Spielend motivieren. Die Spielkonsole Nintendo DS im Alphabetisierungskurs

ABSCHLUSSBERICHT

Bundesverband Alphabetisierung und Grundbildung e.V.

CHANCEN erarbeiten

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium für Bildung und Forschung

Impressum

Bundesverband Alphabetisierung und Grundbildung e.V.

Projekt iCHANCE

Timm Helten und Jan-Peter Kalisch (Hrsg.)

Berliner Platz 8-10

48143 Münster

Tel.: +49 (0)251. 49 09 96 30

Fax: +49 (0)251. 49 09 96 33

info@ichance.de

www.iCHANCE.de

www.profi.iCHANCE.de

Autoren: Stephanie Blume und Jan-Peter Kalisch

Grafik: Tonic Trix

Fotos: Oliver Berg / berg-studios

Layout: iCHANCE

Die diesem Abschlussbericht zugrunde liegenden Vorhaben wurden mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01AB074103 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autoren.

Münster 2011

Inhalt

		Seite
1.	Warum im Unterricht spielen?	4
2.	Das Konzept „*Spielend motivieren*“	6
3.	Ergebnisse	17
4.	Zusammenfassung	22
5.	Ausblick	27

Lernungewohnte junge Erwachsene sind mit klassischen Lernkonzepten oftmals nur schwer zu erreichen. Um Lernmotivation und Aufmerksamkeit zu erzeugen bzw. aufrecht zu erhalten, kann das Lernen mit dem Einsatz alltagsnaher Medien der Lernenden verknüpft werden. Der Computer und das World Wide Web sind mittlerweile bewährte lernunterstützende Medien, die auch im Alltag der jungen Erwachsenen eine große Rolle spielen. Es sind jedoch nicht die einzigen Medien, mit denen sich Jugendliche beschäftigen.

Auch Computer- und Konsolenspiele sind unter den 12- bis 19-Jährigen sehr beliebt, wie die JIM-Studie 2010 zeigt: „[...] die Beschäftigung mit allein gespielten Konsolenspielen [hat] die weiteste Verbreitung im Alltag der 12- bis 19-Jährigen“[1]. Entgegen dieses Trends kommen diese Medien bisher - zumindest in Deutschland - höchst selten in Lernzusammenhängen zum Einsatz, obgleich „[b]isherige Studien zur Effektivität von Computer- und Videospielen im Lerneinsatz [...] weitgehend zu positiven Ergebnissen [...] kommen“[2] und die großen Spielehersteller in den letzten Jahren Lern-, Übungs- und Denkspiele für verschiedenste Wissensbereiche entwickelt haben. Auch Erfahrungen aus dem Ausland zeigen, dass durch ausgewählte Konsolenspiele Grundbildungskompetenzen vermittelbar sind.

Das Projekt iCHANCE ist Teil des Verbundprojekts „Chancen erarbeiten“ und wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung finanziert. Durch Erforschung, Entwicklung und Umsetzung neuer Formen der Öffentlichkeitsarbeit und Beratungskonzepte, die an jugendliche Lebenswelten anknüpfen, werden Jugendliche und junge Erwachsene für die Teilnahme an Alphabetisierung und Grundbildung sensibilisiert und motiviert. Dabei soll untersucht werden, in welcher Weise jugendspezifische Medien (Musik, TV, Internet, Handy, Computer etc.) eingesetzt werden können. Dazu gehört insbesondere die Entwicklung und Erprobung von Medien unterstützenden Grundbildungsangeboten, die der Zielgruppe eine erste und informelle Kontaktaufnahme mit Grundbildung und dem Lernen ermöglicht.

Im Projekt iCHANCE wurde eine international ausgerichtete wissenschaftliche Recherche durchgeführt und Best-Practice Modelle identifiziert.[3] Dabei verdeutlichte insbesondere das britische Projekt „Mobile Learning Net“ (MoLeNet), dass sich ausgewählte Videospiele hervorragend eignen, um informell Kompetenzen in Schriftsprache, Rechnen sowie Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) zu fördern. MoLeNet nutzte hierfür die Spielkonsolen Nintendo DS, Nintendo Wii und Sony PSP. Auch die Lernmotivation und die Aufmerksamkeit von Lernungeübten steigerten sich durch diesen Zugang. „Digital games require, and therefore support, the development of a range of skills such as decision-making, reflection, teamwork, communication, learning of rules, mental manipulation of images and problem-solving.“[4]

[1] Vgl. JIM-Studie 2010, S. 36.
[2] Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-based Learning, Hrsg.: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), 12/2010.
[3] Bericht zum Download auf www.profi.ichance.de.
[4] LSN: Games technologies for learning, - More than just toys, S. 2.

iCHANCE hat daher ein Konzept erarbeitet mit dem mobile Spielkonsolen in die Lehrpläne von Alphabetisierungsanbietern eingebunden werden. Mit dem weltweit größten Anbieter von Spielkonsolen NINTENDO und dem bekannten Multimedia-Verlag TIVOLA wurden zwei renommierte Partner gewonnen. Die Mitarbeiter von iCHANCE haben viele verschiedene Lernspiele getestet und vor dem Hintergrund der Einsatzmöglichkeiten im Alphabetisierungsbereich bewertet. Als am besten geeignetes Lernspiel wurde „Lernerfolg Grundschule Deutsch – Klasse 1-4" vom Tivola-Verlag ausgewählt. Das Spiel wendet sich in seiner grafischen Gestaltung zwar an Kinder, setzt aber am Kenntnisstand der Zielgruppe der funktionalen Analphabeten an und bietet durch die didaktische Ausrichtung und motivierende Lernübungen hervorragende Einsatzmöglichkeiten für den Alphabetisierungsunterricht. Das Lernspiel bietet Aufgaben für die Klassen 1 bis 4. Themen sind u.a. das Alphabet, die Groß- und Kleinschreibung, Silben und Silbentrennung, Wortstämme, Artikel und Vokale. Die Lernerinnen und Lerner sollten über die Lese- und Schreibkenntnisse eines Grundschülers in der ersten Klasse verfügen.

Die Gesellschaft für Pädagogik und Information e.V. (GPI) verlieh „Lernerfolg Grundschule Deutsch – Klasse 1-4" 2010 das begehrte Comenius-EduMedia-Siegel für inhaltlich und gestalterisch herausragende Bildungsmedien.

