

Erwartungshorizont & Musterlösungen für Modul 2: Mythen & Vorteile von GBL

Liebe Teilnehmende,

dieses Dokument dient Ihnen als Orientierung und zur Selbstreflexion. Es enthält keine starren „richtigen“ Antworten, sondern beispielhafte Ausarbeitungen, die Ihnen zeigen sollen, in welche Richtung die Aufgaben zielen. Nutzen Sie es, um Ihre eigenen Ergebnisse einzuordnen, Ideen zu vergleichen und Ihre Lernfortschritte zu reflektieren.

Aufgabe 1: Persönliche Annahmen festhalten

- **Erwartungshorizont:** Hier gibt es kein Richtig oder Falsch. Wichtig ist, dass Sie drei ehrliche, spontane Gedanken notiert haben. Diese Notizen sind Ihre persönliche Ausgangsbasis für die Reflexion am Ende des Moduls.
- **Beispielhafte Annahmen könnten sein:**
 - *Bedenken:* „Spiele im Unterricht sind eine Belohnung, aber kein ernsthaftes Lernwerkzeug.“
 - *Erfahrung:* „Ich habe mal Kahoot! eingesetzt, das hat Spaß gemacht, aber die Vorbereitung war aufwendig.“
 - *Beobachtung:* „Meine Schüler:innen sind in der digitalen Spielewelt viel kompetenter als ich.“

Aufgabe 2: Mythen entdecken

- **Erwartungshorizont:** Sie haben eine kleine Sammlung (2-4 Beispiele) gängiger Vorurteile oder Schlagzeilen zu Videospiele zusammengetragen.
- **Beispielhafte Mythen könnten sein:**
 - „Videospiele machen aggressiv.“
 - „Gamen führt zu sozialer Isolation.“
 - „Spiele machen süchtig und sind nur Zeitverschwendung.“
 - „Mädchen spielen nicht, das ist nur was für Jungs.“

Aufgabe 3: Mythos analysieren und entkräften

- **Erwartungshorizont:** Sie haben einen kurzen Text verfasst, der (1) die Sorge hinter dem Mythos anerkennt, (2) ein wissenschaftlich fundiertes Gegenargument formuliert und (3) die pädagogische Rolle der Lehrkraft betont.
- **Musterlösung zum Mythos „Videospiele machen aggressiv“:** Die Sorge, dass gewalthaltige Videospiele aggressiv machen, ist weit verbreitet und oft auf medienwirksame Einzelfälle zurückzuführen. Die wissenschaftliche Forschung zeichnet jedoch ein differenzierteres Bild: Meta-Analysen zeigen keinen klaren kausalen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Videospiele und realer Gewalt. Aggressives Verhalten wird eher durch Faktoren wie Frustration im Spiel (z.B. bei Misserfolg) oder eine kompetitive Grundhaltung ausgelöst – Phänomene, die auch aus dem analogen Sport bekannt sind. Statt einer pauschalen Verteufelung ist daher eine pädagogische Begleitung entscheidend. Im Unterricht können Lehrkräfte die Spielerfahrungen aufgreifen, kritisch reflektieren und so Medienkompetenz fördern, anstatt die Lebenswelt der Schüler:innen auszublenden.

Aufgabe 4: Vorteile von GBL entdecken

- **Erwartungshorizont:** Sie haben eine Liste mit 3-5 Vorteilen von GBL erstellt und jeden Vorteil mit einem konkreten (fiktiven oder realen) Beispiel aus dem Unterricht verknüpft.
- **Beispielhafte Liste:**
 - **Hohe Motivation & Engagement:** Schüler:innen, die im Geschichtsunterricht die Wirtschaftsmechanismen des Mittelalters in einem Spiel wie "Anno 1404" selbst steuern, sind intrinsisch motivierter als beim Lesen eines Sachtextes.
 - **Förderung von Problemlösekompetenz:** In "Minecraft" müssen Schüler:innen im Team planen, Ressourcen beschaffen und kreativ bauen, um eine Aufgabe (z.B. "Baut eine Brücke") zu lösen.
 - **Sicherer Raum zum Scheitern (Fehlertoleranz):** Im Physikunterricht kann in einer Simulation wie "Kerbal Space Program" das Bauen einer Rakete unzählige Male scheitern, ohne reale Konsequenzen. Jeder Fehler führt zu einem neuen Lösungsansatz.

- **Verständnis komplexer Systeme:** Das Spiel "Cities: Skylines" hilft im Geografie- oder Politikunterricht zu verstehen, wie Stadtplanung, Verkehr, Umwelt und Wirtschaft zusammenhängen.

