

DIGITALE SPIELE IN DER SCHULE



Referent: Dr. Christian Toth

HP: <https://www.sowi.uni-kl.de/paedagogik/team/toth/>



@christian_toth



Christian T.#1417

christian.toth@sowi.uni-kl.de



THESE:

DIGITALE SPIELE GEHÖREN IN DIE SCHULE

KRITERIEN DES DIGITALEN LERNENS

LERNFORMEN NACH DER EUROPÄISCHEN KOMMISSION (2000), S. 9

Formales Lernen

- In Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen
- Anerkannte Abschlüsse und Qualifikationen

Nicht-formales Lernen:

- Am Arbeitsplatz, in Vereinsarbeit, Organisationen oder Dienste in Ergänzung zu formalen Systemen

Informelles Lernen

- Lernen in der Freizeit
- Lernen steht nicht im Vordergrund, meist nicht intentional

Beispiel Schule

- Formal: Unterricht, Abitur
- Nicht-formal: Nachmittags-Ags (z.B. Astro-AG)
- Informell: Digitale Spiele in der Freizeit



DIGITALE SPIELE

Begriffsannäherung

„Unter dem Begriff digitales Spiel wird ganz allgemein jegliche denkbare Form computerbasierter interaktiver Unterhaltungssoftware, die einem Regelsystem unterliegt subsumiert“ (Seifert 2010, S. 255)

Interaktivität | Ich reagiere auf die Spielwelt und sie auf mich

Erkundung und Entdeckung | Ich decke die Spielwelt und ihre Regeln auf

Progression und Feedback | Ich mache eine Entwicklung durch (ein Spiel kann durchgespielt werden)

Narration | Das Spiel leitet mich anhand seiner Struktur

Ästhetik | Das Spiel regt mich zu ästhetischen Urteilen an und bietet je nach Gameplay/Immersion ästhetische Erfahrungen

(Dark Souls III Main Theme von Yuka Kitamura)

SERIOUS GAMES

Bildungssoftware

- SGs sollen primär Informationen vermitteln oder dem Kompetenzerwerb dienen
- Spielelemente dienen zur Motivation oder Didaktisierung

Ein aktuelles Beispiel:

- „Entkomme COVID-19“
- Name impliziert: Escape-Spiel





Willkommen in diesem Serious Game!

Bei diesem Spiel sind **4 verschiedene Stufen** zu durchlaufen.
Auf dem Game Board wird angezeigt, welche Stufe an der Reihe ist. Klicken Sie einfach auf das entsprechende Bild, um zu beginnen.

1 richtige Antwort = 1 Daumen hoch 

1 falsche Antwort = 1 Virus 

5 Viren = Game over; Sie haben zu viele Viren eingefangen und müssen **die Stufe neu beginnen...**

ABER: Sie können **die gesammelten «Daumen hoch» zum Tausch einsetzen, um weiterzukommen, ohne die Stufe neu zu beginnen!** Also versuchen Sie, möglichst viele richtige Antworten zu geben! Viel Glück!

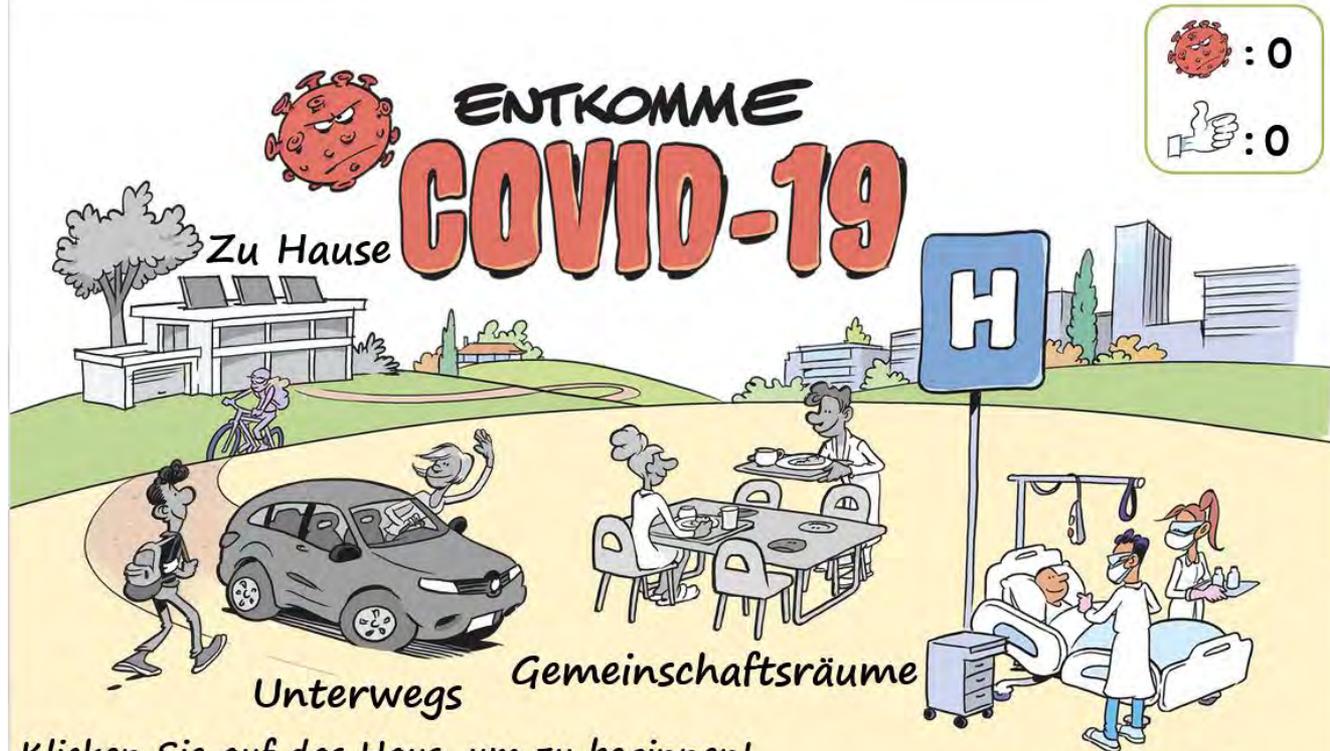


Die Empfehlungen können von Region zu Region unterschiedlich sein. Bitte informieren Sie sich über die spezifischen Empfehlungen Ihrer Institution und Ihres Kantons.

[Impressum](#)

[Beginnen](#)

HUG Hôpitaux
Universitaires
Genève



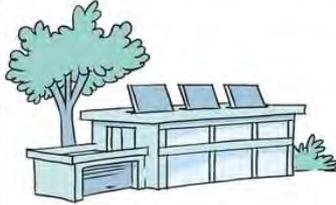
Klicken Sie auf das Haus, um zu beginnen!

