

THESE:

(nicht serious games, sondern)

DIGITALE SPIELE GEHÖREN IN DIE SCHULE

(und zum Medienrepertoire von Lehrer:innen)



PÄDAGOGISCHE DISKURSE

DIGITALE SPALTUNG (Scheerder, van Deursen, van Dijk 2017, S. 1612)

Erste Ebene

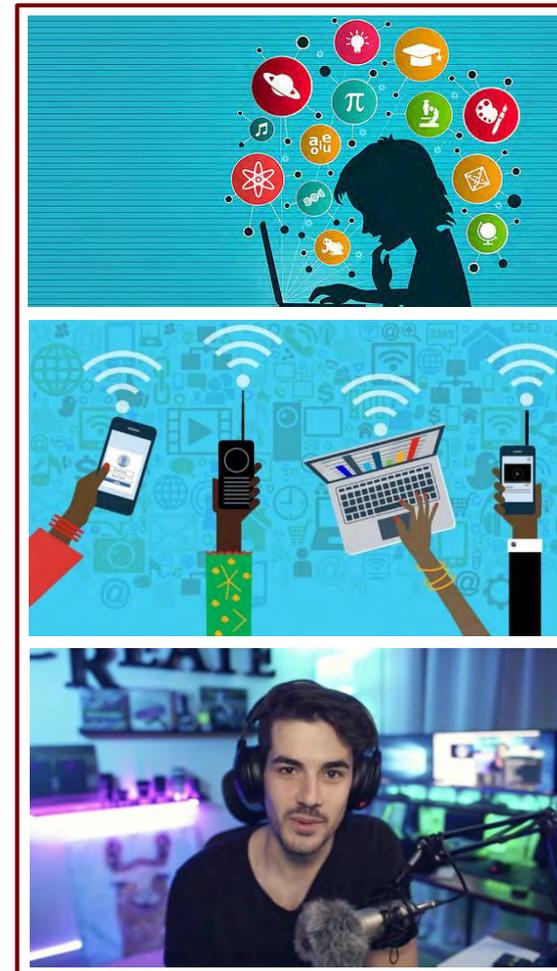
- Internetzugang
- Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit des Internets
- Zensur

Zweite Ebene

- Fähigkeit, digitale Inhalte zu konsumieren und zu produzieren
- Medienkompetenzen / media literacy

Dritte Ebene

- Fähigkeit, an digitalen Inhalten zu partizipieren
- Fähigkeit, einen persönlichen und/oder ökonomischen Nutzen aus digitalen Inhalten zu gewinnen
- Z.B. Youtuber*innen, Streamer*innen, Influencer*innen



BARRIEREFREIHEIT VON SPIELEN

Motorisch

- Durchschnittliche Hardwareperipherie nicht manipulierbar
- Es gibt kaum alternative Eingabegeräte, werden oft mit 3D Druckern privat hergestellt
- Simultane Steuerung von Charakter und Kamera

Gaming Literacy (Gee 2003)

„During gameplay, pupils draw on their gaming literacies to accomplish difficult but motivating tasks and develop new knowledge by navigating a complex, changing virtual environment“ (Apperley & Walsh 2012, S. 117)

Spielheuristiken:

- Farben (Werte: **Leben**, **Mana**, **Ausdauer**)



