

Klassische Brettspiele vs. Lernspiele

Ein Vortrag der Nerdchurch auf dem
Educators's Day - SPIEL '22



Foto: Stefanie Hippert

Personen



David Raasch



Markus Hippert

nerdchurch

Netzwerk christlicher Nerds

„Nerd sein“ leben

Fortbildungen & Workshops

Quartiersarbeit (Kigas, Schulen, Konfis, ...)

Kommunikation mit
Nicht-Nerds und Nicht-Christen

Teilnehmer

Wer sind Sie?

Wer seid Ihr?

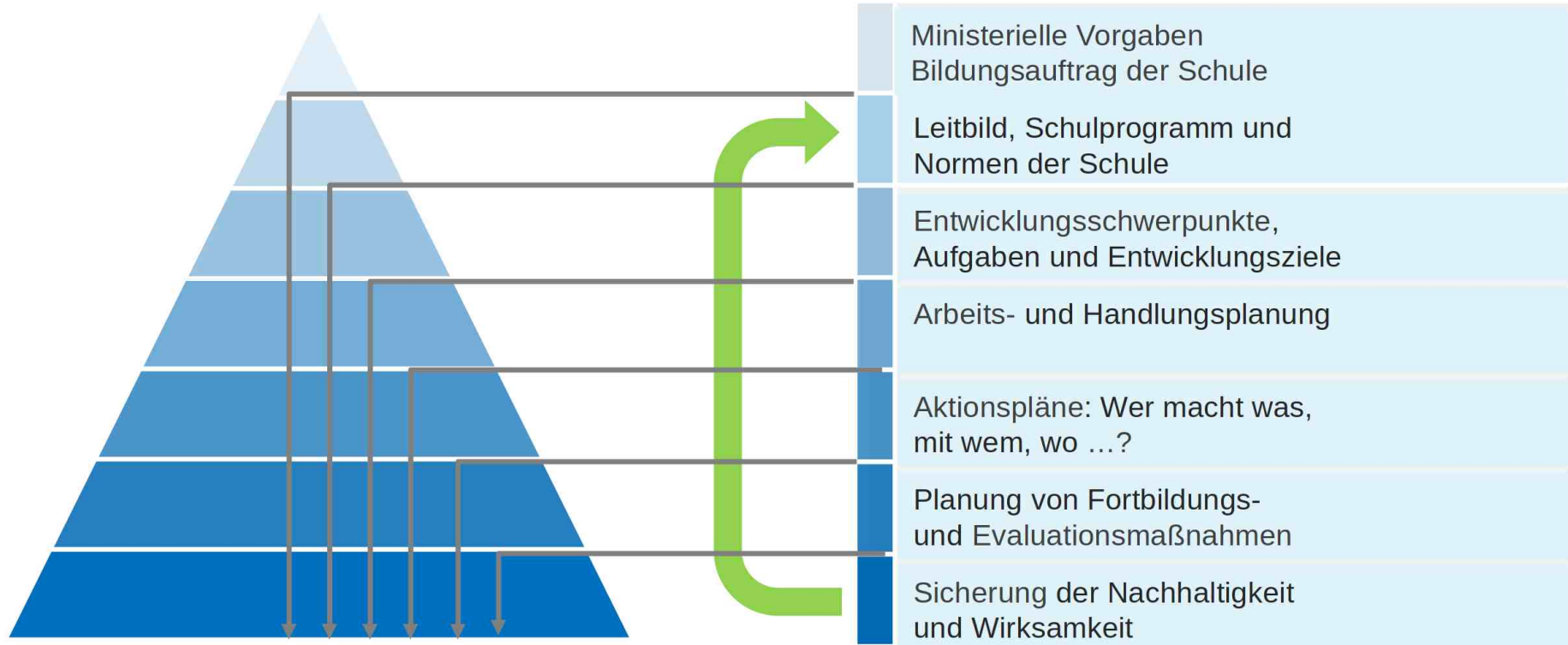
Wer sind wir?

