

Sinah Gerdes & Corinne Senn

Mit *Classcraft* motivierend *Wirtschaft – Arbeit – Haushalt (WAH)* unterrichten

Der Einzug von PC, Laptop, Tablet und Co. in den Unterricht ermöglicht eine Vielzahl von neuen Unterrichtssettings. „Onlinesein“, „Apps“, „Gamen“, „Chatten“ – Begrifflichkeiten, die aus dem Sprachgebrauch der Jugendlichen nicht mehr wegzudenken sind. Die Implementierung von *Classcraft* holt die Schülerinnen und Schüler in ihrer Lebenswelt ab und führt aufgrund des Computerspielcharakters zu einer erhöhten Lern- und Arbeitsmotivation.

Schlüsselwörter: Gamification, Digitalisierung, Motivation, Beurteilung

Motivating teaching *Economy - Work - Household* with *Classcraft*

The introduction of PCs, laptops, tablets, etc. into the classroom enables a variety of new teaching settings. “Being online”, “apps”, “games”, “chatting” - these are terms that have become an integral part of young people’s language usage. The implementation of *Classcraft* picks up the pupils in their living environment and leads to an increased motivation to learn and work due to the computer game character.

Keywords: gamification, digitalization, motivation, assessment

1 Einleitung

Seit Anfang des 21. Jahrhunderts erlebt die Gesellschaft im Hinblick auf technische Innovationen eine Veränderung, die auch den Unterricht wesentlich beeinflusst. Vor 30 Jahren war an eine digitalisierte Gesellschaft, wie sie heute Realität ist, noch nicht zu denken. Digitalisierung in der Bildung ist kein Wundermittel für einen guten lernwirksamen Unterricht. Der Einsatz von digitalen Medien und digital gestützten Unterrichtsmethoden hat Vor- und Nachteile, die gegeneinander abgewogen werden müssen. Sich diesen aber aufgrund der bestehenden Schwierigkeiten zu verschliessen oder sie gar zu diskreditieren, ist nicht zukunftssträchtig und verwehrt viele Möglichkeiten für neue, spannende, innovative und motivierende Unterrichtssettings.

In diesem Beitrag wird zunächst die voranschreitende Digitalisierung in der Schule und der damit verbundene Nutzen thematisiert. Danach wird darauf eingegangen, ob *Classcraft* das Potenzial hat, die Schülerinnen und Schüler motivierter am Unterrichtsgeschehen zu beteiligen. Die im Rahmen einer Masterarbeit erhobenen und analysierten Daten bilden dazu die Grundlage. Im Weiteren wird ein Wei-

terbildungskonzept für Lehrpersonen vorgestellt, das aufgrund der Masterarbeit und den Erfahrungen aus dem Unterricht entwickelt wurde. Dies ermöglicht, das Potenzial von Classcraft interessierten Lehrpersonen für Wirtschaft, Arbeit, Haushalt zugänglich zu machen.

2 Sinn und Notwendigkeit von digitalen Medien im Unterricht

Die digitale Welt, in welcher wir leben, hört im Schulzimmer nicht auf zu existieren. Die Debatten um die Handynutzung im Schulhaus, wie sie derzeit beinahe überall geführt werden, zeigen die kontroverse Sicht auf die Digitalisierung in Schulen deutlich auf. Wünschen sich die einen die Verbannung aller elektronischer Geräte aus dem Schulhaus, so sehnen sich die anderen Tablets, Laptops oder das Smartphone schnellstmöglich herbei (Ebel, 2015). Es hat mehrere positive Effekte den Schülerinnen und Schülern digitale Technik zugänglich zu machen. Da davon ausgegangen werden muss, dass nicht alle Eltern ihren Kindern einen sicheren Umgang vermitteln können, ist eine Ausbildung im digitalen Bereich in der Volksschule anzustreben. Wie wichtig ein Kompetenzaufbau im Bereich der digitalen Mediennutzung in Volksschulen ist, macht auch folgende Aussage deutlich: „(...) fast 40 Prozent der Erziehungsberechtigten reglementieren die Internetnutzung ihres Nachwuchses nicht“ (Ebel, 2015, S. 12).

Im Rahmen eines kompetenzorientierten Unterrichts nach Lehrplan 21 wird der Bezug zur Lebenswelt der Lernenden gefordert. Dieser bezieht sich nicht nur auf die fachliche Komponente, sondern, wie Reusser (2014) in seinem Artikel zur Kompetenzorientierung festhält, auch auf die angewendete Methode. Wie einleitend erwähnt, ist das Smartphone und auch die digitale Kommunikation über das Internet ein wichtiger Bestandteil des jugendlichen Alltags. Im Hinblick auf die voranschreitende Implementierung von Informationstechnik in die Arbeitswelt (als Beispiel wäre hier der Wandel im Aufgabenbereich eines Automechanikers hin zum Automechatroniker zu nennen) ist eine fundierte Medienbildung in der Volksschule unumgänglich. Im Berufsauftrag für Lehrerinnen und Lehrer der Schweiz ist unter dem Bildungsverständnis in der öffentlichen Schule folgendes vermerkt: „Schülerinnen und Schüler auf die Berufswelt vorzubereiten, betrachtet er [der Dachverband Lehrerinnen und Lehrer Schweiz] als eine der wesentlichen Aufgaben (...) der Volksschule (...)“ (LCH, 2014, S. 7).