Werden die Hygieneregeln mitten in der Covid-19-Pandemie nicht eingehalten, besteht die Gefahr, dass sich das Virus immer mehr in der Bevölkerung ausbreitet. Als Mitarbeiter/in einer Gesundheitseinrichtung spielen Sie eine wesentliche Rolle bei der Unterbrechung der Übertragungsketten.

Pflegestation

HUG

Hôpitaux
Universitaires
Genève

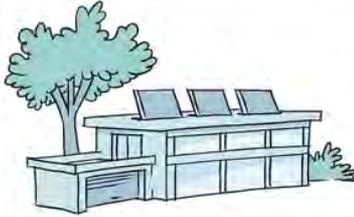


Sie sind bei sich zu Hause, und es wird Zeit, arbeiten zu gehen. Sie fühlen sich jedoch heute Morgen etwas unwohl. Sie husten und haben Fieber. Halten Sie es für sinnvoll, trotzdem zur Arbeit zu gehen?

(Klicken Sie auf die Ihrer Antwort entsprechende Sprechblase.)



Meine Antwort bestätigen



Sie sind bei sich zu Hause, und es wird Zeit, arbeiten zu gehen. Sie fühlen sich jedoch heute Morgen etwas unwohl. Sie husten und haben Fieber. Halten Sie es für sinnvoll, trotzdem zur Arbeit zu gehen?

 : 0

 : 1

Richtig

Richtig, wenn Sie krank sind oder verdächtige Symptome haben, müssen Sie zuerst einen **Covid19-Test** machen.



Weiter



Bei welchen Symptomen sollten Sie sich auf Covid-19 testen lassen?

 : 0

 : 1

Husten



Fieber



Erschöpfung



Schnupfen



Fast

Sie kennen gewisse Symptome, haben aber **0 falsche Antwort(en) gewählt**, und es fehlt/fehlen Ihnen **2 richtige Antwort(en)**. Versuchen Sie es noch einmal!

Neuer Versuch



Juckreiz



Muskelschmerzen



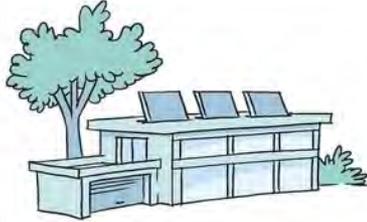
Verlust des Geruchssinns



Gerötete Augen



Meine Antwort bestätigen

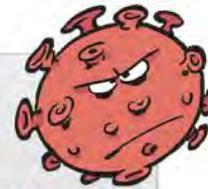


Bei welchen Symptomen sollten Sie sich auf Covid-19 testen lassen?

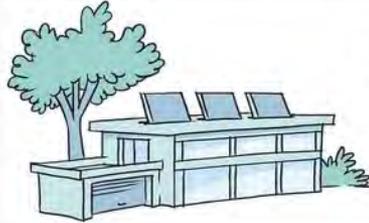
 : 1
 : 1

Falsch

Sie haben leider nicht alle möglichen Symptome ausgewählt. Sie finden die richtige Antwort auf der nächsten Seite.



Weiter



Bei einem oder mehreren der grün hinterlegten Symptome sollten Sie sich auf Covid-19 testen lassen!



Juckreiz

Verstopfung

Hals-schmerzen

Verlust des Geschmacks-sinns

Fieber

Muskel-schmerzen

Durchfall

Erschöpfung

Gerötete Augen

Husten

Verlust des Geruchssinns

Schnupfen

Weiter



Da Sie husten und Fieber haben, machen Sie Folgendes:

(Klicken Sie auf die zutreffendste Antwort.)



Sie machen einen Screening-Test und gehen arbeiten, bis das Testergebnis vorliegt



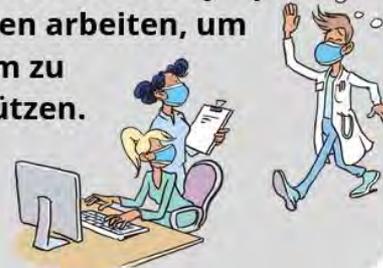
Sie arbeiten mit einer Maske.



Sie machen einen Screening-Test und warten das Ergebnis zu Hause ab.



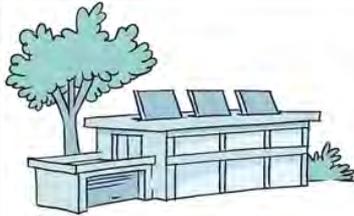
Sie ignorieren diese Symptome und gehen arbeiten, um das Team zu unterstützen.



Meine Antwort bestätigen



Hospitaux
Universitaires
Genève



Da Sie husten und Fieber haben, machen Sie Folgendes:

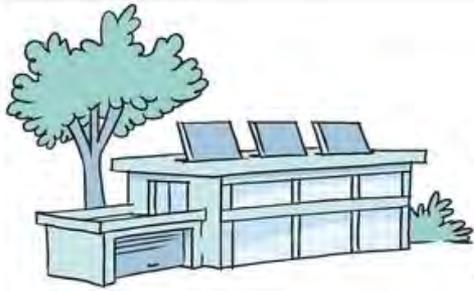


Richtig

Das ist richtig! Bei Symptomen, **auch mässigen oder geringfügigen**, muss man einen ScreeningTest machen und das Ergebnis **zu Hause** abwarten. Suchen Sie eines der **entsprechenden Testzentren** auf, um einen **Gratistest** zu bekommen. Befolgen Sie dann die **Anweisungen der Pflegefachperson**, die Sie betreut hat.

Weiter





STUFE ABGESCHLOSSEN

Bravo! Sie wissen nun, wie Sie Ihre Symptome beurteilen müssen und wann und wie Sie sich testen lassen sollten.

Sie haben sich selbst sowie Ihr Umfeld und Ihre Gemeinschaft geschützt.



Weiter



ENTKOMME COVID-19



Zu Hause



Unterwegs



Gemeinschaftsräume



Pflegestation

Klicken Sie auf das Auto, um weiterzumachen!

Gut gemacht! Sie haben die erste Stufe abgeschlossen. Nun ist es Zeit, zur Arbeit zu gehen. Klicken Sie auf das Auto, um mit der nächsten Stufe zu beginnen.



