

Digitale Spiele im Bildungskontext

Thorsten Junge; Claudia Schumacher

Prolog

Ausgehend von der Annahme, dass digitale Spiele zur Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen eingesetzt werden können, haben wir an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg ein Seminarkonzept entwickelt, um insbesondere Lehramtsstudierenden die Potenziale von digitalen Spielen für den Einsatz im schulischen Kontext nahezubringen. Seit dem Sommersemester 2017 bieten wir nun kontinuierlich das Seminar „Digitale Spiele im Bildungskontext“ an, in dem neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen die Erstellung von Unterrichtskonzepten im Vordergrund steht. In Kleingruppen konzipieren die Studierenden Lernszenarien, die zu ihren Schulformen und ihren Fachrichtungen passen.

Im Rahmen dieses Beitrags wollen wir unsere Erfahrungen aus der bisherigen Arbeit mit den Lehramtsstudierenden diskutieren und ausgewählte Erkenntnisse vorstellen.

Einleitung

Verschiedene empirische Studien zeigen, dass digitale Spiele sowohl bei Erwachsenen als auch bei Heranwachsenden zu den beliebten Freizeitaktivitäten zählen (vgl. BITKOM 2018; MPFS 2018, 2019). Die digitalen Spielwelten üben für viele Menschen eine große Faszinationskraft aus, sodass sie sich diesen mit viel Engagement und Zeitaufwand zuwenden und hieran viel Freude haben. Die Attraktivität von digitalen Spielen wird u.a. auf die Interaktivität, die wahrgenommene Selbstwirksamkeit, die thematische Vielfalt und die Ermöglichung von Erfolgserlebnissen zurückgeführt (vgl. u.a. Fritz 1995;

Rosenstingl/Mitgutsch 2009). Das Interesse an digitalen Spielen korrespondiert mit einem großen und überaus facettenreichen Spielangebot. Die Bandbreite reicht von überaus aufwendigen Spielwelten mit vielzähligen Aktionsmöglichkeiten bis hin zu einfachen Geschicklichkeitsspielen.

Folgt man den Daten der aktuellen KIM- und JIM-Studien, haben digitale Spiele in den unterschiedlichen Formen einen großen Stellenwert in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Während Jungen eine tendenziell höhere Nutzungsfrequenz aufweisen und ihnen häufiger eine Spielkonsole zur Verfügung steht (vgl. MPFS 2019, S. 44, 46), überwiegt bei der Nutzung von Handy-Spielen und der Anteil von Mädchen (vgl. MPFS 2019, S. 46). Insgesamt zählen digitale Spiele bei Heranwachsenden zu ihren beliebten Freizeitaktivitäten.

In den letzten Jahren wurde im medienpädagogischen Diskurs verstärkt darauf hingewiesen, dass digitale Spiele nicht nur der Unterhaltung und dem Zeitvertreib dienen. Aufmerksam beobachtet werden das Engagement und der Ehrgeiz der Spielenden bei dem Bemühen um ein erfolgreiches Spielerlebnis sowie die Möglichkeiten des Kompetenzerwerbs.

Es wird also angenommen, dass in digitalen Spielen Bildungspotentiale stecken, die in Lehr- und Lernszenarien nutzbar gemacht werden können. Hiervon wird allerdings – so die ernüchternde Beobachtung – in Grundschulen und den weiterführenden Schulen kaum Gebrauch gemacht. Dies steht sicherlich damit im Zusammenhang, dass digitale Medien generell an deutschen Schulen nicht flächendeckend in den schulischen Alltag integriert sind (vgl. Bos et al. 2014; Eickelmann et al. 2019). Dies wird einerseits mit der teilweise noch unzureichenden technischen Ausstattung erklärt. Hier könnten die im Rahmen des DigitalPakt (vgl. u.a. Sosna 2019) geplanten Investitionen Abhilfe schaffen. Andererseits scheinen Lehrkräfte überwiegend keine besondere Affinität zu digitalen Spielen zu besitzen bzw. deren Einsatz im Unterricht nicht offen

gegenüberzustehen. Hinsichtlich des Umgangs mit digitalen Medien konnten ja Kommer und Biermann mit ihrem Konzept des medialen Habitus die Differenz zwischen dem Medienhandeln von Schüler*innen und (zukünftigen) Lehrkräften erklären und empirisch bestätigen (vgl. Biermann 2009; Kommer 2010, 2016). Dieser habituell bedingte Unterschied kann sich dauerhaft negativ auf den Einsatz digitaler Spiele auswirken. Bei unserer Seminarplanung sind wir – an die Überlegungen von Kommer und Biermann anknüpfend – zunächst davon ausgegangen, dass nur wenige (angehende) Lehrer*innen in ihrer Freizeit digitale Spiele nutzen und vielen die Einsatzmöglichkeiten und die Vielfalt der vorhandenen Spiele nicht bekannt ist. Dementsprechend wollten wir sie im Rahmen unseres Kurses damit vertraut machen.

