

SWR2 Wissen

Spielend lernen – PC-Games im Unterricht

Von Franziska Glatt

Sendung: Samstag, 23. April 2016, 08.30 Uhr

Redaktion: Christoph König

Regie: Felicitas Ott

Produktion: SWR 2016

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

Service:

SWR2 Wissen können Sie auch als Live-Stream hören im **SWR2 Webradio** unter www.swr2.de oder als **Podcast** nachhören: <http://www1.swr.de/podcast/xml/swr2/wissen.xml>

Die **Manuskripte** von SWR2 Wissen gibt es auch **als E-Books für mobile Endgeräte** im sogenannten EPUB-Format. Sie benötigen ein geeignetes Endgerät und eine entsprechende "App" oder Software zum Lesen der Dokumente. Für das iPhone oder das iPad gibt es z.B. die kostenlose App "iBooks", für die Android-Plattform den in der Basisversion kostenlosen Moon-Reader. Für Webbrowser wie z.B. Firefox gibt es auch sogenannte Addons oder Plugins zum Betrachten von E-Books:

Mitschnitte aller Sendungen der Redaktion SWR2 Wissen sind auf CD erhältlich beim SWR Mitschnittdienst in Baden-Baden zum Preis von 12,50 Euro.

Bestellungen über Telefon: 07221/929-26030

Bestellungen per E-Mail: SWR2Mitschnitt@swr.de

Kennen Sie schon das Serviceangebot des Kulturradios SWR2?

Mit der kostenlosen SWR2 Kulturkarte können Sie zu ermäßigten Eintrittspreisen Veranstaltungen des SWR2 und seiner vielen Kulturpartner im Sendegebiet besuchen.

Mit dem Infoheft SWR2 Kulturservice sind Sie stets über SWR2 und die zahlreichen Veranstaltungen im SWR2-Kulturpartner-Netz informiert.

Jetzt anmelden unter 07221/300 200 oder swr2.de

MANUSKRIFT

Atmo: Schulgong mit Atmo mischen

O-Ton 1 - Tobias Hübner als ATMO:

Einen wunderschönen guten Morgen – Morgen – miteinander –

Atmo unter

Sprecherin:

Tobias Hübner unterrichtet am Düsseldorfer Luisengymnasium die Fächer Religion und Deutsch.

O-Ton 2 - Tobias Hübner als ATMO:

Die Aufgabe vom letzten Mal: Habt ihr alle euer Buch mit? – Ja. – Es geht ja jetzt darum (...), wie könnte man diese erste Seite von eurem Buch umsetzen in ein Computerspiel, welche Erzählperspektive, die Figuren, wie werden sie charakterisiert und welche Art von Spiel würde denn dazu passen? Ja? – Ja, ich komme jetzt.

O-Ton 3 - Norgai?:

Wir haben von Herrn Hübner von Heinrich von Kleist „Michael Kohlhaas“ bekommen, in dem Buch geht es um einen Vater, der erst mal ein sehr guten Ruf hat in sein Dorf, jedoch aber später zu Mord und Raub tendiert und wir wollen das in einem Videospiel versuchen auszuarbeiten.

O-Ton 4 - Ken?:

Wir waren (...) sehr überrascht, weil der Deutschunterricht und Computerspiele haben erst mal gar nichts miteinander zu tun und dann hat der uns auch gesagt, kommt, wir gehen jetzt in den Computerraum und entwickeln unsere eigenen Spiele. – (...) Mit so was hätte ich nicht gerechnet, –

O-Ton 5 - Norgai?:

In Mathe hatten wir Programme ausprobiert, aber. (.) wir hatten noch nie mit Computerspielen gearbeitet, (.) ich persönlich finde das sehr schön, weil man dadurch was lernt, aber auch Spaß hat.

O-Ton 6 - Adrian:

Und beim Lesen, das ist man gewohnt und das macht nicht so viel Spaß, man wird so gesehen dazu gezwungen das zu lesen, aber programmieren, da kann man seine eigene Vielfalt raus lassen.

O-Ton 7 - Tommy:

Ich bin auch für die Computerspiele und dass es etwas ganz Neues ist, statt etwas zu lesen.