Allgemein bieten digitale Lernsettings ein großes Potenzial an binnendifferenzierenden Unterrichtsmöglichkeiten. Die Schülerinnen und Schüler können in ihrem eigenen Tempo arbeiten, aus einer Aufgabenfülle individuell angepasste Schwierigkeitsniveaus wählen und die Inhalte mit verschiedenen Zugängen betrachten. Besonders erwähnenswert ist die Feedbackkultur. Die Lehrperson kann die Resultate der Schülerinnen und Schüler einsehen, beurteilen und individuell ein

zeitnahes Feedback geben. Dadurch werden Lernfortschritte schneller sichtbar, was eine individuelle Förderung des Einzelnen effizienter macht. Zudem wird die Zusammenarbeit zwischen den Lernenden vereinfacht, da sie unkompliziert und zeitlich unabhängig in Kontakt treten können (Ebel, 2015, S. 13). Es liegen mehrere Studien vor, die die Erwartungen der Lehrpersonen hinsichtlich der erwähnten positiven Effekte auf den Unterricht erfasst und reflektiert haben. Diese zeigen, dass die Erwartungen der Lehrpersonen hauptsächlich im Bereich des effizienteren Wissensaufbaus durch Individualisierung und in der Motivation der Schülerinnen und Schüler liegen (Endberg, Lorenz & Senkbeil, 2015). Zusammenfassend lassen sich folgende Vorteile der Mediennutzung im Unterricht festhalten: Einbezug der Lebenswelt der Lernenden in den Unterricht, Vorbereitung auf die Arbeitswelt und vereinfachte schulische Förderung und Zusammenarbeit. Unterricht mit digitalen Medien kann durchaus auch Nachteile haben. So besteht die Gefahr, dass Jugendliche durch übermäßige Nutzung der digitalen Welt vereinsamen oder einer Reizüberflutung auf digitaler Ebene ausgesetzt sind.

Die Arbeit mit dem Computer stellt einige Lehrpersonen vor grosse Herausforderungen, da sie selbst fachlich nicht oder unzureichend ausgebildet sind und die Fähigkeiten der Jugendlichen ihre eigenen übersteigen. Natürlich zählen auch technische Komplikationen zu den Nachteilen, wenn der Computer im Unterricht eingesetzt wird. Ausfall des Internets, überlastete Seiten, die einen Zugriff unmöglich machen oder technische Ausfälle am Gerät, sind Faktoren, die den Unterricht mit digitalen Medien erschweren können (Petko, 2012). Zudem wird befürchtet, dass der persönliche Kontakt unter den Lernenden abnimmt und sich die Rechtschreibung verschlechtert. Als problematisch für Jugendliche wird auch die Abhängigkeit von digitalen Medien erachtet, diese kann bis zur Computersucht führen (Rolff & Zimmermann, 1997). Erwähnenswert ist, dass etwa 75 Prozent der befragten Lehrpersonen in der BITKOM-Befragung angegeben haben, dass für sie die Vorteile der digitalen Medien überwiegen (Endberg et al, 2015). Beispielsweise bei individualisierten und differenzierten Lernaufgaben.

Digitale Medien bergen für Jugendliche weitere Risiken, wie unter anderem die Problematik des Cybermobbings. So waren im Jahr 2014, 19 Prozent der befragten Jugendlichen von Cybermobbing oder Cybergrooming betroffen, 2018 sind es bereits 30 Prozent (Suter, Waller, Bernath, Külling, Willemse, & Süss, 2018). Es ist unumgänglich, die Schülerinnen und Schüler für die Gefahren und Risiken im Internet zu sensibilisieren. Digitalisierung findet nicht nur im Unterricht statt, die ganze Institution Schule ist von dieser gesellschaftlichen Veränderung betroffen.

