

## Erdbeeren

Sternekoch Mlinarevic  
verdichtet den Geschmack

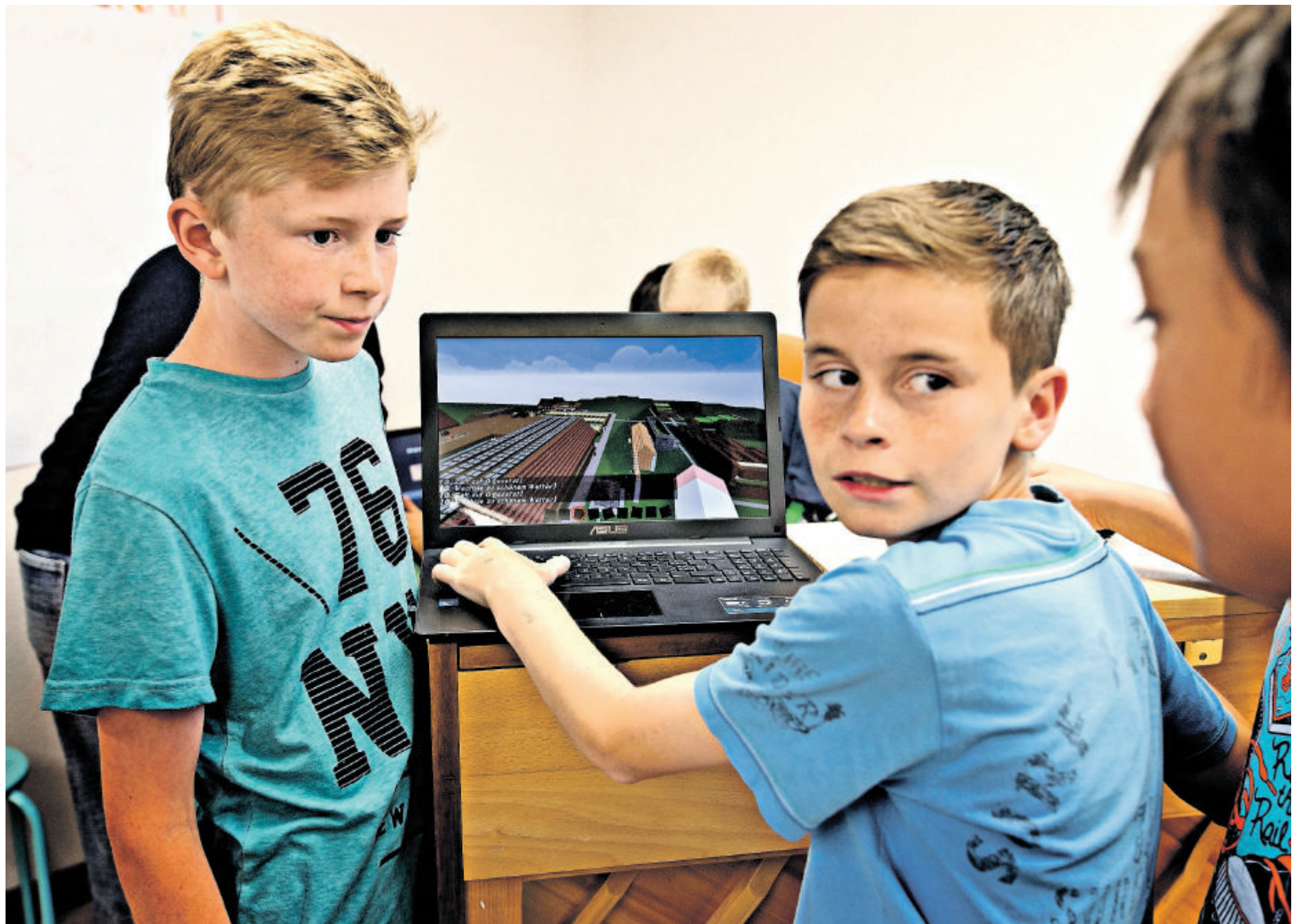
Kulinarik — 47



## Herbstmode

Warum Models  
buckeln müssen

Stil — 48



Wertvolles  
Lehrmittel:  
Schüler des  
Schulhauses  
Bühl in Messen  
SO spielen  
«Minecraft»

# Spiele, die Schule machen

Computergames im Klassenzimmer fördern die Toleranz und heben den Notendurchschnitt

Simone Luchetta (Text)  
und Michele Limina (Foto)

Ein sonniger Morgen im Juni. Draussen grast das Vieh auf den saftigen Wiesen. Drinnen im Schulzimmer sitzt der 12-jährige Luc vor dem Computerbildschirm, seine linke Hand flitzt über die Tastatur, die rechte steuert die Maus. Rasant jagt er durch ein virtuelles Labyrinth aus Granitblöcken. «Wir haben eine Festung gebaut mit ganz vielen Gängen und einem Fallensystem. Ziel ist es, den Schatz zu finden», erklärt der 6.-Klässler, während es auf dem Monitor blitzt, kracht und funkt. Luc spielt mit seinen Klassenkameraden das Computerspiel «Minecraft» – Alltag im Schulhaus Bühl im solothurnischen Weiler Messen.

