**Zusammenfassung von „Ganz neues Level“**

Im Bericht „Ganz neues Level“ von Ralf Pauli, welcher im „fluter“ Nr. 87/Sommer 2023 erschienen ist, geht es um den Einsatz von Computerspielen in Schulfächern.

Computerspiele werden in den meisten Ländern nicht als Unterrichtsmaterial anerkannt. Das liegt daran, dass einerseits aufgrund der schnellen Entwicklung von Technologien Regierungen ihre Verordnungen nicht so schnell erneuern und an die Digitalisierung anpassen können und andererseits glauben die meisten Menschen, dass Videospiele nur als Genussmittel dienen. Einen Lernerfolg kann man allerdings auch beim Spielen von „Through the Darkest of Times“ oder „Mario Kart“ erzielen.

Diese Strategie wird aktuell an der Staatlichen Gemeinschaftsschule Kulturanum in Jena ausprobiert und sie scheint gute Ergebnisse zu erzielen. Die Schülerinnen und Schüler spielen dort unter der Aufsicht von Christoph Kehl „Assassin’s Creed Discovery Tour“, um das antike Griechenland zu entdecken. Aufgrund der besonders hohen Interaktivität bei solchen Videospielen steigern diese die Motivation und Aufnahmefähigkeit der Schülerinnen und Schüler enorm. Zum Beispiel kann man mit fiktiven Menschen reden, auf Vasen klicken und viele andere Aktivitäten absolvieren, um dadurch an historische Informationen zu gelangen. Laut eigenen Aussagen der Schülerinnen und Schüler kann man sich somit Fakten besser einprägen. Aus diesem Grund werden Computerspiele bei einem Modellprojekt an Berliner Schulen in Englisch, Deutsch und sogar Mathematik verwendet.

Zusätzlich haben Computerspiele im Unterricht den riesigen Vorteil, dass die Schülerinnen und Schüler die erlernten Fakten und dargestellten Welten gerne hinterfragen. Ist es zum Beispiel eine gute Idee, in ein Spiel über die NS-Zeit Hakenkreuze zu integrieren oder geht das bereits zu weit? Infolgedessen entstehen spannende Diskussionen im Klassenraum, welche im herkömmlichen Unterricht für einen Großteil der Schülerinnen und Schüler nicht so interessant gewesen wären.

Ralf Pauli nennt in dem Artikel allerdings auch einige Hürden, welche an einigen Schulen noch überschritten werden müssen, damit im Unterricht Videospiele gespielt werden können. Denn viele Schulen besitzen nicht die Ausstattung, um solche leistungsfordernden Spiele zu visualisieren. Es mangelt oft an einer stabilen WLAN-Verbindung, fehlenden IT-Fachkräften und Computern, welche eine derart leistungsstarke GPU eingebaut haben, damit das dreidimensionale Computerspiel „Assassin’s Creed“ auch eine angenehme Spielerfahrung mit sich bringt. Außerdem bieten Spielehersteller, wie zum Beispiel Ubisoft oder Riot Games, keine Schullizenzen für ihre Produkte an, weil Computerspiele nicht als Material für den Unterricht gelten.

Nichtsdestotrotz ist Didaktikexperte Jan Boelmann zuversichtlich, dass Videospiele in den kommenden Jahren immer beliebter im Unterricht werden. Er und sein Team haben eine Liste mit über 130 für den Unterricht gut geeigneten Videospielen erstellt. Damit soll Lehrkräften das Finden des richtigen Computerspiels für das eigene Unterrichtsfach vereinfacht werden. Denn nicht jedes Videospiel fördert die geforderten Kompetenzen des Faches.

* 421 Wörter