

# Lebenslang lernen heißt lebenslang spielen

**Ilka Goetz  
Thomas Schmidt**

Lernzentrum Appolonius,  
Berlin



Das Dossier: Jugendmedienschutz bietet umfangreiche Informationen zu jugendschutzrelevanten Themen; herausgegeben von Microsoft im Rahmen von: [www.sicherheit-macht-schule.de](http://www.sicherheit-macht-schule.de)

## Ausgangslage und Problembeschreibung

Die Mediennutzung hat sich in den letzten Jahren entscheidend verändert. Digitales Lernen und Spielen haben weiter an Bedeutung gewonnen. Inzwischen sprechen wir auch bei elektronischen Medien von Alltagsmedien, deren kreative Möglichkeiten in Bildungsprozessen unbedingt genutzt werden sollten – sind sie doch den Heranwachsenden nah und für sie mit Leichtigkeit nutzbar.

Gute Edutainment- und Lernsoftware bietet optimale Voraussetzungen für ein Lernen ohne Frust und Zwang. Kein Erwachsener kann so viel Zeit und Geduld aufbringen wie ein Computer. Kein Buch ist so flexibel, dass es sich den individuellen Bedürfnissen und Lernfortschritten des Nutzers anpasst. Computerspiele werden zwar häufig mit dem Urteil „stupide Freizeitbeschäftigung“ belegt, doch tragen sie diese Bezeichnung zu Unrecht. Mit geeigneten Spielen können unter anderem die Konzentrationsfähigkeit, die Frustrationstoleranz und strategische Kompetenzen von Kindern auf beispiellose Art und Weise gefördert werden.<sup>1</sup>

Die PISA Studie 2003 offenbart, dass hierzulande nur 21 Prozent der Schülerinnen und Schüler regelmäßig den Computer in der Schule nutzen. Damit liegt Deutschland auf dem letzten Platz aller OECD-Länder. Zum Vergleich: In Ungarn nutzen 77 Prozent der Schülerinnen und Schüler den Computer im Unterricht. Der OECD-Durchschnitt liegt bei 39 Prozent<sup>2</sup>. Für die negative Einstellung gegenüber Computern in der Bildung und Erziehung gibt es verschiedene Gründe. Eine wichtige Rolle dürfte dabei die in der Regel negativ besetzte Diskussion um Computerspiele gerade im Hinblick auf Jugendgewalt und exzessiven Medienkonsum spielen. Das Resultat ist in weiten Teilen der Bevölkerung eine unterschwellige Abneigung gegenüber Computerspielen.

Es gibt nur wenige Angebote, die sich mit dem pädagogischen Einsatz von Computerspielen beschäftigen. Häufig weisen sie Defizite auf. Mal sind sie von wirtschaftlichen Interessen dominiert und die Spielempfehlungen damit nur eingeschränkt qualitätsorientiert. Mal sind sie nur Beiwerk eines ausschließlich jugendschutzorientierten Angebotes. Mal sind sie eher wissenschaftlicher Natur und damit schwer zugänglich für den größten Teil der Eltern sowie Pädagoginnen und Pädagogen.

<sup>1</sup> Neuss, Wolfgang: Computereinsatz in Kindertagesstätten. Erfahrungen und Praxisvorschläge. In: medien praktisch. Nr. 2/2001, Frankfurt am Main 2001. S. 19-23. URL: [http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/neuss\\_computereinsatz/neuss\\_computereinsatz.html](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/neuss_computereinsatz/neuss_computereinsatz.html). Stand 11.06.2008

<sup>2</sup> OECD (Hrsg.): Lernen für die Welt von morgen. Erste Ergebnisse von PISA 2003

### Lebenslang Lernen heißt Lebenslang Spielen

Unter dem Titel „Lebenslang lernen heißt lebenslang spielen“ führte der Förderverein für Jugend und Sozialarbeit (fjs e.V.) mit seinen Einrichtungen Helliwood media & education und BITS 21 im Herbst 2006 erstmalig eine Reihe von Aktivitäten im Bereich der Förderung von Medienkompetenz durch, die sich mit den Chancen des spielerischen Lernens mit elektronischen Medien beschäftigen.