Resonanz

Das Seminarangebot stößt bei den Studierenden der PH Ludwigsburg auf reges Interesse, Studierenden aus den Bereichen Grundschule und Sekundarstufe I sind zu gleichen Teilen vertreten. In einigen Semestern wurde die maximale Anzahl von 40 Studierenden erreicht. Aus diesem Grund bieten wir dieses Seminar nun regelmäßig an (teilweise als Blockveranstaltung).

Bereits im ersten Durchgang zeigte sich, dass sich Studierende mit eigener Spielerfahrungen in besonderer Weise von dem Kurs angesprochen fühlten. Offenbar war es für sie reizvoll, ihre (privat erworbene) Expertise in ein Hochschulseminar einbringen zu können. Hinsichtlich der Zusammensetzung der Studierenden zeigte sich bislang in allen Semestern eine interessante Mischung aus computerspiel-affinen Studierenden auf der einen Seite und Studierenden mit geringen Spielerfahrungen und wenigen Kenntnisse über aktuelle Spielertitel auf der anderen Seite.¹ Die erstgenannte Gruppe kann ihre Expertise über digitale

¹ Hiermit geht einher, dass im Vergleich zu anderen Lehrveranstaltungen deutlich mehr männliche als weibliche Studierende teilnehmen.

Spiele nicht nur impulsgebend in den Kurs einbringen, sondern auch mit didaktischer Anleitung durch die Dozierenden in die Unterrichtskonzepte einfließen lassen.

Seminarkonzeption

Das Seminar gliedert sich in einen theoretischen Block zum Einstieg und einen konzeptionellen Block, der eine Kleingruppenarbeit vorsieht. Die Ergebnisse der Kleingruppen werden zum Abschluss des Seminars präsentiert und diskutiert.

Die umfassende theoretische Einführung beinhaltet eine ausführliche Vorstellung der verschiedenen Genres und ihrer Spezifika, aktuelle empirische Daten zur Nutzungsintensität bei Kindern und Jugendlichen, Jugendmedienschutz und die Rolle von Altersfreigaben (inkl. Prüfpraxis der USK), eine Auseinandersetzung mit der Gender-Thematik in Spielen sowie die Thematisierung von ökonomischen Aspekten (u.a. verschiedene Geschäftsmodelle wie „*Free-to-Play*“, *Micro-Payment*, *In-Game Advertising*, In-App-Käufe). Geleitet von der Annahme, dass die Lehramtsstudierenden durch die häufig intensiv geführten Diskussionen über gewalthaltige Spiele (erinnert sei an die sog. „Killerspiel“-Debatte) generelle Vorbehalte gegenüber digitalen Spielen haben könnten, wurde auch dieses Thema in die theoretische Einführung integriert. Gleichwohl wird dieser Frage nicht allzu viel Raum gewährt, da die didaktischen Potenziale im Vordergrund stehen sollen.

Die theoretische Einführung erfolgt vorrangig in Vortragsform, wobei von Anbeginn die heterogene Zusammensetzung des Kurses berücksichtigt wird. Das Vorwissen jener Studierender, die über umfassende Spielerfahrungen verfügen, wird nutzbar gemacht, indem man sie in die verschiedenen Diskussionen/Themen einbindet. So erfolgt bspw. die Erörterung der unterschiedlichen Genres in gemeinschaftlicher Weise.

Insgesamt wird darauf geachtet, dass fehlendes Vorwissen keiner Teilnehmer*in zum Nachteil gerät.

