

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang
Game-Produktion und Management
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

Thema
**Spiele und Games in der bayerisch-schwäbischen primären und sekundären
Bildungslandschaft. Eine qualitative Analyse**

Erstkorrektor/-in: Prof. Michael Hebel
Zweitkorrektor/-in: Prof. Guido Kühn

Verfasser/-in: Jennifer Däubler (Matrikel-Nr.: 261400)

Arbeit begonnen: 22.05.2023
Arbeit abgegeben: 21.09.2023

Abstrakt

In den letzten Jahren hat sich der Einsatz von Spielen im Bildungsbereich als vielversprechende pädagogische Methode herauskristallisiert. Besonders Bildungsspiele bieten eine spannende Möglichkeit, Lerninhalte auf interaktive und spielerische Weise zu vermitteln. Trotz ihres Potenzials ist die Integration von Bildungsspielen in den schulischen Alltag noch nicht weit verbreitet.

Diese Bachelorarbeit untersucht, welche analogen und digitalen Spiele von Lehrkräften in bayerisch-schwäbischen primären und sekundären Bildungseinrichtungen im Unterricht eingesetzt werden. Darüber hinaus werden die Faktoren analysiert, die Lehrkräfte bei ihrer Entscheidung beeinflussen, Spiele und Bildungsspiele in den Unterricht zu integrieren. Ziel ist es, Barrieren und Herausforderungen bei der Nutzung von Spielen im Bildungsbereich zu identifizieren.

Die qualitative Datenerhebung erfolgte durch sechs Experteninterviews, die mittels qualitativer Inhaltsanalyse ausgewertet wurden. Hierfür wurde ein teilstrukturierter Interviewleitfaden entwickelt.

Die Ergebnisse dieser Studie legen nahe, dass Veränderungen im Bildungsbereich erforderlich sind, um das volle pädagogische Potenzial von Spielen und Bildungsspielen auszuschöpfen. Insbesondere die Akzeptanz von Spielen als Lehrmethode muss gesteigert werden, wobei die Neugestaltung der Lehrerbildung und gezielte Fortbildungen entscheidende Rollen spielen könnten. Die Suche nach geeigneten Spielen stellt für Lehrkräfte oft eine Herausforderung dar, wobei Zeitmangel und ein voller Lehrplan zusätzliche Hindernisse darstellen. Die Entwicklung eines speziellen Spielepools für Lehrkräfte sowie die Integration von Spielempfehlungen in den Lehrplan könnten Lösungsansätze bieten. Des Weiteren ist es erforderlich, Medienkompetenzen stärker in den Lehrplan zu integrieren und sicherzustellen, dass die Entwickler von Bildungsspielen die Anwendbarkeit für Lehrkräfte vereinfachen.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	5
Tabellenverzeichnis.....	6
1. Einleitung.....	7
2. Theoretischer Hintergrund.....	9
2.1 Definition Spiel.....	12
2.2 Definition Serious Games.....	12
2.3 Definition und Abgrenzung Gamification.....	12
2.4 Primäre und sekundäre Bildungseinrichtungen in Bayerisch-Schwaben.....	13
2.5 Pilotprojekt Digitale Schule der Zukunft.....	14
3. Methode.....	15
3.1 Datenerhebung.....	15
3.1.1 Experteninterviews.....	15
3.1.2 Leitfadiskonstruktion.....	16
3.1.3 Teilnehmerauswahl.....	16
3.1.4 Kommunikation und Interviewsituation.....	17
3.2 Datenanalyse.....	17
3.2.1 Transkription.....	18
3.2.2 Codierung und Kategorisierung.....	18
3.3 Limitationen der Methode.....	19
3.4 Reflexion und Gütekriterien.....	20
3.5 Schlussfolgerung und Ausblick.....	20
4. Ergebnisse.....	21
4.1 Einflüsse und Hintergründe der Lehrkräfte im Zusammenhang mit Spielen.....	21
4.2 Einsatz von Unterhaltungs- und Bildungsspielen.....	22
4.3 Hindernisse der Spieleintegration.....	28
4.4 Lehrerbildung und Schulpolitik.....	32
4.5 Voraussetzungen und Lösungsansätze.....	35
5. Diskussion.....	37
5.1 Nutzung von analogen und digitalen Spielen oder Bildungsspielen.....	37
5.2 Ziele und Wirkungslogik der Spielintegration.....	39
5.3 Faktoren und Hindernisse.....	40

6. Schlussbemerkung und Ausblick.....	46
7. Literaturverzeichnis.....	48
8. Anhang.....	50
8.1 Interviewverzeichnis.....	50
8.2 Interviewleitfaden.....	50
8.3 Transkripte.....	52

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Das Bayerische Schulsystem.....	13
Abbildung 2: Aktuelle Spielintegration der Lehrkräfte.....	26
Abbildung 3: Diagramm zur Darstellung der Häufigkeit der erwähnten Codes zu den Zielen der Spielintegration.....	27
Abbildung 4: Aktuelle Hindernisse der Spielintegration.....	28

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Hauptkategorien der Analyse..... 19

1. Einleitung

In den letzten Jahren haben Spiele ihren Weg aus der Unterhaltungsbranche in den Bildungsbereich gefunden (De Gloria et al., 2014; El Borji & Khaldi, 2014; Papanastasiou et al., 2017). Insbesondere sogenannte Bildungsspiele, auch als Serious Games bezeichnet, bieten eine aufregende Möglichkeit, Lerninhalte interaktiv und spielerisch zu vermitteln (Stieglitz, 2017). Trotz dieses beeindruckenden Potenzials ist der Einsatz von Bildungsspielen in der Praxis noch nicht flächendeckend etabliert, wie ein Gespräch mit einer erfahrenen Lehrkraft verdeutlichte. Zwar werden laut ihr analoge Spiele wie *Galgenmännchen* bereits im Unterricht vieler Lehrkräfte verwendet, jedoch wird nur selten auf digitale Bildungsspiele zurückgegriffen.

Um die Verbreitung und Wirksamkeit von Bildungsspielen im Unterricht zu steigern, ist es von großem Interesse, zu untersuchen, welche Faktoren die Entscheidung von Lehrkräften beeinflussen, sowohl analoge als auch digitale Bildungsspiele im Unterricht einzusetzen. Ziel dieser Studie ist es, den Einsatz von Bildungsspielen in primären und sekundären Bildungseinrichtungen in Bayerisch-Schwaben zu erfassen. Zusätzlich sollen mögliche Barrieren und Herausforderungen identifiziert werden, die dem Einsatz von Bildungsspielen im Wege stehen, wobei der Fokus auf nicht-technischen Aspekten liegt, um den Rahmen dieser Arbeit nicht zu sprengen.

Die qualitative Datenerhebung erfolgt durch sechs Experteninterviews, die im Anschluss mit der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (Mayring, 2023) ausgewertet werden. Hierbei kommt ein teilstrukturierter Interviewleitfaden zum Einsatz, der in Zusammenarbeit mit einem Kommilitonen entwickelt wurde. Die Auswahl der Interviewpartner erfolgt auf Grundlage ihrer Expertise und Erfahrung im Bereich der Bildungsspiele und des Bildungswesens. Die gewonnenen Erkenntnisse werden zur Identifikation von Faktoren, die die Entscheidungen der Lehrkräfte beeinflussen, herangezogen und analysiert, um Empfehlungen für eine verbesserte Integration von Bildungsspielen in den Unterricht zu entwickeln. Die Experteninterviews bieten die Möglichkeit, tiefgehende Einblicke in die Praxiserfahrungen und Meinungen von Lehrkräften zu gewinnen.

Die Datenerhebung erfolgt in Schulen in Bayerisch-Schwaben, wobei Lehrkräfte aus verschiedenen Bildungseinrichtungen, Fächern und Klassenstufen einbezogen werden. Die Auswahl zielt darauf ab, eine repräsentative Bandbreite an Erfahrungen und Perspektiven abzudecken. Die Interviews werden sorgfältig vorbereitet und geführt, um eine offene und informative Diskussion zu gewährleisten.

Die gesammelten Erkenntnisse und Empfehlungen aus dieser Studie können dazu beitragen, die Integration von Bildungsspielen in den Unterricht zu erleichtern und Lehrkräfte bei der Nutzung dieser innovativen Lehrmethoden zu unterstützen. Dies kann langfristig zu einer qualitativ besseren Bildung beitragen und die Lehrkräfte in ihrer pädagogischen Arbeit entlasten.

Diese Bachelorarbeit gliedert sich wie folgt: Im nächsten Abschnitt wird der theoretische Hintergrund sowie Definitionen von zentralen Begriffen erläutert. In Kapitel 3 werden die Ergebnisse der Experteninterviews präsentiert. Danach werden in Kapitel 4 die Forschungsfragen anhand der Ergebnisse beantwortet und diskutiert. Schließlich fasst das fünfte Kapitel die Schlussfolgerungen und Implikationen dieser Arbeit zusammen und bietet zudem einen Ausblick auf zukünftige mögliche Forschungen.

2. Theoretischer Hintergrund

In ihrer Untersuchung widmeten sich Razak und Connolly der Implementierung von *Game-Based Learning* (GBL) an Grundschulen im Westen von Schottland (Razak & Connolly, 2013). Ihr Fokus lag auf der Analyse der Umsetzung von GBL sowie auf der Erfassung und dem Vergleich der Lehrererfahrungen und -ergebnisse aus Sicht von Lehrkräften und Schülern im Kontext von GBL- und Nicht-GBL-Ansätzen.

Die Methodik der Studie beinhaltete die Beobachtung einer Schulklasse während einer Schulstunde, bei der systematisch Notizen erstellt und analysiert wurden. Darüber hinaus wurden Lehrern und 28 Schülern Fragebögen ausgehändigt, in denen sie ihre Lernerfahrungen und den Spaß am Unterricht festhielten. Ergänzend dazu wurden ausgewählte Schüler in Einzelinterviews genauer zu ihren Meinungen befragt.

Die Ergebnisse ihrer Publikation aus dem Jahr 2013 zeigen, dass der Einsatz von GBL, insbesondere im Game-Making-Ansatz, in der Praxis begrenzt war. Des Weiteren deuten die Resultate darauf hin, dass der Lernerfolg bei der Nutzung von Computerspielen tendenziell etwas höher ist. Hinsichtlich der Lehrererfahrung betont die Studie die signifikante Rolle des pädagogischen Stils des Lehrers bei der Gestaltung von Lernpräferenzen und der Freude der Schüler am Lernprozess. Insgesamt unterstreichen die Ergebnisse die Schlussfolgerung, dass der Einsatz von Computerspielen nicht dazu führt, dass die Rolle des Lehrers obsolet wird. Es wäre interessant zu wissen, warum in Deutschland nicht häufiger GBL-Ansätze verwendet werden, obwohl diese Studie tendenziell höhere Lernerfolge bei den Schülerinnen und Schülern zeigt.

Weiterführend wurde 2014 von Iten und Petko, finanziert durch die Schweizerische Nationalstiftung für wissenschaftliche Forschung, untersucht, ob ein Zusammenhang zwischen erwarteter Spielfreude, tatsächlicher Spielfreude und den Lernergebnissen von Studierenden in Serious Games besteht (Iten & Petko, 2016).

Das Forschungsziel bestand darin, den Einfluss der erwarteten Freude und der tatsächlichen Spielfreude auf die Lernbereitschaft, die kognitiven und motivierenden Lernzuwächse sowie die Testergebnisse zu untersuchen. Die Analyse der Ergebnisse zeigte, dass die erwartete Spielfreude nur eine geringfügige Rolle bei der Lernbereitschaft der Studierenden in Serious Games spielte. Viel wichtiger war die Erwartung der Schülerinnen und Schüler, dass das Lernspiel einfach und lehrreich

sein würde. Überraschenderweise hatte der tatsächliche Spielspaß einen geringeren Einfluss als erwartet. Obwohl ein Zusammenhang zwischen dem Spaß am Spielen und der Motivation, sich weiterhin mit dem Spielinhalt zu beschäftigen, festgestellt wurde, konnte kein signifikanter Effekt auf die selbst eingeschätzten oder getesteten Lernfortschritte nachgewiesen werden. Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass andere Faktoren wie klare Lernaufgaben, spielinhärente Anleitungen und die Unterstützung durch Lehrer einen größeren Einfluss auf den Lernerfolg haben können als das reine Spaßerlebnis beim Spielen.

Die Forschungsmethode umfasste eine explorative Feldstudie, bei der zufällig ausgewählte Kinder ein computerbasiertes Lernspiel verwendeten. Vor und nach dem Spielen wurden diese Schülerinnen und Schüler zu ihren Einstellungen, Erfahrungen und Lernerfolgen befragt und getestet. Die Studienstichprobe bestand aus insgesamt 74 Kindern aus fünf Grundschulklassen in der Zentralschweiz.

Diese Studie hat einen weiteren Bereich der GBL abgedeckt und dadurch den Wissensstand zu diesem Thema erweitert. Interessant wäre zu wissen, ob die Lehrkräfte in Bayerisch-Schwaben Erfahrungen mit der Komplexität der Spieleanleitungen oder den Auswirkungen des Spaßes der Schülerinnen und Schüler auf den Lernerfolg gemacht haben.

In einer Forschungsstudie durchgeführt von Rodríguez-Aflecht, Hannula-Sormunen, McMullen, Jaakkola und Lehtinen, wurden die Auswirkungen von Serious Games auf die Lernmotivation, kognitive Fähigkeiten und Spielerfahrung von Schülern der fünften Klasse in Mexiko untersucht (Rodríguez-Aflecht et al., 2017).

Das Hauptziel dieser Forschung bestand darin, zu überprüfen, ob Schülerinnen und Schüler, die ein Serious Game im Mathematikunterricht spielten, signifikante Unterschiede in ihren Fähigkeiten im Vergleich zu denen aufwiesen, die nicht spielten. Zudem wurde analysiert, wie sich die Spielerfahrung, die Spielleistung sowie kognitive und motivierende Ergebnisse in zwei unterschiedlichen Kontexten unterschieden: in einer freiwilligen Spielsituation und in einer verpflichtenden Schulunterrichts-Umgebung.

Die Ergebnisse der Studie zeigten, dass die Schülerinnen und Schüler in der freiwilligen Spielgruppe, die das Serious Game spielten, vor dem Test höhere mathematische Fähigkeiten und ein größeres Interesse an Mathematik aufwiesen als diejenigen, die nicht spielten. Insgesamt unterschieden sich

die Schülerinnen und Schüler in beiden Gruppen jedoch nicht signifikant voneinander. Interessanterweise spielten die Schülerinnen und Schüler in der verpflichtenden Schulgruppe das Serious Game länger, erledigten mehr Aufgaben und hatten mehr Spaß am Spielen. Trotzdem zeigten sie keine signifikante Verbesserung ihrer fortgeschrittenen mathematischen Fähigkeiten im Vergleich zur freiwilligen Spielgruppe.

Die Studienteilnehmer waren insgesamt 1061 Schülerinnen und Schüler der fünften Klasse (darunter 508 Mädchen) aus dem Bundesstaat Nuevo León im Nordosten Mexikos. Sie wurden zufällig in zwei Gruppen aufgeteilt: die Freiwilligengruppe, die aus 579 Schülerinnen und Schülern bestand, und die Schulklassengruppe, die aus 482 Schülerinnen und Schülern bestand. Vor und nach einer Interventionsphase wurden die mathematischen Fähigkeiten und die Lernmotivation der Schüler gemessen.

Die Ergebnisse dieser Studie wurden im Februar 2017 veröffentlicht und trugen zur Erkenntnis bei, wie unterschiedliche Kontexte die Wirkung von Serious Games auf die Lernprozesse von Schülerinnen und Schülern beeinflussen können. Es ist zwar interessant zu wissen, ob Bildungsspiele intrinsische Motivation bei den Schülerinnen und Schülern wecken und dadurch effektiver sind, jedoch ist dies für die vorliegende Studie nicht relevant.

2018 untersuchten Del Moral Pérez, Guzmán Duque und Fernández García die Auswirkungen des *Game to Learn*-Projekts auf die Lernleistung von Grundschulern (Del Moral Pérez et al., 2018).

Das Hauptziel dieses Artikels besteht darin, das *Game to Learn-Projekt* zu beschreiben, dessen Ziel nicht nur darin besteht, die Verwendung von Serious Games und digitalen Minispielen zur Förderung multipler Intelligenzen zu unterstützen, sondern auch zu analysieren, ob diese Methode zu einer gesteigerten Lernleistung führt.

Die Forschungsergebnisse dieser Studie zeigen signifikante Unterschiede in den Lernniveaus der Kinder in den Bereichen logisch-mathematische, naturalistische und sprachliche Fähigkeiten vor und nach ihrer Teilnahme an diesem innovativen Projekt. Dies deutet auf eine weit verbreitete Steigerung in jedem dieser Bereiche hin.

Die Methode, die in dieser Studie angewendet wurde, beinhaltete die Bewertung des Leistungsniveaus von Grundschulern mit insgesamt 119 Teilnehmern in verschiedenen Lernkategorien vor und nach ihrer Teilnahme an dem Projekt. Diese Bewertungen wurden von

Lehrern mithilfe eines qualitativen Instruments durchgeführt. Die Studienteilnehmer kamen aus insgesamt 12 verschiedenen Klassenzimmern in Valencia, Spanien.

Die Ergebnisse dieser Forschung, die im Januar 2018 veröffentlicht wurden, trugen zur Erkenntnis bei, wie spielbasiertes Lernen die Entwicklung von Schlüsselkompetenzen bei Grundschulkindern fördern kann und wie sich dies positiv auf ihre logisch-mathematischen, naturalistischen und sprachlichen Fähigkeiten auswirken kann. Diese Studie ist zwar für diese Arbeit von geringer Relevanz, liefert jedoch wichtige Einblicke in den Bereich des Game-Based Learning.

2.1 Definition Spiel

Im Rahmen dieser Arbeit wird sowohl auf analoge als auch auf digitale Spiele sowie Bildungsspiele Bezug genommen. Daher ist es von wesentlicher Bedeutung, zunächst den Begriff Spiel zu präzisieren, bevor im folgenden Abschnitt die Definition von Bildungsspielen erörtert wird.

Schell hat in seinem Werk *Die Kunst des Game Designs: Bessere Spiele konzipieren und entwickeln* verschiedene Spieldefinitionen analysiert und eine Definition abgeleitet, die sämtliche Aspekte einschließt und leicht verständlich ist.

Diese lautet: „*Ein Spiel ist eine Problemlöseaktivität, die mit einer spielerischen Einstellung angegangen wird*“ (Schell, 2016, S. 88).

2.2 Definition Serious Games

Im Rahmen dieser Arbeit wird häufig von Bildungsspielen gesprochen, wobei damit sogenannte Serious Games gemeint sind. Um eine klare Definition für Serious Games zu liefern, wird auf die Formulierung von Stieglitz im Sammelwerk *Gamification und Serious Games: Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen* zurückgegriffen.

Dort werden Serious Games wie folgt definiert: „*Hierunter werden Spiele verstanden, deren Ziel über reine Unterhaltung hinausgeht. ... Es handelt sich beim Serious Gaming somit um Spiele, die (zusätzlich) einem ernsten bzw. produktiven Ziel dienen*“ (Stieglitz, 2017, S. 5).

Die Verwendung dieser Bildungsspiele ermöglicht es Lehrern, im Unterricht Themen gemäß den Lehrplanvorgaben zu vermitteln. Dieses pädagogische Potenzial bildet die Grundlage dieser Arbeit.

2.3 Definition und Abgrenzung Gamification

In dieser Arbeit liegt der Fokus auf Bildungsspielen und Unterhaltungsspielen. Um eine klare Abgrenzung zu anderen verwandten Konzepten zu gewährleisten, ist es von Bedeutung, den Begriff Gamification zu definieren.

Im Gegensatz zu Serious Games handelt es sich bei Gamifications nicht um eigenständige Spiele, sondern vielmehr um Ansätze, bei denen bestimmte Spielelemente in nicht-spielerische Kontexte integriert werden. Eine „Gamification basiert auf Elementen wie Punktelisten, High Scores, Auszeichnungen, virtuellen Gütern oder verschiedenen Spielebenen (Level)“ (Stieglitz, 2017, S. 4).

Die Unterscheidung zwischen Serious Games und Gamification ist entscheidend, da Serious Games eigenständige Spiele sind, die speziell für Lehr- und Lernzwecke entwickelt wurden, während Gamification bestehende Aktivitäten oder Prozesse durch die Integration von Spielelementen verbessert. In dieser Arbeit werden insbesondere die aktuelle Integration und Herausforderungen der Integration von Bildungsspielen und Unterhaltungsspielen im Unterricht untersucht.

2.4 Primäre und sekundäre Bildungseinrichtungen in Bayerisch-Schwaben

Diese Studie befasst sich mit dem primären und sekundären Bildungssektor in Bayerisch-Schwaben. Zunächst ist es wichtig, diese Sektoren zu definieren. In Deutschland ist jedes Bundesland eigenverantwortlich für seine Bildungspolitik. Dennoch gibt es fünf Bildungsbereiche, die zwar je nach Bundesland variieren können, aber im Großen und Ganzen gleich sind. Eine Übersicht darüber bietet die Bundeszentrale für politische Bildung (Edelstein, 2013). Das Bildungssystem in



Abbildung 1: Das Bayerische Schulsystem.

Quelle: Eigene Darstellung.

Deutschland setzt sich aus dem Elementarbereich, Primarbereich, Sekundarbereich I, Sekundarbereich II und dem Tertiärbereich zusammen.

Das bayerische Bildungssystem integriert zusätzlich zu den allgemein üblichen Schularten des deutschen Bildungssystems noch weitere spezifische Schularten, wie sie auf der offiziellen Website des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus dokumentiert sind (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, o. J.-b). Diese Erweiterung des Schulsystems um spezifische bayerische Schularten stellt eine Charakteristik des bayerischen Bildungssystems dar (siehe Abbildung 1).

Für den Kontext dieser Studie sind lediglich der Primarsektor und der Sekundarsektor von Bedeutung, während andere Sektoren in dieser Analyse nicht berücksichtigt werden.

2.5 Pilotprojekt Digitale Schule der Zukunft

Angesichts der Tatsache, dass eine der befragten Schulen am Pilotprojekt *Digitale Schule der Zukunft* des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus teilnimmt, erfordert es eine eingehende Betrachtung der Ziele und Rahmenbedingungen dieses Projekts.

Ziel dieses Projektes ist die „*Implementierung zeitgemäßer Konzepte zum Lernen mit mobilen Endgeräten, zur Lehrerfortbildung, zur Stärkung der Erziehungspartnerschaft zwischen Elternhaus und Schule in Fragen der Medienpädagogik sowie zu einem geeigneten Beschaffungsverfahren*“ (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, o. J.-c). Insgesamt nehmen 350 staatliche Schulen unterschiedlicher Ausrichtungen, darunter Förder-, Mittel-, Real- und Wirtschaftsschulen sowie Gymnasien, an diesem Projekt teil.

Im Rahmen dieses Projekts werden Schülerinnen und Schüler mit mobilen Endgeräten wie Tablets, Notebooks oder Convertibles ausgestattet. Diese Geräte werden entweder von den Erziehungsberechtigten oder von volljährigen Schülerinnen und Schülern erworben, wobei finanzielle Unterstützung vom Staat in Form von Zuschüssen für den Erwerb der mobilen Endgeräte gewährt wird (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, o. J.-a).

Die Pilotschulen konzentrieren sich in diesem Kontext auf fünf zentrale Handlungsfelder: die Weiterentwicklung des Unterrichts, die Stärkung digitaler Kompetenzen, die digitale Organisation der Schule, die Förderung kooperativer Gestaltungsformen in der Schule sowie die Optimierung der IT-Infrastruktur (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, o. J.-d).

3. Methode

Mit dieser Studie werden folgende Forschungsfragen beantwortet:

- Wie nutzen Lehrkräfte in primären und sekundären Bildungseinrichtungen in Bayerisch-Schwaben welche analogen und digitalen Spiele oder Bildungsspiele im Unterricht?
- Welche Ziele verfolgen Lehrkräfte durch den Einsatz dieser Spiele, und wie kann die Wirksamkeit sichergestellt werden?
- Welche Faktoren oder Hindernisse beeinflussen die Entscheidung der Lehrkräfte, Spiele im Unterricht einzusetzen oder nicht einzusetzen?

Die Auswahl des geeigneten Forschungsdesigns basiert auf diesen formulierten Forschungsfragen, und im folgenden Abschnitt wird dieses Design näher erörtert. Kapitel 3.1 wird die Methodik der Datenerhebung und die Gründe für ihre Anwendung detailliert erläutern. Anschließend, in Kapitel 3.2, erfolgt eine umfassende Darstellung des Datenanalyseprozesses und der angewandten methodischen Leitlinien. Kapitel 3.3 widmet sich den Limitationen der Methode, während Kapitel 3.4 auf die besondere Unanwendbarkeit klassischer Gütekriterien hinweist und die Gründe dafür darlegt. Abschließend bietet Kapitel 3.5 eine Zusammenfassung der methodischen Herangehensweise und einen Ausblick auf das weitere Vorgehen der Studie.

3.1 Datenerhebung

In den nachfolgenden Kapiteln werden die spezifischen Schritte erläutert, die unternommen wurden, um die Datenerhebung durchzuführen. Die Datenerhebung erfolgte in enger Zusammenarbeit mit einem Kommilitonen, Maximilian Reinalter, da beide Bachelorarbeiten auf Aussagen von Lehrkräften in Bayerisch-Schwaben basieren und somit redundante Arbeitsprozesse vermieden werden konnten.

3.1.1 Experteninterviews

Um die Forschungsfragen zu beantworten, war es von wesentlicher Bedeutung, Lehrkräfte aus Bayerisch-Schwaben zu kontaktieren, die zum Zeitpunkt der Interviews in Bildungseinrichtungen des Primar- und Sekundarbereichs tätig waren. Diese Lehrkräfte konnten ihre Erfahrungen bezüglich der Anwendung von Spielen und Bildungsspielen im Unterricht teilen.

„Experten verfügen ... über ein spezielles Wissen, das einen spezifischen Bereich betrifft und das nicht Teil des Allgemeinwissens ist (z.B. Teilchenphysik, Biotechnik, Kardiologie)“ (Misoch, 2019, S. 119). Aufgrund ihrer Expertise und Erfahrungen auf diesem Gebiet gelten die interviewten Lehrkräfte also als Experten in ihrem Bereich.

In dieser Studie wurden Daten gesammelt, die sich auf die aktuelle Anwendung von Spielen im Unterricht der Befragten, die Gründe für eine mögliche geringere Verwendung von Spielen und die Lehrerbildung sowie die schulpolitische Perspektive in Bezug auf Spiele beziehen. Aus diesem Grund wurden die Fragen im Leitfaden entsprechend konstruiert, um sowohl auf Fakten als auch auf Meinungen abzielen.

3.1.2 Leitfadenkonstruktion

Der Leitfaden wurde im Rahmen dieser Studie entwickelt, um den Zielen der Untersuchung gerecht zu werden. In enger Zusammenarbeit mit Maximilian Reinalter wurde er gemäß den Forschungsfragen beider Studien strukturiert.

Die Struktur des Leitfadens umfasste verschiedene Abschnitte, darunter eine Informationsphase, ein Warm-up, den Hauptteil und den Abschluss. Innerhalb des Hauptteils wurden vier Kategorien definiert. Während der Interviews waren die Lehrkräfte jedoch nicht verpflichtet, sich strikt an die Reihenfolge der Kategorien oder Fragen zu halten. Dies wurde bewusst so gestaltet, um den natürlichen Fluss der Gespräche und Gedanken der Befragten nicht zu unterbrechen. Wenn die Experten während der Beantwortung einer Frage auf ein anderes relevantes Thema zu sprechen kamen, wurde dieses als nächstes angesprochen.

Die offenen Fragen im Leitfaden ermöglichten den Lehrkräften, ihre Gedanken umfassend zu entfalten und neue Aspekte einzubringen, die möglicherweise bei der ursprünglichen Konstruktion des Leitfadens nicht berücksichtigt wurden.

3.1.3 Teilnehmerauswahl

Die Auswahl der Teilnehmer erfolgte unter Berücksichtigung bestimmter Kriterien. Es wurde darauf geachtet, dass die ausgewählten Lehrkräfte über mindestens ein Jahr Lehrerfahrung verfügten, um in der Lage zu sein, die gestellten Fragen fundiert zu beantworten. Des Weiteren wurde angestrebt, Lehrkräfte unterschiedlicher Fachrichtungen und Schularten zu rekrutieren, um eine repräsentative Datenbasis sicherzustellen.

Die sechs interviewten Lehrkräfte arbeiten an einer Mittelschule und einer Wirtschaftsschule und unterrichten vielfältige Fächer. Die Mittelschule, die an den Interviews teilgenommen hat, befindet sich derzeit im Rahmen des Pilotprojekts *Digitale Schule der Zukunft* des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus. Infolgedessen arbeiten die Lehrkräfte an dieser Schule mit Tablet-Klassen, was ihnen wertvolles Wissen und Erfahrungswerte verleiht, die von besonderer Relevanz sind, im Gegensatz zu Lehrkräften, die noch keine Erfahrung mit dieser Technologie gemacht haben.

3.1.4 Kommunikation und Interviewsituation

Nachdem die Auswahl der potenziellen Teilnehmer abgeschlossen war, wurden verschiedene Methoden eingesetzt, um Kontakt zu den Lehrkräften herzustellen. Ehemalige Lehrkräfte wurden per E-Mail kontaktiert, während bekannte Lehrkräfte über *WhatsApp* angeschrieben wurden. Zudem wurde nach Empfehlungen von bekannten Kontakten gefragt, was schließlich zur Identifikation aller Teilnehmer führte. Sobald sämtliche Kontakte erfasst waren, wurden potenzielle Teilnehmer erneut über *WhatsApp* kontaktiert. Bei positiver Rückmeldung erfolgte die Terminvereinbarung für das jeweilige Interview, wobei den Teilnehmern bereits im Voraus die voraussichtliche Dauer des Interviews mitgeteilt wurde.

Die Interviews wurden über die Videokonferenzplattform *Zoom* durchgeführt. Vor Beginn eines jeden Interviews erfolgte eine kurze Vorbereitung in Zusammenarbeit mit Maximilian Reinalter. Nach einer herzlichen Begrüßung und etwas Small Talk wurde den Experten die Absicht zur Aufzeichnung des Gesprächs erläutert, um eine spätere Transkription zu ermöglichen.

Den Teilnehmern wurde das Thema der Forschungsarbeiten sowie die Verwendungszwecke der erhobenen Daten erläutert, bevor die eigentlichen Interviews anhand des vorbereiteten Leitfadens durchgeführt wurden. Den Teilnehmern wurde zudem erläutert, dass Gamification keinen Bestandteil beider Studien bildet. Dies erfolgte anhand einer präzisen Erklärung, die die Unterscheidung zwischen Serious Games und Gamification deutlich machte.

3.2 Datenanalyse

In diesem Kapitel wird die methodische Vorgehensweise zur Datenanalyse der Leitfadeninterviews detailliert beschrieben. Die Datenanalyse ermöglicht die Strukturierung, Interpretation und Ableitung von Erkenntnissen aus den gesammelten Informationen, die zur Beantwortung der Forschungsfragen beitragen sollen.

Die Datenanalyse erfolgte in mehreren aufeinanderfolgenden Schritten, die im Einklang mit den Prinzipien der qualitativen Forschung durchgeführt wurden. Zuerst wurden die Interviewaufnahmen sorgfältig transkribiert, um eine schriftliche Grundlage für die Analyse zu schaffen. Anschließend erfolgte die Codierung der transkribierten Daten, wobei verschiedene Textabschnitte mit Codes versehen wurden, um wichtige Themen und Muster zu identifizieren.

Die Analyse setzte sich fort, indem die codierten Daten in Hauptkategorien und Unterkategorien organisiert wurden, um eine klarere Struktur für die Ableitung von Erkenntnissen zu schaffen.

3.2.1 Transkription

Um die Daten zu verschriftlichen, wurde das einfache Transkriptionssystem von Dresing & Pehl (Dresing & Pehl, 2018, S. 21–22) verwendet. Die Transkripte wurden in Zusammenarbeit mit Maximilian Reinalter erstellt und anschließend unabhängig voneinander codiert und ausgewertet. Hierbei wurde auf das RTF-Format sowie auf die Zeitstempel verzichtet. Dieser Codierungsprozess erfolgte gemäß den Standards der qualitativen Forschung, wobei Textabschnitte in Codes umgewandelt wurden, um wichtige Themen und Muster zu identifizieren.

3.2.2 Codierung und Kategorisierung

Um die verschriftlichten Daten eingehend zu analysieren, wurden die Transkripte in *MaxQDA* importiert. Diese Software unterstützt sowohl bei der Analyse als auch bei der Visualisierung der Datensätze (Verbi, o. J.).

Die Qualitative Inhaltsanalyse basiert auf dem grundlegenden Prinzip, Texte systematisch zu analysieren, indem das untersuchte Material schrittweise mit Kategoriensystemen bearbeitet wird, die auf theoretischen Überlegungen und im Verlauf der Analyse entwickelten Konzepten beruhen (Mayring, 2023, S. 98).

Bevor die Daten also im Detail untersucht wurden, wurden deduktive Codes entwickelt. Dies geschah aufgrund der Konstruktion des Leitfadens, der darauf ausgerichtet war, gezielte Informationen zu erhalten. Während des Sichtungsprozesses wurden diese deduktiven Codes durch induktive Codes ergänzt, sobald Themen angesprochen wurden, die im Leitfaden nicht berücksichtigt waren. Die Auswertung der Codes erfolgte anschließend mithilfe einer kategorienbasierten Analyse, die sich entlang der zuvor erstellten Hauptkategorien orientierte. Im Zuge des Codierens und der Einteilung in übergeordnete Hauptkategorien ergaben sich spezifische Kategorien (siehe Tabelle 1).

Hauptkategorie	Code	Definition
Einsatz von Unterhaltungs- und Bildungsspielen	Quellen für Spieleentdeckung	Bisherige Quellen für die Spielauswahl von Lehrkräften
	Kriterien zur Spielauswahl	Kriterien, die Lehrkräfte zur Auswahl von Spielen für ihren Unterricht verwenden
	Meinung zu Spielen	Diverse Standpunkte von Lehrern, Schülern und Eltern über Spiele im Unterricht
	Erkannte Vorteile von Spielen	Identifizierte positive Aspekte von Spielen aus der Lehrerperspektive
	Nachteile der Spielnutzung	Wahrgenommene Nachteile oder Bedenken, die gegen die Integration von Spielen sprechen aus der Lehrerperspektive
	Aktuelle Spieleintegration	Vorhandensein und Art des Spieleinsatzes
	Ziele der Spielintegration	Angestrebte pädagogische Ziele durch die Nutzung von Spielen im Unterricht

	Überprüfung der Ziele	Methoden zur Überprüfung der Effektivität der Spiele im Hinblick auf die Ziele
Einfluss und Hintergründe der Lehrkräfte im Zusammenhang mit Spielen	Internationale Erfahrungen	Einflüsse und Erfahrungen aus Bildungssystemen anderer Länder
	Lehrererfahrung und Schulart	Dauer der Lehrtätigkeit inklusive der Schulart, Schulstufe und Unterrichtsfach
	Eigenes Interesse an Spielen	Eigenes Interesse der Lehrkräfte an Spielen in ihrer Freizeit
	Vorhaben in der Zukunft	Planung der zukünftigen Verwendung von Spielen nach dem Interview
Hindernisse der Spielintegration	Mangelnde Information	Unzureichende Suche nach passenden Spielen
	Budgeteinschränkungen	Ressourcen werden für andere Lehrmittel verwendet
	Medienkompetenz	Lehrer müssen den Umgang mit digitalen Medien erlernen
	Überfluss und Unübersichtlichkeit	Schwierigkeiten bei der Auswahl aufgrund vieler Optionen
	Zeitliche Herausforderungen	Einarbeitung in Spiele erfordert viel Zeit
	Schülerinteressen	Unterschiedliche Schülerinteressen bezüglich Spielnutzung
	Gewohnheit	Beibehaltung traditioneller Lehrmethoden
	Erschwerte Suche nach Spielen	Schwierigkeiten bei der Suche nach geeigneten Spielen
	Schüler-Kompetenz	Schüler besitzen unterschiedliche Medienkompetenzen
	Lehrplanbelastung	Lehrplan lässt wenig Spielraum für zusätzliche Aktivitäten
	Einfluss der Corona-Pandemie	Pandemiebedingte Auswirkungen auf Schüler und Lehrer, insbesondere im Hinblick auf digitale Bildung
	Technische Aspekte	Technische Aspekte der Spieleintegration
Voraussetzungen und Lösungsansätze	Vorraussetzungen für erfolgreiche Integration	Anforderungen an Spiele für eine reibungslose Integration aus Sicht von Lehrkräften ^[15]
	Verbesserungsvorschläge	Vorschläge zur Verbesserung der Rahmenbedingungen für den Einsatz von Spielen
Lehrerbildung und Schulpolitik	Lehrplan und Spiele	Anwesenheit oder Fehlen von Leitlinien im Lehrplan für die Spieleintegration
	Budget und Kostentragung	Verfügbarkeit von Mitteln und potenzielle Quelle für Spielfinanzierung
	Lehrerbildung und Spiele	Ausbildung von Lehrern in Bezug auf den Einsatz von Spielen im Unterricht
	Fortbildungsmöglichkeiten und Spiele	Verfügbarkeit von Fortbildungen im Bereich Spiele und digitale Medien für Lehrer
	Präferiert Fächer	Bevorzugte Fächer, in denen Spiele vermehrt eingesetzt, entwickelt werden oder dafür vermehrt Budget ausgegeben wird

Tabelle 1: Hauptkategorien der Analyse.

