

## **„Zocken“ an der Schule?**

### **Wie digitale Lerneinheiten den Unterricht sinnvoll ergänzen können**

**Stuttgart, 07.05.2019. Computerspiele sind schon lange Teil der Lebenswirklichkeit von SchülerInnen – im Unterrichtsalltag angekommen sind sie noch nicht**

Spiele sind ein altbekanntes und bewährtes Mittel, um SchülerInnen Bewegung, Sozialkompetenz sowie fachliche Inhalte zu vermitteln und die Routine des Schulalltags zu durchbrechen. Dennoch herrschen bezüglich der Integration von digitalen Spielen in weiten Teilen der Schulen nach wie vor große Vorbehalte. Woran das liegt und wie Computerspiele und digitale Medien sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden können, diesen Fragen gingen PädagogInnen, SpieleentwicklerInnen und SchülerInnen am vergangenen Donnerstag im Rahmen des Internationalen Trickfilm-Festivals Stuttgart (ITFS) bei der Veranstaltung „Edutain Me 5.0 – Das spielende Klassenzimmer“ nach.

Ein großes Hindernis ist nach wie vor die technische Ausstattung an den Schulen. Um diese zu verbessern sieht der Digitalpakt von Bund und Ländern insgesamt 5 Milliarden Euro vor.

#### **Tempo und Weitsicht sind gefragt**

Doch allein damit ist es nicht getan. „Schule muss sich für die Digitalisierung öffnen. Daran arbeitet auch das Kultusministerium mit Hochdruck und vorausschauend an mehreren Stellen“, so Volker Schebesta MdL, Staatssekretär im Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg. „Daher stehen neben neuen Inhalten in den Bildungsplänen die Aus- und Fortbildung unserer LehrerInnen im Bereich Digitale Medien und die kontinuierliche Weiterentwicklung der Unterrichtskonzeptionen, auch durch Projekte wie etwa die Tablet-Klassen, im Vordergrund.“ Der Aufbau entsprechender Kompetenzen benötigt Zeit, ist aber unerlässlich. Denn nur durch einen kenntnisreichen Umgang mit digitalen Medien bei LehrerInnen und SchülerInnen lassen sich die Potentiale der Digitalisierung für den Bildungsbereich ausschöpfen. Spiele sind hierbei ein guter Ansatz. Diese bieten neue Möglichkeiten, Themen zu erfassen und zu erleben, sorgen für Abwechslung und bieten einen Bezug zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen.

„Ein erkennbarer pädagogischer Mehrwert, ein klarer Bezug zu den Kompetenzen des Bildungsplans und ein erfolgreicher Wissenstransfer sind der Schlüssel, um LehrerInnen das nötige Vertrauen zu digitalen Medien als Lernmittel zu geben“, erläutert Thomas Rathgeb, Leiter Medienkompetenz und -forschung bei der LFK, die die Veranstaltung fördert.

Um den strukturierten Einsatz von Computerspielen im Unterricht zu unterstützen, wurde in dem Projekt „Games im Unterricht“ ein Raster erarbeitet, das die pädagogischen Komponenten von Spielen und deren didaktischen Einsatz übersichtlich darstellt.

Wie vielfältig Games im Unterricht eingesetzt werden können, zeigten die SchülerInnen des Ludwig-Uhland-Gymnasiums in Kirchheim. In einem Seminarkurs entwickelten sie mit Unterstützung von Frau Dr. Sabiha Ghellal, Professorin für Gamedesign an der Hochschule der Medien Stuttgart, eigene Spiele im Fach Geographie.

Um solche Kooperationen zwischen den verschiedenen Professionen zu ermöglichen, veranstaltet die LFK gemeinsam mit dem ITFS die Edutain Me 5.0. „Wir möchten PädagogInnen, SpieleentwicklerInnen und andere Fachleute zusammenbringen, um LehrerInnen Kriterien für die Auswahl einzelner Spiele und Unterrichtsideen für deren Einsatz zu geben“, so Rathgeb. „Es freut uns, dass dies im Rahmen dieser Veranstaltung so gut gelungen ist.“

**Ansprechpartnerin für Presseanfragen:**

Eva-Maria Sommer  
Landesanstalt für Kommunikation  
Baden-Württemberg (LFK)  
Tel.: 0711/66991-12  
E-Mail: [presse@lfk.de](mailto:presse@lfk.de)

**Fachliche Ansprechpartnerin:**

Laura Jaenicke  
Landesanstalt für Kommunikation  
Baden-Württemberg (LFK)  
Tel.: 0711/66991-82  
E-Mail: [l.jaenicke@lfk.de](mailto:l.jaenicke@lfk.de)

**Über die Landesanstalt für Kommunikation (LFK)**

Die LFK ist die Medienanstalt für Baden-Württemberg. Sie lizenziert und beaufsichtigt den privaten Rundfunk, weist Übertragungskapazitäten zu und entwickelt und fördert eine vielfältige Medienlandschaft. Sie ist außerdem zuständig für den Jugendmedienschutz und die Vermittlung von Medienkompetenz. Hierzu engagiert sie sich in zahlreichen Projekten im Land und bietet Aus- und Fortbildungsmaßnahmen an.