Inhalt

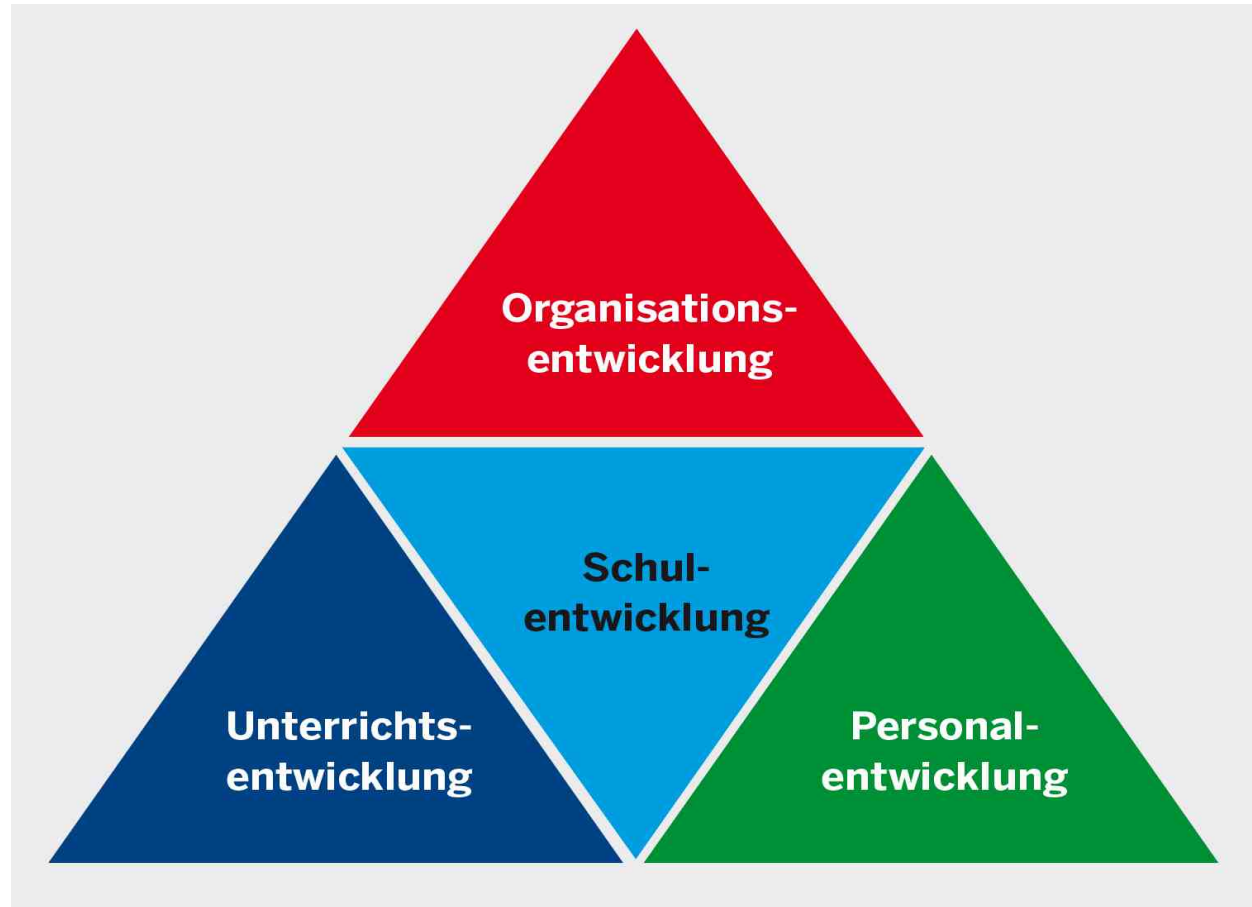
- Grundsätze zu
 - Schule
 - Lernen
 - Spielen
- Spannungsverhältnis von Spielen und Lernen
- 8 Hindernisse und Lösungsideen
- aktuelle Entwicklung