Im Anschluss an die theoretische Einführung – die alle Teilnehmer*innen auf einen ähnlichen Wissensstand bringen soll – machen sich die Studierenden mit verschiedenen digitalen Spielen vertraut, die sich für Einsatz im Bildungskontext eignen (könnten). Beim gemeinsamen Spielen sollen bereits didaktische Kriterien als Bewertungsgrundlage dienen. Hierfür ist genügend Zeit eingeplant, damit die einzelnen Spiele nicht nur kurz angespielt werden, sondern vielmehr ein umfassender Eindruck gewonnen werden kann.

Die von uns bereitgestellten Spieletitel werden in jedem Kurs durch Vorschläge der (erfahrenen) Teilnehmer*innen ergänzt, wobei in begrenztem Maße auch Anschaffungen realisiert werden können. Auf diese Weise ist das Portfolio an möglichen Spielen mittlerweile auf über 60 Spieletitel angewachsen. Eine Kurzbeschreibung der Spiele finden die Studierenden in einem separaten Moodle-Kurs. Die Bandbreite reicht von Lernspielen, die speziell für die Grundschule (z.B. *Lernerfolg Vorschule Capt'n Sharky* oder *Lesen lernen Zebra 1*) oder einen konkreten Bildungskontext (z.B. Umweltbildung wie *ANAWAK – Anpassung von Wassermanagement und Klimawandel*) entwickelt wurden über experimentellere Spiele wie *The Talos Principle* bis hin zu kommerziell erfolgreichen Blockbustern (z.B. *Assassin's Creed*, *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* oder *Sim City*).

Sobald die Studierenden ein passendes Spiel gefunden / ausgewählt haben, beginnt die Konzeptionierung eines Lernszenarios. Dies erfolgt in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit und mit der Unterstützung des/der Lehrenden. Der Fächerbezug ist prinzipiell frei wählbar, sollte aber zu den Studienfächern der Teilnehmer*innen passen, und die Festlegung hinsichtlich Länge der Einheit (Einzelstunde, Doppelstunde oder Unterrichtsreihe) bleibt den Studierenden überlassen. Die Konzepte müssen aber einen klaren Bezug zum Bildungsplan aufweisen, die Zielgruppe muss klar definiert werden (Schulform, Klassenstufe,

Unterrichtsfach) und die angestrebten Lernziele müssen konkret benannt werden. Die Konzepte werden in der abschließenden Sitzung vor einem imaginären Kollegium einer Schule vorgestellt² und in einem Rollenspiel werden die Gruppen auch mit skeptischen Einstellungen konfrontiert. Die Studierenden sollen überprüfen, ob das vorgestellte Unterrichtskonzept nach ihrer Einschätzung tatsächlich in der Schule umsetzbar ist und ob Lerneffekte aufseiten der Schüler*innen zu erwarten sind. Auf diese Weise wird ein kritischer Austausch unter pädagogischen Fachkräften simuliert. In den letzten Jahren konnten wir noch eine Exkursion zur ComputerSpielSchule Stuttgart³ integrieren. Hier lernen die Studierenden nicht nur das pädagogische Konzept kennen, sondern können im direkten Austausch mit den Medienpädagog*innen vor Ort mehr über die computerspielbasierte Arbeit mit Kindern und Jugendlichen erfahren.

Erste Ergebnisse

Das Seminar wird bislang nicht durch eine strukturierte Evaluation begleitet, aber wir können an dieser Stelle erste Erfahrungen berichten. Zunächst ist festzuhalten, dass unsere pauschale Annahme, dass sich angehende Lehrkräfte kaum mit dem aktuellen Angebot an digitalen Spielen auskennen, nicht bestätigt wurde. Vielmehr haben wir regelmäßig viele Teilnehmer*innen, die sich sehr gut auskennen. Dieser hohe Anteil lässt sich sicherlich hauptsächlich hierdurch erklären, dass ebendiese Studierende ein besonderes Interesse an unserem Seminar gezeigt haben. Schließlich handelt es sich nicht um einen Pflichtkurs. Aber selbst spielaffine Studierende zögern nach eigener Aussage, digitale Spiele im Unterricht einzusetzen, und ihnen fehlen offenbar entsprechende

² Der hierzu gehörende Arbeitsauftrag lautet: „Überzeugen Sie Ihre Kolleginnen und Kollegen davon, ein digitales Spiel im regulären Unterricht oder im Projektunterricht (Projektwoche) einzusetzen. Stellen Sie das ausgewählte Spiel relativ kurz vor und fokussieren Sie sich auf die didaktischen Überlegungen und die Umsetzungsmöglichkeiten in der Schule. Präsentieren Sie auch die vorbereiteten Arbeitsmaterialien.“

³ Die ComputerSpielSchule Stuttgart ist Teil eines bundesweiten Netzwerks von ComputerSpielSchulen (weitere Informationen: <http://computerspielschule-stuttgart.de/>).

