Prof. Dr. Torben Schmidt (Leuphana Universität Lüneburg)

"Zwischen Zuckerguss und simulierten Welten – Digitales Fremdsprachenlernen in Zeiten von Gamification, Serious Games und Commercial Off-The-Shelf Games"

Nicht nur als Unterhaltungsmedium erfreuen sich digitale Spiele großer Beliebtheit. Auch im Bereich des Lernens werden zunehmend spielerisch orientierte Produkte entwickelt. Dies trifft besonders auf den Bereich des Fremdsprachenlernens und hier speziell auf den Bereich des Mobile-Assisted Language Learning zu. Aber welche Zugänge und Mechaniken werden hierbei genutzt und was bringen diese Ansätze für das Fremdsprachenlernen? Ziel des Vortrags ist es, nach einer historischen (Computer Assisted Language Learning) und begrifflichen Einordnung (Gamification, Serious Games, Commercial-Off-The-Shelf Games) forschungsgeleitet Möglichkeiten und Grenzen digitaler, spielerisch orientierter Zugänge für das Erlernen von Fremdsprachen aufzuzeigen. Im Zentrum des Vortrags steht die Vorstellung eines Prüfkatalogs zur Evaluation von spielerisch orientierten Sprachlernprogrammen sowie die Diskussion ausgewählter Ergebnisse der Analyse von 50 Fremdsprachenlernprogrammen. Im letzten Teil des Beitrags sollen Einblicke in die eigene App-Entwicklungspraxis geboten und zwei Prototypen vorgestellt werden.