Grundsätze zur Schule



Grundsätze zur Schule

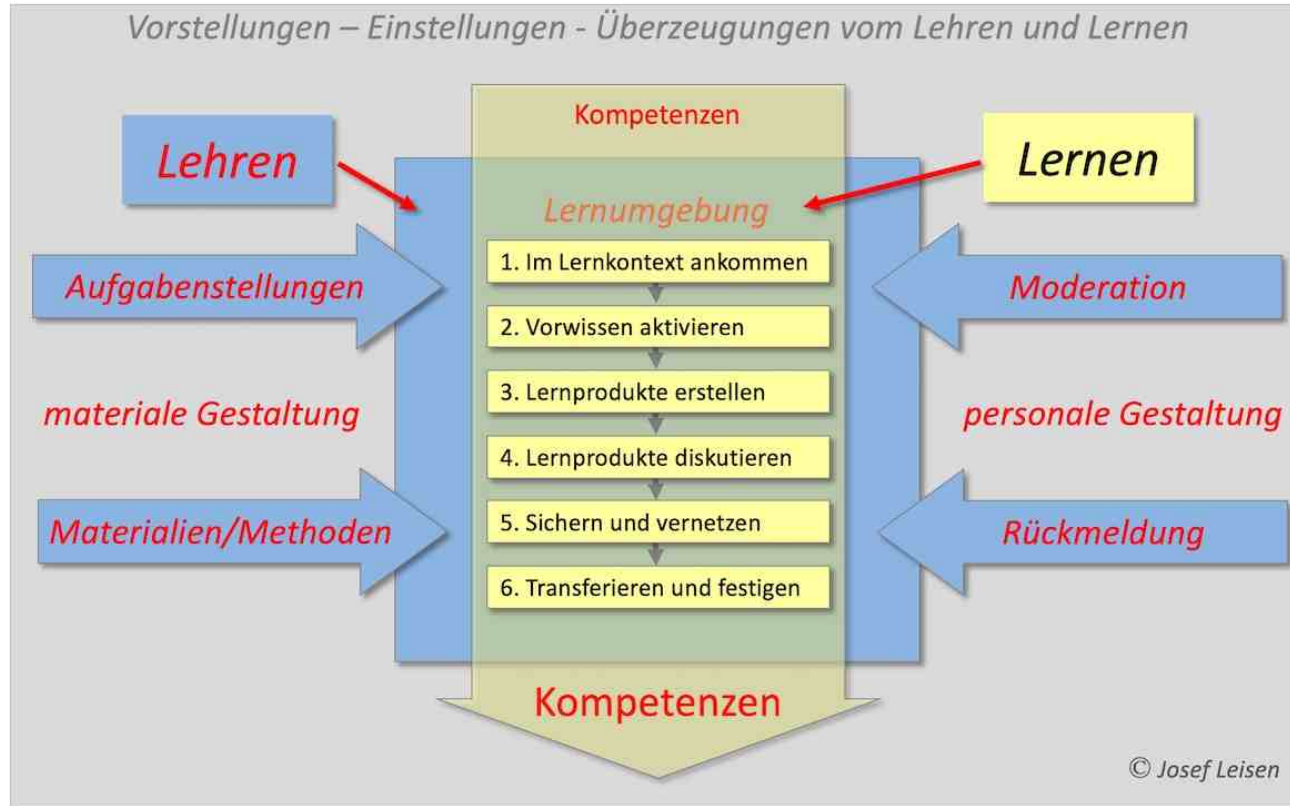


7

Abb. von NRW BR Arnsberg SEB



Grundsätze zum Lernen



Grundsätze zum Lernen

Gedanke:

schulisches Lernen hat ein Ziel



Grundsätze zum Spielen

Spielen ...

- ist eine freiwillige Handlung
- hat ihr Ziel in sich selber
- wird begleitet von einem Gefühl der Spannung und Freude
- wird begleitet und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.

nach Johan Huizinga: Homo Ludens. 1956

Grundsätze zum Spielen

Spielen ist neurobiologisch sinnvoll.

Emotionen werden direkt angesprochen. Emotionen reagieren schneller und intensiver als Denken.

nach Alexandra Götzfried: Logbuch Emotionale Intelligenz. 2021

Lernspiele ...

- haben eine spielerische Handlung (impliziertes Lernen) und
 - wollen gezielt Wissen oder bestimmte Fertigkeiten und Kulturtechniken vermitteln
- werden in der Spielwissenschaft auch als didaktische Spiele bezeichnet.