BARRIEREFREIHEIT VON SPIELEN

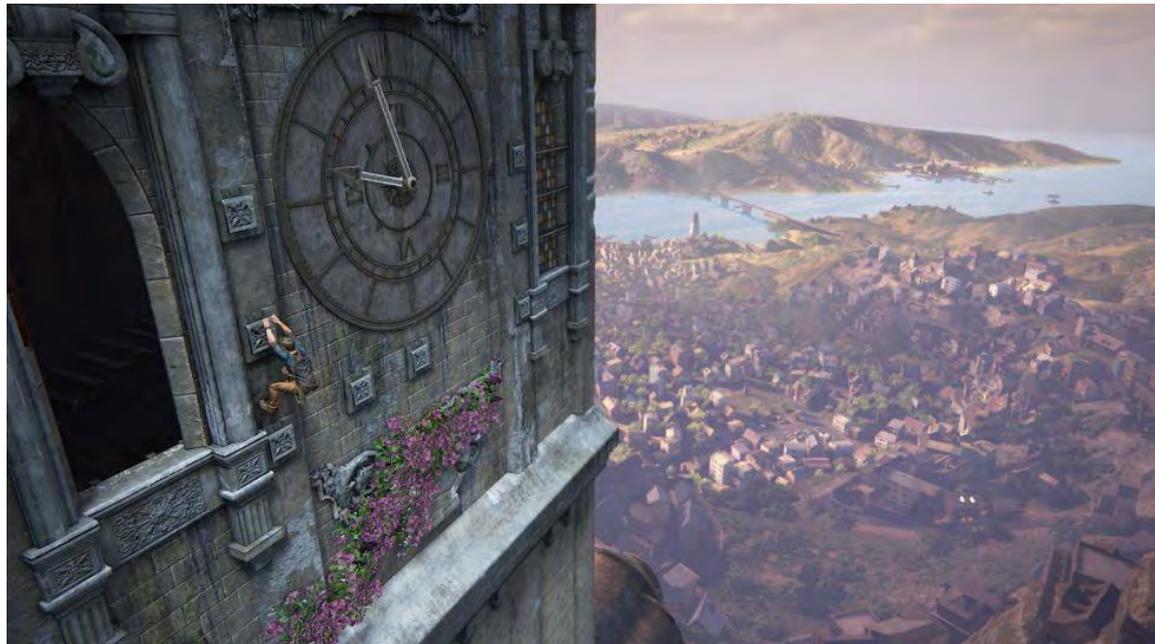
Motorisch

- Durchschnittliche Hardwareperipherie nicht manipulierbar
- Es gibt kaum alternative Eingabegeräte, werden oft mit 3D Druckern privat hergestellt
- Simultane Steuerung von Charakter und Kamera

Gaming Literacy (Gee 2003)

„During gameplay, pupils draw on their gaming literacies to accomplish difficult but motivating tasks and develop new knowledge by navigating a complex, changing virtual environment“ (Apperley & Walsh 2012, S. 117)

Spielheuristiken:



BARRIEREFREIHEIT VON SPIELEN

Motorisch

- Durchschnittliche Hardwareperipherie nicht manipulierbar
- Es gibt kaum alternative Eingabegeräte, werden oft mit 3D Druckern privat hergestellt
- Simultane Steuerung von Charakter und Kamera

Gaming Literacy (Gee 2003)

„During gameplay, pupils draw on their gaming literacies to accomplish difficult but motivating tasks and develop new knowledge by navigating a complex, changing virtual environment“ (Apperley & Walsh 2012, S. 117)

Spielheuristiken:





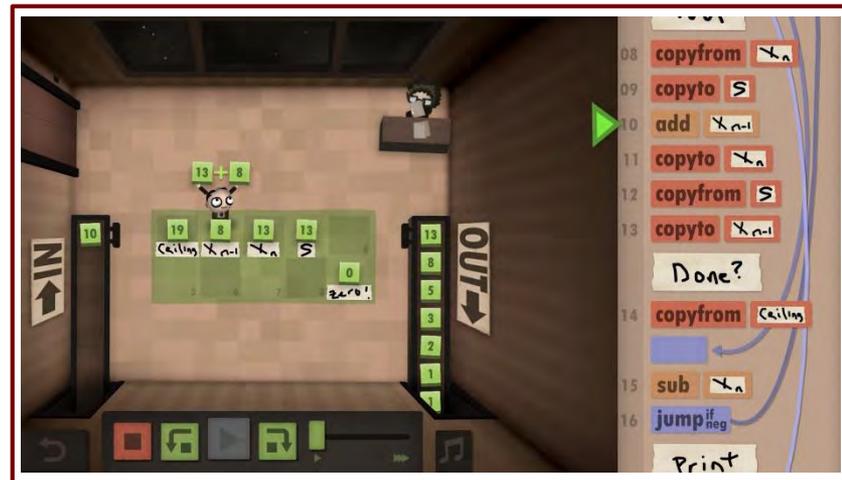
MIT SPIELEN LERNEN



Wissensvermittlung

HUMAN RESOURCE MACHINE (2015)