Gemeinsam mit vier Grundbildungs- und Alphabetisierungsanbietern wurde die tragbare Spielkonsole in Kombination mit dem Spiel vor Ort im Unterricht erprobt und evaluiert. Die Resonanz ist durchweg positiv. Die Spielkonsole und das Lernspiel lassen sich auf vielfältige Art und Weise in den Unterricht integrieren und wurden insbesondere von den Lernenden mit großer Begeisterung angenommen. Die Kursleiterinnen und Kursleiter kommen zu dem Ergebnis, dass der Einsatz von Spielkonsolen im Unterricht von Alphabetisierungsanbietern eine sehr gute Methode ist, um die Lernerinnen und Lerner zu motivieren.

Das BMBF-Projekt iCHANCE hat mit dem Konzept „*Spielend motivieren*“ die Spielkonsole Nintendo DS Lite im Unterricht von Alphabetisierungs- und Grundbildungsanbietern getestet. Mit dem Konzept soll untersucht werden, welche Auswirkungen der Einsatz von Spielkonsolen auf die Motivation der Lernenden im Bildungsangebot von Grundbildungs- und Alphabetisierungsanbietern hat.

Das Konzept wurde von dem Video- und Spielkonsolenhersteller Nintendo und dem Edutainment-Verlag Tivola unterstützt: 30 tragbare Spielkonsolen und 30 Lernspiele „Lernerfolg Grundschule Deutsch – Klasse 1-4“ wurden iCHANCE zur Durchführung des Konzepts kostenlos zur Verfügung gestellt.

Konzeptphasen

Das Konzept „*Spielend motivieren*“ baut auf sieben Phasen auf. In der ersten Phase wurde eine pädagogische Handreichung entwickelt, die auch technisch weniger versierte Nutzer über die Handhabung von Konsole und Lernspiel informiert und Hilfestellungen bei Problemen bietet. Darüber hinaus werden konkrete Einsatzmöglichkeiten für den Unterricht genannt. Die Entwicklung dieser informativen und praxisnahen pädagogischen Handreichung ist wichtiger Bestandteil des Konzepts. Die Kursleiterinnen und Kursleiter haben so die Möglichkeit, sich vorab mit dem Thema vertraut zu machen und bereits Anregungen für ihre eigene Unterrichtsgestaltung zu finden.

In der zweiten Phase wurden ausgewählte Alphabetisierungsanbieter als Modellstandorte gewonnen. Neben der VHS Rhein-Sieg, der VHS Bielefeld und Lernen fördern e.V. Münster setzten Pädagogen von RE/init Gelsenkirchen und Ruhr/init Gelsenkirchen die Konsole und das Spiel als ergänzendes Lernangebot ein. Insgesamt haben fünf Bildungsanbieter mit insgesamt sechs Kursen und 44 Lernerinnen und Lernern an der Untersuchung teilgenommen:

- **Ruhr/init e.V.**

„Der Verein Ruhr/init e.V. wurde zur Förderung der Aus-, Fort-, und Weiterbildung gegründet. Die berufliche und soziale Integration von behinderten und sozial benachteiligten Menschen ist ein vorrangiges Ziel des Vereins. [...] Die Zielgruppen umfassen dabei Jugendliche, Menschen mit Kindern, Menschen mit Handicap und Erwachsene.“[5]

[5] Siehe www.ruhrinit.de.

- **RE/init e.V.**

„Der Verein will Qualifizierungs- und Beschäftigungsangebote in Produktions-, Handels- und Dienstleistungsbereichen für psychisch behinderte und andere Personengruppen schaffen. [...] Ziel des Vereins ist die Integration von Bürgern mit psychischen Störungen, Krankheiten, Behinderungen und von Langzeitarbeitslosen und Berufsrückkehrer/Innen."[6]

- **Volkshochschule (VHS) Bielefeld**

„Die VHS ist eine öffentliche Weiterbildungseinrichtung, zu großen Teilen aus öffentlichen Mitteln finanziert und daher in einer besonderen gesellschaftlichen Verantwortung gegenüber der Einwohnerschaft und den von ihr gewählten kommunalen Gremien. [...] Die VHS nimmt ihren sozialen Auftrag in besonderer Weise in den Bereichen Integration/Deutsch als Fremdsprache, Alphabetisierung und Angebote für Menschen mit Behinderung wahr."[7]

- **Volkshochschule Rhein-Sieg**

„Das kommunale Weiterbildungszentrum VHS Rhein-Sieg stellt öffentlich verantwortete, bürgernahe Weiterbildung sicher. Die Volkshochschule gestaltet Angebote zu politischer, kultureller und beruflicher Bildung, zu Gesundheit, Sprachen und Integration [und fördert] das Lernen im Lebenslauf für alle Generationen, Männer und Frauen. Die Bildungsangebote sind den Lerngewohnheiten angemessen."[8]

- **Lernen fördern e.V.**

Der gemeinnützige Verein bietet Jugendlichen mit Lernschwierigkeiten und sozial benachteiligten jungen Menschen professionelle Hilfe und Unterstützung. „Ziel ist die berufliche und soziale Eingliederung junger Menschen."[9]

Die Bildungsangebote der teilnehmenden Einrichtungen finden in Kursen, mit einer Kursgröße von zwei bis 15 Lernenden und in Form von Einzelunterricht statt. Zwei der Modellstandorte haben die Spielkonsole und das Lernspiel im Einzelunterricht getestet. Die VHS Rhein-Sieg hat das Gerät in Verbindung mit dem Lernspiel zusätzlich im bestehenden Kursangebot erprobt. Bei RE/init e.V., Ruhr/init e.V. und an der VHS Bielefeld wurden die Spielkonsole und das Lernspiel in jeweils einem Kurs eingesetzt.

[6] Siehe www.reinit.net.
[7] Siehe www.vhs-bielefeld.de.
[8] Siehe www.vhs-rhein-sieg.de.
[9] Siehe www.lernenfoerdern-ms.de.

Die nachstehende Abbildung zeigt, in welcher Unterrichtsform die Spielkonsole und das Lernspiel an dem jeweiligen Modellstandort eingesetzt wurden.