Aufgabe 5: Pro- & Kontra-Simulation / Argumentationskette

- **Erwartungshorizont:** Sie haben entweder beide Perspektiven (Skeptiker:in vs. Befürworter:in) nachvollziehbar dargestellt oder eine logische Argumentationskette von einem Mythos zu den Vorteilen erstellt.
- **Musterlösung für 5.1 (Pro/Kontra):**
 - **Argumente Skeptiker:in:**
 1. "Der technische Aufwand und die Ausstattung der Schulen sind oft eine unüberwindbare Hürde."
 2. "Die Einarbeitung in neue Spiele kostet mich als Lehrkraft extrem viel Zeit, die ich nicht habe."
 - **Argumente Befürworter:in:**
 1. "GBL knüpft direkt an die Lebenswelt der Schüler:innen an und nutzt deren intrinsische Motivation für Lerninhalte."
 2. "In Spielen können komplexe Zusammenhänge interaktiv erlebt werden, die durch reine Texte nur abstrakt bleiben."
- **Musterlösung für 5.2 (Argumentationskette):**
 - **Mythos:** Spiele isolieren. -> **Entkräftung:** Viele moderne Spiele sind team- und kommunikationsbasiert (z.B. "Among Us"). -> **Vorteil:** Förderung von Sozial- & Kommunikationskompetenz. -> **Beispiel:** Im Englischunterricht "Keep Talking and Nobody Explodes" spielen, um präzise Anweisungen zu üben.

Aufgabe 6: Abschlussreflexion

- **Erwartungshorizont:** Sie haben ehrlich reflektiert, ob und wie sich Ihre Haltung verändert hat. Auch die Feststellung, dass sich Bedenken bestätigt haben, ist ein valides Ergebnis, wenn es begründet wird.
- **Beispielhafte Reflexion (Haltungsänderung):** „Anfangs dachte ich, GBL sei primär eine technische Herausforderung. Nach den Beispielen sehe ich es nun eher als didaktische Chance. Besonders der Gedanke, dass Spiele einen sicheren Raum zum

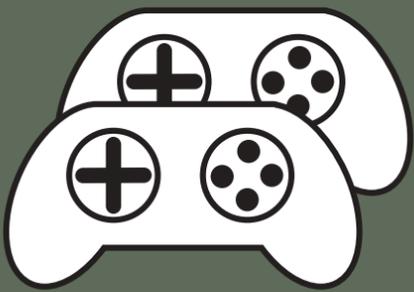
Scheitern bieten, hat meine Sicht verändert. Mein ursprüngliches Bedenken bezüglich des reinen ‚Gamings‘ sehe ich jetzt anders: Es geht um die gezielte pädagogische Rahmung, die den Unterschied macht.“

Abschlussaufgabe: Erwartungshorizont zur GBL-Infografik

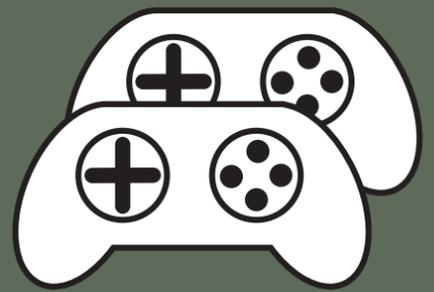
Eine gelungene Infografik erfüllt die Kriterien aus der Aufgabenstellung: Sie ist visuell ansprechend, sprachlich einfach und richtet sich gezielt an skeptische Kolleg:innen. Sie bringt die Erkenntnisse des Moduls auf den Punkt.

Beispiel einer Infografik:

Game-Based Learning im Unterricht?



Von bekannten
Bedenken zu
echten Chancen



Das Bedenken

„Spiele lenken doch nur vom lernen ab und fördern unsoziales Verhalten!“



Die Fakten

Die Forschung zeigt ein anderes Bild: GBL steigert nachweislich die Motivation, fördert Problemlösekompetenz und schafft einen sicheren Raum zum Scheitern. Viele moderne Spiele sind zudem stark auf Teamwork und Kommunikation ausgelegt.

Der Schlüssel liegt in der pädagogischen Einbettung!

Die Chance in der Praxis

- **Fach:** Geschichte / Sozialkunde
- **Thema:** Komplexe Systeme verstehen
- **Statt...** einem trockenen Schaubild zur Stadtentwicklung,
- **...lieber** mit Minecraft: Schüler:innen bauen im Team eine mittelalterliche Siedlung. Sie erleben direkt, wie Ressourcen, Arbeitsteilung und Schutz zusammenhängen.
- **Lernerfolg:** Abstraktes Wissen wird zu anwendbarer, verstandener Kompetenz.



**Lust auf einen Austausch?
Sprechen wir darüber!**