten Eltern an, dass ihre Kinder Spiele mit Lerninhalten nutzen, im Vergleich zu reinen Unterhaltungsspielen.⁶ Die neuen Technologien werden von ihnen ganz selbstverständlich genutzt, nicht nur für Unterhaltungszwecke, Kommunikation, Informationsbeschaffung, sondern auch, wie die Studie zeigt, zum Lernen.⁷

Sie wünschen sich ebenfalls digitales Lernen im Unterricht.⁸ Denn für sie ist ein ganzheitliches Lernerlebnis, welches über den klassischen Buchunterricht hinausgeht und interaktiv erlebbar ist, wichtig.⁹



© littlewolf1989 - adobestock.com

Quellen:

⁶ Edurino GmbH (2023): „Edurino: Kids and Edutainment Survey“ unter: <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1twRmGkra3WUTJUaK1jcmM-v8pXWjDvnxA> [Letzter Stand: 16.08.2023]

⁷ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022): „KIM-Studie 2022, Kindheit, Internet, Medien“ unter: mpfs.de/studien/kim-studie/2022/ [Letzter Stand: 16.08.2023]

⁸ GoStudent (2023): „GoStudent-Bericht zur Zukunft der Bildung 2023“ unter: <https://insights.gostudent.org/zukunft-der-bildung-2023> [Letzter Stand: 16.08.2023]

⁹ GWI (2021): „Generation Alpha: The Real Picture“ unter: <https://www.gwi.com/reports/gen-alpha> [Letzter Stand: 16.08.2023]

Bloße Betspaßung oder doch wertvolle Wissensvermittlung?

Digital Game-based Learning (DGBL) im Unterricht

Eine der größten Herausforderung beim Lernen ist das Aufrechterhalten der Aufmerksamkeit und Motivation.¹⁰ Digital Game-based Learning ist eine Lernmethode, die dabei helfen kann. DGBL bezeichnet die Verschmelzung von Wissensvermittlung mit dem Spielen von Games.¹¹

Es gibt Lernspiele (Educational Games), die explizit für einen Lernzweck gestaltet wurden.¹² Serious Games sind digitale Spiele, die neben dem Spielspaß auch Informationen, Wissen oder Kompetenzen vermitteln.¹³ Beide Formen werden für die Vermittlung von Informationen und Bildung eingesetzt. Immer häufiger kommen auch Mainstream-Games im Unterricht zum Einsatz. Hier steht hingegen die Unterhaltung im Vordergrund.¹⁴



Beispiel Educational Game: Minecraft: Education Edition. Das Game bietet u. a. verschiedene (englischsprachige) Unterrichtsressourcen und -tools an, die sich z. B. für den Einsatz im Fremdsprachenunterricht eignen. © Minecraft



Beispiel Serious Game: Moving Tomorrow – An Intercultural Journey. Ein klassisches Point-and-Click-Adventure, bei dem Schüler:innen in die Rolle von Lucy schlüpfen. Das Hauptziel des Games ist die Vermittlung von interkulturellem Wissen. © ESCP Europe Business School & wazal

Quellen:

¹⁰ Cornelsen Verlag (2023): „Edutainment in der Bildung Spielen, Lernen, Entdecken: Gaming im Unterricht“ unter: <https://www.cornelsen.de/magazin/beitraege/edutainment-bildung> [Letzter Stand: 16.08.2023]

¹¹ Stiftung Digitale Spielekultur (2022): „Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung“ unter: http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2022/12/SDSK_Handbuch_SpielenLernenWissen.pdf [Letzter Stand: 16.08.2023]

¹² Behnke, Daniel (2022): „Lernen mit digitalen Spielen im Unterricht“ unter: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504550/lernen-mit-digitalen-spielen-im-unterricht/#node-content-title-6> [Letzter Stand: 16.08.2023]

¹³ Stiftung Digitale Spielekultur (2022): „Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung“ unter: http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2022/12/SDSK_Handbuch_SpielenLernenWissen.pdf [Letzter Stand: 16.08.2023]

¹⁴ Behnke, Daniel (2022): „Lernen mit digitalen Spielen im Unterricht“ unter: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504550/lernen-mit-digitalen-spielen-im-unterricht/#node-content-title-6> [Letzter Stand: 16.08.2023]



Beispiel Mainstream Game: Angry Birds. Einsatz z. B. im Technik-/Physikunterricht für die Demonstration oder das Experimentieren mit Statik oder Flugkurven. © Rovio Entertainment Ltd.

