

**Seite:** 12 bis 12  
**Ressort:** Wissen  
**Ausgabe:** Hauptausgabe  
**Weblink:** <https://www.saechsische.de>

**Mediengattung:** Tageszeitung  
**Auflage:** 40.804 (gedruckt)<sup>1</sup> 41.209 (verkauft)<sup>1</sup>  
 42.989 (verbreitet)<sup>1</sup>  
**Reichweite:** 0,062 (in Mio.)<sup>2</sup>

<sup>1</sup> von PMG gewichtet 01/2022

<sup>2</sup> von PMG gewichtet 07/2021

# Wie digitales Lernen fairer funktioniert

Unterricht per Rechner ist alles andere als gerecht. Ein Forschungsnetzwerk will das ändern – spielerisch.

Keine Tafel mehr, nur ein Computerbildschirm. Kein Lehrer mehr, nur überforderte Eltern, die versuchen, den Schulstoff zu verstehen und zu vermitteln. Modernes E-Learning, also das Lernen mithilfe elektronischer und digitaler Mittel, ist alles andere als einfach. Das hat die Pandemie mehr als deutlich gemacht. In Lockdown-Zeiten oder während der Quarantäne saßen viele Schüler daheim am Computer, um zu lernen.

Doch von dieser Digitalisierung des Bildungssystems profitieren längst nicht alle Schüler. Es verschärfen sich vielmehr bereits bestehende Ungleichheiten. Nicht alle haben zu Hause die gleichen Möglichkeiten, was technische Voraussetzungen oder die Unterstützung durch Eltern oder Geschwister angeht. Ein neues Forschungsprojekt, an dem die TU Dresden und die TU Chemnitz beteiligt sind, will herausfinden, wie es fairer funktioniert. Eine Mitte 2021 veröffentlichte Studie der Goethe-Universität Frankfurt am Main zeigte die Problematik deutlich. Die Wissenschaftler hatten dafür elf Erhebungen aus Deutschland, den Niederlanden, Belgien, Österreich, China, Australien und den USA ausgewertet, die sich mit dem sogenannten „Distance Learning“ während des ersten Corona-Jahres 2020 beschäftigten. Bei vielen Schülern, die zu Hause lernen mussten, stagnierte demnach während des Lockdowns der Wissens-

stand. Einige Studien bestätigten sogar Tendenzen, dass bereits gelernte Fähigkeiten wieder vergessen wurden.

Umso wichtiger ist es, dass E-Learning in Zukunft besser funktioniert. Die Forschung geht dafür neue Wege. Im Verbundprojekt „EU-Fairplay“ kooperieren das Center for Open Digital Innovation and Participation (CODIP) der TU Dresden, die Professur Psychologie digitaler Lernmedien an der TU Chemnitz und das Hector-Institut für Empirische Bildungsforschung der Eberhard-Karls-Universität Tübingen. Ihr Ansatz: Womöglich könnten leichter zugängliche digitale Lernspiele Abhilfe schaffen. Die Bildungsforscher wollen Bildungsgerechtigkeit also durch das sogenannte „Digital Game-Based Learning“ erreichen. Vertreter aus Wissenschaft und Bildungspraxis aus Großbritannien, Österreich, Finnland, Frankreich, Estland, Deutschland, der Schweiz und den Niederlanden planen daher, neue Facetten digitaler Lernspiele zu erschließen und dabei deren Potenzial zur Steigerung von Bildungsgerechtigkeit zu zeigen. Dabei geht es auch darum, Lernspiele als Begleitwerkzeug einzusetzen, um ungleiche Betreuungsverhältnisse zu kompensieren. Helfen sollen die, die sich mit Computerspielen auskennen, erklärt der Projektleiter. „Die Bildungsforschung kann von der Expertise des Videospielesbereichs in der Begleitung und Vermittlung von Inhalten für unter-

schiedliche Spielerschichten profitieren“, sagt Helge Fischer. Das sei aber nur einer von vielen möglichen Ansätzen, wie die beteiligten Akteure die Fragestellung angehen können. Am CODIP wird im Cluster „Digitale Lern- und Spielkulturen“ bereits seit Langem zu diesem Thema geforscht. Das Forschungszentrum beschäftigt sich damit, wie digitale Medien und Werkzeuge zum Lehren, Lernen und Forschen eingesetzt werden können und wie ihr Einsatz die Arbeitswelt sowie den Alltag verändert. Über 70 Mitarbeiter forschen interdisziplinär zu digitalen Medien und Tools und entwickeln passende Konzepte dafür.

Im EU-Fairplay-Innovationsnetzwerk sollen in drei Jahren Projektlaufzeit ein Fahrplan, erste Konzepte und ein Maßnahmenkatalog für Forschung und Entwicklung entstehen, um Bildung in und mit digitalen Spielwelten europaweit besser und fairer zu machen. Das Bundesforschungsministerium unterstützt das alles mit 350.000 Euro. Start ist Mitte Mai mit einer Online-Veranstaltung für die Teilnehmer – natürlich ganz stilecht und zum Thema passend auf der spielerischen Konferenzplattform Gather. Regelmäßig wollen sich die Projektinitiatoren danach mit europäischen Bildungs- und Spielesforschern sowie lokalen Praxispartnern über ihre Ergebnisse und Ansätze austauschen. (jam)

**Wörter:** 518

**Urheberinformation:** Alle Rechte vorbehalten. © DDV Mediengruppe GmbH & Co. KG, Dresden