

Alles nur ein Spiel

Wer sagt, dass man beim Lernen nicht auch Spaß haben kann? Erste Studierende der TU Darmstadt genießen in ihrer Vorlesung zum Beispiel das Günter-Jauch-Feeling. Das Einzige, was sie benötigen, ist eine spezielle Software für ihr Bluetooth-fähiges Mobiltelefon. Während der Vorlesung stellt ihnen der Dozent über seinen Laptop eine Frage, die die Zuhörer beantworten. Das Ergebnis der Umfrage kann der Lehrende direkt über seinen Beamer wiedergeben.

Die Spielewelt verschmilzt zunehmend mit der Bildungsbranche. Studien sagen den sogenannten Serious Games immense Wachstumsraten voraus. „Ernsthafte Spiele werden in den kommenden drei Jahren einen wahren Hype erleben“, ist auch Professorin Regina Bruder, Arbeitsgruppe Didaktik am Fachbereich Mathematik, überzeugt. Sie will diese Entwicklung nutzen und Ergebnisse aus der Grundlagenforschung etwa zur Kompetenzmodellierung in Lernspiele umsetzen.

Ein erstes Produkt dieser Bemühungen ist der Mathekrimi der Studierenden Britta Will, der Ende dieses Jahres veröffentlicht wird. Welche Motivations- und Lerneffekte damit zu erzielen sind, wird Gegenstand weiterer Forschungen sein. Am Fachgebiet Multimedia Kommunikation (KOM) werden derweil Studien zur Entwicklung und Nutzung von Serious Games durchgeführt. „Die Ergebnisse unserer Pilotprojekte wollen wir noch in diesem Jahr zusammenführen“, betont Bruder. Auf dieser Basis werde sie 2012 Förderanträge bei der Deutschen Forschungsgemeinschaft stellen.

Serious Games am Fachgebiet KOM:

www.kom.tu-darmstadt.de

(Research & Results, Multimedia Technologies)

„Der Wechsel“, Mathekrimi: www3.mathematik.tu-darmstadt.de/index.php?id=1905