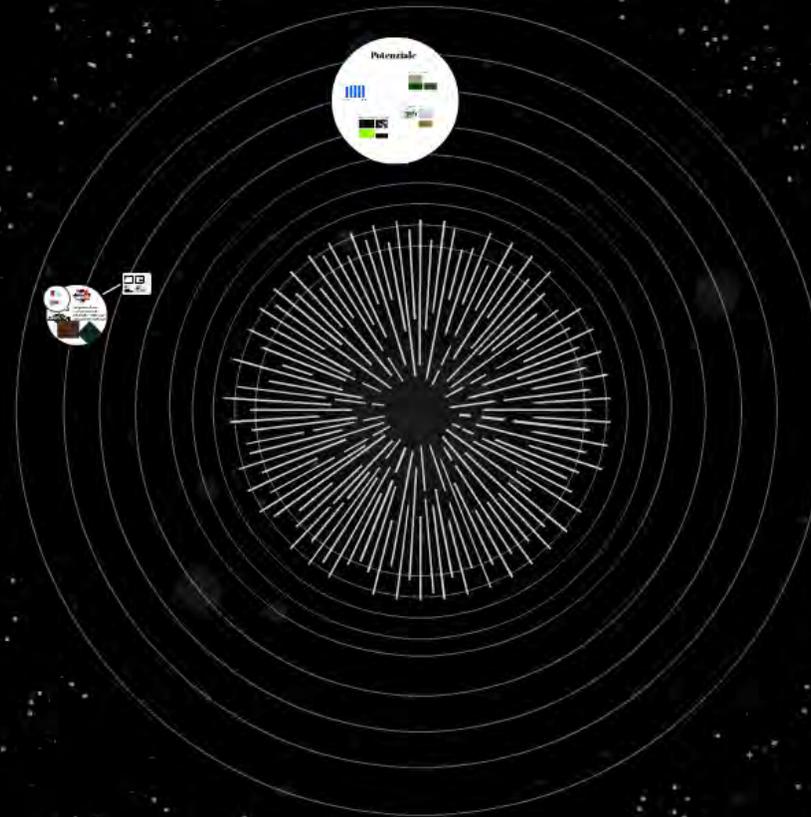


# Digital spielend Lernen? Potenziale und Herausforderungen

**Dirk Poerschke M.A.**  
**MedienSpielPädagoge**



# Digital spielend Lernen? Potenziale und Herausforderungen

**Dirk Poerschke M.A.**  
**MedienSpielPädagoge**



Daher man Lernformen, das Lernen von Sachverhalten in einem spielerischen Kontext ein so bietet dies nicht ohne Konsequenzen für den intendierten Lerneffekt und auch der Spielerteil wird unter Umständen nicht mehr als Spiel erachtet. Lernen mit Medien. Günther Hilbig. UTB Verlag. Standardisierter Lehrant 2015.



Mesolimbische und mesokortikale dopaminerge Belohnungssystem



Teil des Spielers, so Lernen eine Freude ist, das Spiel ist ein Spiel, das die Freude, das Spiel zu spielen, ist die Freude zu spielen.