Modellstandort	Unterrichtsform des Bildungsangebots
Lernen fördern e.V. VHS Rhein-Sieg	Einzelunterricht
RE/init e.V. Ruhr/init e.V. VHS Bielefeld VHS Rhein-Sieg	Kurs

Abb. 1: Modellstandorte und Unterrichtsform des Bildungsangebots

(Eigene Darstellung)

In der dritten Phase wurden dann Einführungsveranstaltungen an den einzelnen Modellstandorten durchgeführt. Diese dauerten zwischen 60 und 90 Minuten. Die Kursleiterinnen und Kursleiter wurden von den Projektmitarbeitern im Umgang mit den Geräten geschult. Es wurden Fragen direkt beantwortet, die pädagogische Handreichung vorgestellt, Einsatzmöglichkeiten und Spielvariationen erläutert und natürlich gespielt. In den Einführungsveranstaltungen wurde deutlich, dass die Kursleiterinnen und Kursleiter - obwohl sie größtenteils nur wenig oder gar keine Erfahrungen im Umgang mit Spielkonsolen hatten - an der Thematik sehr interessiert waren und sich schnell mehr zutrauten. Anfängliche Skepsis wich der spielend gewonnenen Erkenntnis, dass sich Konsole und Lernspiel lernunterstützend ins Unterrichtsgeschehen einbauen lassen und eine Bereicherung der Lernzusammenhänge darstellen. Bereits im Vorfeld haben alle Kursleiterinnen und Kursleiter unaufgefordert die, zum kostenlosen Download zur Verfügung stehende, pädagogische Handreichung heruntergeladen. Das Eigenengagement und Interesse wurde von den Projektverantwortlichen als sehr positives Signal gewertet.

In der Erprobungsphase kam die Spielkonsole im Unterricht an den Modellstandorten zum Einsatz. Die Erprobungszeiträume der einzelnen Bildungsanbieter sind in der folgenden Tabelle abgebildet.

Bildungsanbieter	Erprobungszeitraum
RE/init e.V.	18.04. bis 18.06.2011
Ruhr/init e.V.	18.04. bis 18.06.2011
VHS Bielefeld	12.05. bis 30.06.2011

VHS Rhein-Sieg	18.04. bis 20.06.2011
Lernen fördern e.V.	18.04. bis 18.07.2011

Abb. 2: Erprobungszeiträume der einzelnen Modellstandorte. Die unterschiedlichen Erprobungszeiträume ergeben sich aus der Semesterlänge der Volkshochschulen und den nicht semestergebundenen Lehrplänen der anderen Bildungsanbieter.

(Eigene Darstellung)

Weiterhin wurde in dieser Projektphase ein **Fragebogen für Kursleiterinnen und Kursleiter** entwickelt, mit dessen Hilfe später Rückmeldungen über die Auswirkungen der Nintendo DS Lite und des Lernspiels auf die Lernmotivation der teilnehmenden Lernerinnen und Lerner gemacht werden.

Den vollständigen Fragebogen finden Sie auf den folgenden Seiten.

Fragebogen zum Projekt „Spielend motivieren“

Einrichtung: _____

Ansprechpartner: _____

Erprobungszeitraum: _____

1. RAHMENBEDINGUNGEN

1.1. Die Spielekonsole wurde im Klassenverband eingesetzt O

Anzahl der Lerner/Innen insgesamt: _____

Davon weiblich: _____

Davon männlich: _____

Die Spielekonsole wurde im Einzelunterricht eingesetzt O

Davon weiblich: _____

Davon männlich: _____

1.2. Wie oft befinden sich die Lerner/Innen in dem Bildungsangebot?

Einmal wöchentlich O

Zweimal wöchentlich O

Mehr als zweimal wöchentlich O

1.3. Wie häufig wurde die Spielekonsole im Unterricht eingesetzt?

Einmal wöchentlich O

Zweimal wöchentlich O

Mehr als zweimal wöchentlich O

Sie wurde in unregelmäßigen Abständen eingesetzt O

1.4. Die teilnehmenden Lerner/Innen sind zwischen _____ und _____ Jahre alt.

Bei Einzelunterricht: Der Lerner/Die Lernerin ist ____ Jahre alt.

2. Unterricht und Lernmotivation

2.1. Bei der Vorstellung und Einführung der Spielekonsole war das Interesse der Lerner/Innen

sehr gering	O	groß	O
gering	O	sehr groß	O
normal	O		

2.2. Im Umgang mit der Spielekonsole und dessen Bedienung hatten die Lerner/Innen zunächst

große Schwierigkeiten	O	keinerlei Schwierigkeiten	O
kaum Schwierigkeiten	O		

2.2.1. Wenn ja, schildern Sie bitte kurz, welche Schwierigkeiten aufgetreten sind.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2.2.2. Die Schwierigkeiten konnten nach kurzer Zeit behoben werden.

Ja	O	Nein, sie traten immer wieder auf	O
Nur bedingt	O		

Warum konnten die Schwierigkeiten nur bedingt behoben werden?

_____

_____

_____

_____

2.2.3. Die Lerner/Innen konnten (nach etwas Übung) mit der Spielekonsole

selbstständig arbeiten	O	überhaupt nicht selbstständig arbeiten	O
bedingt selbstständig arbeiten	O		

2.3. Nach einer ersten Erprobungszeit ist das Interesse der Lerner/Innen an der Arbeit mit der Spielekonsole

stark zurückgegangen	O	unverändert	O
etwas zurückgegangen	O	angestiegen	O

2.4 Wie wurde die Spielekonsole im Unterricht eingesetzt? **(Mehrfachnennung möglich)**

Die Spielekonsole

war fest in den Unterricht integriert	O
wurde eingesetzt, um Lerner/Innen, die mit ihren Aufgaben bereits fertig waren, zu beschäftigen	O
wurde oft in Gruppenarbeit eingesetzt	O
wurde nur eingesetzt, wenn „Zeit" dafür war und der eigentliche Unterrichtsstoff abgehandelt war	O
wurde für die Einzelbetreuung eingesetzt	O

wurde weiter eingesetzt:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2.5. Welche Spielmöglichkeit haben Ihre Lerner/Innen besonders häufig genutzt?