3 Mit Classcraft motivierend unterrichten

In diesem Kapitel wird ein Online-Programm vorgestellt, mit welchem sich die positiven Effekte des Spielens auf die Motivation der Schüler für den Unterricht

übertragen lassen. Das Online-Rollenspiel Classcraft ist ein begleitendes digitales Programm, welches im täglichen Unterricht verwendet werden kann. Es unterscheidet sich im Wesentlichen von digitalen Lernprogrammen wie Quizlet oder Sharingsystemen, wie sie von Office 365 oder Moodle-Plattformen angeboten werden. Classcraft ist in erster Linie ein Game, da es die typischen Eigenschaften eines Computerspiels besitzt. Das sind neben dem Avatar, den sich jeder Spieler, jede Spielerin aussuchen kann, vor allem das Belohnungssystem, bei welchem in klassischer Form Punkte gesammelt werden, die einen Aufstieg in das nächste Level möglich machen und dem Spieler die Möglichkeit bieten Belohnungen zu bekommen. Shawn Young (ein Highschool-Lehrer aus Kanada) entwickelte im Jahr 2013 das Spiel mit der Idee, seinen Unterricht aktiver, spannender und individueller zu gestalten. Er kreierte ein komplexes, computerbasiertes Rollenspiel und erreichte damit eine engagiertere Teilnahme aller Schülerinnen und Schüler am Unterrichtsgeschehen. Knapp sieben Jahre später ist das Spiel international verbreitet und stetig weiterentwickelt worden (Classcraft, 2019).

3.1 Grundlagen zum Online-Rollenspiel Classcraft

Den Gamecharakter hat das Spiel nicht nur aufgrund seines Namens, welcher stark an das Spiel World of Warcraft erinnert (von welchem es der Entwickler im Übrigen abgeleitet hat), sondern auch im kompletten Spielaufbau. Die Schülerinnen und Schüler wählen zu Beginn des Spiels einen Avatar. Dabei haben sie die Wahl zwischen Krieger, Heiler und Magier (vgl. Abb. 1).



Abb. 1: Darstellung der drei Avatare aus Classcraft (Quelle: Classcraft, 2019).

Alle drei Avatare haben unterschiedliche Eigenschaften, welche im Laufe des Spiels relevant werden, um im Team zu interagieren. So ist der Krieger in der Lage seine Teamkameraden vor Schaden zu beschützen, der Heiler kann Teammitglieder wieder mit neuen Lebenspunkten versorgen und der Magier ist der Aktionspunktelieferant des Spiels. Die Ausgangslage, mit welcher die Avatare beginnen, ist dabei unterschiedlich, sodass das Helfen und Zusammenarbeiten untereinander notwendig wird,

| Digitales Klassenzimmer – Classcraft

um möglichst viel zu profitieren. Gut abgesprochene Teams können so ihre Fähigkeiten im Spiel schnell verbessern und erleiden weniger oft Strafen.

Im ganzen Spiel gibt es drei Punktekategorien, die unabhängig voneinander zu betrachten sind.

- **XP (Experience Points):** Sie können durch gute Mitarbeit und Leistung gesammelt werden. Wichtig ist, dass diese Punkte einmal gewonnen, nicht wieder verloren gehen können. Diese Eigenschaft ist notwendig, da nach Erreichen einer bestimmten Anzahl von Punkten das nächste Level erreicht wird.
- **HP (Health Points):** Das Fehlverhalten wird mit Abzug bei den Health Points bestraft. Wer alle seine HP verloren hat muss mit einer Sanktion im üblichen Masse (zum Beispiel eine Strafarbeit schreiben oder Nachsitzen) rechnen.

Mögliche Kriterien und die Gewichtung durch Punkte sind in der Tabelle 1 dargestellt:

Tab. 1: Spieleinstellung – Erfahrungspunkte und Lebenspunkte (Quelle: Classcraft, 2019)

XP (Erfahrungspunkte)		HP (Lebenspunkte)	
+25	aktive Mitarbeit im Unterricht	-5	gemein zu einem Klassenkameraden sein
+75	einem anderen Schüler mit der Arbeit helfen	-5	zu spät zum Unterricht kommen
+100	im Unterricht motiviert sein und Einsatz zeigen	-5	im Unterricht unmotiviert sein
+30	einer anderen Gruppe beim Abwasch helfen	-10	Arbeit verweigern
+20	Zusatzarbeit erledigen (Müll, Biotonne, Tafel, Tische, Geschirrspüler, Tücher)	-5	Unterricht stören
+25	arbeitet komplett selbstständig	-5	Regeln missachten (Haargummi, Essen während dem Kochen)
+25	ist besonders positiv aufgefallen	-5	Respektlosigkeit
+25	perfekte Küche	-5	HA vergessen

- **AP (Action Points)** benötigen die Schülerinnen und Schüler um im Unterricht ihre erworbenen Fähigkeiten nutzen zu können, diese haben generell nichts mit dem fachlichen Unterricht zu tun, sondern sind als Belohnungen zu verstehen. So haben die Schülerinnen und Schüler durch ihre erworbenen

Kräfte, die Möglichkeit im Unterricht den Platz zu wechseln, einen Tipp bei einer Prüfung zu bekommen oder auch 5 Minuten Extrazeit beim Schreiben der Prüfung zu erhalten. Welche Fähigkeiten die Schülerinnen und Schüler erwerben, kann die Lehrperson selbst definieren. Und auch wie häufig die Schülerinnen und Schüler von ihren Action Points Gebrauch machen können entscheidet die Lehrperson.