- Grundlagen der Informatik
- Schrittweise Einführung neuer Befehle
- Herausforderungen für besonders ökonomische oder schnelle Befehlsketten
- Hervorragend als Hausaufgaben geeignet
- Gut geeignet für Einstieg in den Informatik-Unterricht
- Nachfolgerspiel: 7 Billion Humans



PLAGUE INC. (2012)

- Thematisiert die Entwicklung von Pandemien aus Perspektive des Erregers
- Verbreitungswege, Hygienemaßnahmen, Mutationen, verschiedene Erreger (Virus, Bakterium, Pilze, Parasiten usw. wählbar)
- Gut geeignet für Biologie und Gesundheit in Sek I und II





Wissensvermittlung

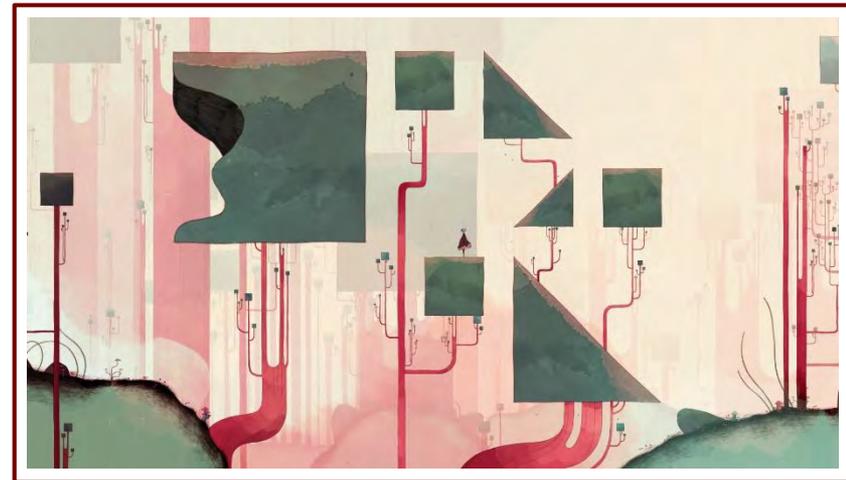
ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY (2018)

- Discovery Mode als Lernsoftware eingestuft
- Wissen über Kultur, Politik, Religion, Alltagsleben, Wirtschaft und Persönlichkeiten wird vermittelt
- Virtuelle Rundgänge: Eingblendete Gemälde aus Museen
- Wissensabfrage am Ende jeder Tour durch Quizze
- Gut geeignet für Geschichtsunterricht Anfang Sek I



GRIS (2018)

- Thematisiert 5 Trauerphasen nach Kübler-Ross (1969)
- Kein Text, keine Stimmen
- Gut geeignet für Ethik- oder Deutschunterricht in Sek II