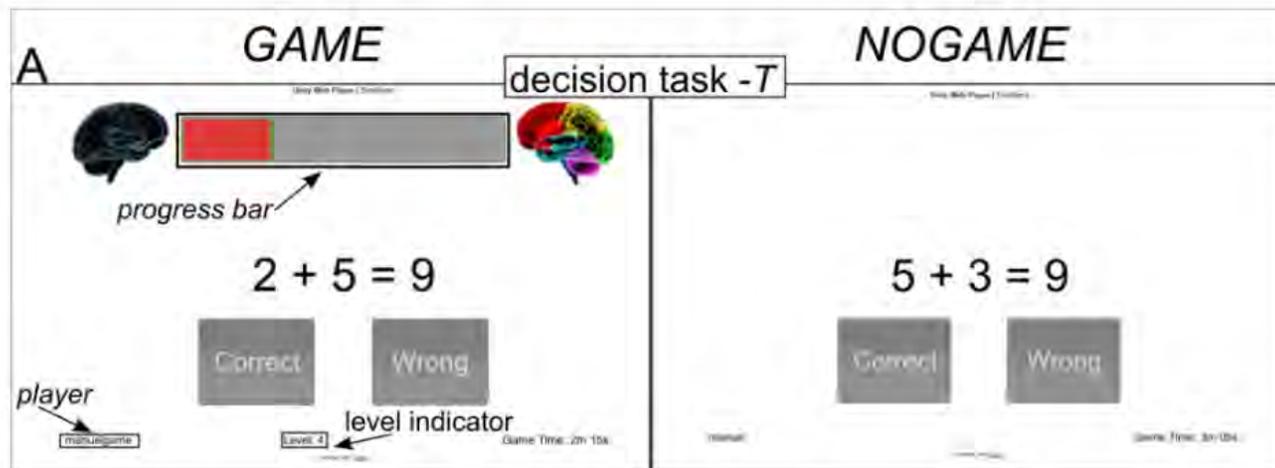


# Ein Spiel wird zum Lernspiel durch die didaktische Nutzung der pädagogischen Fachkraft





Bettet man Lernformen, das Lernen von Sachverhalten in einem spielerischen Kontext ein, so bleibt dies nicht ohne Konsequenzen für den intendierten Lerneffekt und auch der Spielanteil wird unter Umständen nicht mehr als Spiel erlebt. Lernen mit Medien, Gerhild Niting UTB Verlag. Standardwissen Lehramt 2015



# Mesolimbische und mesokortikale dopaminerge Belohnungssystem

Studien; Merkel, Ninaus et al

[http://journal.seriousgamesociety.org/index.php?journal=JSG&page=article&op=view&path\[\]=60](http://journal.seriousgamesociety.org/index.php?journal=JSG&page=article&op=view&path[]=60)

<https://www.igi-global.com/gateway/chapter/90519>

<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2583017>

## Mit Spaß zu guten Noten!

Deutschlands Lernplattform Nr. 1\*

- ✓ Für Klasse 1 bis 7
- ✓ Von Lehrern empfohlen
- ✓ Mathe, Deutsch, Englisch, Physik, Biologie, Chemie und Kunst
- ✓ Mit detaillierter Lernerfolgsanalyse

[Jetzt kostenlos testen >](#)

[Aktionscode einlösen >](#)

Seit wir Spaß haben, ist Lernen eine Freizeitbeschäftigung. Ich höre Sätze wie: „Mama, darf ich Spaß spielen?“  
Sofia D., Mutter von Lukas



**Intrinsische  
Motivation**



**Extrinsische  
Motivation**

# Behaviorismus



John B. Watson



Burrhus F. Skinner

**Faktenwissen („know that“)**  
**Wissen, erinnern,**  
**Wiedergabe korrekter**  
**Antworten, Vermittlung**  
**merken, wiedererkennen**



Bundesarchiv, B 148-B84-F 00312-0020  
Foto: Sporn, Gehard Dr. (20. April 1955)



Einmal pro Spielzug, während deiner Main Phase, falls du diese Karte auf dem Spielfeld kontrollierst, kannst du deine "V-Tigerflieger"-Karte mit dieser Karte als Ausrüstungszauberkarte ausrüsten ODER sie als Union-Ausrüstung auslinken und als Spezialbeschwörung in offener Angriffsposition auf deine Spielfeldseite beschwören. Solange diese Karte durch ihren Effekt ein Monster ausrüstet, erhöhe die ATK und DEF des ausgerüsteten Monsters um 400 Punkte. ♀ Monster kann nur mit 1 Union-Monster zu jeder Zeit ausgerüstet sein. Falls das Monster, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, als Ergebnis eines Kampfes zerstört wird, zerstöre stattdessen diese Karte!