Ziel ist es, Pädagoginnen und Pädagogen für die kreativen Möglichkeiten und Lernpotenziale von Computerspielen zu sensibilisieren und sie zu motivieren, in unterschiedlichen Bildungsszenarien die Alltagsmedien Computerspiele einzusetzen. Dabei wurde dem didaktischen Ansatz gefolgt: Lebenslang lernen heißt lebenslang spielen. Die Aktivitäten richteten sich im Besonderen auf den Versuch der Kategorisierung von Computerspielen mit Blick auf mögliche Lerneffekte und die Durchführung von „Case Studies“, in denen der Einsatz jeweils eines Computerspiels in Lernszenarien begleitet und dokumentiert wurde. Case Studies zum Einsatz des Computerspiels in Bildungsprozessen gehen der Frage nach, wie und was Lernende lernen, wenn sie in ein Computerspiel eintauchen und Pädagoginnen und Pädagogen sie dabei in kreativen Szenarien unterstützen.

### Computerspiele und Lernsoftware in Bildungsprozessen

In die Case Studies einbezogen wurden Pädagoginnen und Pädagogen aus verschiedenen Bildungsinstitutionen wie Kindertagesstätten, Grundschulen und Hort, aus weiterführenden Schulen und der beruflichen Ausbildung sowie aus öffentlichen Institutionen, Unternehmen und Hochschulen.

Interessierte Einrichtungen sowie Pädagoginnen und Pädagogen erhielten für die Umsetzung der Case Studies folgende Unterstützungsangebote:

- Individuelle Beratung bei der Auswahl des Mediums/der Methode
- Technische Hilfestellung sowie Bereitstellung von Technik und Material
- pädagogische Begleitung während des Projektes
- Material und Hilfe bei der Ergebnissicherung
- Dokumentation und Bereitstellung der Projektergebnisse.

### Praktische Umsetzung

Die praktische Umsetzung erfolgte in mehreren Schritten und auf unterschiedlichen Ebenen der Information und praktischen Erprobung.



Die Dokumentation der „Case Studies“ fügt sich zu einem einzigartigen Portfolio zusammen, das die unterschiedlichen Möglichkeiten des Einsatzes von Lernsoftware, Computerspielen und Edutainment verdeutlicht.

Die Broschüre „Hören, Wissen, Spielen“ wurde herausgegeben von BITS 21 im fjs e.V.

### Die Alterskennzeichen

In Deutschland finden Sie auf jedem Computerspiel die Alterseinstufung der USK sowie die Einstufung nach dem europäischen System „Pegi“. Diese bieten eine erste Orientierung.



Im Rahmen eines Ferienscheckheftes wurden im Lernzentrum Workshops für Kinder und Jugendliche zum Thema Computerspiele angeboten.

### Tabellen und Kategorien oder: Wie sortiert man Computerspiele?

Computer- und Konsolenspiele erhalten durch die Obersten Landesjugendbehörden ein Alterskennzeichen, das für die mögliche Einbindung in Lernszenarien einen ersten Hinweis gibt.

Für den Einsatz in den Einrichtungen der frühkindlichen Bildung liegt mit dieser Einteilung der Fokus auf „ohne Altersbeschränkung“ freigegebenen Spielen. Für die Gestaltung von Lernszenarien in Grundschulen können – mit Einschränkungen für die ersten Schuljahre – die Spiele der nächsten Gruppe einbezogen werden.

Die Betrachtung der interaktiven Spiele unter dem Kriterium der Altersfreigabe ist aber nicht ausreichend, vielmehr braucht es inhaltliche Anhaltspunkte, die es den Lehrenden ermöglichen, Lernarrangements umfassend vorzubereiten. Für die Implementierung der mit den Alltagsmedien vorhandenen interaktiven Spielangebote braucht es somit eine Kategorisierung nach pädagogischen Gesichtspunkten.

Daher erscheint eine Einteilung der Computerspiele nach möglichen Lerneffekten auch auf den zweiten Blick funktional für die Gestaltung möglicher Lernarrangements in verschiedenen Altersgruppen und Bildungseinrichtungen. In der Diskussion mit pädagogischen Fachkräften zeigte sich, dass eine solche Einteilung in der Vorbereitung von Bildungsangeboten hilfreich sein kann. Sie bezieht sich nicht nur auf ein Unterrichtsfach oder einen Bildungsbereich und wirkt damit integrierend und ganzheitlich.

