



Einblicke in die TOOLKIT Plattform Know-How Aufbau und Ideenaustausch rund um Game Based Learning

Natalie Denk

Das Zentrum für Angewandte Spieleforschung der Donau-Universität Krems arbeitet derzeit mit ProjektpartnerInnen aus Malta und Schweden am Aufbau der TOOLKIT Plattform (<http://toolkit-gbl.com>). Ziel ist es damit einerseits Know-How zum Thema Game Based Learning aufzubauen, andererseits PädagogInnen eine Plattform zum Austausch von konkreten Unterrichtsideen rund um digitale und analoge Spiele zu bieten. Der Artikel gibt Einblicke in die Funktionen der Plattform und stellt ein konkretes Praxisbeispiel vor.

1. Über das Projekt

Spiele – ob digital oder analog – sind ein fixer Bestandteil im Medienalltag von Kindern und Jugendlichen. Dabei machen sie nicht nur Spaß. Sie

bieten eine breite Palette an Herausforderungen und Möglichkeiten und bekommen zunehmend Aufmerksamkeit als Vermittler von Bildungsinhalten (vgl. Gee, 2009). Abhängig vom spezifischen Spiel und auch Spielgenre fordern und fördern Spiele unterschiedliche motorische, kognitive, soziale oder kreative Fertigkeiten. Während die Vielzahl an Spielen enorm ist, haben gelungene Spiele eines gemeinsam: sie motivieren. Spielende sind zum Spielen motiviert und auch dazu, sich Wissen im und für das Spiel anzueignen. (vgl. Pivec 2008, Fromme et al. 2008)

Unterrichtsmethoden, die einen Bezug zur Lebenswelt und Erfahrungen von SchülerInnen herstellen, können sich positiv auf die Lernmotivation von SchülerInnen auswirken (European Commission 2013). Hier knüpft das Erasmus+ Projekt "Game Based Learning to Alleviate Early School Leaving" an, das im Zeitraum von 01.09.2015 – 01.09.2017 mit fünf Partnerorganisationen aus drei Ländern durchgeführt wird: Malta IT Agency, St. Margaret's College, University of Malta, Zentrum für Angewandte Spieleforschung der Donau-Universität Krems (Österreich) und Nyströmska Skolan (Schweden). Vorrangiges Ziel des Projekts ist es, den Unterricht für SchülerInnen attraktiver zu machen und mittels Game Based Learning (GBL) Methoden deren Interesse für den Unterrichtsstoff zu wecken.

Damit dies gelingen kann, gilt es Lehrpersonen das entsprechende Know-How sowie Ideen zur Umsetzung zur Verfügung zu stellen. Einen Beitrag dazu möchte das Projektteam mit der Entwicklung der Webplattform TOOLKIT (<http://toolkit-gbl.com>) leisten.