Hôpitaux
Universitaires
Genève

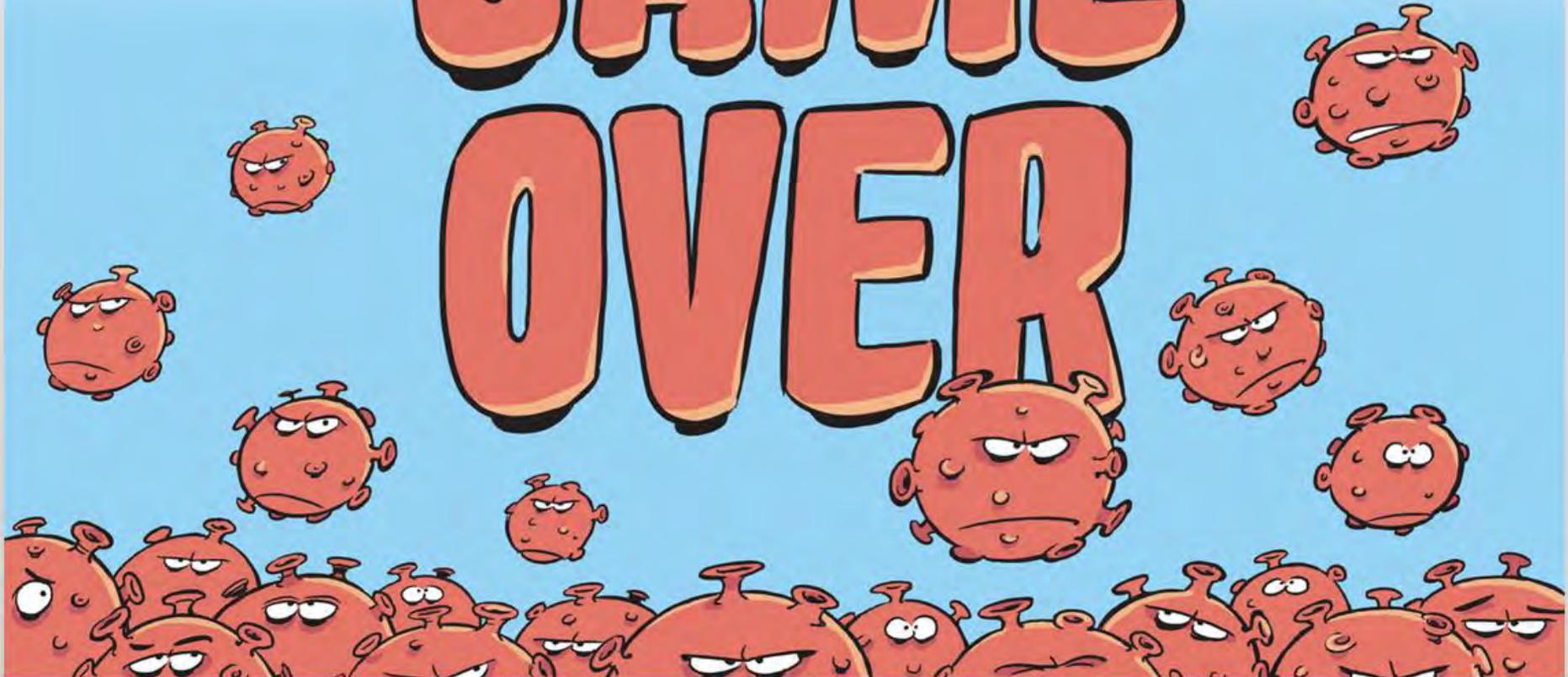
Stufe neu beginnen

«Daumen hoch» tauschen, um
weiterzukommen

 : 5

 : 3

GAME OVER



SERIOUS GAMES

Designed for education

- SGs sollen primär Informationen vermitteln oder dem Kompetenzerwerb dienen
- Die spielerischen Elemente sind die Didaktik

Warum Serious Games nicht in der Schule funktionieren:

- Gute Serious Games sind schlechte Spiele
- Serious games sind näher am Unterricht als an Spielen, jedoch limitierter
- Sie sind in aller Regel schlecht im Writing und es gibt wenig Freiheit, damit der Lernerfolg gesichert ist
- Vorläufer von Serious Games sind gamifizierte Lernsoftwares (z.B. Addy-Reihe)

Eine Frage der Definition

- Widersprechen sich Serious und Game?
- Wenn Spiele nur „ernste“ Themen haben müssen, die ein edukatives Potenzial in sich tragen, dann sind sehr viele Spiele Serious Games
- Wenn Spiele eine explizite Didaktik haben müssen, damit der Lernerfolg im Vordergrund steht, sind die besten Serious Games gar keine Serious Games
- <https://deutscher-computerspielpreis.de/gewinner/>



DIGITALE SPIELE UND SERIOUS GAMES

SERIOUS GAMES

Wozu Serious Games?

- Geeignet für (außer-)berufliche (Weiter-)bildungen & Fortbildungen
- Instruktionen sind Teil des Spiels, daher gut für Unternehmen, die keine eigene Fortbildungsabteilung haben

Kunden von Fabula Games:



SICHERHEITSRISIKO HOME-OFFICE: JETZT SCHULEN!

Alle Unternehmen sind mit der Corona-Krise konfrontiert und müssen sich für Monate umorganisieren. Wer kann am besten vorzuleisten? Mit unserem Serious Game Home Office können Sie sicher stellen, dass Ihre Mitarbeiter schnell lernen, die Cybersecurity Ihres Unternehmens zu verstehen und im Home-Office

Sicherer Umgang mit Daten im Home-Office:

- Phishing-Erstellung
- IT-IT
- Computer von Virus schützen
- Umgang mit vertraulichen Dokumenten
- Virtuelle Desktops nutzen
- Ultra-Konzepte

Stellen Sie Home Office Hero Ihre Mitarbeiter zur Verfügung. Dann können sie schnell die wichtigsten Regeln der Cybersecurity im Home Office lernen und einüben.

[Home Office Hero](#)

Einsatzkräfte-Training für Feuerwehr, Polizei und Rettungswesen

Unser 3D-Training, das Werk, Handlöhner und Feuerwehreinrichtungen (Befe) in die Bekämpfung von Einsatzfahrzeugen einbindet, ist ein absolutes Highlight.

GENAU RICHTIG. FÜR SIE.

Wir sind Experten für Serious Games und Gamification. Deshalb konzentrieren wir uns ausschließlich auf: Digitale Weiterbildung, interaktiv, motivierend und spielerisch zu machen – und deutlich effektiver. Für Sie. Für Ihre Mitarbeiter. Für Ihren Erfolg.

Egal, ob Sie ein fertiges Serious Game benötigen, oder wir speziell für Ihren Bedarf eines entwickeln. Für uns zählt nur Ihr Erfolg. Und der beginnt manchmal mit einer Beratung zu den besten Ideen für Ihre Anforderungen.