Quelle: Eigene Darstellung

3.3 Limitationen der Methode

Die ursprüngliche Ausrichtung dieser Studie sah vor, die Datenerhebung mithilfe von halbstrukturierten Fragebögen durchzuführen, mit dem Ziel, eine Datensatzmenge von $n > 100$ zu generieren. Diese Fragebögen wurden in Zusammenarbeit mit Maximilian Reinalter entwickelt und enthielten sowohl geschlossene als auch, speziell für diese Studie, offene Fragen. Die Antworten auf

diese offenen Fragen sollten anschließend mithilfe einer qualitativen Inhaltsanalyse ausgewertet werden.

Ursprünglich war geplant, diese Fragebögen per E-Mail an alle Schulen in Bayerisch-Schwaben zu versenden, mit der Bitte, sie an die Lehrkräfte der jeweiligen Schule weiterzuleiten. Allerdings stellte sich bei der Recherche nach den E-Mail-Adressen heraus, dass die Erhebung von Daten an öffentlichen Schulen in Bayern grundsätzlich genehmigungspflichtig ist. In der Regel wird die Genehmigung, die durch einen Antragsprozess eingeholt werden kann, bei Bachelor-, Master- und Doktorarbeiten nicht erteilt. Aufgrund dieser Einschränkung wurde die Datenerhebung auf Interviews mit einer begrenzten Anzahl von Lehrern umgestellt.

Diese Anpassung führte zu einer Einschränkung der Repräsentativität des Datensatzes aufgrund der kleineren Stichprobengröße. Dennoch ermöglichten die Interviews eine tiefgreifendere Untersuchung der Themen, da sie es erlaubten, ausführlicher in die Perspektiven der Befragten einzutauchen, als es ein Fragebogen hätte leisten können.

3.4 Reflexion und Gütekriterien

Aufgrund der starken Subjektivität der Teilnehmenden und der Interviewmethode, bei der sich die Gesprächsführung nicht starr an den Leitfaden hält, sondern dem natürlichen Fluss des Gesprächs folgt, ist eine exakte Wiederholung der Datensätze nicht möglich. Daher kann in diesem Kontext keine Objektivität in der Datenanalyse gewährleistet werden, da die Analyse zwangsläufig subjektiven Einflüssen unterliegt.

Es ist wichtig zu betonen, dass diese qualitative Arbeit nicht den Anspruch erhebt, repräsentative Ergebnisse zu liefern. Ihr Hauptziel besteht darin, einen Einblick in den aktuellen Einsatz von Spielen in Bayerisch-Schwaben zu geben, mögliche Richtungen für weiterführende Forschung aufzuzeigen und Verbesserungsvorschläge zu entwickeln, um die gegenwärtige Situation zu optimieren.

3.5 Schlussfolgerung und Ausblick

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass in dieser Studie eine qualitative Inhaltsanalyse angewendet wurde. Diese Analyse stützte sich auf die Transkripte der geführten Experteninterviews mit Lehrkräften aus Bayerisch-Schwaben. Die Textabschnitte wurden codiert und in Hauptkategorien eingeteilt, und auf Grundlage dieser Kategorien erfolgte die Auswertung. Durch dieses Vorgehen konnten die Forschungsfragen beantwortet und potenzielle Verbesserungsvorschläge entwickelt werden.

4. Ergebnisse

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der vorliegenden Studie, die aus den Interviews mit den bayerisch-schwäbischen Lehrkräften gewonnen wurden, deskriptiv dargestellt, bevor sie in Kapitel 5 im Zusammenhang mit der Forschungsfrage ausführlich diskutiert werden. Zur besseren Übersicht wurden zusammenhängende Aussagen, die durch Codierung erfasst wurden, in passende Kategorien gruppiert. Die Kategorien wurden in einer kohärenten thematischen Abfolge angeordnet, wobei bewusst auf die Integration von Codesegmenten, die technische Aspekte betreffen, verzichtet wurde. Ziel dieses Kapitels ist es, einen umfassenden Überblick über das Thema Unterhaltungs- und Serious Games in den Bildungseinrichtungen der Region zu präsentieren, bevor im nächsten Kapitel eine vertiefte Analyse und Diskussion erfolgt.

4.1 Einflüsse und Hintergründe der Lehrkräfte im Zusammenhang mit Spielen

Um die Faktoren zu ergründen, die die Entscheidungen der Lehrkräfte beeinflussen, Spiele im Unterricht einzusetzen, ist es zunächst wichtig, die Hintergründe dieser Lehrkräfte genauer zu betrachten. Es ist auffällig, dass die Lehrkräfte unterschiedliche Hintergründe aufweisen, die potenziell Einfluss auf ihre Entscheidungsprozesse haben könnten.

Internationale Erfahrungen

Von den sechs interviewten Lehrkräften äußerten sich zwei zu ihren internationalen Erfahrungen im Bildungsbereich. Diese Äußerungen bezogen sich auf Erfahrungen während des Unterrichts oder Studierens im Ausland. Insbesondere wurde darauf hingewiesen, dass es in England gängige Praxis ist, Unterrichtsmaterialien innerhalb des Lehrerkollegiums zu teilen oder diese gegen eine geringe Gebühr von anderen Lehrkräften zu beziehen. Darüber hinaus wurde darauf hingewiesen, dass in der Lehrerausbildung in England die effektive Zusammenarbeit mit anderen Lehrkräften gelehrt wird. In Bezug auf Irland wurde festgestellt, dass in Studiengängen im Bereich Informatik dort üblicherweise auch ein Semester zur Spieleentwicklung gehört.

Lehrerfahrung und Schulart

Die Befragten repräsentieren Lehrkräfte von Mittelschulen und Wirtschaftsschulen in der Region Bayerisch-Schwaben. Diese Gruppe von Lehrkräften verfügt über unterschiedliche akademische Hintergründe und Lehrerfahrungen. Darunter sind Absolventen klassischer Lehrerausbildungen sowie Personen, die Lehrämter im Ausland erworben haben, wie beispielsweise in England. Zudem gibt es Lehrer, die ursprünglich Gymnasiallehrer studiert haben, sowie Quereinsteiger, die nach ihrem Studium als Lehrkräfte tätig wurden.

Die Lehrer an Mittelschulen unterrichten aufgrund der Schulstruktur in der Regel eine breite Palette von Fächern in ihren Klassen. Zum Zeitpunkt der Interviews unterrichteten sie beide eine 9. Klasse. Die Lehrer an Wirtschaftsschulen sind aufgrund ihres spezialisierten Schulkontexts in verschiedenen Fächern tätig, darunter Englisch, Deutsch, Ethik und Betriebswirtschaftliche Steuerung und Kontrolle in den Klassenstufen 6 bis 11. Die Bandbreite der Lehrerfahrungen in dieser Gruppe reicht von einem Jahr bis hin zu vielen Jahren im Bildungsbereich.

Eigenes Interesse an Spielen

Hinsichtlich ihres persönlichen Interesses an Spielen und Games in ihrer Freizeit zeigten die Interviewpartner unterschiedliche Ausprägungen. Einige Lehrkräfte gaben an, privat keine Spiele zu spielen oder aufgrund zeitlicher Einschränkungen nicht mehr dazu zu kommen, es sei denn, es handelte sich um gelegentliche Brettspiele mit ihren Familien. Hingegen äußerten andere Lehrkräfte ein starkes Interesse an Spielen während ihrer Freizeit. Eine befragte Person gab an, gerne analoge Quizspiele in ihrer Freizeit zu spielen, während eine andere als Selbstbezeichnung "*Voller Zocker*" (siehe Anhang 8.3, B4) verwendete und ein ausgeprägtes Interesse an Videospiele, insbesondere aus den Genres Egoshooter und Strategiespiele, zeigte. Interessanterweise äußerten die Lehrkräfte, die bereits vor ihrer Lehrtätigkeit gerne Spiele gespielt hatten, auch ein Interesse an Videospiele.

Vorhaben in der Zukunft

Einer der sechs Befragten gab an, dass er nach Abschluss des Interviews beabsichtige, sich intensiver mit dem Thema Spiele im Unterricht auseinanderzusetzen und Spiele in seinen Unterricht zu integrieren. Eine andere Lehrkraft zeigte sich unschlüssig darüber, ob sie zukünftig Spiele in ihren Unterricht einbinden möchte. Die restlichen Interviewten äußerten sich nicht zu diesem Thema.

4.2 Einsatz von Unterhaltungs- und Bildungsspielen

Die Frage, wie Lehrkräfte Spiele einsetzen und welche Ziele sie dabei verfolgen, bildet einen zentralen Bestandteil dieser Arbeit. Die folgenden Abschnitte werden Teile dieser Frage thematisieren.

Quellen für Spieleentdeckung

Die befragten Lehrkräfte nutzen verschiedene Quellen zur Entdeckung von Spielen. Zwei der Befragten erwähnten, dass sie Spieleempfehlungen von Kollegen erhalten und auf deren Erfahrung zurückgreifen. In der Regel handelt es sich hierbei um analoge Spiele, die sie in ihren Unterricht integrieren. Darüber hinaus verwenden Lehrer auch Spiele, die sie aufgrund ihrer eigenen Erfahrung kennen. Zwei der Befragten gaben jedoch an, keine speziellen Plattformen zu kennen, auf denen sie

digitale Spiele für den Unterricht finden könnten. Einer von ihnen erwähnte, dass er zur Recherche auf *Google* zurückgreifen würde. Es gab jedoch auch eine Lehrkraft, die mehrere Plattformen nannte, auf denen sie Spiele für den Unterricht findet. Dazu gehören unter anderem *Cornelsen* sowie die englischsprachige Plattform *Teachers Pay Teachers*. Auf letzterer Plattform können Lehrer von anderen Lehrern erstellte Spiele gegen eine Gebühr erwerben und herunterladen.

Kriterien zur Spieleauswahl

Zwei der befragten Lehrkräfte äußerten sich zu den Kriterien, die sie bei der Auswahl von Spielen für ihren Unterricht berücksichtigen. Eine der befragten Lehrkräfte betonte, dass die Spiele einen lockeren Einstieg in den Unterricht ermöglichen sollten. Die andere Lehrkraft legte Wert darauf, dass die Spiele thematisch zum Unterricht passen und angemessen anspruchsvoll sind. Die Spiele sollten herausfordernd genug sein, um über den aktuellen Wissensstand der Schüler hinauszugehen, sie jedoch nicht überfordern.

Meinungen zu Spielen

Die Meinungen der Lehrkräfte über die Rolle von Spielen im Unterricht variierten ebenso wie ihre individuellen Interessen in ihrer Freizeit. Zwei der befragten Lehrkräfte erkannten das hohe Potenzial von Spielen als Bildungswerkzeug und waren der Auffassung, dass durch sie wertvolle Lernerfahrungen ermöglicht werden könnten. Sie betonten jedoch, dass in Deutschland Spiele häufig nicht angemessen gewürdigt würden. Stattdessen würden sie oft als kindisch abgestempelt und auf den Bereich der Grundschulbildung reduziert, während ihr tatsächlicher Wert für Lernprozesse übersehen werde. Diese Lehrer betonten, dass Spiele für Erwachsene genauso lehrreich sein könnten wie für Kinder.

Eine weitere Lehrkraft betrachtete Spiele als eine Möglichkeit, den Unterricht aufzulockern, jedoch nicht als das Hauptelement. Sie zog die Präferenz ihrer Schüler für körperliche Aktivitäten wie Sport und Bewegungsspiele wie Fußball digitalen Spielen vor. Ein anderer Befragter stellte fest, dass ihre Schüler Spiele eher als Mittel zur Unterhaltung und kreativen Entfaltung nutzten.

Ein weiterer Lehrer sah Spiele in seinem Fachgebiet nicht als unbedingt sinnvoll an, war jedoch bereit, sie zu integrieren, wenn sie einen klaren pädagogischen Nutzen hatten. Diese Lehrkraft hob jedoch hervor, dass Eltern möglicherweise Bedenken gegenüber der Verwendung von Spielen im Unterricht haben könnten. In diesem Fall müsse er ihnen zunächst den pädagogischen Wert der Spiele erläutern. Außerdem wies er darauf hin, dass er einer Generation angehörte, in der Spiele oft negativ als Killerspiele oder als schädlich angesehen wurden.

- *“ Spiele gehören dazu, um mal aufzulockern, ja. Aber es darf nicht sein, das sie das Wichtigste im Unterricht sind.” (siehe Anhang 8.3, B6)*
- *“Ich meine, ich bin Generation ... Spiele werden als Killerspiele abgetan und alles ist böse. “ (siehe Anhang 8.3, B4)*
- *“Ich glaube, viele verstehen unter Spielen eher die Grundschule. Der Begriff klingt halt noch kindlich. Das Spielen ist eben so behaftet, dass, wenn man älter ist, man ja nicht mehr spielt. Dabei wird oft übersehen, dass man durch Spielen viel lernen kann.“ (siehe Anhang 8.3, B2)*

Erkannte Vorteile von Spielen

Wie bereits erwähnt, erkannten zwei der befragten Lehrkräfte das erhebliche Potenzial von Spielen im Bildungskontext, insbesondere in Bezug auf die Fähigkeit, den Schülern wertvolles Wissen zu vermitteln. Zusätzlich betonten zwei der drei Befragten, dass Spiele einen unterhaltsamen Aspekt in den Unterricht einbringen können. Die Lehrkräfte beobachteten, dass die Schüler in der Lage sind, ihre kreativen Fähigkeiten auszuleben und soziale Interaktionen auf spielerische Weise zu fördern. Darüber hinaus wurde betont, dass grammatikalische Inhalte durch den Einsatz von Spielen effektiv geübt und vertieft werden können.

Eine Lehrkraft äußerte die Ansicht, dass Spiele die starre Struktur des traditionellen 45-minütigen Unterrichts durchbrechen können, da für Spiele keine Lehrbücher oder Hefte erforderlich sind. Sie fügte hinzu, dass sie persönlich mehr Freude am Unterricht habe, wenn die Schüler Spaß haben. Eine befragte Person stellte fest, dass Spiele die intrinsische Motivation der Schüler fördern können, wodurch diese freiwillig lernen und eine höhere Effizienz im Vergleich zu herkömmlichen Lehrmethoden erzielen.

Es ist erwähnenswert, dass drei der Befragten keine spezifischen Vorteile von Spielen im Unterricht herausstellten.

Nachteile der Spieleintegration

Zwei der befragten Lehrer arbeiten an Schulen, die am Pilotversuch *Digitale Schule der Zukunft* des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus teilnehmen, und verfügen daher über Erfahrungen im Umgang mit Tablet-Klassen. Beide Lehrkräfte berichteten, dass ihre Schüler während des Unterrichts häufig andere Spiele auf ihren Tablets spielen, anstatt dem Unterricht aufmerksam zu folgen. Sie betonten zudem, dass es ihnen nicht immer möglich ist, die Bildschirme der Schüler zu überwachen und Ablenkungen vollständig zu verhindern.

Einer der beiden Befragten von einer solchen Schule führte an, dass Mittelschüler oft an Ernsthaftigkeit und Aufmerksamkeitsspanne mangeln, um Spiele effektiv in den Unterricht zu integrieren. Er argumentierte, dass Spiele den Unterricht verlangsamen können und traditionelle Lehrmethoden oft effizienter und schnelleren Fortschritt ermöglichen. Eine Lehrkraft, die nicht an einer Schule mit Tablet-Klassen arbeitet, bemerkte, dass jüngere Schüler in den unteren Klassenstufen häufiger durch ihre Smartphones abgelenkt sind und anstatt schulbezogener Aufgaben zu erledigen oder Bildungsspiele zu spielen, mit anderen Aktivitäten beschäftigt sind. Sie führte jedoch an, dass diese Ablenkung tendenziell abnimmt, je höher die Klasse ist und je älter die Schüler werden.

Zwei der sechs Befragten hoben hervor, dass Spiele eine zeitaufwendige Vorbereitung seitens des Lehrers erfordern, da dieser sich zunächst mit den Spielen vertraut machen muss.

Eine Lehrkraft berichtete, dass es bei der Verwendung von Spielen im Unterricht gelegentlich zu unfairen Behandlung von Mitschülern und gegenseitigen Beleidigungen kommen kann, was eine Intervention seitens des Lehrers erforderlich macht.

Eine Interviewte Person äußerte, dass sie das Argument anderer Lehrkräfte, die befürchten, dass Schüler während des Spielens von Bildungsspielen abgelenkt sind und andere Aktivitäten ausführen, nicht nachvollziehen kann. Sie argumentierte, dass Schüler auch im regulären Unterricht unter ihrem Tisch andere Aktivitäten ausführen und dem Unterricht nicht aufmerksam folgen.

Aktuelle Spieleintegration

Fünf der sechs befragten Lehrkräfte gaben an, mit der Gamification *Kahoot* vertraut zu sein oder diese in ihrem Unterricht einzusetzen. Da diese Studie jedoch den Fokus auf Bildungs- und Unterhaltungsspiele legt, werden weitere Erwähnungen von Gamification hier vernachlässigt.

Zusätzlich verwenden alle sechs der befragten Lehrkräfte analoge Spiele wie *Werwolf*, *Brennstuhl*, *Trivial Pursuit* und *Taboo* in ihren Unterricht. Zwei von ihnen gaben an, ausschließlich analoge Spiele zu verwenden und bisher keine digitalen Spiele integriert zu haben.

Die restlichen vier Lehrkräfte, die digitale Spiele in ihren Unterricht einbinden, nutzen Spiele wie *Gartic Phone* und Quizspiele wie *Wer wird Millionär*. Eine der Lehrkräfte, die hauptsächlich auf analoge Spiele setzt, verwendet diese vorwiegend zur Unterhaltung oder zur Zeitüberbrückung. Sie bevorzugt Bewegungsspiele wie Fußball, Basketball oder Volleyball mit den Schülern und setzt Spiele zur Vokabel- und Grammatikvermittlung ein.

Drei der befragten Lehrkräfte betonten als primäre Ziele der Spieleintegration das Teambuilding und die Stärkung der Klassengemeinschaft, mit dem Ziel, das soziale Miteinander der Schüler zu verbessern. Darüber hinaus erwähnten sie, dass sie Spiele zur Unterhaltung der Schüler einsetzen, insbesondere am Ende der Schulwoche, während Vertretungsstunden oder in Leerzeiten.

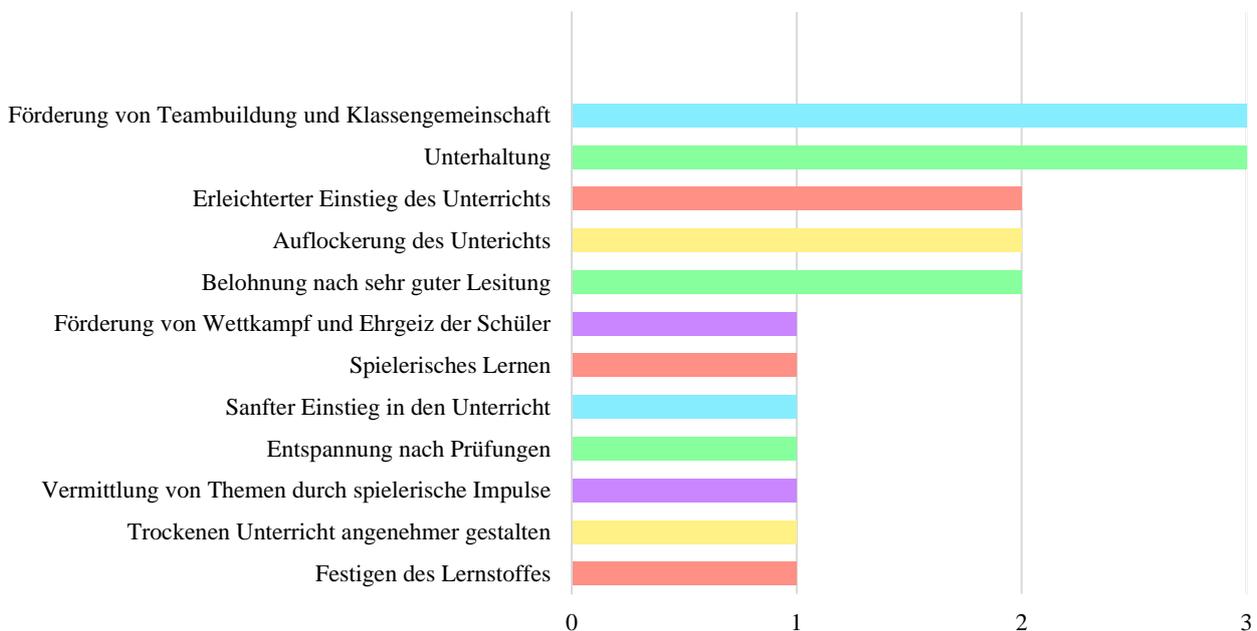


Abbildung 3: Diagramm zur Darstellung der Häufigkeit der erwähnten Codes zu den Zielen der Spielintegration.
Quelle: Eigene Darstellung

Zwei der befragten Lehrkräfte nannten verschiedene Ziele, darunter die Auflockerung des Unterrichts, die Belohnung der Schüler nach herausragender Leistung zur Steigerung ihrer Motivation sowie die Erleichterung des Einstiegs in die englische Sprache.

Die meisten Ziele wurden jedoch jeweils von nur einer Lehrkraft angesprochen. Dazu gehören die Förderung des Wettbewerbsgeistes und des Ehrgeizes der Schüler, die Förderung des spielerischen Lernens, die Schaffung eines lockeren Einstiegs in den Unterricht sowie die Verbesserung der Unterrichtsqualität, insbesondere in Bezug auf eher trockene Lehrinhalte.

Überprüfung der Ziele

Die Lehrkräfte äußerten unterschiedliche Ansichten zur Überprüfung der angestrebten Ziele durch den Einsatz von Spielen.

Zwei der Lehrkräfte gaben an, dass sie Veränderungen im Klassenzusammenhalt nach dem Einsatz von Spielen beobachteten. Sie berichteten von einer gestärkten sozialen Bindung innerhalb der Klasse sowie einem gesteigerten Selbstvertrauen bei Schülern, die zuvor schüchterner waren. Des Weiteren

wurde festgestellt, dass Schüler nach dem Spiel besser in der Lage sind, ihre Meinungen innerhalb der Klasse auszudrücken und zu vertreten.

Eine Lehrkraft hingegen gab an, die Inhalte der Spiele aktiv durch Fragen in ihren Stegreifaufgaben abzufragen. Nach ihren eigenen Angaben hat sie festgestellt, dass Schüler Fragen zu den Inhalten der eingesetzten Spiele häufiger korrekt beantworten können als Fragen zu Themen, die sie mithilfe herkömmlicher Lehrmethoden erlernt haben, selbst wenn der zeitliche Abstand zwischen dem Lernen dieser Themen und der Stegreifaufgabe nicht signifikant ist.

4.3 Hindernisse der Spieleintegration

In den nachfolgenden Abschnitten wird näher erörtert, welche Hindernisse derzeit Lehrkräften im Weg stehen, um Spiele verstärkt in ihren Unterricht zu integrieren. Insgesamt wurden elf verschiedene Hindernisse von verschiedenen Lehrkräften unterschiedlich häufig angesprochen (siehe Abbildung 4).

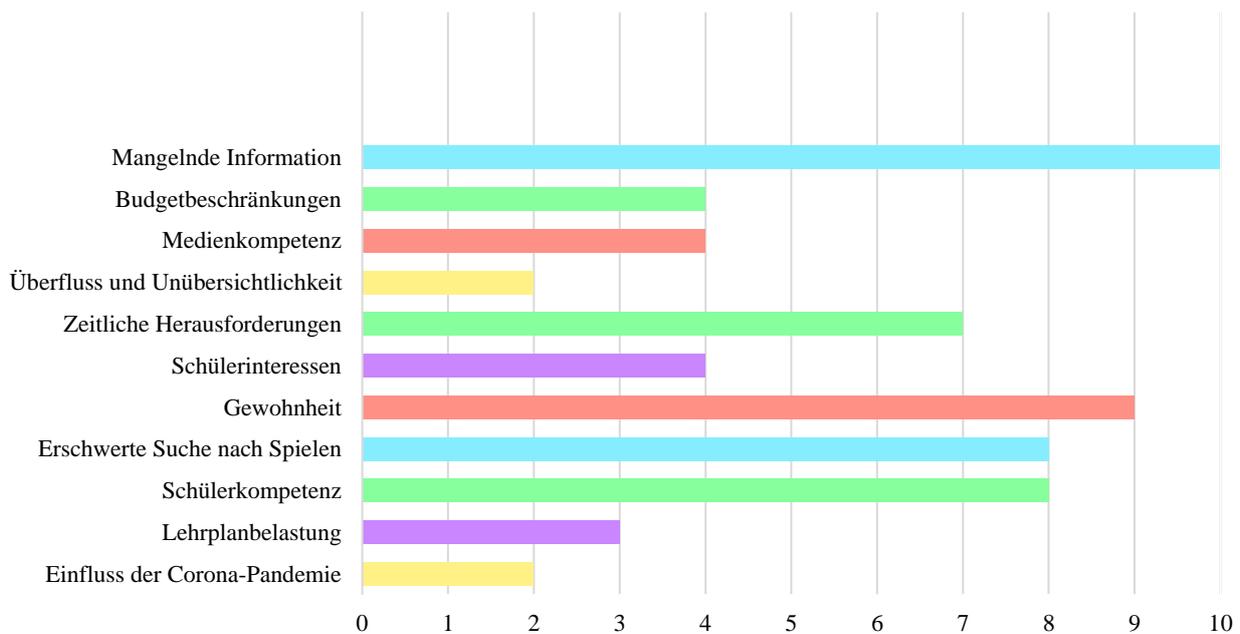


Abbildung 4: Aktuelle Hindernisse der Spielintegration.
Quelle: Eigene Darstellung

Mangelnde Information

Die Hälfte der befragten Lehrkräfte gab an, bisher keine gezielte Informationsbeschaffung oder Weiterbildung im Bereich der Spieleintegration im Unterricht durchgeführt zu haben. Eine Lehrkraft äußerte die Einschätzung, dass Spiele im Unterricht möglicherweise weniger häufig verwendet werden, da vielen Lehrkräften nicht bewusst ist, dass entsprechende Möglichkeiten existieren. Es

wurde zudem darauf hingewiesen, dass es nachteilig sein kann, wenn Lehrer nicht über die Existenz von Spielen informiert sind, die im Unterricht genutzt werden können.

Budgeteinschränkungen

Vier der Lehrkräfte äußerten, dass das begrenzte Budget der Schule in erster Linie für andere Ausgaben verwendet wird, bevor Spiele oder Spiellizenzen in Erwägung gezogen werden. Priorität haben Sportgeräte, die Digitalisierung von Schulbüchern und die kostenintensive Wartung von Computern.

Eine Lehrkraft berichtete zudem, dass sie sich für den verbleibenden Teil des Budgets um die Finanzierung von Spielen für die Schüler bemühen muss, da die Beschaffung von Schulbüchern die Standardpraxis ist. Dies erfordert eine überzeugende Begründung und einen intensiven Einsatz, um das Budget für Spiele zu erhalten.

Medienkompetenz

Zwei der Lehrkräfte betonten, dass Lehrer zunächst selbst die Technologie beherrschen und den effektiven Umgang damit erlernen müssen, da sie sich selbst noch in einer Testphase befinden und noch dabei sind, die effektivsten Methoden zu ermitteln.

Eine dieser Lehrkräfte merkte zusätzlich an, dass Lehrer der Wirtschaft im Hinblick auf die Digitalisierung hinterherhinken und bereits über einen digitalen Stundenplan erfreut sind. In seiner Erfahrung ist es für Lehrkräfte ein Fortschritt, wenn sie in *Microsoft Forms* eine digitale Umfrage oder Hausaufgaben erstellen können.

Überfluss und Unübersichtlichkeit

Eine Lehrkraft gab an, dass die Vielzahl an verfügbaren Angeboten dazu führt, dass Lehrer oft Schwierigkeiten haben, den Überblick darüber zu behalten, wo sie beginnen sollten, sich einzuarbeiten. Insbesondere im Bereich der digitalen Angebote stellte sie fest, dass es eine überwältigende Anzahl davon gibt.

Zeitliche Herausforderungen

Die Hälfte der Befragten äußerte, dass die Einarbeitung in neue Spiele während der Unterrichtsvorbereitung einen beträchtlichen zeitlichen Aufwand erfordert. Ein Befragter merkte an, dass dies insbesondere für digitale Spiele gilt, da er sie zuerst selbst spielen muss, um festzustellen, ob sie für den Unterricht geeignet sind.

Des Weiteren wies eine Lehrkraft darauf hin, dass bei der Nutzung von Computerräumen für schulische Arbeiten oder Recherchen in der Regel wenig bis keine Zeit für Spiele am Ende der Stunde verbleibt.

Allerdings vertritt eine Lehrkraft die Ansicht, dass nach der Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten, die durch Computerräume, Tablets und Smartphones geboten werden, kein signifikanter zusätzlicher Arbeitsaufwand entsteht.

Schülerinteressen

Eine Lehrkraft berichtete, dass es eine Gruppe von Schülern gibt, bei denen der Einsatz von Spielen im Unterricht wenig Effekt zeigt, da diese Schüler tendenziell während des Unterrichts desinteressiert sind.

Eine andere Lehrkraft äußerte die Beobachtung, dass ihre Schüler eher dazu neigen, im Freien sportliche Aktivitäten zu bevorzugen, anstatt am Computer Spiele zu spielen. Sie argumentierte, dass viele Schüler Spiele als Freizeitaktivität betrachten und möglicherweise nicht die nötige Ernsthaftigkeit besitzen, um Spiele im schulischen Kontext zu nutzen.

Eine dritte Lehrkraft äußerte Bedenken darüber, ob die von ihr in den Unterricht integrierten Spiele von den Schülern tatsächlich als interessante Lehrmethoden wahrgenommen werden.

Gewohnheit

Vier der befragten Lehrkräfte gaben an, dass erfahrene Lehrer häufig bei ihren etablierten Unterrichtsmethoden bleiben und wenig Interesse an der Integration von Spielen zeigen. Diese Lehrer halten an traditionellen Lehransätzen fest und sind wenig aufgeschlossen für neue Methoden und die Digitalisierung im Allgemeinen.

Eine Lehrkraft erwähnte, dass die konservative Einstellung der Schulleitung ihrer Schule dazu führt, dass die Digitalisierung und die Integration von Spielen im Unterricht nur langsam voranschreiten.

Des Weiteren gab eine Lehrkraft zu, bisher eher traditionelle Lehrmittel wie Schulbücher verwendet zu haben, anstatt sich mit dem Einsatz von Spielen im Unterricht auseinanderzusetzen. Dennoch betonte sie, dass sie sich über eine verstärkte Digitalisierung freuen würde.

Erschwerte Suche nach Spielen

Vier der befragten Lehrkräfte äußerten, dass sie es als anspruchsvoll empfinden, eine geeignete Plattform zu finden, auf der Spiele verfügbar sind, die den Anforderungen ihres pädagogischen Ansatzes entsprechen, zum jeweiligen Unterrichtsthema passen und dazu beitragen, das Wissen der Schüler zu festigen.

Schülerkompetenz

Bis auf zwei der Befragten äußerten alle Lehrkräfte die Ansicht, dass ihre Schüler nicht über ausreichende Fähigkeiten im Umgang mit Geräten wie Tablets oder Computern für schulische Aktivitäten verfügen. Zunächst müssten den Schülern die erforderlichen Kompetenzen vermittelt werden, um diese Geräte sinnvoll für schulische Zwecke nutzen zu können. Zwei Befragte merkten an, dass sie mit der Erwartung gestartet waren, dass die heutige Generation, die mit Smartphones und Computern aufgewachsen ist, über grundlegende Kenntnisse verfügt. Die Lehrkräfte stellten jedoch fest, dass sie den Schülern selbst grundlegende Fähigkeiten beibringen müssen, wie das Ablehnen von Cookies oder das ordnungsgemäße Ausschalten von Computern.

Eine Lehrkraft betonte, dass es erhebliche Zeit in Anspruch nimmt, bis alle Schüler in ihrer Klasse ein solides Verständnis dafür entwickeln, wie sie Computer verwenden sollen und wie alles funktioniert. Dies führt dazu, dass die Unterrichtsstunde fast vorbei ist, bevor alle auf dem gleichen Stand sind. Aufgrund dieser Herausforderung sieht sie keine ausreichende Effizienz darin, digitale Spiele in ihrem Unterricht einzusetzen. Generell empfindet sie es als anspruchsvoll, Spiele in den Unterricht zu integrieren, da es einige Zeit dauert, bis alle Schüler das Spielkonzept verstanden haben und die Spielanleitungen oft zu komplex sind, was längere Vorlaufzeiten vor dem eigentlichen Spielbeginn erfordert.

Lehrplanbelastung

Die Herausforderung eines überfüllten Lehrplans, der die Integration von Spielen erschwert, wurde von zwei verschiedenen Lehrkräften in unterschiedlichen Kontexten angesprochen. Die erste Lehrkraft betonte, dass effektive Spiele aufgrund des dichten Lehrplans oft nicht im Unterricht eingesetzt werden können, da Zeitmangel ein hinderlicher Faktor ist. Die zweite Lehrkraft hingegen legte den Schwerpunkt darauf, dass aufgrund des umfangreichen Lehrplans die Hauptpriorität darin besteht, den gesamten Lehrstoff bis zum Ende des Schuljahres zu vermitteln und die Schüler auf Prüfungen vorzubereiten. Spiele werden von ihr eher als Freizeitaktivität betrachtet und könnten dazu führen, dass der Lehrstoff langsamer behandelt wird.

Einfluss der Corona-Pandemie

Zwei Lehrkräfte identifizierten die Auswirkungen der Corona-Pandemie als ein weiteres Hindernis für die Integration von Spielen im Unterricht. Eine Lehrkraft betonte die Notwendigkeit, ihre Schüler in der Abschlussklasse aufgrund der pandemiebedingten Beeinträchtigungen auf die Abschlussprüfungen vorzubereiten. Daher konnte sie keine Spiele im Unterricht einsetzen. Die zweite Lehrkraft wies darauf hin, dass sie zu Beginn der Corona-Pandemie Workshops leitete, um anderen Lehrern beizubringen, wie man *Zoom* verwendet, da viele deutsche Lehrer mit dieser Technologie überfordert waren.

4.4 Lehrerbildung und Schulpolitik

Um noch tiefer in die Faktoren einzutauchen, die Lehrkräfte beeinflussen, ob sie Spiele in ihren Unterricht integrieren oder nicht, muss auch die Lehrerbildung und die Schulpolitik berücksichtigt werden. In den folgenden Abschnitten wird detaillierter erläutert, was die Lehrkräfte zu diesem Thema konkret geäußert haben.

Lehrplan und Spiele

Fünf der Befragten Lehrkräfte stellten fest, dass der schulische Lehrplan keine ausdrücklichen Verpflichtungen zur Integration von Spielen im Unterricht enthält. Stattdessen sind lediglich Themenblöcke festgelegt, die von den Lehrern in den Klassen behandelt werden müssen, wobei die konkrete Unterrichtsgestaltung der pädagogischen Freiheit jeder Lehrkraft unterliegt. Es gibt jedoch keine expliziten Einschränkungen, die solche Integrationen verbieten. Eine verbindliche Vorgabe zur Integration von Spielen wird von einer Lehrkraft als ungeeignet erachtet, da nicht jede Schule über die erforderlichen technischen Ressourcen für die Umsetzung solcher Maßnahmen verfügt.

Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass zwei spezifische Elemente im Lehrplan von Lehrkräften an unterschiedlichen Schulformen erwähnt wurden. Eine Lehrkraft berichtete von einem Rollenspiel, das in einem bestimmten Jahrgang im Lehrplan vorgesehen ist, während eine andere Lehrkraft angab, dass Schüler in einem Unterrichtsfach die Möglichkeit haben, mithilfe der Software *Scratch* ihre eigenen Spiele zu entwickeln, um ihnen die Grundlagen des Programmierens näherzubringen.

Eine Lehrkraft äußerte zudem die Ansicht, dass Spiele im Allgemeinen möglicherweise weniger positiv wahrgenommen werden könnten.

Lehrerbildung und Spiele

Zwei der befragten Lehrkräfte äußerten sich zur Lehrerbildung im Zusammenhang mit Spielen. Der erste Befragte empfand die Lehrerbildung als weitgehend realitätsfern, da er während dieser

Ausbildung Dinge erlernte, die im tatsächlichen Unterrichtsalltag nicht von Nutzen waren. Seiner Meinung nach erwarb er das erforderliche Wissen erst während seines Referendariats. Obwohl es einige Vorträge über Lernspiele gab, sind Lehrkräfte größtenteils auf sich allein gestellt, um ihr Wissen in diesem Bereich zu vertiefen. Weiterhin betonte er, dass das Referendariat bereits eine hohe Arbeitsbelastung mit sich bringt, weshalb er wenig Motivation verspürte, sich zusätzlich um die Integration von Spielen im Unterricht zu kümmern.

Der zweite Befragte gab an, dass er während seines Studiums einige Spiele behandelt hat, jedoch bislang noch keine davon im Unterricht eingesetzt hat. Seiner Meinung nach werden im Unterricht nur wenige Spiele verwendet, da das Studium dieses Thema nur oberflächlich behandelt. Obwohl Medien im Studium allgemein erörtert wurden, wurde kaum bis gar nicht auf digitale Spiele für den Unterricht eingegangen. Er empfand die Vorbereitung durch das Studium als unzureichend und bemerkte, dass die Lehrmethoden in bestimmten Fächern wie Deutsch schon seit geraumer Zeit nicht mehr erneuert wurden. Seines Wissens wird im Grundschullehramt während des Studiums mehr über Spiele im Unterricht gelehrt.

Fortbildungsmöglichkeiten und Spiele

Alle befragten Lehrkräfte wiesen darauf hin, dass es regelmäßige Fortbildungsmöglichkeiten für Lehrerinnen und Lehrer gibt, bei denen sie bereits mit dem Thema Spiele im Unterricht und Digitalisierung in Berührung gekommen sind. Diese Fortbildungsinformationen erhalten die Lehrerinnen und Lehrer nach ihren Angaben vom Bayerischen Lehrerverband und finden sie auch auf der Plattform *FIBS*, auf der Weiterbildungsangebote, Fortbildungen und Kurse angeboten werden.

Eine Lehrkraft äußerte die Ansicht, dass Fortbildungen, bei denen Spiele präsentiert werden, oft von Spieleentwicklern aus Marketinggründen an Lehrer herangetragen werden, um Gewinn zu erzielen. Ein anderer Lehrer berichtete, dass er persönlich Interesse am Thema hat und deshalb bereits Weiterbildungen im Bereich Spiele im Unterricht besucht hat.

Eine Lehrkraft bemerkte, dass die Schulungen hauptsächlich auf die Grundlagen der Digitalisierung ausgerichtet sind, wie beispielsweise die Anwendung von *Zoom*. Es fiel ihr auf, dass diese Schulungen in erster Linie für Lehrkräfte entwickelt wurden, die noch wenig Erfahrung mit digitalen Medien haben. Sie äußerte Interesse an Fortbildungen, die sie in die Lage versetzen, eigene Spiele zu entwickeln und diese auf einer Plattform zu veröffentlichen, um sie mit anderen Lehrkräften zu teilen. Ihrer Meinung nach sind die meisten derzeit verfügbaren Fortbildungen darauf ausgerichtet, Lehrkräften eine grundlegende Einführung in den Umgang mit digitalen Medien zu bieten.

Während eines früheren Seminars im Bereich der Schulpädagogik erlernte eine Lehrkraft, wie Kennlernspiele eingesetzt werden können, um den sozialen Zusammenhalt in der Klasse zu stärken und neue Schüler, die während des Schuljahres hinzukommen, besser in die bestehende Klassengemeinschaft zu integrieren.

Eine Lehrkraft gab an, dass sie zwar Interesse an solchen Angeboten hat, jedoch bisher keine Gelegenheit hatte, an diesen Fortbildungen teilzunehmen.

Die Hälfte der befragten Lehrkräfte äußerte den Wunsch nach mehr Fortbildungen im Bereich Spiele im Unterricht. Insbesondere interessant fände eine von ihnen Fortbildungen, die sie in die Lage versetzen, eigene Spiele zu entwickeln und diese auf einer Plattform zu veröffentlichen, um sie mit anderen Lehrkräften zu teilen. Ihrer Meinung nach sind die meisten derzeit verfügbaren Fortbildungen darauf ausgerichtet, Lehrkräften eine grundlegende Einführung in den Umgang mit digitalen Medien zu bieten.

Budget und Kostentragung

Die Hälfte der Lehrkräfte gab an, dass die Schule über ein Budget verfügt, mit dem Spiele und Spiellizenzen erworben werden können. Eine Lehrkraft berichtete jedoch, dass die Schule gelegentlich die Kosten für Spiele übernimmt, wobei Lehrkräfte überzeugende Gründe vorbringen müssen, um die Anschaffung eines bestimmten Spiels durch die Schule zu rechtfertigen. Laut ihrer Aussage tendieren Lehrkräfte in der Regel dazu, diese Kosten selbst zu tragen. Sie erwähnte auch eine Erfahrung, bei der Lehrkräfte und Schüler an einem Ausflugstag zum *Face Off* in Neu-Ulm teilnahmen und teilweise die Kosten selbst tragen mussten, da die Schule sich nicht bereit erklärte, sämtliche Ausgaben zu übernehmen.

Eine Lehrkraft, die an einer Schule unterrichtet, die am Pilotprojekt *Digitale Schule der Zukunft* teilnimmt, teilte ihre Erfahrungen bezüglich der Kosten für eine solche Tablet-Klasse. Der Staat gewährt eine finanzielle Unterstützung von 300 Euro pro Schüler für den Erwerb von Tablets. Allerdings sind die Eltern verantwortlich für die Deckung der Reparaturkosten im Falle einer Beschädigung des Tablets.

Eine Lehrkraft äußerte Unsicherheit darüber, ob die Schule überhaupt in der Lage ist, die Kosten für Spiele zu übernehmen.

Präferierte Fächer

Die von einer befragten Lehrkraft geteilte Information besagt, dass es keine bevorzugten Fächer bei der Budgetzuweisung gibt. Dennoch werden zuerst alle anderen Schulausgaben, wie die Beschaffung von Ausstattung und Sportgeräten, getätigt, bevor das Budget schließlich für Spiele im Unterricht verwendet wird.

Eine andere Lehrkraft äußerte die Meinung, dass es keine bevorzugten Fächer gibt, die ein höheres Budget für Spiele im Unterricht erhalten, da Spiele im Allgemeinen in Deutschland vernachlässigt werden.

4.5 Voraussetzungen und Lösungsansätze

In der letzten Kategorie kristallisierten sich Voraussetzungen und Lösungsansätze heraus. In den folgenden Absätzen wird näher darauf eingegangen, welche spezifischen Aussagen die Lehrkräfte zu diesem Thema gemacht haben.

Voraussetzungen für erfolgreiche Integration

Eine von zwei Lehrkräften erwähnte Voraussetzung ist, dass Spiele inhaltlich zur aktuellen Unterrichtsstunde passen müssen. Zudem betonten beide Lehrkräfte die Notwendigkeit des persönlichen Interesses der jeweiligen Lehrkraft an solchen Spielen. Sie hoben hervor, dass die Spiele sowohl für Lehrkräfte als auch für Schüler leicht verständlich sein sollten, da nicht alle Lehrkräfte über umfangreiche IT-Kenntnisse verfügen und Schüler oft nur über begrenzte IT-Fertigkeiten verfügen.

Eine der beiden Lehrkräfte bemerkte, dass die Integration von mehr digitalen Elementen durch die Tablet-Klassen möglich ist.

Die zweite Lehrkraft betonte zusätzlich, dass die Nutzung von Spielen im Unterricht wahrscheinlich zunehmen würde, wenn es eine bessere Übersicht über geeignete Spiele für den Unterricht gäbe.

Verbesserungsvorschläge

In Bezug auf Verbesserungsvorschläge äußerte die Hälfte der befragten Lehrkräfte den Wunsch nach einem speziellen Spielepool für den Unterricht. Dieser sollte übersichtlich gestaltet sein und Spiele nach Klassenstufe, Thema und Schulart auflisten. Zwei Lehrkräfte betonten zudem die Notwendigkeit, dass die Spiele selbst verbessert werden sollten. Bei ihrer Entwicklung sollte von vornherein berücksichtigt werden, dass sie im Unterricht eingesetzt werden können. Dies impliziert, dass bestimmte Quizspiele speziell für verschiedene Jahrgangsstufen und Themen entwickelt werden

sollten. Diese Lehrkräfte würden es begrüßen, wenn jedes Fach eigene, für den Unterricht entwickelte Spiele hätte.

Zwei der Befragten hoben die Bedeutung von speziellen Einführungsveranstaltungen, Fort- und Weiterbildungen für Lehrkräfte hervor. In diesen Veranstaltungen sollten weitere pädagogische Konzepte, einschließlich Spiele, vorgestellt werden. Ebenso äußerten zwei Lehrkräfte den Gedanken, dass Spieleentwickler aktiv auf das Bildungsministerium oder Schulen zugehen sollten, um zu zeigen, wie ihre Spiele in pädagogischen Kontexten genutzt werden können.

Zwei Lehrkräfte gaben außerdem an, dass es hilfreich wäre, wenn Spiele als akzeptierte Unterrichtsmethode von denjenigen betrachtet würden, die Lehrpläne erstellen. Auf diese Weise könnten Spiele bereits bei der Erstellung des Stundenplans berücksichtigt und von der oberen Ebene an die Lehrkräfte weitergegeben werden.

Eine Lehrkraft betonte die Notwendigkeit, Eltern darüber aufzuklären, dass Spiele auch als Lehrmittel verwendet werden können. Eine andere Lehrkraft wünschte sich eine verstärkte Zusammenarbeit unter Lehrkräften in Deutschland, da der derzeitige Ansatz als zu individualisiert empfunden wurde. Eine Plattform, auf der Lehrkräfte zusammenarbeiten, sich austauschen und unterstützen können, wurde als sehr hilfreich angesehen. Schließlich wurde die Weiterentwicklung der Infrastruktur von einer anderen Lehrkraft als wichtig erachtet, und eine Lehrkraft, die Klassenlehrer einer Tablet-Klasse ist, würde es als hilfreich empfinden, wenn es eine Software gäbe, mit der Lehrkräfte von ihren Geräten aus auf die Geräte der Schüler zugreifen könnten, um ihnen bei Problemen schneller zu helfen.

5. Diskussion

Die im vorherigen Kapitel präsentierten Ergebnisse dienen in diesem Abschnitt zur Beantwortung der Forschungsfragen. In Kapitel 5.1 wird die erste Forschungsfrage behandelt, die sich darauf konzentriert, welche Spiele von Lehrkräften in primären und sekundären Bildungseinrichtungen in Bayerisch-Schwaben wie im Unterricht eingesetzt werden. In Kapitel 5.2 wird die zweite Forschungsfrage erörtert, die sich mit den konkreten Zielen befasst, die Lehrkräfte durch den Einsatz dieser Spiele verfolgen, sowie mit den Maßnahmen, die sie ergreifen, um deren Wirksamkeit zu gewährleisten. Anschließend wird in Kapitel 5.3 auf die dritte Forschungsfrage eingegangen, welche die Faktoren oder Hindernisse betrachtet, die die Entscheidung der Lehrkräfte beeinflussen, Spiele im Unterricht einzusetzen oder nicht. Hier werden auch hypothetische Lösungsansätze präsentiert.

5.1 Nutzung von analogen und digitalen Spielen oder Bildungsspielen

Forschungsfrage 1: Wie nutzen Lehrkräfte in primären und sekundären Bildungseinrichtungen in Bayerisch-Schwaben welche analogen und digitalen Spiele oder Bildungsspiele im Unterricht?

Aktuelle Spieleintegration

Alle befragten Lehrkräfte setzen im Unterricht analoge Spiele ein, was auf eine Präferenz für diese Art von Spielen gegenüber digitalen Spielen hinweisen könnte. Lediglich vier der Befragten nutzen digitale Spiele, was entweder auf technische Hindernisse hinweisen könnte, wie von Maximilian Reinalter in seiner Bachelorarbeit weiter erläutert, oder auf andere Faktoren.

Es ist interessant festzustellen, dass zwei Lehrkräfte ausschließlich auf analoge Spiele zurückgreifen, obwohl dies nicht zwangsläufig auf technische Einschränkungen zurückzuführen ist, da darunter auch eine Lehrkraft mit einer Tablet-Klasse ist. Dies legt nahe, dass es auch andere Gründe geben könnte, die diese Präferenz beeinflussen.

Interessanterweise verwenden selbst die Lehrkräfte, die über Tablet-Klassen verfügen, hauptsächlich oder ausschließlich analoge Spiele. Dies könnte auf eine mögliche Übersättigung von Medien durch die Verwendung von Tablets hinweisen. Einer dieser Lehrkräfte betonte auch die Bedeutung von Bewegungsspielen im Freien, da die Schüler bereits viel Zeit mit Tablets, Computern oder Smartphones verbringen. Dies könnte auf unterschiedliche Lehransätze oder Lehrausbildungen in verschiedenen Schularten oder auf die Interessen der Schüler in diesen Schularten hinweisen.

Die befragten Lehrkräfte setzen Spiele und Bildungsspiele hauptsächlich zur Unterhaltung oder zur Zeitüberbrückung ein, um die Unterrichtsatmosphäre aufzulockern. Nur zwei Lehrkräfte gaben an, Spiele gezielt einzusetzen, um Unterrichtsinhalte zu vermitteln oder zu vertiefen. Dies legt nahe, dass

möglicherweise nicht ausreichend passende Spiele für andere Fächer oder Schularten zur Verfügung stehen oder dass Lehrkräfte nicht ausreichend darüber informiert sind, wie Spiele für diese Zwecke genutzt werden können oder welche Spiele vorhanden sind. Dies wird durch die wiederholte Erwähnung mangelnder Information von den Befragten in Abschnitt 4.3 bestätigt.

Quellen für Spieleentdeckung

Interessanterweise gaben zwei der befragten Lehrkräfte an, dass sie Spiele von ihren Kollegen erhalten und deren Erfahrungen nutzen, wobei in diesem Zusammenhang vorwiegend analoge Spiele weitergegeben werden. Dies deutet darauf hin, dass es möglicherweise noch weitere Lehrkräfte gibt, die hauptsächlich oder ausschließlich analoge Spiele in ihrem Unterricht einsetzen.

Des Weiteren gaben zwei der befragten Lehrkräfte an, dass sie keine Plattformen kennen, auf denen sie geeignete Spiele für ihren Unterricht finden können. Diese Beobachtung legt nahe, dass es in Bezug auf die Beschaffung von Unterrichtsmaterial in Form von Spielen eine Informationslücke bei Lehrkräften gibt, die geschlossen werden sollte.

Es ist erwähnenswert, dass lediglich eine Lehrkraft angab, Spiele von mehreren Plattformen zu beziehen. Diese Lehrkraft hatte zuvor in England studiert und unterrichtet, wo sie auf eine solche Plattform aufmerksam gemacht wurde. Dies könnte darauf hinweisen, dass Spiele in der Lehrerbildung in England stärker integriert sind als in Deutschland. Lehrkräfte, die ihre Ausbildung in Deutschland absolvierten, scheinen hingegen weniger mit solchen Plattformen vertraut zu sein und haben begrenzten Zugang zu verschiedenen Spielequellen.

Kriterien zur Spieleauswahl

In Bezug auf die Kriterien für die Auswahl von Spielen äußerten sich lediglich zwei Lehrkräfte. Dies lässt darauf schließen, dass möglicherweise ein geringes Interesse besteht, sich vertieft mit dem Einsatz von Spielen im Unterricht auseinanderzusetzen. Eine der Lehrkräfte betonte, dass Spiele einen lockeren Einstieg in den Unterricht ermöglichen sollten. Diese Betonung unterstreicht erneut, dass Spiele von vielen Lehrkräften nicht primär zur Wissensvermittlung genutzt werden und in diesem Bereich möglicherweise Desinteresse oder Informationsmangel vorliegt. Die andere Lehrkraft äußerte sich dahingehend, dass das gewählte Spiel thematisch zum Unterricht passen und ein angemessenes Maß an Herausforderung bieten sollte, um einen pädagogischen Mehrwert zu gewährleisten. Dieses Kriterium könnte sich bei einer vertieften Analyse als besonders bedeutsam erweisen.

5.2 Ziele und Wirkungslogik der Spielintegration

Forschungsfrage 2: Welche Ziele verfolgen Lehrkräfte durch den Einsatz dieser Spiele, und wie kann die Wirksamkeit sichergestellt werden?

Ziele der Spieleintegration

Das Ziel, welches am häufigsten genannt wurde, und zwar von drei Lehrkräften, besteht in der Teambildung und im Stärken der Klassengemeinschaft. Dies deutet darauf hin, dass dies von Lehrkräften im Allgemeinen als äußerst wichtig empfunden wird und sich bei der Spieleintegration oder der Erstellung von Spielen darauf konzentriert werden könnte. Ebenso verwenden ebenso viele Lehrkräfte Spiele zur Unterhaltung, was darauf hindeuten könnte, dass entweder nicht bewusst ist, dass es Spiele zur Wissensvermittlung gibt oder Lehrkräfte besonderen Wert darauf legen, ihre Schülerinnen und Schüler motiviert zu halten, damit sie bei den normalen Lernmethoden besser mitmachen.

Es sei angemerkt, dass zwei Lehrkräfte ebenfalls das Ziel erwähnt haben, Schüler nach besonders guten Leistungen zu belohnen, um eine gesteigerte Motivation der Schülerinnen und Schüler zu erreichen. Jedoch wurden die meisten Ziele jeweils nur von einer Lehrkraft erwähnt, darunter die Förderung des spielerischen Lernens, was darauf hinweist, dass die Befragten sich uneinig darüber sind, was die Ziele der Spielintegration sind. Diese Heterogenität könnte ein weiterer Indikator dafür sein, dass entweder Desinteresse oder Desinformation seitens der Lehrkräfte herrscht oder dass Lehrkräfte aufgrund ihrer pädagogischen Freiheit, ihre eigenen Wege zu gehen, ohne klare Anweisungen zu erhalten, unterschiedliche Ansichten darüber haben.

Überprüfung der Ziele

Zwei der Lehrkräfte gaben an, dass sie durch das direkte Verhalten ihrer Schülerinnen und Schüler erkennen können, dass durch den Einsatz von Spielen eine gestärkte Bindung innerhalb der Klasse und ein gesteigertes Selbstvertrauen der Schülerinnen und Schüler entstehen. Dies lässt darauf schließen, dass das Ziel des Teambuildings durch Spiele erreicht wird.

Eine Lehrkraft äußerte, dass sie spezifische Spielinhalte gezielt in ihren Stegreifaufgaben abfragt. Dabei stellte sie fest, dass die Schülerinnen und Schüler diese Fragen sogar häufiger und besser beantworten können als Fragen zu Themen, die ihnen durch herkömmliche Lehrmethoden vermittelt wurden. Dies deutet darauf hin, dass Bildungsspiele durchaus das Potenzial zur Steigerung des Lernerfolgs bieten. Diese Feststellung wird zudem durch eine Studie von Del Moral Pérez, Duque und Fernández García gestützt, in der beobachtet wurde, dass die Lernleistungen der teilnehmenden

Schülerinnen und Schüler in den getesteten Bereichen nach dem Einsatz von *Game-Based Learning* gesteigert waren (Del Moral Pérez et al., 2018).

5.3 Faktoren und Hindernisse

Forschungsfrage 3: Welche Faktoren oder Hindernisse beeinflussen die Entscheidung der Lehrkräfte, Spiele im Unterricht einzusetzen oder nicht einzusetzen?

Internationale Erfahrungen

Eine Lehrkraft berichtete von ihren Erfahrungen während eines Auslandssemesters in Irland, wo sie feststellte, dass in nahezu jedem Studiengang, der einen Bezug zur Informatik hat, auch ein Semester zur Spieleentwicklung angeboten wird. Dies legt nahe, dass Spiele in Irland als eine gängige Lehrmethode betrachtet werden, was im Gegensatz zu Deutschland steht. Daher könnte es in Irland einfacher sein, die pädagogischen Vorteile von Spielen zu vermitteln.

Eine andere Lehrkraft teilte ihre Erkenntnisse aus der Lehrerausbildung in England mit. Dort scheint das Thema Spiele im Unterricht weiter verbreitet zu sein als in Deutschland. In England gibt es Webseiten zur gemeinsamen Nutzung von Unterrichtsmaterialien und selbst entwickelten Spielen, und die Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften wird gefördert und in der Lehrerausbildung gelehrt. Diese Beobachtungen legen nahe, dass es in Bayern oder Deutschland Bedarf gibt, Lehrkräfte stärker miteinander zu vernetzen, um die Arbeitsbelastung zu reduzieren und den Informationsaustausch zu fördern.

Eigenes Interesse an Spielen

Anhand der Ergebnisse zum Interesse der Lehrkräfte an Spielen in ihrer Freizeit zeigt sich eine klare Tendenz: Lehrkräfte, die in ihrer Freizeit gerne Spiele spielen oder dies vor ihrer Lehrtätigkeit getan haben, neigen dazu, vermehrt Spiele im Unterricht einzusetzen. Es gibt jedoch auch Ausnahmen, wie beispielsweise ein Lehrer, der trotz seiner intensiven Freizeitbeschäftigung mit Videospiele und Gesellschaftsspielen nur gelegentlich Spiele im Unterricht verwendet. Dennoch fällt auf, dass Lehrkräfte, die überhaupt kein Interesse an Spielen in ihrer Freizeit zeigen, tendenziell weniger bis gar keine Spiele im Unterricht einsetzen. Dies legt nahe, dass das persönliche Interesse der Lehrkräfte an Spielen einen Einfluss auf deren Verwendung im Unterricht hat. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass dies keine zwingende Regel ist und Ausnahmen vorkommen können.

Erkannte Vorteile von Spielen

Nur die Hälfte der befragten Lehrkräfte erwähnte in ihren Interviews erkannte Vorteile. Dies könnte darauf hinweisen, dass die pädagogischen Vorzüge von Spielen nicht ausreichend an Lehrkräfte vermittelt wurden oder ein mangelndes Interesse der Lehrkräfte an diesem Thema besteht.

Zwei der Befragten betonten, dass sie das Potenzial von Spielen zur Wissensvermittlung anerkennen, während zwei andere erwähnten, dass Spiele unterhaltsame Aspekte in den Unterricht einbringen können. Dies deutet darauf hin, dass Lehrkräfte möglicherweise den traditionellen 45-minütigen Unterricht mit konventionellen Lehrmethoden aufbrechen möchten, wie es von einer Lehrkraft explizit bestätigt wurde.

Eine Lehrkraft brachte zudem zur Sprache, dass Spiele die intrinsische Motivation von Schülerinnen und Schülern fördern können, wodurch diese Spaß am Lernen entwickeln. Es ist jedoch anzumerken, dass eine Studie von Rodríguez-Aflecht, Hannula-Sormunen, McMullen, Jaakkola und Lehtinen zwar gezeigt hat, dass Schülerinnen und Schüler, die freiwillig Bildungsspiele spielen, länger spielen und mehr Aufgaben erledigen. Dennoch konnte in ihrer Untersuchung kein signifikanter Unterschied im Leistungsniveau zwischen den freiwilligen Spielern und denjenigen, die Spiele im Unterricht spielen mussten, festgestellt werden (Rodríguez-Aflecht et al., 2017). Dies legt nahe, dass die Förderung intrinsischer Motivation allein nicht ausreicht, da andere Faktoren eine Rolle spielen. Eine weitere Studie von Iten und Petko unterstützt diese Erkenntnis. Laut ihrer Forschung ist der erwartete Spaß und die gesteigerte Motivation bei der Nutzung von Serious Games nicht der entscheidende Erfolgsfaktor für solche Spiele, da hinsichtlich der selbst eingeschätzten oder getesteten Lernfortschritte kein signifikanter Effekt nachgewiesen werden konnte (Iten & Petko, 2016).

Nachteile der Spieleintegration

Es fällt auf, dass mehr Befragte sich zu den Nachteilen von Spielen im Unterricht äußerten. Tatsächlich wurden mehr Nachteile als Vorteile genannt, was darauf hindeutet, dass die Meinung der Lehrkräfte zu Spielen eher negativ ist. Interessanterweise haben Lehrkräfte, die privat keine Spiele spielen, mehr Nachteile genannt als Lehrkräfte, die privat gerne selbst spielen. Dies legt nahe, dass es nicht nur Desinteresse an Spielen im Unterricht gibt, sondern dass die Meinung über Spiele im Allgemeinen eher negativ ist.

In diesem Zusammenhang ist es von besonderer Bedeutung, die Lehrkräfte weiterzubilden und ihnen die Vorteile von Spielen im Unterricht näherzubringen. Ein häufig genannter Kritikpunkt war, dass Schülerinnen und Schüler durch digitale Spiele oft abgelenkt sind, da sie an Tablets, Computern oder

Smartphones andere Aktivitäten ausführen, die nichts mit dem Unterricht zu tun haben. Interessanterweise äußerte eine andere Lehrkraft Unverständnis darüber, warum dieses Argument so häufig vorgebracht wird, da Schülerinnen und Schüler im Unterricht auch ohne Medien häufig andere nicht-unterrichtsrelevante Dinge tun. Dies könnte ein weiterer Hinweis darauf sein, dass Spiele unter Lehrkräften einen negativen Ruf haben, selbst bei solchen Lehrkräften, die nach eigenen Angaben offen für den Einsatz von Spielen im Unterricht sind.

Hindernisse

Um den Umfang der Bachelorarbeit nicht zu überschreiten, wird in diesem Abschnitt der Fokus auf die am häufigsten genannten Hindernisse gelegt. Diese wurden fast doppelt oder sogar mehr als doppelt so häufig in den Interviews erwähnt wie die anderen Hindernisse und erhalten daher eine größere Gewichtung. Im folgenden Abschnitt werden sie anhand der Häufigkeit ihrer Erwähnung in den Interviews geordnet.

Mangelnde Information

Da die Hälfte der Befragten mehrfach angab, sich bisher nicht mit der Informationsbeschaffung oder Weiterbildung im Bereich der Spieleintegration im Unterricht beschäftigt zu haben, lässt sich daraus schließen, dass es entweder Desinteresse oder eine unzureichende Informationsvermittlung zum Thema an die Lehrkräfte gibt. Dieses Problem kann und sollte durch gezielte Fortbildungsmaßnahmen für Lehrkräfte angegangen werden, bei denen die pädagogischen Vorteile von Spielen erläutert werden. Diese Fortbildungen sollten obligatorisch sein. Es ist jedoch wichtig, darauf zu achten, dass sie informativ, aber gleichzeitig zeiteffizient gestaltet werden, da die Lehrkräfte auch angegeben haben, dass sie für umfangreiche Fortbildungen keine Zeit haben.

Gewohnheit

Die Ergebnisse lassen den Schluss zu, dass sowohl eine der befragten Lehrkräfte angegeben hat, an traditionellen Lehrmethoden festzuhalten, als auch festgestellt wurde, dass andere Lehrkräfte sowie die Schulleitung einer Schule eher konservativ ausgerichtet sind und wenig offen für Neuerungen sowie den Einsatz von Spielen im Unterricht sind. Dies bestätigt die Vermutung, dass die Haltung gegenüber Spielen im Allgemeinen eher negativ ist und ein Desinteresse der Lehrkräfte an pädagogischen Spielen besteht. Es könnte jedoch auch darauf hinweisen, dass die Lehrkräfte möglicherweise nicht über die Möglichkeit informiert sind, Spiele zur Wissensvermittlung und -festigung im Unterricht einzusetzen, oder dass sie davon ausgehen, dass Spiele nicht so effektiv sind wie herkömmliche Lehrmethoden.

Erschwerte Suche nach Spielen

Mehr als die Hälfte der befragten Lehrkräfte gab an, Schwierigkeiten bei der Suche nach geeigneten Spielen für ihren Unterricht zu haben. Dies legt nahe, dass es einen Bedarf für die Entwicklung einer speziellen Spieleplattform für Lehrkräfte gibt. Bereits vorhanden ist eine Datenbank, die von der Stiftung Digitale Spiele Kultur erstellt wurde und Spiele mit pädagogischem Potenzial nach Plattformen, Altersfreigabe und Fächern kategorisiert (Stiftung Digitale Spielekultur, o. J.). Allerdings ist diese Plattform unter den befragten Lehrkräften nicht bekannt. Es ist dringend erforderlich, diese Situation zu ändern, da sie Lehrkräften dabei helfen würde, geeignete Spiele für ihren Unterricht zu finden. Es wäre jedoch von Vorteil, wenn diese Datenbank um Filtermöglichkeiten nach Schulart, Schulstufe und konkreten Themen erweitert werden würde, um Lehrkräften die Suche nach passenden Spielen für ihren Unterricht weiter zu erleichtern.

Schülerkompetenz

Vier der befragten Lehrkräfte gaben an, dass Schülerinnen und Schüler oft nicht über die notwendigen Medienkompetenzen verfügen. Dies erfordert erheblichen zusätzlichen Zeitaufwand, um ihnen die Grundlagen für die Nutzung digitaler Spiele beizubringen. Eine mögliche Lösung für dieses Problem besteht darin, im Lehrplan spezielle Zeitfenster vorzusehen, in denen Schülerinnen und Schüler den verantwortungsbewussten Umgang mit Medien erlernen können. Jedoch müssen Pädagogen festlegen, wann eine solche Einführung der Medien für die Schülerinnen und Schüler stattfinden sollte, um den Kindern den bestmöglichen Einstieg in die Medien zu gewährleisten. Es ist jedoch auch wichtig anzumerken, dass diese Fähigkeiten bereits in der Erziehung durch die Eltern vermittelt werden könnten. Dennoch kann nicht erwartet werden, dass alle Schülerinnen und Schüler mit diesem Wissen in den Unterricht starten, da die Erziehung individuell ist. Daher erscheint die Integration von Medienkompetenzschulungen in den Lehrplan als die effektivere Alternative, um sicherzustellen, dass Schülerinnen und Schüler auf dem neuesten Stand der Technik sind.

Um dies umzusetzen, ist es jedoch entscheidend, dass Lehrerinnen und Lehrer selbst über die notwendigen Fähigkeiten im Umgang mit diesen Medien und über das pädagogische Hintergrundwissen verfügen. Dies sollte ein wichtiger Bestandteil der aktuellen Lehrerbildung sein und auch bereits ausgebildeten Lehrkräften durch Fortbildungen vermittelt werden. Die Herausarbeitung dieser Herausforderung und die Entwicklung eines Rahmenmodells, mit dem sich dies umsetzen lässt, wurden von der Forschungsgruppe *Lehrerbildung digitaler Campus Bayern* erstellt (Forschungsgruppe Lehrerbildung Digitaler Campus Bayern, o. J.).

Zeitliche Herausforderungen

Für die Hälfte der Befragten stellt es ein Hindernis dar, sich in neue Spiele einzuarbeiten, da dies einen erheblichen zeitlichen Aufwand erfordert, insbesondere bei digitalen Spielen, die zunächst von der Lehrkraft selbst gespielt und evaluiert werden müssen. Um dieses Problem zu lösen, sollte in der zuvor erwähnten Datenbank auch angegeben werden, welche pädagogischen Methoden durch diese Spiele umgesetzt werden können. Darüber hinaus müssen die Spiele selbst leicht verständlich und gut erklärt sein, um den Lehrkräften Zeit zu sparen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, im Lehrplan direkt auf dieses Thema einzugehen und bereits geeignete Spiele zu bestimmten Themen an die Lehrkräfte weiterzugeben.

Schulpolitik und Lehrerbildung

Weitere Faktoren, die die Entscheidung von Lehrkräften beeinflussen, Spiele im Unterricht einzusetzen oder nicht, können in der Schulpolitik selbst oder in der Lehrerbildung identifiziert werden. Diese werden in den folgenden Abschnitten erläutert.

Lehrplan und Spiele

Nahezu alle Befragten gaben an, dass Spiele nicht explizit im Lehrplan verankert sind und es den Lehrkräften freisteht, Spiele im Unterricht zu integrieren oder nicht. Dies wird zwar generell positiv wahrgenommen, da es der pädagogischen Freiheit der Lehrkräfte unterliegt und auch als wichtig erachtet wird, insbesondere angesichts der Tatsache, dass nicht alle Schulen über die erforderlichen technischen Voraussetzungen für die Integration digitaler Spiele verfügen. Dennoch könnte die Aufnahme solcher Spiele in den Lehrplan zumindest als Empfehlung positive Auswirkungen haben. Ein Zwang zur Verwendung von Spielen könnte jedoch als Beschränkung der von den befragten Lehrkräften geschätzten pädagogischen Freiheit wahrgenommen werden.

Lehrerbildung und Spiele

Zwei Lehrkräfte äußerten Bedenken hinsichtlich der Vorbereitung von Lehrkräften während ihrer Lehrerbildung. Sie bemängelten, dass die Ausbildung zu wenig praxisorientiert und zu wenig auf die Integration von Spielen im Unterricht ausgerichtet sei. Diese Kritikpunkte sind von hoher Relevanz, da sie darauf hinweisen, dass die Ausbildung der Lehrerinnen und Lehrer in Bezug auf den Einsatz von Spielen dringend überarbeitet werden sollte. Es ist notwendig, mehr Gewicht auf die Behandlung von Spielen in der Lehrerbildung zu legen und den angehenden Lehrkräften zu vermitteln, warum Spiele wertvolle Werkzeuge im Unterricht sind. Dies erfordert eine umfassende Neugestaltung der Lehrerbildung in Bayern.

Budget und Kostentragung

In Bezug auf das Budget und die Kostenübernahme wurde festgestellt, dass die Schule zwar über finanzielle Mittel verfügt, um Spiele und Spiellizenzen zu erwerben. Dennoch äußerte eine Lehrkraft die Notwendigkeit, ausführlich zu begründen, warum dieses Budget für Spiele ausgegeben werden sollte. Dies legt erneut nahe, dass Spiele im bayerischen Bildungssystem möglicherweise nicht als wertvolle Lehrmethoden angesehen werden. Ähnliche Fragen werden in der Regel nicht gestellt, wenn es um den Kauf von Schulbüchern geht. Des Weiteren äußerte eine Lehrkraft Unsicherheit darüber, ob Spiele überhaupt mit dem Schulbudget erworben werden können, was auf mögliche Kommunikationsprobleme seitens der Schule hinweist. Es ist daher erforderlich, dass Spiele als anerkannte pädagogische Lehrmethoden etabliert werden und die Lehrkräfte klar darüber informiert werden, dass der Erwerb von Spielen eine Möglichkeit ist, ihren Unterricht zu bereichern und dass dies von der Schule durch das Budget unterstützt wird.

6. Schlussbemerkung und Ausblick

In dieser qualitativen Inhaltsanalyse, die auf sechs durchgeführten Experteninterviews basiert, wurde deutlich, dass Veränderungen in verschiedenen Bildungsbereichen notwendig sind, um das volle pädagogische Potenzial von Spielen und Bildungsspielen in Bayerisch-Schwaben zu nutzen.

Die Ergebnisse dieser Untersuchung beleuchten die verschiedenen Perspektiven der Lehrkräfte sowie der Schülerinnen und Schüler und ihrer Eltern bezüglich des Einsatzes von Spielen im Unterricht. Es zeigt sich, dass Uneinigkeit über das pädagogische Potential dieser Spiele herrscht und eine gesteigerte Akzeptanz als Lehrmethode dringend erforderlich ist. Eine vielversprechende Möglichkeit hierzu könnte die umfassende Neugestaltung der Lehrerausbildung sowie gezielte Fortbildungen sein. Dabei stellt sich die Frage, wie bisher Spiele in die Lehrerausbildung und -fortbildung integriert wurden und wie dieser Aspekt verbessert werden kann.

