

Weiterführende Links

Nicht nur das ZfdC beschäftigt sich mit Computerspielen und ihren Potenzialen für Schule und Unterricht. Unter den folgenden Links finden Sie weitere spannende Angebote rund um dieses Thema:

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



Dieses Angebot der Landesmedienanstalt in Baden-Württemberg bietet Informationen zu Spielen und pädagogische Bewertungen.

- <https://www.spielbar.de/>



Auf dieser Webseite der Bundeszentrale für politische Bildung finden sich Neuigkeiten und Ratgeber rund um digitale Spiele.

- <https://www.spieleratgeber-nrw.de/>



Die Fachstelle für Jugendmedienkultur in Nordrhein-Westfalen hat hier Spielbeurteilungen und Ratgeber, u.a. für die Schule, versammelt.

Nähere Informationen zum Zentrum für didaktische Computerspielforschung

Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung der Pädagogischen Hochschule Freiburg versteht sich als innovatives Bildungs- und Forschungszentrum, in welchem Potenziale und mögliche Einsatzszenarien von digitalen Bildschirmmedien in den Blick genommen werden.

Neben der Durchführung eigener Forschungsprojekte bietet das ZfdC vielfältige Angebote für die Lehrer*innenaus-, -fort- und -weiterbildung an, die im hauseigenen GameLab (KMR im Mensazwischendeck) durchgeführt werden.

Nähere Informationen finden Sie auf unserer Website: www.zfdc.de.

Dort finden Sie auch unsere Spielempfehlungen für den Einsatz in verschiedenen Fächern und eine Auswahl unterschiedlicher Projektkonzepte zum Thema *Gaming im Unterricht*.



Pädagogische
Hochschule
Freiburg



Zentrum für didaktische
Computerspielforschung

Digitaltag 2021

Weitere Informationen finden Sie hier:



Website des ZfdC



Spieledatenbank



VR/AR-Datenbank

Unterrichten mit Computerspielen Potenziale und Beispiele im ExpertInnengespräch

18.06.2021 - 18:15 Uhr

Computerspiele im Unterricht

Die Digitalisierung der Gesellschaft schreitet immer weiter voran, auch vor Schulen macht diese Entwicklung nicht Halt: Wo neulich noch Overhead-Projektoren standen, kommen heute immer öfter Beamer, Laptop, Smartphone und anderes zum Einsatz. Dennoch fehlt es vielerorts noch immer an Konzepten, wie eine technische Infrastruktur zur Einbettung digitaler Technologien in den Unterricht aussehen kann. Ebenso fehlt es an didaktischen Konzepten, die die Frage beantworten, wie Unterricht in Zeiten digitaler, interaktiver und partizipativer Möglichkeiten aussehen kann und soll. Das führt zu einem fatalen Teufelskreis: Ohne technische Infrastruktur fehlt die Notwendigkeit der Entwicklung neuer Lehr-/Lernkonzepte, ohne diese Konzepte erscheint die Anschaffung technischer Infrastruktur jedoch als unnötige finanzielle Belastung.

Lehrkräfte, die neue Medien in ihren Unterricht einbetten wollen, sehen sich immer wieder mit der Frage nach deren „Mehrwert“ konfrontiert – also der Frage, ob neue Medien per se dazu geeignet seien, bestehende Lernziele leichter bzw. besser zu erreichen, als es mit bereits etablierten Methoden und Materialien möglich wäre. Allerdings betonte Michael Kerres schon vor beinahe 20 Jahren, dass der Mehrwert von Medien in Lernsettings nicht darin besteht, die gleichen Lernziele schneller oder effektiver zu erreichen, sondern darin, anderes Lernen zu ermöglichen. Axel Krommer bringt dies in seinem Blog auf den Punkt:

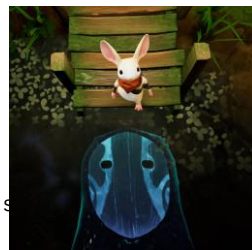
„Der Mehrwert des Flugzeugs besteht nicht darin, schneller zum Bäcker zu kommen. Der Mehrwert digitaler Medien besteht nicht darin, alte Ziele schneller zu erreichen.“

Vorgestellte Spiele Portal 2 (Valve, 2011)



Im Rätselspiel *Portal 2* bewältigen Spielende aus der Ego-Perspektive Rätsel in einer verlassenen Forschungseinrichtung. Mithilfe einer sgn. «Portal Gun» erschaffen Sie dazu Portale auf ebenen Flächen und verbinden so verschiedene Punkte im virtuellen Raum miteinander. Zur Bewältigung der Rätsel in *Portal 2* ist die Berücksichtigung verschiedener physikalischer Gesetze nötig, was das Spiel für den Einsatz im Physikunterricht interessant macht.

Moss (Polyarc, 2018)



Moss erzählt von den Abenteuern der Mäusin Quill, deren ruhiges Heimatdörfchen von der bössartigen Schlange Saffog bedroht wird. Das VR-Action-Adventure eignet insbesondere für den Einsatz im Literaturunterricht. Die Geschichte orientiert sich an dem Aufbau klassischer Heldenreisen und Märchenerzählungen, sodass u.a. Märchenmerkmale anhand des Abenteuers von Quill herausgearbeitet werden können.



Was Computerspiele besonders macht

• Computerspiele fördern kreatives Problemlösen und Handlungskompetenz

Computerspiele bieten den spielenden Schüler*innen die Möglichkeit – im Rahmen des programmierten und damit beschränkten Rahmens der spezifischen Handlung – **eigene Entscheidungen** zu treffen und die vorliegende Spielwelt selbstständig handelnd zu erschließen. Computerspiele ermöglichen den Spielenden spezifische **Erfahrungsräume**, in welchen sie selbst für ihr Handeln verantwortlich sind und sich mit den Konsequenzen ihrer Entscheidungen auseinandersetzen.

• Computerspiele sind didaktische Lernumgebungen

Computerspiele stellen didaktische Lernumgebungen dar, in denen **fähigkeitsangepasst** gelernt werden kann. Im Sinne adaptiven Testens erfassen die internen Rückmeldesysteme des Computerspiels beispielsweise, was Spieler*innen bereits können und was sie noch lernen müssen, um im Spielverlauf weiterkommen zu können. Mithilfe von Computerspielen ist es möglich, die Aufgabenschwierigkeit für die Spielenden individuell anzupassen und **ein niveaudifferenziertes und dennoch gegenstandsgleiches Lernen** aller Schüler*innen zu ermöglichen.

• Computerspiele ermöglichen kommunikatives und kollaboratives Lernen

Gerade in kollaborativen Onlinespielen kommunizieren die Spielenden während des eigentlichen Spiels in Chats und Onlineforen über den Spielverlauf, diskutieren Strategien oder tauschen sich über die Figuren im Spiel aus. Neuere Spielformate begünstigen zunehmend auch vernetzte **interaktive Formen des Kollaborativen**.