



# Heim- spiel für Azubis

Spielerisch sollen Auszubildende mit digitalen Lernspielen ihren Beruf besser kennenlernen. Und es sieht ganz danach aus, als ob Serious Games aus der beruflichen Bildung bald nicht mehr wegzudenken sind.



**Dr. Maren Metz**, Studium der Psychologie mit dem Schwerpunkt der Arbeits-, Betriebs- und Organisationspsychologie an der Universität Bremen, seit 2003 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Professur für Allgemeine Pädagogik unter besonderer Berücksichtigung der Berufs- und Betriebspädagogik an der Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg.



**Fabienne Theis**, Dipl.-Päd., Studium der Erziehungswissenschaften mit dem Schwerpunkt Erwachsenenbildung/Weiterbildung an der Universität Hamburg, seit 2010 Koordinatorin für berufliche Weiterbildung bei der Wirtschaftsförderungsgesellschaft Kreis Altenkirchen mbH.

Fotos: Shutterstock; Privat (2)



### Virtueller Supermarkt

Ein Serious Game speziell für den Lebensmitteleinzelhandel. Ziel der Plattform ist die unterstützende Wissensvermittlung für Auszubildende und Mitarbeiter, um die Kundenberatung und die Prüfungsvorbereitung zu optimieren. Es wird Detail- und Hintergrundwissen zu Waren- und Produktgruppen vermittelt, aber auch Marktdaten und Tipps für den Point of Sale. Zusätzlich steht ein Karriereplan für die virtuellen Karrierestufen zur Verfügung.

[www.virtuellersupermarkt.de](http://www.virtuellersupermarkt.de)



### TechForce

Ein interaktives Abenteuer- und Lernspiel der Metall- und Elektro-Industrie zur Berufsorientierung. Das Serious Game TechForce will Schüler und potenzielle Auszubildende mit verschiedenen Metall- und Elektroberufen vertraut machen.

[www.techforce.de](http://www.techforce.de)

Von Dr. Maren Metz und Fabienne Theis

Eine zunehmende internetbasierte Technisierung und Virtualisierung von Lernprozessen schafft neue Möglichkeiten in der beruflichen Aus- und Weiterbildung. Als ein gutes Beispiel gelten Serious Games, auch digitale Lernspiele genannt. Serious Games sind Computerspiele, die einen Lerninhalt transportieren und einem pädagogischen Auftrag nachgehen. In einem Serious Game werden Handlungs- und Ereignissituationen simuliert. Häufig geht es konzeptionell um „Wissenserwerb, Interaktion und Kommunikation, (dem) Austesten der eigenen Grenzen und das Ausprobieren verschiedener Rollen“. <sup>1</sup> Ziele von Serious Games sind die Vermittlung von Kenntnissen und Wissen, sowie der Erwerb von unterschiedlichen Kompetenzen. Die Anwendung von Serious Games findet immer mehr Zuspruch in Unternehmen. Auch von Seiten der Experten im Aus- und Weiterbildungsbereich finden di-

gitale Lernspiele große Zustimmung. Laut der jährlichen Expertenbefragung „MMB Learning Delphi“ des MMB-Instituts für Medien- und Kompetenzforschung im Frühjahr 2011, kann sich etwa jeder zweite Experte (49 Prozent) vorstellen, dass Lernangebote, in denen die Lernziele durch einen spielerischen Umgang mit dem Thema erreicht werden, für die E-Learning-Wirtschaft mittelfristig kommerziell attraktiv sein werden. Der Vorteil dieser Lernmethode zu anderen Angeboten im Bereich E-Learning ist die hohe intrinsische Lernmotivation, die damit verbunden ist. Serious Games bieten damit wichtige Voraussetzungen für ein motivierendes Lernszenario. Während andere E-Learning-Angebote bei manchen Teilnehmern Motivationsprobleme hervorrufen und zu einer hohen Abbrecherquote führen können, setzen Serious Games auf den Spaß am Spiel und einen Flow-Effekt. Der Begriff Flow beschreibt

dabei den Zustand völliger Fokussierung der Konzentration und des Aufgehens in der aktuellen Tätigkeit.<sup>2</sup> Da Serious Games sehr flexibel eingesetzt und auf den Nutzer abgestimmt werden können, wird diesen eine hohe Lernautonomie zugesprochen, die zudem durch die im Spiel enthaltene Selbstkontrolle verstärkt wird. Dies fördert das selbstgesteuerte Lernen, welches in der Berufswelt zunehmend an Bedeutung gewinnt. Auszubildende lernen heute immer häufiger mit Serious Games. Sie gehören zur Gruppe der sogenannten Digital Natives, der Generation, die mit digitalen Technologien groß geworden ist. Vielen von ihnen sind die virtuellen Spielwelten aus ihrer Freizeit bekannt. Serious Games sind daher eine gute Kombination zwischen bereits Bekanntem, einem positiv besetzten Umgang mit digitalen Medien und einer neuen Lernplattform, in der berufsrelevante Lerninhalte vermittelt werden.

