

# imc My Digital School

## Serious Games und Gamification als Lernbooster



### So erfolgreich sind Spiele im Unterricht

Serious Games sind Spiele, die nicht nur zur Unterhaltung dienen, sondern noch einen anderen, „ernsten“ Zweck verfolgen – nämlich, dass etwas gelernt werden soll. Durch spielerische Handlungen werden Wissen oder Fertigkeiten vermittelt.



### Serious Games aus der Sicht von Schüler\*innen sowie Studierenden

**81%**

der Jugendlichen  
haben Serious Games  
schon einmal genutzt.



**81%**

finden, dass sie mit  
Spielen besser lernen  
können als mit anderen  
Methoden.



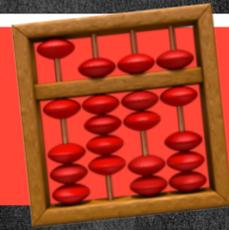
**67%**

der Studierenden  
empfanden gamifiziertes  
Lernen als motivierender  
und ansprechender als  
herkömmliche Kurse.



Nur ein Drittel gab an, bisher in der  
Schule oder Uni mit Serious Games  
zu tun gehabt zu haben.

Vor allem Mathe oder Sprachen werden mit  
Hilfe von Serious Games in der Schule geübt.



Privat nutzen junge Menschen Serious Games  
für die Entwicklung berufsrelevanter Fähigkeiten.

Studierende, die mit Gamification unterrichtet  
wurden, steigerten ihre Leistung um bis zu 89,45 %  
im Vergleich zu denen, die nur Vorlesungen erhielten.



Spielbasiertes Lernen in der Hochschulbildung  
wird bis 2024 ein Wachstum von 15,4 % erfahren.

### Und was sagen die Eltern dazu?

Die befragten Eltern:

**92%**

fanden Serious  
Games gut.



**88%**

haben eine Lernlei-  
stungsverbesserung  
beobachtet.



**66%**

haben eine Motiva-  
tionssteigerung  
beobachtet.



**74%**

haben Serious Games  
schon einmal für Ihre  
Kinder genutzt



Mehr als die Hälfte der befragten Eltern würde eine Anwendung  
von Serious Games im Schulunterricht befürworten.