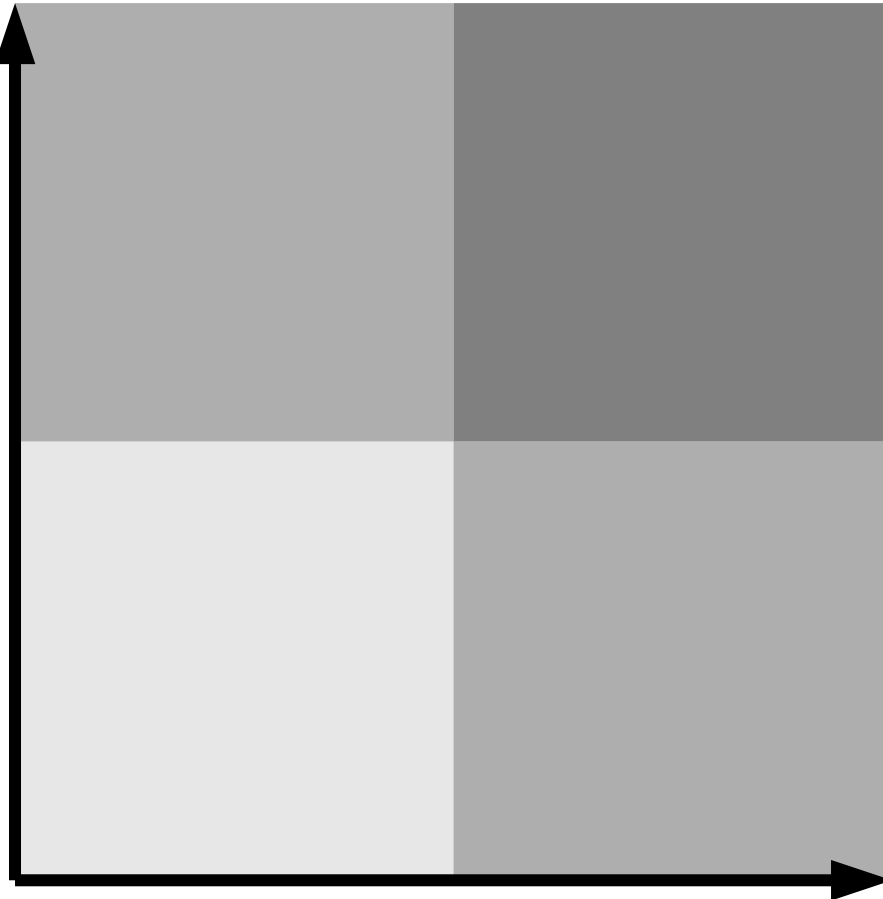
nach Siegbert A. Warwitz, Anita Rudolf: Spielend lernen - Lernspiele. In: Dies.: Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen. 5. Auflage. Baltmannsweiler 2021. S. 82.

Unterschiede

- Gleichberechtigung der Teilnehmer
- Das Spiel hat keinen Leistungsanspruch.
- Spiel ist 1:1 wiederholbar
- Spielen als Selbstzweck
 - keine Präsentation / Lernzielkontrolle nötig