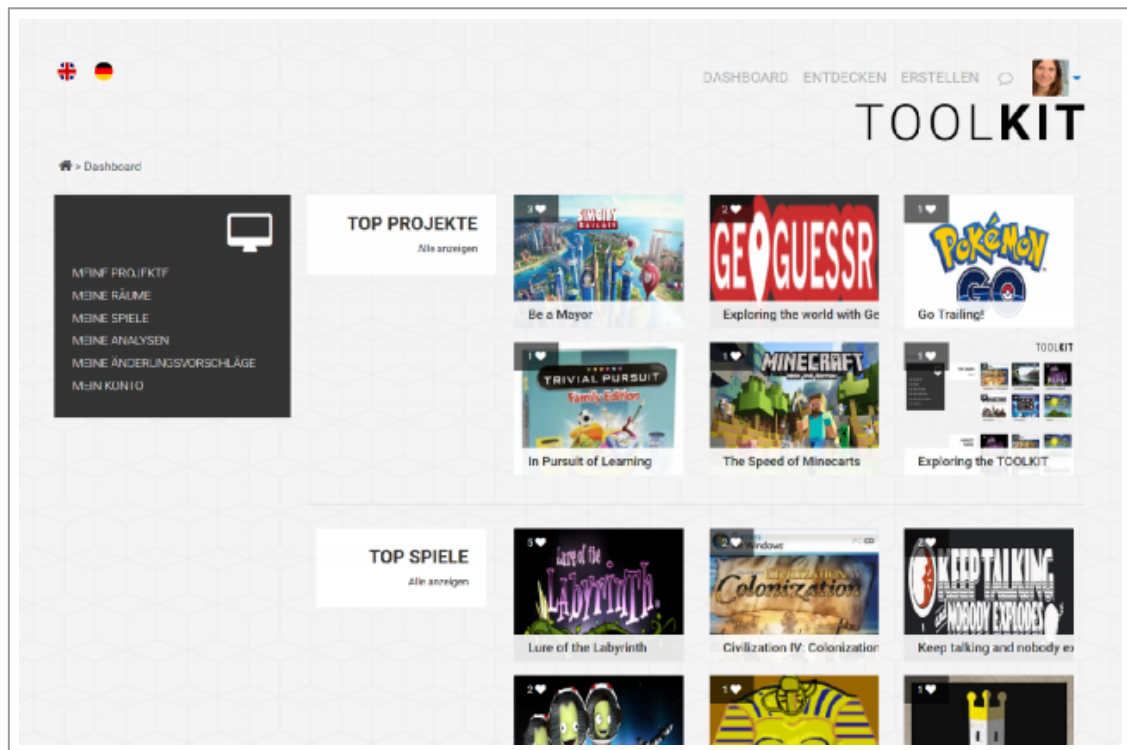


Abb. 1: Startseite der TOOLKIT Plattform nach dem Login

2. Überblick über die Funktionen der Plattform

Ziel der TOOLKIT Plattform ist es, PädagogInnen die Umsetzung von GBL Methoden im Unterricht zu erleichtern. Hierfür sind einerseits die entsprechenden Informationen über geeignete Spiele notwendig. Andererseits gilt es Ideen und Wissen darüber zu vermitteln, wie ein konkretes Spiel in den Unterricht eingebettet werden kann, denn das Spielen eines Spiels alleine stellt noch keine Unterrichtsmethode dar (Wagner & Gabriel 2011). In einer GBL Methode geht es vor allem darum, Wissen und Fertigkeiten, die in und für das Spiel erprobt und gelernt wurden, zu thematisieren und mit dem Lernziel des Unterrichts zu verknüpfen. Auch kann das Spiel an sich – wie alle anderen Medien – zum Unterrichtsgegenstand und Teil der Medienerziehung werden.

Auf der TOOLKIT Plattform dreht sich also alles rund um den didaktischen Einsatz von Spielen im Unterricht. Hierbei können alle Arten von digitalen

und nicht digitalen Spielen im weitesten Sinne thematisiert werden, wie etwa kommerzielle Spiele, Serious Games bzw. klassische Lernspiele oder aber auch Software zur Erstellung von Spielen oder Anwendungen mit Gamification Elementen.

Nach der kostenlosen Registrierung ermöglicht die Plattform Folgendes:

2.1. Zugriff auf eine Sammlung von GBL Projekten und Spielanalysen

- GBL Projekte beschreiben eine Unterrichtsmethode zu einem konkreten Spiel. Hierbei werden etwa Informationen rund um die Zielgruppe/n, Lernziele sowie die notwendigen Schritte für eine erfolgreiche Umsetzung des Projekts im Unterricht beschrieben. Zu jedem Projekt können zudem Download-Materialien, Links oder Online-Übungen bereitgestellt werden.
- Eine Spielanalyse gibt Einblicke in das didaktische Potenzial eines Spiels. Zu jedem Spiel, das auf der Plattform behandelt wird, finden sich zudem eine Kurzbeschreibung sowie grundlegende Fakten rund um ein Spiel.
- Eine Suchfunktion mit diversen Filtermöglichkeiten, etwa nach Alter der SchülerInnen, Unterrichtsgegenstand, Preis oder Genre des Spiels ermöglicht das schnelle Auffinden von für den eigenen Unterricht geeigneten Spielen und GBL Projekten.

2.2. Teilen von Unterrichtsideen zu Spielen sowie Austausch über Spielerfahrungen:

Wesentlich für den Erfolg der Plattform ist das Engagement von PädagogInnen. Das Projektteam lädt herzlichst dazu ein, selbst GBL Projekte auf der Plattform zu beschreiben und Spielanalysen zu erstellen. Zudem können die Erfahrungen mit einem konkreten Spiel in Form einer Spiel-Reflexion geteilt werden. Hat sich ein GBL Projekt oder Spiel in der Unterrichtspraxis bewährt, können PädagogInnen dies auch mit einem "Herz" zum Ausdruck bringen. Ein weiterer wichtiger Bestandteil der Plattform sowie GBL Methoden im Allgemeinen ist die aktive Einbeziehung von SchülerInnen sowie die Nutzung ihrer Expertise. So sind auch SchülerInnen dazu eingeladen, ihre Spielerfahrungen auf der TOOLKIT Plattform zu teilen. Die Plattform wird vom Projektteam betreut, so dass Beiträge immer erst nach einer inhaltlichen Prüfung freigeschaltet werden.

