



Alphabet – ein Lernspiel als Text für funktionale Analphabeten

Steffen Malo

Einleitung

Computerspiele bieten die Möglichkeit, Text in einer interaktiven Form (interaktive Narration oder narrative Interaktion, wie Seda (2008) für Adventures meint) zu gestalten, die es dem Spielenden erlaubt, im Rahmen der gegebenen Freiheitsgrade an der Gestaltwerdung des Textes teilzuhaben. Gerade Erwachsene, die Probleme mit der Schriftsprache haben, können so auf verschiedenen Ebenen in die Textgestaltung einbezogen werden. Ein Problem des Erlernens der Schriftsprache ist die Abwesenheit des Gesprächspartners, die Abwesenheit des Diskurses. Das führt dazu, dass die Lernenden nicht nur auf den semantischen, orthografischen und syntaktischen Ebenen Probleme lösen müssen, sondern auch überhaupt eine Idee für ihren Text entwickeln, verschiedene Sichten einnehmen usw. (Weinhold 2005, S. 71). Ein Mittel, das Schreiben Lernende dabei unterstützt, ihre Botschaft zu formulieren, ist die Verwendung narrativer Strukturen (ebenda, S. 72) – die ihnen auch aus der Verwendung der gesprochenen Sprache bekannt sind. Durch die

parasoziale Interaktion des Spielenden mit anderen Charakteren in einem Computerspiel und die narrative Rahmung kann so die Anwendung und Ausweitung von Schriftsprachkenntnissen gefordert und gefördert werden, ohne dass der Lernende dies als institutionellen Lernprozess versteht, es bleibt ein Spiel und ermöglicht dadurch zugleich das Ausprobieren alternativer Handlungsmöglichkeiten auch in real kritischen Alltagssituationen.

Im Rahmen eines vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Verbundprojektes zur Entwicklung, Erprobung und Verbreitung eines Lernspiels für funktionale Analphabeten (im Folgenden Lernende genannt) wird ein Lernadventure entwickelt (www.projekt-alphabit.de), das durch die Verbindung der narrativen und explorativen Strukturen eines Adventures mit Aufgaben in den Bereichen Lesen, Schreiben, Rechnen, Berufs- und Alltagskompetenzen Lernende beim Erwerb von grundlegenden Kenntnissen in diesen Bereichen unterstützt. Im folgenden Beitrag werden Ergebnisse und Gedanken aus dem Projekt vor dem Hintergrund des Computerspiels und der Zielgruppe funktionale Analphabeten zusammenfassend dargestellt.

1 Spielend lernen in der Alphabetisierung

Spielerisches Lernen scheint eine Leichtigkeit zu enthalten, die im Gegensatz zum mühsamen, anstrengenden, ernsthaften Lernen verlockend und viel versprechend klingt. Dabei besteht hinsichtlich der Anforderungen kein Gegensatz zwischen Spielen und Lernen, denn Spielen ist eine anstrengende Sache, die nur Spaß macht, wenn die Balance zwischen Anforderungen und Fähigkeiten in etwa ausgewogen ist. Spielerisches Lernen verbindet somit die Anstrengung, Faszination und Motivation, ein Spiel zu gewinnen mit dem Erlernen, Anwenden und Trainieren von Wissen und Fertigkeiten. Die Entwicklung von Computerlernspielen muss also neben den Aspekten der Entwicklung eines „normalen“ Computerspiels vor allem didaktische Aspekte und die „Passung“ zwischen Spielen und Lernen fokussieren.

Im derzeit in Entwicklung befindlichen Lernspiel des Projektes Alphabit wird der Spielende mittels eines Avatars, der eine entsprechende Projektionsfläche (Kocher 2007, S. 92) bietet, in eine vortechnische Welt versetzt. Dort muss er viele Aufgaben und Rätsel lösen und anderen Bewohnern helfen, um wieder zurückkehren zu können. Die Bewohner dieser „anderen“ Welt können kaum Lesen, Schreiben oder Rechnen, so dass der Spielende trotz seiner diesbezüglichen Einschränkungen in dieser Welt kompetent ist. Das Spiel wird für deutsch sprechende Lernende entwickelt, die Probleme mit dem Erfassen und Verstehen schwieriger Wörter und ganzer Sätze haben (ab Stufe drei der sechsstufigen Skala des Bundesarbeitskreises Alphabetisierung) und setzt damit aber auch einige Grundfähigkeiten wie Lesen und Verstehen einfacher Wörter oder erste Erfahrungen mit dem Computer voraus. Durch das Lernspiel werden nicht nur schriftsprachliche Kompetenzen entwickelt, sondern ebenfalls mathematische sowie alltags- und berufsbezogene Fähigkeiten. In einem ersten Schritt wurde ein spielbarer Ausschnitt des Lernspiels (Prototyp) in Volkshochschulen in Mecklenburg-Vorpommern erprobt. Dafür wurden Lernende und Kursleitende befragt, die das Lernspiel gespielt bzw. in Kursen eingesetzt hatten. Neben wichtigen Erkenntnissen zur Überarbeitung von Gestaltung, Interface, Interaktionsmöglichkeiten, Hilfen und Schwierigkeitsgraden konnten aber vor allem die Kursleitenden vom Nutzen des Lernspiels überzeugt werden, denn gerade diese Multiplikatoren waren im Vorfeld eher skeptisch bis ablehnend, was den Einsatz des Computers und insbesondere von Computerspielen oder Lernspielen in Alphabetisierungs- und Grundbildungskursen angeht. Derzeit wird das Lernspiel weiterentwickelt und wird ab Frühjahr 2010 bundesweit bzw. im deutschen Sprachraum z. B. über das Lernportal ich-will-lernen.de bereitgestellt.