O-Ton 8 - Johanna:

Er versucht uns das halt beizubringen, andere Sachen, die halt auch wichtig sind fürs Leben (.) und andere in den anderen Kursen wundern sich halt, aber die finden das auch cool und würden das auch gerne machen und die schreiben halt den ganzen Tag nur und lesen Gedichte und wir machen halt auch was anderes.

Ansage:

„Spielend Lernen – PC-Games im Unterricht“. Eine Sendung von Franziska Glatt.

O-Ton 9 - Tobias Hübner:

Computerspiele sind eigentlich eher so der Gegner, der natürliche Feind des Lehrers, hier ging es auch nicht darum, dass wir jetzt Computerspiele gespielt haben, sondern es geht darum, (...) für dieses Medium sensibel zu machen. (...) Die Schüler sollen so ein bisschen in die Rolle des Produzenten kommen, sich mal überlegen, wie sind solche Spiele eigentlich aufgebaut, was zeichnet so ein Spiel aus, was gibt es für Schnittmengen mit Literatur, mit Film und sie sollen dazu gebracht werden, einfach mal selber mit Medien zu arbeiten.

Atmo: Unterricht blenden und unterlegen / Arbeitsatmo (Stimmen ab und zu mal Hübner)

Sprecherin:

Am ersten Tisch sitzen Alicia und ihre Freundin. Wie die meisten ihrer Klasse spielen die Neuntklässlerinnen auch privat digitale Spiele. Am liebsten Rollenspiele online gegen andere Leute. Vor ihnen liegt neben der Maus ein älteres Taschenbuch: Franz Kafka, „Die Verwandlung“.

O-Ton 10 - Alicia:

Wir sind dabei das Packmanspiel umzuprogrammieren in die „Verwandlung“ und anstatt der Geister gibt es menschliches Essen und Salat und Familienmitglieder, die von dem Mann, der sich am Ende entwickelt, gehasst wird und auf dem Weg muss er halt Würmer aufessen, was halt ein Insekt tut.

Sprecherin:

Der Umbau innerhalb des schwarzen Labyrinths gestaltet sich mühselig. Zum Programmieren benutzt die Klasse „Scratch“, eine Sprache, die extra für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde. Aber jede einzelne Bewegung, jedes Element will geschrieben werden und dazu braucht es klare Befehle.

O-Ton 11 - Alicia:

Es ist schwer, weil man z. B. die Burger selber malen muss und auf die richtige Größe schrumpfen muss.

O-Ton 12 - Johanna:

Wir benutzen Medien oder generell Technik ja sehr viel im Alltag, wir benutzen es halt einfach und wir wissen auch nicht wirklich, was so dahinter steckt. Und jetzt erfährt man das ein bisschen mit welchen Aufträgen, die man halt eingeben kann so ein Programm, was da alles passiert, was möglich ist und was man damit machen kann, weil so im Alltag eigentlich wird einem das ja nicht erklärt und keiner macht das mit einem und deswegen ist das auch ziemlich cool, dass wir das lernen.

Sprecherin:

Johanna besucht Hübners Deutschkurs in der zehnten Klasse. Der unterrichtet erst seit diesem Schuljahr an dem Düsseldorfer Gymnasium. An der alten Schule organisierte der technik-affine Pädagoge schon mal eine Programmernacht mit seiner bevorzugten Hardware: dem Minicomputer Raspberry Pi. Der Gegenentwurf

zu teurer Markentechnik wurde von der Universität Cambridge angedacht als Antwort auf das zunehmende Desinteresse am Programmieren. Heute findet Deutsch im Computerraum statt.

O-Ton 13 - Tobias Hübner:

Dieser soziale Ansatz, was für ne Rolle Medien so im Alltag spielen, ich denke, das ist was, was in jedes Fach gehört. Es spielt einfach so ne dominante Rolle mittlerweile, jetzt im Leben jeder Schülerin und jeden Schülers, dass das eigentlich in der Schule thematisiert werden muss. Und das bezieht sich auch auf Computerspiele, weil das einfach nen Medium ist, was eigentlich alle Schüler nutzen und in dem Lehrplan steht, man soll die Lebenswelt der Schüler berücksichtigen, und dann ist es eigentlich ne Pflicht, dieses Thema zumindest anzuschneiden oder wie hier jetzt sich einige Stunden damit zu beschäftigen.