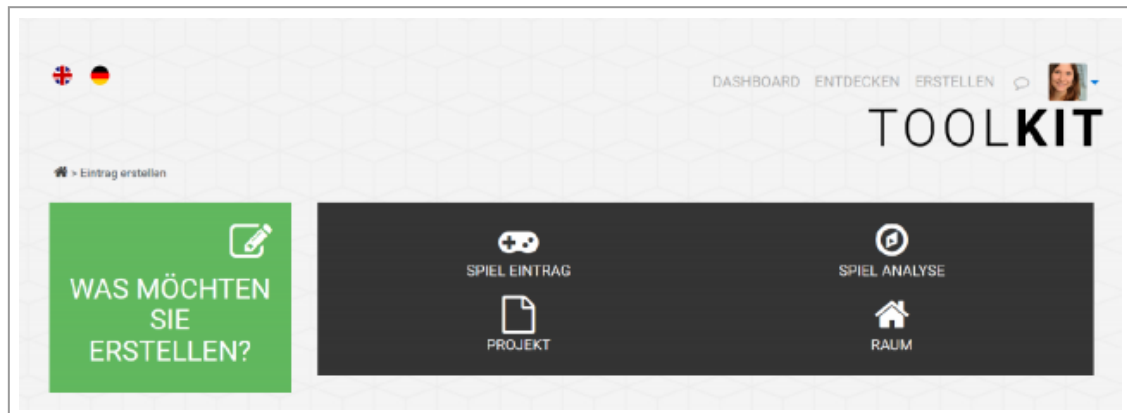


Abb. 2: Alle NutzerInnen der Plattform sind dazu eingeladen, eigene Inhalte für die Plattform zu erstellen.

2.3. Nutzung der Plattform als E-Learning Tool

Die TOOLKIT Plattform kann auf einfache Art und Weise als E-Learning Tool genutzt werden. Lehrpersonen können auf der Plattform virtuelle Klassenzimmer ("Räume") anlegen und ihre SchülerInnen mit einem individuellen Link dazu einladen. Sofern GBL Projekte auf der Plattform über Online-Übungen verfügen, können diese den SchülerInnen mit wenigen Klicks zur Verfügung gestellt werden. Zudem kann das Forum zum Austausch genutzt werden.

4. Praxisbeispiel "Exploring the World with GeoGuessr"

Im Folgenden wird anhand des Spiels "GeoGuessr" (GeoGuessr AB, 2013) aufgezeigt, wie die TOOLKIT Plattform in der Praxis zum Einsatz kommen kann. Spiel und Unterrichtsmethode wurde gemeinsam mit Lehrpersonen aus dem Projektteam erarbeitet und erprobt. GeoGuessr ist ein webbasiertes Quizspiel, bei dem Spielende Panorama Bilder aus "Google Street View" präsentiert bekommen. An Hand der Hinweise am Bild gilt es, herauszufinden, wo das Foto aufgenommen worden ist. Diese und weitere grundlegende Infos rund um das Spiel, sind im Spieleintrag auf der TOOLKIT Plattform nachzulesen: <https://toolkit-gbl.com/games/388>.

