

Computerspiele im Unterricht: Auf die Lehrperson kommt es an

Bericht: Universität zu Köln

Lehrkräfte von morgen sehen in Computerspielen didaktisches Potential. Im Lehramtsstudium sollten sie daher einen zentralen Stellenwert einnehmen / Veröffentlichung in „British Journal of Educational Technology“

Neuere Studienergebnisse eines Forschungsteams der Uni Köln zeigen, dass zukünftige Lehrkräfte Computerspiele im Unterricht einsetzen möchten. Die Studie identifiziert besonders relevante Aspekte, die bereits im Lehramtsstudium adressiert werden sollten, um diese Absicht zu stärken. Die Studienergebnisse wurden unter dem Titel „Teaching with digital games: How intentions to adopt digital game-based learning are related to personal characteristics of pre-service teachers“ in der Fachzeitschrift British Journal of Educational Technology veröffentlicht.

Computerspiele spielen eine große Rolle in der Lebens- und Medienwelt von Kindern und Jugendlichen. Aktueller Schulunterricht nimmt dieses Medium jedoch eher selten in den Blick. Insbesondere die zukünftige Generation von Lehrkräften, die aktuell an Hochschulen ausgebildet wird, könnte dies ändern. „In der aktuellen Studie haben wir daher den Fokus auf die Lehrkräfte von morgen gelegt und darauf, wie man sie besser auf den Einsatz von Computerspielen im Unterricht vorbereiten kann“, beschreibt Marco Rüth vom Kölner Department für Psychologie den Hintergrund dieser Studie. „Denn Computerspiele haben für den Unterricht großes Potential.“

In früheren Studien zeigten die Autoren bereits, dass Computerspiele als Lernwerkzeug im Schulunterricht den Kompetenzaufbau von Schüler:innen unterstützen können. Auch fanden sie heraus, dass Schüler:innen nach der Nutzung von Computerspielen im Unterricht ihre Erfahrungen mit dem Medium kritisch und konstruktiv reflektieren können. Darauf aufbauend befragten die Forscher in der neuen Studie online 402 Lehramtsstudierende von deutschsprachigen Hochschulen zu ihrer Absicht, Computerspiele als Lernwerkzeuge und als Reflexionsgegenstand in ihren zukünftigen Schulunterricht zu integrieren. Das Forschungsteam untersuchte dabei 21 Personenmerkmale, darunter die wahrgenommene Wirksamkeit von Computerspielen, das Wissen zu Computerspielen und die Angst vor dem Einsatz von Computerspielen im Unterricht. „Vor allem die wahrgenommene Wirksamkeit von Computerspielen und wahrgenommene Bezüge von Computerspielen zu Lehrplänen sind für die Absicht der Lehramtsstudierenden, Computerspiele im eigenen Schulunterricht tatsächlich einsetzen zu wollen, entscheidend“, erläutert Professor Dr. Dr. Kai Kaspar die Ergebnisse.

In der aktuellen Befragung zeigten sich darüber hinaus Unterschiede zwischen den Einsatzszenarien von Computerspielen: „Möchten Lehramtsstudierende durch Computerspiele Kompetenzen von Schüler:innen fördern, achten sie besonders auf ihre eigene Angst vor der Nutzung von Computerspielen und inwiefern für sie wichtige Personen denken, dass sie Computerspiele nutzen sollten“, führt Marco Rüth aus. „Wenn sie dagegen Computerspiele für medienkritische Diskussionen nutzen möchten, stand stattdessen der für sie damit verbundene Aufwand im Fokus.“

Da Computerspiele als Medium aktuell kaum im Lehramtsstudium vorkommen, empfehlen die Forscher, dass vor allem Erkenntnisse zur Wirksamkeit von Computerspielen und Bezüge von Computerspielen zu Lehrplänen einen zentralen Stellenwert im Lehramtsstudium einnehmen sollten. Ebenso sollten Lehramtsstudierende mögliche Fallstricke bei der praktischen Umsetzung kennen und damit umgehen können, sodass langfristig Lehrkompetenzen mit Computerspielen gefördert werden. „Dazu erscheinen nicht nur Anpassungen am Curriculum des Lehramtsstudiums notwendig, sondern auch weitere Unterstützungsangebote und Forschungsergebnisse, damit Lehrkräfte in ihrer späteren Schulpraxis genau wissen, wann und wie sie Computerspiele im Unterricht effektiv einsetzen können“, so Professor Kaspar.

Zur Publikation:

Rüth, M., Birke, A., & Kaspar, K. (2022). Teaching with digital games: How intentions to adopt game-based learning are related to personal characteristics of pre-service teachers. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.13201>

02.03.2022

Gabriele Meseg-Rutzen

Presse und Kommunikation

Universität zu Köln

www.uni-koeln.de