Einmal pro Spielzug, während deiner Main Phase, falls du diese Karte auf dem Spielfeld kontrollierst, kannst du deine "V-Tigerflieger"-Karte mit dieser Karte als Ausrüstungszauberkarte ausrüsten ODER sie als Union-Ausrüstung ausklinken und als Spezialbeschwörung in offener Angriffsposition auf deine Spielfeldseite beschwören. Solange diese Karte durch ihren Effekt ein Monster ausrüstet, erhöhe die ATK und DEF des ausgerüsteten Monsters um 400 Punkte. (1 Monster kann nur mit 1 Union-Monster zu jeder Zeit ausgerüstet sein. Falls das Monster, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, als Ergebnis eines Kampfes zerstört wird, zerstöre stattdessen diese Karte.)

# Konstruktivismus

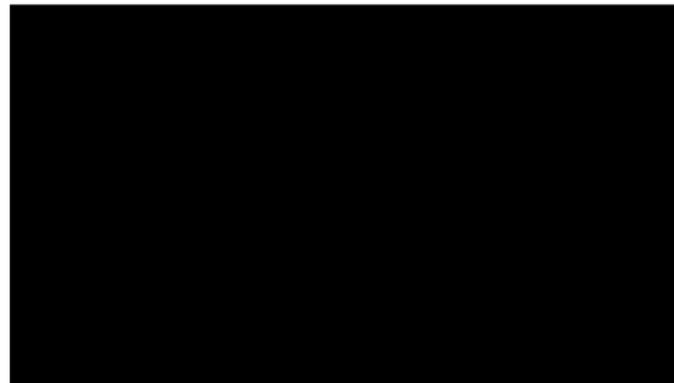


Ernst von Glasersfeld



Jean Piaget

Soziale Praktiken („knowing in action“) Foren, Teamspeak  
Interaktion  
Reflektierend handeln, erfinden  
Bewältigung komplexer  
Situationen  
Verantwortung, Lebenspraxis



Alles was wir über Spiele wissen ist, dass wir nicht wissen, wie sie ausgehen.

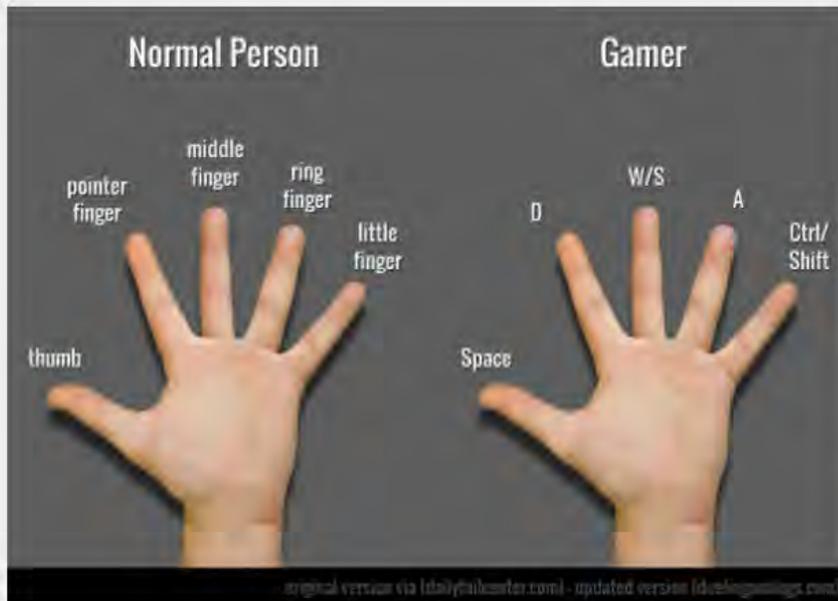


# Kognitivismus



Avram Noam Chomsky

Methodenwissen („know how“)  
Dialog  
Auswahl und Anwendung der  
korrekten Methoden  
Fertigkeit



# ? DDR Forever (DM Ashura) - deltaMAX [Unexpected]

作者: Sprosvive  
長さ: 01:16 BPM: 150-858 (150) オブジェクト数: 490  
サークル: 356 スライダー: 134 スピナー: 0

全て表示

Artist

Date Artist Difficulty 全て表示

難易度: DooMAX (Sprosvive) 検索: キーワードを打ち込んでください

★★★★★ deltaMAX DM Ashura

難易度: ignore's Another (Sprosvive)

★★★★★ deltaMAX DM Ashura

難易度: Izy's Delta (Sprosvive)