- Universal Games**
Direkt loslegen mit fertigen Spielen
- Individual Games**
Speziell für Ihr Unternehmen
- Gamification Consulting**
Ideen, Konzepte, Lösungen



THESE:

(nicht serious games, sondern)

**DIGITALE SPIELE
GEHÖREN IN DIE SCHULE**

SPIELE UND MEDIENSOZIALISATION

Zu Beginn: Bewahrpädagogische Haltung

- In der Forschung: Sucht- und Gewaltforschung
- In der Öffentlichkeit: „Killerspieldebatte“

Wandel: Spiele als Lern- und Übungsraum

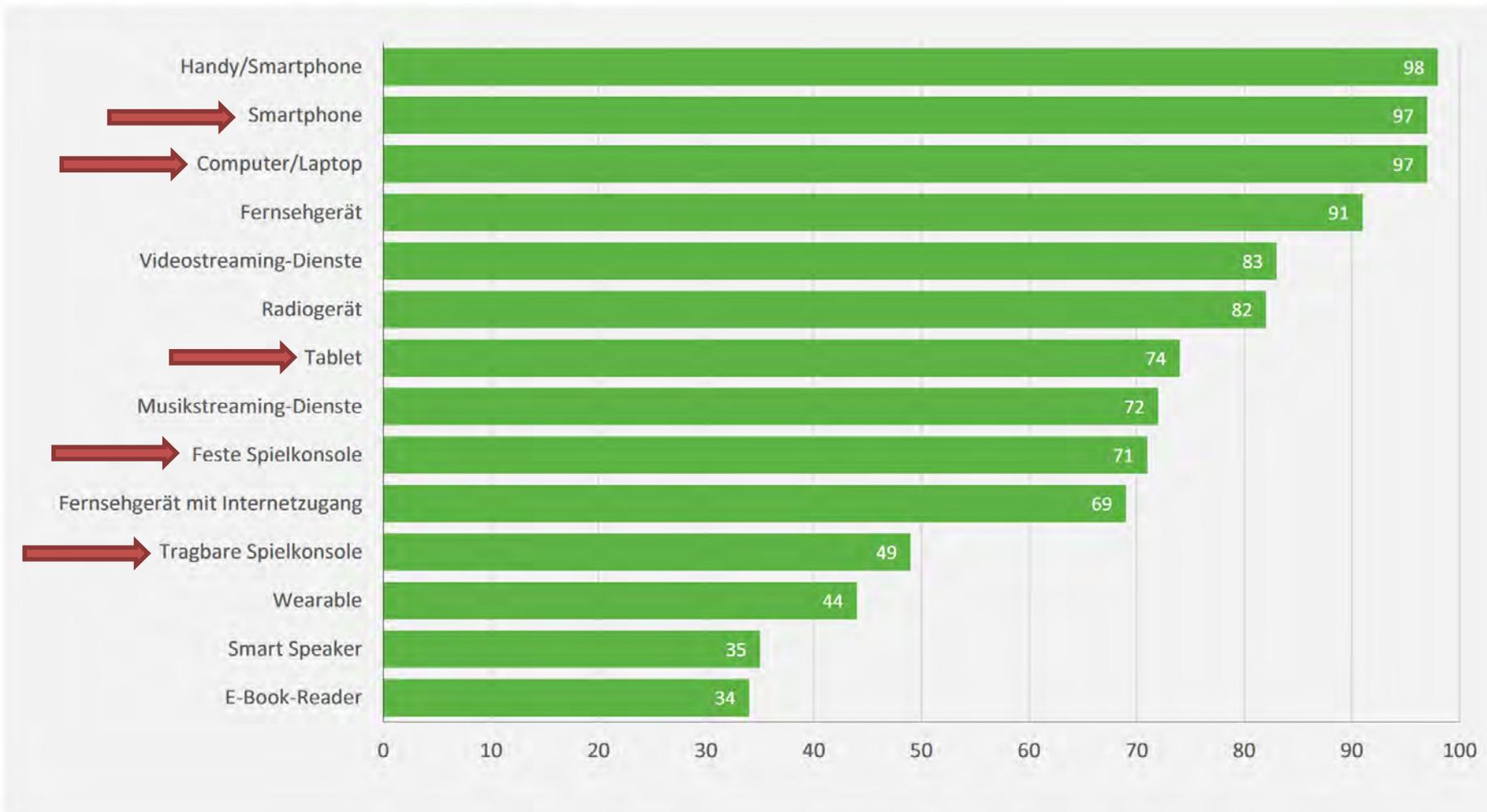
- Computerspiele als neuer interaktiver Kommunikationstypus (Krotz 2008)
- Probehandeln und Selbstwirksamkeitserfahrungen ohne reale Konsequenz
 - Doing Gender: Wird im Gameplay durch Handlungen innerhalb des Spiels hervorgebracht (Fink 2019, S. 70)
- Regeln sind dem Spiel inhärent -> Regelerfahrungen (Breitlauch 2019, S.122)

Mediensozialisation

- Sozialisation als produktive Verarbeitung der inneren und äußeren Realität mit dem Ziel einer stabilen Persönlichkeitsentwicklung (Hurrelmann 2006, S. 20)
- Anonymer Multiplayer bedarf eines erweiterten Peergroup-Begriffs
 - „Peers: Beziehung zu Gleichaltrigen, wobei zumeist die Gleichaltrigen in der Kindheits- und Jugendphase, oder noch der Adoleszenz bzw. frühen Erwachsenenphase gemeint sind.“ (Corsten 2020, S. 129)