Sprecherin:

Rund Dreiviertel aller Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren spielt laut JIM - Studie 2015 täglich oder mehrmals wöchentlich PC-Spiele. Als Medium stehen diese gleichberechtigt neben Werbung, Film oder Literatur. In der Schule finden sie kaum statt.

O-Ton 14 - Tobias Hübner:

Wenn man versucht, sich wissenschaftlich mit so einem Medium wie Computerspiele auseinanderzusetzen, das ist halt wahnsinnig komplex. Man hat nämlich nicht nur die Texte wie in der Literaturwissenschaft, (...) man hat nicht nur die bewegten Bilder wie in der Filmwissenschaft, sondern es kommt noch die Interaktivität dazu, d. h. es ist jetzt nicht so, dass es intellektuell keinen Anreiz bieten würde, sich damit zu beschäftigen, eher im Gegenteil. Es überfordert einen fast, erst mal so einen Hebel zu finden, wie man mit diesem Medium überhaupt umgehen kann. Wie spricht man über Computerspiele oder wie setzt man die im Unterricht ein?

Sprecherin:

Als Auftakt zur Unterrichtsreihe hat Tobias Hübner mit seinem Kurs ein Theaterstück besucht.

O-Ton 15 - Max:

Das war auch sehr interessant, wir konnten sozusagen alle anderen Menschen steuern, Knöpfe drücken, das hat auch uns sozusagen eine Perspektive zur echten Welt gegeben, weil da drücken eigentlich auch nur ein paar Menschen nur Knöpfe und da passiert was. Und jetzt in dem Zusammenhang ist genau dasselbe nur hier programmieren wir, was die machen sollen.

O-Ton 16 - Liridon:

Man sieht einfach, wie komplex das miteinander zusammenhängt.

Sprecherin:

Auf dem Bildschirm vor Liridon und Max schwebt eine große Wolke aus TNT über einem Felsen. Der Sprengstoff, bestehend aus rotweißen Würfeln mit gleichlautendem schwarzem Schriftzug gehört zum Computerspiel „Minecraft“. Die gesamte Grafik besteht aus Würfeln, das Spiel selbst funktioniert wie digitales Lego.

Ohne besonderes Spielziel baut sich der Spieler Landschaften. Werkstoffe werden dafür gesucht, abgebaut und verarbeitet.

O-Ton 17 - Tobias Hübner:

Wir benutzen dieses Spiel Minecraft als Motivationsfaktor, sich (...) mit dem Programmieren zu beschäftigen, zu lernen, wie Computer funktionieren, um dann im Deutschunterricht, die Frage „welchen Einfluss haben Medien auf unser Leben“, ein bisschen kompetenter beantworten zu können, als wenn man gar keine Ahnung davon hat, wie ein Computer eigentlich funktioniert.

Sprecherin:

Die erste Vollversion von „Minecraft“ erschien 2011 in Schweden und wurde ursprünglich als Eine-Mann-Arbeit entwickelt. Mittlerweile spielen rund 20 Millionen Menschen weltweit mit den Computerklötzchen. Ein Unikat in der kommerziellen Spielelandschaft, das international bereits in der Entwicklungsphase von engagierten Lehrern entdeckt wurde.

Atmo: Youtube-Video

“Using Minecraft as an educational Tool”

“It makes a lot of sense to take a game that is already fun that is proving to be enjoyable to kids and try to find a way to bring it into classroom.”

O-Ton 18 - Tobias Hübner:

Es ist halt ne sehr offene Welt, die eben auch sehr viele Möglichkeiten bietet da auch pädagogisch tätig zu werden. Es gibt Variationen dieses Spiels von Lehrern entwickelt, um gewisse Lernräume zu schaffen, wo Kinder gewisse Dinge ausprobieren können –

O-Ton 19 - Max:

An anderen Schulen gibt es das wirklich als Fach, Minecraft spielen, erstens um die sozialen Kompetenzen zu fördern und zweitens architektonisches Denken, das man halt richtig Häuser baut und entwickelt, wie soll ich das jetzt halt machen, in sehr vielen Bereichen in Schulen verwendet aber nicht so in Deutsch. Physik mit entsprechenden Modifikationen.

Sprecherin:

An der Uni Hildesheim beschäftigte sich Klaus-Tycho Förster als einer der ersten wissenschaftlich mit „Minecraft“. Er sieht das Spiel als sinnvolle Ergänzung zum Matheunterricht, gerade in der Sekundarstufe eins.