Lernerfolg Grundschule Deutsch O Pictochat O

2.6. Wie wirkte sich die Nutzung des Lernspiels „Lernerfolg Grundschule Deutsch" auf die Lernmotivation Ihrer Lerner/Innen aus? **(Mehrfachnennung möglich)**

Die Lernmotivation

ist stark angestiegen	O	hat nachgelassen	O
ist leicht angestiegen	O	kann ich nicht beurteilen	O
ist unverändert	O		

2.7. Wie wirkte sich die Nutzung des Chatprogramms „Pictochat" auf die Lernmotivation Ihrer Lerner/Innen aus? **(Mehrfachnennung möglich)**

Die Lernmotivation

ist stark angestiegen	O	hat nachgelassen	O
ist leicht angestiegen	O	kann ich nicht beurteilen	O
ist unverändert	O		

2.8. Hat die Nutzung der Spielekonsole dazu beigetragen, Hemmungen mit dem Schriftsprachgebrauch bei Ihren Lerner/Innen abzubauen?

Ja, in hohem Maße O Nein, ich habe keine Veränderungen bemerkt O

Teilweise O

Wenn ja oder teilweise, wie hat sich das geäußert?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

2.9. Der Einsatz der Spielekonsole **(Mehrfachnennung möglich)**

wurde von den Lernenden nie gefordert O

wurde von der Lehrkraft aufgegeben O

wurde von den Lernenden des Öfteren gefordert O

3. Unterstützung und Betreuung

3.1. Die Ihnen vom Bundesverband Alphabetisierung und Grundbildung e.V. zur Verfügung gestellte Handreichung **(Mehrfachnennungen möglich)**

war eine gute Unterstützung O hat viele Fragen bei mir aufgeworfen O

bietet viele Unterrichtshilfen O war leider keine Hilfe O

ist leicht verständlich O

3.1.1. Wenn nein, warum war die Handreichung für Sie nicht hilfreich? Was hat Ihnen gefehlt?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

3.2. Mit der Unterstützung und Betreuung während der Erprobung bin ich

sehr zufrieden	O	wenig zufrieden	O
zufrieden	O	überhaupt nicht zufrieden	O

3.2.1. Wenn nicht, weshalb sind Sie nicht zufrieden?

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

3.3. Der Einsatz von Spielekonsolen im Unterricht von Alphabetisierungsanbietern

ist sehr sinnvoll	O	ist eine sehr gute Methode, um die Lerner/Innen zu motivieren	O
ist nicht praktikabel	O	ist wenig hilfreich	O

3.4. Sie wollen noch etwas loswerden? Hier ist Platz für weitere Anmerkungen.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

VIELEN DANK!

In der fünften Phase des Projekts wurden den Modellstandorten Besuche der Projektmitarbeiter angeboten, um vor Ort mögliche technische Probleme zu lösen und Hilfestellungen zu geben. Dieses Angebot wurde von den Modellstandorten aber – trotz mehrfacher Nachfragen – nicht abgerufen: Es gab schlicht keinen Bedarf. Die Projektverantwortlichen bewerten diese Tatsache als sehr positiv, da davon auszugehen ist, dass durch die Einführung und die pädagogische Handreichung eine sehr gute Informationslage geschaffen wurde.

In der sechsten Phase wurden die Erfahrungen und Eindrücke, die die Kursleiterinnen und Kursleiter während der Erprobungsphase mit der Spielkonsole und dem Lernspiel im Unterricht gesammelt hatten, abgefragt und ausgewertet.

Abschließend wurde in der siebten Phase der nun vorliegende Abschlussbericht, der das Konzept und die Ergebnisse dokumentiert, angefertigt.

In der nachstehenden Grafik sind die einzelnen Konzeptphasen im zeitlichen Ablauf abgebildet.

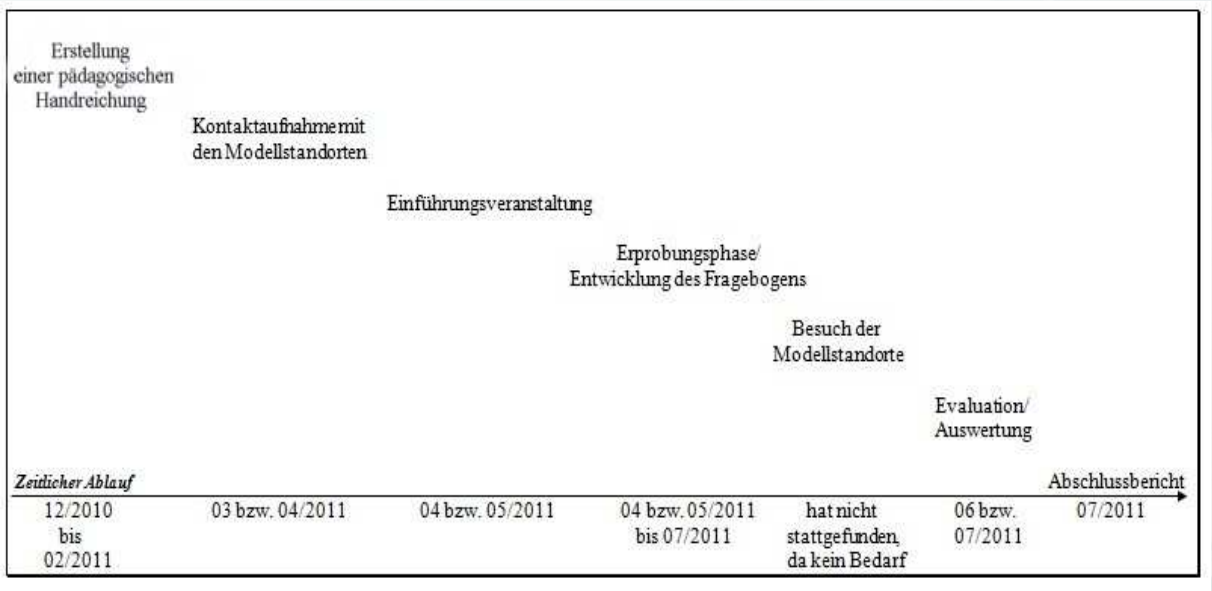

Abb. 3: Phasen des Konzepts *„Spielend motivieren"* im Zeitablauf

(Eigene Darstellung)

Rahmenbedingungen

Die Kurse sowie Einzelunterricht-Angebote fanden in der Regel einmal wöchentlich statt und wurden von Männern und Frauen besucht, die zwischen 18 und 62 Jahre alt sind. Lediglich bei RE/init e.V. und Ruhr/init e.V. fanden die Kurse zweimal wöchentlich statt. Insgesamt nahmen 44 Lernende an den Angeboten teil. Sechs davon – zwei männlich, vier weiblich – im Einzelunterricht.

