

Lernen im digitalen Wandel



Bildquelle: <https://ludinc.de/mitmachen/>

Ein Gespräch mit Jan von Meppen, Pionier des *Echtweltspiels* und Gründer der LudInc GmbH

Grundschulklick: Warum sollen wir überhaupt noch lernen? Es gibt doch das Internet.

Jan von Meppen: Das Internet bietet Wissen für alle. Eine gigantische virtuelle Bibliothek voller Inhalte. Korridore und Korridore, Regale und Regale, die sich im Sekundentakt vervielfachen. Das Problem ist also nicht mehr die Verfügbarkeit, sondern die schiere Fülle an Beiträgen. Es geht daher weniger darum, Informationen zu finden, sondern mehr darum, zu lernen, die Qualität der Beiträge einzuschätzen. Das bringt sowohl große Möglichkeiten als auch neue Probleme mit sich. In diesem Zusammenhang kommt man an dem Schlagwort „Medienkompetenz“ natürlich nicht vorbei. Ich würde diesen Begriff aber gerne noch konkretisieren, denn Studien wie ICILS 2013 [*International Computer and Information Literacy Study*, Anm. d. Red.] zeigen, dass Schülerinnen und Schüler vor allem an Informationskompetenz gewinnen müssen. Wie in vielen Bereichen des Lebens geht es dabei um eine reflektierte Auseinandersetzung mit der eigenen realen bzw. digitalen Umwelt.

Grundschulklick: Also weg mit den Schulbüchern aus den Klassenräumen?

Jan von Meppen: Fest steht: Trotz dieser Entwicklung ist das Schulbuch im Klassenraum noch immer die unbestrittene Informationsquelle Nummer eins. Schulbücher sind Produkte professioneller Redaktionsarbeit. Die Aufgaben sind den präsentierten Materialien angepasst. Einmal gedruckt, lassen sich Schulbücher jedoch nicht mehr erweitern oder aktualisieren. Viele Schülerinnen und Schüler fühlen sich von einigen Inhalten und den dazugehörigen

Visualisierungen nicht angesprochen. Dies fördert in den Kindern und Jugendlichen das Gefühl, von der Bildungseinrichtung missverstanden oder nicht ernst genommen zu werden. „Wofür muss ich das lernen?“, fragen sich die Lernenden. Das bedeutet nicht, dass Schulbücher obsolet sind – im Gegenteil. Es spricht viel für das haptische Erlebnis des Buches. Das gedruckte Wort ist nicht nur kulturell ein wertvolles Gut, Bücher sind zudem verlässlich. Sie funktionieren auch, wenn mal der Strom ausfällt oder der Computer bockig ist. Ich sehe digitale Inhalte vielmehr als Ergänzung zu analogen Inhalten, nicht als Ersatz.

Grundschulklick: Was bedeutet das aus Ihrer Sicht für den Unterricht?

Jan von Meppen: Zwischen Schul- und Lebensrealität liegt oft eine große Kluft. Je schneller sich die Gesellschaft technologisiert, desto größer wird diese Kluft. Unsere Aufgabe ist es, die Lerngegenstände und Lernmethoden im Wandel unserer Gesellschaft immer wieder auf den Prüfstand zu stellen und an die Realität der Kinder anzupassen.

Nehmen wir als Beispiel das umfangreiche Faktenwissen, das sich Schülerinnen und Schüler jeder Klassenstufe Jahr für Jahr ins Kurzzeitgedächtnis erarbeiten. Größen, Namen, Jahreszahlen – das alles sind Fakten, die wir mit Hilfe unserer technischen Möglichkeiten in Sekunden abrufen können, und das oft zuverlässiger, als durch unser anfälliges Gedächtnis. Zum Lerngegenstand sollte aber nicht nur der Einsatz dieser technischen Hilfen gemacht werden, sondern auch der Zusammenhang zwischen den Einzelinformationen. Es geht immer um den Kontext. Es geht um das Verstehen der Bedeutung und Qualität einer Information.

Grundschulklick: Lernen mit Medien und im Kontext – wie funktioniert das?

Jan von Meppen: Ich glaube daran, dass Kinder – und nebenbei bemerkt, auch Erwachsene – am liebsten und besten lernen, wenn das Lernen in einen spannenden Kontext eingebettet ist. Eine originelle Geschichte ist zum Beispiel ein hoch motivierender Kontext. Menschen lieben gute Geschichten. Warum sollte man diese tief in uns verankerte Leidenschaft nicht nutzen?

Es gibt viele digitale Angebote, die den richtigen Umgang mit Medien vermitteln möchten. Und an vielen haben Kinder sicherlich auch Spaß, aber wohl eher, weil die schulische Arbeit am Computer immer noch als Ausnahme gilt und daher teilweise nicht wie ‚richtiger‘ Unterricht wahrgenommen wird.

Es fehlen Angebote, die Medien reflektiert und gezielt einsetzen. Wenn Kinder eine ganze Unterrichtsstunde vor einem Film oder einer Software verbringen und hinterher, erschlagen von der Masse, nicht sagen können, worum es ging, dann ist

das der falsche Weg. Und es fehlen Angebote, die Inhalte ernst nehmen: sowohl die Lerninhalte als auch die Erarbeitung von Charakteren und Geschichten. An diesem Punkt setze ich mit dem Konzept des Echtweltspiels an.

Grundschulklick: Wie sieht dieses Unterrichtsmodell „Echtweltspiel“ konkret aus?

Jan von Meppen: So kompliziert, wie es sich anhört, ist es gar nicht. Als Teil einer spannenden Geschichte erforschen Schülerinnen und Schüler ihre eigene Lebenswelt und finden eine Antwort auf ihre drängendste Frage: Warum lernen wir?

Nehmen wir zum Beispiel *Professor S.*, das erste Echtweltspiel für die 3. und 4. Klasse. Darin hat ein Wissenschaftler eine Zeitmaschine gebaut und begibt sich auf eine spannende Reise. Um die Herausforderungen dieser Reise zu bestehen, wendet er sich hilfesuchend an die Klasse. Über eine Webseite kommunizieren die Kinder mit Professor S., der Hauptfigur der Geschichte, und erhalten Aufgaben zu zentralen Lernthemen aller Fächer. Die jeweilige Problemlösung erfolgt allerdings nicht vor dem Bildschirm, sondern in der realen Welt, also im Klassenzimmer, auf dem Schulhof oder an außerschulischen Lernorten.

Die Geschichte ist dabei der Träger für ein Lernen auf Augenhöhe. Hier werden die Kinder zu Experten, die für die Figuren ihre eigenen Lernergebnisse aufbereiten. Das ganze Schuljahr wird so zum Abenteuer. Die Kinder sind immer wieder aufs Neue motiviert, ihr Lernen bekommt einen direkten Grund: Sie wollen Professor S. helfen.

Grundschulklick: Vielen Dank für das Gespräch.

Mehr zum Echtweltspiel *Professor S.* unter www.ludinc.de