EIN BEISPIEL: GRIS





1 VERLEUGNUNG





2 WUT





3 VERHANDLUNG





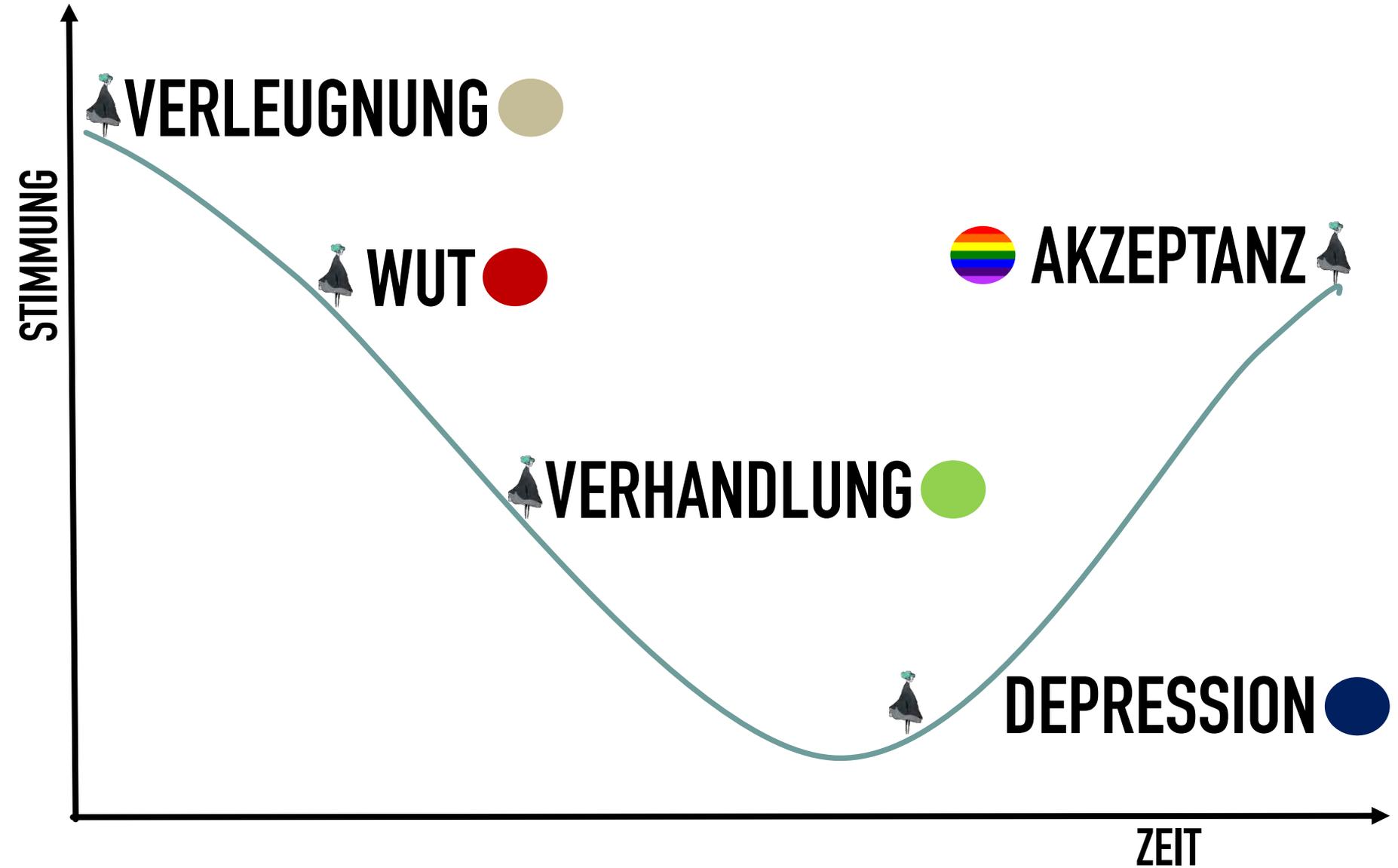
4 DEPRESSION





5 AKZEPTANZ







5 Min

QUESTIONNAIRE

Alter, Geschlecht, Spielerfahrung

Persönlichkeitseigenschaft (BFI-K) [für Erwachsene]