O-Ton 20 - Klaus-Tycho Förster:

Nach der Grundschule ab Klasse 5, (...) das ist dann alles nur noch eine Art Rechnen, das hat dann nicht mehr so viel mit Konstruieren zu tun, das geht alles verloren und es ist (...) schade, weil grade ab 12 Jahren, es gibt Untersuchungen, dass ab 12 Jahren, das Verständnis von Raum (...) gefördert werden sollte, gerade bei Mädchen, (...) da wäre dann Minecraft eine Möglichkeit anzusetzen –

Sprecherin:

Wie das konkret aussehen kann – planen, absprechen, aufzeichnen, virtuell umsetzen, mit dem Entwurf vergleichen – hat Förster im Netz veröffentlicht. Dort finden sich auch die Unterrichtsvorbereitungen, Erfahrungen und Schriften von Tobias Hübner frei zugänglich – wenn man weiß, wo man suchen muss. Seine Internetplattform war die Abschlussarbeit des Zusatzstudienganges „Medien, Informationstechnologien in Erziehung, Bildung und Unterricht“ mit heute täglich durchschnittlich 50 Besuchern.

Diese Pionierarbeit erleichtert interessierten Kollegen den Anfang, wenn sie die zeitintensiven Vorbereitungen nicht scheuen. Hübner ist seit Jahren mit der Materie vertraut. Trotzdem rechnet er pro Computerspiel-Deutschstunde etwa eine Stunde Planung zuhause.

O-Ton 21 - Tobias Hübner:

Wenn ich jetzt Medien im Unterricht einsetze, dann lege ich eben Wert darauf immer im Hinterkopf zu behalten, wie kann ich Schüler sozusagen in die Rolle versetzen, aktiv diese Medienwelt mitzugestalten?

Sprecherin:

Regelmäßig tauscht sich der Düsseldorfer Lehrer bundesweit mit rund 30 Gleichgesinnten aus oder trifft sie bei entsprechenden Veranstaltungen.

Für sein medienpädagogisches Engagement wurde Hübner mittlerweile mehrfach ausgezeichnet, die Bilanz in der Praxis aber ernüchtert. Der Zusatzstudiengang beispielsweise wurde gerade kommentarlos eingestellt.

O-Ton 22 - Tobias Hübner:

Im Referendariat hat es fast überhaupt keine Rolle gespielt und wenn ich jetzt mir auch die neuen Kollegen, wenn ich die jetzt mal frage zu solchen Themen, was habt ihr so gemacht zum Thema neue Medien in der Referendariatsausbildung, man denkt ja, da würde sich in den 10 Jahren wahnsinnig was getan haben, wo man jetzt da schon raus ist, aber das ist überhaupt nicht der Fall.

O-Ton 23 - Johannes Fromme:

Wir haben oft die Diskussion, dass Spiele so gedacht werden, dass sie den klassischen Unterricht ersetzen oder den Lehrer ersetzen, das ist ne falsche Sichtweise.

Sprecherin:

Ablehnung aus Unkenntnis. Gerade in puncto Computerspiel paart sich Kritik meist mit Ignoranz. An der Universität Magdeburg befasst sich der Medienpädagoge Johannes Fromme seit gut 15 Jahren mit Computerspielen.

O-Ton 24 - Johannes Fromme:

Einerseits hat es natürlich was mit unterschiedlichen Generationserfahrungen zu tun. Auch andere Medien sind, als sie eingeführt wurden und neue Medien waren, kritisch beäugt worden, es zeigt sich, dass die Medien, mit denen man aufgewachsen ist, denen gegenüber weniger Vorbehalte hat und auch relativ gelassen agiert in einer pädagogischen Rolle oder einer öffentlichen Rolle.

Sprecherin:

Trotzdem benutzen auch die jüngsten Lehrergenerationen wie ihre Schüler die neuen Medien erst einmal als Konsumenten. Und orientieren sich im Beruf an der klassischen Pädagogik.

