



---

# Kultusministerin zeigt sich offen in Sachen Gamification

02.05.2018

Ist das nicht nur ein neuer Hype? Was soll das bringen, wo Jugendliche doch ohnehin schon genug Zeit vor Bildschirmen mit digitalen Spielen verbringen. Was nutzt es fürs Lehren und Lernen? Diesen und anderen Fragen ging die Veranstaltung „Edutain me 4.0 – Games im Schulunterricht“ im Rahmen des Internationalen Trickfilmfestivals am 26.4.2018 in Stuttgart nach. Neben dem Präsidenten der Landesanstalt für Kommunikation (LFK), Dr. Wolfgang Kreißig, und der Kultusministerin, Dr. Susanne Eisenmann, waren zahlreiche Experten aus Schulen, außerschulischen Einrichtungen, Verlagen und der Spiele-Produktion vertreten.

Für die Kultusministerin ist klar, „in Sachen Gamification gibt es eine große Offenheit. Lernen und Spaß sollten idealerweise Hand in Hand gehen. Und wenn solche Games Spaß beim Lernen ermöglichen, dann gehören sie auch in den Unterricht“. Immer didaktisch eingebettet, immer zum Unterrichtsgegenstand und zum Bildungsplan passend. „Wir müssen bei diesem Thema wie bei der Medienbildung und Digitalisierung insgesamt die Hausaufgaben machen. Wir brauchen mehr entsprechende Ausstattung an den Schulen, wir brauchen die entsprechenden Materialien, wir brauchen Fortbildungen - an allem sind wir dran“.

„Für die LFK sind Games ein wichtiges Thema“, ergänzte Dr. Wolfgang Kreißig von der LFK. Es gehe darum, Medienkompetenz zu fördern und da müssten digitale Spiele dazu gehören, sowohl als Mittel der Medienkompetenzförderung als auch als Gegenstand. „Wir sehen uns als Impulsgeber und kooperieren hier auch gerne mit dem Kultusministerium bzw. mit Schulen“.

Timo Strohmaier, Kastanie eins, und Dejan Simonović, Stadtmedienzentrum (SMZ) Stuttgart, präsentierten die Ergebnisse einer Arbeitsgruppe der LFK in Kooperation mit der Initiative Kindermedienland und der ComputerSpielSchule Stuttgart zu den Anforderungen von Games im Schulunterricht.

Ihre Begründung für die Einbeziehung von digitalen Spielen im Unterricht ist einmal die Lebenswelt der Jugendlichen.

„Jugendliche können in ihrer Lebenswelt ‚abgeholt‘ werden, denn mehr als 90% der Jugendlichen spielen mindestens gelegentlich digitale Spiele“. Es komme darauf an durch die Spiele Lernen zu ermöglichen. „In Spielen liegen außerdem viele Potenziale, zum Beispiel binnendifferenzierte Angebote für die verschiedenen Niveaustufen“, so Dejan Simonović. Der Bezug zum neuen Bildungsplan und zur Leitperspektive Medienbildung sei leicht herzustellen.

„Allerdings“, so Timo Strohmaier, „es müssen richtig gute Spiele sein, vom Design her ebenso wie von der Spielmechanik her, sie müssen gerade das richtige Maß an Herausforderungen beinhalten und zielgruppengerecht gestaltet sein“. Und für Lehrkräfte müssen bildungsplankonforme Umsetzungsszenarien und Lehrmaterialien zur Verfügung gestellt werden. Eine neue Webseite wird künftig die Aktivitäten rund um Spiele im Unterricht bündeln und Informationen, Konzepte und Materialien bereitstellen.

Julia Weber vom Baden-Württembergischen Handwerkstag und Michel Wacker von Gentle Troll Entertainmant, der Agentur, die das Spiel programmiert hat, stellten die Lernsoftware „MeisterPOWER“ vor. Die Lernsoftware richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe 1 aller allgemeinbildenden Schulen und berücksichtigt Anforderungen der Leitperspektive Berufliche Orientierung im neuen Bildungsplan. Die Software ist übrigens auch in der SESAM-Mediathek des LMZ verfügbar.

MeisterPOWER funktioniert browserbasiert, also plattformübergreifend und enthält zehn Szenarien, die jeweils konkrete Aufgaben enthalten und in 30 bis 45 Minuten durchgespielt werden können. Die Schülerinnen und Schüler

schlüpfen in die Rolle als selbständiger Handwerker und lernen verschiedene Arbeitsfelder von Handwerkern kennen, etwa Finanzen, Personal, Materialbeschaffung, etc. Durch das Spiel soll Interesse an Wirtschaftsthemen und Handwerksberufen geweckt bzw. gestärkt werden. Das hat bisher auch gut geklappt, wie eine Evaluation des Projekts ergeben hat.