★★★★★ deltaMAX DM Ashura

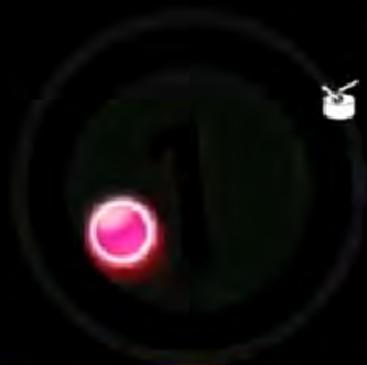
難易度: Taiko Oni (Sprosvive)

★★★★★ deltaMAX DM Ashura

★★★★★

Global Ranking

✓ Latest pending version



#spectator #osu #announce #lobby #highlight #userlog -Kamui- Hakurei Re.. Revy Mikan imamiya Yuk

02:19 Kobato\_Tina: 델타 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ  
02:19 \*homura223 is listening to IOSYS - Cirno's Perfect Math Class  
02:19 Cookiezi: 저걸 해야되나  
02:19 Kobato\_Tina: 추억이네  
02:19 \*LordZak is listening to DM Ashura - deltaMAX  
02:19 scanter: 비뽀 573 지전  
02:19 scanter: yay  
02:19 \*Xiyng is listening to Shihori - Bloody Night  
02:19 BroHomie: farkiezi  
02:19 \*cr1m is listening to 07th Expansion - Eiji Kumbii  
02:19 C i a n a: 쿠키 마십니다 핫식스  
>|



# MOTIVATION UND SELBSTGESTEUERTES LERNEN

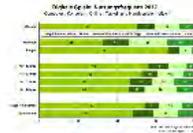


**Deci, E. L. & Ryan, R. M**

**Autonomieerleben  
Kompetenzerleben  
Erlebte soziale Einbindung  
Motivation**



# Potenziale



## Spiele zu Trainings- und Bildungszwecken



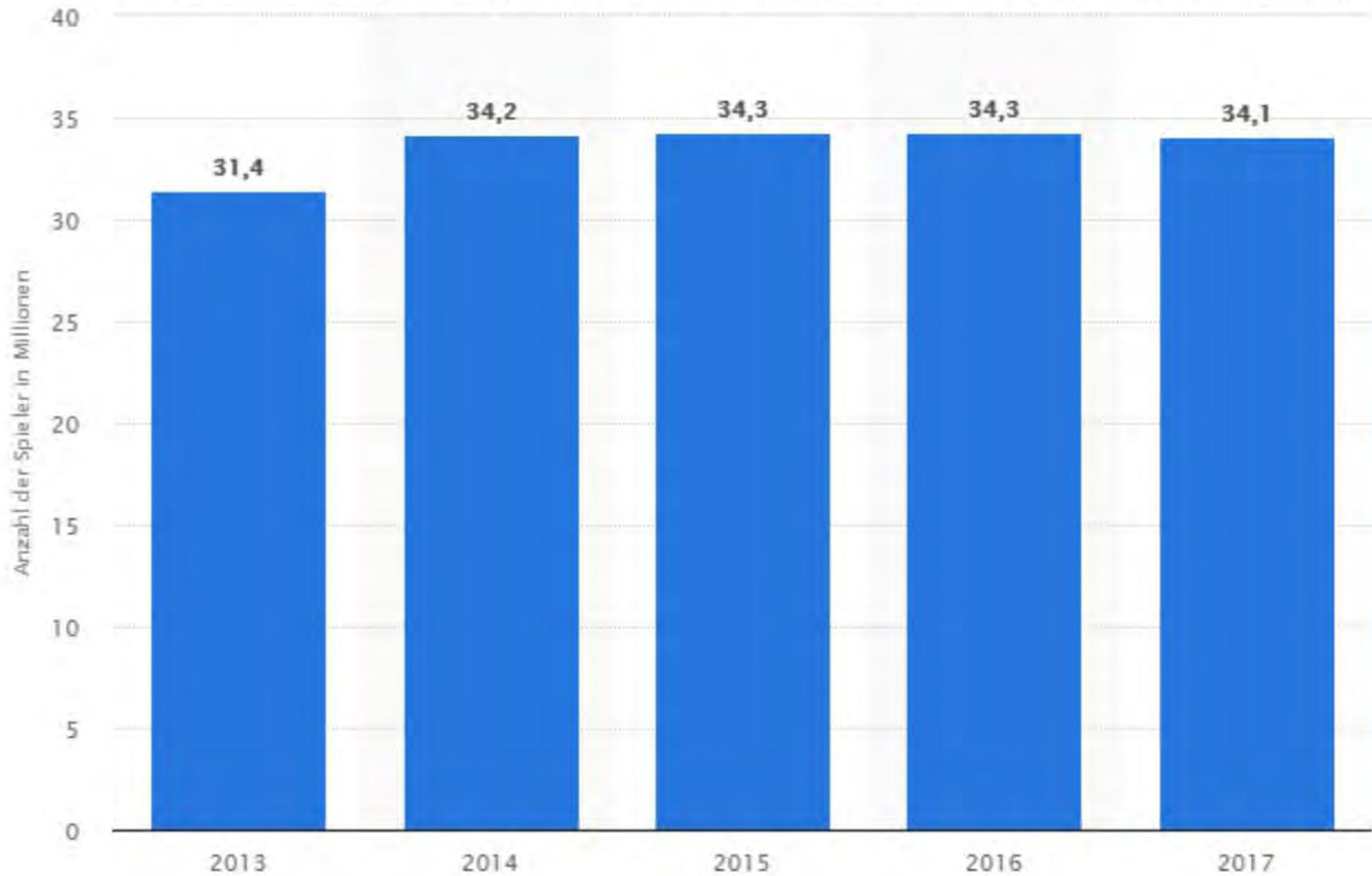
## Gamification- spieltypische Elemente in einem spielfremden Kontext