O-Ton 25 - Johannes Fromme:

Die Computerspiele stehen ja eigentlich in der Reihe mit Spielen überhaupt und zu Spielen haben wir ne ganz lange Diskussion, die geht bis in die Antike zurück und eigentlich kann man, da gibts ne schöne Studie dazu, ne historische, da schon ganz lange immer zwei Linien unterscheiden, das ist einmal die (...) wertlos, verwerfliche Deutung des Spiels, das Spiel ist wertlos und verwerflich, das finden wir sehr ausgeprägt historisch etwa bei Puritanern, vor allem die puritanisch-protestantisch geprägt sind, und dagegen schließt sich so ein bisschen an mit den Computerspielen, dagegen gab es auch immer ne Deutung in Richtung Spielen ist fröhlich nützlich, das kann man auch als Köder für das Lernen verwenden oder vielleicht sogar einsetzen als Lernmittel.

O-Ton 26 - André Spang:

Es gibt ein schönes Zitat von einem Bildungstheoretiker, Philosoph, McLuhan, wer nun Unterschied macht zwischen spielen und lernen, bzw. und Bildung, der hat bei beiden was Grundsätzliches nicht verstanden. Und da ist in der Tat was dran. Wenn man mal überlegt, sind wir auf Erden die einzigen Lebewesen, die da einen Unterschied machen zwischen Lernen und Spielen und gerade das institutionalisierte Lernen in der Schule manifestiert es ja. Auch noch, dass man sagt, Lernen ist was Ernsthaftes, hat mit Arbeit zu tun und spielen ist für die Freizeit.

Sprecherin:

André Spangs Motto betitelt seine Webseite: Explore.create.share. Vor fünf Jahren verschaffte der Musik- und Religionslehrer seinem Kölner Kaiserin-Augusta-Gymnasium als einer der ersten bundesweit einen Klassensatz iPads wenige Monate nach Verkaufsstart. Seitdem veröffentlicht der Pionier seine Erfahrungen konsequent im Netz, und regelmäßig – ganz physisch – auf Konferenzen und Workshops.

O-Ton 27 - André Spang:

Konkret bin ich ganz gut vernetzt auf Twitter mit vielen Kollegen aus USA bzw. weltweit, so mein persönliches Lernnetzwerk, und da hole ich mir die Ideen, da regnet es einfach Links und kurze Anregungen in 140 Zeichen und wenn was Passendes dabei ist, dann lese ich weiter oder google halt selber, und stelle auch Fragen und bekomme auch Antworten und komme da so ein Stück weiter. So lerne ich selber dazu –

Musik**Sprecherin:**

Lebenslang Lernen wollen – darin sieht das New Yorker „Institute of Play“ die Möglichkeit den zukünftigen Bildungsanforderungen gerecht zu werden. „Quest to learn“ nennt sich die Schule, die aus dieser Idee entstanden ist. Hier steht jegliche Art von Spiel im Zentrum des Lehrplans – Stimulus für Neugierde, Kreativität und Experimentierfreude bei Schülern und Lehrern. Prüfungen als Endgegner. Mit Blick auf unsere spaß- und jugendorientierte Gesellschaft ein nachvollziehbares Szenario.

O-Ton 28 - André Spang:

Generell geht von der Technologie ne große Motivation aus, da fühlen die sich auch abgeholt, da sind sie einfach im Thema und wenn sie mit ner App etwas Konstruktives machen können, dann macht das schon Spaß, vor allem, (...) wenn man (...) ihnen sagt, das ist das Thema, hier hast du inhaltliche Vorgaben, da ist ein Text und jetzt kannst du was dazu entwickeln, die Aufgabenstellung ist so, die Vorgabe ist so, aber du bist frei, ob du jetzt ne Präsentation machst oder nen kleinen Film machst oder Interview oder eben in der Minecraftwelt, gut die meisten würden dann die Minecraftwelt wählen.

O-Ton 29 - Schülerstimmen:

Mila: Wir haben ein paar Projekte in Minecraft in Reli gemacht.

Sofia: Im Thema Islam haben wir Moscheen gebaut in verschiedenen Gruppen und die haben wir gefilmt und auf irgendwas drauf gestellt, z. B. auf unsere Internetseite.

Dorian: Wir haben auch auf YouTube nach Videos geguckt, wie so was gebaut wird.

Sofia?: Für die Steine muss man halt gucken, was man braucht, z. B. Marmor oder Stein wird oft für so ne Moschee gebraucht oder weißen Quarz hat man auch oft benutzt, weil das ja so schön edel aussehen sollte.