Diese Games vermitteln wichtige Zukunftskompetenzen¹⁵ und bieten vielfältige Möglichkeiten spannende, unterhaltsame und lehrreiche Erlebnis- und Erfahrungsräume zu eröffnen.¹⁶ In diesem digitalen Umfeld können Schüler:innen Wissen und Fähigkeiten auf eine immersive und interaktive Weise zu erwerben.¹⁷ Zusätzlich kann von positiven Effekten in den Bereichen Motivation und Emotion ausgegangen werden.¹⁸ Ein weiterer Vorteil von Game-based Learning ist, dass individuelle Lernstile berücksichtigt werden. Spiele können zudem an Lernfortschritte und Bedürfnisse einzelner Schüler:innen angepasst werden, dadurch kann ein personalisiertes Lernumfeld geschaffen werden.¹⁹

Für den Gamification-Ansatz werden bei DGBL Spieleigenschaften und -prinzipien in einem außerspielerischen Kontext, hier die Lernaktivität, integriert. Level- und Punktesysteme, „Achievement“- und „Badge“-Belohnungen, Highscore-Listen, Diskussionsforen, Quizze und Antwortsysteme sind exemplarische Bestandteile des spielbasierten Lernens, die vor allem den Kindern Spaß bereiten sollen.²⁰



Quellen:

- ¹⁵ Edurino GmbH (2023): „Edurino: Kids and Edutainment Survey“ unter: <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1twRmGkra3WUTJUaK1jcm-Mv8pXWjDvnxA> [Letzter Stand: 16.08.2023]
- ¹⁶ GoStudent (2023): „GoStudent-Bericht zur Zukunft der Bildung 2023“ unter: <https://insights.gostudent.org/zukunft-der-bildung-2023> [Letzter Stand: 16.08.2023]
- ¹⁷ Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft Baden-Württemberg (2023): „GAMES IN DER BILDUNG - Gut überlegter Einsatz im Unterricht“ unter: <https://www.gew-bw.de/index.php?elD=dumpFile&t=f&f=134005&token=b0e9dade05cf5e758bfde33ad62533ef25478173&sdownload=&n=bundw-05-23-WEB.pdf> [Letzter Stand: 16.08.2023]
- ¹⁸ Breuer, Johannes (2017): „Non vitae, sed ludo discimus? Grenzen des Lernens mit Computerspielen“, in Zielinski, Wolfgang et al. (2017): „Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht“ unter: https://www.grimme-medienbildung.de/fileadmin/Grimme_Nutzer_Dateien/Medienbildung/Dokumente/SR-DG-NRW_05-Spielend_lernen.pdf [Letzter Stand: 16.08.2023]
- ¹⁹ Cornelsen Verlag (2023): „Edutainment in der Bildung Spielen, Lernen, Entdecken: Gaming im Unterricht“ unter: <https://www.cornelsen.de/magazin/beitraege/edutainment-bildung> [Letzter Stand: 16.08.2023]
- ²⁰ Zimmermann, Olaf & Falk, Felix (2020): „Handbuch Gameskultur“ unter: <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2020/12/HandbuchGameskultur.pdf> [Letzter Stand: 16.08.2023]

So gelingt DGBL *im* Unterricht



Nach Einschätzung des Spieleratgeber-NRW können Games in diversen Schulfächern gewinnbringend eingesetzt und mit den Lehrplänen verbunden werden.²¹ Doch in Schulen sind digitale Spiele noch immer eine Ausnahmeerscheinung. Ein Grund dafür ist, dass es von Lehrkräften viel Engagement und eigene Vorbereitung im Vorfeld erfordert. Zudem erschweren fehlendes oder kaum verfügbares didaktisches Begleitmaterial und unzureichende technische Ausstattung an Schulen den Einsatz von digitalen Games im Unterricht.²²

Grundsätzlich gilt, dass der Einsatz von Spielen im Unterricht an die Unterrichtssituation angepasst sein muss. Konkret bedeutet dies, es muss in Abstimmung mit den relevanten didaktischen Bedingungenfeldern wie dem Lernziel, dem Lerninhalt und der Zielgruppe, geplant sein.²³

Auch hier gilt „ein guter Unterrichtsablauf ist die halbe Miete“. Wie wird zum Spiel hingeführt? Welche Regeln gibt es zu beachten? Welche Aufträge und Rollen erhalten die Schüler:innen? Welche Sozialformen (Einzel-, Gruppenarbeit etc.) werden eingesetzt? Was haben wir dabei gelernt?...²⁴

Eine erste Anlaufstelle für Eltern, Lehrkräfte und Pädagog:innen, die auf der Suche nach digitalen Games mit pädagogischem Potential sind, ist:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/>

Quellen:

²¹ Spieleratgeber-NRW (o. D.): „10 Tipps für Schule“ unter: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/10-Tipps-Schule.4591.de1.html> [Letzter Stand: 16.08.2023]

