

Candy Crush Saga

Bildungspotential

Candy Crush Saga ist ein kostenloses Match-Drei-Puzzle-Videospiel. Die SpielerInnen tauschen farbige Süßigkeiten auf einem Spielbrett aus, um Bonbon-Kombinationen zu erschaffen. Von Episode zu Episode ist das Spiel anspruchsvoller, da neue Arten von Süßigkeiten, Lakritz, Blockern, Bomben usw. hinzugefügt werden. Im Moment gibt es mehr als 3000 Levels. Candy Crush Saga verwendet ein Freemium-Modell: Das Spiel kann ohne Geld gespielt werden, aber es ist möglich, spezielle Aktionen mit Real-Geld zu kaufen, um schwierigere Levels zu beenden. Candy Crush kann auch außerhalb von Facebook gespielt werden. Es ist möglich, Candy Crush anonym zu spielen.

Candy Crush hat ein hohes Bildungspotenzial in Bezug auf die Reflexion von Spielen. Um dieses Bildungspotenzial zu diskutieren, verwenden wir den Ansatz von Gee, J.P. Good Videospiele und Lernen. (1) In Candy Crush gehen die SpielerInnen eine Verpflichtung ein, zu spielen, sie kommen zurück und spielen wieder. (2) Sie können Risiken eingehen, Scheitern ist eine gute Sache, SpielerInnen können von vorne anfangen. (3) Die Probleme sind Wohlordnungsprobleme: Es gibt verschiedene Levels, SpielerInnen bilden Hypothesen, die für später gut funktionieren, wenn sie in schwierigeren Levels spielen. (4) Herausforderung und Konsolidierung: Die Lernenden entwickeln Fähigkeiten, um ein Level zu lösen, dann wirft das Spiel eine neue Klasse von Problemen auf. (5) Candy Crush ist angenehm frustrierend. (6) Leistung vor Kompetenz: Die SpielerInnen können auftreten, bevor sie kompetent sind, unterstützt durch das Design des Spiels. Sie werden durch die "Smart Tools" unterstützt.

Es besteht die Gefahr, von Candy Crush abhängig zu werden. Der Gewinn eines Levels wird als Mini-Belohnung in unserem Gehirn erlebt und macht uns glücklich. Daher empfehlen wir das Spiel und sein Reflexionspotenzial unserer Lernstrategien nur für erwachsene Studierende.

Beim Spielen von Candy Crush trainieren wir unsere digitalen Kompetenzen in Bezug auf unsere visuelle Wahrnehmung - da sich die Spielfelder schnell ändern, lernen wir, die Reihenfolge der Bonbons im Block schnell wahrzunehmen. Wir üben uns in der Identifizierung von Zukunftsmöglichkeiten.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit StudentInnen

(1) Die StudentInnen sind eingeladen, eine Woche lang Candy Crush zu spielen. In einem 1-stündigen Workshop werden Gruppen von fünf StudentInnen eingeladen, zu diskutieren, wie sie spielen und was sie vom Spieldesign verstehen. Die Ergebnisse werden auf einem Flip-Chart dokumentiert.

(2) Die StudentInnen sind eingeladen, zwei Wochen lang zu spielen (sie müssen höhere Stufen erreichen, um herausgefordert zu werden). Im zweiten Workshop im Ausmaß einer Stunde diskutieren Gruppen von 5 StudentInnen ihre Strategien zum Spielen von Candy Crush. Spielen sie allein oder suchen sie Unterstützung von anderen? Spielen sie schnell, ohne über die Strategie

nachzudenken? Sind sie auf der Suche nach Informationen außerhalb von Candy Crush, z.B. über die Funktionen einer speziellen Süßigkeit? Die SchülerInnen vergleichen ihre Strategien und lernen voneinander.

In diesem Workshop wird auch das Potenzial der Sucht diskutiert und wie die StudentInnen damit umgehen.

(3) Die StudentInnen spielen eine weitere Woche lang und reichen ein kurzes Essay über ihre Strategie zum Spielen von Candy Crush ein: wie hat sich ihre Strategie im Laufe der Zeit verändert, was haben sie in den Diskussionen mit ihren KollegInnen gelernt und wie war der Transfer in ihre Lernprozesse?