

# Lernspiel „Ludwig“

- Energiemanagement

Christian Dorninger

Österreichs Schulen haben durchaus Erfahrung mit Ansätzen des „*Serious Gamebased Learning (GBL)*“. So wurde Österreich neben Dänemark und Italien bereits 2009 zu einer Veranstaltung der Europäischen Union zur Umsetzung von GBL – Aktivitäten an Schulen eingeladen und konnte von Projektgruppen gemeinsam mit der Donau – Universität Krems berichten, die kommerzielle GBL - Software testen und Schülerideen in einfache Lernspiele umsetzen.

An etwa 30 pädagogischen Hochschulen und Sekundarschulen nimmt man sich dieses Themas an, hält Veranstaltungen ab und entwirft Softwaredesigns, wie Ideen von Spielen mit Unterstützung auf Lernplattformen oder „Spielegeneratoren“ umgesetzt werden können.

Wichtig ist, dass GBL – Ansätze die Schüler/innen nicht im passiven „Spielen“ zurücklassen, sondern eine aktiv – produktive Rolle ermöglichen, um Szenen, Geschichten, betriebswirtschaftliche Modelle oder gar Quellcode bei eigenen Programmierarbeiten entwickeln zu können.

Im HTL-Bereich hat jetzt sogar ein Ausbildungsschwerpunkt „Medienproduktion, Schwerpunkt Gamedesign“ an der HTL Spengergasse begonnen. Etliche Handelsakademien haben zur interessanten Umsetzung des manchmal etwas trockenen Lehrstoffes Spiele entwickelt und auch Preise gewonnen. Die Fortbildungsveranstaltungen pädagogischer Hochschulen zu GBL finden unter den Lehrenden immer mehr Interesse.

In diesem Zusammenhang sind kommerziell entwickelte Produkte mit österreichischer Wertschöpfung und deren Einsatz im Unterricht besonders interessant. Wir beobachten seit einem guten Jahr die Entwicklung von „Ludwig“ der Firma „OVOS“ und unterstützen die Intention, das Thema „Physik und Energiesysteme“ auf dem Niveau der 8. Schulstufe zu entwickeln.

Es handelt sich dabei um eine ganz neue Art, Wissen und Fertigkeiten über „Game-based-Ansätze“ aufzunehmen und in den Lernprozess einzubringen. „Ludwig“ ist dabei der Name eines kleinen Roboters, der „Erlebnisse“ im Be-

reich Stromsparen und alternative Energieformen macht. Diese „Erlebnisse“ betreffen vorerst die Kapitel „Verbrennung“ und „Wasserkraft“ und werden im Herbst auf „Windenergie“ und „Solarenergie“ erweitert.

Das Spiel der Wiener Softwarefirma „Ovos“ liegt voll im Trend, ist nach den modernsten didaktischen Methoden programmiert und in der „Szene“ seit ca. einem Jahr bekannt – und auf wissenschaftlichen Tagungen mit vielen Vorschusslorbeeren bedacht. Das Projekt wird vom bmukk in jeder Weise unterstützt, wodurch wir uns dann, vom Verbundkonzern großzügig unterstützt, auch über eine Vergabe von Lizenzen an die Schulen freuen dürfen. Das Spiel ist für die 7. und 8. Schulstufe besonders geeignet (Neue Mittelschule, AHS – Unterstufe) und wird dort seit einen halben Jahr getestet.

Frau Bundesministerin Dr. Claudia Schmied freut sich über die Initiative, bedankt sich vom Verbundkonzern für die großzügige Unterstützung und wünscht den weiteren Entwicklungen einen guten Erfolg.

## Links

<http://www.playludwig.com/>

<http://futurezone.at/digitallife/5008-ludologisches-lernen-mit-lernspiel-ludwig.php>

Anmelden | Registrieren deutsch



LUDWIG

[About](#)
[Blog](#)
[Shop](#)
[Download](#)
[Forschung](#)
[Presse](#)
[Connect](#)

Feedback



## Was ist Ludwig?

Ludwig ist ein Physikspiel zum Thema erneuerbare Energien für Abenteurer ab 11 Jahren. Ab Herbst 2011 ist das 3D-Adventure verfügbar und wird eine neue Qualität von Physikunterricht ermöglichen.

[Mehr dazu »](#)

## Spielend lernen?

In Spielen lernen Kinder wie sie in komplexen Systemen Probleme lösen. Videospiele ermöglichen kontinuierliches üben von zunehmend schwieriger werdenden Aufgaben in einer sicheren Umgebung.

## Spielstart

Klingt gut. Bitte halten Sie mich auf dem Laufenden.

E-Mail-Adresse

GO