



Unterrichtsexperimente – Impulse für wirksames Lernen

Abstract einer Dokumentation	
Titel der Arbeit	Lässt sich <i>Gamification</i> (QuesTanja) im Rahmen der Behandlung von Lessings Drama „Emilia Galotti“ in einer Eingangsklasse am Technischen Gymnasium didaktisch sinnvoll nutzen?
Verfasser/in	Tobias Engelhardt
Fach	Deutsch
Ausgangslage - Problemstellung	<p>Andreas S.: „Ich werde das Buch, nachdem ich es gelesen habe, ins Grill schmeißen und ein Steak darauf grillen“</p> <p>Lukas Paul Wilke: „Danke für dieses Video, sonst hätte ich das ganze Buch lesen müssen und das ist absolut menschenunwürdig!“</p> <p>Die aufgeführten Kommentare finden sich unter einer Hörbuchfassung von Gotthold Ephraim Lessings „Emilia Galotti“ auf YouTube. Die Liste selbst ließe sich ohne große Mühe um ein Vielfaches erweitern und verdeutlicht ein ausgeprägtes Grundproblem des Deutschunterrichts: Dem Umgang mit (Pflicht-) Lektüren fehlt es oftmals an grundlegender Legitimation und Begeisterungsfähigkeit, was dafür sorgt, dass ein Großteil der Schülerschaft negative Assoziation mit der Behandlung von Literatur verbindet.</p> <p>Folgenreich werden diese Umstände, wenn der Beschluss der KMK aus dem Jahr 2012 konsultiert wird, in dem die Bildungsstandards im Fach Deutsch für die Allgemeine Hochschulreife festgelegt sind. „Sich mit literarischen Texten auseinandersetzen“ ist als wesentlicher Kompetenzbereich aufgeführt und bildet somit einen der Grundpfeiler innerhalb der Kompetenzvermittlung. Gleichzeitig zeigt sich, dass die praktische Umsetzung von der Schülerschaft mitunter eher als notwendiges und v.a. kurzzeitig zu ertragendes Übel empfunden wird. Die skizzierte Schiefelage verfestigt sich auch durch Ursula Christmanns Erkenntnisse zur Lesepsychologie weiter, da „motivationale Merkmale“ einen wesentlichen Beitrag zum tatsächlichen Leseerfolg leisten. Ohne intrinsische und extrinsische Überzeugungen wird das Leseverhalten und letztlich die erfolgreiche(!) Auseinandersetzung mit literarischen Texten bereits im Keim erstickt, wodurch ein besonderes Spannungsfeld entsteht: Die Literaturdidaktik soll Interesse am Werk schaffen, stößt aber in der realen Unterrichtspraxis und mit den bisherigen didaktischen Zugängen zuweilen auf Ablehnung durch die Schülerschaft. Gleichzeitig eröffnet Literatur dem Leser eine neue Welt, liefert ein Angebot an Kultur und transportiert Emotionen. Das Buch ist weiterhin ein zentrales Medium, mit dem sich der Leser aus dem durchgetakteten Alltag ausklinken kann. Das Eintauchen in „unbekannte Gefühls- und Fantasiewelten“ regt die Auseinandersetzung mit Literatur die Vorstellungskraft an. Indem die Welt aus anderen Perspektiven und anderen Epochen erfahr- und wahrnehmbar ist, wird die „Selbst- und Welterfahrung“ durch den Leser gesteigert. Die nachhaltige Wirkung erzeugt daher zweierlei: Einerseits können Texte einen Gegen- und Ruhepol zum eigenen Leben darstellen. Andererseits liefern sie eine Perspektiverweiterung, die für die eigene Lebenswelt durch Kritik und Reflexion fruchtbar gemacht werden kann.</p> <p>Aufgrund der genannten Vorteile gilt es, dieses Potential im Unterricht überhaupt zu entfachen, wodurch die inhaltliche Diskussion zunächst von der des didaktischen Zugangs überlagert wird: „Viel kommt dabei darauf an, Verfahren zu wählen, die die SuS wirklich zur Literatur hin und zu eigener Aneignung literarischer Texte führen.“</p>