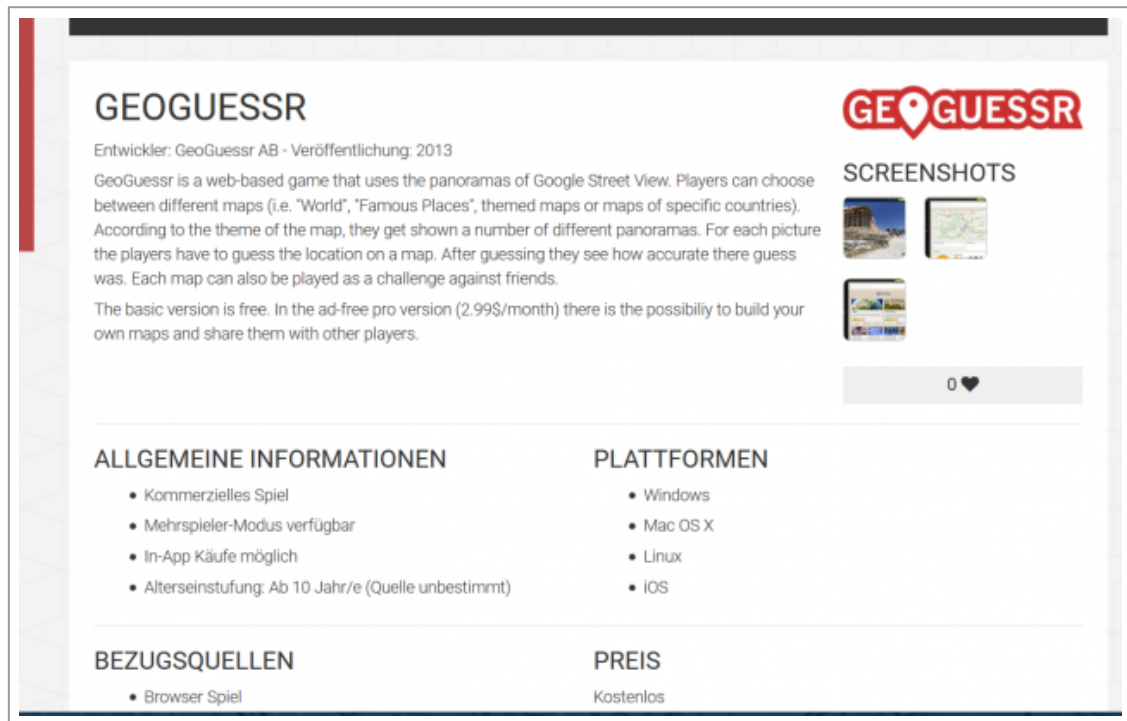


Abb. 3: Im Spieleintrag zu GeoGuessr sind die wichtigsten Infos und relevante Links rund um das Spiel angeführt.

Eine Idee, wie dieses Spiel im Unterricht eingesetzt werden kann, beschreibt das GBL Projekt "Exploring the World with GeoGuessr". Dabei lernen SchülerInnen und Lehrpersonen das Spiel kennen, treten in unterschiedlichen "Challenges" gegeneinander an und reflektieren die Lerninhalte des Spiels. Die detaillierte Beschreibung des Projekts befindet sich unter: <https://toolkit-gbl.com/projects/258>.

The screenshot shows a project page on the TOOLKIT platform. On the left, a red sidebar contains a document icon and a list of menu items: ALLGEMEINE INFORMATIONEN, ZIELE, METHODEN, PROBLEME UND HINDERNISSE, STUNDENTAFEL, and AUFGABEN. The main content area has a dark header with a 'Projekt erstellen' button. Below this, the project title 'EXPLORING THE WORLD WITH GEOGUESSR' is displayed. A description follows: 'In this project GeoGuessr challenges are used to explore different places on the world. Additionally the game functions as a starting point for conversations about similarities and differences of different places all around the world.' To the right, the creator 'Natalie Denk' is listed with statistics: 'Spieleinträge: 4', 'Spielanalysen: 1', and 'Projekte: 2'. Below the description, there is a 'SPIEL' section with the GeoGuessr logo and a 'Zum Spiel' link. Two columns of 'GEEIGNETE GEGENSTÄNDE' and 'GEEIGNETE ALTERSGRUPPE' are shown. The 'GEEIGNETE GEGENSTÄNDE' column lists: Geografie, Englisch, Deutsch, Schwedisch, Spanisch, Französisch, and Sonstige Sprachen. The 'GEEIGNETE ALTERSGRUPPE' column lists: 11 bis 14 Jahre, 15 bis 17 Jahre, and 18 Jahre und älter. At the bottom left, there are 'zurück' and 'Weiter' buttons.

Abb. 4: Allgemeine Informationen zum GBL Projekt "Exploring the world with GeoGuessr" auf der TOOLKIT Plattform

The screenshot shows a web interface for creating a project. On the left is a red sidebar with a document icon and the following menu items: ALLGEMEINE INFORMATIONEN, ZIELE, METHODEN, PROBLEME UND HINDERNISSE, **STUDENTENFEL**, and AUFGABEN. At the top right is a dark button labeled 'Projekt erstellen'. Below it is a section titled 'NOTWENDIGE VORBEREITUNGEN FÜR DAS PROJEKT' with a bulleted list of instructions. The main part of the page is a table titled 'STUDENTENFEL' with four columns: '#', 'Name', 'Beschreibung', and 'Zeit in Minuten'. The table contains three rows of instructions for a GeoGuessr project.