Darüber hinaus verdeutlichen die Ergebnisse, dass Lehrkräfte Schwierigkeiten bei der Suche nach geeigneten Spielen für ihren Unterricht haben. Sie sind oft unsicher darüber, wo sie pädagogisch wertvolle Spiele finden können, die genau auf die Lehrinhalte abgestimmt sind. Zeitmangel und ein voller Lehrplan erschweren zusätzlich die Integration von Spielen in den Unterrichtsprozess. Eine mögliche Lösung hierfür könnte die Entwicklung eines speziellen Spielepools für Lehrkräfte sein, der ihren Bedürfnissen entspricht. Interessant wäre zu ergründen, welche Anforderungen und Erwartungen Lehrkräfte an eine solche Datenbank haben, um sicherzustellen, dass sie effektiv genutzt wird. Es ist ebenfalls von Bedeutung, diesen Spielepool oder spezielle Spiele den Lehrkräften in Form von Empfehlungen im Lehrplan zugänglich zu machen, da vielen Lehrkräften das Wissen über bestehende Spielepools oder geeignete Spiele für ihren Unterricht fehlt.

Eine weitere Schlussfolgerung aus den Ergebnissen ist die Notwendigkeit einer Anpassung des Bildungssystems, um den Schülerinnen und Schülern Medienkompetenzen zu vermitteln. Die Befragung der Lehrkräfte zeigt auf, dass viele Schülerinnen und Schüler nicht ausreichend über die erforderlichen Kompetenzen im Umgang mit Medien verfügen, um sie effektiv im Unterricht einzusetzen.

Gleichzeitig ist es von hoher Bedeutung, dass die Entwickler von Bildungsspielen sicherstellen, dass ihre Produkte für Lehrkräfte leicht anwendbar sind. Spiele sollten einfach in den Unterricht integrierbar sein und klare Anleitungen für Lehrkräfte und Schüler bieten. Hierbei stellt sich die Frage, welche Spielmechaniken besonders leicht verständlich sind und dennoch einen hohen pädagogischen Nutzen bieten, um einen optimalen Zeit-Nutzen-Effekt zu erzielen.

Die hier vorgeschlagenen Maßnahmen sind von entscheidender Bedeutung, um die Integration von Spielen und Bildungsspielen im Bildungssystem von Bayerisch-Schwaben voranzutreiben und das Lernen auf zeitgemäße und motivierende Weise zu fördern. Diese Veränderungen könnten eine Revolution im Bildungsbereich in Bayern einleiten und die Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen der digitalen Welt umfassend vorbereiten.

7. Literaturverzeichnis

- Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus. (o. J.-a). *Beschaffung der mobilen Endgeräte*. Abgerufen 19. September 2023, von <https://www.km.bayern.de/schule-digital/pilotversuch-digitale-schule-der-zukunft/beschaffung-der-mobilen-endgeraete.html>
- Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus. (o. J.-b). *Das bayerische Schulsystem*. Abgerufen 19. September 2023, von <https://www.km.bayern.de/schularten>
- Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus. (o. J.-c). *Digitale Schule der Zukunft*. Abgerufen 19. September 2023, von <https://www.km.bayern.de/schule-digital/pilotversuch-digitale-schule-der-zukunft.html>
- Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus. (o. J.-d). *Handlungsfelder der Pilotschulen*. Abgerufen 19. September 2023, von <https://www.km.bayern.de/schule-digital/pilotversuch-digitale-schule-der-zukunft/handlungsfelder.html>
- De Gloria, A., Bellotti, F., & Berta, R. (2014). Serious Games for education and training. *International Journal of Serious Games*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v1i1.11>
- Del Moral Pérez, M. E., Guzmán Duque, A. P., & Fernández García, L. C. (2018). Game-Based Learning: Increasing the Logical-Mathematical, Naturalistic, and Linguistic Learning Levels of Primary School Students. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.7821/naer.2018.1.248>
- Dresing, T., & Pehl, T. (2018). *Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse: Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende* (8. Auflage). Eigenverlag.
- Edelstein, B. (2013). *Das Bildungssystem in Deutschland*. bpb.de. <https://www.bpb.de/themen/bildung/dossier-bildung/163283/das-bildungssystem-in-deutschland/>
- El Borji, Y., & Khaldi, M. (2014). Comparative Study to Develop a Tool for the Quality Assessment of Serious Games Intended to be Used in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 9(9), Article 9. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i9.4150>
- Forschungsgruppe Lehrerbildung Digitaler Campus Bayern. (o. J.). Kernkompetenzen von Lehrkräften für das Unterrichten in einer digitalisierten Welt. *merz Zeitschrift für Medienpädagogig*, 65–74.
- Iten, N., & Petko, D. (2016). Learning with serious games: Is fun playing the game a predictor of learning success? *British Journal of Educational Technology*, 47(1), 151–163. <https://doi.org/10.1111/bjet.12226>
- Mayring, P. (2023). *Einführung in die qualitative Sozialforschung: Eine Anleitung zu qualitativem Denken* (7., überarbeitete Auflage). Beltz.
- Misoch, S. (2019). *Qualitative Interviews* (2., erweiterte und aktualisierte Auflage). De Gruyter Oldenbourg.
- Papanastasiou, G., Drigas, A., & Skianis, C. (2017). Serious Games in Preschool and Primary Education: Benefits And Impacts on Curriculum Course Syllabus. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 12(01), Article 01. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i01.6065>

- Razak, A. A., & Connolly, T. M. (2013). Using Games-based Learning: How it Influences the Learning Experience and Outcomes of Primary School Children. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 8(EDUCON2012), 47–54. <https://doi.org/10.3991/ijet.v8iS2.2782>
- Rodríguez-Aflecht, G., Hannula-Sormunen, M., McMullen, J., Jaakkola, T., & Lehtinen, E. (2017). Voluntary vs Compulsory Playing Contexts: Motivational, Cognitive, and Game Experience Effects. *Simulation & Gaming*, 48(1), 36–55. <https://doi.org/10.1177/1046878116673679>
- Schell, J. (2016). *Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln* (M. Feilen, Übers.; 2. Auflage). mitp.
- Stieglitz, S. (2017). Enterprise Gamification—Vorgehen und Anwendung. In S. Strahinger & C. Leyh (Hrsg.), *Gamification und Serious games: Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen* (S. 3–13). Springer Vieweg. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-16742-4>
- Stiftung Digitale Spielekultur. (o. J.). *Digitale Spiele mit pädagogischem Potential*. Stiftung Digitale Spielekultur. Abgerufen 19. September 2023, von <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/>
- Verbi. (o. J.). *MAXQDA ist die #1 Software für qualitative Inhaltsanalyse*. MAXQDA. Abgerufen 19. September 2023, von <https://www.maxqda.com/de/software-inhaltsanalyse>

8. Anhang

8.1 Interviewverzeichnis

	Name	Schule	Besonderheit
B1	Alexander Finck	Städtische Wirtschaftsschule Senden	Gymnasiallehramt studiert
B2	J. Rothmund	Wirtschaftsschule in Schwaben	Quereinsteiger
B3	Nadine Buscher	Städtische Wirtschaftsschule Senden	Ausbildung und erste Lehrerfahrung in England
B4	R. Seitz	Wirtschaftsschule in Schwaben	Quereinsteiger
B5	Stefan Deak	Erhard-Vöhlin-Mittelschule Illertissen	Tablet-Klasse
B6	Valentin Sauter	Erhard-Vöhlin-Mittelschule Illertissen	Tablet-Klasse

8.2 Interviewleitfaden

Themenbereiche	Leitfragen
1. Informationsphase	Smalltalk + Erklärung Bachelorarbeitsthemen und Definitionen und Abgrenzungen zu Gamification
2. Einstiegsfrage	Spielst du in deiner Freizeit auch selbst Spiele?
3. Einsatz von Unterhaltungs- und Bildungsspielen (Motive, Kriterien, Ziele, Erfahrungen, Wirkungslogik)	<p>Welche Fächer unterrichtest du und an was für einer Schulart und Schulstufe?</p> <p>Hast du schon einmal Spiele oder Games im Unterricht verwendet?</p> <p>Nutzt du digitale Spiele im Unterricht, beispielsweise Spiele am PC, am Handy oder Tablet? Und existieren auch Plattformen wie VR, AR oder andere, die in den Unterricht integriert werden?</p> <p>Welche Erfahrungen hast du schon mit dem Einsatz von Spielen im Unterricht gemacht?</p> <p>Welche Art von Spielen bevorzugst du für den Unterricht und warum?</p> <p>Kannst du mir ein paar Beispiele geben von Spielen, die du schonmal im Unterricht eingesetzt hast?</p> <p>Welche Ziele sollen durch den Einsatz von Spielen erreicht werden?</p> <p>Wie kannst du sicherstellen, dass die angestrebte Wirkungslogik beim Einsatz von Spielen und Games im Unterricht tatsächlich erreicht wird?</p> <p>Kannst du beschreiben, nach welchen Kriterien du Spiele und Serious Games auswählst, um sie im Unterricht einzusetzen?</p> <p>Erkläre bitte kurz, wie du Spiele und Games konkret im Unterricht einsetzt. (Bspw. lehrergesteuert, schülergesteuert, Themeneinführung, Themenvertiefung, Einstieg in den Unterricht, ...)</p> <p>Hast du das Gefühl, dass Spiele in den MINT-Fächern (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) bevorzugt eingesetzt werden?</p>

	<p>Was sind deine Hauptgründe oder Motive für den Einsatz von Spielen und Games im Unterricht?</p> <p>Welche Nachteile siehst du bei der Nutzung von Spielen und Games im Unterricht?</p>
4. Ressourcen (technische Infrastruktur, Geld, Zeit)	<p>Welche technischen Anforderungen müssen erfüllt werden, um Spiele in den Schulen einzusetzen? In Bezug auf Accounts/Passwörter für Schüler</p> <p>Welche Lizenzierungs- und Zertifizierungsanforderungen müssen erfüllt werden, um Spiele in Bildungseinrichtungen einzusetzen?</p> <p>Wie wirken sich diese Anforderungen auf die Auswahl und Verfügbarkeit von Spielen aus?</p> <p>Welche technischen Ressourcen stehen dir zur Verfügung, um Spiele und Games im Unterricht einzusetzen, und wie beeinflussen diese deine Entscheidungen?</p> <p>Hast du Zugang zu ausreichenden Ressourcen, um Spiele im Unterricht einzusetzen wie Geld und Zeit?</p> <p>Wo findest du geeignete Spiele für den Unterricht?</p>
5. Hindernisse und Lösungsansätze (Verbesserungsmöglichkeiten)	<p>Welche Hindernisse oder Herausforderungen gibt es derzeit beim Einsatz von Spielen in Bildungseinrichtungen auf technischer Ebene?</p> <p>Gibt es Beschränkungen hinsichtlich der Hardware oder Software, die den Einsatz von Spielen erschweren?</p> <p>Kannst du weitere Gründe nennen, warum Spiele und Games deiner Meinung nach noch nicht häufiger im Unterricht eingesetzt werden?</p> <p>Wie gehst du mit diesen Herausforderungen um?</p> <p>Welche Verbesserungsmöglichkeiten siehst du für den Einsatz von Spielen in Bildungseinrichtungen?</p>
6. Lehrerbildung und Schulpolitik	<p>Inwiefern unterstützt oder behindert der aktuelle Lehrplan den Einsatz von Spielen und Games im Unterricht?</p> <p>Wer trägt die Hauptverantwortung für die Einführung und Umsetzung des Einsatzes von Spielen in Schulen - Lehrkräfte oder Administratoren?</p> <p>Inwiefern beeinflusst die Bürokratie oder die Richtlinien des Kultusministeriums den Einsatz von Spielen im Unterricht?</p>
7. Ausklang	<p>Wir sind jetzt unsererseits mit den Fragen fertig. Möchtest du zu der Thematik noch was ergänzen?</p>

8.3 Transkripte

B1 - Alexander Finck - 31.07.23

I1: So, jetzt müsstet ihr eine Meldung bekommen haben, dass es aufgenommen wird?

B: Ja.

I2: Mhm.

I1: Ok. Perfekt. Dann danke, dass du dir Zeit genommen hast. Ich hatte ja schon ein bisschen erzählt, um was es geht. Das ist mein Kommilitone Max.

B: Hi.

I2: Hallo.

I1: Wir schreiben ähnliche Bachelorarbeiten. Er schreibt über das Technische und ich eher über welche Spiele werden überhaupt eingesetzt, wie werden sie eingesetzt. So das Ganze drum herum.

B: (nicken)

I1: Genau. Max, magst du noch ein bisschen was zu deinem Teil sagen?

I2: Ja bei mir geht es nur um das Technische, wie zum Beispiel welche Ressourcen haben die Schulen, haben sie genügend PC-Räume, was wahrscheinlich nicht der Fall sein wird und generell was für Anforderungen man an der Schule haben muss, um bestimmte Spiele einsetzen zu können. Genau.

B: Okay, ja. Da kann ich auf jeden Fall was dazu sagen, das ist gut.

I2: Das ist perfekt.

B: Dachte nur, oh Gott technisch (lachen)

I2: (lachen) Sehr gut, dann sind wir schon mal richtig bei dir.

B: (nicken)

I1: Ok, perfekt. Bevor wir aber anfangen mit den Fragen, müssen wir noch ganz kurz klarstellen, um was es genau geht. Also es geht da nicht um Gamifications. Da gibt es ja auch ein paar. Gamifications sind im Prinzip Spielelemente außerhalb eines Spiels, also da gibt es so Plattformen wie Kahoot zum Beispiel. Das wären Gamifications.

B: Ah.

I1: Die suchen wir dann nicht. Wir suchen wirklich nur Spiele.

B: Richtige Spiele.

I1: Ja genau, aber ob es jetzt Bildungsspiele sind, also Serious Games oder ob es normale Unterhaltungsspiele sind, das ist egal. Hauptsache wir bleiben beim Thema Spiele direkt.

B: Das ist gut, dass du es sagst, weil Kahoot habe ich mir so im Gedächtnis schon so aufgeschrieben. Das macht man irgendwie jetzt mehr und mehr, wenn es funktioniert und man, wie gesagt ein Computerraum zur Verfügung hat. Aber ja.

I1: Genau, okay. Ja das haben wir in der Recherche auch schon rausgekriegt, dass das sehr häufig benutzt, wird von Lehrern. Ja, also das ist es leider nicht.

B: Ja okay. Aber egal. Das ist ja schon mal gut zu wissen.

I1: Okay, perfekt. Dann können wir mit den Fragen starten würde ich sagen. Aber erstmal die Frage: Spielst du selbst in der Freizeit oder/

B: Nicht mehr so wirklich, also ich habe eigentlich noch nie richtig gespielt. Halt immer so Sportsachen, so Fifa oder NBA2k oder so, aber also so richtig, weiß ich nicht. Nicht wirklich. Ich habe auch keine Konsole mehr mittlerweile. Also mit meinem Mitbewohner damals, als ich in Augsburg noch studiert habe, da haben wir viel gezockt halt. Also vor allem während Corona, aber jetzt so richtige Egoshooter oder so, das irgendwie hat mich das nie so richtig gecatcht. Und ja, deshalb eigentlich gerade gar nichts, wirklich. Nicht mal so Gesellschaftsspiele, da bin ich auch nicht so der große Fan von, so Brettspiele oder sowas. Irgendwie stundenlang Monopoly spielen, da bin ich auch raus. (lachen)

I1: (lachen) Das kann ich verstehen, ja.

I2: Da braucht man Geduld, ja.

I1: Okay, dann mal einfach so bisschen zu Beginn, was für Fächer unterrichtest du, welche Schulart, welche Stufe?

B: Okay. Also ich bin gerade an der Wirtschaftsschule in Senden beschäftigt und ich habe Gymnasiallehramt eigentlich studiert. Ich bin auch so jetzt gerade, sage ich jetzt mal, in der Schwebesituation. Ich bleibe jetzt nochmal ein Jahr dort und gehe dann in das Referendariat, wahrscheinlich. Das muss man ja noch machen, um verbeamtet zu werden usw. oder halt einfach mein Studium komplett abzuschließen. Mein erstes Staatsexamen habe ich letztes Jahr eben schon geschrieben, aber ich habe Deutsch und Geographie studiert und aktuell jetzt dieses Schuljahr habe ich Englisch unterrichtet, weil Lehrermangel bestand und ja klar habe ich dann mal irgendwo auch in Geo mal vertreten, wenn der Lehrer gefehlt hat oder Deutsch, aber hauptsächlich Englisch gemacht und ich hatte zwei Siebte Klassen und habe mich dann auch noch ab Halbjahr um die zehnt Klässler gekümmert um dass sie sich halt auf die mündliche Abschlussprüfung vorbereiten können und genau. Das war so mein Hauptschwerpunkt.

I1: Ja, vielseitig auf jeden Fall.

B: (lachen) Das stimmt.

I1: Genau. Und hast du dann auch schon mal Spiele im Unterricht benutzt?

B: Also ehrlich gesagt habe ich, wenn du jetzt vorhin Kahoot angesprochen hast, das ist so wie gesagt das Gängige, was man öfter so nutzt, aber ansonsten ist es irgendwie schwierig so richtige Spiele, also habe ich nicht wirklich Spiele verwendet. Also klar mal in einer Vertretungsstunde, da hat man irgendwie, ich weiß nicht, Werwolf gespielt oder, wie heißt das nochmal, Black Stories sowas in der Art, aber so richtige Spiele eigentlich gar nicht, weil, wahrscheinlich kommt das nachher auch noch als Frage, aber sowas lernt man wenig beziehungsweise findet man auch schwer was dazu im Internet

und irgendwie selber sowas zu erstellen, habe ich die Zeit nicht, auch die Ahnung sowieso nicht und deshalb fällt sowas eher raus. Manchmal macht man irgendwie so ein Quiz, aber das ist ja eigentlich kein richtiges Spiel, also das würde ja dann wieder wie so ein halbes Kahoot zählen, aber ja so richtige Spiele eher weniger. Ich kann mich nur daran erinnern, dass ich mal im Förderunterricht habe ich denen so auf DIN A3 so ein Spiel, das habe ich sogar online irgendwo gefunden. Das sah wie so ein, wie sagt man das, man hatte so verschiedene Bahnen und musste man halt einfach vom Start ins Ziel kommen und musste würfeln und dann gings darum die irregulären Verben halt aufzusagen oder aufzuschreiben, damit die die nochmal wiederholen und das war dann ein bisschen auch noch so ein Challengecharakter, aber sonst wirklich, wie gesagt, ist es nicht so der Fall, dass ich irgendwie Spiele heranziehe oder gemacht habe bisher.

I1: Also digital auch so gut wie gar nicht?

B: Nein.

I1: Okay.

B: Also wie gesagt, da gibt es, es gibt halt einfach kaum was und wie der Max schon angesprochen hat, dann ist wieder die Frage, ist der Computerraum da oder frei oder ist er belegt und dann geht es manchmal mit der einen Klasse kann man irgendwie reingehen, aber dann bis die das alles kapiert haben oder so, ist dann wieder auch viel Zeit vergangen und so und deshalb macht man das eher weniger, also digital gar nichts eigentlich.

I2: Und von deinen Kollegen oder so, hast du da auch irgendwas mitbekommen, ob die was nutzen, oder gibt es auch andere Möglichkeiten wie VR AR oder sowas oder Handy oder Tablets?

B: Also das kommt noch dazu, also wir haben aktuell noch keine Tablet-Klassen, das soll kommen. Das Problem ist, also fangen wir schon mal damit an, vielleicht die technischen Sachen abzuklappern. Wir haben mittlerweile in jedem Raum eine Dokumentenkamera und theoretisch Wlan, aber wenn ich schon sag theoretisch Wlan, dann heißt das (lachen). Meistens leg ich dann doch mein Handy an die ans Fensterbrett oder lege es sogar manchmal raus, damit ich mir einen Hotspot geben kann und irgendwas machen kann mit denen irgendwie über Wlan oder irgendwas anschauen kann mit denen. Das Wlan ist irgendwie sehr bescheiden und nur in manchen Klassenzimmern funktioniert es einwandfrei. Und ja Beamer haben wir überall und das war es. Wir haben keine Smartboards in der Wirtschaftsschule, leider, was sehr cool wäre. Und so VR-Brillen oder so Tablets auch nicht und Handy ist das nächste. Bei uns ist es komplettes Handyverbot, was ich bisschen schade finde, weil die, also das hat es irgendwie vor ein paar Jahren gab es so ein paar Vorfälle und dann haben die halt einfach gesagt, ja Handy komplett Verbot und sobald du es halt rausholen würdest, wird es abgenommen und Verweis und so und ich find es auch ein bisschen schwierig und ich habe persönlich schon auch mal gesagt, du kannst gern dein Handy kurz zu irgendwas zu googlen oder Google Übersetzer oder halt, bevor wir jetzt aus dem Klassenzimmer rausgehe und nur ein Wörterbuch wegen zwei Wörtern hole, kann man das auch schnell googlen oder ich google das halt für die. Aber Handys sind da auch komplett raus und, was wollt ich jetzt noch sagen, ah genau. Ich habe da auch mal in einer Vertretungsstunde habe ich mit denen auch mal was gemacht. Da mussten die immer so, das hat mir eine Kollegin hingelegt, da mussten sie dann so einen QR-Code einscannen um irgendwie so Videos, so Erklärvideos anzuschauen zu irgendeinem Thema in Deutsch und das hat halt auch so semi funktioniert, weil dann hat man keinen Empfang hier bei uns in der Schule, dann haben die Schüler nicht so viel Datenvolumen und dann hat man auch sowieso kein Wlan als Schüler, also das ist so. Die Voraussetzungen sind bisschen schwer, also sind schwierig und wir haben auch nicht in jedem Klassenzimmer so ein Stand-PC, wo man sich mal schnell anmeldet und einfach seinen Stick rüber zieht. Man muss halt eigentlich schon immer seinen eigenen Laptop oder ich habe jetzt mittlerweile auch ein Schul-IPad, aber das habe ich noch nicht so großartig verwendet, wenn ich

ehrlich bin. Halt immer mitschleppen und also ich war schon an anderen Schulen und da war es bisschen einfacher. Da hat man einfach nur sein Stick eingesteckt und sich kurz angemeldet und hatte auch immer Internet und das war ein bisschen entspannter in der Hinsicht, aber um jetzt mal die Frage oder die lange Antwort abzuschließen. Ich habe von wenigen Kollegen richtig mitbekommen, dass sie also so wirklich digitale Spiele auch verwenden bei uns an der Schule und wie gesagt also die Ressourcen wie vorher schon sind bescheiden und die Infrastruktur auch und sowas cooles wie VR-Brillen oder so gibt es bisher noch nicht. Es soll in der Zukunft alles ausgebaut werden, auch sowas halt zu Cloudsachen angeht, weil wenn es dann am letzten Schultag schon wieder heißt, ja schaut, dass ihr eure Daten alle noch sichert, weil wer weiß, was passiert über die Sommerferien. Da weiß man halt auch schon wieder, wie gut das alles ist. Und ja irgendwie es wird auch alles, soll technischer werden, ob das der Fall ist oder wie lang das dauert, weiß ich nicht. Auch sowas wie 3D-Drucker soll es irgendwann mal geben, weil es in einem Fach dann irgendwie Teil sein soll, aber das ist alles wirklich noch Zukunftsmusik, deshalb. Genau.

I2: Mhm. Liegt das dann eher an den technischen Herausforderungen oder finanziell oder warum ist das nicht so oder platztechnisch?

B: Gute Frage. Ich glaube, das liegt so an beidem, also ich glaub, dass es irgendwie finanziell ein Punkt ist, weil ich glaub, sowas kostet halt schon, allein schon was ich immer so mitbekomme, also ich habe ja die Nummern noch weitergeleitet von drei Kolleginnen oder einer Kollegin und zwei Kollegen und die ein, zwei sind sehr für den INV also die Informationsverarbeitung und Computer sehr, wie sagt man da, zuständig. Die können da vielleicht auch mehr sagen. Aber was ich da mitbekomme ist halt einfach so die finanzielle Mittel sind schon irgendwie wenig und halt diese Instandhaltung von den PCs, die man halt hat, die ist halt dann auch sehr teuer, weil irgendwie so viele kaputt gemacht wird und das ist echt krass, also was ich dann immer, was da irgendwie manchmal während des Schuljahres in unsere Lehrergemeinschaft geschickt wird, was so irgendwie kaputte Tastaturen oder dann machen die halt einfach nur irgendwie, ich kenne mich da ganz schlecht aus, aber irgendwie diese von diesen Tastaturen unten von den einzelnen Tasten diese, wie nennt man das, diesen Widerstand kaputt, damit man nicht mehr die Leertaste benutzen kann und so Zeug. Ja und das ist anscheinend auch voll mühsam und auch teuer und ich glaube, dann kommt auch dazu, dass man noch so bisschen, wie sagt man das jetzt, dass man noch so ein bisschen hinterherhinkt, was so oder noch nicht so mitgehen will, also nicht böse, also da möchte ich jetzt niemanden an meiner Schule so nahe treten, sag ich jetzt mal, aber ist noch so vielleicht noch so diese alte Welt, sag ich jetzt mal, also wir haben keine Tageslichtprojektoren mehr, Gott sei Dank, aber so dass man da vielleicht noch so zwei, drei Schritte mehr machen könnte mit irgendwie digitalen Sachen. Allein schon, wir haben irgendwie, wir schreiben Tagebücher oder wir haben Tagebücher, also so wirklich Bücher, wo halt dann immer jeder Lehrer abzeichnet, was er gemacht hat, so und wer da war und sowas könnte man schneller mit einem Stand-PC digital halt machen. Meines Erachtens, also so, da klickt man den Schüler an, der krank ist oder schreibt, der ist da und da gekommen und schreibt noch kurz Sachen dazu. Das ist irgendwie auch und man kann es halt überall nachtragen. Man muss dann nicht irgendwo schauen, ah ich habe jetzt dann das Buch vergessen oder abzuzeichnen, sondern man kann es einfach auch im Lehrerzimmer nachträglich machen. Könnte.

I1: Wer ist denn dann für diese ganze Infrastruktur zuständig? Habt ihr da extra Administratoren oder machen das die IT-Lehrer oder irgendjemand anderes, der sich da gut auskennt?

B: Sowohl als auch. Ich bin da jetzt ehrlich gesagt nicht ganz, das ist eine gute Frage, ich glaube aber, das machen schon meistens die IT-Lehrer oder die INV-Lehrer, die sich darum kümmern, dass da eben, keine Ahnung, besser das mit dem WLAN funktioniert, also das kann ich, das weiß ich auf jeden Fall, die haben sich da schon mehr ins Zeug gelegt, dass da mehr Leute da sind oder mehr Verstärker oder Repeater da sind und die kümmern sich auch um die Infrastruktur in den Computerräumen. Wir haben sogar vier Stück. Also zwei Richtige, wo es halt so um Textverarbeitung, also die lernen da

halt auch wie man da Zehn-Finger schreibt und so weiter und sofort. An der Wirtschaftsschule da gehts ja schon darum, dass man bisschen mehr Business mäßig aufgezogen ist, wie schreib ich einen Geschäftsbrief, wie schreib ich Zehn-Finger und so weiter und sofort, weil es ja eben an diese teilweise in diese kaufmännische Richtung manchmal geht und es gibt auch ein Übungsunternehmen, die haben, also das sind dann auch zwei Räume mit PCs, wo es halt dann verschiedene Stationen gibt, die dann eben so online so ein Übungsunternehmen haben, wo man dann eben so den Einkauf, den Verkauf und die Buchhaltung macht und so weiter und sofort, ich bin auch ganz schlecht drin, wie das funktioniert und alles. Ich habe mir das mal angeschaut, jedenfalls was ich sagen wollte, da gibts, es gäbe theoretisch genügend PCs, nichts desto trotz ist es halt doch oft so, dass der Belegungsplan einfach nicht immer so aktuell ist und man nicht immer weiß, wer da jetzt so drin ist und manchmal ist dann doch steht dran, dass nur eine Klasse drin wäre, aber sind doch irgendwie beide PC-Räume, wie sagt man, belegt und im Großen und Ganzen, ja es ist schon so, dass diejenigen, die sich da, die meistens da drin sind, also die INV-Lehrer oder die ÜBU-Lehrer, die kümmern sich darum um die ja auch Instandhaltung oder halt um, dass die Infrastruktur irgendwie aufrecht erhalten wird. Ich glaube, es gibt noch irgendwie jemanden Externes, aber da bin ich jetzt nicht so wirklich drin in dem Thema da sorry, da kann ich leider nicht viel dazu sagen.

I1: Alles gut, alles gut, das reicht uns super, danke schön. Um nochmal ein bisschen zurückzukommen zu dem, was du jetzt gesagt hattest, von wegen welche Spiele du einsetzt, also diese Analogien. Was ist die Motivation dahinter die einzusetzen oder was für Ziele hast du damit? Zur Themeneinführung, Auflockern

B: Also eher eine, also ich sag mal so. Die Spiele, die ich bisher verwendet habe, also es soll eher zur Auflockerung dienen oder halt eben zum, ja, wenn man eine Hohlstunde halt hat oder eine Vertretungsstunde, wo man nichts vom Lehrer hingelegt bekommen hat und jetzt so Richtung Ende, da hat man halt öfters eben sowas wie Werwolf gespielt und mit den Kindern, also das Ziel im Endeffekt ist es natürlich, dass man, blöd gesagt, dass man weniger Arbeit hat, aber auch irgendwie eine gewisse Art Spaß, aber es ist auch, wie sagt man das so, es ist schon auch ein soziales, ein Punkt hinsichtlich des sozialen Miteinanders ist schon auch wichtig, weil bei Spielen, da wird es auch schnell auch manchmal unfair und da muss man als Lehrer auch öfters mal eingreifen oder auch mal eine Ansage machen, dass es halt nicht so geht und ich habe auch vor ein paar Wochen haben wir gespielt und dann war das so, dass ich dann gesagt habe, dann brechen wir das jetzt ab, weil ich da auch keine Lust darauf habe, wenn die sich da ständig beleidigen oder auch unfair spielen und ich glaub, die lernen da halt dann auch nochmal in einer anderen Art und Weise, wie im Sportunterricht, wo die auch Sachen spielen, nochmal vielleicht das Miteinander, hoff ich, das ist, sag ich mal, eine Motivation und ein Ziel. Ich kenn auch von der Uni ein paar Spiele, ich habe das noch nie richtig gemacht, so diese mystery Spiele, wo man eben so einen Fall hat und man irgendwie zu einem Ergebnis kommt, aber das habe ich ehrlich gesagt jetzt noch nie gemacht und da hätte man dann eben diese Motivation, um eben ein Thema einzuführen oder eben nochmal ein Perspektivwechsel zu bekommen, aber wie gesagt, ich habe das in Englisch noch nie richtig gemacht. Man spielt halt eben mal so Vokabelquiz oder sowas oder wie so eine Art Tabu, aber da ist es eher, wie ich gesagt hab, meistens zur Wiederholung oder zur Auflockerung, zum bisschen ja man hat noch irgendwie Zeit auf der Uhr, wenn man dann doch schon irgendwie früher fertig geworden ist. Und dann macht man das halt irgendwie noch als Puffer und es ist gar nicht so schlecht, weil die können dabei noch irgendwie englisch ein bisschen verbessern und irgendwie die Vokabeln wiederholen.

I1: Okay, das heißt so richtig Themeneinführung, Themenvertiefung wird jetzt eher weniger gemacht.

B: Ja.

II: Okay. Sonst irgendwie, dass man sehen kann ob die Wirkung jetzt auch wirklich eintritt, also dass sie jetzt ein bisschen mehr Gemeinschaftsgefühl haben oder so, ist das der Fall? Kann man das irgendwie erkennen?

B: Das ist eine schwierige Frage. Auf der einen Seite kann man das schon erkennen, weil irgendwie manchmal die Klasse auch irgendwie gestärkter rausgeht, weil dann irgendwie Schülerinnen oder Schüler, die weniger reden doch dann irgendwie gezwungen werden irgendwie mehr aus sich herauszukommen. Nichtsdestotrotz gibt es halt auch Leute oder Schülerinnen und Schüler, die dann nicht so da auch so Lust haben und sich trotzdem noch verschlossen zeigen, aber ich habe jetzt die Erfahrung gemacht, dass da schon eben dann irgendwie alle mitspielen und irgendwie alle in so, also zum Beispiel hinsichtlich Werwolf oder sowas, dass man dann sich auch überwindet irgendwie was zu machen oder bei diesen vocabulary Games, dann sitzt man sich halt auch hin und, sag ich mal, muss auf den heißen Stuhl und ist dann in der Bredouille vor der Klasse was zu machen, aber ich fand, die haben das gut gemacht und die sind dann auch aus sich rausgekommen und ich finde, da kann man dann schon irgendwie bisschen sehen, dass einige Schülerinnen und Schüler da bisschen mehr Selbstvertrauen gewonnen haben, behaupte ich jetzt, und die bisschen enger zusammenrücken, aber ich würde jetzt eh sagen, dass die Klassen, die ich bis jetzt unterrichtet habe, untereinander also innerhalb des Klassenverbandes eine gute Klassengemeinschaft hatten. Das war dann eher so Richtung jetzt Ende des Schuljahres, wo dann manchmal, habe ich dann eben in Ethik, wo dann die gemischt sind, mal vertreten oder so und da wars dann eben mal mehr Stress, weil die dann halt schon irgendwie in den Pausen oder so mal Stress miteinander hatten und dann nimmt man das irgendwie mit und kann man eh schon nicht so gut miteinander und das fördert das dann eher weniger, dass man da ein bisschen irgendwie taktischer spielen muss oder irgendwie man ist da so in einem gegeneinander und dann wird es dann schon, wie gesagt, manchmal unfair einfach.

II: Okay. Ja das ist dann ein Nachteil, der gleichzeitig dann ein Vorteil ist. Da muss man dann ein bisschen aufpassen, das stimmt.

B: Richtig, ja.

II: Gibt es sonst noch irgendwelche Nachteile, weswegen man Spiele nicht einsetzen sollte?

B: Also sollte, ich meine, es gibt eigentlich wenige Nachteile, dass man die nicht einsetzen sollte, weil im Großen und, also der einzige, also den Nachteil, den man hat, ist also, es ist in der Vorbereitung sehr zeitaufwändig, das habe ich ja vorhin schon angesprochen, man findet halt wenig was, oder man muss halt sich wirklich hinsetzen und sich da irgendwas überlegen. Und wenn man dann halt irgendwie was hat, dann kann es halt eben sein, dass es dann eben schwer umsetzbar ist, weil irgendwie die Hälfte es nicht ganz versteht oder das so, ich glaub, dass da die größte Hürde besteht, dass da diese, sag ich mal, die Anleitung eben zu, manchmal zu schwer ist für die Schülerinnen und Schüler, dass es irgendwie bis es dann anläuft sehr lange dauert, der Zeitaufwand oder die Vorbereitung können da eben negativ mit reinspielen, aber im Großen und Ganzen, wenn man das so runterbricht, haben Spiele ja eigentlich nichts Negatives an sich, weil es ja mehr Vorteile bietet, wenn man so Sozialgefüge oder diesen starren 45-Minuten-Unterricht mal aufbricht, wo man dann halt irgendwie, klar mal eine Einzelarbeit oder eine Partnerarbeit, aber auch Gruppenarbeit halt hat, dann doch mal mit irgendwas anderem mal auflockert, wo man jetzt nicht unbedingt sein Heft braucht oder sein Buch braucht, sondern auch mal seine Kreativität irgendwie angesprochen wird und die sich dann auch mal ein bisschen sozialer zeigen können oder auch mal mehr reden miteinander, aber das kann auch eben mal schnell abdriften, dass dann nicht mehr über den Spielinhalt geredet wird, sondern über irgendwas anderes. Aber jetzt mir so aus dem Stegreif fallen mir jetzt nicht so großartig irgendwie negative Beispiele oder Aspekte großartig ein.

II: Okay. Dann stellt sich mir aber dann schon auch die Frage, mal abgesehen davon, dass die Zeit von euch Lehrern sehr knapp ist, was sind denn noch Gründe, warum nicht mehr Spiele oder vor allem auch digitale Spiele im Unterricht eingesetzt werden?