<p>Darstellung des Unterrichtsexperiments – Ansatz zur Lösung des Problems</p>	<p>Wie gelingt es nun aber, die Pflichtlektüre entgegen aller Negativerfahrung gewinnbringend und motivierend im Unterricht zu vermitteln? Das „klassische“ und bisherige Arbeiten mit dem Werk allein reicht aufgrund der skizzierten Problemlage offensichtlich nicht aus. Es braucht ein neues Setting, einen neuen Zugang, um die bisherigen Assoziationen aufzubrechen.</p> <p>Die Gamificationplattform QuesTanja ermöglicht es, <i>game design elements in non-game contexts</i> einzuflechten, um den Vorteil spielerischer Zugänge auch im oftmals weniger spielerischen Deutschunterricht fruchtbar zu machen.</p> <p>Es geht demnach darum, spielerische Elemente wie bspw. Belohnungssysteme, einsehbare Ranglisten, Level, Quests und Rückmeldung in einen Kontext zu integrieren, der selbst eigentlich kein Spiel ist.</p> <p>Bei QuesTanja handelt es sich um eine Online-Plattform, mit der Unterrichtseinheiten durch spieltypische Elemente angereichert werden können. Dies heißt für die konkrete Umsetzung, dass QuesTanja als eine Art Hintergrundprogramm die Software liefert, in die Unterrichtsinhalte eingepflegt werden können. Die SuS haben dabei nun Auswahlmöglichkeiten, was sie tun möchten. So kann bspw. der eigene Avatar bearbeitet und je nach Level und vorhandenem Geld upgegradet werden.</p> <p>Um aufzusteigen, virtuelles Spielgeld zu erhalten und seine Figur im Spiel weiterzuentwickeln, ist das erfolgreiche Lösen von Quests in einzelnen Zonen notwendig. Durch das Klicken auf eine entsprechende Aufgabe erscheint ein <i>Teaser</i>, bei dem Inhalte in Form einer <i>Storyline</i> eingebettet sind, sodass jede Aufgabenstellung in ein übergeordnetes Thema implementierbar ist. Der <i>Teaser</i> ist in diesem Fall eine Kriminalgeschichte, bei der die SuS in die Rolle von Ermittlern schlüpfen, die sich auf Spuren- und Motivsuche begeben. Die übergeordnete Leitfrage der Einheit (Warum musste Emilia Galotti sterben?) provoziert dabei eine Auseinandersetzung mit den komplexen Handlungsmotiven der einzelnen Figuren über den reinen Täter hinaus.</p> <p>Der Lehrer wendet sich als Kriminalhauptkommissar in den Quests an die SuS und erklärt die Bedeutung einzelner Aufgaben für die Ermittlungsarbeit, sodass jedes Quest die ummantelte Geschichte vorwärts treibt. Es gibt mehrere Arten von Quests: QuesTanja als Onlineplattform erlaubt eine Verknüpfung mit LearningApps, durch die kleine interaktive, multimediale Lernbausteine wie Multiple-Choice-Aufgaben, Lückentexte, Kreuzworträtsel oder Videos für die SuS zugänglich sind. Der Vorteil besteht sicherlich in der Vielfalt, wodurch unterschiedliche Interessen sowie Fähig- und Fertigkeiten angesprochen werden. Gleichzeitig erhalten die SuS eine unmittelbare Rückmeldung über die Korrektheit ihrer Antworten. Dies kann insbesondere schwächeren SuS Sicherheit, Motivation und Erfolgserlebnisse bescheren.</p> <p>Indem bspw. über Ranglisten und Punkte eine unmittelbare Rückmeldung erfolgt, entsteht eine höhere eigenständige Verantwortung über den eigenen Lernprozess. Der Lehrer muss dann nicht zusätzlich als „Motivator“ auftreten, da dies durch die Spielkomponenten geschieht. Darüber hinaus arbeiten die SuS selbstständig und schülerzentriert, indem sie aus dem Aufgabenpool weitgehend freiwillig wählen und die Aufgaben selbstständig (hier zumeist über LearningApps) bearbeiten können.</p> <p>Die weiteren Vorteile zeigen sich dabei in einer gesteigerten Schülermotivation und Teilnahmbereitschaft, einem gesteigerten Durchhaltevermögen sowie einer stärkeren Verankerung des Lerngegenstands im Gedächtnis. Darüber hinaus ist es möglich, eine „Wahrnehmungsveränderung des Lerngegenstands“ zu erwirken, indem die SuS die Inhalte nicht mehr primär mit der Schule, sondern als Teil des Spiels assoziieren.</p>
--	--



