

Vortragsankündigung im Rahmen des Psychological Research Colloquium, Winter Semester 2026/27

Manuel Ninaus

Universität Graz

**Game Over fürs Lernen?
Wie Game-Based Learning in Zeiten von KI
den Lernprozess stärkt**

Mittwoch, 28. Oktober 2026, 14:00 – 15:30, Hörsaal IV

(Vortrag im Rahmen des Tags für digitale Lehre)

Abstract: Wenn generative KI Aufgaben in Sekunden erledigt, stellt sich eine zentrale Frage: Wie bleiben Lernende aktiv am Denk- und Lernprozess beteiligt? Die leichte Verfügbarkeit fertiger Lösungen eröffnet neue Möglichkeiten, birgt jedoch zugleich das Risiko, dass eigenständiges Üben und eine vertiefte Auseinandersetzung mit Lerninhalten in den Hintergrund treten. In meinem Vortrag beleuchte ich, welchen Beitrag Game-Based Learning angesichts dieser Herausforderung leisten kann. Anhand unterschiedlicher Studien diskutiere ich, wie spielbasierte Lernumgebungen emotionales Engagement und Motivation fördern und Lernende dazu bewegen können, auch bei anspruchsvollen Aufgaben dranzubleiben. Dabei werden psychologische Wirkmechanismen und das Zusammenspiel von Spielgestaltung und Lernzielen ebenso einbezogen wie Grenzen und Risiken von Spielelementen. Dazu zählen etwa mögliche Ablenkung sowie der Umstand, dass höhere Motivation nicht automatisch zu besseren Lernergebnissen führt. Der Vortrag eröffnet damit eine evidenzbasierte Perspektive darauf, unter welchen Bedingungen Game-Based Learning in Zeiten von KI den Lernprozess selbst stärken und die Bereitschaft zur eigenständigen Auseinandersetzung mit Lerninhalten fördern kann.

Herzlich eingeladen sind alle Kolleg(inn)en, Promovend(inn)en und interessierten Studierenden.

Das Gesamtprogramm des Tags für digitale Lehre findet sich hier:

<https://www.uni-augsburg.de/de/services/portal-lehre/tag-der-digitalen-lehre/>