

# Serious Games und Medienbildung

## Ausgangssituation

- Intensive Diskussion digitaler Spiele als Lehr-/Lernmedien
- »Positive educational benefits« (Dipietro et al. 2007: 226)
- Heterogener Forschungsstand: Keine Lernergebnisse oder fehlende Motivation (beim Einsatz im Schulunterricht)

## Konzeption der Untersuchung

### Forschungsfrage

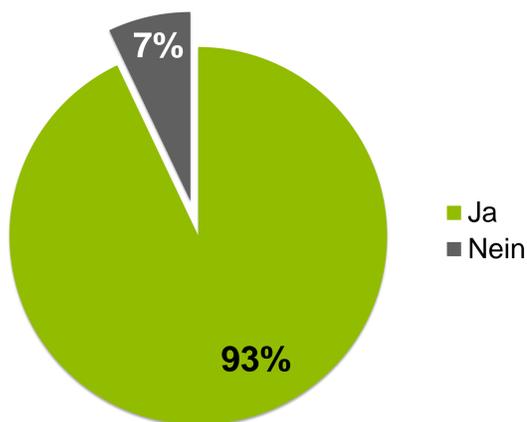
Welche Rolle spielt die bisherige Spielerfahrung für das erfolgreiche Lernen mit Serious Games im Schulunterricht?

Studiendesign: quantitative, schriftliche Befragung Frühjahr 2013



## Ergebnisse

### Spielst du gelegentlich digitale Spiele?

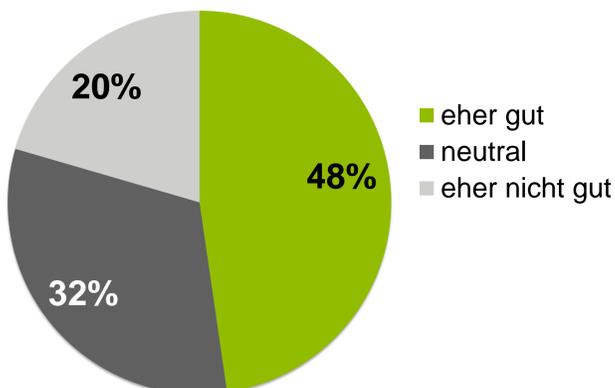


### Korrelationsmatrix: Spielerfahrung und Einstellung SG mit Lernergebnissen

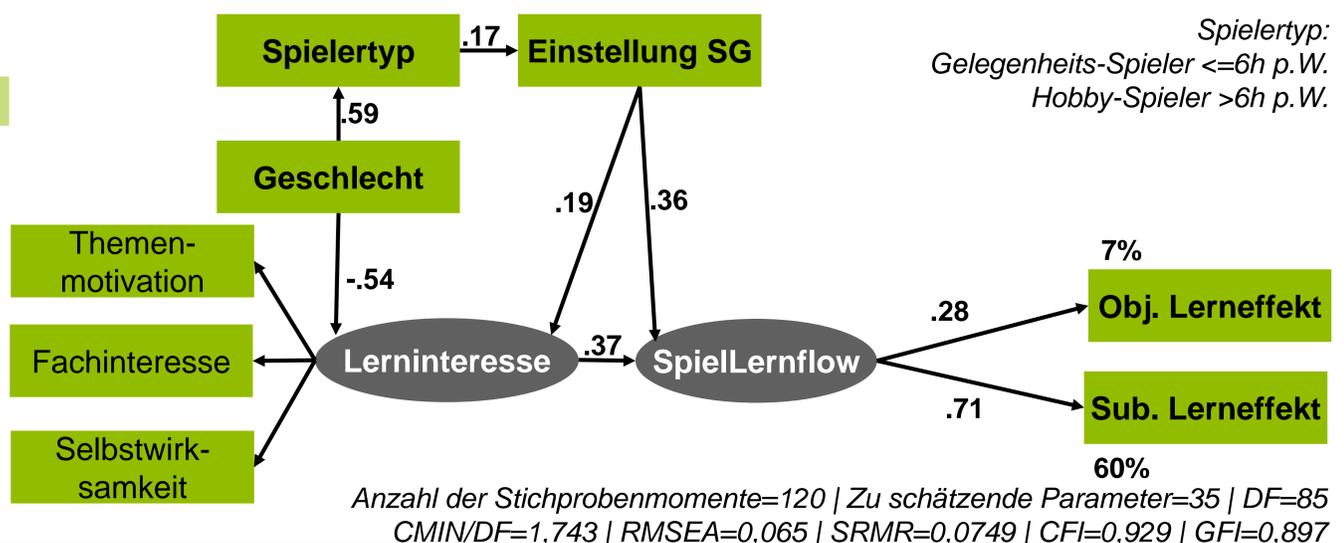
	2. Wissenstest	Objektiver Lerneffekt	Sub. Lernergebnis
Spielerfahrung	.156*	n. s.	.166*
Einstellung SG	.171*	.201**	.250**
Erfolgserwartung	.365**	n.s.	n.s.
PC-Spiele Offline	.168*	n.s.	n.s.
Sub. Spielkompetenz	.212**	.180*	.372**
Unterhaltungserleben	.311**	.292**	.583**

Pearson-Korrelations-Koeffizient, \*\*p<.01; \*p<.05; ns p>.1

### Einstellung zu Serious Games



### Vereinfachte Darstellung: Strukturgleichungsmodell



## Fazit

### Motivationale Wirkung von SG

- SpielLernflow fördert Lerneffekte
- Differenzierung Spiel- und Lernmotivation
- SG nur dann »Lernmotivator«, wenn Nutzer motiviert werden möchte

### Spielerfahrung und SG

- Spielerfahrung korreliert z.T. positiv mit Lernergebnissen
- Spielertyp nur indirekten Einfluss über Einstellung zu SG
- Andere Faktoren für Spielerfahrung einbeziehen

### SG und Medienbildung

- SG niederschwelliges Angebot → gleichberechtigte Alternative zu anderen Lehr-/Lernmedien
- Differenz: Interesse am Medium u. Lernen mit Medium
- Lernen über Medien?