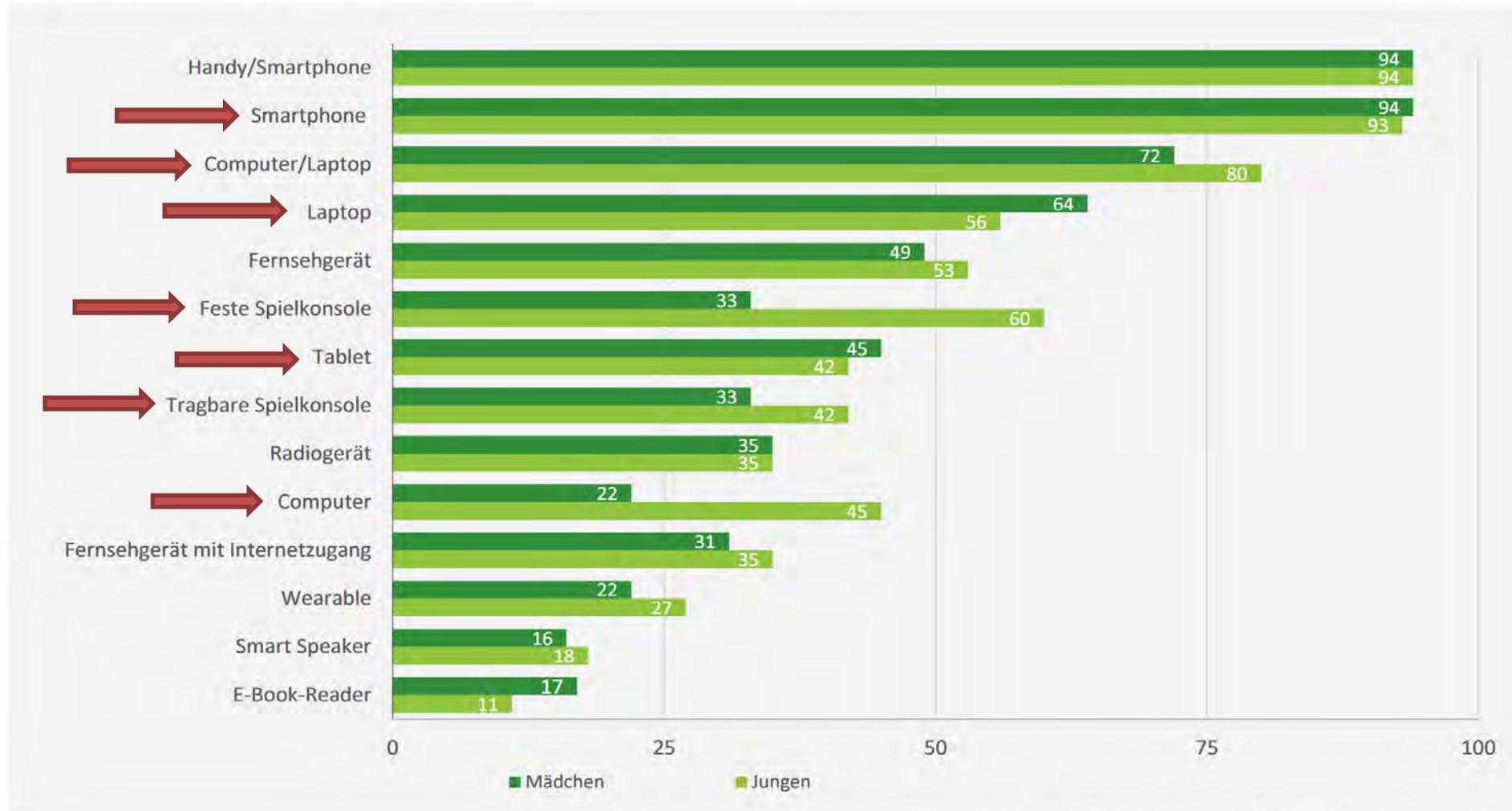


Geräte-Ausstattung im Haushalt 2021





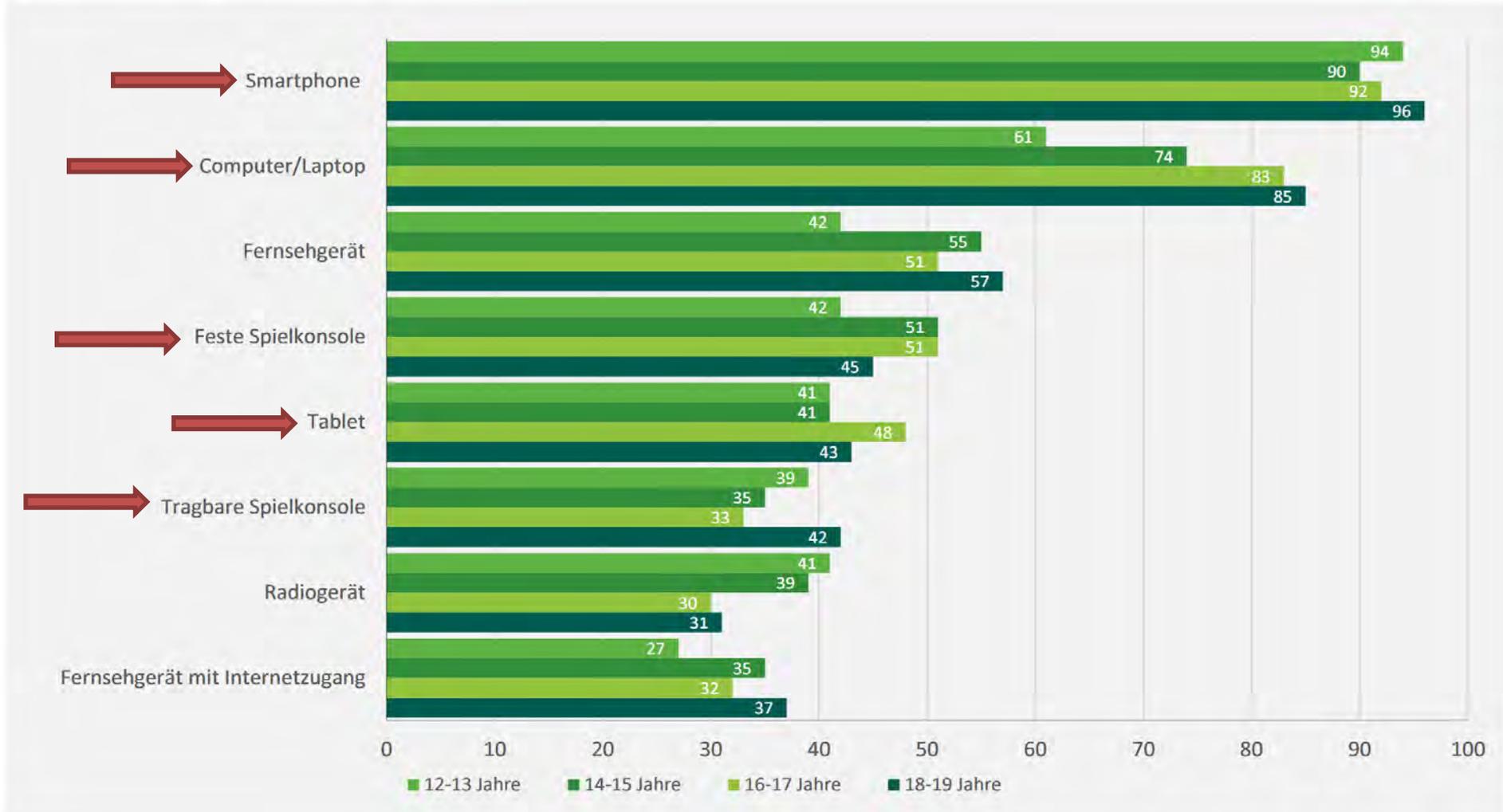
Gerätebesitz Jugendlicher 2021





Gerätebesitz Jugendlicher 2021

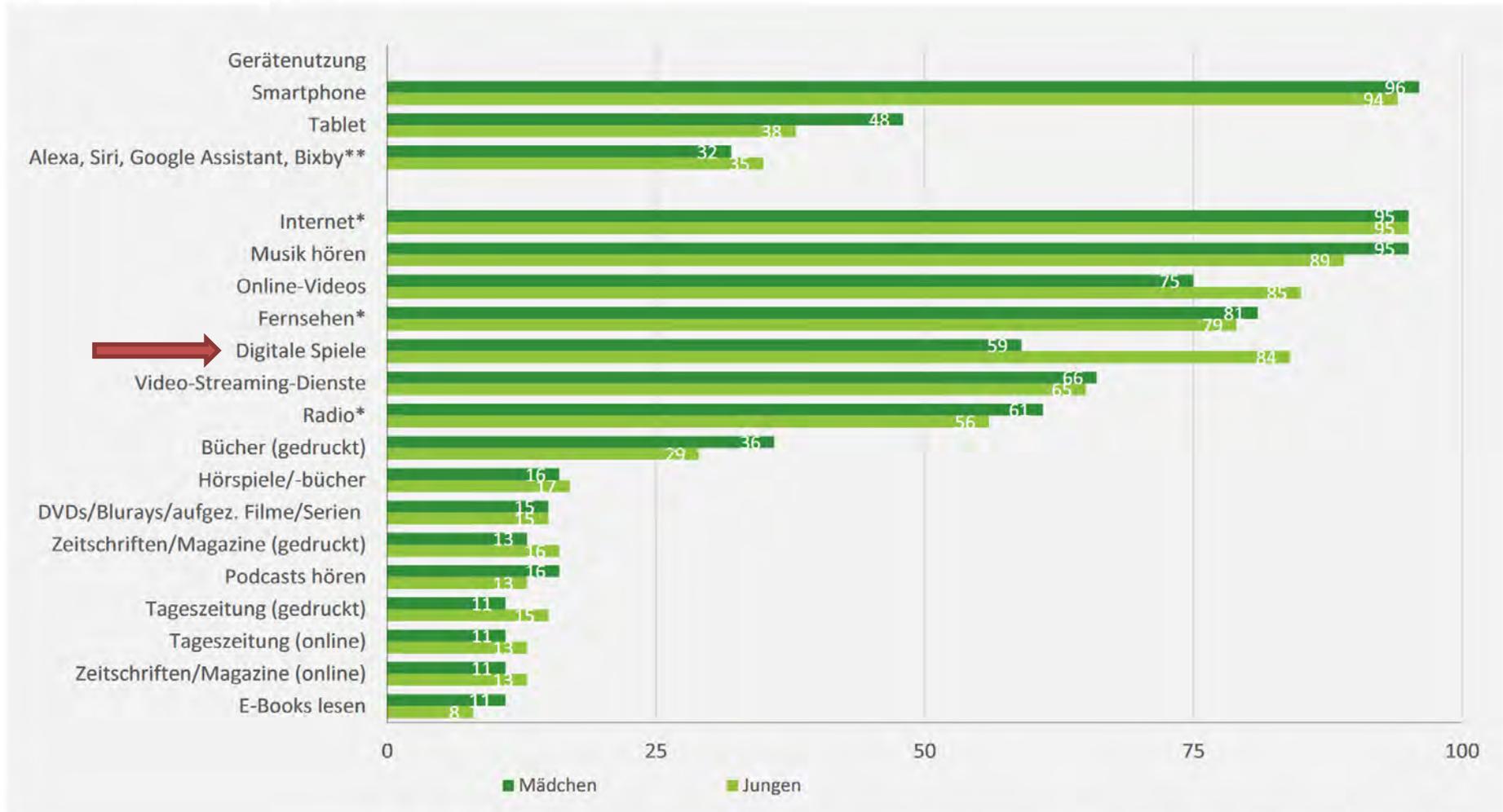
