

Modellprojekt: »Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele im Unterricht an Berliner Schulen«

Hintergrund

Games sind ein zentraler Bestandteil der medialen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie passen sich den Nutzer*innen an, sind interaktiv und geben Feedback. Digitale Spiele können daher einen wertvollen Beitrag zur Digitalisierung der Bildung leisten. Dies unterstreicht die Stiftung Digitale Spielekultur mit dem Erfolg von Bildungsprojekten wie der Initiative *Stärker mit Games*, den *Projekttagen Games* an Berliner und Brandenburger Schulen sowie dem Förderprogramm *GamesTalente*.

Geeignete digitale Spiele haben das Potenzial – wie andere audiovisuelle Medien auch – den Schullehrplan gewinnbringend zu ergänzen. Mit ihrer Hilfe können Schlüsselkompetenzen und Fertigkeiten erworben werden. Dabei schließen sie direkt an die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen an. Die richtige pädagogische Rahmung vorausgesetzt, erlernen Schüler*innen so auch den souveränen Umgang mit digitalen Medien und üben diesen praktisch ein.

Zielsetzung

Für die viel beschworene Digitalisierung des Unterrichts genügt es nicht, Hardware anzuschaffen. Es müssen auch passende Inhalte entwickelt werden. Bei diesem Bedarf setzt das Pilotprojekt zum curricularen Einsatz digitaler Spiele an. Das Unternehmen soll prüfen, ob und in welcher Form Games und Spielekultur im Schulunterricht eingesetzt werden können und wie Lehrkräfte für einen zielgerichteten Einsatz von Games geschult werden müssen. Folgende Fragestellungen stehen dabei im Mittelpunkt:

- Kann man digitale Spiele curricular einsetzen?
- Wie können digitale Spiele im Unterricht eingebunden werden?
- Wie können fächerübergreifende Kompetenzen im Bereich Medienbildung durch Games vermittelt werden?
- Welche strukturellen, kulturellen, systemischen und inhaltlichen Voraussetzungen müssen dafür geschaffen werden?
- Welche Qualifikationen benötigen Lehrkräfte hierfür?
- Welche Art von Spielen eignet sich für den Einsatz im Unterricht?
- Welche Maßnahmen sind erforderlich, um den breiten Einsatz von Spielen im Unterricht zu ermöglichen?

Durchführung

Am Vorhaben können bis zu 17 Schulen unterschiedlicher Schulformen aus Berlin teilnehmen. Entlang des Curriculums werden am Beispiel von vier ausgewählten Fächern (Deutsch, Mathe, Englisch und Geschichte) mehrstündige Unterrichtseinheiten (use cases) konzipiert und getestet. Zum Einsatz kommen sowohl Spiele mit dezidiertem Bildungsauftrag (Serious Games) als auch herkömmliche Unterhaltungsspiele, die pädagogisch gerahmt werden (Serious Gaming). Das Pilotprojekt ist in zwei Phasen unterteilt. Die wesentlichen Schritte der ersten Projektphase, sind folgende:

- Erarbeitung von zehn bis zwölf Unterrichtseinheiten pro Fach,
- Durchführung der Unterrichtseinheiten durch geschulte Medienpädagog*innen,
- Evaluation der ersten Durchführung,
- Erarbeitung und Durchführung von sechs bis acht weitere Unterrichtseinheiten pro Fach anhand der Ergebnisse,
- Auswertung des Unterrichtsablaufs,
- Interviews mit Schulleiter*innen, Lehrkräften & Schüler*innen,
- Verschriftlichung der Ergebnisse,
- Entwicklung von Fortbildungsmodulen für Lehrkräfte.

Die Umsetzung der ersten Projektphase soll in einem Zeitraum von etwa neun Monaten erfolgen. Der genaue Zeitraum wird noch terminiert.

Auf Grundlage der Ergebnisse sollen in der zweiten Phase Methoden zur Qualifikation von Lehrkräften für den Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht erarbeitet werden. Außerdem sollen geeignete Beispielunterrichtsmaterialien gestaltet und evaluiert werden. Ein abschließender Gesamtbericht fasst die Ergebnisse zusammen und zeigt Handlungsempfehlungen für Politik und Lehrkräfte auf. Für diese zweite Projektphase ist ein Zeitraum von einem Jahr festgesetzt.

Gefördert von der

Senatsverwaltung
für Bildung, Jugend
und Familie



Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Unsere gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an unseren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche.

Ansprechpartner

Matthias Heider | Projektmanager
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Straße 2 | 10789 Berlin
T +49 30 290 49 290

E heider@stiftung-digitale-spielekultur.de | W www.stiftung-digitale-spielekultur.de