2 Das Lernspiel als Text

Den Rahmen des Lernspiels bildet ein Adventure mit einer entsprechenden Geschichte, die den Spielenden involviert und typische

Aktivitäten wie Dialoge mit NPCs (Non Player Characters) und das Sammeln, Kombinieren und Verwenden von Gegenständen erfordert. Dabei werden die Lernenden während der Dialoge durch eine steuerbare Sprachausgabe unterstützt, die auch wiederholtes „Vorlesen“ der Dialogsätze ermöglicht. Durch bestimmte Aktivitäten in diesem Bereich des Lernspiels erweitert der Spielende die erfahrbare virtuelle Welt und seine Handlungsmöglichkeiten. An verschiedenen Orten innerhalb dieser Welt warten zudem unterschiedliche Aufgaben („Minispiele“) auf ihn, die die Anwendung von Schreiben und Rechnen erfordern. Dabei verhält sich der dreistufige Schwierigkeitsgrad der Aufgaben adaptiv zur Performanz der Lernenden, die dabei durch verschiedene Hilfeebenen unterstützt werden. Eine besondere Hilfe ist die Ratte, die die Funktion eines pädagogischen Agenten übernimmt und den Lernenden/Spielenden im gesamten Spiel unterstützt. Da die Frustrationstoleranz der Zielgruppe eher gering ist, wurde das Lernspiel so gestaltet, dass die letzte Stufe der Hilfe die Lösung einer Aufgabe bildet, so dass das Spiel weiter gespielt werden kann. Besondere Hürden für Lernende und damit eine besondere Herausforderung für das Projekt bilden zum einen die Bedienbarkeit des Lernspiels, die sich an gängigen Adventures orientiert und zusätzlich um zielgruppenspezifische Aspekte ergänzt wird, zum anderen die zielgruppengerechte Unterstützung beim Erlernen der Spielregeln eines Adventures. So kann Erfahrung mit Adventures nicht vorausgesetzt werden, wenngleich gerade bei jungen Erwachsenen der Zielgruppe durchaus Erfahrungen mit Computer und Computerspielen vorhanden sind.

Die verschiedenen Aufgaben und Themengebiete im Lernspiel bieten Andockpunkte für das Ausprobieren alternativer (und sonst vermiedener) Handlungsweisen bei ganz alltäglichen Problemen, aber auch für das virtuelle Ausprobieren neuer Tätigkeiten. Zugleich bietet die Vielfalt der Themen vielfache Möglichkeiten zur didaktischen Einbettung des Lernspiels in Kursangebote, vom Besuch realer Orte bis zur Verwendung ähnlichen Textmaterials. Hierzu werden bereits unterschiedliche Möglichkeiten erprobt, die als Empfehlungen in das didaktische

Begleitmaterial für Kursleitende und entsprechende Qualifizierungsangebote einfließen.



Abb. 1: Szene aus dem Lernspiel des Projektes Alphabit (Artwork © Daedalic)

3 Zusammenfassung

Ein narratives und stark textlastiges Lernadventure bietet – wenn auch nicht auf den ersten Blick – vielfältige Möglichkeiten und Anlässe für Lernende, sich mit Schriftsprache auseinanderzusetzen und alternative Handlungsmöglichkeiten für frustrierende Alltagssituationen (z. B. Fahrkartenautomat) auszuprobieren. Durch die enge Verbindung von Rahmengeschichte und Lern-/Spielaufgaben verlieren die Lernenden nicht das Spielziel aus den Augen, selbst wenn sie sich schwierigen Text- oder Rechenaufgaben gegenübersehen. Inwieweit diese Art des Lernangebotes Alphabetisierung und Grundbildung und damit individuelle Lernprozesse wirksam und nachhaltig unterstützt, wird derzeit im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung des Projektes erforscht. Ziel der Entwickler ist es, eine weite Verbreitung des Lernspiels und damit möglichst die Entstehung einer Community zu erreichen. Mittelfristig macht bei einem Erfolg des Lernspiels sicher auch eine Übersetzung z. B. ins Englische Sinn. Letztlich aber geht es darum, die Lernenden auf ihrem Weg zu besseren Schriftsprachkompetenzen zu unterstützen und dass sie dabei ihren Mut und ihre Motivation behalten. Dafür ist das Lernspiel ein guter Anfang.

4 Literatur

Kocher, Mela (2007): Folge dem Pixelkaninchen. Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele. Zürich: Chronos Verlag.

Leubner, Martin/Saupe, Anja (2006): Erzählungen in Literatur und Medien und ihre Didaktik. Hohengehren: Schneider Verlag.

Seda, Roman (2008): Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.

Weinhold, Swantje (2005): Narrative Strukturen als „Sprungbrett“ in die Schriftlichkeit? In: Wieler, Petra (Hrsg.): Narratives Lernen in medialen und anderen Kontexten. Freiburg: Fillibach Verlag. S. 69-84.