- Auswahl -





Medienbeschäftigung in der Freizeit 2021

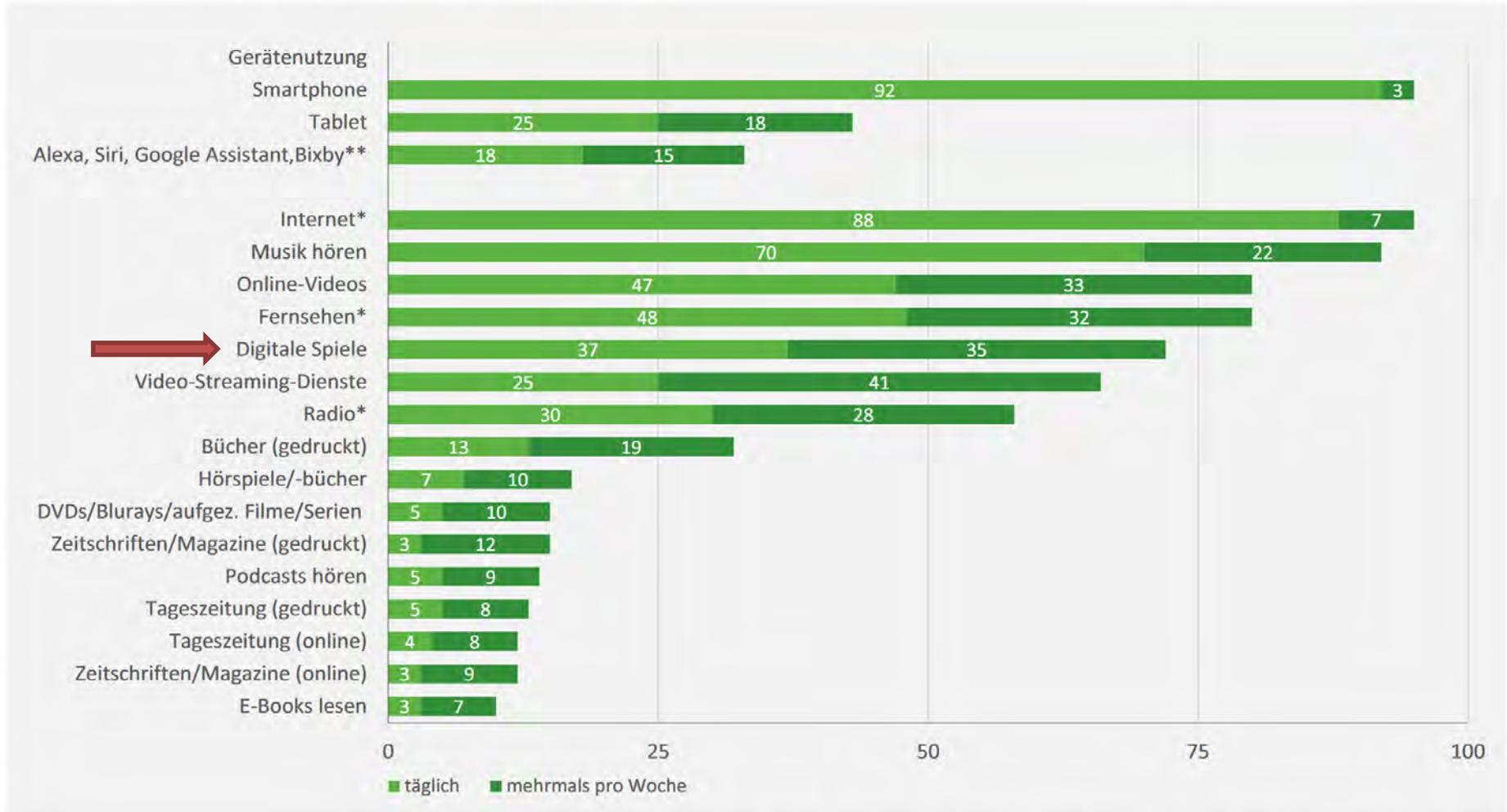
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, **2020 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten, n=1.200