Argumente (v.a. im Austausch mit den Eltern). Bei der Konzeption der Lernszenarien zeigt sich, dass viele Lehramtsstudierende zunächst keine direkte Verbindung zum Bildungsplan sehen. Angeleitet durch den Dozierenden können sie aber in allen Fällen konkrete Bezüge herstellen, was für die Anschlussfähigkeit von digitalen Spielen spricht.

Die Vielfalt der entwickelten Unterrichtskonzepte ist groß und es gelingt allen Studierenden, digitale Spiele mit dem schulischen Fachunterricht zu verknüpfen. Einzelne Entwürfe sind sehr kreativ und didaktisch gut durchdacht. Allerdings muss man auch festhalten, dass nicht alle Konzepte überzeugend sind. Vereinzelt hatten die entworfenen Unterrichtsszenarien sogar einen starken instruktiven Charakter. Lehramtsstudierende aus dem Bereich „Grundschule“ tendierten zudem insgesamt stärker zu Lernspielen und widmeten sich weniger den kommerziellen Spielen (*Commercial off-the-shelf Games, COTS*).

Grundsätzlich haben unsere Teilnehmer*innen das didaktische Potenzial digitaler Spiele erkannt. Die Mehrheit scheint digitale Spiele als Kulturgut und wichtiges Element der kindlichen Mediensozialisation anzuerkennen. Vor allem die Studierenden mit umfassendem Vorwissen und großer Affinität zu digitalen Spielen „blühen“ bei den Diskussionen im Seminar auf. Sie können ihre privat erworbene Expertise mit dem an der Hochschule vermittelten Didaktik-Wissen verknüpfen. Demgegenüber gelingt es durch das praxisorientierte Konzept des Seminars die distanzierte Haltung der weniger spiel-affinen Studierenden zu verringern. In der abschließenden Reflexion waren bislang nur sehr wenige Studierende nicht von den Bildungspotenzialen digitaler Spiele überzeugt. Gleichsam blieb trotz allem Skepsis, ob dieses Medium tatsächlich in Schulen eingesetzt werden kann.

Die Studierenden erwarten durch den Einsatz von digitalen Spielen eine erhöhte Aufmerksamkeit für die Lerninhalte aufseiten der Schüler*innen. Diese Einschätzung teilen wir zwar grundsätzlich. Gleichsam ist es nach unserer Auffassung falsch, wenn einzelne Studierende einen grundsätzlichen Automatismus annehmen und positive Lerneffekte bei

allen Schüler*innen erwarten. Erst durch eine gut durchdachte didaktische Planung und die aufmerksame Berücksichtigung der individuellen (z.B. geschlechtsspezifischen) Zugänge zu digitalen Spielen kann das Potenzial digitaler Spiele nutzbar gemacht werden.

Zu unserem Bedauern verhindern die zum Teil kaum vorhandenen Vorkenntnisse vieler Studierender, direkt zum Seminarbeginn einen vertiefenden Einstieg in die Materie. So kommt angesichts der arg begrenzten Seminarzeit der Austausch über weitergehende Fragen wie die Widersprüchlichkeit der Freiwilligkeit des Spielens im Privaten und dem Zwang zum Spielen in der Schule (vgl. Geisler 2016) meistens zu kurz. Hier sehen wir leider auch keine Möglichkeit, dies in den kommenden Semestern zu ändern.

Ausblick

Bislang ist geplant, diesen Kurs auch in den kommenden Semestern anzubieten. Der Zuspruch der Studierenden zeigt uns, dass ein solches Angebot für Lehramtsstudierende interessant ist und gut angenommen wird.

Zukünftig möchten wir uns darum bemühen, eine stärkere Verknüpfung mit der schulischen Praxis herzustellen. Hierfür werden gegenwärtig Kooperationen mit Ludwigsburger Schulen vorbereitet. Darüber hinaus ist geplant, dass ausgewählte Unterrichtsentwürfe online veröffentlicht werden, um sie interessierten Lehrkräften zur Verfügung zu stellen.