Classcraft zeichnet sich dadurch aus, dass jede Lehrperson das Spiel individuell auf die Bedürfnisse des eigenen Unterrichts anpassen kann. Diese individuelle Anpassungsfähigkeit macht es der Lehrperson möglich, eine Entwicklungskurve für jeden Schüler und jede Schülerin zu erstellen. Diese Kurve bildet die Entwicklung der Punkteverteilung ab, die ein Schüler, eine Schülerin aufgrund der Kriterien des Belohnungssystems bekommen hat oder die aufgrund dessen abgezogen wurden. Mit dieser Entwicklungskurve können die Fachkräfte fachliche und überfachliche Kompetenzen der Schüler anpassen. Das Spiel bietet damit die Möglichkeit einen individualisierten und differenzierenden Unterricht zu gestalten, in welchem die Schülerinnen und Schüler selbstorganisiert arbeiten können. Gerade für den WAH-Unterricht bietet es den Vorteil, dass Wartezeiten in der Küche sinnvoll genutzt werden können. Auch die Förderung der Sozialkompetenzen, die in einem aktiven Fach wie WAH häufig zu wenig Aufmerksamkeit beim Beurteilen erhält, kann mit Classcraft unterstützt und transparent beurteilt werden.

Neben der Dokumentation der Schülerleistung durch das Belohnungssystem bietet Classcraft die Möglichkeit, Aufgabeninseln zu erstellen. Die Lehrperson kann in selbsterfundenen Hintergrundgeschichten Lernaufgaben einbetten und festlegen, in welcher Reihenfolge diese Aufgaben gelöst werden oder ob es Wahlmöglichkeiten geben soll. Diese Aufgabeninseln aus dem Spiel liefern eine gute Variante für einen binnendifferenzierten Unterricht. Für jede gelöste Aufgabe kann die Lehrperson ein direktes, digitales Feedback geben, welches für den Schüler oder die Schülerin zu jeder Zeit abrufbar ist. Die hohe Flexibilität in den Einstellungen erlaubt es den Lehrpersonen, den Einfluss des Spiels nach eigenem Ermessen zu steuern. So ist auch denkbar, das Spiel nur temporär, beispielsweise in Projektphasen, einzusetzen.

4 Einfluss von Classcraft auf die Motivation

Classcraft ist eine Form der Digitalisierung im Klassenzimmer, die sich im täglichen Unterricht immer mehr verbreitet. Den vielen, von der Technik begeisterten Lehrpersonen, stehen auch viele kritische Meinungen gegenüber. Um zu eruieren, welchen Einfluss Classcraft auf die Motivation der Schülerinnen und Schüler hat, wurde im Rahmen einer Masterarbeit (Gerdes, 2017) eine Studie angelegt, welche sich mit der folgenden Frage befasst: „Inwieweit hat das Rollenspiel Classcraft einen Einfluss auf die Motivation, die Leistung und das Sozialverhalten der Schülerinnen und Schüler?“

Im nachfolgenden Abschnitt werden die in der Literatur fundierten Erkenntnisse der Motivationstheorie vorgestellt, ehe in Kapitel 4.2 das Forschungsdesign beschrieben wird und anschließend die aus der Forschung gewonnenen Erkenntnisse interpretiert werden. Für das Verständnis der Interpretation der Forschungsergebnisse ist ein grundlegendes Wissen über die Motivationstheorie Voraussetzung.

4.1 Exkurs zur Motivationstheorie

Jedes Handeln erfolgt aus einer Motivation heraus, hat also einen Grund. Diese Gründe können unterschiedlichen Ursprungs sein. Der Mensch handelt dann, wenn er eine Belohnung erwartet oder weil er etwas Negatives vermeiden möchte. Er handelt aber manchmal auch nur wegen der Sache selbst, weil er Freude daran hat. Mit der Motivationstheorie lassen sich diese beiden unterschiedlichen Beweggründe als extrinsische und intrinsische Motivation beschreiben. Extrinsisch motivierte Handlungen erfolgen von außen gesteuert und intrinsische von innen (Kirchler & Walenta, 2010). Es ist an dieser Stelle anzumerken, dass Lernende, welche intrinsisch motiviert lernen, ein besseres Lernergebnis vorweisen, als jene die aus extrinsischen Motiven heraus lernen (Deci & Ryan, 1993). An einem konkreten Beispiel, wie in der Abbildung 2 dargestellt, lassen sich die Abstufungen von der extrinsischen hin zur intrinsischen Motivation gut zeigen:

Amotivation	Extrinsische Motivation				Intrinsische Motivation
Keine Regulation	External	Introjiert	Identifiziert	Integriert	Intrinsisch
	Man tut etwas, um Belohnung zu bekommen oder Strafen zu entgehen	Man tut etwas, weil es sich so gehört (Gewissen)	Man hält etwas für wichtig und identifiziert sich mit den dahinter liegenden Werten	Man hat Ziele und Normen in das Selbstkonzept integriert	Man tut etwas weil man Freude an der Sache selbst hat
	„Ich lerne, weil meine Eltern es wollen“	„Ich lerne, weil es meine Freunde auch tun“	„Ich lerne, weil ich an der Uni studieren will“	„Ich lerne, weil ich das Gelernte brauchen kann“	„Ich lerne, weil es mir Spass macht zu lernen“