Unterrichtsform des Bildungsangebots	Modellstandorte/ Bildungsangebote	Geschlecht der Lernenden		Lernende Insgesamt
		Männlich	Weiblich	
Einzelunterricht	Lernen fördern e.V.	1	1	2
	VHS Rhein-Sieg	1	3	4

	RE/init e.V.	5	8	13
	Ruhr/init e.V.	6	9	15
Kurs				
	VHS Bielefeld	5	1	6
	VHS Rhein-Sieg	2	2	4
	5 Modellstandorte/ 6 Bildungsangebote	**20**	**24**	**44**

Abb. 4: Anzahl der Lernenden, die an der Erprobung teilgenommen haben. Differenziert nach Geschlecht sowie Modellstandort und Unterrichtsform des Bildungsangebots

(Eigene Darstellung)

An der Befragung haben alle Kursleiterinnen und Kursleiter teilgenommen, wobei eine der befragten Kursleiterinnen zwei Kurse betreut hat, so dass letztlich insgesamt fünf Kursleiterinnen und Kursleiter befragt wurden.

Großes Interesse – kaum Schwierigkeiten im Umgang mit den Geräten

Vier Kursleiterinnen und Kursleiter gaben an, dass das Interesse der Lernenden an der Spielkonsole schon während der Vorstellung und Einführung des Gerätes und der Software sehr groß bzw. groß war. Eine Kursleiterin gab an, dass es normal war. Im Umgang mit der Spielkonsole und deren Bedienung hatten die Lernenden nach Einschätzung der Kursleiterinnen und Kursleiter keine großen Schwierigkeiten. Drei Kursleiterinnen und Kursleiter gaben an, dass es „kaum Schwierigkeiten" gab. Hier war bei einer Kursleiterin von „allgemeinen Anfangsschwierigkeiten" (z.B. „Wie kommt man zu den Aufgaben" oder „Wie benutzt man den Touchpen?") die Rede, die jedoch nach kurzer Zeit behoben werden konnten. Laut den Befragungsergebnissen konnten alle Lernenden, mit etwas Übung, selbstständig an dem Gerät arbeiten.

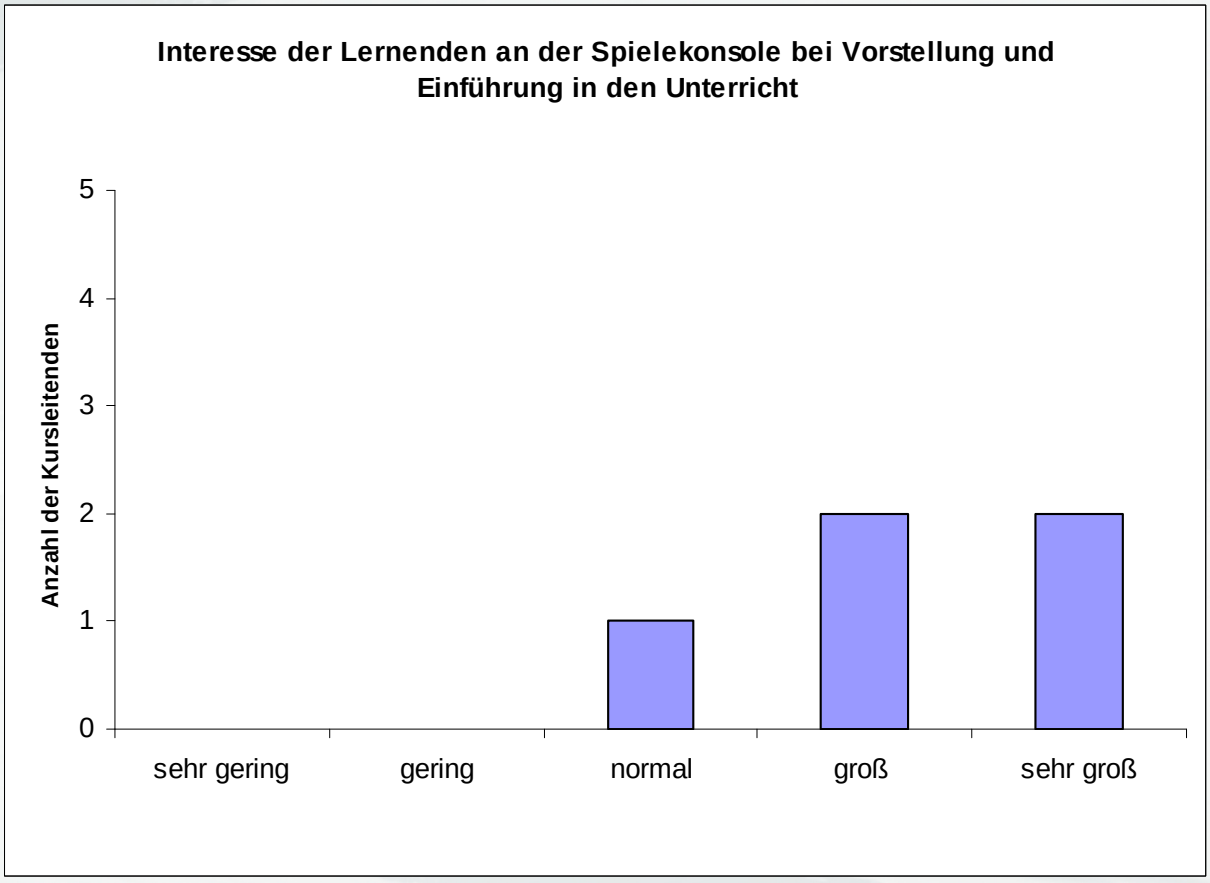

Abb. 5: Interesse der Lernenden an der Spielkonsole bei Vorstellung und Einführung in den Unterricht

(Eigene Darstellung)

Zumeist fester Bestandteil des Unterrichts

Die Spielkonsole war bei vier Kursleiterinnen und Kursleiter fest in den Unterricht integriert. Lediglich eine Kursleiterin setzte die Spielkonsole nur dann ein, wenn Zeit dafür, und der eigentliche Unterrichtsstoff bereits durchgearbeitet war. In diesem Fall wurde die Spielkonsole zur „Belohnung oder Auflockerung" eingesetzt. Weiter kam das Gerät bei zwei Kursleiterinnen und Kursleiter oft in Gruppenarbeit zum Einsatz. Z.B. wurde in der Gruppenarbeit der, in der pädagogischen Handreichung dargestellte, *Pictochat*[10] ausgiebig genutzt. So wurde gemeinschaftlich geschrieben und gespielt (u.a. Stadt, Land, Fluss).