Spannungsverhältnis

Spielspaß /
Spielmethodik /
Spielfaktor

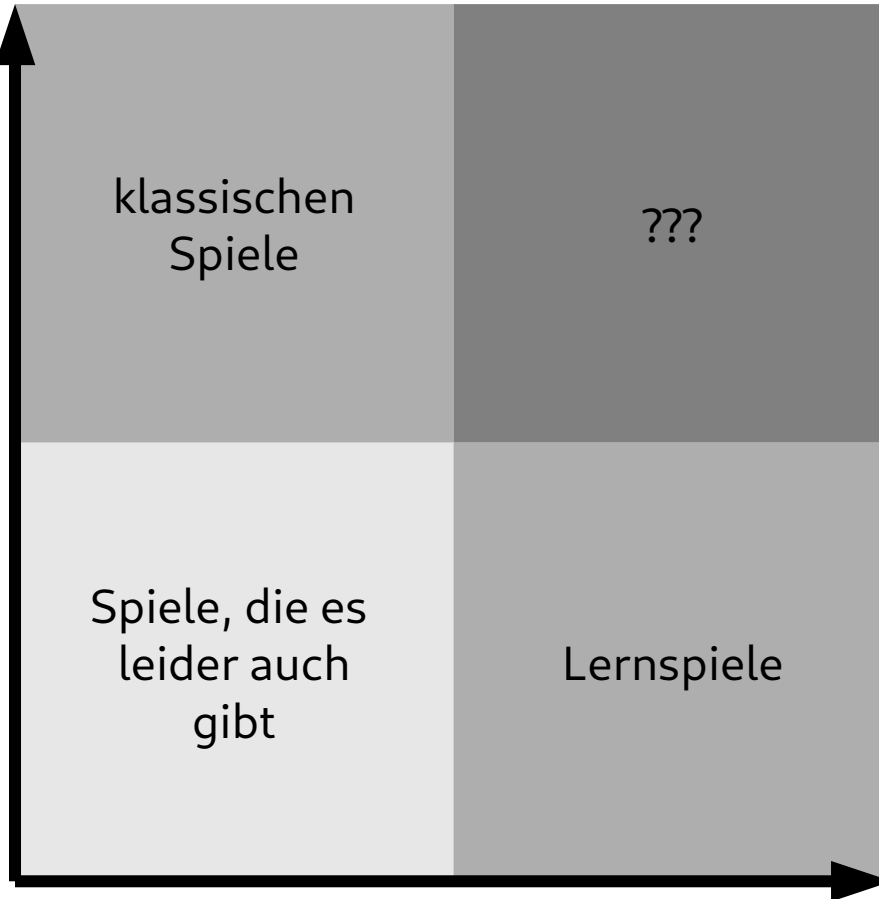


Lernzuwachs /
Inhalt



Spannungsverhältnis

Spielspaß /
Spielmethodik /
Spielfaktor



Lernzuwachs /
Inhalt

Hindernisse und Lösungen

8 Hindernisse

Hindernisse und Lösungen

1. Regelhürde

Hindernisse und Lösungen

2. Spielungeübtheit

Hindernisse und Lösungen

3. Unwissen

Hindernisse und Lösungen

4. System Schule

Hindernisse und Lösungen

5. Wirtschaftlichkeit

Hindernisse und Lösungen

6. (Zeit-)Aufwand des Spiels im Unterricht

Hindernisse und Lösungen

7. Anforderung von Kompetenzstufen und individuellem Lernen



Hindernisse und Lösungen

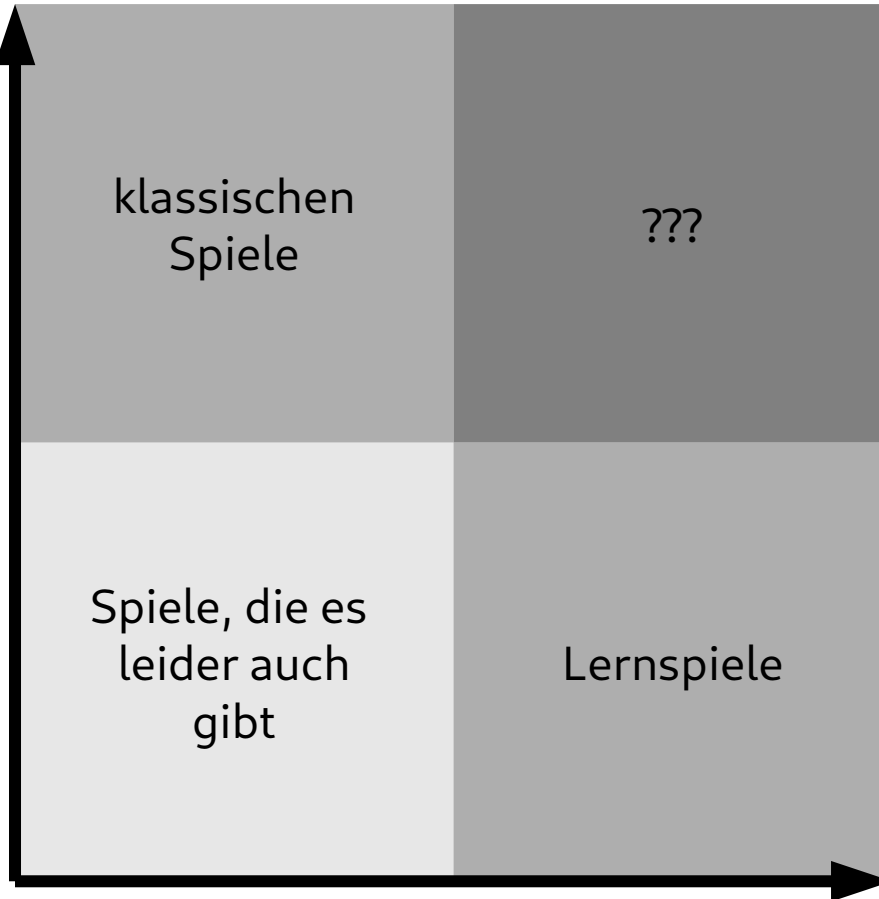
8. Gesamtaufwand in Relation zum abprüfbaren Wissen