Abb. 2: Motivationsstufen (Quelle: eigene Darstellung in Anlehnung an die Theorie von Deci & Ryan, 1993)

4.2 Forschungsdesign

Die Studie wurde im Rahmen einer Masterarbeit durchgeführt. Hierbei wurde eine Klasse mit zehn Lernende im Alter von 12 bis 14 Jahren befragt, welche den WAH-Unterricht zum Zeitpunkt der Studie im 7. Schuljahr besuchten. Es ist wichtig anzumerken, dass in der Klasse das Leistungsniveau und das Engagement im Unterricht grundsätzlich hoch ist. Die Forschung fand in zwei Etappen statt. Zunächst wurden

die Schülerinnen und Schüler vor der Implementierung von Classcraft mit einem Fragebogen hinsichtlich ihrer schulischen Motivation befragt. Im Anschluss wurde das Spiel in den Unterricht integriert. Nach acht Lektionen classcraftbasiertem Unterricht fand eine zweite Befragung statt. Diese hatte, wie auch der erste Fragebogen, die schulische Motivation der Lernenden im Fokus und wurde auch mit Fragen direkt zur Unterrichtsgestaltung mit Classcraft ergänzt. Beide Fragebögen wurden in Anlehnung an die normierten SELLMO-Fragebögen (Spinath, 2012) erstellt. Die Skalen zur Erfassung der Lern- und Leistungsmotivation (kurz SELLMO) haben zum Ziel, das menschliche Motivationsverhalten in Bezug auf Lernen und Leistungsbereitschaft zu untersuchen, wobei sich die Lernziele mit der intrinsischen Motivation vergleichen lassen und die Leistungsbereitschaft die extrinsische Motivation abbilden.

4.3 Ergebnisse

Nach der Auswertung der Antworten aus dem ersten Fragebogen, ließen sich die Befragten zwei Gruppen zuordnen – den eher extrinsisch motivierten und den eher intrinsisch motivierten Lernenden. Diese Ergebnisse sind für die Interpretation des darauffolgenden Fragebogens wichtig. Sie zeigen den Einfluss des Spiels auf Leistungsbereitschaft und Motivation der zwei oben genannten Gruppen von Schülerinnen und Schüler auf. Die Fragen wurden generell geschlossen gestellt um vergleichbare Antworten zu erhalten.

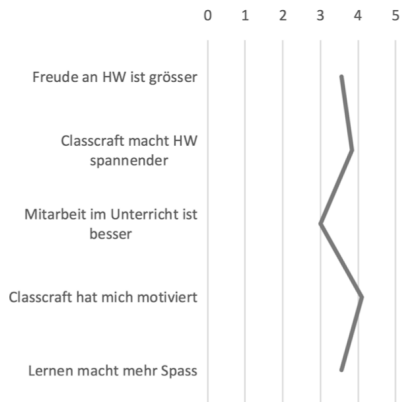


Abb. 3: Auswertung des Einflusses von Classcraft auf das Erleben des Unterrichts aus Schülerperspektive (Quelle: eigene Darstellung)

Die Auswertung des zweiten Fragebogens (vgl. Abb. 3) ergab, dass bei sieben von zehn Schülerinnen und Schülern die Freude am WAH-Unterricht im Allgemeinen zugenommen hat. Das Lernen macht durch den Einsatz von Classcraft fünf Befragten mehr Spaß und auch bei der Motivation gaben acht von zehn Schülerinnen und

| Digitales Klassenzimmer – Classcraft

Schülern an, dass diese sich gesteigert habe. Die Schülerinnen und Schüler konnten bei der Beantwortung der Fragen zwischen den Bewertungen „trifft gar nicht zu (0)“ und „trifft voll zu (5)“ abstuft wählen. Wobei die Werte unter 3 als negative Veränderung zu betrachten ist. Der Wert 3 ist hier als neutraler Wert zu betrachten, bei welchem die Befragten keine Veränderung feststellen konnten. Die Bedeutung der Werte wurde während der Befragung unmissverständlich erklärt. Die nachfolgende Grafik zeigt die durchschnittlichen Werte aller Befragten:

Die Schülerinnen und Schüler geben an, dass ihre Freude und Motivation im Unterricht gestiegen ist. Durch die vorangegangene Einordnung der Schülerinnen und Schüler in extrinsisch und intrinsisch motiviert Lernende konnte gezeigt werden, dass diejenigen, welche keinen positiven Effekt auf ihre Motivation und Freude am Unterricht angaben, zur intrinsisch motivierten Gruppe gehören. Aus der vorliegenden Stichprobe lässt sich folgern, dass Classcraft einen positiven Einfluss auf das Unterrichtsgeschehen und die Lernbereitschaft der Schülerinnen und Schüler hat, dieser aber vorwiegend die extrinsische Motivation anspricht.