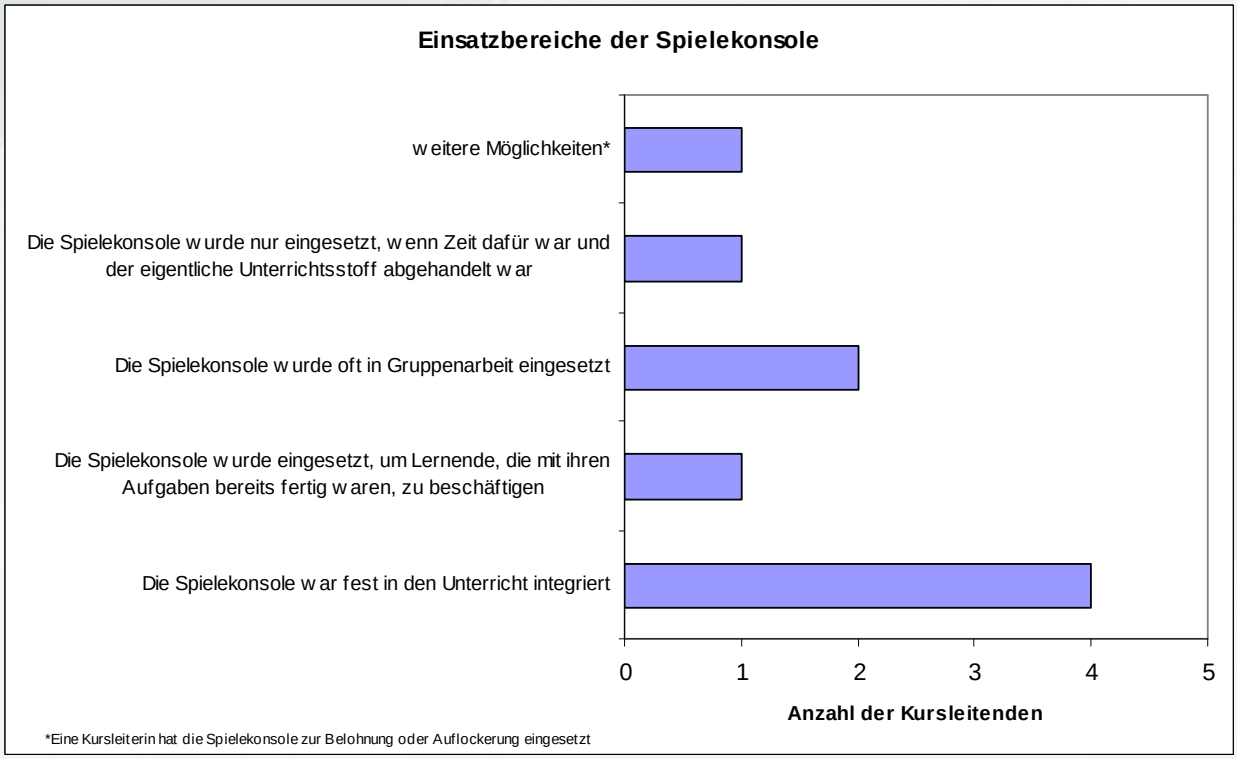

Abb. 6: Einsatzbereiche der Spielkonsole

(Eigene Darstellung)

Viel Spielspaß beim Lernen – wenig Hemmungen

Vier Kursleiterinnen und Kursleiter haben beobachtet, dass die Nutzung der Spielkonsole in hohem Maße bzw. teilweise dazu beigetragen hat, bei den Lernerinnen und Lernern Hemmungen beim Schriftsprachgebrauch abzubauen. Eine Kursleiterin gab an, dass bei der Nutzung des *Pictochats* die Hemmungen, Fehler zu machen, geringer waren als sonst, da es eher als Spiel angesehen wurde. Eine andere Kursleiterin hat festgestellt, dass die durch das Spiel neu erworbenen Kompetenzen, wie z.B. das Reimen oder Silben finden,

[10] *Pictochat* ist ein Chatprogramm, das auf der Spielekonsole bereits installiert ist. Nutzer der Spielekonsole können damit miteinander kommunizieren, wie man es von Chatprogrammen auf dem Computer kennt. Die Besonderheit bei dieser Anwendung liegt darin, dass zum Schreiben nicht die Tastatur genutzt werden muss, sondern der, zur Bedienung der Spielekonsole gehörende, Touchpen. Es kann also, wie mit einem Stift, handschriftlich geschrieben werden.

von Lernerinnen und Lerner aller Altersstufen begeistert eingesetzt wurden. Die „Arbeit“ mit der Spielkonsole hat zu einem Lerneffekt geführt.

„Es baut bei Älteren Hemmungen ab, mal moderne Kommunikationsmittel zu nutzen.“ (Kursleiterin)

Lediglich eine Kursleiterin hat keine Veränderungen bei den Lernerinnen und Lerner bezüglich des Abbaus von Hemmungen im Schriftsprachgebrauch bemerkt.

