

Abstract:

Wie bringen wir digitale Spiele in den pädagogischen Kontext?

Mag. Dr. Sonja Gabriel, MA MA
Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems

Digitale Spiele haben bereits längst Einzug in den Alltag von Kindern und Jugendlichen gehalten. Wie die JIM-Studie 2013 festgestellt hat, nutzen mehr als 80% der Befragten das Medium digitales Spiel zumindest gelegentlich. Durch die starke Verbreitung von Smartphones und Tablets sind digitale Spiele viel stärker mobil geworden. Einzug in den schulischen Alltag haben sie allerdings noch nicht gefunden – sieht man von den wenig erfolgreichen Versuchen der digitalen Lernspiele ab, die wohl eher Drill & Practice Übungen gleichen und den Ausdruck des „chocolate covered broccoli“ (Gee, 2008) geprägt haben.

In den letzten Jahren haben sich einige Konzepte zum Game Based Learning gebildet, vor allem der Einsatz des Sandbox-Spiels Minecraft im Unterrichtskontext hat dazu geführt, dass sich die Medien, aber auch einige LehrerInnen verstärkt mit den positiven Effekten dieses Mediums befassen. Untersuchungen, die Effekte von digitalen Spielen untersuchen, weisen darauf hin, dass positiver Einfluss in den Bereichen Kognition, Motivation, Emotionen sowie Förderung von Social Skills durchaus nachweisbar ist. Um diese positiven Effekte auch im Unterricht erzielen zu können, zeigt sich jedoch, dass die Einbettung in ein pädagogisch-didaktisch gut durchdachtes Szenario unerlässlich ist – eine Aufgabe mit der viele LehrerInnen derzeit noch überfordert sind.

In einem Forschungsprojekt an der KPH Wien/Krems wurden verschiedene Serious Games – also jene Spiele, deren Ziel nicht vorwiegend in der Unterhaltung der Spielenden liegt – zum Thema Menschenrechtsbildung untersucht. Dabei wurde auch Lehramtsstudierenden der Grundschule und der Sekundarstufe I die Aufgabe gestellt, eines dieser Spiele zu testen, Ideen für den Einsatz im Unterricht dazu zu entwickeln und den möglichen Einsatz von digitalen Games im Unterricht zu reflektieren.

Der Vortrag setzt sich zum Ziel nach einer kurzen grundlegenden Bedeutung von digitalen Spielen für Lernen und Lehren und das Potential, das diese für Unterricht bringen können, erste Ergebnisse der Auswertung der Studierendenarbeiten (qualitative Inhaltsanalyse) zum Thema „Menschenrechtsbildung mit digitalen Spielen“ zu präsentieren. Ein Schwerpunkt liegt darin, wie Lehramtsstudierende das Potential von digitalen Spielen für das Erreichen von Lehr- und Lernzielen einschätzen. Daran anschließend soll die Frage aufgeworfen werden, ob und wenn ja wie die Thematik Game Based Learning bereits in der Ausbildung von PädagogInnen verankert werden sollte.