#	Name	Beschreibung	Material	Zeit in Minuten
1	Intro	Introduce GeoGuessr to the students. Also ask, if anyone already knows the game and wants to tell something about it.	https://geoguessr.com (show the site via projector in class or just talk about it in general.)	5 min
2	World-Challenge	Create a "World" challenge. It is also recommended to set a time limit per round (i.e. 1min 30sec). Share the challenge link with your students (i.e. within the forum in a virtual classroom in the TOOLKIT). Let the students play the challenges (on their mobile devices or school PCs). Students could also form teams. After each player or team has finished the challenge, you compare the results and look at the scores.		10 min
3	More Challenges!	Create one or more challenges for your students. Now you can choose more specific maps. For example: If you want to use GeoGuessr in the English lesson, choose a map related to the UK or the USA: in Geography you could use		20 min

Abbildung 5: Die Stundentafel ist eine Schritt-für-Schritt Anleitung zur Umsetzung der Unterrichtsmethode

In der Projektbeschreibung zu "Exploring the World with GeoGuessr" werden Lehrpersonen unter anderem dazu angeregt, einen "Raum" (virtuelles Klassenzimmer) auf der TOOLKIT Plattform anzulegen, um sich dort im Forum mit den SchülerInnen über das Spiel und die Lerninhalte auszutauschen. Zudem kann das Forum genutzt werden, Links zu GeoGuessr Challenges zu teilen.

5. Mitmachen und Weiterentwickeln

Ein derartiges Klassenzimmer wurde auch für die LeserInnen der Medienimpulse angelegt. Wer diese Funktion kennenlernen und in die GBL Methode rund um GeoGuessr hineinschnuppern möchte, kann dem Raum gerne über folgenden Link (kostenlose Registrierung erforderlich) beitreten: <https://toolkit-gbl.com/room-permalink/NTY=> Im Forum finden

sich Reflexionsfragen rund um GeoGuessr und auch ein Link zu einer GeoGuessr Challenge, bei gegen andere Medienimpulse LeserInnen und das TOOLKIT Projektteam angetreten werden kann.

Auf Grund des internationalen Projektteams sind viele Beiträge auf der Plattform – so wie die Informationen und das Projekt rund um GeoGuessr – derzeit nur auf Englisch verfügbar. Das Ziel ist es, gemeinsam mit der Community, den Großteil der Inhalte zweisprachig zur Verfügung zu stellen.



Abb. 6: Mit Unterstützung der Community sollen möglichst viele Inhalte auch auf Deutsch zur Verfügung gestellt werden.

Die TOOLKIT Plattform wird im Rahmen des Erasmus+ Projekts laufend gemeinsam mit Lehrpersonen und SchülerInnen in Österreich, Schweden und Malta getestet und weiterentwickelt. Mit dem Ziel Game Based Learning auch in die Familien sowie Kinder- und Jugendarbeit zu bringen, soll die Plattform nun für den Einsatz im außerschulischen Bereich erweitert werden. Dies erfolgt in enger Kooperation und Unterstützung des Bundesministeriums für Familien und Jugend (bmfj) und der BuPP (<http://www.bupp.at>).

Literatur

European Commission (2013): Reducing early school leaving: Key messages and policy support. Final Report of the Thematic Working Group on Early School Leaving, online unter: http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/repository/education/policy/strategic-framework/doc/esl-group-report_en.pdf (letzter Zugriff: 20.07.2017).

Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin/Unger, Alexander (2008): Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 15, 1–23, online unter: <http://www.medienpaed.com/article/view/103> (letzter Zugriff: 20.07.2017).

Gee, James Paul (2009): Video games, learning, and "content", in: Miller, Christopher Thomas: Games: Purpose and potential in education, 43–53, New York: Springer Science+Business Media.

Pivec, Maja/Moretti, Michaela (2008): Game Based Learning: Discover the Pleasure of Learning, Lengerich et al./Pabst Science Publishers.

Wagner, Michael/Gabriel, Sonja (2011): Didaktische Szenarien des Digital Game Based Learning. Handreichung für Lehrkräfte, Wien: bm: ukk, online unter: http://pro.kphvie.ac.at/fileadmin/pro/pro/gbl/unterlagen/handreichung_dgbl_mai.pdf (letzter Zugriff: 20.06.2017).

Links

TOOLKIT Plattform: <http://toolkit-gbl.com> (letzter Zugriff: 20.06.2017).

Kostenlose Registrierung: <https://toolkit-gbl.com/register> (letzter Zugriff: 20.06.2017).

Alle Infos zum Projekt und Aktivitäten des Projektteams: online unter:

<https://www.mita.gov.mt/en/DigitalOutReach/gamebasedlearning/Pages/Game-Based-Learning.aspx> (letzter Zugriff: 20.06.2017).

Guidebook "Gamify Your Classroom!": online unter: <https://toolkit-gbl.com/downloads/guidebook> (letzter Zugriff: 20.06.2017).