B: Ich würde einfach mal sagen, da ist einfach so die Vorbereitung während des Studiums, aber auch, also ich habe jetzt noch keine richtigen Fortbildungen gemacht. Ich habe schon gesehen, da gibt es ab und zu so Angebote für irgendwie, dass man irgendwie so bisschen das spielerisch macht, aber was es das jetzt genau ist, weiß ich jetzt leider nicht mehr, das habe ich jetzt nicht mehr auf dem Schirm, aber ich glaube, dass da einfach die, ich sag mal so, diese Basis, die es gibt, einfach bescheiden ist. So im Studium lernt man ab und zu ein paar Methoden kennen, aber die sind halt eben auch sehr, irgendwie Medien gebunden und ja so, Medien gebunden so Spiele gibt es irgendwie nicht richtig, also man kann es halt irgendwie, also ich habe letztens zum Beispiel irgendwie eine Gruppenrallye gemacht, wo man dann halt so den Challenge Charakter bisschen herausholt. Nichtsdestotrotz ist es dann aber auch kein richtiges Spiel mit, sag ich mal, Würfeln und so, wo man dann halt irgendwie, oder Karten, aber auch wie du sagst, diese digitalen Spiele, die, also ich muss zugeben, ich habe keine Ahnung, ob es da großartig was Gutes gibt oder ob es dann irgendwie brauchbar und auch mit Nährwert ist. Abgesehen so von, wie gesagt, Kahoot ist halt cool, weil man dann halt da so ein Quizcharakter hat, wo man dann doch nochmal sein Wissen wiederholen und ein bisschen vielleicht nochmal vertiefen kann, aber das ist ja kein richtiges Spiel und also ich würde sagen, dass da die Vorbereitungen vom Studium oder auch so generell einfach bescheiden ist und ich gebe auch zu, ich habe mich jetzt auch nie so richtig damit auseinander oder damit befasst, mich jetzt da in das Spielthema mich ein bisschen mehr einzulesen, weil man eben so ein gewissen Rahmen hat, den man mal immer mal wieder nutzt und die Methoden auch mal, also schon versucht auszuwechseln, aber ja, wenn man da eh nicht so drin ist in dem Spielekosmos, sag ich jetzt mal, ist es dann schwierig und ich tu mir da auch schwer, dass es da irgendwie, ich weiß nicht, ob es da irgendwas Gutes gibt, wo du da auch selber sagt, ja da könnte ich jetzt dahinter stehen, wenn die das, in Führungszeichen, spielen, weil man braucht ja auch irgendwie ein Lehrcharakter, dass die das irgendwie, wie sagt man, dass die das noch irgendwie ein Nährwert haben, was die dann daraus ziehen, weil irgendwie dann, weiß ich nicht, so ein Egoshooter so in der Schule wird eh noch ein wenig schwieriger, sag ich jetzt mal, aber ich sag mal irgendwie, was gibt es denn alles für Spiele so/ Was spielen die denn? Die spielen alles Mögliche, ja gut so Fortnite ist dann auch wieder sowas in der Art oder Minecraft oder so, da gibt es halt, das ist in der Hinsicht ja ohne, das ist ja mehr zum Spaß und zum, ich sag mal, kreativ ausleben, verbessert mich, wenn ich da falsch liege.

II: Ja, wobei es gibt in Minecraft tatsächlich eine kostenlose Schulversion, wo man ich glaube, Geografie spielerisch mit Minecraft lernen kann. Also solche Sachen gibts schon.

B: Ah, schau und das ist das eben, dass da eben wahrscheinlich, da bin ich so in der Art vielleicht auch festgefahren oder da auch nicht, habe mich da auch noch nicht weitergebildet auf dem Feld, deshalb. Ich glaube das ist so die größte Hürde ist, dass man eben meistens dann doch noch an diesen, man lernt halt vor allem an Schulbuch und, ich sag mal, Atlanten oder eben an denen Sachen sich entlangzuhangeln. Nichtsdestotrotz versuche ich eben auch mehr digitaler zu arbeiten und halt eben auch mal öfter mit der PowerPoint oder irgendwie auch schöner, anschaulicher zu gestalten, aber so, wie gesagt, so Spiele ist dann schlecht oder wenig gelehrt worden als ich im Studium war oder, ja, wenig dazu. Also meistens dann eben, was mir jetzt gerade noch so einfällt ist eben noch so, da gibts das, wie heißt das, Karten im Kopf, das ist so eine Methode, da müssen die, da ist es aber dann auch wieder mehr so der Challenge Charakter, da müssen die, da haben die entweder so eine stumme Karte vorgegeben oder eben ein weißes Blatt und dann müssen die halt innerhalb von den Gruppen innerhalb, weiß ich nicht, rennt immer einer vor. Sind immer Gruppen, die gegeneinander spielen und die müssen dann eben auf Seite so und so sich die Karte innerhalb von 20 Sekunden einprägen und dann halt die Karte nachmalen. Was sie so sehen. Und da gehts halt dann eben, dass die Kartenkompetenz, die Kartenlesekompetenz eben geschult wird, dass sie verstehen, dass es eine

Legende gibt, dass die Karte nicht immer nur eine Sache aussagt, sondern natürlich auch sehr subjektiv irgendwie wahrgenommen wird und so, aber da ist es dann mehr oder weniger auch der Challenge Charakter, dass die sich da gegenseitig so pushen und auch dann so die gegenseitigen Karten dann besprochen werden, was die so gemalt haben und warum die das so und so gemalt haben, aber ich würde das jetzt persönlich nicht als richtiges Spiel charakterisieren. Für mich ist irgendwie so ein Spiel, wo man irgendwie auch, also die haben dann schon auch Spaß, aber ich würde das eher so als Methode abstempeln und als so richtiges klassisches Spiel nicht.

I1: Okay. also wie sieht denn das dann aus, jetzt Lehrerbildung hast du schon ein bisschen angesprochen, gibts da irgendwas im Lehrplan oder wird vom Kultusministerium da aktiv ein bisschen gefördert, dass man mehr in Richtung Spiele geht?

B: Nicht, also wüsste ich ehrlich gesagt nicht, muss ich zugeben, also das wäre mir neu. Im Lehrplan stehen ja meistens einfach nur diese Themenblöcke, die man abarbeiten muss und wie man das dann umsetzt ist ja dann der Lehrerin oder dem Lehrer selber überlassen. Im Studium ist es eben so, dass du alt Didaktik Fächer hast, also bei mir war es zum Beispiel Deutsch Didaktik oder Geographie Didaktik und da geht es halt darum, wie bringe ich Schülern etwas bei also die Lehre vom Lehren ist das dann. Aber oft war es da auch schon sehr eingefahren, vor allem in Deutsch, da ist es so schon irgendwie, ja mehr eingefahrener gewesen, wie man da, wie man da vorgeht und es ist halt auch sehr theoretisch und man lernt und in Geografie wars dann eben besser, da gibts halt mehr Methoden, man hat mehrere Medien zu einzusetzen. Man kann ja mit Bildern auch schon in Geographie schon richtig viel arbeiten und man muss ja nicht immer die starre Atlaskarte nehmen und ich kann mich auch nicht selbst als Schüler daran erinnern, dass es langweilig war oder einfach anstrengend war, aber so richtig, wie gesagt, Spiele gefördert oder so wäre mir nicht bekannt und ich wüsste auch nicht, dass es so Seminare gibt bei uns oder gab, wo man dann so Spiele kennenlernt. Ah, wobei, doch! Das ist falsch, was ich sage. Es gab beim Grundschullehramt, das müsste jetzt, ja wobei ich komm da auch nicht mehr drauf auf die Seite, aber ich behaupte, beim Grundschullehramt, da gabs auf jeden Fall sowas, wo man so Spiele lernt, also da ging es schon mehr darum, aber ich weiß nicht, was man da genau gemacht hat für Spiele, weil ich eben kein Grundschullehramt gemacht hab, aber ich weiß, das gibts. Da müsste ich jetzt nochmal Nachfragen bei jemandem. Gut, das Einzige, was wir mal in einem Seminar noch gemacht haben, ist, daran kann ich mich noch erinnern, das wären so Schulpädagogik, so bisschen so Kennenlernspiele, aber das macht man dann wenn überhaupt so am Anfang des Jahres oder wenn neue Leute kommen oder neue Schülerinnen und Schüler irgendwie während des Schuljahres dazustoßen, aber das macht man dann irgendwie mal kurz so. Das ist dann nicht so der Fokus da drauf.

I2: Also muss man sich eher selbst um die Spiele kümmern, wenn man welche einsetzen möchte?

B: Richtig, genau ja.

I2: Und wo findest du dann die geeigneten Spiele? Selbst erfinden oder gibts da Plattformen dafür?

B: Ich würde jetzt mal sagen, also ich habe so, ich hätte erstmal mich, hätte erstmal gegoogelt und mich so eingelesen, was es so gibt. Ich muss zugeben, ich habe ehrlich gesagt noch nicht so viel nach, weiß ich nicht, vocabulary Spiele oder so Games gegoogelt, das habe ich schon zum Beispiel mal gemacht oder so, aber so richtig mich dann so hinsichtlich digitalen Spielen habe ich mich jetzt nicht so wirklich eingelesen oder mal nachgeschaut, weil das ist ja auch immer so die Sache, du musst es dann selber auch erst durchspielen und irgendwie schauen, stehst du, wie gesagt, dahinter, findest du das Konzept gut oder ist es auch das, auf was du hinaus willst. Und ich glaube, da habe ich dann bisher noch nicht so viel Zeit verloren und mich darum gekümmert, dass ich da einfach was erstmal google, ich glaub, das ist jetzt heutzutage die erste große Anlaufstelle und ich glaube, so richtige, es gibt schon so Lernplattformen, aber die muss man dann auch erstmal sichten oder kennen, manchmal

sind die Sachen dann auch irgendwie versteckt oder durch irgendwelche Seminare irgendwie gemacht worden und dann braucht man irgendwie den Link dazu oder man findet es nicht direkt oben auf Google und das wär dann manchmal ganz schön, wenn es dann sowas gäbe, dass man einfach so eine Spieleplattform für Lehrer eben hat, um eben so in so Hohlstunden oder so auch sowas Digitales anzubieten, weil ich finde es irgendwie ganz cool, in den Computerraum zu gehen oder dass die eben mal am Handy irgendwas machen und irgendwie so das spielerisch zu machen, aber, wie gesagt, dann kommt dann wieder dazu, die brauchen Wlan und dann fängt man wieder von vorne an. Das ist halt also wirklich ein bisschen schwierig.

I2: Ja, das war bei mir auch immer das Highlight, der Computerraum, aber bei uns war immer so, dass die Accounts oder die Passwörter nicht funktioniert haben und bis da jemand kam, dann war die Stunde auch wieder rum.

B: (lachen) Das ist natürlich bescheiden. Vor allem ist das dann auch wieder oft mit Arbeit oder so mit Recherche oder so verbunden und so Computerraum ist dann irgendwie doch nichts mit nur Spielen. Ich war letztens auch wieder und dann hieß es: Ja Herr Finck, können wir nicht doch irgendwie was spielen? Dann habe ich so gesagt, ne macht erstmal euer Zeug fertig und dann waren die irgendwann fertig und dann hatten die noch 10 Minuten und dann habe ich die halt auch noch spielen lassen und dann gehen die halt auf sowas wie, wie heißen denn die ganzen Seiten so, weiß ich nicht, so Spieleaffe oder irgendwie sowas.

I1: Ah, das macht man also immer noch, ja? (lachen)

B: Ja, das gibt es irgendwie sowas oder dann sowas wie Snake oder so, das spielen die dann halt, weil über Google gibt es ja dann die ganzen Pacman Sachen und sowas, das fand ich dann irgendwie ganz witzig, aber so hinsichtlich schulinhaltliche Spiele, wie gesagt nichts. Also ja.

I1: Okay, das heißt aber würde es jetzt mehr Möglichkeiten geben, würde das Ganze, die Infrastruktur ausgebaut werden oder so Lernplattformen geben, wo vielleicht auch drinsteht, Pädagogischer Hintergrund von dem Spiel, würdest du das mehr einsetzen wollen?

B: Ich glaube schon ja, also ich glaube, jetzt so nach dem Gespräch werde ich mich auch für nächstes Jahr dann, wenn ich mich da wieder ein bisschen vorbereite oder so, dann auch öfter für mehr oder mehr Themen, wo ich schaue oder wo ich mir vorstellen könnte, da könnte sowas geben auch mal hinsetzen und schauen ob es da ein Spiel dazu gibt oder vielleicht gibt es ja manchmal schon so ein Grobgerüst und man kann das irgendwie adaptieren und sagen, ah das passt perfekt da rein, aber ich glaub, ja, wie du sagst, wenn das Grundgerüst so hinsichtlich Infrastruktur, Lehrerfortbildung oder auch so Eigenmotivation des Lehrers, also jetzt von mir ausgehend, da ist und ja ich glaube schon, dass dann eben diese Fort- und Weiterbildung und die Infrastruktur schon am Wichtigsten ist, weil dann nutzt man das halt auch oder weiß, das kann man verwenden und ich würde es auf jeden Fall einbauen, weil ich finde, das ist wie gesagt, den Unterricht schon sehr stark auflockern würde und es macht dem Lehrer selber ja auch Spaß, wenn er dabei zusehen kann, wie Schülerinnen und Schüler Spaß am Lernen haben und nicht wieder ächzend und stöhnend sagen: Och nein, ich will nicht das lesen. Oder, keine Ahnung, nicht wieder irgendein Grammatikeintrag machen und ich glaube, damit kann man dann auch irgendwie so, ich sag mal, grammatische Inhalte irgendwie üben oder einfach auch vertiefen oder einfach festigen und das dann irgendwie mit mehr Nährwert irgendwie haben als irgendwie mit Füller und oder Kugelschreiber im Heft festgehalten. Also ich würde schon, ja, um es abzuschließen, ich würde es auf jeden Fall machen.

I1: Okay, perfekt. Hast du noch irgendwelche Fragen, Max? Oder, weil ich wäre jetzt dann fertig mit Meinen.

I2: Ne, das war vorhin auch die Letzte von mir, genau.

I1: Okay, perfekt! Ja, dann wären wir auf jeden Fall jetzt fertig mit den Fragen.

B: Sehr sehr gerne, ich hoffe, ich konnte/

I1: War sehr hilfreich.

B: Das freut mich. Ich fühl mich ein bisschen schlecht, dass ich noch nicht so viele Spiele eingesetzt habe, aber auf der anderen Seite ist ja auch das, was du gesagt hast, dass es Teil eurer Arbeit ist.

I2: Mhm

I1: Genau, Ja.

B: Also ich bin mal gespannt, was meine Lehrerkolleginnen und Kollegen sagen, aber ich glaube, da, ich könnte mir vorstellen ähnlich, wobei bei den ein oder zwei, die haben schon mehr oder weniger im INV-Bereich mehr so Spiele, da gehts, wie man so Text, also wie man so 10-Finger schreibt, oder so, wobei das vielleicht auch so Übungssapps sind oder, ich weiß es nicht. Die werden es euch dann sagen.

I1: Ja, da gibt es glaube ich auch ein paar schöne Spiele damit, ja.

B: Ja, denke auch.

I1: Okay.

B: Gut, ich sage herzlichen Dank, ich hoff, falls ihr noch Fragen haben, gerne jetzt noch stellen oder mir einfach schreiben, dann antworte ich gerne. Falls sich noch irgendwelche Lehrerkolleginnen und Kollegen bei mir melden sollten, leite ich einfach die Nummern weiter.

I1+2: Ja, das wäre super.

B: Ich kann auch noch meinen Studienkommilitonen schreiben. Daran habe ich ehrlich gesagt noch gar nicht gedacht. Ich habe nur an mein Kollegium jetzt aktuell nur gedacht.

I1: Ach das wäre cool, ja. Also je mehr, desto besser, natürlich.

B: Dann schreib ich denen mal, weil ich meine, da sind ein paar, die haben Grundschule gemacht und die sind jetzt sogar teilweise im Referendariat schon. Die anderen sind sogar im, die sind jetzt schon fertig. Also ich glaub... Ich frage mal nach, ich würde jetzt, wie gesagt, nichts versprechen wollen oder so, ich hoff, dass sich die ein oder der andere Mal meldet bei euch, so wie jetzt meine Kollegen. Ich habe eigentlich schon gehofft, dass es mehr sind, gebe ich zu, aber ja.

I1: Ach, ich habe mit weniger gerechnet, also alles gut.

B: Ah achso. Ja es ist auch echt schwierig und es tut mir auch echt leid für euch, weil ich mein das ist ja so ein spezieller Beruf oder spezielles Feld, wo ihr da sucht, und da kann dann nicht irgendwie jeder mitmachen, so.

I1: Mhm (zustimmend)

B: Aber theoretisch, ich weiß nicht, macht ihr das irgendwie, könnt ihr irgendwie eure Dozenten auch fragen oder gehts da speziell einfach um Lehrer an einer richtigen Schule?

I1: Also Max wird auf jeden Fall einen Professor von uns fragen, aber unser Thema ist

B: Schule, ja

I1: primäre und sekundäre Bildung.

B: Ah okay, Ah okay.

I1: Und da ist dann nur noch gymnasiale Oberstufe dabei.

B: Okay. Ja, ne dann schreib ich auf jeden Fall nachher noch paar Kommilitonen und Freunden von mir und hoff ich, dass ich da /

I1: Genau, ich schreib den Dreien nachher auch noch. Ich wollte sie am Sonntag jetzt nicht stören.

B: Alles gut, die haben ja eh Ferien. Von dem her.

I1: Stimmt, ja.

B: Die sollten jetzt auch mal Zeit haben oder sich Zeit nehmen für euch. (lachen)

I2: (lachen)

I1: (lachen)

B: Gut, dann wünsche ich auf jeden Fall einen schönen Montag. Herzlichen Dank auf jeden Fall.

I1: Ja, wünsche ich auch, ja. Danke schön.

I2: Ja, danke ebenso.

B: Und ich wünsch euch noch viel Spaß und eine gute Zeit beim Bachelorarbeit schreiben und Auswerten der Umfragen, das ist ja auch immer so sehr viel zeitaufwändig und mit Spaß verbunden. (lachen)

I2: Ja genau, der Spaßfaktor vor allem (lachen)

B: Aber ihr kriegt das hin, da bin ich mir sicher. Es ist auf jeden Fall ein cooles Thema, das muss ich wirklich sagen.

I2: Das stimmt.

I1: Ja, das ist echt interessant, ja.

B: Nice, dann wünsch ich euch was. Gute Woche und wenn was ist, einfach melden. Merci. Ciao.

I1: Jo, Ciao.

I2: Danke, Ciao.

B2 – J. Rothmund - 04.08.23

I1: Dann auf jeden Fall Hallo und vielen Dank für die Zeit und für das Interview.

B: Gerne.

I1: Wir sind ja zu zweit, das heißt, wir haben zwei Bachelorarbeiten im gleichen Interview. Die sind über ein ähnliches Thema, also beide gehen um den Einsatz von Spielen im Unterricht an bayerischen Schulen. Bei mir ist es so: Warum werden sie eingesetzt? Vorteile und Nachteile. Auch: Warum werden sie nicht eingesetzt? Und das warum werden sie nicht eingesetzt wird ein bisschen geteilt noch, da kommt nämlich Max ins Spiel, der macht den technischen Teil, von dem wie es eingesetzt wird.

I2: (nicken) Genau.

I1: Und bevor ich noch zu Fragen komme, noch eine kurze Abgrenzung. Und zwar habe ich ja gesagt, geht es um Spiele, das heißt Unterhaltungsspiele ODER Bildungsspiele. Aber keine Gamifications, also sowas wie jetzt "Kahoot", was viele Lehrer benutzen, wäre jetzt was, was nicht von uns angesprochen wird. Das heißt auch so Spieleelemente in nicht Spielekontext. Die meinen wir nicht.

B: Mhm.

I1: Wir meinen wirklich konkrete Spiele an sich. Okay, dann mal zu Beginn die Frage, spielst du auch selbst Spiele?

B: Privat nicht mehr.

I1: Nicht mehr. Das heißt früher schon?

B: Ich habe sehr, sehr lange alles Mögliche gezockt, gespielt. Brettspiele natürlich, ja, jetzt mit der Familie, das wieder vermehrt.

I1: Mhm.

B: Aber jetzt eher nicht mehr.

I1: Okay. Dann kommen wir direkt mal zu den Fragen. Und zwar erzähl mal: Welche Fächer unterrichtest du? Was für eine Schulart ist das? Was für Stufen unterrichtest du eher?

B: Genau. Ich komme von einer Städtischen Wirtschaftsschule. Ich glaube mit ein paar anderen Kollegen hatten Sie da auch schon gesprochen, oder habt ihr auch schon gesprochen.

I1: Ja, genau.

B: Ich unterrichte aktuell noch BSK, also betriebswirtschaftliche Steuerung und Kontrolle. Das wird ja in, lasst mich lügen, jetzt fängt es glaube ich mit der 6. und 7. Klasse an, dass es aufgeteilt wird in ökonomische und digitale Bildung. Und das ist dann so ein fließender Übergang, dass BSK, irgendwann, dass es nicht mehr gibt und dass es bloß noch ökonomische und digitale Bildung gibt. Und ab übernächstem Schuljahr, also 24/25 gehe ich noch in die

Übungsfirma. Also den praktischen Teil der, sag ich mal, des BWL Unterrichts. Ich unterrichte Klassenstufe, wie war es letztes Jahr, war es die Jahrgangsstufe 8 und 10 und die 10z, also dieses zweistufige System, wenn sie von der Mittelschule kommen.

I1: Okay, und hast du schon mal Spiele im Unterricht eingesetzt?

B: Ich glaube, nachdem, wie ihr es definiert, ja. Also das - ich bin Quereinsteiger, das heißt letztes Jahr war mein erstes Schuljahr, bei dem ich überhaupt unterrichtet habe. Ich habe dann auch erst im, lass mich überlegen/ Die 8. Klasse habe ich übernommen im (..)/ September habe ich angefangen, Oktober, November. Ich glaube, im November habe ich die 8. Klasse übernommen. Und da habe ich dann relativ schnell angefangen, so zweiwöchig Brennstuhl zu spielen mit Begriffen aus den letzten zwei Unterrichtswochen. Die haben sich quasi, die haben mir eine Liste geschickt im Laufe der Woche, dann habe ich die Begriffe angeschaut und habe sie dann bestätigt und dann haben wir quasi freitags in einer Stunde dieses Brennstuhl gespielt, dass die sich einfach gegenseitig die Begriffe die wir benutzt haben erklären konnten.

I1: Wie genau funktioniert das Spiel dann?

B: Die Klasse wird in, meistens waren es zwei Gruppen, eingeteilt. Da habe ich sie dann entweder selbst entscheiden lassen, was anfänglich ein bisschen schwer war. Dann haben wir einfach 50/50 gemacht oder dann durchzählen lassen. Und jede Gruppe überlegt sich ein paar, oder hat, im Endeffekt haben sie sich die Begriffe ja schon überlegt. Dann sitzt einer aus der jeweiligen Gruppe vorne mit dem Rücken zur Tafel, die andere Gruppe schreibt einen Begriff hin und dann bekommen sie quasi 30 bis 60 Sekunden Zeit den Begriff zu erraten. Quasi wie Activity ein bisschen.

I1: Ah, okay. Das heißt analog.

B: Genau, analog.

I1: Digitale Spiele dann gar nicht?

B: Wie hieß denn das eine? Also das Kahoot klar, das habt ihr ja schon rausgenommen, das war aber eher so zur Belustigung anstatt zum tatsächlichen Lerneffekt erzielen. Gartic Phone nennt es sich, glaube ich?

I1: Ah, Gartic Phone, ja.

B: Gartic Phone, ja genau. Sowas habe ich sowohl für, sag ich mal, zu Unterhaltungszwecken als auch für Lernzwecke benutzt.

I1: Und wie hat das dann für die Lernzwecke funktioniert?

B: Quasi genau gleich, dass ich denen - ich habe so Begriffe oder Sätze zusammenschreiben lassen, die ich dann quasi bewertet habe, ob die sich auch gut zeichnerisch wiedergeben lassen, wie zum Beispiel eine Bilanz, eine Jahresanfangsbilanz aufstellen. Und da haben sie sich dann irgendwelche fancy Begriffe überlegt und dann war das auch RELATIV, relativ gut umsetzbar. So eine Bilanz zeichnet sich ja recht schön.

I2: Habt ihr das eher im PC-Raum gespielt oder habt ihr euch da am Handy miteinander verbunden, oder nur einer hat das übertragen?

B: Klassenunterschiedlich. Mit den, also mit den zehnten Klässlern habe ich das gar nicht gemacht, weil das war meine erste Abschlussklasse. Das heißt, da war mein Fokus auch auf Vorbereitung zum Abschluss. Die waren etwas Corona geschädigt durch achte, neunte und Anfang zehnte Klasse durch die ganzen Corona Maßnahmen. Und dann wollte ich nicht im ersten Jahr, wie sagt man, reinscheißen. Sondern die auf jeden Fall auf die Prüfung vorbereiten. Mit der achten Klasse, die habe ich eher im PC-Raum spielen lassen. Und die zehnte Klasse, also die zehnz, sowohl als auch. Wenn es die Möglichkeit gab, sind wir in den PC-Raum gegangen, ansonsten ging es auch am Handy bei denen ganz gut. Also ist ganz stark Schülerabhängig. Wie sind die Schüler drauf? Wie verantwortungsvoll sind die? Und in den Z-Klassen ist das dann normalerweise so, die sind etwas älter. Also, die Jüngste tatsächlich, ist jetzt 15 und die älteste ist 20. Und da funktioniert dieses, oder hat zumindest meiner Meinung nach, oder meiner Erfahrung nach bisher, deutlich besser funktioniert, dass man die den quasi den Zugang zum Handy gibt und die sich dann auch dran halten nicht nebenher auf TikTok gehen, Instagram, irgendwie in Whatsapp die ganze Zeit hin und her chatten. Da ist die Gefahr, sage ich mal, bei der achten Klasse deutlich mehr gegeben.

I2: Mhm. Ist dann auch der Einsatz von den Spielen abhängig von den Ressourcen, also von der Anzahl der PC-Räume oder jetzt auch bei dem Gartic Phone mit dem Internetzugang, gibt es da irgendwie Probleme oder Einschränkungen?

B: Tatsächlich ein bisschen. Wir haben an der Wirtschaftsschule, haben wir zwei Informatikräume und einen großen Übungsraum, bei dem auch meistens dann die, die Veranstaltungen zu den - zur Übungsfirma stattfinden, und einen bisschen kleineren. Und die sind eigentlich schon relativ gut frequentiert. Das heißt, man muss dann schon in diesem Belegungsplan schauen, ob es überhaupt die Möglichkeit gibt, da kurzerhand hochzugehen. Dadurch, dass wir, wenn jetzt die Abschlusschüler da wären, hätten wir zwei neuner, zwei zehner Klassen und die zehnz und elfz, also sechs Klassen, die sich diese Übungsräume teilen. Und siebte bis, beziehungsweise sechste auch schon, sechste bis elfz hoch, hätten wir diese zwei Informatikräume, die sie sich quasi teilen. Die haben in der 6. Klassen, ich weiß schon gar nicht mehr, wie das Fach heißt, ich habe es nur einmal vertretungsweise gemacht, da lernen sie quasi so ein bisschen digitale Grundzüge. Wie man mit dem PC interagiert, was es für Buttons in den typischen Office Programmen gibt und Co. Und siebte, achte, neunte, zehnte geht es dann los mit Zehnfingersystem, mit DIN Vorschriften bei Briefen, bei Aufträgen, einfach beim Erstellen von verschiedensten in der Industrie verwendeten Dokumenten. Also bisschen, sag ich mal, Ressourcenabhängig ist es auf jeden Fall.

I2: Okay. Habt ihr auch Tablet-Klassen? Oder ist sowas in Planung, oder?

B: Ist in Planung genau. Wir bekommen jetzt einen Anbau. Der ist auch gerade, sind sie schon fleißig am Bauen, Gott sei Dank. Ich weiß noch nicht genau, wie es aussieht, ob es über den Sommer richtig fertig wird, aber ich schätze auch 24/25 werden die Klassen, sag ich mal eingeweiht, spätestens. Und da ist es auf jeden Fall angedacht, dass es dann quasi Tablet Klassenzimmer gibt, also große Information habe ich noch nicht bekommen, oder vielleicht ist es mir auch entfallen, aber ist auf jeden Fall in Planung.

I2: Okay. Wie sieht denn die Ausstattung in den jeweiligen Klassenräumen aus? Arbeitet ihr noch mit Tageslichtprojektoren wie wir früher, oder ist es schon wieder weiter mit Beamern oder was gibt es da?

B: Beamer und diese Dokumentenkameras, mit Anschluss von, was gibt es denn alles? HDMI und ich glaube die iPads und so weiter kann man auch problemlos anschließen.

I2: Mhm, okay.

B: Da kann man relativ viel machen. Und zusätzlich haben wir noch die Schulcloud, quasi als App, oder PC-Anwendung, bei dem man dann auch relativ schön digital Inhalte verbreiten kann, oder Hausaufgaben digital einsammeln kann. Davon habe ich relativ viel Gebrauch gemacht.

I2: Klingt auch praktisch, ja.

I1: Nochmal zurück zu Spielen. Welche Ziele oder was für eine Wirkung erwartest du dir von diesen Spielen?

B: Ich habe es ja in zweierlei unterteilt. Einmal in diese, sage ich mal, Freizeitgestaltung oder ein bisschen Zeitüberbrückung, also wenn die Schüler jetzt extrem gut mitgemacht haben, schließe ich Lernbereiche meistens auch mit Exen ab. Und wenn die eben entsprechend ausfällt, genehmige ich denen quasi auch sowas wie eine Art Belohnung, dass sie quasi spielen dürfen als Belohnung. Da gibt es dann nicht wirklich ein Ziel, sondern eher, um sie ein bisschen motiviert zu halten. Ich meine für einen acht Klässler ist eine Bilanz, ein arschtrockenes Thema, brauchen wir nicht drüber sprechen. Oder Buchungssätze sind einfach nicht sexy. Für die lerntechnisch eigentlich genau das gleiche. Spielerisch und - also die Gemeinschaft in der Klasse ein bisschen stärken. Das hat in der achte richtig gut funktioniert. Die waren am Anfang teils schüchtern, teils desinteressiert und sind aber am Ende dann ziemlich gut zusammengewachsen, haben also quasi ihre Klassenmeinung mir gegenüber ziemlich gut vertreten können, auf was sie quasi Lust haben oder was sie quasi machen wollten. Und das dann einfach in Verbindung mit Begriffen, die für die Lernzielerreichung und für die Verstetigung von dem Wissen der letzten zwei Wochen notwendig sind, fand ich das eigentlich ganz hilfreich.

I1: Okay, das heißt, man kann die Wirkungslogik dann anhand vom Verhalten oder vom Wissen der Schüler dann direkt so erkennen.

B: Genau, ja. Ausnahmen bestätigen die Regel, klar. Die kann man, was heißt, nicht abholen? Man probiert es natürlich trotzdem, aber gibt natürlich immer ein paar, die den Kopf wunderschön ausschalten können. Vielleicht wachen sie über die Sommerferien ja jetzt auf.

I1: Okay und da direkt mal anknüpfend. Siehst du irgendwelche Nachteile bei der Nutzung von Spielen im Unterricht?

B: Ist natürlich ein bisschen Vorbereitungsaufwand, also dass man sich zum einen etwas überlegt, das zum anderen auch ein bisschen mit langweiligen oder trockenen Inhalten verknüpft. Und ist eben auch der, also die Klasse freut sich sowieso, wenn es heißt, wir gehen in den PC-Raum oder wir wollen jetzt quasi spielen, denken sie natürlich gleich an Freizeitspiele. Aber (...) ich finde es glaube ich noch ein bisschen schwer mir ein sinnvolles oder ein Spiel gerade für Wissens Verstetigung richtig aus den Fingern zu saugen, meistens entsteht so eine Idee auch ein bisschen spontan, zumindest jetzt in meinem ersten Jahr war es eher spontan. Dann habe ich halt quasi einfach auch bei den Kollegen mir so ein bisschen was abgekupfert und aus - auf deren Portfolio zurückgegriffen. Also wenn die Vorbereitung, wenn ich glaube, mal das alles mal so ein bisschen, sich ein bisschen mehr damit auseinandersetzt,

was es für Möglichkeiten gibt, sowohl in PC-Räumen, möglicherweise später auch mit den Tablets oder auch mit den Handys, wenn die Klasse dazu einfach geeignet ist, sag ich mal, ist es glaube ich kein großer Mehraufwand das mit einzubinden.

I1: Okay, und wie sieht es denn dann mit, wenn du jetzt Spiele findest, die zu kaufen? Das Geld, die Lizenzen, muss man das selbst tragen, trägt es die Schule, trägt es der Staat?

B: Das ist eine gute Frage. Ich wüsste nicht, ob man sowas als Schulausgaben irgendwie geltend machen könnte. Da bin ich wohl noch zu wenig drin im Thema. Also das, mhh. Wenn man wüsste, ob man das irgendwie verkaufen könnte, wie neue Bücher oder so ergänzende Lernmaterialien, ob man das da unter so einem Posten mitverwenden kann. Ich meine, ich glaube, also die, die Stadt hat auf jeden Fall Interesse, dass es technologisch voran geht, es gab ja auch auch lange Zeit so einen Fördertopf für die Digitalisierung an Schulen, vielleicht wäre da eine Möglichkeit, das unter so einer Kategorie zu, unter die zu verbinden. Dafür dann quasi Lizenzkosten auf sowas abzurechnen. Aber die Abrechnung, da kennt sich der Konrektor an unserer Schule eher aus. Bin ich nur ein bisschen überfragt.

I1: Mhm, okay. Du meinst ja, du bist Quereinsteiger. Das heißt so eine klassische Lehrerausbildung gab es jetzt nicht. Hast du dann vielleicht irgendwelche Weiterbildungen besucht, oder weißt du von irgendwelchen, in Richtung gehen von Spiele mehr im Unterricht einbinden?

B: Es gibt ein Portal, FIBS müsste es heißen, da werden wöchentlich verschiedene Weiterbildungen, Fortbildungen und Kurse angeboten und da bin ich auch das eine oder andere Mal über den Begriff mit Spielen gestolpert. Ich habe es glaube ich zeitlich jetzt nicht wirklich hingebacht, weil es viel unter diese Prüfungsvorbereitungsphase fiel. Da gab es auch viel zu Chat GPT und Co., wie man das am besten in den Unterricht einbinden kann. Habe mich beim einen oder anderen mal angemeldet, habe es dann probiert, so gut wie möglich mit einzubinden, aber (...) ansonsten fällt mir jetzt gerade zu den sonstigen Kursen so nicht viel ein. Also das FIBS wurde mir halt auch von Kollegen empfohlen. Die meisten Sachen sind glaube ich kostenlos und online, heißt nirgendwo hinfahren. Und ab und zu gibt es auch von den Wirtschaftsschulen selbst, gibt es einen Wirtschaftsschultag, das sind aber dann nicht so richtige Fortbildungen oder Veranstaltungen, sondern da werden einfach Neuerungen was die gesamten, was alle Wirtschaftsschulen betrifft, so ein bisschen vorgestellt. Also jetzt wie der neue Stundenplan, der jetzt kommt, oder die neue Studentafel, die kommt mit den neuen Fächern, das Mensch und Umwelt dann quasi ersetzt wird durch Mensch und. Oh, wie heißt das jetzt? Umwelt und Technik oder so.

I1: Okay und wenn wir jetzt schon beim Lehrplan sind. Wird da irgendwie vorgegeben, dass man sich ein bisschen mehr mit Spielen im Unterricht beschäftigen soll, weil sie ja dann doch auch ihre Vorteile haben, oder wird da gar nicht drauf eingegangen?

B: Ich würde eher sagen, das fällt zur, wie sagt man da? Pädagogischen Freiheit, das man sowas einbinden kann, also dieses, das Fach digitale Bildung soll auf jeden Fall diese trockenen Inhalte, diese trockenen BWL Inhalte so ein bisschen anschaulicher, anschaulicher machen, quasi mit dem PC verbinden. Aber so richtige - richtig inhaltlich eher nicht. Also habe ich zumindest jetzt nichts gelesen, aber das könnte auch ein bisschen daran liegen, dass der richtige Lehrplan für diese beiden Fächer noch nicht so ganz steht. Also das ist eher ein überraschen lassen, wie jetzt das nächste Jahr läuft, mit den sechst Klässlern und den siebt Klässlern. Und darauf aufbauend, dann vielleicht in der achten Klassenstufe und in der neunten Klassenstufe dann ein bisschen was verändern oder anpassen.

I1: Okay. Das heißt, das Kultusministerium hat jetzt noch nicht so richtige Richtlinien dafür im Lehrplan drin?

B: Unser Lehrplan, oder unsere Studentafel kommt vom ISB. Die, genau die heißen, muss ich selber kurz schauen. Mh, ja gut, Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München. Wie weit die mit dem Bildungsministerium zusammenhängen/ Ich poste euch schnell mal den Link in den Chat.

I1:Ja, das wäre gut, danke.]

B: Kennt ihr euch mit der Wirtschaftsschule aus, wie das funktioniert?

I2: Also ich nicht.

B: Gar nicht? Also.

I2: Nein.