Computerspiele im Unterricht? Da mögen sich manche die Augen reiben. Games sind doch gedankenloser Zeitvertreib, machen süchtig und aus Kindern Amokläufer. Was hat das Schreckgespenst vieler Eltern und Pädago-

gen ausgerechnet im Schulzimmer zu suchen?

«Games haben das Zeug zum wertvollen Lehrmittel», findet Peter Suter, Dozent für Medienbildung an der PH Zürich. Es komme aber darauf an, wie man sie einsetze. «Das Videospiel an sich hat ja, wie auch das Buch, noch keinen didaktischen Wert.» Wie bei den Büchern gibt es eine grosse Bandbreite – vom Ballerspiel über Rollenspiele bis zu Gemeinschaftsspielen wie «Singstar», und nicht jedes Game gehört in den Unterricht. Solche mit Gewaltdarstellungen etwa sind für Suter tabu, «auch wenn damit Themen wie Gewalt oder Medienwirkung behandelt werden könnten».

### Kinder werden gegenüber Einwanderern offener

Sicher ist, dass Videospiele verschiedene Kompetenzen fördern können, wie die neuere Forschung zeigt. Manche Spiele etwa verbessern die Augen-Hand-Koordination oder den Gleichgewichtssinn, mit anderen lässt sich die Reak-

tionsschnelligkeit, Aufmerksamkeit und räumliche Wahrnehmung trainieren. Die American Psychological Association hat herausgefunden, dass Spiele motivierend wirken, für gute Laune sorgen und in der Gruppe auch soziale Fähigkeiten fördern. Eine aktuelle Untersuchung in Irland hat ergeben, dass Kinder, die häufig Mehrspieler-Online-Games spielen, Einwanderern gegenüber offener sind.

### Die Welt von «Minecraft»

«Minecraft» ist eines der erfolgreichsten Computerspiele der Welt und wurde seit 2009 über 56 Millionen Mal verkauft. Es kommt nicht hyperrealistisch daher, sondern hat eine pixelige Retrografik. Man setzt darin 3-D-Würfel aufeinander und baut so Häuser, ganze Welten. Mittlerweile gibt es mit «MinecraftEdu» spezielle Versionen für Schulen. Die «Minecraft»-Entwicklerfirma Mojang wurde kürzlich von Microsoft gekauft. Minecraftedu.com

«Natürlich kann man all das auch mit anderen Mitteln als mit Games trainieren», sagt Suter. «Aber es geht nicht um ein Entweder-oder, sondern um ein befruchtendes Nebeneinander.»

### Alle Knaben und ein Mädchen haben sich dafür entschieden

Andere Länder machen sich Games in der Schule schon länger zunutze. In Nordirland wurden kürzlich alle 200 Sekundarschulen und 30 Bibliotheken kostenlos mit «Minecraft» ausgerüstet, in den USA ist das Spiel in Hunderten von Klassenzimmern verbreitet. An der New Yorker Schule Quest to Learn steht Spielen sogar im Zentrum: Der gesamte Schulstoff wird durch digitale und analoge Spiele vermittelt. Die Noten sollen über dem Durchschnitt der Schulen der Stadt liegen.

Auch skandinavische Schulen sind in Sachen spielbasiertes Lernen, so der Fachausdruck, weit vorn, insbesondere das Norddahl-Grieg-Gymnasium im norwegischen Bergen. Dort binden Lehr-

personen die unterschiedlichsten Games ein: das Strategiespiel «Civilization IV» in Geschichte, Norwegisch und Sozialwissenschaften, die Zombie-Apokalypse «Walking Dead» im Religionsunterricht oder das Knobel-Abenteuer «Portal 2» in Physik. «Minecraft» wurde sogar als Pflichtfach eingeführt. Die Erfahrungen sind so positiv, dass das Norwegische Zentrum für Informations- und Kommunikationstechnik kürzlich im Auftrag des Bildungsministeriums zwei Personen ernannte, die die Integration von Games an Schulen vorantreiben sollen.

In der Schweiz hingegen findet man Computerspiele, die nicht speziell zum Lernen programmiert wurden, noch kaum im Schulzimmer. Der Messener Primarlehrer Beat Cantieni ist einer der Ersten, die das Abenteuer gewagt haben. Im Rahmen einer Projektarbeit haben die 6.-Klässler vor einem halben Jahr unter anderem den Gameunterricht wählen dürfen; alle Kna-

Fortsetzung — 46