Michael Wacker erläuterte : Wie bei vielen erfolgreichen Spielen folge auch MeisterPOWER dem Motto „Easy to learn, hard to master“, was so viel bedeutet wie man sollte leicht ins Spiel reinfinden, gleichzeitig sollte es aber genügend Herausforderungen bieten und es „muss sich fair anfühlen“. Die Freude am Spielen fördere dann die erfolgreiche Inhaltsvermittlung.

Das konnte auch Stephanie Wössner, Gymnasiallehrerin am Albeck-Gymnasium in Sulz und medienpädagogische Referentin am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, bestätigen. Lernen kann mit Spielen mehr Spaß machen. Die digitalen Spiele erhöhen die Motivation der Schülerinnen und Schüler, sich mit einem Thema, mit einer Aufgabe oder auch mit Sprache und Literatur intensiver auseinanderzusetzen. Und das sei ihr Ziel, denn „es gibt nichts Schlimmeres als unmotivierte Schülerinnen und Schüler“. Spiele ermöglichten es, die Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts zu fördern, die laut dem 4K-Modell des Lernens Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken seien. Daraus hervorgehend gehöre auch die Problemlöse-Kompetenz zu diesen Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts, wie sie z.B. im Aufbaukurs Informatik ganz klar gefordert werde.

Stephanie Wössner stellte im Anschluss drei Projekte vor, die sie im Fremdsprachenunterricht durchgeführt hat bzw. noch durchführt.

Un autre monde / Eine andere Welt ist ein virtuelles Austauschprojekt, welches sie 2012 mit einem befreundeten Deutschlehrer aus dem Elsass konzipiert und vier Jahre lang durchgeführt hat. Es handelte sich um eine globale Simulation, also eine Art Rollenspiel, bei dem die Schüler neue Identitäten erfanden und ein ganzes Jahr lang mit Partnern aus Frankreich

zusammenarbeiteten. Die neuen Identitäten der deutschen Schüler waren französisch, während die Franzosen zu Deutschen, Österreichern oder Schweizern wurden. Ziel des Projekts war die interkulturelle Kommunikation mit Hilfe von digitalen Medien. Der Fokus lag auf der Sprachproduktion. So mussten sich die Schüler zuerst einmal neu erfinden und sich vorstellen, dann bewarben sie sich für die Teilnahme am Projekt „Jugendliche aus Europa“, um gemeinsam in ein (fiktives) europäisches Jugenddorf in Brüssel einzuziehen, wo sie gemischte deutsch-französische Wohngemeinschaften gründeten. Anschließend arbeiteten sie gemeinsam an Dialogen, Comics zu Traditionen der beiden Länder, Präsentationen usw. – natürlich alles in Einklang mit den Bildungsplänen der beiden Länder. Die Lehrer waren die Projektkoordinatoren, die in der virtuellen Welt Second Life gedrehte Videos und Tutorials zur Verfügung stellten.

#### Video

Literatur x (meets) Virtual Reality ist ein französisches Literaturprojekt, bei dem die Schüler einer 9. Klasse des Albeck Gymnasiums in Sulz einen Roman in 3D inszenierten und in VR erlebbar machten. Sie nutzen dazu CoSpaces, ein einfaches Webtool zum Erstellen von virtuellen Räumen. Die Schüler arbeiteten hier auch sprachlich sehr produktiv, da sie z.B. ein selbst geschriebenes Tagebuch vertonten und einpfligten.

#### Video

Schließlich wurde noch ein deutsch-französisches Projekt vorgestellt, welches von der Académie von Toulouse in Frankreich initiiert, vom frz. Bildungsministerium mitfinanziert und vom Landesmedienzentrum pädagogisch-technisch betreut und durchgeführt wird. Bei APLIM (APrentissage des Langues étrangères vivantes par IMMersion, dt : Immersives Fremdsprachenlernen) geht es darum zu erforschen, in wiefern virtuelle Realität das Erlernen der englischen Sprache in der Sekundarstufe positiv beeinflussen kann. Schüler beider Länder sollen teilweise klassenintern, teilweise auch länderübergreifend an Projekten arbeiten, die dann allen zur Verfügung gestellt werden. In Frankreich wird ein Doktorand die damit verbundene

Forschung übernehmen und das Projekt wissenschaftlich evaluieren. Eine Dokumentation des Projekts über die nächsten zwei bis drei Jahre wird auch auf der Webseite des Landesmedienzentrums Baden Württemberg zu finden sein.

Video

### **Weiterführende Links**

Gamification - oder wieso Spiele Teil des Unterrichts sein sollten

Games im Unterricht

---

**URL:** <https://www.kindermedienland-bw.de/de/startseite/service/presse/pressemitteilung/pid/kultusministerin-zeigt-sich-offen-in-sachen-gamification/>