B: Ich war selber überrascht über die Wirtschaftsschule. Das ist so ein, so ein extra Ding in Bayern, sag ich mal, Führungszeichen. Der Abschluss ist quasi ein Wirtschafts-Realschulabschluss, das heißt, man kann danach dann auch ganz normal auf die FOS gehen und sein Abi nachholen oder eine Ausbildung starten. Und in der Schulart wird ab der siebten. Klassenstufe mehr Wert auf betriebswirtschaftliche Themen gelegt. Wie funktioniert die Weltwirtschaft? Wie funktioniert die Wirtschaft in Deutschland? Wie funktioniert Buchhaltung? Wie funktionieren kaufmännische Betriebe? Wie funktionieren/ Wie funktioniert quasi das Leben? Wie mache ich eine Steuererklärung? Wie trage, fülle ich unterschiedlichste Formulare aus? Was für Kreditarten gibt es? Wie beantrage ich Kredite? Warum ist ein Kredit für mich überhaupt interessant? Und, und, und. Also quasi so eine grundlegende kaufmännische Ausbildung haben nach der Realschule. Das ist quasi so das Ziel von den Wirtschaftsschulen. Und gibt es quasi ganz normal, ab der Klassenstufe sechs kann man einsteigen, ab Klassenstufe 7 kann man einsteigen, da geht es quasi den ganz normalen Weg, acht, neun, zehn, Abschluss Realschule, beziehungsweise Wirtschafts-Realschule. Und dann gibt es noch die Möglichkeit, nach einer Mittelschule ebenfalls in die Wirtschaftsschule zu kommen und das ist dann der zweijährige Weg. Es gibt da/ Da heißen die Klassen dann bei uns zumindest elf-z – zehn-z und elf-z und die machen quasi Klassenstufe acht bis zehn, machen die in den zwei Jahren, beziehungsweise eineinhalb, die Prüfungen sind ja ein bisschen früher. So ein bisschen kenne/ in Baden-Württemberg kannte ich das unter der kaufmännischen Schule. Nach der Realschule hab ich die kaufmännische Schule gemacht. Damals gab es in meinem Heimatdorf noch die Fachrichtung Wirtschaftsinformatik, sprich da hatte ich auch Fächer BWL, VWL, bei denen ich quasi das Gleiche lerne, wie ich jetzt lehre. Wie funktionieren Bilanzen? Warum braucht ein Unternehmen das? Warum gibt es überhaupt Steuern? Ja, warum müssen wir Steuern zahlen? Warum sieht das Bruttogehalt so geil aus und das Nettogehalt dann irgendwie ein bisschen trauriger? Da kann man die Schüler dann schon ein bisschen, bisschen fangen, ja oder, dass man denen sagen kann, hey Leute, Schule ist zwar scheiße, aber schaut mal nach dem Urlaub. Da waren die acht Klässler ganz, ganz erzürnt darüber, dass sie später maximal 30 Tage Urlaub im Jahr haben. Ja, da fanden sie die Schule dann gar nicht mehr ganz so schlecht.

I2: Ja, richtig. (lachend)

I1: Ja, das hätte ich gerne früher schon, früher schon verstanden. (lachend) Okay, wie sieht denn das bei euch aus? Gibt es da IT-Administratoren, die sich dann generell mit dem Netzwerk von der Schule beschäftigen, oder machen das die Lehrer selbst? Oder irgendwelche IT-Lehrer dann?

B: Also, wir haben einen externen Dienstleister, der bei uns eine, die Firewall konfiguriert und eingerichtet hat und der Großteil von der Kommunikation läuft eigentlich über die ITler statt. Da haben wir einen fixen Ansprechpartner. Aber wir haben jetzt mich und noch ein anderer Kollege an der Schule, die aus der IT-Branche kommen, sprich also das technische Knowhow und die Erfahrung mitbringen, um sowas quasi selbst zu managen. Aber das funktioniert nur in Abstimmung eben mit der, mit den Stellen an der Stadt, in der Stadt. Also heißt, wenn wir jetzt sagen, der IT-Dienstleister, der ist Quatsch, den wollen wir nicht mehr aus den und den Gründen müssen wir das denen quasi, wie sagt man da? Müssten wir mit der Stadt mehr oder weniger verhandeln. Das die das quasi dann auch bestätigen, dass wir die rausschmeißen können. Weil ich glaube auch die Vertragsunterschriften oder wenn wir was kaufen sollten, neue Server, neuer Festplattenspeicher oder auch die Tablets und so weiter läuft alles über die Stadt. Heißt auch, es gibt zwei Netze an der Schule, eins für die Verwaltung und eins quasi für, sag ich mal, alles andere wo sich dann normalerweise auch die, die Schüler und die Lehrer mit dem WLAN verbinden können. Vor allem eher die Lehrer, das quasi, wenn sie irgendwas drucken möchten, dass es halt aus dem Klassenzimmer raus geht und, und, und. Und da werden jetzt über die Sommerferien die Access-Points an der gesamten Schule verteilt. Das heißt, technisch haben wir einen Gigabit-Anschluss. Praktisch, ja kann man sagen, lag der Stecker neben der Steckdose. Ja, da war unsere Rektorin, oder unsere Direktorin, war nicht sehr amused, die hat gesagt, der lag quasi die ganze Zeit unter ihrem, unter ihrem Popo, aber es konnte nichts gemacht werden, weil von der Stadt hat, wie nennt es sich denn? Hat ein Netzwerkkonzept, glaube ich, gefehlt. Irgendwie sowas hat glaube ich gefehlt, dass es da nicht voran ging. Genau und durch ein bisschen Druck machen, geht da jetzt auch was voran. Weil ich meine ein Tablet Zimmer ohne Internetfähige Tablets/ Ja, ist wie Autofahren ohne Benzin.

I1: Ja, das ist Quatsch. Das ist natürlich nicht gut. Okay, welche Voraussetzungen müssen denn gegeben sein oder - Ja, welche Voraussetzungen müssen gegeben sein, um mehr Spiele im Unterricht einbinden zu können? Brauchen die Lehrer mehr Zeit? Oder konkrete Spiele zu konkreten Themen?

B: Sowas wäre vielleicht interessant. Also es gibt ja von vielen solche Einführungsveranstaltungen, wo einfach mal gesagt wird, hey Leute, schaut mal, so und sowas gibts. Nehmen wir mal Chat GBT. Das können die Chatbots, das können die Chatbots nicht, deshalb sind sie gut, deshalb sind sie schlecht. Und sowas wäre, glaube ich, für Spiele im Unterricht, wäre das vielleicht ganz geil. Ich glaube, viele verstehen unter Spielen eher die Grundschule. Der Begriff klingt halt noch kindlich. Das Spielen ist eben so behaftet, dass, wenn man älter ist, man ja nicht mehr spielt. Dabei wird oft übersehen, dass man durch Spielen viel lernen kann. Zumindest meine Meinung. Heißt das wäre da vielleicht gar nicht so schlecht, wens, muss ja nicht nur in Bayern sein, kann ja gerne Deutschland weit sein, dass man da ein paar Einführungsveranstaltungen macht über was für andere pädagogische Konzepte neben Frontbeschallung, Gruppenarbeit, Diskussionsforen und so weiter, gibt es eigentlich noch. Was wäre vielleicht im Rahmen der Digitalisierung auch ein Zeitgeist geschuldet, wir unsere heranziehende Jugend besser auf das Berufsleben vorbereiten können.

I1: Okay, das heißt, da müssen sowohl die Spieleentwickler ein bisschen konkreter ihre pädagogischen Ziele und Themen erklären und die Lehrer müssen auch ein bisschen besser darauf vorbereitet werden, warum man überhaupt Spiele einsetzen.

B: Ja also die Großen, also ich mein die Tripple A Titel und so weiter, die platzen natürlich aus allen Nähten vom Marketing, aber vielleicht wäre es auch gar nicht so schlecht, wenn man auch mal gerne auf die zentralen Stellen, also quasi dem Bildungsministerium einfach mal zugeht und sagt, hey Leute, schaut mal, wir haben andere pädagogische Konzepte, die ihr vielleicht nutzen könnt. Das sind unsere Spiele, wie wäre es, wenn ihr da mal eine, wie nennt sich das immer, Taskforce bildet, die sich da mal ein bisschen beschäftigt und sowas nicht in der Stundentafel einzubinden wäre. Dass es nicht nur jedem Lehrer selbst überlassen ist, ob er sowas einbindet, sondern dass sowas vielleicht schon in ganze Stundenplankonzepte miteinfließt. Wäre quasi die, wie sagt man da, die Idee von Oben. Von oben herab so ein bisschen.

I2: Mhm (zustimmend)

I1: Mhm (zustimmend)

I2: Die Spieletitel, die nimmst du aus eigener Erfahrung oder aus den Erfahrungen der Kollegen her. Sind dir auch Datenbanken im Internet bekannt oder sogar von der Schule selbst, wo du Spiele herausfiltern kannst, oder andere Plattformen, die das anbieten?

B: Noch gar nicht, nein.

I2: Gar nicht, okay. Dann fehlt also auch das Wissen.

B: Mhm (zustimmend)

I2: Okay.

I1: Ja, das ist nämlich auch was, das haben wir gemerkt, weil es gibt nämlich eine Seite von der PH Freiburg, die beschäftigen sich so ein bisschen mit dem Thema und die haben auch eine Datenbank, wo man nach Fächern auswählen kann und suchen kann, aber dass es irgendjemand, den wir gefragt haben, kennt war jetzt nicht so der Fall.

B: Ist mir nämlich auch komplett neu.

I1: Ja, okay.

B: Aber das klingt schon ziemlich geil.

I1: Ja, da kann ich gerne den Link nachher auch dir schreiben.

B: Oh ja, das wäre mega.

I1: Muss ich nur nachher an meinen Computer gehen. Den schreibe ich in Whatsapp, dann.

B: Ja, perfekt.

I1: Okay, hast du noch irgendwelche Fragen, weil ich wär soweit durch mit meinen Fragen.

I2: Nein, das war dann auch die Letzte von mir.

I1: Okay, hast du vielleicht sonst noch irgendwelche Sachen, wo du zur Thematik noch loswerden möchtest, bevor wir dich dann in den Freitag loslassen? (lachend)

B: Hmm. Spontan fällt mir, glaube ich, nichts mehr ein.

I1: Okay, das heißt, wir haben alles abgedeckt. Das ist doch schön.

B: Was ich aber anbieten kann ist, Jenny, du hast ja sowieso meine, oder Jennifer, du hast ja eh meine Whatsapp Nummer. Wenn euch nachträglich noch irgendwas einfällt, könnt ihr mir da gerne nochmal schreiben. Da bin ich für sowas schon bereit und gerne für offen.

I1: Vielen Dank.

B: Oder auch dir, Maximilian. Wenn dir noch was einfällt.

I2: Ja, das ist super, danke schön.

I1: Wir können gerne dann die Ergebnisse, die wir jetzt rausbekommen haben, an dich schicken, wenn wir so weit sind.

B: Ja, das wäre super. Gerne.

I1: Okay, alles klar, dann machen wir das so.

B: Wie viel Zeit habt ihr noch?

I2: Mitte September, circa.

I1: Nicht mehr viel.

B: Okay, ja dann wirds natürlich, tatsächlich, ja. Habt ihr noch ein bisschen was zu tun, ein bisschen vor euch.

I1: Ja, wird ein strenger Zeitplan, ja. (lachend)

B: (lachend)

I1: Alles klar, dann auf jeden Fall nochmal vielen Dank fürs Interview, war echt interessant.

I2: Ja. Dankeschön.

I1: Kamen ein paar neue Themen auf und dann wünsch ich dir noch einen schönen Freitag.

B: Vielen Dank, gerne.

I2: Wünsch ich auch ja.

B: Euch vielen Dank für die Fragen. Ich drück euch die Daumen, wünsch euch viel Erfolg. Ich bin gespannt

I1: Dankeschön.

B: ob ich eure Namen mal auch auf der Uni Freiburg mal lesen kann.

I1: Vielleicht, ja. (lachend)

B: Vom Ministerium, dass die die neuen Ideen von euch bekommen, tut denen bestimmt auch nicht weh.

I2: (lachend)

I1: Das wäre auf jeden Fall nicht schlecht, ja (lachend)

B: Wunderbar, super. Danke euch. Schönes Wochenende euch schon mal und, wie gesagt, viel Erfolg.

I1: Ebenso.

I2: Danke, Ebenso.

I1: Dankeschön.

B: Tschüss.

I2: Ciao.

I1: Tschüss.

B3 - Nadine Buscher - 02.08.23

I1: Okay. Also dann nochmal vielen Dank, dass du dir Zeit nimmst.

B: Kein Problem.

I1: Wir sind Studierende an der HNU in Neu-Ulm und wir studieren Game Produktion and Management. Unser Thema dieses Semester als Bachelorarbeit ist eben der Einsatz von Spielen, also ob es jetzt Unterhaltungs- oder Bildungsspiele sind, ist jetzt erst mal egal. Einfach allgemein in den Schulen. Bei mir geht es eher so, warum werden sie eingesetzt, warum werden sie nicht eingesetzt, so die allgemeinen Sachen und bei Max geht es ein bisschen mehr ins Technische.

B: Okay.

I1: Deswegen sind wir auch beide dabei (lachen).

B: Okay (lachen).

I1: Kurz zu Beginn nochmal eine Abgrenzung. Und zwar, ich habe ja schon gesagt, Spiele und Bildungsspiele, da suchen wir dann NICHT nach Gamifications wie zum Beispiel Kahoot. Ich habe gehört, dass wird häufig eingesetzt.

B: Ja (nicken)

I1: sondern wirklich nur klare Spiele, ob es jetzt Unterhaltungsspiele oder Bildungsspiele.

B: Okay, ja.

I1: Okay, perfekt. Dann zu Beginn einfach eine Frage: spielst du eigentlich auch selber Spiele in der Freizeit?

B: Ja, tatsächlich. Also gerne Wissensspiele.

I1: Wissensspiele, in welche Richtung dann?

B: Alles was Quiz angeht und ja ich lerne gerne würde ich sagen (lachen)

I1: (lachen)

I2: (lachen)

I1: Das ist auf jeden Fall gut zu hören und das sind auch immer lustige Spiele finde ich. Okay, dann würde ich sagen, starten wir mal. Welche Fächer oder Schulart oder Schulstufe unterrichtest du denn?

B: Also ich unterrichte Ethik, Englisch und ab und zu Deutsch in der Wirtschaftsschule, das ist eine mittlere Schule, das ist eine Berufsvorbereitende Schule mit einem mittleren

Schulabschluss, also Realschulabschluss, gibt es nur in Bayern soweit ich weiß. Und Klassen wirklich von 6 bis 11 alles durchgehend.

I1: Okay. Und hast du da vielleicht auch schonmal Spiele eingesetzt im Unterricht?

B: Ja tatsächlich, also sehr viel auch in Ethik. Da machen wir auch sehr viel mit Spielen, aber auch in Englisch, auch in Deutsch. Also, wirklich überall kommen Spiele zum Einsatz.

I1: Okay.

I2: Sind das dann eher digitale, analoge Spiele, oder?

B: Das ist eine Mischung aus beidem, einfach weil wir in der Schule noch nicht wirklich im digitalen Zeitalter ankamen, das ist in Deutschland ein bisschen schwierig.

I2: Mhm, Stimmt.

B: Ja.

I2: Sind die digitalen dann auch am PC, Handy, Tablet oder gibt es auch in die VR- oder AR-Richtung?

B: Ja, also wir haben einen Computerraum, den können wir immer benutzen. Dann eher am PC. Aber ich lasse die schon mal am Handy spielen, so ist es nicht, so ganz illegal (lachen).

I2: Ja, stimmt. (lachen)

I1: Und was für Spiele sind das dann so? Mal ein paar Beispiele vielleicht.

B: Also wir machen ganz viele Quiz, einfach was gerade reinpasst. Wir haben / Es gibt ja diese Plattform, wo es dann die verschiedenen Quizzes auch gibt. Wir haben aber auch schon mal "Wer wird Millionär" eingesetzt, wenn die Fragen passen. Also man kann ja das Spiel vorher anschauen. Wir haben auch schon Trivial Pursuit eingesetzt als analoges Spiel. wir spielen auch mal gerne Werwolf. Ja, also die Kinder spielen das gern. Aber wir spielen das aber natürlich auf Englisch, ganz klar. Und das ist dann für die eine Herausforderung weil die natürlich alle Wörter erstmal / Die Geschichte erstmal umformen müssen und so weiter und sofort.

I1: Mhm. (nicken)

B: Was haben wir noch? Was spielen wir noch? In Ethik spielen wir ein Spiel, das wurde von einem Sozialwissenschaftler erfunden, ich habe keine Ahnung wie es heißt. Es ist auf jeden Fall "Hexe". Also es geht darum, dass den Kindern erzählt wird, dass in ihrer Mitte Hexen sind und sie müssen Gruppen formen, um dann praktisch die Hexen herauszufiltern. Und in Wahrheit gibt es natürlich gar keine Hexen (lachen) und der Sinn dahinter ist einfach zu zeigen, wie schnell so eine Paranoia um sich greift und wie schnell dann Leute ausgegrenzt werden. Also das machen wir oft in Ethik. Oder dann auch mal Rollenspiele tatsächlich in Ethik, also so wirklich man muss sich mal reinversetzen, das machen wir auch in Englisch. Ja, das ist so im Großen und Ganzen.

I1: Das klingt nach einem interessanten Unterricht. (lachen)

I2: Stimmt ja. (lachen)

B: (lachen) Naja ob die Schüler da, weiß ich nicht (augenverdrehend und lachen).

I2: Nochmal zu der Plattform, wo die Quizzspiele gibt, ist die für jeden zugänglich oder wie heißt die zum Beispiel, oder nur für Lehrer?

B: Oh mein Gott, Moment, ich muss mal schauen. Das ist auch viel auf Cornelsen. Moment, ich muss schauen, wie die Plattform heißt. Mhm. Also, hier gibt es bei der Heinrich Böll Stiftung viele digitale Spiele, da benutzen wir öfters mal was. Dann haben wir hier (...) Moment, (...) da haben wir, dann ich glaube auf RTL war Wer wird Millionär. Moment, ich finde das in meinem Verlauf nicht, weil ich normalerweise meinen Laptop habe. QuizStunde heißt auch eins, genau das nehmen wir auch öfters mal. Dann habe ich viele englischsprachige Seiten wo man auch die Spiele herunterladen kann. Das ist teacher, Moment, teachers pay teachers, das ist so eine Plattform da können Lehrer ihre Sachen hochstellen, ihre Spiele, die sie rausgefiltert haben oder erfunden haben und auch Unterrichtsmaterialien normale, das sind so die Hauptsachen und manchmal mache ich auch selber Spiele, erstelle sie selber. Das ist manchmal einfacher als dann irgendwas zu suchen, weil es dann eben so themenspezifisch ist. Wenn wir zum Beispiel Ägyptologie machen da ist es echt schwer etwas zu finden und immer Kahoot zu spielen und Kahoot ist auch nicht immer das Wahre, da macht man dann selber was.

I2: Okay, cool.

I1: Also von der Plattform, dieses teachers pay teachers habe ich jetzt das erste Mal gehört. Wie bist du da drauf gekommen?

B: Ich habe / Oh mein Gott, ich bin in Deutschland erst seit ein paar Jahren wieder. Ich habe davor in Indien gelebt, dann im Anschluss in England und ich habe auch in England unterrichtet und da ist es eigentlich ganz normal, da teilt man sich das so und das sind / Also es kostet da so ein Paket wenn man eine Lektüre hat zum Beispiel, die man durchgeht mit Spielen, dann kriegt man so ein Paket schon für zwei Pfund, Also es ist wirklich nicht viel und es ist einfach gut weil man kann sein eigenes Zeug hochstellen und man kriegt von anderen was. Das ist so eine Arbeitsteilung.

I1: Mhm, okay. Das stelle ich mir nützlich vor, ja.

B: Ja, ist es. (nickend)

I2: Also wird es eher auf eigene Initiative die Plattform gefunden oder wird das in der Ausbildung oder auch in Weiterbildungen mal thematisiert?

B: Also in England ist es tatsächlich so, dass wir das ganz am Anfang / Es gibt ja kein Referendariat in England, also ich habe Literatur studiert, nein ich habe Religionswissenschaften studiert und dann habe ich Literatur einen Master gemacht und einen Doktor. Und da ist es so, dass während des Studiums macht man da nebenbei arbeitet man da in Schulen. Das ist dann so ein PGCE, das ist praktisch damit man unterrichten kann später. Und da wird es oft thematisiert, dass man sich das eben zusammen arbeiten kann und so weiter und so fort. Also da findet man die Plattform dann.

I2: Okay. Zu den Spielen, die man dann auch herunterladen kann, gibt es da irgendwie Probleme mit Lizenzen, oder braucht man da irgendwas, oder kann man die einfach for free.

B: Nein, gar nichts. Also es ist tatsächlich, man bezahlt es, bezahlt man über Paypal meistens. Und dann kann man das herunterladen. Das sind dann wirklich / Also da ist dann alles dabei, da sind Spiele dabei, da ist so ein ganzes Paket oft drin. Und wir haben zum Beispiel letztes Jahr war das haben wir The trials of Apollo gemacht, also wir haben die Lektüre gelesen. Und dann sind da so komplett die Unterlagen drin, da ist dann nicht nur die Charakterisierung von Charakteren drin, sondern da sind auch Theaterspiele drin, da sind dann auch Quiz mit drin. Also da ist wirklich so ein komplettes Paket und das ist schon vorgefertigt. Oder Irland, da gibt es dann Saint Patrick's Day, da gibt es dann Texte dazu aber auch gleichzeitig Spiele dazu und so weiter und sofort.

I2: Mhm. Ist das dann so eine Einzelversion, oder so eine Klassenversion die auf allen PCs läuft? Oder nur auf einem?

B: Das ist Material, das man entweder teilen kann mit allen. Also man kriegt das meistens als PDF, kann man das herunterladen. Es gibt aber glaube ich noch eine andere Form, wie man es runterladen kann, also digital. Und dann kann man das entweder natürlich den Kindern schicken, oder man kann das einfach ausdrucken und denen dann in Papierform weitergeben.

I1: Wie sieht es denn dann aus mit den Kosten, also übernimmst du das dann selber?

B: (Hund bellt und lachen) Ja, tatsächlich. Ivy! Meine Hunde.

I1: (lachen)

B: Ja tatsächlich, also das ist dann was, was man selber trägt, die Kosten. Und da muss man dann auch schauen ob man das machen möchte oder nicht. Ich kenne auch viele die dann sagen nein, möchten sie nicht. Unsere Religionslehrerinnen haben jetzt zum Beispiel / Die sind einkaufen gegangen beim Müller und haben Gesellschaftsspiele mal gekauft. Also so Mensch ärgere dich nicht und so weiter und so fort, aber das sind Kosten, die wir meistens selber tragen, wenn es nicht für die gesamte Schule angeschafft wird.

I1: Okay.

I2: Dann vielleicht nochmal zu den technischen Anforderungen an den Schulen selber. Gibt es genug, deiner Meinung nach PC-Räume oder gibt es auch Tablet-Klassen, Handyklassen, gibt es sowas?

B: Nein, also ich finde Deutschland ist SO hinten dran, es ist schon echt traurig.

I2: (lachen)

B: Also ich kann mich daran erinnern, bevor ich angefangen habe an der Wirtschaftsschule zu unterrichten habe ich eine Zeit lang an Unis unterrichtet und nebenbei auch an der Il Lingua in Ulm, an der Sprachschule und dann kam Corona und plötzlich fielen alle vom Hocker weil, oh mein Gott, alles online und so weiter und so fort. Und ich habe Workshops gegeben wie man Zoom benutzt und es / Furchtbar / Also wirklich die in Deutschland ist es einfach schrecklich. Wir haben keine Tablet-Klassen, wir haben eine Rektorin, die etwas altmodisch ist, was das angeht. Also wir kriegen jetzt wohl Surface, aber weiß ich nicht, ob das jemals stattfinden wird. Und ich denke, das könnte alles digitaler sein. Es könnte alles etwas einfacher und simpler sein. Wenn wir das / Vor allem die Blätter, die wir alle kopieren und dann liegen die da bei den

Kindern unten im Fach drin und die werden nur weggeschmissen, also die benutzen die gar nicht wirklich. Das ist nicht sinnvoll.

I2: Woran könnte es denn noch liegen, außer an den technischen Anforderungen? Also sind da Regelungen, oder sind einfach bloß die, sag ich mal die alteingesessenen dagegen?

B: Ja, also es ist so eine Mischung aus beidem. Wir haben zum Beispiel keine Glasfaser, also ich meinem (lachen und kopfschütteln), ich muss mit meinem eigenen Datenvolumen mein iPad betreiben. Das heißt Wlan, ich weiß nicht, ich bin jetzt seit zwei Jahren da an der Schule, ich habe vor zwei Jahren das Wlan beantragt und es funktioniert immer noch nicht bei mir. Also es sind so Sachen, da kann jetzt zum Beispiel die Rektorin gar nichts dafür, weil die kommen einfach nicht und da wird Schule für Schule wird da bearbeitet und wir sind wohl ziemlich am Schluss. Aber es ist schon auch so, dass die, die weniger mit digitalen Sachen in Verbindung sind, eher sich da ein bisschen quer stellen, die sehen da nicht so den Vorteil. Die sind da noch ein bisschen, ja wir schreiben an die Tafel. Ich meine, wer schreibt heute noch an die Tafel? Ich weiß gar nicht, meine Schrift kann kein Mensch lesen. Also, ich versuche es.

I2: Habe ich auch schon öfters gehört ja. (lachen)

B: Ich versuche es, die Kinder sagen dann immer, Frau Buscher, ich kann nichts lesen, aber gut, was soll ich machen? (lachen)

I2: (lachen)

I1: Um mal zurück zu den Spielen an sich. So, was sind denn so Vorteile oder Nachteile, solche Spiele im Unterricht einzusetzen? Oder warum werden die eingesetzt?

B: Vorteile sind definitiv immer, dass ein gewisser Spaßfaktor mit dabei ist. Ich weiß nicht, ob ihr schonmal von der Selbstwirksamkeitstheorie gehört habt, das ist ja im Endeffekt, dass die ihre eigene Motivation finden sollen, und die innere Motivation, die intrinsische Motivation fördern sollen und das ist bei Spielen oft gegeben. Also die haben da ihre eigenen, ja die, die WOLLEN gewinnen und die WOLLEN das dann auch spielen und die wollen dann natürlich auch gut sein in dem. Und das ist dann förderlicher wie wenn ich jetzt zu denen sage ihr MÜSST das jetzt aber lernen. Also die lernen dann schon auch freiwillig, auch gerade bei Sachen wo sie jetzt nicht so interessieren, sind sie dann eher dabei als bei Sachen wo sie sagen, okay ja das ist schon interessant, da kann man auch so mitmachen. Also Spiele haben schon viele Vorteile. Vor allem es ist auch / Es kommt auch nicht so gezwungen rüber, also die können natürlich wenn wir Werwolf auf englisch spielen, dann müssen die die Vokabeln natürlich kennen, aber die MÜSSEN die Vokabeln jetzt nicht zuhause lernen, sondern die lernen die im Unterricht und die, die behalten sie dann auch. Es ist anders wie wenn ich sage ihr müsst jetzt eine Seite Vokabeln lernen, Ja ihr müsst, müssen muss man nur sterben. Dann lernen sie sie und zwei Tage später wissen sie keine einzige Vokabel mehr. Also das sind immer so die Vorteile von solchen Spielen.

I1: Okay und gibt es vielleicht auch Gründe warum andere Lehrer speziell die jetzt nicht einsetzen? Liegt es am Bekanntheitsgrad, oder?

B: Vielleicht, vielleicht aber auch daran, dass jeder so seinen eigenen Stil hat. Also, im Kollegium / Wir haben jetzt einige, die / Also wir sind glaube ich drei Englischlehrer momentan und zwei von uns sind da eher ähnlich eingestellt, also wobei ich da schon eher freier bin muss ich auch sagen. Also ich denke die Kinder lernen besser, wenn sie Spaß im Unterricht auch

haben, also wenn sie auch ein bisschen mitmachen können und wenn nicht immer / Natürlich muss man ab und zu streng sein, es geht gar nicht anders und die brauchen auch entsprechend Vokabeln wenn die Abschlussprüfung machen. Aber wir haben zum Beispiel Vokabelabfragen mache ich nie oder selten so, dass ich die einfach hinsetze oder an die Tafel hole, schrecklich, also, wenn ich mir früher vorstelle, furchtbar. Ich bringe oft einen Tennisball mit und lasse die Kinder stehen und werfe denen einen Tennisball zu und frage die eine Vokabel ab und wenn sie sie richtig haben dürfen sie stehen bleiben, wenn sie sie falsch haben müssen sie sich hinsetzen. Der der am Schluss noch steht bekommt eine Eins. Das ist dann eher so / Und dann WOLLEN die auch, die wollen auch stehen bleiben, weil klar dann vor der ganzen Klasse möchte nicht jeder hier der Erste sein der sitzt und so weiter und so fort. Die anderen Lehrer sind da eher ein bisschen mehr auf Methode und / Ja ich, ein bisschen strenger glaube ich, was das angeht. Ich glaube da scheiden sich dann die Geister in der Einstellung so wie man lernen sollte.

I1: Okay.

I2: Also ist das in dem Lehrplan auch nicht irgendwie vorgegeben oder so? Einfach nur Eigeninitiative.

B: Nein. Genau also es ist ein Lehrplan und was man daraus macht, ist völlig egal, also wie ich jetzt meinen Unterricht gestalte, das ist mir überlassen. Das ist das Schöne. Ich muss bestimmte Themen muss ich fertig machen, die muss ich durchmachen. Aber WIE ich das mache, das ist am Ende des Tages völlig meine Sache. Also wir haben zum Beispiel Nationalparks, da haben wir ein Video angeschaut und dann haben wir aber auch ein Quiz darüber gemacht. Also, was für Nationalparks gibt es? Was gibt es da für Tiere? Und so weiter und so fort. Oder als Spiel auch gegeneinander mussten die sich Zeiten erklären, das heißt die mussten eigenständig die Zeiten erarbeiten und dann mussten die gegenseitig die Zeiten erklären und dann wurde am Schluss gekrönt, wer es am besten erklärt hat. Welche Arbeitsblätter am besten waren und so weiter und so fort. Also solche Sachen, das macht jeder Lehrer für sich so wie er möchte.

I1: Okay. Nach was für Kriterien wählst du denn diese Spiele aus?

B: Die müssen immer zum Unterricht passen. Also die müssen von der Anforderung nur ein bisschen über dem stehen, was die Kinder können, also es sollte nicht zu schwer sein. Es sollte schon schwer sein, aber nicht zu schwer, weil sonst verlieren sie das Interesse. Wenn ich dann natürlich mit Fragen ankomme von in welchem, in welchem Jahrhundert lebte, weiß ich nicht keine Ahnung, haben die gar keine Lust drauf und das können die auch nicht, das wissen die auch nicht. Aber wenn ich das verbinde mit Sachen, wo die jetzt gerade zum Beispiel im Geschichtsunterricht was darüber machen, wo ich weiß die können die Zahlen haben, vielleicht jetzt nicht ganz genau, aber ungefähr. Also es muss immer einen Tick schwerer sein als das, was sie gerade den Stand haben, aber es darf nicht zu schwer sein. Und es muss immer zum Unterricht passen.

I1: Okay. Hast du das Gefühl, dass manche Fächer bevorzugt werden mit der Anzahl an Spiele oder mit den finanziellen Mitteln, die gestellt werden, jetzt so die MINT-Fächer oder die Hauptfächer?

B: Also ich muss ganz ehrlich sagen, ich habe eher das Gefühl, dass es in Deutschland komplett vernachlässigt wird. Also ich glaube nicht, dass es in irgendeiner Hinsicht gefördert wird. Also, wir haben einen Etat und da wird dann gefragt, ja welche Bücher wollt ihr? Wenn wir dann da Spiele wollen, dann ist das immer schon erstmal ein Kampf. Wir haben zum Beispiel letzts

haben wir ich glaube Exit Games haben wir geholt. Aber das ist dann immer schon / Man muss rechtfertigen ja warum denn? Ja, weil das sprachlich auch förderlich ist, wenn die auf englisch miteinander reden müssen und wenn die so ein Spiel auf englisch spielen müssen. Das ist immer.

I1: Dann ist ja gerade ein Exit noch schwieriger zu beantragen, weil das ja nach einem Mal nicht mehr zu benutzen ist.

B: (nicken) Richtig. Also das ist praktisch, jede Klasse kann das einmal benutzen, aber dann ist es schon wieder vorbei. Und das sind dann so Sachen, wir waren auch im Face Off, das war / Das ist, ich weiß nicht, kennt ihr das? Das ist in Neu-Ulm.

I1: (kopfschütteln) Nein.

I2: (kopfschütteln) Nein.

B: Das ist so ein. Also, das ist sowas wie Schlag den Star. Da haben die verschiedene Zimmer, wo die verschiedene Spiele gegeneinander spielen müssen, in Gruppen. Und das war ein Ausflugstag, für den mussten wir so hart kämpfen, dass die überhaupt / Und am Schluss wurde auch nicht alles übernommen, sondern die Schüler mussten einen Teil übernehmen. Wir als Lehrkräfte haben einen Teil übernommen. Aber es war einfach Teambuilding. Also die kamen dann da raus und waren wirkliche Gruppen. Und die waren zusammengemischt, das waren überhaupt nicht die Leute, die sonst miteinander klarkommen, sondern das war der Streber mit dem Coolen und völlig vermischt. Und am Schluss hatten die da wirklich Spaß und das war auch toll. Also klar, es waren körperliche Spiele dabei, da waren Quizspiele dabei. Also sowas kommt viel zu kurz.

I1: (nicken) Mhm.

I2: (nicken) Stimmt, das war bei uns auch so.

I1: Ja, wir haben gar nichts in Richtung Spiele gehabt.

I2: Komplette trockener Unterricht, ja. (lachen)

I1: (lachen) Ja.

B: (lachen) Furchtbar.

I1: Wie kannst du denn sicherstellen, dass jetzt diese Wirkung, diese Wirkung, die du durch diese Spiele haben möchtest, auch wirklich eintritt?

B: Das teste ich dann natürlich dann wirklich auch. Also ich mache dann so ganz versteckt in die Exen kommen dann auch mal Sachen rein, was wir in den Spielen gemacht haben. Also was jetzt nicht als Aufschrieb ist und dann sehe ich, funktioniert es oder funktioniert es nicht? Und witzigerweise sind das meistens die Antworten, die sie geben können. Während Sachen wie Grammatik, die wir am Tag davor noch durchgenommen haben, weiß keiner mehr. Also das ist. (nicken)

I1: Okay, also das heißt, du setzt Spiele für ziemlich viele verschiedene Sachen ein, oder? Also Themeneinführung, Vertiefung und so?

B: (nicken) Ja.

I1: Okay.

B: Ich bin kein so ein Fan von Bildimpulsen, ich finde das immer sinnlos. Dann liegt da vorne unter der Projektkamera die Maus. Ja und jetzt, was sollen sie jetzt mit der Maus anfangen? Klar, Brainstorming ist schon gut, aber meistens, wenn man das Ganze / Das Thema zum Beispiel soziales Miteinander und die Salem Witch Trials, das mache ich immer, das führe ich immer mit diesem Spiel ein, mit diesem Hexenspiel. Weil so können die dann erstmal, so sind die meistens erstmal geschockt, so: Wie? Was? Oder, wir haben Die Welle gelesen und die waren natürlich alle davon überzeugt, dass sowas NIE passieren kann. Und für einen kurzen Moment habe ich die dann / Also ich bin überhaupt kein strenger Lehrer, gell (lachen). Das ist, wenn ich schreie, das ist eine Seltenheit. Aber für einen kurzen Moment war ich dann eine völlig andere Person, habe die aufgefordert, gerade zu sitzen. Am Anfang haben die noch gelacht, weil die dachten, okay, die macht Spaß. Aber dann nach 2-3 Minuten, wo ich gesagt habe, nein und jetzt gibt es Verweise, da saßen die alle gerade und haben alle wie in der Welle reagiert. Und dann habe ich gesagt, so und jetzt schaut euch an. Und alleine so ein Impuls, so ein Spielimpuls wo man wirklich mal Rollenspiele übernimmt, ohne, dass die Kinder überhaupt wissen, dass die in einem Spiel sind, bringt denen schon mehr. Weil danach hatte dann niemand mehr gesagt: Oh nein bei uns kann sowas nicht passieren.

I2: Effizient würde ich sagen.

I1: (lachen)

B: Manchmal, manchmal muss man sie austricksen, manipulieren.

I2: Ja. (lachen) Nochmal ein anderes Thema, zu den technischen Sachen. Wenn etwas nicht funktioniert, irgendwas digitales oder am PC oder so, gibt es da eine Ansprechperson, oder muss man das dann selber fixen oder kommt da von außen jemand sogar?

