

„Computerspiele unterstützen die Anwendung von Wissen“

18.03.2008, 14:36 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *sqoops GmbH*

Diplom-Pädagoge Steffen Malo erläutert Vorteile und Grenzen des spielerischen Lernens

Spielebasiertes Lernen eignet sich für die verschiedensten Inhalte. Für die reine Wissensvermittlung sind zwar herkömmliche Lernmethoden besser geeignet. Aber in puncto spielerisches Anwenden und Ausprobieren von Wissen können Lehrbücher nicht mit Lernspielen konkurrieren. Welche Vorteile das spielerische Lernen sonst noch bietet, erläutert Diplom-Pädagoge Steffen Malo im Experten-Interview der aktuellen Ausgabe des sqoops Family Magazins.

Der große Pluspunkt des Computerspiels gegenüber Büchern oder Fernseher liegt in der Interaktivität. „Unter Zeitdruck müssen Entscheidungen gefällt und mit beschränkten Ressourcen schwierige Ziele erreicht oder Rätsel gelöst werden“, schildert Diplom-Pädagoge Steffen Malo die besondere Herausforderung.

Die Kinder wachsen heute mit dem Computer auf und nutzen ihn vollkommen selbstverständlich. Sie gelten in der Forschung sogar als „digitale Natives“, digitale Eingeborene. Der Umgang mit Soft- und Hardware fällt ihnen wesentlich leichter als älteren Generationen, der Computer ist einfach Teil ihres sozialen Umfelds. „Computerspiele unterstützen durch das Handeln in einer spielerischen oder fantastischen Welt die Anwendung von Wissen“, so Malo. „Welche Inhalte das im Einzelnen sind, wird durch das ausgewählte Computerspiel oder Lernspiel bestimmt.“

Steffen Malo forscht unter anderem an dem Projekt „Game-based Learning“ am Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung in Rostock. Begleitend lehrt er an der Universität Rostock, an der Rostocker Volkshochschule und am Zentrum für Graphische Datenverarbeitung zu Themen wie Lernen, Didaktik, E-Learning und Game-based Learning. Das komplette Interview mit Steffen Malo finden Sie unter www.sqoops-familymagazin.de.

Portrait

Die 2005 gegründete sqoops GmbH vertreibt PC- und Konsolenspiele sowie Entertainment- und Edutainment-Software über ihre neuartige und mit einem hohen Entertainment- und Multimedia-Anteil ausgestattete E-Commerce-Plattform. Dabei setzen die Hamburger nicht nur auf die klassische Gamergemeinde, sondern richten auch ein besonderes Augenmerk auf die Familie. Um das Vertrauen der Kunden zu gewinnen, bietet sqoops einen Jugendschutz-Mechanismus im Online-Shop an, der – für verschiedene Altersgruppen einstellbar – ungeeignete Inhalte herausfiltert. Die eigene, fachlich erfahrene Redaktion sichtet und bewertet jedes angebotene Spiel und gibt Eltern Rat und Hilfestellung zum kindgerechten Gebrauch von Games und Internet.

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/197164/Computerspiele-unterstuetzen-die-Anwendung-von-Wissen.html>