10 Min



SPIELTHEMA | EMOTIONEN UND GEFÜHLE D. MÄDCHENS | BEDEUTUNG DER FARBEN

20 Min



SPIELTHEMA | EMOTIONEN UND GEFÜHLE D. MÄDCHENS | BEDEUTUNG DER FARBEN

-> ASSOZIATIONEN MIT TRAUER, SEHR TRAUIG SEIN, VERLUST

40 Min



THEME OF THE GAME | THE GIRLS' FEELINGS | THE COLORS' MEANING

-> ASSOZIATIONEN MIT TRAUER, SEHR TRAUIG SEIN, VERLUST

40 Min



THEME OF THE GAME | THE GIRLS' FEELINGS | THE COLORS' MEANING

-> ASSOZIATIONEN MIT TRAUER, SEHR TRAUIG SEIN, VERLUST

40 Min



THEME OF THE GAME | THE GIRLS' FEELINGS | THE COLORS' MEANING

-> ASSOZIATIONEN MIT TRAUER, SEHR TRAUIG SEIN, VERLUST

20 Min

FINAL INTERVIEW

Aufgreifen der Hypothesen

Zuordnung der fünf Phasen zu den fünf Leveln

Frage: Wodurch konnte das Mädchen ihre Trauer überwinden?

Total: 3-4h



VON SPIELEN LERNEN

VON SPIELEN LERNEN: GAME DESIGN



Cut the Rope 2 (2013, ZeptoLab)
- Nachmachen



Pokémon Pearl-Edition (2007, Nintendo)
- Vormachen



DOTA 2 (2013, Valve)
- Erklären



Crusader Kings III (2020, Paradox Interactive)
- Anleiten



Dishonored 2 (2016, Bethesda)
- Üben



PODCAST-FOLGE

Spielend Lernen #004: Game Design in Half-Life 2

Start the game already!

26. März / 82 Min.



Beschreibung der Folge

In dieser Folge sprechen wir mit Clemens Kerz über seine Masterarbeit, in der er das Level "We don't go to Ravenholm" aus dem Videospieleklassiker Half-Life 2 analysierte. Unser Gespräch dreht sich um die Frage, wie wir Spieler*innen durch das intelligente Leveldesign Spielmechaniken erlernen und inwiefern sich Leveldesign und Unterrichtsdidaktik ähneln. Dazu führt uns Clemens durch sein Forschungsprotokoll und beschreibt anhand ausgewählter Szenen, durch welche Designentscheidungen Lernvorgänge in Gang gesetzt werden und wie das vermittelte Wissen abgeprüft wird. Anhand seiner Analysen zeigt Clemens anschaulich, warum Half-Life 2 bis zum heutigen Tag als eines der bestdesignten Spiele der Geschichte gilt.

Viel Spaß beim Hören wünschen:

Christian & Felix!

Timecodes:

00:00 Intro-Talk

03:28 Story

09:06 Untersuchungsgegenstand

14:07 Analysedimensionen

38:18 Levelanalyse

01:07:58 spielinterne Lernüberprüfung

01:16:58 das perfekt designte Level



DIGITALE SPIELE IN DER SCHULE

VORAUSSETZUNGEN

Medienkompetenz

- Kontaktängste verringern
- Lehrer:innen müssen das Medium beherrschen und kennen
- Medienkritik
- Spiele müssen bereitgestellt und spielbar sein
- Medienkompetenzen über das Spiel hinaus: Aufzeichnungen, Videoproduktion, Präsentationen, etc.
- Fortbildungsangebote schaffen

Schulregeln und -ausstattung

- Einsatz von digitalen Technologien, z.B. auf Smartphones und Tablets
- PC-Räume, Datenschutz, Accountmanagement, BYOD

Offenheit für Neues

- Schüler:innen werden zu Expert:innen
- Experimentierfreudigkeit

Es kommt auf die Didaktik an, nicht das Medium

- Spiele nutzen, um allgemeine Medienkompetenzen zu vermitteln
- Spezifische Spielekompetenzen entwickeln: es gibt mehr als mobile games
- Medien sollen Lehrkräfte unterstützen, Inhalte und Kompetenzen zu vermitteln
- Nicht Ablenkung sein, sondern Vertiefung, Inspiration, Aktivierung und Sinnstiftung