B: Also es, es gibt, wir haben schon IT-Leute und die sind auch gut. Die versuchen auch alles immer zu machen, aber die haben selber Unterricht und wenn dann da etwas nicht funktioniert, dann im Normalfall versuche ich es selber zu regeln, wenn es aber natürlich am Netzwerk liegt und das kann auch passieren. Das ist in der Prüfung passiert und das war natürlich GANZ schlecht. Dann, da kann keiner von uns mehr was machen, dann können auch die IT-Leute nichts mehr machen, da kommt dann von außen jemand, der das dann neu ansetzt oder konfiguriert, ich weiß es auch nicht, was genau die da genau machen. Aber das ist schlecht.

I2: Mhm (nicken). Also gibt es keinen wirklichen IT-Administrator oder so an der Schule?

B: Ich weiß es ehrlich gesagt nicht. Kann ich nicht sagen. Es gibt klar, wie gesagt die IT-Leute die Ansprechpartner sind, aber wer das jetzt genau macht, da bin ich überfragt. Ich nutze die Computerräume auch nur SEHR ungern. Also erstmal ist alles Microsoft Word, also Microsoft, nicht Word, sondern Microsoft. Ich bin kein Microsoft Fan, weil ich damit nicht umgehen kann, muss ich jetzt auch mal sagen. (lachen)

I2: (lachen)

B: Ich bin so an Apple gewöhnt, dass ich damit nicht klarkomme. Zweitens sind die Dinger SO alt. Also wirklich, ich glaube, ja okay, vielleicht jetzt nicht so alt wie mein erster Computer, den ich hatte, aber kommt schon in die Nähe. Und es macht keinen Spaß daran zu arbeiten. Also es ist, ja nicht sonderlich.

I2: Mhm. Hat das auch finanzielle Gründe oder einfach bloß wieder was Neues ist schwierig?

B: (nicken) Ich denke schon ja. Ich denke schon, dass es auch finanzielle Gründe hat. Und klar unser ITler der wollte / Hat jetzt gefragt, wegen den Surface, die kommen in die neuen Klassenzimmer, weil wir neu anbauen. Da war die Frage Apple oder Surface, ist völlig in Ordnung wenn man da Microsoft nimmt, weil die meisten eben mit Microsoft arbeiten, das ist völlig in Ordnung. Aber sowas wäre viel sinnvoller, dass jeder Schüler an seinem Platz ein Tablet hat und mit dem arbeiten kann und das Ganze dann auch digital hat. Und immer diese Angst von wegen: Ja, die machen dann was anderes, das ist völliger Blödsinn, weil die können auch so was anderes machen. Die können auch so mit ihrem Butterfly Trainer spielen unter dem Tisch. Also das.

I2: Ja stimmt.

I1: Gibt es in Richtung Spiele einsetzen im Unterricht oder Medienethik auch irgendwelche Fortbildungen oder Weiterbildungen für Lehrer?

B: Ja, also es gibt ja, wir kriegen jeden Monat diese Liste von Fortbildungen vom Bayerischen Lehrerverband und da sind schon welche dabei. Aber, also ich war glaube bei einem, einmal. Das war irgendetwas mit Einsatz digitaler Medien und da hat man dann gelernt, wie man Zoom aufmacht und so und ich dachte mir: okay (kopfschütteln). Also es ist dann schon, ja für ANFÄNGER Anfänger. Also es ist nicht wirklich was wo man sagt: hier ist irgendwas über Spiele oder wie man Spiele selber kreiert online, oder was auch immer. Das wäre ja interessant, wenn man das auch mal selber erstellen könnte und dann online auf Plattformen stellen könnte. Aber das ist meistens so, das 0815 Zeug, was man eigentlich schon kann.

I1: Okay. Also da ist auf jeden Fall noch Luft nach oben (lachen).

B: Ja, definitiv (nicken).

I1: Was für Verbesserungsmöglichkeiten siehst du denn sonst noch so für Spiele und Games, bis auf dass man Technik verbessern muss und vielleicht mehr beibringt den Lehrern?

B: Vielleicht auch mal SPIELE an sich zu verbessern, also wenn man sie kreiert, dass man vielleicht dann auch mal daran denkt, dass die vielleicht wirklich im Unterricht auch eingesetzt werden können, weil natürlich es gibt Quizspiele und so weiter und so fort, aber es gibt zum Beispiel nirgendwo Quizspiele, die für eine gewisse Jahrgangsstufe sind. Also wenn ich zum Beispiel weiß, dass ich, keine Ahnung, in Geschichte, gerade das Mittelalter unterrichte in der 7. Klasse, dann wäre es schön, wenn man so eine Quizbox hätte, wo dann auch Fragen drin sind, die zum Mittelalter sind und dann für die Jahrgangsstufe entsprechend sind. Also es wäre schon schön, wenn so jedes Fach so seine eigenen Spiele hätte.

I1: Mhm (nicken). Ja, so eine Datenbank, an sowas hatte ich auch schon gedacht gehabt, wo man sich auswählen kann, zwischen Fach, Stufe und auch Schulart.

B: Genau und dann auch wenn. Was schön wäre, wäre auch, wenn Lehrer das auch mal untereinander teilen würden. Also ich habe / Klar, in England ist es so, dass man da bezahlt für bei teachers Pay Teachers aber wir hatten in England zum Beispiel auch IM Kollegium wirklich so einen Austausch und das nicht nur mit unserer Schule, sondern da waren die ganzen anderen Schulen mit dabei und dann wurde das einfach hin und her geschwitched über so eine Plattform. Die war auch online so eine Cloud. Und da konnte dann jeder sein Zeug nehmen, aber hier in Deutschland ist es so ein bisschen Einzelkämpfer Style was Lehrkraft angeht. Also da vielleicht eine Plattform, wo jeder sein Zeug auch erstellen kann und draufstellen kann.

I1: Mhm (nicken). Und so das Kultusministerium, das fördert jetzt auch durch Lehrplan oder durch sonstige Sachen auch nicht wirklich den Einsatz von Spielen im Unterricht, oder?

B: Nein. Also, klar man hat, ich glaube in der 7. Klasse ist im Lehrplan auch mal ein Rollenspiel mit drin, aber also, nicht wirklich nein. Also Spiele sind eigentlich ungern gesehen. Das ist mehr so: Ja, das gehört in den Kindergarten. Das ist totaler Blödsinn, so lernen wir ja alle. Wir lernen ja alle im Kindergarten und wir lernen ja alle durch Spiele, also. Wer sagt, dass wir das nicht mehr tun, wenn wir erwachsen sind?

I2: Da sind wir noch sehr weit hinten, ja.

B: Ja.

I2: Okay, also von meiner Seite vom Technischen war es das. Hast du noch etwas?

I1: Ja, ich schaue auch gerade, aber ich glaube ich habe auch alles beantwortet.

B: Dann wünsche ich euch ganz, ganz viel Glück bei eurer Bachelorarbeit.

I2: Vielen Dank, werden wir brauchen. (lachen)

I1: Dankeschön. (lachen)

B: (lachen) Nein, nein, nein. Glück brauchen nur die, die kein Wissen haben.

I2: (lachen) Das ist auch richtig ja.

I1: Alles klar. Dann auf jeden Fall nochmal vielen Dank für das Interview.

B: Ja, gerne.

I1: Da kamen echt ein paar neue Insights, die wir so jetzt noch nicht hatten, also wirklich sehr interessant.

B: Gerne.

I1: Und dann wünsche ich noch einen schönen Tag.

I2: Ich auch, ja.

B: Gleichfalls, und viel Glück!

I1: Dankeschön.

B: Ciao.

I1: Tschüss.

I2: Ciao.

B4 – R. Seitz - 01.08.23

I1: So, jetzt müsste eine Meldung gekommen sein.

B: Mhm.

I1: Okay, perfekt. Ja, ich hatte ja schon in der Nachricht erzählt, dass das Ganze eine Bachelorarbeit ist, also wir schreiben parallel eine Bachelorarbeit über ein ähnliches Thema und das ist der Einsatz von Spielen in Schulen. Also da geht es um Unterhaltungsspiele oder um richtige Spiele. Eine Abgrenzung am Anfang direkt. Gamifications werden wir nicht nachfragen. Das heißt sowas wie Kahoot wo nicht wirkliche Spiele sind, sondern nur Elemente von Spielen, wie jetzt diese Quizze, die man da machen kann, die werden wir nicht fragen.

B: Okay.

I1: Okay, perfekt. Ja, Max, magst du noch was zu deinem Teil erzählen, ein bisschen?

I2: Ja genau, mein Teil geht mehr um das Technische, also welche Ressourcen gibts an den Schulen, welche gibt es nicht, was für Hindernisse, Herausforderungen gibt es im technischen Bereich. Da werden die Fragen in dem Bereich gehen.

B: Mhm.

I2: Mein Thema geht darum. Genau.

B: Kurze Frage, was studieren Sie beide?

I2: Wir studieren Gameproduction und Management an der Hochschule Neu-Ulm und sind jetzt im letzten Semester, Bachelorarbeit und dann geht es hoffentlich bald los mit der Spieleentwicklung.

B: (lachend) Sehr gut.

I2: Genau.

I1: Genau. Mein Thema geht ein bisschen mehr um warum werden die Spiele überhaupt eingesetzt und warum werden sie nicht eingesetzt. Also bei mir sind es dann die anderen Gründe, wie jetzt Zeitmangel, Geldmangel oder auch Nachteile an den Spielen an sich. Also so solche Themen spreche dann ich an heute.

B: Okay, klingt spannend.

I1: Perfekt, dann können wir loslegen, würde ich sagen. Erstmal zu Beginn, spielen Sie selbst Spiele oder gar nicht?

B: (lachend) Voller Zucker.

I1: (lachend) Sehr gut, sehr gut.

I2: Was spielen Sie?

B: Aktuell Jagged Alliance 3, Mecha Bellum und klassisch CS.

I2: Also primär Digitale, auch.

B: Ja klar.

I2: Auch mal analoge irgendwie noch?

B: Ja, halt so die typischen gesellschafts-lustigen Spiele, Uno, keine Ahnung ob Sie es kennen, Exploding Kitten, was gibt es noch. Stadt, Land, Vollpforten, solche Geschichten. (lachend) Also hauptsächlich gesellschafts-irgendwas.

I1: Das klingt gut, ja. Okay, dann mal in Richtung Schule. Welche Schulart ist es denn, welche Klasse primär, was für ein Fächer, was unterrichten Sie da so?

B: Schulart, Wirtschaftsschule. Der Abschluss ist ja im Prinzip Realschule mit Fokus eben auf Wirtschaft. Die Klassen von sechste bis elfte theoretisch. Dieses Jahr war es jetzt hauptsächlich siebte, naja sechste war auch dabei, bis neunte, genau. Und Fächer sind Informationsverarbeitung, das wurde jetzt umbenannt, deswegen, naja lassen wir es jetzt mal beim Alten, Informationsverarbeitung und BSK, sowie Übungs-Firma. BSK ist BWL, VWL und Rechnungswesen in einem Fach. Genau.

I1: Okay und haben Sie da schon mal Spiele eingesetzt im Unterricht?

B: Für den Unterricht selber nicht, also nur als, wie sagt man, Auflockerung mal dieses Werwolf, das spielen die Schüler ultra gern. Ansonsten Gartic Phone oder sowas, aber wie gesagt, nicht für den Unterricht, sondern für das, wenn sie mal eine super gute Leistung gemacht haben, eine Schulaufgabe vorbei ist und sie dann im Prinzip mal eine Stunde runterkommen dürfen.

I1: Okay.

I2: Sind es in dem Bereich dann eher analoge Spiele, oder habt ihr da die Möglichkeit auch digitale Spiele zu spielen oder sogar VR oder AR?

B: Also hauptsächlich analoge Spiele. Digital dann eben, wie gesagt Gartic Phone. Und die Möglichkeiten für VR haben wir noch nicht. Es soll jetzt theoretisch dann ab nächstem Jahr kommen, noch nicht für Spiele, aber so für virtuelle Rundgänge, mal bisschen in die Sterne schauen, solche Späßchen. Überlegen wir aktuell.

I1: Okay, das klingt ja richtig interessant.

B: Ja, wir haben insgesamt jetzt eine komplette Lehrplanumstellung. Da wandert eben der ganze INV-Teil mit BSK zusammen soll besser verzahnt werden und wir dürfen dann dazu, aber das kommt dann eben erst in zwei Jahren, Module anbieten und je nach dem, was die Lehrer können, können wir da aktiver einsteigen und ein Kollege, sowie ich, haben ja ursprünglich Wirtschaftsinformatik studiert, heißt, da sind wir eh gefordert und dann wollen wir da eh mehr digital werden. Unter anderem mit VR und dem ganzen Spaß, vielleicht auch mit 3D-Druck, mal schauen.

I2: Klingt interessant.

B: (lachend)

I2: Genau, nochmal zum Gartic Phone, wie macht ihr das? Macht ihr das per Handy oder geht ihr da in den PC-Raum?

B: PC-Raum. Handys sind bei uns prinzipiell eigentlich verboten.

I2: Okay. Wie viele PC-Räume habt ihr denn? Oder wie einfach sag ich mal, ist es in einen PC-Raum reinzukommen? Also ich habe da früher andere Erfahrungen gemacht, dass man da sehr lang warten muss oder da immer voll war, wie ist es denn bei euch so?

B: (lachen) Für mich relativ easy, weil ich eben/ Wir haben genau vier Räume, es kommt ein Fünfter dazu. Wir sind auch ja nur, in Anführungszeichen 170 Schüler, heißt bei jeder Stufe sind es zwei Klassen im Normalfall, außer die 11Z und 10Z, sind jeweils nur eine. Das heißt, wir haben relativ viele Räume für wenig Schüler und dadurch, dass ich/ Also es ist aufgeteilt in INV-Räume zwei Stück, zwei Stück ÜBU, Also Übungs-Unternehmen. Und dadurch, dass ich eben Beides unterrichte, ja, komme ich auch in Beide gut rein. Habe ich Glück, aber auch die anderen Kollegen ist eigentlich selten ein Problem, dass man sagt, dass nicht irgendeiner davon frei ist.

I2: Mhm, gut. Habt ihr auch irgendeine Tablet-Klasse, soll es das noch geben? Habt ihr sowas?

B: Anders, Surface wirds bei uns. Das ist eben der fünfte Raum, da gibt es dann keine festen PCs mehr, sondern die kriegen dann Surface und die sind dann an jedem Platz, aber ähnlich Tablet, ja.

I2: Okay.

I1: Aber da stellt sich mir jetzt schon die Frage, wenn immer so ein PC-Raum frei ist, warum werden die nicht so häufig benutzt, dass nie einer frei ist, weil man da ja dann digitale Spiele oder Lernspiele oder sowas machen könnte.

B: Also, das ist ja eben jetzt das, wir wollen mehr damit machen, also uns gefällt auch diese Verzahnung mehr, ich meine, jetzt mit Spielen nicht, das ist jetzt nicht unser Focus, aber dadurch, dass wir wirtschaftlich unterwegs sind, die lernen sehr früh einkaufen, verkaufen, Kalkulationen und sonstiges, Briefe schreiben und bisher ist das unabhängig voneinander passiert und das wollen wir jetzt eben mehr verzahnen, dass wir sagen, okay, passt mal auf, einkaufen sieht so und so aus, da habt ihr Lieferanten, Angebotsvergleich, gehen wir mal in den PC-Raum, schmeißen wir das alles mal in eine Excel-Tabelle und dann schauen wir mal, was rauskommt. Das ist dann schon der Plan, das Zeug weitaus mehr zu nutzen.

I1: Mhm, okay. Und was sind dann so Gründe, warum nicht mehr Spiele eingesetzt werden? Also so persönliche Gründe jetzt.

B: Gute Frage. Gewachsen? Ich selbst bin ja erst seit zwei Jahren dabei und deswegen bin ich jetzt auch gottfroh, dass dieser Umschwung gerade stattfindet. Im Prinzip die Lehrer, die davor waren, das ganze Zeug ist hingewachsen, das Fach zum Beispiel INV hieß früher TVA, war reine Textverarbeitung, war eben Steno noch dabei. Die Lehrer waren alt eingesessen. Die haben ihren Stiefel durchgezogen, sind jetzt weg. Jetzt sind wir neues Team, neue junge Leute

drinnen, jetzt wandert es auch von eben INV, was ja Informationsverarbeitung, was ja auch nichts anderes als Textverarbeitung war, hin zu, das wird sich heißen, digitales Leben und Arbeiten und wird eben mehr mit BSK verzahnt, das heißt, wir werden da sowieso schon digitaler und vor da mehr einzubringen. Spiele, ja, wüsste ich jetzt ehrlich gesagt persönlich nicht, weil ich mich auch nicht informiert hab, wie man da mit Spielen arbeiten kann. Ich mein, ich kenn so Ansätze, dass man Minecraft zum Beispiel einsetzt, um einfach ein Teambuilding daraus zu basteln. Ja, das ist aber bei uns aktuell in dem Bereich INV, BSK, Übungsunternehmen habe ich es bisher nicht als sinnvoll erachtet.

I1: Okay, und wie sieht es denn dann aus mit der Lehrerausbildung, wurde da irgendwas gezeigt, wie man das mit Spielen machen kann? Weil Spiele haben ja schon ihre Vorteile.

B: Wie gesagt, ich bin Quereinsteiger (lachen). Die Frage ist dann falsch. (lachen)

I1: Okay, ja dann muss man da in Richtung Weiterbildungen fragen eher.

B: Ja.

I1: Gibts da bekannte?

B: Ich habe ein paar Weiterbildungen gemacht, weil es mich interessiert hat, wie andere alteingesessene Lehrer Digitalisierung überhaupt machen und hab festgestellt, dass die Wirtschaft schon weitaus weiter ist, wie Lehrer. Da sind, die froh, wenn sie einen digitalen Stundenplan im Prinzip mit sich herumführen. Da sind die Fortbildungen einfach qualitativ oder von der Ausrichtung her anders, sagen wir das mal so rum. Wenn die im Prinzip mal Microsoft Forms nutzen, um digital eine Abfrage oder zumindest mal für eine Hausaufgabe das Ganze aufzubauen, ist das schon relativ weit und viel, was ich so bisher mitbekommen hab.

I2: Also müssen die Lehrer im Prinzip selbst darum kümmern, wenn sie mehr digitalisieren wollen oder sich um Spiele kümmern zum Beispiel?

B: Genau.

I2: Okay. Nochmal zurück zu den Spielen. Haben Sie da irgendwie eine Plattform anhand die die Spiele irgendwo aussuchen oder wenden sie sich an die Erfahrungen von den Kollegen oder eigene Ideen, also Werwolf zum Beispiel? Wie sind sie darauf gekommen?

B: Das habe ich einfach von Kollegen, die hatten das angebracht und haben gesagt, hier, das spielen sie ultra gern. Am Anfang mit dem INV war es so, habe ich abgekriegt, dass sie eben Kahoot gern spielen. Da haben wir wirklich dann auch useless Spiele gespielt, wie Idiotentest oder sowas zum Beispiel, das feiern sie oder Flaggen erraten oder sowas. Ich weiß nicht, warum sie auf Flaggen erraten, so stehen, aber okay. Ja genau und Werwolf, das haben die Kollegen abgeschleppt, jetzt haben wir einen Spielepool uns besorgt für eben solche Stunden, die dann Richtung Ende gehen oder nach allen Schulaufgaben oder sowas, ja das haben die Kollegen angebracht und dann habe ich das im Prinzip das aufgenommen. Digitale Spiele hat bisher einfach noch niemand eingesetzt.

I1: Mhm, okay. Das heißt dieser Spielepool ist dann komplett analog, den ihr da habt?

B: Ja, das digitale, was ich da rausgesucht habe, ja das hat sich auf meine persönliche Erfahrung Gratic Phone, das kenne ich halt privat, beschränkt oder dieses Kahoot hat ein Kollege eben abgeschleppt, auch INV Kollege.

I1: Okay. Wie sieht es denn dann aus mit den IT-Räumen und mit der Technik? Kümmern sich da die Lehrer darum, gibt es einen Administrator oder wie ist es denn da geregelt?

B: Prinzipiell die Stadt bei uns, wir sind eine städtische Wirtschaftsschule. Die IT von denen, ich habe Mitspracherecht in ganz, ganz kleinem Umfang. Deswegen weiß ich auch, dass unsere Computer im Prinzip nicht Spieletauglich sind, also nicht, vielleicht Minecraft noch, aber darüber hinaus dann schon eher nicht mehr. Die haben eine gute CPU aber eigentlich keine GPU drin. Sind so kleine, wie heißen die, von Lenovo halt.

I2: Mhm, die Standardschuldinger da.

B: Genau.

I2: Wie sieht denn das auch mit dem Internet aus. Der Kollege von gestern hat gemeint, dass das Wlan zum Beispiel sehr instabil ist oder so?

B: (lachen) Da würde mich interessieren, welcher Kollege? Aber das kommt, wir sind gerade am Ausbauen. Auch da ultra Glück. Das Internet war vorher wirklich murks und auch das Wlan semi gut aufgebaut, weil unser Gebäude auch von der Architektur auch sehr viel Metall enthält, ist die Abdeckung auch wirklich Müll, aber auch grad die Ferien jetzt, soll, die Access-Points liegen schon im Keller, überall Wlan zumindest verteilt werden. Dazu bekommen wir jetzt aktuell eine Glasfaserleitung endlich ANGESCHLOSSEN. Die liegt schon seit einem Jahr im Keller. Dazu bekommen wir neue Firewall-Server und ganze Geschichten. Also Internettechnisch sollte es nächstes Jahr weitaus besser sein.

I2: Okay, also das Finanzielle jetzt nicht unbedingt das Problem, oder? Für die Digitalisierung sag ich jetzt mal.

B: Nein, der Focus halt einfach auf Schreiben, am Arbeiten, halt sowas. Ich mein, wir sind ultra stolz auf unsere Übungs-Firma. Und die PCs sind sowieso alle per Lan verbunden und da können die Schüler ja, einfach mal ein Unternehmen kennenlernen.

I2: Mhm. Haben die Schüler ihre eigenen Accounts auf den PCs? So wars bei mir früher.

B: Ja.

I2: Okay.

B: Ganz normal, wie also Windows-Anmelde-Nutzer, genau.

I2: Okay. Das heißt, wenn Sie die Möglichkeit haben mehr digitale Spiele einzusetzen, von Hardware und Software her, würden Sie es auch gerne machen, oder laufen die analogen Spiele gut so?

B: Prinzipiell bin ich ein Fan von Beidem, wie gesagt, es muss im Prinzip irgendwo ein Nutzen geben. Ich sag mal, wenn ich jetzt eine Stunde führen würde, die ich bisher mit Werwolf gespielt habe und sage jetzt, komm wir setzen uns hin und spielen alle mal eine Runde Minecraft, dann wüsste ich ganz genau, dass fünf, sechs Eltern mir morgen auf der Matte stehen und sagen, Leute, soll was beibringen und nicht Spielchen spielen.

I2: Mhm klar, einen Sinn muss es haben.

B: Ja, also wenn ich den Eltern dann erklären kann, ja aber wir haben das, weil in der Klasse war, was weiß ich, der Klassenzusammenhalt nicht ordentlich und deswegen haben wir einfach mal ein soziales Ding gestartet und jetzt sind sie alle besser miteinander, weil sie Häuschen zusammengebaut haben, dann würde das Ganze laufen.

I1: Okay und so richtige Themen beibringen und einführen durch jetzt Spiele gar nicht, weil nicht genug Infos da, dass es sowas gibt oder weil es pädagogisch nicht so sinnvoll ist? Wie ist denn das da?

B: Eigentlich Infos. Ehrlich gesagt, wie gesagt, ich habe mich noch nicht damit auseinandergesetzt, wie ich jetzt in Übungsunternehmen oder in BSK-Spiele spielen könnte.

I1: Ja, weil sowas wie Unternehmensplanspiele haben wir ja zum Beispiel auch schon gemacht. Im Gymnasium hatten wir das mit Aktien per App.

B: Das haben wir auch.

I1: Das heißt sowas ist dann schon da?

B: Ja klar, also Aktien, das habe ich ehrlich gesagt jetzt nicht als Spiel gedacht, aber das haben wir auch. Da nehmen wir immer teil, das ist ja von der Sparkasse, ausgerichtet.

I1: Genau, ja.

B: Da waren wir dieses Jahr auch dritter Platz oder so (lachen).

I1: Nicht schlecht. (lachen)

B: Die, ja nicht schlecht. Die Schüler haben ihren Gewinn, ich glaube von 100€, glaub 100€ pro Person, gespendet. Das war der Hammer. Vor allem in diesem Alter. Nein, aber da nehmen wir teil. Das machen wir definitiv auch.

I1: Mhm, okay. Weil ich könnte mir schon vorstellen, dass es da in die Richtung auch noch andere Spiele gibt, vor allem in Richtung Wirtschaft. Dass es da viele Spiele gibt, die eigentlich einen pädagogischen Hintergrund haben, aber wenn die Lehrer das einfach nicht wissen, was es gibt und dass es eigentlich einsetzen könnten, ist ja das auch schon ein großer Nachteil.

B: Ja, definitiv.

I1: Okay, das heißt, da sollte man vielleicht ein bisschen mehr Infos an Lehrer weitergeben. Das wäre nicht schlecht.

B: Ja ein Spielepool, gar kein Thema. Ich meine, wir haben auch in INV das 10-Finger-System ja, da habe ich mich schon mal informiert. Da gibt es ja auch stupides Texte abtippen. Ich meine, das hat auch definitiv seine Vorteile, weil ich immer sage, wenn ihr schon auf dem Display habt, dann braucht ihr es nicht mehr abtippen. Kopieren, einfügen, fertig. Aber da gibt es ja auch dementsprechende Spiele, wo dann die Buchstaben einfliegen und werden sie unten abgeschossen oder was weiß ich. Das geht dann immer schneller und gibt ja auch einen gewissen Übungsding, aber das setzen wir eher nicht so ein bisher.

I1: Und warum?

B: Das ist eigentlich fast schon dem Zeitmangel geschuldet, weil dieses 10-Finger-Schreiben eigentlich nicht mehr Teil vom Lehrplan ist, also nicht nur eigentlich, es ist kein Teil mehr vom Lehrplan und man braucht, um das einem Schüler mit vier Stunden in der Woche beizubringen und uns wurde jetzt auch eine Stunde weggekürzt, die dann in BSK übergeht, ungefähr ein halbes Jahr um die Tastatur einigermaßen gut zu erarbeiten. Mit Hausaufgabe und üben bis zum Geht nicht mehr. Also wir haben im Prinzip dann sowieso schon nur noch ein halbes Jahr für den Stoff, den man wirklich machen müssen.

I1: Okay und der Lehrplan, der hat sich dann so geändert, dass das 10-Finger-System nicht mehr drin ist, obwohl jetzt alles digital ist?

B: Ja, da wird anscheinend wenig Wert darauf gelegt in Zukunft.

I1: Okay, das überrascht mich jetzt ziemlich.

B: (lachend) Okay. Nein also ich kenn jetzt nur der Neue, der eben das nicht mehr beinhaltet, also ich kann nur sagen, der jetzige beinhaltet das nicht gut (lachend). Ja, da kommt dann, habe ich leider gerade nicht mehr da, eher, was ich natürlich auch ultra feier, Social Media und, also Medienkompetenz allgemein darin vor, sehr viel mehr, ja, auf das richtige Leben angepasst mittlerweile. Wobei das auch ein Thema ist, an dem wir arbeiten, weil ich ehrlich gesagt mit Erwartungen an die Schule gegangen bin, die Schüler, die ja mit Handys und Computer aufwachsen, ein bisschen Ahnung haben, aber nachdem ich denen im Prinzip erstmal erklären musste, was überhaupt ein Speichermedium ist, ja. Die denken immer noch ein Computer wird ausgeschaltet, indem ich den Monitor ausschalte. Also, ja. (lachend)

I2: Ja, jeder fängt mal klein an, oder nicht?

B: Jeder fängt mal klein an, genau (lachend).

I1: (lachend) Okay, aber in Richtung Medienkompetenz Spiele um das Ganze zu lernen gäbe es, glaube ich, auch. Das ist auch schon wieder so ein Ding, dass das nicht bekannt ist, oder? Dass es sowas gibt.

B: Wie gesagt, wir sind gerade am Umbauen, also noch ist es nicht bekannt. Die Alteingesessenen haben es halt einfach nie gemacht, ich meine, die haben mit Spielen einfach nichts am Hut gehabt, die Damen waren so um die 60 (lachend). Wir wollen ja jetzt mehr einbringen und wenn es dann ein gutes Spiel dafür gibt, dass wir im Prinzip mal zwei, drei Stunden machen könnte, was denen irgendwie irgendwas näher bringt mit gutem Sinn, ja. Bin ich offen, definitiv. Vor allem, weil, ich mein, ich bin erschrocken, wie, ich erklär ihnen Cookies müssen weggedrückt werden und nicht durch Akzeptieren und sehe kurz darauf, dass sie sich gegenseitig, ich weiß nicht mehr wo sie sich getrackt haben, aber jeder sieht den Standort vom anderen. Ich denke mir nur, oh bitte nicht (lachend)

I2: Mhm.

B: Ja.

I2: Okay. Hast du noch eine Frage, die wir übersehen haben?

I1: Ich schaue gerade, aber ich glaube, wir haben tatsächlich alles geklärt.

I2: Also abgesehen von den technischen Ressourcen und den anderen Hindernissen und was es noch nicht gibt und dass jüngere Lehrer eher offen sind für Neues als Ältere. Was sind Ihrer Meinung nach noch Verbesserungsmöglichkeiten für den Einsatz von Spielen im Unterricht?

B: Gute Frage, also das Erste was mir jetzt noch einfallen würde, wäre eben, dass man es von Oben, sag ich jetzt mal plump, akzeptiert oder mit sogar voraussetzt. Es kommt ja jetzt schon mehr eben, dass die Leute überhaupt kapieren, was soziale Medien bedeutet, dass es sehr schnelllebig ist, dass es sehr gefährlich werden kann. Wenn da im Prinzip jetzt noch verstanden wird, dass Spiele alltäglich sind und auch Aufklärung betrieben werden muss, weil, ich mein ganz ehrlich, welcher 12-Jährige hat nicht Spiele ab 18 in der Hand. Man kann es nicht verhindern. Die Eltern verhindern es nicht und wir haben nur die Möglichkeit aufzuklären. Und wenn vor allem Spiele im Prinzip verstanden werden, nicht nur als alltäglich, als was Normales, sondern eben auch als Lernmedium, dann glaube ich, wird das nach unten hin auch leichter sowas einzubauen. Ich mein, ich bin Generation, ich denke sie auch noch, Spiele werden als Killerspiele abgetan und alles ist böse.

I2: Ja (lachen).

B: Während im Prinzip in anderen Ländern/ Ich war ein halbes Jahr in Irland zum Beispiel, jeder Studiengang, der irgendwas mit Computer zu tun hat, erstmal ein Jahr lang Spieleentwicklung abbekommt. Das ist einfach schon mal eine ganz andere Welt und ganz andere Sichtweise dann als bei uns.

I2: Mhm. Das habe ich bei Recherchen auch schon gesehen, dass andere Länder einfach viel weiter sind als wir.

B: Ja.

I1: Ja. Also wenn man recherchiert, dann findet man über viele Länder was, man findet über Griechenland, Marokko, aber man findet nichts über Deutschland.

B: Ja, jetzt mal böse gesagt, Internet ist Neuland bei uns, also (lachen).

I2: Leider wahr (lachend). Also fehlt es im Prinzip am Aufklären und Informationsaustausch?

B: Ja.

I1: Okay. Ja, aber ich denke, das waren dann alle unsere Fragen. Vielen Dank auf jeden Fall. Hat uns mal einen ganz anderen Blickwinkel gegeben.

B: Gerne.

I1: War sehr gut. Ja, wir könnten Ergebnisse, falls es Sie interessiert, weitergeben.

B: Gerne.

I1: Ansonsten wünsche ich ihnen einen schönen Tag.

B: Gleichfalls (lachend).

I1: Und Dankeschön nochmal.

I2: Ja, danke von mir auch.

B: Ja, gerne.

I2: Danke.

B: Schönen Tag noch.

I2: Ja, ciao.

I1: Tschüss.

B5 - Stefan Deak - 03.08.23

I1: Okay, also ich bin Jenny, wir haben ja schon geschrieben gehabt. Wir sind beide Studenten an der HNU in Neu-Ulm und wir studieren Game-Produktion und Management. Unsere Bachelorarbeit ist recht ähnlich vom Thema, also wir gehen beide auf das Thema ein Spiele und wie sie im Unterricht eingesetzt werden an bayerischen Schulen konkret. Eine Abgrenzung die wir noch haben, ist das wir keine Gamification meinen, also wir meinen jetzt nicht Kahoot zum Beispiel, das ist eine ganz bekannte Gamification. Also keine Spiele Spielelemente außerhalb von Spielen, sondern reine Spiele. Ob es jetzt Unterhaltungsspiele sind oder Bildungsspiele ist jetzt Mal / Die sind beide dabei. Bei mir geht das Ganze um warum werden die Spiele eingesetzt und warum werden sie NICHT eingesetzt. Warum werden sie nicht eingesetzt wird nochmal konkreter von Max gemacht und zwar hat er den technischen Teil von dem Thema.

I2: Genau.

I1: So, dann direkt Mal als Frage spielen Sie selbst Spiele?

B: Keine Zeit ehrlich gesagt. Also früher schon aber jetzt eher nicht mehr.

I1: Okay. (...) Okay, dann können wir in die Fragen starten. Und zwar erstmal die Frage an was für einer Schulart unterrichten Sie, was für Fächer und was für Stufen?

B: Also ich rede jetzt Mal vom letzten Schuljahr, weil das Neue ist ja noch alles ein bisschen offen. Letztes Jahr hatte ich eine neunte Klasse an der Mittelschule, also eine Abschlussklasse und da hatte ich Englisch, Natur und Technik, Mathe, Sport und Wirtschaft und Beruf und Informatik, genau Informatik.

I1: Das sind ja recht viele Fächer.

B: Ja, das ist so bei uns ja.

I1. Okay, haben Sie schon mal Spiele im Unterricht eingesetzt? Ob jetzt analog oder digital.

B: Wenn, dann eher analog.

I1: Okay, was für eine Art von Spiele sind das dann gewesen, und haben sie da irgendwelche Beispiele?

B: Naja also so im Englischunterricht zum Beispiel mal ein Taboo, das man Wörter erklärt oder sowas in die Richtung. Oder, ja tatsächlich meistens im Englischunterricht, weil man da eher etwas Spielerisches machen kann, weil man da ja dann in die andere Sprache umdenken kann. Da sind dann auch teilweise so Kinderspiele wie ich packe meinen Koffer auf Englisch und solche Geschichten. Aber so richtige Gesellschaftsspiele eigentlich auch eher selten.

I1: Okay, das heißt, die sind auch eher zum in die Sprache reinkommen und zum lockeren in den Unterricht starten?

B: Ja.

I1: Okay, nach was für Kriterien wählen Sie denn die Spiele aus?

B: Ja, einfach tatsächlich in Englisch zum halt Reinkommen, dass es etwas Lockeres ist und das es ein bisschen was anderes ist zum Einstieg in die Stunde.

I1: Okay, und wenn wir jetzt Mal von allgemeinen Spielen ausgehen, auch von digitalen Spielen, was wären denn da so die Hauptgründe warum sie nicht eingesetzt werden oder die Nachteile?

B: Ob es da jetzt groß Nachteile gibt, das ist eine gute Frage. Aber es ist ja eher so man muss / Also jetzt nehmen wir mal gerade digitale Spiele, da muss ich mich ja vorher erst einmal mit dem Spiel vertraut machen. Das ist ja durchaus ein gewisser Zeitfaktor und da ist es tatsächlich einfach so, es gibt eher zu VIELE Angebote digital, dass man gar nicht den Überblick behält und gar nicht weiß, wo fange ich eigentlich überhaupt an, überhaupt an mich einzuarbeiten. Also das ist so für mich so der größte Punkt, was für mich das größte Hindernis ist.

I2: Gäbe es denn die Möglichkeit, digitale Spiele einzusetzen? Also in Bezug auf genügend PC-Räume oder Handys, Tablet-Klassen.

B: Jaja, also (..) wir haben jetzt / Wir haben seit letztem Jahr hier sieben Tablet-Klassen, meine eigene war auch eine Tablet-Klasse zum Beispiel. Wir haben nächstes Jahr dreizehn Tablet-Klassen, wir haben drei Computerräume. Also wir sind technisch ziemlich gut ausgestattet, das ist nicht das Problem.

I2: Das sind viele Tablet-Klassen. Wie funktioniert das? Muss man sich da irgendwie bewerben oder muss man sich selbst darum kümmern?