<p>Umsetzung und Reflexion: Was hat funktioniert? Was müsste anders gemacht werden?</p>	<p>Die SuS erhielten am Ende der Einheit erneut einen Selbstevaluationsbogen ausgeteilt. Der Schwerpunkt lag dabei v.a. auf der didaktischen Nutzbarkeit und praktischen Umsetzung der Gamificationplattform. Dabei zeigte sich zunächst, dass die SuS die Plattform „QuesTanja“ als benutzerfreundlich empfanden, was die Grundlage für eine gute Arbeitsatmosphäre lieferte. Im Kontext der Erarbeitung unterstützte die inhaltliche Fokussierung (Leitfrage, entsprechende Quests/ Zonen) den Lernprozess erheblich und gab den SuS Hilfestellungen. Durch die vorgegebene Struktur und die portionierte Bereitstellung der Aufgaben konnte sich die überwiegende Mehrheit sehr gut selbst organisieren, was im Sinne der angestrebten Autonomie eines der wesentlichen methodischen Ziele war.</p> <p>Gleichzeitig erleichterte die Grundstruktur durch die Ermittlergeschichte aber den Verstehensprozess der SuS.</p> <p>Bei der Bearbeitung zeigte sich eine hohe Affinität gegenüber der LearningApps. Dies ist bemerkenswert, weil der methodische Erarbeitungsweg laut Reflexionsbogen dabei nicht zwingend über ein Punkte- und Belohnungssystem auf QuesTanja laufen müsste. Dies wurde zwar als motivierend empfunden, bedeutender wird aber die Arbeit über LearningApps per se bewertet.</p> <p>Einer der Ziele bestand auch darin, an der grundsätzlichen Haltung gegenüber der Arbeit mit Ganzschriften zu arbeiten. Während sich zu Beginn der Einheit lediglich zehn Prozent der SuS gut vorstellen konnten, sich zukünftig mit Literatur zu befassen, waren es nach der Arbeit mit QuesTanja über 50 Prozent. Gleichzeitig wird dadurch deutlich, wie sich die Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit Pflichtlektüren über die Methode vermitteln ließ, nun aber nicht mehr zwingend darüber gefördert werden muss. Dies ist insofern beachtlich, weil die übergeordnete Zielsetzung sein sollte, dass die SuS in Zukunft auch gerne in einem „normalen“ Unterrichtssetting (oder auch privat!) lesen und sich mit den Inhalten auseinandersetzen. Dies ist durch die positivere Konnotation und der damit einhergegangenen Angstreduktion eingetreten.</p> <p>Bewährt hat sich die Methode auch, wenn die zusammenfassenden Sprachnachrichten der Ermittlungsergebnisse als Referenz und Ergebnissicherung hinzugezogen werden. Das grundlegende Niveau wurde von allen SuS erreicht. Eine differenzierte Begründung fand zumeist statt, weil die Leitfrage zur multiperspektivischen Betrachtung anregte und die Aufgabenauswahl Fachwissen vermittelte, das auf die Beantwortung abzielte.</p> <p>Grundsätzlich muss dennoch betont werden, dass der rein inhaltliche Output womöglich auch mit „einfachen“ Arbeitsblättern ohne(!) die schwerpunktmäßige Erarbeitung mit QuesTanja und LearningApps erreichbar gewesen wäre.</p> <p>Der ausgewählte didaktische Zugang ermöglicht es durch die spielerische Implementation der Unterrichtsinhalte aber, dass sich die SuS überhaupt erst so intensiv, selbständig und v.a. selbstmotiviert mit den Inhalten beschäftigen.</p> <p>Dennoch gilt es, Aufwand und Ertrag der konzipierten Unterrichtseinheit auch kritisch zu betrachten, da das kleinschrittige Erstellen eines vielfältigen Aufgabenangebots die zeitlichen Ressourcen einer Lehrkraft erheblich strapaziert. Dies steigert sich durch das Einpflegen jeder einzelnen Aufgabe in die Gamificationplattform weiter, bei der zusätzliche Aspekte wie Storytelling, Logik und eine angemessene Punktevergabe berücksichtigt sein müssen. Auch das Zurechtfinden auf der Plattform per se fordert zu Beginn viel Zeit. Dass sich dieser hohe Aufwand aber auch lohnt, zeigte sich in der exzellenten Arbeitsbereitschaft der SuS, die auch über das Wochenende unaufgefordert weiterarbeiteten, freiwillig über das Stundenende hinaus blieben und sich die Inhalte selbstorganisiert aneigneten, in guter Qualität aufbereiteten und schlussendlich sogar ihre grundlegende Einstellung gegenüber Literatur veränderten.</p>
---	--



Konkrete Handlungsempfehlungen für den Unterricht	<ul style="list-style-type: none">- Die Übungsaufgabe sollten bezüglich der gegebenen Freiheitsgrade im Rahmen von Antwortmöglichkeiten Variationen bieten. Eine reine Erarbeitung über digitale Tools wie die Plattform <i>LearningApps</i> bietet die Gefahr, einzig standardisierte Antworten zuzulassen. Offenere Arbeitsaufträge vertiefen die Auseinandersetzung mit der Lektüre zusätzlich und schaffen Abwechslung und Binnendifferenzierung.- „Wettkampfsituationen“ im Sinne der Gamification unbedingt zulassen und fördern.- Leistungstabellen, die QuesTanja beispielsweise generiert, keinesfalls vollständig darstellen, um schwache Schülerinnen und Schüler zu schützen. Ein regelmäßiges Update über die fünf Besten wirkt hingegen motivierend.- Gruppenarbeiten zulassen, auch wenn die Aufgaben vor allem über <i>LearningApps</i> zur Einzelarbeit angelegt sind. Das fördert den Austausch über die Lektüre und stärkt die Kooperation.- Die Rolle der Lehrperson als Kommissars v.a. bei Verständnisproblemen und anspruchsvollen Diskussionen ggf. situativ auflösen.- Die Übungsaufgaben portioniert und angelehnt an die Kriminalgeschichte auf QuesTanja öffnen.
---	---