Mia?: Jeder hatte ein iPad und in verschiedenen Welten konnte man sich dann so treffen und dann waren alle da drin und dann konnten alle gleichzeitig an einer Welt, an einem Gebäude, an einer Moschee oder so bauen.

Karl: Es gab aber auch ein paar Leute, die sind in die Welt gegangen und haben einfach alles kaputt gemacht. (...) Um denjenigen zu ärgern, der sich dafür Mühe gegeben hat.

Mia?: Aber dann haben die Ärger bekommen und dann haben die auch aufgehört das zu machen.

O-Ton 30 - André Spang:

Da muss ich mir dann überlegen, wie bewerte ich das dann, kann man auch an die Schüler abgeben, da das dann vorher besprechen, auf was legen wir Wert und dann sind die schon sehr konzentriert und motiviert am Arbeiten, (...) die wollen dann eigentlich gar nicht aufhören und teilweise bauen die dann auch zuhause, die haben das Spiel dann selber und kommen dann in die Stunde, ja ich hatte so einen Spaß dran, ich habe das komplett zuhause alleine gebaut, können wir das auch verwenden? Ja, selbstverständlich, bin ich ja froh drüber.

Atmo: Gamescom

Sprecherin:

Köln, August 2015. Wie jedes Jahr drücken sich die Leiber dicht an dicht und schwitzend durch die Flure der Messehallen. Musikschwaden aus abgehenden, grell erleuchteten Hallen kriechen in die Gehörgänge. Auf der Gamescom treffen sich Spieleentwickler und Gamer, Produzenten, verkleidete Rollenspieler und Medienpädagogen zu Spielepremierer, Updates oder Neuentwicklungen.

Das Paralleluniversum sucht auch seine Bildungsschnittstellen. Eine kennt der Psychologe Patrick Fissler: Serious Games – ernsthafte Spiele.

O-Ton 31 - Patrick Fissler:

Wenn diese Spiele gut gestaltet sind, dann müssen sie auf ne spielerische Weise diese Wissensvermittlung integrieren, das dürfte nicht so sein, dass sie einfach so ein Spiel spielen und dann kommen irgendwelche Matheaufgaben, sondern die Matheaufgaben müssen in nem Spiel aufgenommen sein. Dann würde ich sagen, das ist ein Qualitätsmerkmal. Und da ist zum Beispiel die Dragonboxreise (...) eine sehr spannende Sache für Kinder.

Atmo: Dragonbox

Sprecherin:

Mathe bunt und bildhaft dargestellt ohne Zahlen und abstrakte Begriffe. Mit einem Drachen, der mit jedem positiven Ergebnis wächst. Entwickelt wurde das Spiel von einem Mathelehrer. Eine Ergänzung, kein Ersatz. Zum intuitiven Lernen ohne es zu merken.

O-Ton 32 - Patrick Fissler:

Im Endeffekt sind es die klassischen Spielelemente, die enthalten sein müssen, damit die Motivation angeregt wird. Wie High Score, soziale Vernetzung, Rollenspielelemente, Tracking, das man sich verbessert, dass man nen Avatar steuert, das Ganze in die Geschichte eingebunden ist, auf verschiedenen Levels, die muss man aber gut integrieren, mit Lerninhalten und da liegt eigentlich die Kunst drin in den Lerninhalten die Spielelemente zu sehen und zu integrieren.

Sprecherin:

Auch wenn die Mischung zum Wohle der Spielfreude nicht immer gelingt, eine schulische Bereicherung für den beispielsweise immer abstrakter werdenden Oberschulstoff wäre es allemal.

O-Ton 33 - Patrick Fissler:

Gerade die Schüler, die ein Motivationsproblem haben, um sich da wirklich ranzuhocken, um den Inhalt zu lernen, die können damit als begleitende Unterstützung vom Unterricht davon profitieren, (...) weil Lernen einfach darüber funktioniert, dass man auch viel Zeit darin investiert und wenn Schüler eben Probleme haben längere Zeit an einer Sache zu sitzen, da können da Spiele sicherlich aushelfen, damit sie sich länger auf eine Sache konzentrieren können und dann auch den Lernerfolg daraus ziehen.

Sprecherin:

Der zur Gamescom angereiste Gymnasiallehrer aus dem Allgäu, Daniel Jurgeleit, praktiziert dieses Prinzip in Klassenstärke. Der Mitdreißiger hat seine Englisch- und Deutschstunden der Sekundarstufe 1 in Absprache mit den Schülern gleich ganz in ein Computerspiel gehüllt.