Es stellt sich nun die Frage, welche Bereiche des Spiels verantwortlich für eine motivationssteigernde Wirkung im Unterricht sind. Tatsächlich äußerten sich die Befragten so, wie man es auf Basis der Motivationstheorie hätte vermuten können. Diese besagt, dass extrinsisch motivierte Lernende für eine positive Konditionierung empfänglicher sind als diejenigen, die aus Freude und Spaß lernen. Laut Weiner (1994) kann der Einfluss einer Belohnung für intrinsisch motivierte Lernende sogar hemmend sein (Weiner, 1994). Es verwundert deshalb nicht, dass die Kategorien „Level aufsteigen“ und „Kräfte erwerben“ von den Befragten hoch bewertet worden sind. Die hohen Werte in den beiden Kategorien lassen sich den extrinsisch motivierten Lernenden zuordnen, die intrinsisch motivierten waren bei der Beantwortung der Frage defensiv und gaben grundsätzlich neutrale Werte zwischen 2 und 3 ab.

Abbildung 4 zeigt die Rückmeldung der Schülerinnen und Schüler, aus welchen Gründen sie Classcraft motivierend finden.

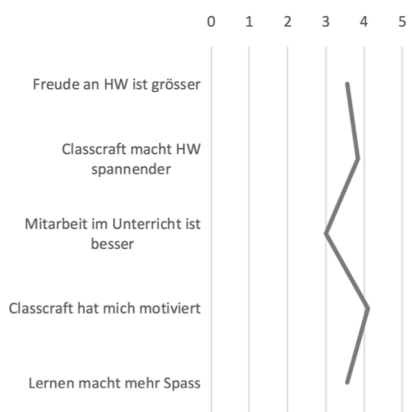


Abb. 4: Gründe für eine erhöhte Lern- und Arbeitsmotivation (Quelle: eigene Darstellung)

Neben den geschlossen gestellten Fragen hatten die Schülerinnen und Schüler ebenfalls die Möglichkeit, sich in ihren eigenen Worten zu äußern. Es lohnt sich deshalb einen Blick auf die Antworten zu werfen, die auf die Fragen „das finde ich gut“ und das Pendant „das finde ich schlecht“ gegeben worden sind. Von sich aus erwähnten noch einmal 50 Prozent der Befragten, dass sie motivierter im Unterricht arbeiten und 40 Prozent empfanden die Belohnung als besonders gut. Negative Anmerkungen hatte die Hälfte der Befragten keine, sie beantworteten die Frage, was sie schlecht gefunden hätten mit „nichts“. 60 Prozent äußerten sich allerdings kritisch über die Tatsache, dass das Punktesammeln für einige Mitschülerinnen und Mitschüler wichtiger wurde als das soziale Engagement. Es wurden also eher Tätigkeiten ausgeführt die mehr Punkte gaben, als solche, die die Klassenkameraden mehr unterstützt hätten.

5 Weiterbildung zu Classcraft für Lehrpersonen

Die Metaanalysen und Studien der Fortbildungsforschung von Liposwky (2016) belegen, dass Lehrpersonenfortbildung zur Professionalisierung von Lehrpersonen beitragen können. Dabei sollen sie einen Betrag zur Weiterentwicklung des Wissens und der Überzeugungen von Lehrpersonen leisten, nachhaltige Impulse für die Entwicklung des Unterrichts und die Verbesserung der Unterrichtsqualität liefern, sowie sich auf Ebene der Schülerinnen und Schüler auswirken.

Aufgrund der positiven Forschungsergebnisse im Rahmen der Masterarbeit, wurde ein Konzept für die Weiterbildung (gleichzusetzen mit dem Begriff der Fortbildung in Deutschland) von Lehrpersonen entwickelt. Ziel war es, das Potenzial von Classcraft für den WAH-Unterricht aufzuzeigen. Der Kurs „Beurteilung und Motivation im Fach WAH“ fand im Rahmen der freiwilligen Weiterbildung an der Pädagogischen Hochschule Nordwestschweiz statt. Die Ausschreibung stieß auf Anziehung auf Interesse und der Kurs war nach kurzer Zeit ausgebucht. Geleitet wurde der Kurs im Teamteaching von den Autorinnen dieses Beitrags. Am ersten Kurstag wurde Classcraft vorgestellt und auf den Laptops der Teilnehmerinnen installiert. Weiter gab es einen Input zur formativen und summativen Beurteilung in einem kompetenzorientierten Unterricht. Zwischen den Kurstagen wurden die Teilnehmerinnen aufgefordert, einen Kursraum für ihre Klasse einzurichten. Am zweiten Kurstag wurde Classcraft vertieft eingeführt und weitere Möglichkeiten des Spiels aufgezeigt. Zur Motivation bei Schülerinnen und Schüler im WAH- Unterricht wurden Forschungsergebnisse aus der Masterarbeit vorgestellt. Über den Einsatz und die Vor- und Nachteile von Classcraft wurde viel diskutiert. Die Weiterbildungskurse wurden von der Institution evaluiert und die Kursleiterinnen erhielten Einblick in die Resultate. Die Zufriedenheit lag bei den geschlossenen Fragen zwischen 70 bis 100 Prozent. Bei den Kommentaren gab es Aussagen wie zum Beispiel „unfertig, müsste nochmals einen Kursnachmittag investieren“, „spannendes Game“, „weiter üben, üben“,