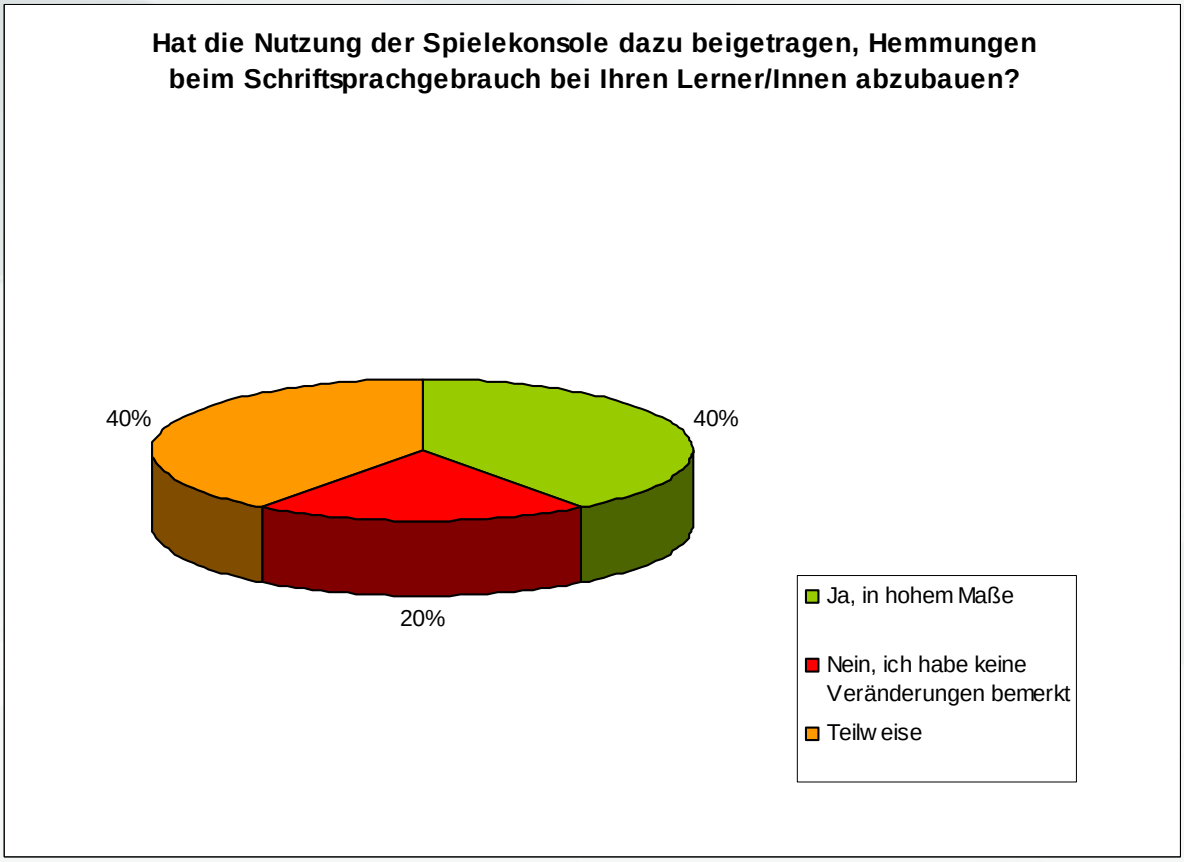

Abb. 7: Hat die Nutzung der Spielkonsole dazu beigetragen, Hemmungen beim Schriftsprachgebrauch bei Ihren Lernerinnen und Lernern abzubauen?

(Eigene Darstellung)

Die Nintendo DS im Alphabetisierungsunterricht – Spielend motivieren

Alle fünf Kursleiterinnen und Kursleiter haben besonders häufig das Lernspiel „*Lernerfolg Grundschule Deutsch – Klasse 1-4*“ in ihrem Unterricht eingesetzt. Zwei der befragten Kursleiterinnen gaben an, dass sich die Nutzung des Lernspiels positiv auf die Lernmotivation ausgewirkt hat – ein Kursleiter gab an, dass die Lernmotivation leicht angestiegen ist; eine andere Kursleiterin, dass sie sogar stark angestiegen ist. Drei Kursleiterinnen bemerkten keine Veränderungen bezüglich der Lernmotivation.

Alle Kursleiterinnen und Kursleiter gaben abschließend an, dass der Einsatz der Spielkonsole im Unterricht von Alphabetisierungsanbietern eine sehr gute Methode ist, um die Lernerinnen und Lerner zum Lesen und Schreiben zu motivieren.

Das Projekt iCHANCE eruiert Bedarfe für eine effektive Ansprache und Bildungswerbung mit der Bezugsgruppe „lernungewohnte Jugendliche und junge Erwachsene / funktionale Analphabeten", entwickelt niederschwellige und jugendspezifische Informations-, Beratungs- und Motivationskonzepte und setzt diese modellhaft um. Dazu gehört auch die Entwicklung und Erprobung von medienunterstützten Grundbildungsangeboten, die der Zielgruppe eine erste und informelle Kontaktaufnahme mit Grundbildung und dem Lernen ermöglicht. Die Nutzung von Spielkonsolen im Alphabetisierungsunterricht setzt genau an diesem Punkt an. Das Konzept *„Spielend motivieren"* hat in der Praxiserprobung gezeigt, dass durch Nutzung neuer Technologien und Medien sowie informeller Lernzugänge, die Lernmotivation gesteigert wird, Hemmungen im Schriftsprachgebrauch abgebaut und Kompetenzen im Umgang mit neuen Technologien gesteigert werden.

Die Ergebnisse der Praxiserprobung des Konzepts *„Spielend motivieren"* im Alphabetisierungsunterricht übertreffen die Erwartungen der Projektverantwortlichen. Nicht nur medienaffine Jugendliche zeigen sich interessiert. Das Konzept wird von Kursteilnehmern unterschiedlichen Alters und Geschlechts gleichermaßen begeistert angenommen. Die pädagogische Handreichung ermöglicht es den Kursleiterinnen und Kursleitern, sich mit der Thematik vertraut zu machen und Anregungen für die eigene Unterrichtsgestaltung zu finden. In den Einführungsveranstaltungen an den Modellstandorten wird den Kursleiterinnen und Kursleitern die Gelegenheit gegeben, die Geräte und das Lernspiel selbst auszuprobieren. Auf diese Weise werden erste Berührungsängste mit dem neuen Medium schnell überwunden und aufkommende Fragen direkt besprochen. Die einfache Handhabung der Spielkonsole und des Lernspiels haben sich auch im Unterrichtseinsatz bewährt. Die Lernenden haben im Umgang mit der Spielkonsole und dem Lernspiel keine nennenswerten Schwierigkeiten und können schon nach kurzer Zeit selbstständig mit dem Gerät arbeiten. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade sowie das spielerische Element motivieren die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer zum Lesen- und Schreibenlernen. Erste Lerneffekte stellen sich bereits in der zweimonatigen Erprobungsphase ein und sorgen für Erfolgserlebnisse: Zum einen erwerben die Lernenden Kompetenzen im Umgang mit Neuen Medien, zum anderen bauen sie durch den spielerischen Charakter des Lernspiels Hemmungen beim Schriftsprachgebrauch ab.