Atmo: Ausschnitt

O-Ton 34 - Daniel Jurgeleit:

Classcraft ist ein Spiel, das auf Rollenspielen basiert und das Geschehen im Klassenzimmer, das wird in ein Rollenspiel verwandelt. Also die Schüler werden zu Kriegerern, die werden zu Magiern, zu Heilern, werden in Gruppen eingeteilt und

bekommen auch Fähigkeiten, wie man sie aus den klassischen Rollenspielen kennt und damit bestreiten sie den Schulalltag.

Sprecherin:

Diese „Gamifizierung“ stammt aus Kanada und wurde von einem Kollegen gegen die Motivationslosigkeit seiner Schüler entwickelt und wird mittlerweile weltweit gespielt. Die Verpackung soll anregen, das soziale Gefüge in den Gruppen zu mindestens fünf Schülern stärken und die eigene Leistung nachvollziehbar werden lassen.

O-Ton 35 - Daniel Jurgeleit:

Nachdem wir die Eröffnungsphase mit den Spielzügen, bei denen zum Beispiel die Heiler sagen können, ah, der hat zu wenig Lebenspunkte, den heil ich, das geht ca. 5-6 Minuten und danach läuft der Unterricht wie gewohnt weiter, bloß mit diesem Zusatz, wenn jemand ne gute Antwort gibt, dann kann ich in diese Begleitapp relativ schnell 10 Punkte anschreiben oder 20 Punkte. 30 Punkte, je nachdem, wie gut die Antwort war oder die Hausaufgaben waren und dieses Gutschreiben, läuft im Unterricht einfach mit. Der Unterricht ist im Prinzip wie gewohnt, hat aber einfach durch dieses Punkte vergeben, einen riesigen Anreiz –

Sprecherin:

Jurgeleit ist Überzeugungstäter, er hat selbst früher Rollenspiele gespielt. Die Jagd nach Punkten kommt an, auch bei den Schüchternen.

O-Ton 36 - Daniel Jurgeleit:

Dadurch, dass sie in ner Gruppe spielen müssen, sind die ja auch automatisch gezwungen sich mit den anderen auseinanderzusetzen, die müssen irgendwie bei einer Gruppenarbeit zusammenarbeiten. Und einmal hat dieses Spiel den schönen Effekt, dass es die Atmosphäre entschärft. Man setzt sich hin und dann ist vorne der Lehrer und wenn man nicht aufpasst, dann kriegt man ne Strafe oder wenn man sich daneben benimmt, dann ist der Lehrer sauer, das übernimmt das Spiel für einen und weil das Spiel die Regeln so klar vorgibt, akzeptieren das die Schüler.

Musik

O-Ton 37 - Tobias Hübner:

Wenn man sich als Lehrer mit Computerspielen beschäftigt, dann stößt man relativ schnell an den Punkt, ja, es gibt ja eigentlich sehr viele Gemeinsamkeiten, (...) Eine Umgebung schaffen, Anreize bieten, Aufgaben stellen, die nicht zu schwer sind, nicht zu leicht, individuelle Förderung, d. h. es soll unterschiedliche Schwierigkeitsstufen geben im Unterricht, dass eben jeder Schüler idealerweise sein Flowerlebnis hat, dass er sagt, macht das Lernen jetzt Spaß, nicht zu schwer, nicht zu leicht, es sind gewisse Anreize, die jetzt gesetzt werden, die mir Spaß machen, ich habe Erfolgserlebnisse, ich werde vielleicht auch gelobt für das, was ich gut gemacht habe und genau das machen Computerspiele auch.

Sprecherin:

Richtig verstanden bieten Computerspiele einen schülerfreundlichen Einstieg in die digitale Medienerziehung, eine Kernkompetenz der Zukunft, die im Unterricht leider kaum vermittelt wird. Doch es wird Zeit für eine kritische Auseinandersetzung in der Schule, noch bevor die medienpädagogische Grundlagenforschung endlich

belastbare Erkenntnisse liefern kann. Computerspiele können hilfreich sein. Am Ende kommt es aber – wie immer und ganz banal – auf das eigentliche Lehrmedium an – den Lehrer.
