



IMST – Innovationen machen Schulen Top

Schreiben und Lesen

kompetenzorientiert, fächerübergreifend, differenziert

Innovation zwischen Standardisierung und Individualisierung



LESEN UND SCHREIBEN MIT COMPUTERSPIELEN FÖRDERUNG VON MOTIVATION UND KREATIVITÄT IM DEUTSCHUNTERRICHT

Kurzfassung

ID 158

Mag. Sonja Gabriel, M.A.

BHAK/BHAS Laa/Thaya

Laa/Thaya, Juni 2011

Computerspiele gehören zum Alltag vieler Jugendlicher. Etwas, was von vielen Erwachsenen, vor allem von Eltern und Lehrkräften, aber auch von den Medien, sehr kritisch und häufig wenig wohlwollend betrachtet wird. Die Faszination, die von den digitalen Spielen ausgeht, bleibt für viele Non-Gamer ein Rätsel. Ziel dieses Projekts war es, die Frage zu untersuchen, ob Spiele auch ihre Daseinsberechtigung im schulischen Leben haben und ob Jugendliche durch den Einsatz von herkömmlichen Computerspielen (also keine Serious Games¹) zu besseren Leistungen angespornt werden können.

Zielsetzung des Projekts

Die heutigen Jugendlichen wachsen unter völlig anderen Bedingungen auf als die Generation davor. Man spricht häufig von Digital Natives, was bedeutet, dass diese jungen Menschen selbstverständlich mit technischen Neuerungen wie Computer, Handy oder Internet umgehen. Computerspiele sind völlig anders aufgebaut als die durchschnittlich zur Verfügung stehenden Unterrichtsmittel in Schulen oder Fortbildungskursen.

Das Projekt sollte Antworten bzw. Teilantworten auf folgende Fragen liefern:

- Wird die Fantasie für das Schreiben von Texten im Deutschunterricht durch den Einsatz von Computerspielen stärker angeregt?
- Bieten Computerspiele die Möglichkeit, situationsbezogene Schreibenanlässe für verschiedene Textsorten herzustellen?
- Findet eine Erhöhung der Motivation statt? (vor allem bei jenen SchülerInnen, die im herkömmlichen Deutsch-Unterricht weniger aktiv sind)

Durchführung des Projekts

25 SchülerInnen eines ersten Jahrgangs der Handelsakademie nahmen an diesem Projekt teil. Es wurden zwei Spiele von den Jugendlichen ausgewählt: *LEGO Harry Potter – Die Jahre 1 – 4* und *My Life Story*. Gespielt wurde teilweise im Unterricht, die Spielerlebnisse bildeten die Ausgangsbasis zum Schreiben kreativer Texte sowie zum eigenständigen Erstellen von Rechtschreib- und Grammatikübungen. Die SchülerInnen durften zu Hause ebenfalls spielen.

Evaluation

Während der Dauer des Projekts wurden die SchülerInnen zweimal befragt. Die erste Befragung vor Einsatz der Computerspiele zielte vor allem darauf ab herauszufinden, wie die Jugendlichen mit den neuen Medien umgehen. Gefragt wurde nach Tätigkeiten im Internet genauso wie nach der Nutzung von Computer- und Konsolenspielen und beliebten Spielgenres. Ein zentraler Bereich dieser Befragung war die Einstellung zu Computerspielen. Die Ergebnisse zeigten, dass viele der befragten SchülerInnen den Mainstream-Aussagen der Medien zu Computer- und Konsolenspielen Recht geben. So wird das Potential, das digitale Spiele sowohl in der Aus- als auch Fort- und Weiterbildung haben, eher negiert.

¹ Unter Serious Games werden Lernspiele verstanden, also jene Art digitaler Spiele, die eingesetzt werden kann, um den Spielenden weiterzubilden, zu informieren und zu trainieren. Serious Games werden mittlerweile schon in vielen Bereichen der Aus- und Weiterbildung eingesetzt. Ein bekanntes Beispiel für die ersten Ansätze in dieser Richtung sind Flugsimulatoren.

Gender-Aspekt

Die vorliegenden Daten wurden auch auf Gender-Aspekte hin untersucht. Hierbei konnte festgestellt werden, dass sich die Aussagen der großen Jugendstudien mit den Ergebnissen dieses Projekts in allen Bereichen decken. Burschen spielen weitaus häufiger und länger Computerspiele als Mädchen. Mädchen bevorzugen Simulationsspiele, während ihre männlichen Pendanten eher zu (Ego-)Shootern greifen.

Befragung zum Ablauf des Projekts

Aufgrund der Aussagen der SchülerInnen nach dem Einsatz der Computerspiele, kann das Projekt als erfolgreich gewertet werden. Ein Großteil der SchülerInnen würde gerne auch in weiteren Fächern Computerspiele als Hilfs- und Motivationsmittel einsetzen, um Lehr- und Lernstoff zu erarbeiten. Ein Drittel gab an, dass es leichter war, kreative Texte zu schreiben, die mit den Figuren bzw. den Inhalten des gespielten Spiels zusammenhingen. Die Befürchtung, dass die SchülerInnen in eine unerwünschte Spielsucht verfallen könnten, hat sich glücklicherweise nicht bewahrheitet. Dies ist natürlich auch auf den Charakter der Spiele zurückzuführen. Die Spiele wurden nur sehr selten auch zu Hause gespielt.

Reflexion und Ausblick

Im Gesamten kann rückblickend festgehalten werden, dass das Projekt – trotz verkürzter Laufzeit – erfolgreich war. Die SchülerInnen erhielten einen Motivationsschub und hatten auch weniger Probleme, kreative Texte zu verfassen. Die Unterrichtsstunden, in denen gespielt wurde, waren eine erfreuliche Abwechslung und ich konnte auch feststellen, dass die SchülerInnen stets bei der Sache waren und auch viele Zusatzkompetenzen erwerben konnten.

Aspekte, die auf jeden Fall mit Jugendlichen dieser Altersgruppe besprochen werden sollten, sind die Themen, die in Zusammenhang mit Computerspielen immer wieder in den Medien vorkommen. Dazu gehören Gewalt und Computerspiele, die Darstellung verschiedener Gruppen (Stereotypisierung) in Spielen sowie die große Thematik rund um die Suchtgefahr. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie dies im Unterricht aufbereitet werden kann. Wichtig ist auf jeden Fall, ein Medium, das so sehr in den Alltag unserer Kinder und Jugendlichen integriert ist, nicht zu vernachlässigen oder zu versuchen, es aus der Schule zu verbannen. Kinder und Jugendliche müssen lernen, wie sie mit diesen Medien (genauso wie mit dem Internet) auf verantwortungsvolle Weise umgehen und diese zu ihrem Vorteil nutzen können.