²² ZDF (2023): „Bildung in Deutschland - Digitale Schulen: Schere geht auseinander“ unter: <https://www.zdf.de/nachrichten/politik/digitalisierung-schule-tablet-unterricht-bildung-100.html> [Letzter Stand: 16.08.2023]

²³ Kerres, Michael (2013): „Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote“ unter: <https://www.perlego.com/book/1153189/mediendidaktik-konzeption-und-entwicklung-mediengestutzter-lernangebote-pdf> [Letzter Stand: 16.08.2023]

²⁴ Behnke, Daniel (2022): „Lernen mit digitalen Spielen im Unterricht“ unter: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504550/lernen-mit-digitalen-spielen-im-unterricht/#node-content-title-6> [Letzter Stand: 16.08.2023]

Erfolgreicher Einsatz von Gaming in der Bildung



Ein von Lehrkräften gern genutztes Game ist Minecraft: Education Edition. Das Spiel, welches speziell für den Einsatz im Unterricht entwickelt wurde, wird z. B. für die Erklärung von chemischen Formeln oder den Strukturen des Sonnensystems eingesetzt. Zudem bietet es durch seinen digitalen Baukasten-Ansatz genügend Gestaltungsfreiräume und fördert somit die Kreativität.^{25 26}

Schüler:innen können sich z. B. im Lernprogramm-Modus „Discovery Tour: Das alte Ägypten“ aus dem Action-Adventure-Videospiel „Assassin’s Creed: Origins“ von historischen Ereignissen, Landschaften, Architektur und Kultur ein Bild machen. Selbst berühmte Persönlichkeiten wie Kleopatra können sie im Spiel treffen.²⁷

Auch beim E-Sport können die Kinder Wertvolles für das Leben lernen. In den wettkampfbasierten und beliebten Spielen wie „League of Legends“ oder „FIFA23“ treten Singleplayer oder Teams (Soziale Interaktion) gegeneinander an.²⁸ Strategisches Denken, Koordination, Teamfähigkeit und Lösungskompetenz werden im Game trainiert. Genau diese kognitiven und nicht-kognitiven Fähigkeiten werden später in der Arbeitswelt benötigt.

E-Sport ist in Schweden und Norwegen fester Bestandteil im Lehrplan. Seit 2016 können Schüler:innen zusammen ihre Fähigkeiten an der norwegischen Arna Vidaregåande Skule in E-Sport-Klassen trainieren.²⁹

Diese Beispiele zeigen, welche positiven Lerneffekte der Einsatz vom DGBL im Bildungsbereich für Generation Alpha haben kann. Wer also mit Schüler:innen im Unterricht Games zockt und pädagogisch begleitet, bildet nicht nur deren technischen Kompetenzen am Gerät weiter sondern fördert durch den aktiven Lernansatz „Lernen durch Erleben“ auch ein tieferes Verständnis bei den Lernenden.

Quellen:

²⁵ Grüling, Birk (2018): „Computerspiele im Unterricht: Warum Games in die Schule gehören“ unter: <https://www.game.de/publikationen/computerspiele-im-unterricht-warum-games-in-die-schule-gehoren/> [Letzter Stand: 16.08.2023]

²⁶ Minecraft Education (2023): „Minecraft Education“ unter: <https://education.minecraft.net/de-de> [Letzter Stand: 16.08.2023]

²⁷ Ubisoft Entertainment (2023): „Discovery Tour: Altes Ägypten“ unter: <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/discovery-tour> [Letzter Stand: 16.08.2023]

²⁸ Grüling, Birk (2018): „Computerspiele im Unterricht: Warum Games in die Schule gehören“ unter: <https://www.game.de/publikationen/computerspiele-im-unterricht-warum-games-in-die-schule-gehoren/> [Letzter Stand: 16.08.2023]

²⁹ ZEIT Verlagsgruppe (2021): „E-Sport im Unterricht“ unter: <https://www.zeit fuerdieschule.de/themen/digitale-welt/e-sport-im-klassenzimmer-eine-initiative-von-zeit-fuer-die-schule-und-esl/> [Letzter Stand: 16.08.2023]

Und jetzt?

Die Verschmelzung von Gaming und Bildung kann eine wertvolle Ergänzung sein und das Lernerlebnis für die Generation Alpha bereichern. Die fortlaufende Entwicklung von Technologie, wie jüngst künstlicher Intelligenz (KI), zeigt uns, dass neue Möglichkeiten im Bereich DGBL zu erwarten sind. Wenn Sie Interesse an einem Lernangebot mit Spielcharakter haben oder selbst Spielepublisher sind und im schulischen Bereich tätig werden wollen, sind wir bei der We are Family der richtige Ansprechpartner.

Let's talk.