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2021

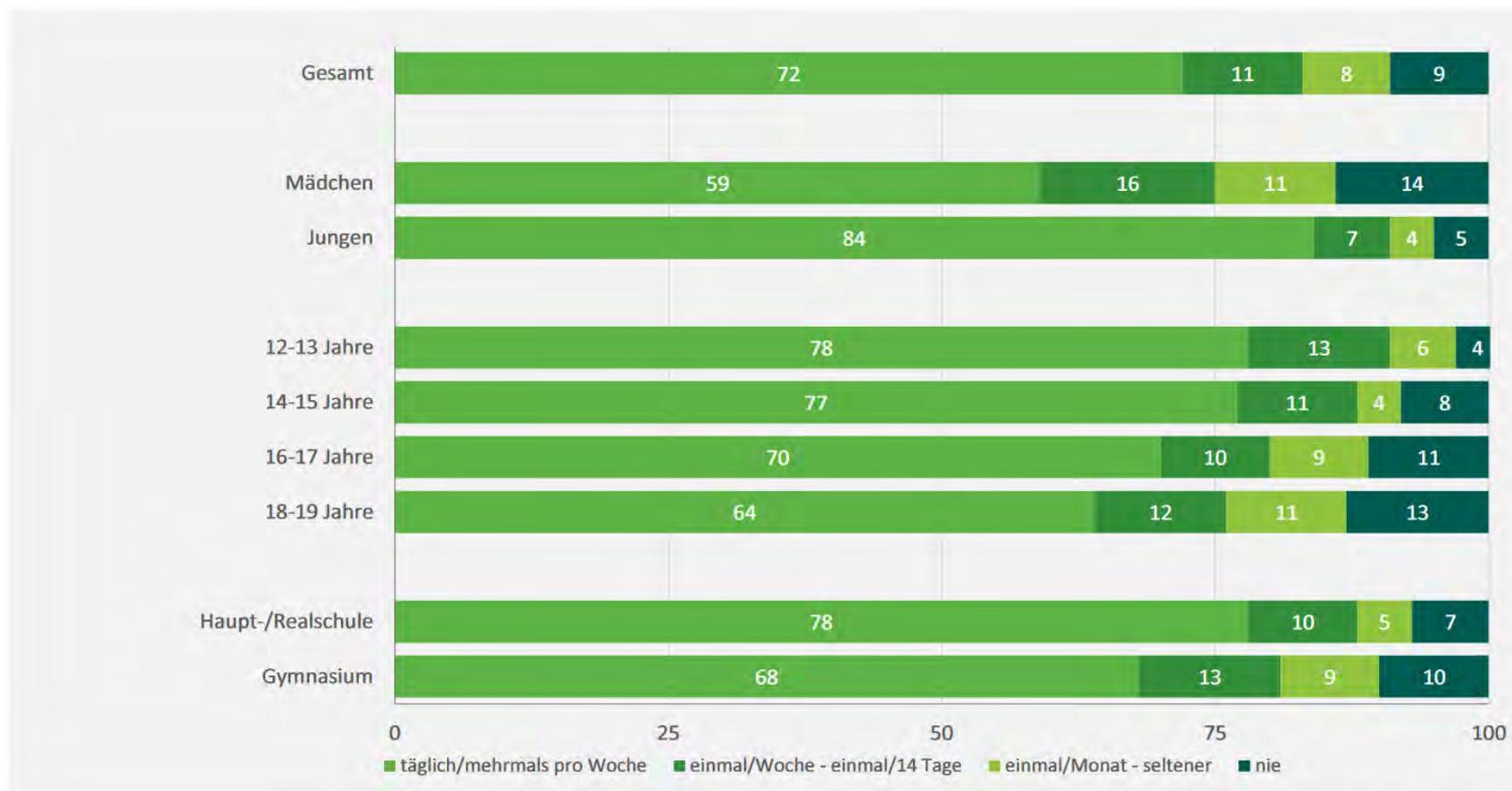


Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg, **2020 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten, n=1.200



Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2021

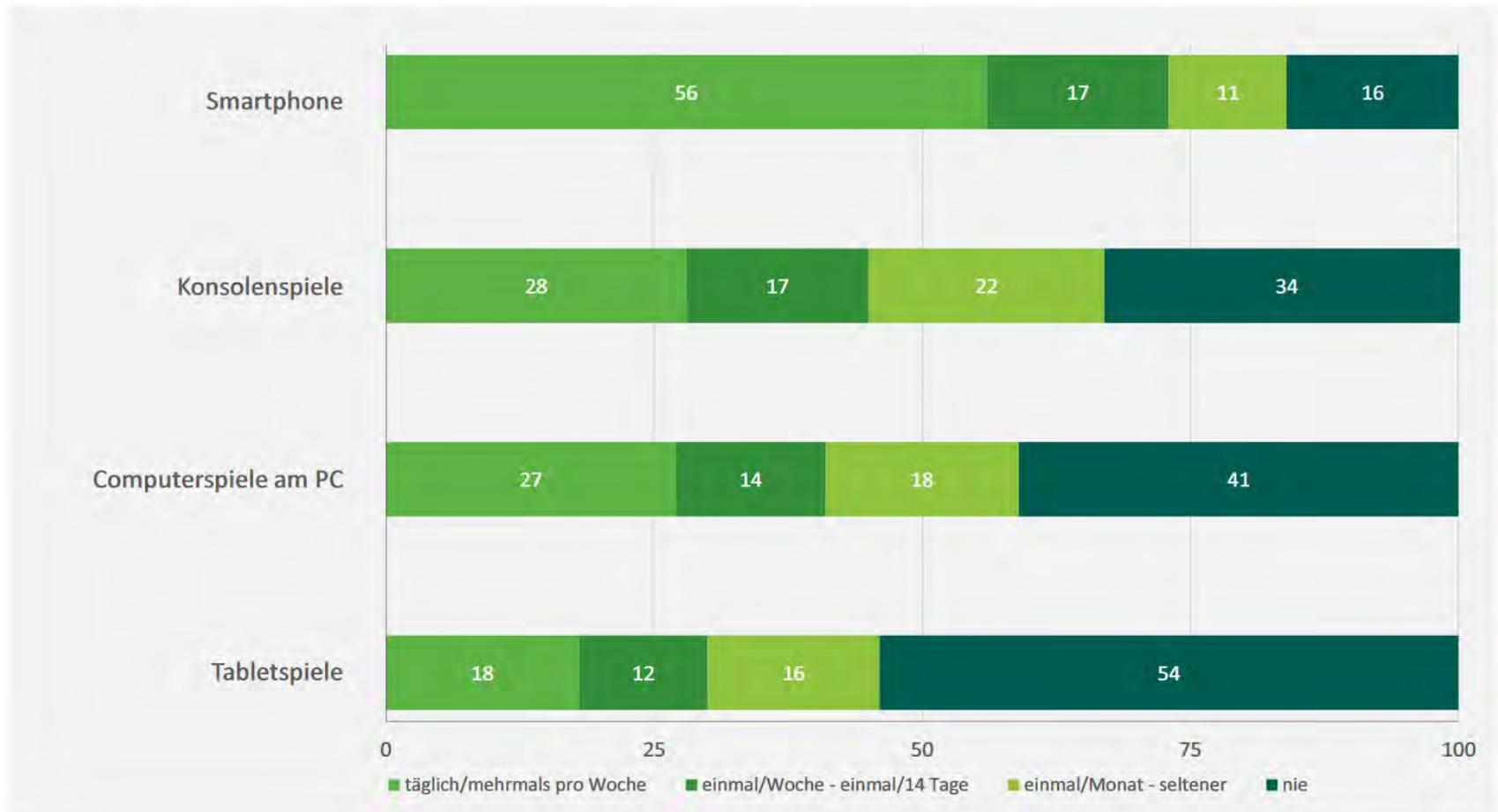
- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto)* -



