

Prof. Dr. Christoph Klimmt

## **"Game-Based Learning: Wie man den Spielspaß für das Lernen ausbeutet"**

Freitag, 17.04., 16:45 h

Computerspiele werden in der Schulpraxis häufig mit Skepsis und Vorbehalten betrachtet. Viele gerade männliche Schüler verbringen sehr viel Zeit mit Computerspielen und scheinen demgegenüber den nicht-spielerischen Unterricht als zunehmend langweilig zu empfinden. Dazu kommen Sorgen vor negativen Spielwirkungen, etwa im Bereich der Gewaltspiele oder der Computerspiel-Sucht. Der Vortrag geht nicht auf diese Wirkungsdiskussionen ein, sondern thematisiert vielmehr die Möglichkeiten, Computerspiele in der Unterrichtspraxis produktiv zu nutzen anstatt sie als gefährlichen Fremdkörper aktiv zu ignorieren.

Im Mittelpunkt stehen dabei zwei Strategien. *Kommunikationsorientierte* Ansätze suchen das Gespräch mit Schülerinnen und Schülern über Computerspiele und instrumentalisieren die große Begeisterung von Kindern und Jugendlichen für das Medium, um inhaltliche Auseinandersetzungen mit Blick auf unterschiedliche pädagogische Zielsetzungen anzuregen. Beispiele dafür sind Argumentationstrainings anhand der Frage „Warum ist dieses Computerspiel ein gutes Spiel?“ oder angewandter Geschichtsunterricht durch Vergleich der Antike-Darstellungen in historischen Strategiecomputerspielen („Caesar“) und Originalquellen im Schulbuch. Kommunikationsorientierte Ansätze haben unter anderem die Vorteile, dass sie mit wenig materiellem Aufwand verfolgt werden können (es sind beispielsweise keine Klassensätze von Hochleistungscomputern nötig) und dass sie die Experten-Novizen-Relation im Klassenraum umkehren. Nun sind die (am Unterricht vermeintlich desinteressierten) Vielspieler die Experten, und die ansonsten überlegene Lehrkraft befindet sich zumeist in der Rolle des Novizen. Allein daraus ergeben sich interessante motivationale Effekte, die für die Unterrichtspraxis nutzbar gemacht werden können.

Demgegenüber verfolgen *produktionsorientierte* Ansätze das Ziel, durch die Nutzung von Computerspielen pädagogische Wirkungen zu erzielen. Hierzu gehört beispielsweise das „Durchspielen“ eines thematischen Spiels als Hausaufgabe mit genauer Protokollierung des Spielfortschritts (etwa als Datenbeschaffung für die Statistikausbildung im Mathematikunterricht), die arbeitsteilige Konzeption eines neuen Computerspiels in einer Gruppe (Erstellung eines hypothetischen „Design Documents“) oder die Programmierung eigener Computerspiele mit Hilfe geeigneter Editoren. Solche spielenden und/oder produzierenden Ansätze haben unter anderem den Vorteil, dass das Motivationspotenzial von Computerspielen direkt abgeschöpft werden kann und dass durch die Interaktion mit dem Medium individuell-handelnde Lernerfahrungen möglich werden, die durch Vernetzung mit anderen Lernsettings in der Unterrichtspraxis interessante Synergien ermöglichen. Ein Beispiel dafür ist die Nutzung einer Editorensoftware zur Gestaltung eigener kleiner Computerspiele als interaktive Umsetzung einer Kurzgeschichte im Deutschunterricht.

Der Vortrag schließt mit der Anregung, die Chancen von game-based learning nüchtern und strategisch auszunutzen und damit über die ablehnende Skepsis gegenüber dem Medium Computerspiel hinauszugehen. Computerspiele können unter bestimmten Randbedingungen ein nützliches Unterrichtswerkzeug sein – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Dieses Potenzial gilt es zu heben, um das Repertoire verfügbarer Instruktionmethoden zu modernisieren. Damit würde auch das ‚Lagerdenken‘ – Computerspiele als Konkurrenz oder Problem des Bildungswesens – zugunsten einer pragmatischen Umgangsweise überwunden.