„versuche das Gelernte in die Praxis umzusetzen“. Aus Sicht der Kursleiterinnen kann gesagt werden, dass die Gruppe im Ganzen sehr interessiert und motiviert war. Es wurden viele Fragen gestellt und auch der Austausch während den Gruppenarbeiten war sehr angeregt. Grundsätzlich bestand die Gruppe aus erfahrenen Lehrpersonen mit mehr als 15 Dienstjahren. Doch hinsichtlich ihres Vorwissens bezüglich Medien und Gamification war die Gruppe sehr heterogen. Einige kamen schnell voran und hatten kaum Schwierigkeiten. Andere hatten beim Anwenden des Onlineprogramms Mühe und brauchten viel Unterstützung. Einige Teilnehmende wünschen sich eine Folgeveranstaltung, in welcher der Umgang mit Classcraft simuliert werden soll. Künftig sollte die Differenzierung so gestaltet sein, dass sehr versierte Teilnehmende selbstgesteuert weiterarbeiten können, während die Teilnehmenden welche weniger technikaffin sind intensiver betreut werden können.

Die adäquate Nutzung digitaler Lehrmittel hängt primär von den Fähigkeiten und der Bereitschaft von Lehrpersonen ab, digitale Medien gezielt und mit einem didaktischen Mehrwert einzusetzen.(...) Durch entsprechende Aus- und Weiterbildung müssen Lehrpersonen diese allgemeinen digitalen Kompetenzen erlangen und für die kompetente Nutzung digitaler Medien im eigenen Unterricht qualifiziert werden. (Döbeli Honegger, Hielscher & Hartmann, 2018)

Der Kurs zum Einsatz von Classcraft wird im nächsten Schuljahr nochmals angeboten. Dabei wird den unterschiedlichen Voraussetzungen der Lehrpersonen noch mehr Beachtung geschenkt.

6 Fazit

Durch den Einsatz von Classcraft im WAH-Unterricht wird den Schülerinnen und Schülern ein neues Unterrichtssetting angeboten, mit welchem sie interaktiv und innerhalb eines Teams tätig werden können. Die Rückmeldung der Schülerinnen und Schüler auf das Spiel sind im Folgenden knapp zusammengefasst:

- Die Schülerinnen und Schüler empfinden Classcraft als spannende Ergänzung für den Unterricht.
- Als motivierend empfanden die Schülerinnen und Schüler den Aspekt, dass sie Levels aufsteigen und damit Kräfte erwerben konnten, welche ihnen im realen Leben nützen. Dies unterstützt die Aussage, dass Classcraft einen positiven Effekt auf die extrinsische, aber nicht auf die intrinsische Motivation haben kann.
- Classcraft hat insbesondere während der Nahrungszubereitung eine positive Wirkung. Die ungeliebten Aufräumarbeiten können mit Classcraft effizienter durchgeführt werden. Das ist auf die Tatsache zurückzuführen, dass Putzen und Aufräumen Tätigkeiten sind, die bei den meisten Menschen

durch extrinsische Motivation erfolgen. Der Erwerb der XP-Punkte ist hier durch einen größeren Einsatz möglich.

- Ebenso fördert Classcraft die aktive Mitarbeit und Aufmerksamkeit im Unterricht. Die Erfahrungen im Unterricht haben gezeigt, dass sie viel mehr bereit sind, sich gegenseitig zu helfen oder eine Arbeit für eine andere Person zu übernehmen.
- Gerade die intrinsisch motivierten Schülerinnen und Schüler erleben Classcraft weniger bereichernd als die extrinsisch motivierten und äußerten sich kritisch über das Belohnungssystem.

Damit lässt sich aus Sicht der Schülerinnen und Schüler abschließend sagen, dass Classcraft einen positiven Einfluss auf den Unterrichtsalltag im Fach Wirtschaft, Arbeit, Haushalt und auf die Lern- und Arbeitsmotivation der Lernenden hat. Sicher ist die positive Reaktion auch darauf zurückzuführen, dass sich der Unterricht durch Classcraft vom gewohnten Schulalltag unterscheidet und mehr die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt. Sich mit einem Avatar zu verbinden und online zu kommunizieren, darin ist die Jugend von heute geübt. Es ist wichtig, dass neben den Chancen, die das Spiel bietet, die Risiken nicht vernachlässigt werden. Lehrpersonen sollten sich bewusst sein, dass Schülerinnen und Schüler Medienkompetenzen erst noch erlangen müssen.