## Modellbildung und gemeinsames Spiel



## Anzahl der Computerspieler in Deutschland von 2013 bis 2017 (in Millionen)



Ihre Daten visualisiert  + a b l e a u

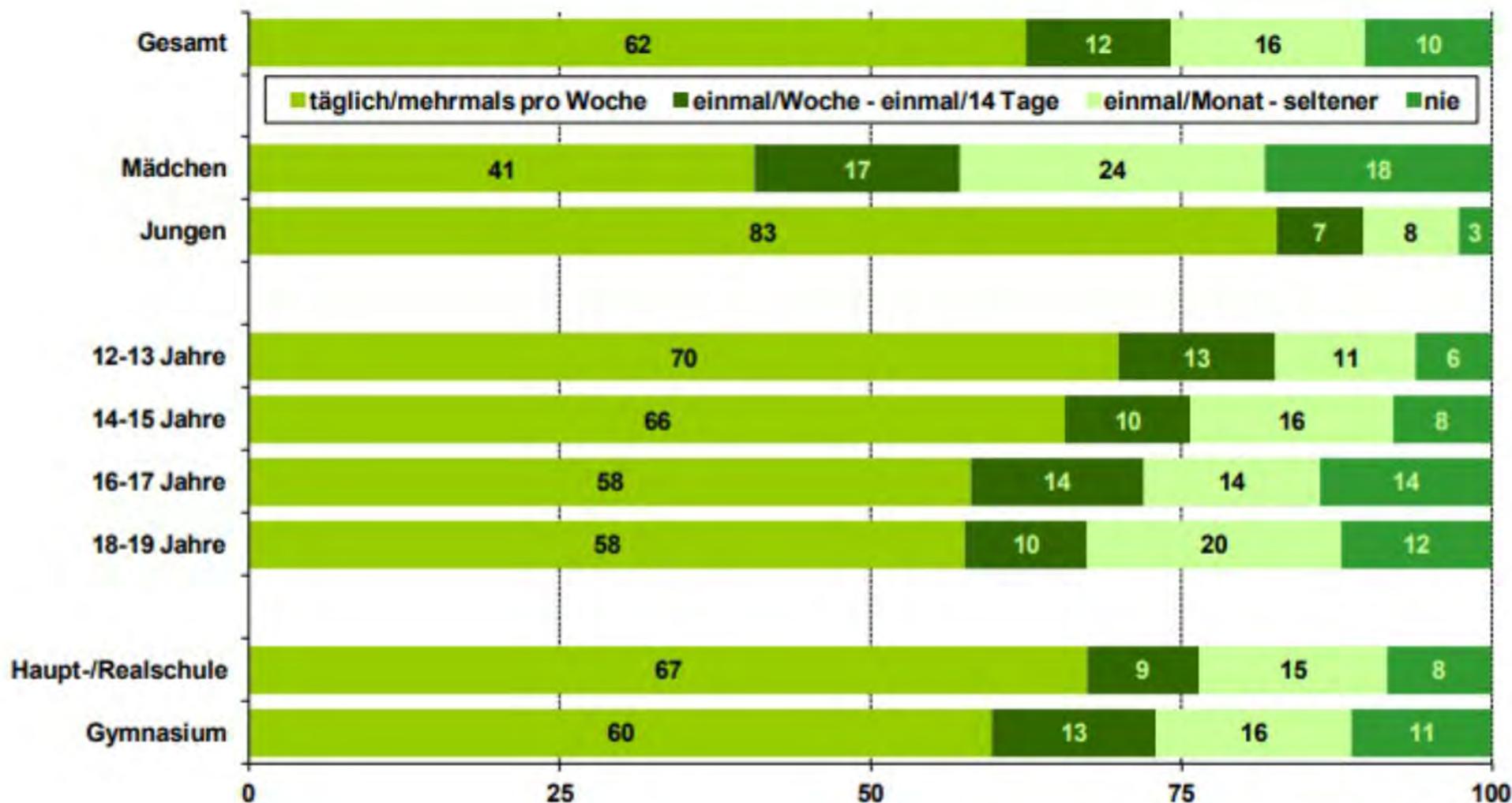
[Details zur Statistik](#)