„Schade, dass die Zeit vorbei ist!" (Kursleiterin)

Die Kursleiterinnen Kursleiter sowie die Lernenden sind begeistert, die Resonanz ist durchweg positiv. Die Praxiserprobung des Konzepts *„Spielend motivieren"* im Alphabetisierungsunterricht verlief reibungslos und übertraf die Erwartungen der Projektverantwortlichen. Vier Kursleiterinnen und Kursleiter haben das Gerät in Verbindung mit dem Lernspiel fest in ihren Unterricht integriert. Die Kursleiterinnen und Kursleiter haben die Spielkonsole auf unterschiedliche Weise einsetzen können.

Ob im Einzelunterricht oder im Kurs mit mehreren Lernenden, zur individuellen Förderung einzelner Lernerinnen und Lerner, die mit ihren Aufgaben bereits fertig waren oder in Gruppenarbeit sowie zur Auflockerung oder Belohnung. Die Spielkonsole und das Lernspiel bieten viele Möglichkeiten für den Unterrichtseinsatz von Grundbildungs- und Alphabetisierungsanbietern. Insgesamt hatten die Kursleiterinnen und Kursleiter, ebenso wie die Lernenden, sehr viel Spaß bei der Arbeit mit der Spielkonsole und dem Lernspiel.

Abb. 8: Helfen sich gegenseitig bei Fragen: Zwei Lerner aus einem Kurs in Gelsenkirchen.

Auch die pädagogische Handreichung für die Kursleiterinnen und Kursleiter ist eine sehr gute und praxistaugliche Unterstützung, bietet viele Unterrichtshilfen und ist darüber hinaus leicht verständlich.

„Die Handhabung von dem Nintendo als auch von dem Spiel ist einfach und erklärt sich nach kurzer Zeit von alleine." (Kursleiterin)

Die Lernerinnen und Lerner konnten selbstständig mit dem Gerät arbeiten und einige haben das Lernen mit der Konsole aktiv eingefordert.

Abb. 9: Mit Spaß bei der Sache und ganz nebenbei auch viel gelernt.

„Das Spiel ist super. Ich hab' es kapiert und hab' da super Spaß dran. Also mir gefällt's." (Lernerin)

Nach einer ersten Erprobungsphase war das Interesse der Lernerinnen und Lerner an der Arbeit mit der Spielkonsole und dem Lernspiel unverändert groß. Sie fühlten sich im Umgang mit der Spielkonsole sicher und nicht überfordert, hatten sehr großen Spaß an den Übungen und dem spielerischen Umgang mit dem neuen Medium.

„Die Lerner/Innen würden gerne weiterhin im Kurs mit der Spielkonsole trainieren." (Kursleiterin)

Kursleitende und Lernende sind sich einig: Auch in Zukunft wollen sie mit der Spielkonsole und dem Lernspiel im Unterricht arbeiten. Die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten, der Spielspaß, die einfache Handhabung und vor allem die neu erworbenen Kompetenzen haben überzeugt. Die Spielkonsole und das Lernspiel lassen sich sehr gut (auch in den laufenden) Unterricht integrieren, ermöglichen einen niederschwelligen Zugang zum Lernen und stellen eine Bereicherung des Unterrichts dar.

„Egal, ob man jetzt Kind oder Erwachsener ist, man freut sich, dass man einen Lernerfolg sehen kann. Diesen Lernerfolg sollte man auch anderen Kursteilnehmern ermöglichen." (Kursleiterin)

Die Projektverantwortlichen von iCHANCE sind mit dem erarbeiteten Konzept, der Umsetzung und insbesondere der positiven Resonanz der Lernenden sowie Kursleiterinnen und Kursleiter sehr zufrieden und bedanken sich bei Nintendo und dem Tivola-Verlag für die zur Verfügung gestellten Spielkonsolen und Lernspiele, sowie bei den Modellstandorten und Kursleitenden für ihr Interesse und Engagement.

Abb. 10: Projektmitarbeiter Jan-Peter Kalisch (rechts) bekommt von einem Kursteilnehmer Aufgaben erklärt.

5. Ausblick

Das iCHANCE Konzept *„Spielend motivieren"* betrat Neuland. Noch nie zuvor wurden in Deutschland Spielkonsolen in der Alphabetisierungsarbeit mit Erwachsenen wissenschaftlich begleitet erprobt und evaluiert. Während der Erprobungsphase bestätigten sich die im Vorfeld international recherchierten Hypothesen, dass durch den spielerischen Zugang zum Lesen- und Schreibenlernen, anfängliche Skepsis ausgeräumt und Platz für einen neuen und nicht durch Misserfolge vorbelasteten Weg zum Lernen gemacht werden kann.

Natürlich sind mit dem Einsatz von Neuen Medien im Unterricht auch Anschaffungskosten verbunden. Es empfiehlt sich, im Internet zu vergleichen oder nach gebrauchten Konsolen zu schauen, die dort für etwa 80 Euro erhältlich sind. Das Lernspiel liegt bei ca. 20 Euro. Die von iCHANCE erstellte pädagogische Handreichung steht zum kostenlosen Download[11] bereit und beinhaltet eine ausführliche Einführung sowie viele praktische Übungsbeispiele und Einsatzmöglichkeiten.

Auf den nun vorliegenden Ergebnissen zum Einsatz der Spielkonsole Nintendo DS Lite im Alphabetisierungsunterricht sollte aufgebaut werden. In einem anschließenden Forschungsprojekt könnten weiterführende Forschungs-, Erprobungs- und Transfermaßnahmen das Konzept weiterentwickeln und flächendeckend in die Breite tragen.

[11] www.profi.iCHANCE.de.