Aktuelle Entwicklung



Spannungsverhältnis

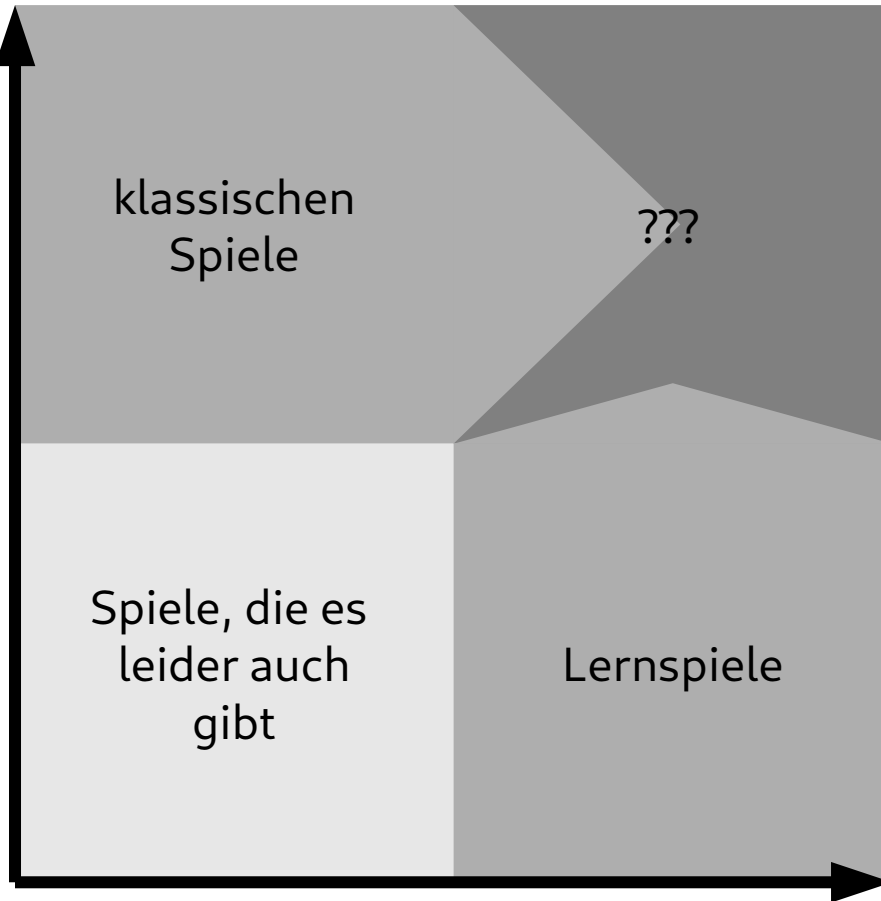
Spielspaß /
Spielmethodik /
Spielfaktor



Lernzuwachs /
Inhalt

Veränderung der Brettspiele

Spielspaß /
Spielmethodik /
Spielfaktor



Lernzuwachs /
Inhalt

Aktuelle Entwicklung

Andere Spielformen
z.B. Rollenspiele



Aktuelle Entwicklung

Eigenverantwortliches Arbeiten

Veränderung von Prüfungskultur



Fazit

- Spiele haben von sich aus einen Lerneffekt.
- Keine Gamifikation des Lernens.
- Spielen selber hat in sich einen Wert und der sollte gesehen werden.

Chance: Es wird kein Lernziel, sondern eine Lernkompetenz erlernt.

- Erfahrungslernen schlägt Auswendiglernen - und macht auch noch Spaß :-)



Schafft euch Spielräume!