Classcraft ist eine Möglichkeit unter vielen, den Unterricht lernwirksamer zu gestalten. Die Erfahrungen zeigen, dass Schülerinnen und Schüler schneller bereit sind ihre Selbst- und Sozialkompetenzen anwenden konnten. Classcraft arbeitet auf der Basis von Belohnung. Dies ist mit einem konstruktivistischen Lernverständnis schwer vereinbar und sollte aus diesem Grund nur bedingt im Unterricht eingesetzt werden.

Für die Jugendlichen kann es ein Anstoß sein, sich mit den eigenen Kompetenzen zu Lern- und Arbeitsstrategien auseinanderzusetzen und das soziale Verhalten in der Gemeinschaft zu üben.

Das Spiel läuft während des Unterrichts generell im Hintergrund und hat während des Unterrichts wenig Präsenz, sodass es nicht vom eigentlichen Unterrichtsgeschehen ablenkt. Der Unterricht lässt sich gut mit einigen zusätzlichen Features aus dem Onlineangebot ergänzen. Lautstärkemesser, Stoppuhr oder Timer - die einzelnen Tools können unkompliziert und effektiv im Unterricht eingesetzt werden.

Literatur

- Classcraft. (2019). *Möchten Sie wissen, wo Drachen herkommen?*
<https://www.classcraft.com/de/ueber-uns/>
- Deci, E. & Ryan, R. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik*, 39(2), 223-238.
- Döbeli Honegger, B., Hielscher, M. & Hartmann, W. (2018). *Lehrmittel in einer digitalen Welt*. Expertenbericht im Auftrag der Interkantonalen Lehrmittelzentrale (ilz). <https://www.ilz.ch>
- Ebel, C. (2015). Lernen mit digitalen Medien in der Schule – Erweiterung der didaktischen Möglichkeiten für individuelle Förderung. In Bertelsmann Stiftung (Hrsg.), *Individuell fördern mit digitalen Medien: Chancen, Risiken, Erfolgsfaktoren* (S. 311-330). Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung
- Endberg, M., Lorenz, R. & Senkbeil, M. (2015). Einstellung von Lehrpersonen der Sekundarstufe zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht. In W. Bos, R. Lorenz, M. Endberg, H. Schaumburg, R. Schulz-Zander & M. Senkbeil (Hrsg.), *Schule digital – der Länderindikator 2015* (95-140). Münster, New York: Waxmann
- Gerdes, S. (2017). *Classcraft – Eine Masterarbeit über den Einfluss des Online Rollenspiels „Classcraft“ auf die Lern- und Arbeitsmotivation der Schülerinnen und Schüler im Hauswirtschaftsunterricht*. Unveröffentlichte Masterarbeit, Pädagogische Hochschule Nordwestschweiz Brugg.
- Kircherl, E. & Walenta, C. (2010). *Motivation*. Wien: Facultas.
- LCH (Hrsg.). (2014). *Der Berufsauftrag der Lehrerinnen und Lehrer*.
https://www.lch.ch/fileadmin/files/documents/Verlag_LCH/Berufsauftrag_LCH.pdf
- Lipowsky, F. (2016). Unterricht entwickeln und Lehrpersonen professionalisieren. Ansätze und Impulse aus der Fortbildungsforschung. *Pädagogik*, 66(7-8), 76–79.
- Petko, D. (2012). Hemmende und förderliche Faktoren des Einsatzes digitaler Medien. In R. Schulz-Zander, B. Eickelmann, H. Moser, H., Niesyto & P. Grell (Hrsg.), *Jahrbuch Medienpädagogik 9* (S. 29-50). Wiesbaden: VS.
- Reusser, K. (2014). Kompetenzorientierung als Leitbegriff der Didaktik. *Beiträge zu Lehrerinnen- und Lehrerbildung*, 32(3), 325-339.
- Rolff, H. & Zimmermann, P. (1997). *Kindheit im Wandel*. Weinheim: Beltz.
- Spinath, B. (Hrsg.). (2012). *SELLMO – Skalen zur Erfassung der Lern- und Leistungsmotivation*. Göttingen: Hogrefe.
- Suter, L., Waller, G., Bernath, J., Külling, C., Willemse, I. & Süss, D. (2018). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. <https://doi.org/10.21256/zhaw-4869>
- Weiner, B. (1994). *Motivationspsychologie*. Weinheim: Beltz.

Verfasserinnen

Sinah Gerdes

Kreisschule Surbtal

Lochstrasse 8

CH-5304 Endingen

E-Mail: sinah.gerdes@kreisschule-surbtal.ch

Corinne Senn

Pädagogische Hochschule FHNW

Hofackerstrasse 30

CH-4132 Muttenz

E-Mail: corinne.senn@fhnw.ch