<https://games-im-unterricht.de/games-und-konzepte>

THESE:

(nicht serious games, sondern
kuratierte und didaktisch aufbereitete)

DIGITALE SPIELE GEHÖREN IN DIE SCHULE

(und zum Medienrepertoire von Lehrer:innen)

QUELLENVERZEICHNIS

LITERATURVERZEICHNIS

- APPERLEY, T. & WALSH, C. (2012). What digital games and literacy have in common: a heuristic for understanding pupils' gaming literacy. In: Literacy, Vol. 46, Number 3, S. 115–122.
- BERES, N.A., FROMMEL, J., REID, E., MANDRYK, R.L. & KLARKOWSKI, M. (2021). Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming. In: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21), May 8–13, 2021, Yokohama, Japan. ACM, New York, NY, USA, S. 1–15.
- BREITLAUCH, L. (2019). Spielend Lernen – Digitale Spiele als Lernmedium des 21. Jahrhunderts. In: Stapf, I., Prinzing, M., Köberer, N.: Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. Baden-Baden: Nomos, S. 119–128.
- CORSTEN, M. (2020). Lebenslauf und Sozialisation. Wiesbaden: Springer VS.
- EK (Europäische Kommission). (2000). Memorandum zum Lebenslangen Lernen. Brüssel.
- FINK, H. (2018). Videospiele und Genderforschung. In: Hust, C.: Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Bielefeld: transcript Verlag, S. 57–72.
- GEE, J.P. (2003). What video game have to teach us about learning and literacy. New York, NY: Palgrave-McMillan.
- HURRELMANN, K. (2006). Einführung in die Sozialisationstheorie. Weinheim und Basel: Beltz.
- JIM (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest). 2021. JIM-Studien 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.
- KÜBLER-ROSS, E. (1969). On Death and Dying. New York: The Macmillan Company.
- KROTZ, F. (2008). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Qunadt, T., Wimmer, J., Wolling J.: Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS, S. 25–40.
- PAGANINI, C. (2019). Quelle der Kreativität oder unnützer Müßiggang? Vom analogen Spielen in der Philosophiegeschichte zum digitalen Spielen in der Medienethik. In: Stapf, I., Prinzing, M., Köberer, N.: Aufwachsen mit Medien. Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend. Baden-Baden: Nomos, S. 119–128.
- SCHEERDER, A., VAN DEURSEN, A., & VAN DIJK, J. (2017). Determinants of Internet skills, uses and outcomes. A systematic review of the second- and third-level digital divide. Telematics and Informatics, Vol. 34, Issue 8, S. 1607–1624.
- SEIFERT, R. (2010). Games als Sozialisationsfaktor. In: Swertz, C., Wagner, M.: GAME\PLAY\|SOCIETY. Contributions to contemporary Computer Games Studies. München: kopaed, S. 253–264.
- WAGNER, U. (2011). Medienhandeln, Medienkonvergenz und Sozialisation. Empirie und gesellschaftswissenschaftliche Perspektiven. München: kopaed.

LUDOGRAPHIE

- ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY (2018): Ubisoft.
- CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE (2014): Sledgehammer Games, Raven Software, High Moon Studios, Activision.
- CUT THE ROPE 2 (2013): ZeptoLab.
- DARK SOULS III (2016): From Software, Bandai Namco.
- DOTA 2 (2013): Valve.
- GRIS (2018): Nomada Studio, Blitworks, Devolver Digital.
- HUMAN RESOURCE MACHINE (2015): Tomorrow Corporation.
- PLAGUE INC. (2012): Ndemic Creations, Miniclip.
- POKÉMON PERL-EDITION (2007): Nintendo.
- UNCHARTED 4: A THIEF'S END (2016): Naughty Dog.

ANDERES:

Entkomme COVID-19: <https://escape-covid19.ch/de/>



VIELEN DANK!