## Konzepte und Einsatzfelder

Derzeit werden Serious Games insbesondere im Rahmen der Personalrekrutierung, im Ausbildungsbereich, in der Personal- und Organisationsentwicklung oder der Führungskräfteentwicklung eingesetzt. Zielgruppen sind (potenzielle) Auszubildende, Mitarbeiter und Führungskräfte. Die digitalen Lernspiele richten sich an Einzelpersonen oder Gruppen, je nachdem welches Lernziel verfolgt wird. Mittels Serious Games lassen sich viele spezifische Themenbereiche umsetzen, von der Produktschulung über Kommunikationstraining bis hin zur komplexen Handlungs- und Entscheidungsfindung. Somit können Serious Games praktisch in jedem Lernkontext eingesetzt werden.<sup>3</sup>

In Serious Games können auch andere Medien integriert werden. Der User wird beispielsweise durch E-Mails in seinem

regulären Account oder per SMS auf sein Handy multimedial in das Spielgeschehen eingebunden. Auf der englischsprachigen Facebook-Karriereseite des Hotels Marriott wird zum Beispiel eine Facebook-App angeboten, die mit einem Serious Game für die Berufsorientierung in der Hotellerie für sich wirbt.

## Trends und Zukunftsperspektiven

Zukünftig wird es eine noch engere Verknüpfung zwischen den Technologien der Unterhaltungsbranche und dem Bildungssektor geben. Das bestätigt auch das MMB-Institut in seiner Expertenbefragung. Konkreter auf die einzelnen Methoden des E-Learnings bezogen, kommen die Experten zu dem Ergebnis, dass „Mobile Learning“ den ersten Rang einnimmt, auf den nächsten Plätzen folgen „Social Media und Social Learning“ (Platz 2) und „Game Based Learning“ (Platz 3).

Serious Games sind heute schon ein Trendthema in der Aus- und Weiterbildungsbranche. Digitale Spiele haben großes Potenzial und sind weit mehr als Unterhaltung mit Spielspaß. Es wird für die Zukunft von Serious Games wichtig sein, diesen Trend von Unternehmensseite aus aktiv mitzugestalten. Das setzt voraus, dass Serious Games nicht nur technisch erweitert werden, sondern dass sich die handlungsbasierte Story möglichst nah an den arbeitsalltäglichen Vorgängen und an das jeweilige Unternehmen beziehungsweise die jeweilige Branche anlehnt. Entscheidend für einen Transfer von der Spielsituation in den beruflichen Kontext ist eine Phase der strukturierten und zielorientierten Reflexion, die während und oder im Anschluss an das Spiel stattfinden kann. Reflexion und Transfer, die durch professionelle Betreuung gewährleistet werden, sind für die Nachhaltigkeit dieser Lernform von entscheidender Bedeutung.



### Das Bürospiel

Ein Spiel zu Tätigkeiten aus dem Büroalltag im kaufmännischen Bereich, zum Umgang mit E-Mails und Kalender, Ablage verschiedener Dokumente, Kreditoren und Debitoren oder auch zum angemessenen Verhalten am Telefon.

[www.qualiboxx.de/wws/buerospiel.php](http://www.qualiboxx.de/wws/buerospiel.php)



### Das Kassenspiel

Ein Serious Game zur Ausübung der Tätigkeiten an der Supermarktkasse, etwa die Leergutannahme, Verkauf von Alkohol und Zigaretten, Erkennen von Falschgeld sowie Kopfrechnen mit Geldbeträgen. Das Spiel richtet sich an Teilnehmer an berufsvorbereitenden und ausbildungsbegleitenden Maßnahmen im Werkbereich Lager/Handel, zum Beispiel Kauffrau/Kaufmann im Einzelhandel oder Verkäufer.

[www.qualiboxx.de/wws/kassenspiel.php](http://www.qualiboxx.de/wws/kassenspiel.php)



### Virtuelles Autohaus

Das Virtuelle Autohaus ist ein Serious Game für den Einsatz in der Berufsausbildung im Kfz-Gewerbe. Auszubildende können in jedem der drei Ausbildungsjahre auf das Virtuelle Autohaus zurückgreifen, um sich intensiver mit Lerninhalten zu beschäftigen, bestimmte Lerninhalte nachzuarbeiten, zu üben oder an einer Simulation teilzunehmen.

[www.vah-projekt.org](http://www.vah-projekt.org)



### The Skillz

Das Serious Game um die multikulturelle Band „The Skillz“ soll die interkulturelle Kompetenz, Kommunikations- und Konfliktlösungskompetenz von Auszubildenden (speziell im Handwerk) fördern.

[www.the-skillz.de](http://www.the-skillz.de)

## Zum Weiterlesen



Maren Metz, Fabienne Theis (Hrsg.)  
Digitale Lernwelt – Serious Games  
Einsatz in der beruflichen Weiterbildung  
W. Bertelsmann Verlag, 2011  
ISBN 978-3-7639-4807-9

1 Marr 2010, S. 12

2 Vgl. Csikszentmihalyi 1990

3 Vgl. Metz/Theis 2010

**Literatur:** 1. Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York. 2. Institut für Medien- und Kompetenzforschung (Hrsg.) (2011). MMB-Trendmonitor II/2011. Weiterbildung und Digitales Lernen heute und in drei Jahren: Mobile und vernetzte Szenarien im Aufwind. Ergebnisse der Trendstudie MMB Learning Delphi 2011. 3. Marr, Ann Christin (2010): Serious Games für die Informations- und Wissensvermittlung. Wiesbaden. 4. Metz, Maren; Theis, Fabienne (2011). Mit Serious Games zum Lernerfolg. In: Metz, Maren; Theis, Fabienne (Hrsg.): Digitale Lernwelt – SERIOUS GAMES. Einsatz in der beruflichen Weiterbildung. Bielefeld, S. 63-68. 5. Mesnaric, Christa (2010). Bewegung ins Unternehmen bringen. In: Weiterbildung. Zeitschrift für Grundlagen, Praxis und Trends. Ausgabe 1/2010. Köln, S. 14-17.