Entscheidend ist weniger das konkrete Spiel. Vielmehr ist es notwendig, dass das Spielprinzip allseits bekannt und erfolgreich am Markt ist, so können viele sofort einsteigen. Noch wichtiger ist allerdings ein geeignetes Lernszenario. So kann man in der Umsetzung eines virtuellen Tierparks sehr viel über Tiere und ihre Lebensweise erfahren, was bei einer Nutzung zu Hause mit demselben Spielkonzept eventuell gar nicht im Vordergrund steht.

### Sechs Kategorien für den Einsatz von Computerspielen

Sechs verschiedene Lerneffektkategorien wurden ermittelt. Der wohl einleuchtende Lerneffekt entsteht durch die Notwendigkeit, Problemlösungen im virtuellen Raum entwickeln zu müssen. Dabei sind die von modernen Computerspielen gestellten Probleme nicht nur abstrakt, sondern von zunehmender Komplexität.

## *Für die Implementierung von Computerspielen in Bildungsprozesse braucht es eine Kategorisierung nach pädagogischen Gesichtspunkten.*

Je nach Titel können verschiedene Lerneffekte zutreffen. Ein Tanzspiel kann zum Beispiel die Motorik schulen und gleichzeitig Gruppenaufgabe für mehrere Spieler sein, die koordiniert auf einer Tanzmatte zusammenarbeiten müssen.

Entsprechend der Kategorien wurden für die Lernbereiche Kita, Grundschule, weiterführende Schulen, Erwachsenenbildung und Senioren exemplarische Lernszenarien konzipiert, zwischen denen die beteiligten Bildungseinrichtungen wählen konnten:

- Lernen und Verstehen
- Strategien entwickeln
- Konzentration fördern
- Motorik schulen
- Gestalten lernen
- Gemeinsamkeit erfahren

### **Ausblick oder nächstes Level?**

Die versuchte Kategorisierung der Spielangebote nach möglichen Lerneffekten hat sich für die Gestaltung von Lernarrangements in Kindertagesstätten und Grundschulen bewährt. Die exemplarisch entwickelten Praxisanregungen erwiesen sich als hilfreicher Ausgangspunkt für die jeweiligen konkreten Planungsprozesse in den Einrichtungen vor Ort. Entwickelt wurde für die Durchführung der Case Studies ein erstes Set, das die pädagogischen Fachkräfte in der Organisation und Dokumentation der Praxisbeispiele unterstützen sollte. Zum Einsatz kamen außerdem zwei Interviewleitfäden und weitere Hilfsmittel, die ein möglichst authentisches Festhalten der Ergebnisse unterstützten.

Das vollständige Konzept zu „Lebenslang lernen heißt lebenslang spielen“ ist in der Dokumentation „Hören, Wissen, Spielen“ nachzulesen. Beispiele für die Praxisbeispiele finden Sie in der vorliegenden Broschüre.

### **Links zum Projekt**

- Das Lernzentrum Appolonius  
Das Lernzentrum in Berlin Marzahn-Hellersdorf öffnet mit einem attraktiven Angebot und einer fachlichen Lernbegleitung einem breiten Publikum den Zugang zu lebenslangem Lernen.

[www.appolonius.de](http://www.appolonius.de)

### **A) Lernen und Verstehen**

Das heißt, dass sich über Computerspiele komplexe Zusammenhänge leicht entschlüsseln lassen.

### **B) Strategien entwickeln**

Das heißt, sich in Computerspielen neuen Anforderungen zu stellen und Lösungswege für die Bewältigung von oft anspruchsvollen Aufgaben zu finden.

### **C) Konzentration fördern**

Das heißt, in Computerspielen audiovisuelle, taktile und auditive Impulse zielgerichtet zu verarbeiten.

### **D) Motorik schulen**

Das heißt, in Computerspielen über vielfältige Eingabegeräte mit allen Sinnen den erfolgreichen Ablauf steuern.

### **E) Gestalten lernen**

Das heißt, die hervorragenden Möglichkeiten von Computerspielen kreativ zur Schaffung neuer Welten zu nutzen.

### **F) Gemeinsamkeit erfahren**

Das heißt, in Computerspielen gemeinsam im Team, oftmals weltweit verteilt, zum Erfolg kommen.