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, *alle Spielformen zusammengenommen, Basis: alle Befragten, n=1.200



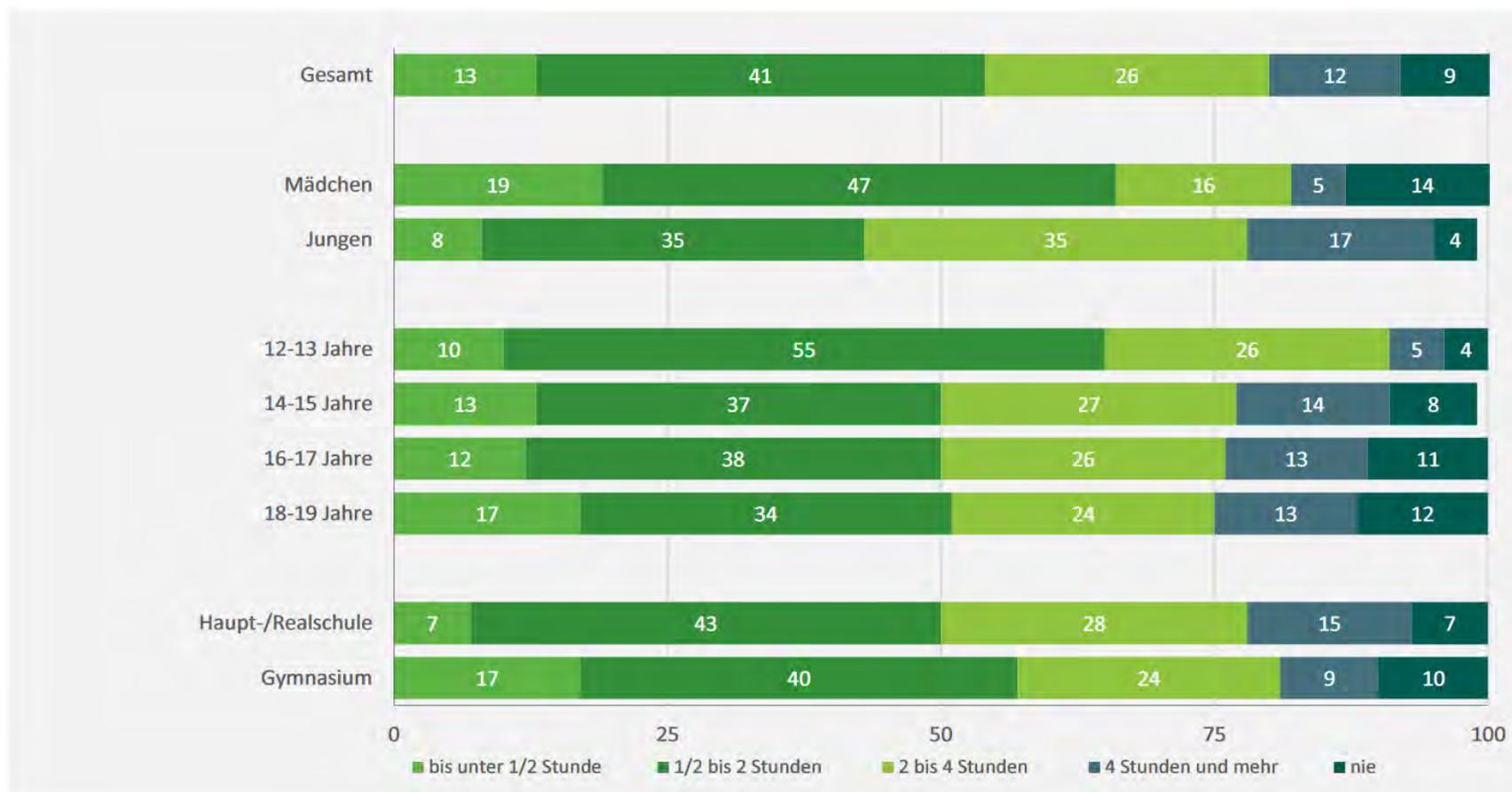
Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2021



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Digitale Spiele: Nutzungsdauer 2021



Durchschnittliche Spieldauer von Jugendlichen Werktags: 110 Min. (2020: 121 Min.)

JIM 2021, S. 58

Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



SCHLUSSFOLGERUNGEN FÜR DIE PÄDAGOGIK

Medienethische Verantwortung

- Für Spieler:innen: Medienkompetenten Umgang mit digitalen Spielen erlernen
- Für Nicht-Spieler:innen: Abkehr von Pathologisierung des alltäglichen Verhaltens (Paganini 2019, S. 140)

Didaktik

- Vermittlung von Medienkompetenzen durch die Einbindungen von Spielen im Unterricht
- Orientierung an Interaktion in der Lebenswelt Heranwachsender ermöglicht es, die gesellschaftliche Dimension ihres Medienhandelns zu berücksichtigen (Wagner 2011, S. 94)

Verständigung

- Im Spielemilieu entstehen Sprachspiele und Neologismen, Anglizismen sind vorherrschend
- Spieleterminologie wird außerhalb der Spiele genutzt
- Paratext: Walkthroughs, Fan-fiction, Lets-Plays, Guides (Apperley & Walsh 2012, S. 116)

Toxisches Verhalten als eine Form des Cyberbullying: (Beres et al. 2021)

- Trolling – jmd. ärgern, nerven oder provozieren, ohne zu beleidigen
- Flaming – meist profane Beleidigungen
- Griefing – durch Spielhandlungen den Spielspaß von anderen verderben
- Spam – unnötiges Wiederholen von Nachrichten
- Hate Speech – Äußern von Rassismus, Sexismus, usw.
- Bullying/Mobbing – gezieltes tyrannisieren durch Einzelpersonen oder Gruppen