B: Also wir / Unsere Schule nimmt an einem Schulversuch teil, der heißt digitale Schule der Zukunft und da ist es so, dass die Eltern praktisch die Geräte der Schüler selber kaufen und dafür einen Zuschuss vom Staat bekommen von 300 Euro und auf die Art und Weise kann man die Klassen dann halt ausstatten.

I1: Okay, das heißt, da hat dann auch jeder Schüler Zugang zu solchen Tablets, weil sie eben diese Unterstützung bekommen haben?

B: Genau.

I2: Haben Sie da gewisse Vorteile bei Benutzung der Tablets schon feststellen können? Oder auch Nachteile, sind die Schüler abgelenkt, oder?

B: Ja und nein. Es hält sich in / Es gibt viele Vor- und Nachteile, muss man ganz klar sagen. Ich habe jetzt / Meine Klasse war eine Art Modellklasse, also wir waren immer ein Jahr voraus mit Schülerleihgeräten, waren also schulische Geräte. Und wir haben jetzt drei Jahre lang da gearbeitet. Und was wirklich besser war als bei anderen Klassen muss man sagen ist zum Beispiel, dass sie halt mit den ganzen Office Programmen ziemlich gut umgehen konnten, dass sie auch wirklich im Internet etwas gefunden haben wenn sie was gesucht haben und alleine so wie gehe ich mit dem Gerät um, also Ordnerstrukturen, richtiges Speichern und sowas das konnten die alle definitiv besser. Und jetzt mal nur so als Beispiel aus der Klasse haben auch von zwanzig Schülern dreiviertel in Informatik Quali geschrieben, weil sie halt einfach eher das Verständnis für die technische Seite hatten. Nachteile, ja man ist leichter abgelenkt. Ich habe natürlich wenn die ein Tablet offen haben und ich die jetzt zum Beispiel eine Aufgabe

machen lasse nicht immer den Blick, was ist auf dem Bildschirm zu sehen. Das heißt, dass da nebenher dann jemand dann, ja, sich irgendwas anschaut das lässt sich nicht so ganz vermeiden.

I2: Gibt es da irgendwelche Beschränkungen im Internet oder so?

B: Ja und nein, also das ist ein bisschen. Dafür muss ich jetzt ein bisschen ausholen, weil wir gerade mitten in einer Server- und Systemumstellung sind. Deswegen letztes Jahr war das alles ein bisschen frei, wie es in Zukunft ist, das werden wir jetzt sehen, wenn dieser Umstellungsprozess fertig ist. An sich wäre es schon gut, wenn wir eine Software hätten, wo man sich auch auf die Bildschirme der Schüler auch mal aufschalten kann. Jetzt nicht nur um zu spionieren, sondern einfach auch gerade für die Jüngeren, die brauchen oft Hilfe und man ist oft schneller, wenn ich mich da einfach kurz aufschalte kann, dann sehe ich sofort den Fehler und kann den auch vom Platz aus lösen zum Beispiel.

B: Deswegen muss man jetzt schauen, wie die neue Software arbeitet, ob das alles so funktioniert wie gewollt.

I2: Okay. Für Schüler, die zum ersten Mal so ein Tablet benutzen, gibt es da irgendwelche Kurse oder werden die da irgendwie herangeführt, zu benutzen?

B: Also das ist ja bei uns jetzt nicht so, dass die jetzt / Die haben ihre Tablets haben und da wird alles sofort digital gemacht. Das wird Schritt für Schritt immer ein bisschen mehr.

B: Das ist ja auch für die Lehrer so, dass die, ja. Die müssen das ja auch selbst den Umgang damit lernen.

I2: Ja, genau.

B: Das heißt, die tasten sich da alle so ein bisschen ran. Wir haben uns zum Beispiel auch klare Regeln aufgestellt, woran man sich halten sollte. Und, aber wir sind in der Testphase, was bewährt sich, was bewährt sich nicht, deswegen kann ich da jetzt nichts Abschließendes sagen.

I1: Wie sieht das denn aus mit dem Lehrplan zum Beispiel, ist da, wäre da Zeit drin oder wären da irgendwelche Anforderungen oder Aufrufe, Spiele einzusetzen?

B: Einsetzen, mhm ja. Also zum Beispiel im Informatikunterricht ist Programmieren ein recht großer Bestandteil und da arbeiten wir mit dem Programm Scratch und da erstellt man Spiele und dass man die dann auch selber spielen kann, das ist ja dann selbstredend. Aber es ist jetzt nicht so, dass ich jetzt hingehe, Scratch öffne und das Spiel spiele. Ich muss es erst selbst machen.

B: Also das wäre so ein Beispiel.

I1: Das klingt interessant, ja. Okay, das heißt, es wird dann nicht wirklich von der Politik oder vom Kultusministerium in Richtung Spiele gelenkt im Unterricht.

B: Es wird aber auch nicht verhindert, muss man sagen. Also es ist explizit jetzt nicht drin, ob man jetzt Computer- oder digitale Spiele nutzen soll oder eben nicht, das ist die Entscheidung von jedem selbst. Bringt ja auch nichts das vorzugeben, nicht jede Schule hat die technischen Voraussetzungen um es umzusetzen.

B: Das heißt, wir haben hier jetzt eine ganz gute Situation. Ich denke auch, dass das vielleicht in den nächsten Jahren vielleicht ein bisschen mehr wird. Aber wie gesagt, wir sind gerade selber so in der Phase wo wir gerade selber lernen, wie arbeiten wir am effektivsten und da kommt sicherlich auch der Step Mal dazu.

I1: Und habt ihr dann vor, in Zukunft mehr Spiele einzubinden? Also es gibt ja dann schon konkrete Spiele wo man etwas lernt, wie zum Beispiel Medienkompetenzen gibt es ein paar ganz gute oder Geschichte gibt es ein paar ganz gute.

B: Das ist eine sehr allgemeine Frage, ich finde, das ist das, was ich brutal schwierig finde. Es gibt einfach gerade was digitale angeht so brutal viele Angebote, deswegen kann ich jetzt gar nicht sagen, haben wir jetzt vor, da unbedingt auf ein Spiel zu setzen. (Kopfschütteln) Kann ich nicht allgemein beantworten, das ist / Das muss man im Einzelfall entscheiden, ob es zum Thema passt, es muss, ob es der Lehrer mit der Klasse machen möchte, deswegen finde ich sehr, sehr schwer zu beantworten.

I1: Mhm, okay. Das heißt, wenn es dann einen bisschen besseren Überblick gäbe mit, man wählt jetzt eine Klasse aus, wählt ein Thema aus und eine Schulart, wenn es jetzt sowas geben würde zum herausfiltern, wo dann wirklich nur die für die Klasse und für das Thema relevanten Spiele da sind wäre es dann ein bisschen leichter für die Lehrer einzubinden, oder? Falls sie es denn möchten.

B: Wahrscheinlich ja.

I2: Gibt es denn im Bezug darauf in der Ausbildung oder Weiterbildungen zum Einsatz von Spielen? Oder muss man sich selbst darum kümmern?

B: Was Ausbildung angeht, bin ich glaube ich zu lang raus, um da wirklich was sagen zu können.

B: Als ich angefangen habe, da gab es das Fach Informatik an der Schule noch gar nicht groß, also da hat sich jedenfalls nicht viel getan. Es gibt durchaus Lehrerfortbildungen. Ich habe jetzt gezielt nie danach gesucht, deswegen kann ich da jetzt nicht sagen, es gibt da das und das Angebot, aber ich schätze mal schon, dass es da durchaus etwas gibt, sogar dass es da sehr, sehr viel gibt in der Richtung digitale Digitalisierung.

I1: Wie sieht es denn aus mit Zugang zu Ressourcen? Sie haben ja schon gesagt, dass es Tablet-Klassen gibt und genug PC-Räume. Wie sieht es aus bei den Lehrern konkret? Also, Zeitmangel wurde ja schon ein bisschen angesprochen, aber wie wäre es denn / Also wie sieht es denn mit Geld zum Beispiel aus, um so ein Spiel anzuschaffen? Wäre das da, oder?

B: Für die Tablet-Klassen an sich schon, weil wir wie gesagt bei diesem Schulprojekt sind und da ist es so, wir haben pro Klasse 400 Euro Budget für digitale Medien. Das heißt, das heißt, es wäre durchaus was da, aber wir sind halt wie gesagt in einem Schulversuch, das kann ich also wieder nicht allgemein auf andere Schulen herunterbrechen. Bei uns wäre durchaus etwas da, aber ich habe jetzt auch keinen Überblick, wie viel Euro so eine Lizenz für ein Spiel einer Klasse kosten würde.

I1: Mhm, okay. Das heißt dieses Geld wird erstmal für andere Sachen ausgegeben und es wird sich auf anderes konzentriert.

B: (Nicken) Wir machen erstmal was wir standardmäßig machen, dass alle Schulbücher digitalisiert sind und auf dem Tablet drauf sind, das ist ein guter Batzen, der da weg geht. Aber es ist auf jeden Fall so, dass etwas übrig wäre.

I2: Wenn jetzt mal etwas kaputt gehen sollte vom technischen, sich ein PC oder ein Tablet. Gibt es da einen Verantwortlichen für oder muss man darauf selber ankommen?

B: Also ja und nein. Also erstmal für das Ganze hier bin erstmal ich, also ich bin hier der Systemadministrator. Da das allerdings private Geräte sind, müssen die sie an die Firma, wo sie es bestellt haben, schicken, weil das können wir als Schule auch gar nicht leisten. Man muss, vielleicht nur aus Größenordnung, wir haben knapp 400 Schüler und haben inzwischen schon knapp 300 Geräte bei uns an der Schule. Das können wir eigentlich nicht selber leisten, das müssen die Eltern dann selber machen.

I1: Was gäbe es denn für Verbesserungsmöglichkeiten, dass eben auch mehr Spiele eingesetzt werden in Bildungseinrichtungen? Was muss da passieren?

B: Ja, das ist, wie gesagt, hauptsächlich aus meiner Sicht der Grund, dass man einfach erschlagen wird mit Möglichkeiten, was man machen kann. Ja, ich wüsste jetzt / Bin ich ganz ehrlich, ich kenn auch gar kein konkretes Spiel das ich jetzt irgendwo einsetzen würde. Also es ist irgendwo so eine Mischung aus bekanntmachen aber halt aus diesem Dschungel der Informationen hervorstechen irgendwie. Also dann wäre es natürlich möglich. Und natürlich es sollte auch für gerade die Lehrersicht, für Lehrer einfach einzusetzen sein, also ohne, dass ich mich jetzt groß mich einarbeiten muss, weil es ist halt wie gesagt nicht jeder Lehrer ist IT-affin und deswegen müsste das wirklich sehr, sehr einfach zu gestalten sein. Und natürlich auch von Schülerseite. Wir sind bei dieser ganzen Digitalisierungssache auch schon darauf gestoßen, dass man immer gedacht hat, ja die jetzige Generation würde sich gut auskennen, ist nicht wirklich so. Die können mit ihrem Handy surfen und sowas, aber das war es dann auch schon. Also auch das, es muss sehr benutzerfreundlich sein und einfach anzuwenden sein.

I1: Ich schaue gerade, aber bei mir sieht es tatsächlich so aus, als hätte ich alle meine Fragen schon beantwortet.

I2: Ja, bei mir genauso. War kurz und knapp.

I1: Aber war informativ. (lachen) Also haben Sie sonst noch irgendetwas, was Sie zu diesem Thema loswerden möchten oder haben Sie alles gesagt?

B: Ja, tatsächlich mal so eine Rückfrage. Ich weiß nicht, der wievielte ich jetzt bin der gefragt wird. Wie ist es denn an anderen Schulen? Gibt es da welche, die viel auf sowas setzen? Wie ist denn da der Stand?

I1: Es gibt manche, die möchten sehr viel von diesen digitalen Spielen und Spielen allgemein einsetzen, aber die haben dann das Problem, dass die technisch eben noch nicht so weit sind die Schulen. Also das ist wirklich durchwachsen, es gibt viele / Manche die möchten und es gibt manche die setzen eher auf die klassischen Lehrmethoden.

B: Okay und was wären jetzt so Spiele wo ihr sagt, die stechen hervor, die sind wirklich super die kann man einsetzen?

I1: Das ist jetzt eine schwierige Fragen, weil die Person die viel gesagt hat wo viele Spiele eingesetzt werden die benutzt eine Website, wo Lehrer eigen entwickelte Spiele für bestimmte Themen und das wäre Teacherspayteachers.

B: Okay. (nicken)

I1: Und da werden eben viele verwendet von ihr, aber ansonsten waren es viele Unterhaltungsspiele um den Klassenzusammenhalt zu stärken, aber so richtige Bildungsspiele an sich wie sie jetzt entwickelt werden von den Spieleentwicklern habe ich tatsächlich oder haben wir nicht so als Rückmeldung bekommen bis jetzt.

I2: Mhm. Auch vom technischen Stand ist jetzt die Schule bei Ihnen am weitesten von unseren Umfragen. Teilweise sind Lehrer dabei, die ihr eigenes Datenvolumen verwenden müssen, um überhaupt ihr Tablet nutzen zu können.

B: Okay. (verwundert)

I2: Oder die / Es gibt zu wenig PC-Räume. Ich glaube zwei PC-Räume pro Schule und da muss man sich eintragen und dann funktionieren die nicht von den Anforderungen her. Also das war ein sehr neuer Einblick mit den Tablet-Klassen. Aber sie wollen, also teilweise wollen die Lehrer auch wirklich, weitere werden dann halt zurückgehalten. Auch teilweise von Informationsaustausch, dass sie gar nicht wissen, wo es etwas gibt, oder ob es etwas gibt.

B: Okay, das ist es. Also wir haben jetzt zum Beispiel auch eine App das ist jetzt, wie gesagt ich habe es nicht zu Spielen hinzugezählt, aber zum Beispiel Learning Apps oder sowas nutzen wir schon, wo man auch mal selber so eine Learning App erstellt.

B: Da war jetzt auch so, weil wir das im Kollegium hier eine Fortbildung angeboten haben, die wir jetzt selber erstellt haben. Es ist einfach schwierig für den einzelnen Lehrer da jetzt hinzugehen und etwas zu finden, also man muss ja, ich glaube, man muss einfach auch an die Schulen gehen und das denen vor Ort dann auch wirklich zeigen, wie das funktioniert.

I1: Ja.

I2: Genau.

I1: Es gibt von der PH Freiburg eine Seite, die haben zum Filtern was für Themen die Spiele geeignet sind, das sind aber auch viele Unterhaltungsspiele die wo jetzt zum Beispiel sowas ist wie die Assassin's Creed Discovery Tour wo man eben durch die geschichtlichen Städte laufen kann.

I1: So weit sind wir bis jetzt (lachen).

I1: Dann auf jeden Fall vielen Dank für das Interview, war sehr interessant. Und dann würde ich sagen wünschen wir Ihnen einen schönen Tag noch.

B: Gerne, und dann noch viel Erfolg bei der Bachelorarbeit.

I1: Dankeschön.

I2: Vielen Dank.

B: Also, schönen Tag noch, tschüss.

I2: Ja, ciao.

I1: Tschüss.

B6 - Valentin Sauter - 02.08.23

I1: Okay, alles klar. Ich habe ja schon ein bisschen in der SMS, in der Whatsapp geschrieben um was es geht. Es geht ja um eine Bachelorarbeit von uns beiden zum Thema Einsatz von Spielen. Also da geht es um Unterhaltungsspiele und um Bildungsspiele. Mein ist mehr so der was für Vorteile gibt es, warum werden sie eingesetzt und warum wird es nicht eingesetzt? Und das warum wird es nicht eingesetzt ist nochmal ein bisschen geteilt. Max hat nämlich den technischen Teil zu dem ganzen Thema.

B: Jawoll. Gerne.

I1: Und eine Abgrenzung vorweg bevor die Fragen beginnen. Und zwar, habe ich ja schon gesagt, Spiele also Unterhaltungsspiele und Bildungsspiele, aber keine Gamifications. Also Gamifications wie Kahoot oder sowas, wo jetzt nicht wirklich Spiele sind. Das ist dann nicht gefragt. Okay, alles klar, dann zu Beginn einfach mal die Frage: Spielst du eigentlich auch selber Spiele in deiner Freizeit? Ob analog oder digital?

B: Also wenn dann so Gemeinschaftsspiele, also Brettspiele oder sowas wie Skyjo zum Beispiel. Eigentlich wenn dann so, ja so, Spiele in der Gemeinschaft, zu dritt, zu viert, mit Freunden. Sowas zum Beispiel.

I1: Das ist auch schön, das macht auch immer Spaß, ja.

B: Also eher weniger, also ich glaube, ihr kennt auch beide den Dennis, oder?

I1: Also noch kein Interview gehabt, aber geschrieben, ja.

B: Okay. Der Dennis ist dann eher so der Spieltyp, der spielt sehr viel, ja. Und wir spielen halt ab und zu was zusammen, aber eher weniger.

I1: Okay, gut. Dann kommen wir mal zu den Fragen und zwar: Was für eine Schulart, Schulstufe oder Fach unterrichtest du denn?

B: Also das gleiche wie der Dennis. Auch Mittelschule und ich habe jetzt eine Achte Klasse gehabt, nächstes Jahr eine Neunte Klasse und Fächer muss man bei uns alles unterrichten. Von Deutsch über Sport in Englisch, Mathe. Ist bunt gemischt bei uns.

I1: Okay. Und hast du schon mal Spiele im Unterricht eingesetzt?

B: Also wir machen relativ viel Kahoot, weil wir haben eine Tablet-Klasse, das bedeutet jeder Schüler hat sein eigenes Tablet und von daher ist Kahoot sehr häufig oder auch das LearningApps. Sind auch so LernApps wo man deutsch üben kann, englisch üben kann. Spiele machen wir schon zum Teil manchmal einfach zur Unterhaltung oder zum Zeitvertreiben oder halt einfach Spiele dann teilweise auch mit Englisch verbinden mit Deutsch verbinden, mit Mathe verbinden, aber ich bin nicht so, der da so viel spielt im Unterricht, also.

I1: Okay. Und du hast ja schon eine Tablet-Klasse angesprochen, das ist ja schon ziemlich weit, aber habt ihr sonst noch irgendwelche anderen Sachen, also so PC-Räume, VR oder AR, oder Handys?

B: VR haben wir nicht, aber wir haben viele PC-Räume und also viele Tablet-Klassen. Wir sind da relativ gut gerüstet mittlerweile. VR-Brillen wären auf jeden Fall auch was Cooles, was man anschaffen könnte.

I2: Stimmt. Wie funktioniert denn so eine Tablet-Klasse? Das ist noch ganz neu für mich. Hat dann jeder sein Tablet daheim oder ist das in der Schule gelagert irgendwie?

B: Ja, ich glaube, da habt ihr morgen ein Gespräch mit dem Kollegen oder? Der ist bei uns Konrektor und der hat das eingeführt, also das war vor einem dreiviertel Jahr. Da hat der bayerische Staat halt dann so ein Muster gemacht, wo dann verschiedene Schulen sich bewerben konnten für Tablet-Klassen. Wir haben uns dann beworben. Dann hat der Staat halt dann für jedes Tablet einiges an Geld gezahlt und dadurch haben die Schüler dann relativ günstig ein Tablet kaufen müssen. Ja das war dann während des Schuljahres und dann haben wir gesagt, dass wir das so einführen, dass da halt die Schüler selber entscheiden dürfen, wie viel sie es hernehmen das Tablet. Also manche machen alles mit dem Tablet. Die schreiben jeden Eintrag mit. Manche sind eher so, dass die lieber noch mit Stift und mit dem Heft schreiben. Also das ist sehr bunt gemischt, aber es gibt viele Schüler, das kann man sich vielleicht gar nicht vorstellen als Aussenstehender, die lieber noch mit dem Papier arbeiten.

I2: Stimmt.

I1: Doch das kann ich mir sehr gut vorstellen. Lernen tu ich auch meistens noch mit Papier und Stift. Das geht einfach schneller ins Gedächtnis manchmal.

B: Absolut, ja.

I1: Okay, es ist ja schon richtig weit, voll gut. Ich habe auch ein bisschen was darüber gelesen über die Tablet-Klassen.

B: Ja und dann sind da die ganzen Schulbücher sind dann digital auf dem Tablet drauf. Das heißt quasi, die Schüler können dann auch von zu Hause darauf zugreifen und ist schon deutlich leichter für die Schüler als eben immer alles mitnehmen zu müssen, ja. Man hat halt alles vor Ort und das ist schon ein Vorteil auf jeden Fall. Und wir nehmen auch das OneNote her, ja. Da kann man dann alles mitschreiben eben wie ein normales Heft auch führen nur halt auf Tablet.

I1: Okay, also du hast ja schon ein paar Spiele angesprochen gehabt und was für Erfahrungen hast du mit den Spielen dann gemacht im Unterricht?

B: Welche Spiele? Also Unterhaltung oder so Bildungsspiele?

I1: Alles, ja Unterhaltungsspiele sind ja so hauptsächliches Ding gewesen bei dir jetzt.

B: Also Unterhaltung ist halt eher in den Fünften/Sechsten Klassen, ja, die wollen gern noch spielen, ja die sind da total darauf aus. Solche Spiele halt wie Nachts im Museum (...) sagt euch das was?

I1: Ne, tatsächlich nichts.

I2: Nur der Film.

B: Nicht? Da gehen halt zwei Schüler raus und dann müssen die sich irgendwo hinstellen, eine Position einnehmen und dann wird halt irgendwas verstellt und dann müssen die anderen erkennen, was da jetzt eben neu ist bei den Schülern und was sich da verändert hat.

I1: Ah, das klingt ja lustig.

B: Ja, das ist sehr, sehr beliebt, oder sowas wie eben die Stadt schläft, das Daumenzupfen, ja. Einfach die Klassiker oder Menschenmemorie. Das sind die Spiele, die man gern macht, oder (...) Also ich habe eine Klasse, die ist sehr, sehr sportlich und wenn wir mal bisschen Zeit übrig haben, dann gehen wir lieber in die Sporthalle und machen bisschen Sport, ja. Das macht meiner Klasse mehr Spaß als irgendwie so ein Spiel zu machen.

I1: Und im Sport spielt ihr dann auch Spiele? So Fußball oder Basketball, weil das sind ja dann schon auch Spiele, diese Klassischen halt.

B: Ja Fußball, Basketball, Handball auch Volleyball so auch gern gespielt, Badminton, Tischtennis oder auch so Aufwärmspiele.

I1: Okay und was für ein Ziel haben die Spiele dann? Eher so Zeitvertreib oder Klassengemeinschaft?

B: Ja in Sport ist halt das Ziel meistens der Wettkampf. Da geht es dann schon um wer halt gewinnt, wer halt verliert und da ist dann schon auch ein Ehrgeiz da. Also da möchte halt schon jeder gewinnen und ja. Also Wettkampf ist halt immer das in der Schule, was meistens zieht, also egal in welchem Fach oder ob es Sport ist oder andere Fächer ist. Wettkampf, wenn da jemand gewinnen kann, das ist immer ein großer Antrieb.

I2: Bei mir vielleicht nochmal zurück auf die Tablets oder generell die technischen Sachen. Nutzt du auch digitale Spiele also über Tablet oder auch an PCs?

B: Was meinst du mit digitalen Spielen?

I2: Also Spiele an den Tablets oder an den PCs, also keine Kartenspiele oder keine Brettspiele.

B: Ja die machen da wenn dann sowas wie Kahoot, also dass sie schon so Lernspiele machen, aber durch die Tablets ist es halt so, dass sie dann teilweise auch eben andere Spiele machen während des Unterrichts.

I2: Genau, das war auch die nächste Frage, ob es da irgendwelche Nachteile gibt ob die sich anders beschäftigen oder nicht am Unterricht teilnehmen.

B: Ja, die sind dann schon so schlau, dass die das immer wieder wegeklicken, wenn der Lehrer eben kommt.

I2: Ja (lachen)

B: Aber sonst, es gibt schon welche die auch etwas anderes spielen, ja. Und es gibt auch viele Schüler, die auch mittlerweile süchtig sind, ja, die einfach so ein Tablet als Spielgerät kennen und nicht unbedingt als Arbeitsgerät und die sich hinsetzen und dann irgendwas spielen müssen.

I2: Genau.

I1: Aber so richtig Lernspiele werden jetzt nicht eingesetzt. Also es gibt ja Spiele über Geschichte oder über / In social media Kompetenzen solche Spiele werden jetzt gar nicht eingesetzt oder?

B: Es sind dann wenn dann so Spiele, wie zum Beispiel in Deutsch, wo die dann irgendwas anklicken müssen zum Thema Rechtschreibung oder Grammatik oder auch in Englisch zum Vokabeln lernen, also da gibt es schon so Spiele, so Art spielerisches Lernen, wo die dann machen. Wir haben in der Schule auch sowas, das heißt Sofa-Tutor. Das ist auch eine Seite, die nach dem Lehrplan gestaffelt ist und da gibt es auch viele Möglichkeiten, wo man dann online lernen kann mit denen. So Fragen, wo sie dann beantworten müssen dann anklicken, dann sehen sie dann, ob es dann richtig ist oder falsch ist.

I1: Okay, und wo findet ihr solche Spiele also gibt es da nicht, also außerhalb von dieser Plattform, gibt es da noch andere Sachen, wo ihr das findet?

B: Ja also LearningApps ist ja sehr bekannt, das ist eine ziemlich große Plattform. Dann halt Kahoot ist auch natürlich immer, das kennt halt jeder Lehrer, ja. Es gibt dann teilweise Fortbildungen, wo dann das vorgestellt wird, wo man dann sagt, okay, das ist cool. Das möchte ich auch mal testen und mir mal anschauen.

I1: Okay, ja wenn es schon zum Thema Fortbildungen ist, gibt es dann noch andere Fortbildungen, wo jetzt Lehrer besuchen können in Richtung digitales Lernen oder Lernen mit Spielen?

B: Ja, gibt es unzählige Fortbildungen zu dem Thema, weil es einfach ein großer Markt ist, ja. Da gibt es viele Entwickler, die da Geld machen wollen mit den Spielen, ja, oder die eben Werben müssen und es verkaufen wollen, ja, und da gibt es immer wieder Fortbildungen zu dem Thema auch schulinterne Fortbildungen. Also wenn da ein Lehrer sagt, okay, ich habe was Cooles entdeckt, dann kann es sein, dass man sich mal zusammensetzt und man sagt, alle schauen es sich an oder die halt Interesse haben und dann eben das mal selber testen, ja.

I1: Okay, und in der Lehrerausbildung gibt es da auch was, wo das erwähnt wird, also wird man daraufhin auch schon geschult?

B: Ja die Lehrerausbildung ist Studium ist sehr, sehr realitätsfern, das ist ja eigentlich nur / Gerade in Deutsch lernst du viel, was du nie mehr brauchst im Unterricht, ja. Quasi erst so im Ref lernt man erst richtig, was man auch im Unterricht braucht und dann gibt es auch teilweise schon ein paar wenige Vorträge vielleicht über so Lernspiele, aber halt relativ wenig. Als Lehrer musst du ja selber viel aneignen oder mal schauen, wo irgendwas Spannendes ist, ja und dann das nutzen dann einfach dann auch, selber mal testen.

I1: Okay und wie kommt ihr da ran? Also wenn ihr jetzt solche Spiele habt, wo ihr, wo kosten würden. Wer trägt da die Kosten?

B: Das muss dann die Schule entscheiden, ob die das dann eben kaufen wollen. Das Sofa-Tutor ist auch was, das kostet einen gewissen Betrag im Jahr und wenn die Schule dann sagt, okay, wir haben im vom Haushalt noch was übrig, wir können uns das leisten, wir wollen uns das leisten, das wird genutzt, dann kann man sich sowas gern kaufen.

I1: Gibt es da Bevorzugungen? Also dass die Hauptfächer ein bisschen mehr bekommen würden?

B: Es gibt halt einen gewissen Pool, wo die Schule ausgeben kann, da fließt alles rein, entweder Sportgeräte oder Ausstattung, ja, neue Kopierer, halt alles was anfällt und dann meistens dann am Jahresende ist irgendwas übrig und dann kann man sagen, okay, dann kaufen wir da noch eine Lizenz dafür.

I1: Okay. Und was sind deiner Meinung nach Gründe, warum jetzt nicht mehr konkret Spiele oder vor Allem Bildungsspiele im Unterricht eingesetzt werden?

B: Also ich glaube halt, dass der Lehrplan schon ziemlich voll ist, ja und man hat einfach gerade in Mathe, Deutsch extrem viel, wo man durchkriegen muss vom Stoff her und unser Klientel ist halt oft nicht unbedingt so, dass es gerade in der Mittelschule viel spielen kann oder halt aufmerksam macht sondern nutzt es dann eher als Freizeit. Ich denke, okay wir spielen was, da fehlt dann die Ernsthaftigkeit und meistens ist es dann so, dass man eher frontal arbeitet, oder Partnerarbeit macht, wo man einfach effektiver ist, wo man schneller vorwärts kommt, ja.

I1: Okay, das heißt auch im Plan, im Lehrplan wird jetzt nicht aktiv gefördert, dass da irgendwas eingebaut wird in Richtung Spiele, sondern da muss einfach der Stoff.

B: Stoff durchkommen und wenn demnächst dann eben Prüfung ist, dann ist es halt wichtig, dass die dann eben den Stoff können und Spiele ist halt eher dann sowas, dass man bisschen Zeit vertreiben kann und grad, wenn Freitag mal in der sechsten Stunde sagt, ja man macht ein Spiel, wo man dann ein bisschen abschalten kann.

I1: Okay.

I2: Wir haben schon von anderen Interviews gehört, dass die PCs alle sehr langsam sind und das Internet nicht funktioniert. Wie ist es denn bei euch? Gibt es da Schwierigkeiten?

B: Die Frage kann der Stefan besser beantworten, aber bei uns ist es schon relativ gut würde ich mal sagen. Es gibt immer mal wieder, wir sind eine große Schule mit 350 Schülern, gibt es immer mal gewisse Schwierigkeiten, aber prinzipiell geht es schon ganz gut, haben gutes Wlan, gutes Internet. Also da gibt es bei uns wenig Schwierigkeiten, sag ich mal.

I2: Wenn es dann irgendwelche Schwierigkeiten gibt, gibt es da IT-Leute, die zuständig sind oder muss man das als Lehrer selber lösen können oder...?

B: Auch eben der Stefan, ja. Der ist Konrektor und eben dafür auch verantwortlich. Bisschen unfair kann ich mal sagen, weil der hat da total viel Aufgaben neben seinem normalen Job noch und da ist man schon ein bisschen von der Stadt eben allein gelassen und da muss die Schule schon viel selber lösen können, was eigentlich nicht unbedingt unser Gebiet ist, ja.

I2: Genau, ja. Und bei den Tablet-Klassen. Wie ist es so für die Schüler, werden die einfach reingeworfen? Also ich gehe davon aus, dass inzwischen jeder damit zurechtkommen kann, aber wie kommen die zurecht, wenn da als Neuer noch nicht mit dem Tablet umgehen kann?

B: Ja, das Ding ist ja, viele Schüler, die können eben nur zocken, können nur einfachste Sachen, ja. Wie die das am Tablet erstmal lernen, wie geht Word, wie geht Excel, wie geht Powerpoint, dass sie halt die Basics können, ja. Aber viele Schüler eben, die können relativ wenig am Tablet

machen, außer hochfahren und Spiel starten und man denkt halt immer, die Schüler, die werden immer digitaler und die Kinder können dann mehr, aber das ist ein Trugschluss. Die können nicht mehr als früher. Und deswegen ist es halt wichtig, dass man das langsam einführt und da halt schaut, dass die halt eben mitwachsen und eben mal die Basics können, wie Word, Powerpoint und Excel, aber die können nichts am Tablet reparieren oder sonst etwas machen. Das geht nicht. Wenn dann irgendwelche Schwierigkeiten kommen, dann muss immer der Stefan eben der Kollege sich drum kümmern.

I2: Okay gut. Ja, denke ich mir. Okay.

I1: Und wenn das jetzt konkret Spiele geben würde, die manche Themen für bestimmte Schulen oder Klassen behandeln und das dann den Lehrern auch weitergegeben wird, dass es sowas gibt, wären dann genug Ressourcen da oder Interesse sowas einzusetzen?

B: Bestimmt, aber es muss dann auch genau zum Thema und zum Lehrplan passen, ja, also zu jeder Klasse, ja da gibt es das Fach GBG in Deutsch, da muss es genau zur 8. Klasse eben zu dem Inhalt passen, ja. Wenn es dann was ist, wo über den Inhalt hinausgeht oder irgendwie nicht passt, dann macht es keinen Sinn, ja. Deswegen ist es oft so schwierig bei irgendeiner Plattform was zu finden, was dann richtig gut passt zum Inhalt, zum Thema.

I1: Ja, ich habe auch gehört, dass Lehrer viel eigene Spiele machen oder Spiele verändern.

B: In Kahoot Spiele selber macht, genau. Sowas ja.

I1: Okay. Was denkst du denn, sind denn so Verbesserungsmöglichkeiten in die Richtung? Dass ein bisschen mehr Spiele in Bildungseinrichtungen benutzt werden?

B: Ja, zum einen also wirklich dann zum Stoff gut passt, dass Spiele sind, die relativ einfach sind, wo man nicht irgendwie extrem schwierig sind, gerade für unser Klientel, dass man die halt relativ schnell durchschaut. Die auch Spaß machen, ja und ja, also ich glaube, da sind schon viele Lehrer offen, gerade auch für die Randstunden, wo dann Platz ist, wo man dann sagen kann, okay zum Beispiel mal irgendwas anderes machen. Und durch die Tablets haben wir halt schon viele Möglichkeiten, dass man eben auch spielen könnte.

I1: Und auch in der Lehrerausbildung oder im Lehrplan?

B: Es gibt halt immer Lehrer, die wenig Lust haben auf neue Sachen, ja, die ihren eigenen Stil durchziehen, das ist ganz normal. Es gibt halt auch Lehrer, die dafür offen sind und die muss man dann eben erreichen, ja und Fortbildungen anbieten auch in Ausbildungen anbieten, aber halt gerade im Ref ist dann immer eine Phase, wo immer extrem viel auf einen einprasselt und da hat man nicht immer unbedingt so viel Lust, dass man sich noch um Spiele kümmert. Da geht es erstmal um Alltag, um Alltag überleben und nicht unbedingt um Spiele. Aber ich glaube, es ist auch viel abhängig davon wie die Lehrperson ist, ob sie offen ist für sowas und Interesse selber an sowas hat und wenn jemand selber Interesse hat, dann wird sich auch drum gekümmert und da bisschen eben bemühen.

I1: Okay, hast du noch irgendwelche technischen Fragen?

I2: Nein, ich schaue gerade, ich habe alles abgedeckt, was ich wissen wollte.

I1: Weil ich denke, ich habe nämlich auch alles soweit.

B: Hat es euch etwas geholfen? (lachen)

I2+ I1: Ja, auf jeden Fall.

I2: Jedes Interview ist sehr wichtig für uns.

B: Ja.

I1: Und es war auch schon wieder komplett anders jetzt mit Tablet-Klassen und genug PC-Räume, sowas haben wir als Feedback bis jetzt recht wenig gehabt.

B: Ne, also da sind wir schon ziemlich weit und fortschrittlich, aber es gibt halt immer Bedarf, dass man eben noch besser wird, ja

I2: Das stimmt, ja.

B: Wir haben auch in jedem Klassenzimmer ein Beamer, wir haben Doku-Kameras, wir haben ziemlich viel da, ziemlich modern bei uns.

I1: Voll gut, ja. Ne, das wars dann tatsächlich von uns von den Fragen her. Hast du noch irgendwas zu ergänzen oder hast du alles gesagt?

B: Nö also, meine, wie gesagt, die spielen lieber draußen mit dem Fuß- oder Basketball und sind eher in der Halle, was ich auch gut finde, weil die sitzen eh daheim dauernd vor dem Gerät, ja, also entweder vor dem Handy oder vor dem Tablet. Ich finde es gut, dass sie auch so Sport machen, auch eben miteinander spielen, ja, Wettkampf, nicht unbedingt nur davor sitzen wollen mit Tablet oder Handy. Spiele gehören dazu, um mal aufzulockern, ja. Aber es darf nicht sein, dass sie das Wichtigste im Unterricht sind.

I1: Okay. Alles klar

I2: Dann vielen Dank!

I1: Dann vielen Dank für das Interview, vielen Dank für die Zeit.

B: Sehr gerne.

I1: Und dann würde ich sagen, entlasse ich dich und einen schönen Abend noch.

B: Danke, viel Glück bei eurer Arbeit, viel Spaß.

I2+ I1: Vielen Dank.

B: Danke auch.

I2: Schönen Abend.

I1: Tschüss.

B: Ciao.