Literaturverzeichnis

Biermann, Ralf (2009): Der mediale Habitus von Lehramtsstudierenden: Eine quantitative Studie zum Medienhandeln angehender Lehrpersonen. Wiesbaden: Springer.

BITKOM (2018): Die Gaming-Trends 2018. Online verfügbar unter: <https://www.bitkom.org/sites/default/files/file/import/Bitkom-Praesentation-Gaming-Trends-2018.pdf> [Letzter Zugriff: 09.09.2020]

Bos, Wilfried/Eickelmann, Birgit/Gerick, Julia/Goldhammer, Frank/Schaumburg, Heike/Schwippert, Knut/Senkbeil, Martin/Schulz-Zander, Renate/Wendt, Heike (Hrsg.) (2014): ICILS 2013. Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern in der 8. Jahrgangsstufe im internationalen Vergleich. Münster: Waxmann. Online verfügbar unter: https://www.pedocs.de/volltexte/2015/11459/pdf/ICILS_2013_Berichtsband.pdf [Letzter Zugriff: 09.09.2020]

Eickelmann, Birgit/Bos, Wilfried/Gerick, Julia/Goldhammer, Frank/Schaumburg, Heike/Schwippert, Knut/Senkbeil, Martin/Vahrenhold, Jan (Hrsg.) (2019): ICILS-2018 #Deutschland – Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking. Münster: Waxmann.

Fritz, Jürgen (1995): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim, München: Juventa Verlag.

Geisler, Martin (2016): Die Widersprüchlichkeit des freiheitlichen Wesens von Spiel und seiner Verwendung als Lernmittel. In: Junge, Thorsten/Clausen, Dennis/Schumacher, Claudia (Hrsg.): Digitale Spiele im Diskurs. Online verfügbar unter: www.medien-im-diskurs.de [Letzter Zugriff: 09.09.2020]

Kommer, Sven (2010): Kompetenter Medienumgang? Eine qualitative Untersuchung zum medialen Habitus und zur Medienkompetenz von SchülerInnen und Lehramtsstudierenden. Opladen: Budrich.

Kommer, Sven (2016): Buch statt Tablet-PC. Wenn die digitalen Medien nicht in die Schule kommen - der Faktor LehrerIn. In: Knaus, Thomas/Engel, Olga (Hrsg.): Wi(e)derstände: Digitaler Wandel in Bildungseinrichtungen. Band 5: fraMediale. München: kopaed, S. 35–68.

MPFS (2018): KIM-Studie 2018 – Kindheit, Internet, Medien. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

MPFS (2019): JIM-Studie 2019 – Jugend, Information, Medien. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Rosenstingl, Herbert/Mitgutsch, Konstantin (2009): Schauplatz Computerspiele. Wien: Lesethek.

Sosna, Anette (2019): DigitalPakt und Bildungsplan 2016: Perspektiven der Medienbildung in Baden-Württemberg. In: Online-Magazin Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik, Ausgabe 20/2019. Online verfügbar unter: www.medienpaed-ludwigsburg.de/ [Letzter Zugriff: 09.09.2020]

Autor*inneninformationen

Thorsten Junge arbeitet als Akademischer Rat in der Abteilung Medienpädagogik der PH Ludwigsburg. Gemeinsam mit Horst Niesyto übernahm er Aufgaben der Projektleitung in dem Projekt „Digitales Lernen Grundschule (dileg-SL)“ (Projektende: 2019). Außerdem ist er in der Redaktion der Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik tätig und gemeinsam mit Claudia Schumacher (TU Kaiserslautern) Herausgeber des Online-Sammelbands „Digitale Spiele im Diskurs“.

Claudia Schumacher ist derzeit Mediendidaktikerin am Distance & Independent Studies Center (DISC) der Technische Universität Kaiserslautern; Mit-Herausgeberin des Online-Sammelbandes "Digitale Spiele im Diskurs": www.medien-im-diskurs.de; Lehrbeauftragte der Abteilung Medienpädagogik an der PH Ludwigsburg und Lehrbeauftragte am Institut für Bildung, Beruf und Medien an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg; freie Medienpädagogikdozentin für die VHS-Verbände Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz und das Seniorenbüro Speyer sowie weitere Anbieter und freie Medienberaterin für Schulen der

Stadt Kaiserslautern; ihre Arbeitsschwerpunkte sind Beratung und Lehre bezogen auf den Einsatz digitaler Medien und Technik im Bildungsbereich.