© Statista 2018 

[Quellen anzeigen](#)

# Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2017

- Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele (netto) -

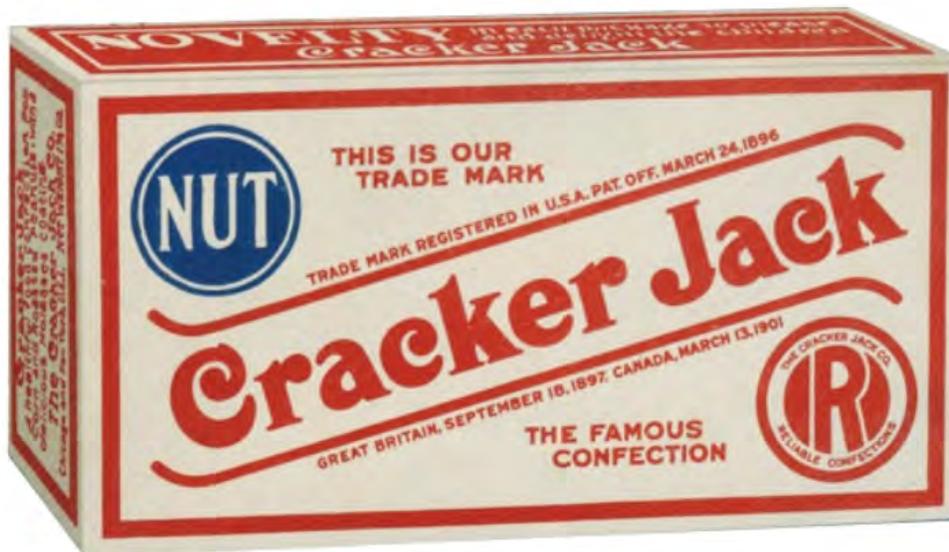
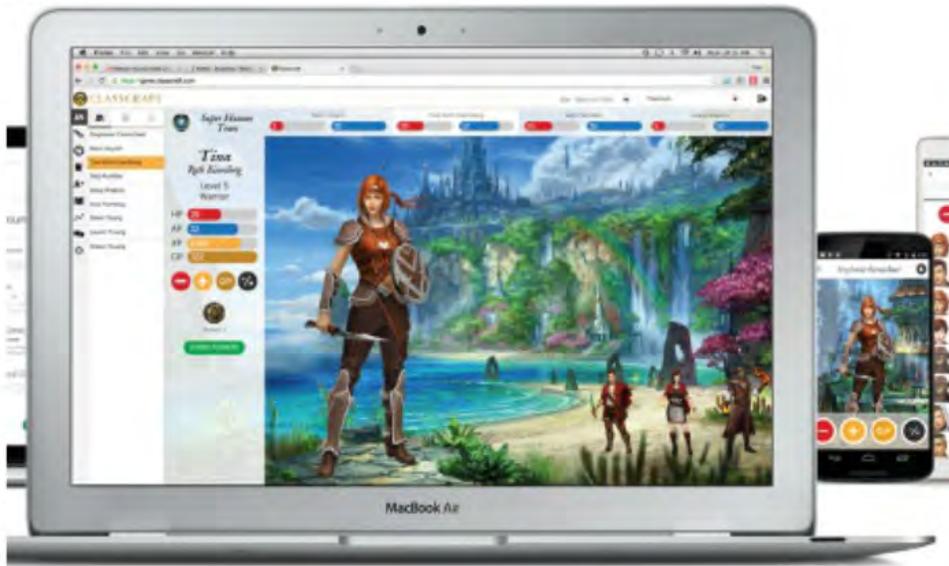


Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent  
Basis: alle Befragten, n=1.200

# Spiele zu Trainings- und Bildungszwecken



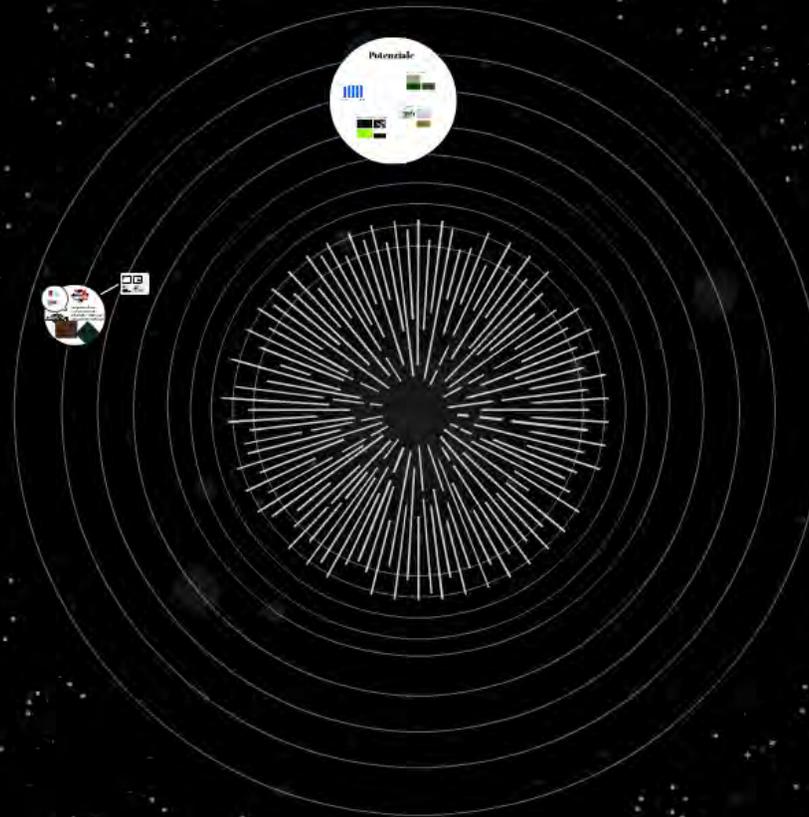
# Gamification- spieltypische Elemente in einem spielfremden Kontext



# Modellbildung und gemeinsames Spiel



**17.02.**  **15 Uhr**  
**FIFA 18**  
**TURNIER**



# Digital spielend Lernen? Potenziale und Herausforderungen

**Dirk Poerschke M.A.**  
**MedienSpielPädagoge**