

Warum Games im Unterricht?

- Lehrkräfte sind laut aktuellem Bildungsplan aufgerufen, in allen Fächern und Altersstufen mit digitalen Medien zu arbeiten
- Anknüpfung an die Lebenswelt der Schüler
- Vielfältige Einsatzmöglichkeiten (Spiele können auch Thema sein, ohne als Medien im Unterricht eingesetzt werden zu müssen)
- Interessante Vermittlung und Vertiefung von bildungsrelevanten Themen
- Steigerung der Motivation durch Immersion, Belohnungsmechanismen und Selbstwirksamkeitserleben
- Binnendifferenziertes Lernen (Schwierigkeitsgrade, klare Aufgabenstellungen, individuelles Lerntempo, direktes Feedback und Möglichkeit zum Wiederholen von Leveln/Übungen)
- Förderung von Kommunikation, Kooperation, Kreativität und kritischem Denken

Games im Unterricht

Der Bildungsplan verlangt mit der Leitperspektive Medienbildung die spiralcurriculare und fächerintegrierte Auseinandersetzung mit digitalen Medien und ermutigt diese auch didaktisch im Unterricht einzusetzen. Gerade die Bandbreite an digitalen Spielen bietet vielfältige Einsatzmöglichkeiten: Viele Games behandeln bildungsrelevante Themen und können bspw. als Einstieg in ein neues Thema fungieren. Sie eignen sich zur Reflexion des eigenen Medienhandelns sowie als Anlass zur Wissensvermittlung. Und sie können auch selbst Thema sein, ohne als Medien eingesetzt werden zu müssen. Die Landesanstalt für Kommunikation (LFK), das Kindermedienland Baden-Württemberg und die Computerspielschule Stuttgart haben mit Unterstützung der Agentur Kastanie Eins die Arbeitsgruppe "Games im Unterricht" umgesetzt, um den Einsatz von Computerspielen im Unterricht zu analysieren und zu bewerten. Zentrale Ergebnisse eines Workshops mit pädagogischen Fachkräften, Spieleentwicklern sowie Schülerinnen und Schülern sind in diesem Flyer dargestellt. Weitere Infos und Tipps zum Thema gibt es unter:

www.games-im-unterricht.de



Games im Unterricht



Einsatzszenarien von Games

- Door Opener als Einstieg in ein Thema (z. B. eine bestimmte Zeitepoche im Geschichtsunterricht)
- Wissensvermittlung als Teil des Unterrichts, um konkrete Inhalte/Sachverhalte darzustellen (z. B. um physikalische Prinzipien zu simulieren)
- Übung oder motivierende Wissensüberprüfung, um Gelerntes zu verfestigen oder zu prüfen (z. B. anhand eines Quiz-Spiels)
- Flipped Classroom um Lerninhalte selbstständig zu Hause zu erarbeiten
- Vertiefung und Wiederholung als Nachbereitung des Unterrichts
- Projektarbeit als individuelle Aufgabe anhand spezifischer Interessen (z.B. für die gleichwertige Feststellung von Schülerleistungen GFS)
- Einbeziehen von Schüler/innen als Spielexperten

Kriterien für gute Games

- Technik und Bedienung:
 - Einfache und intuitive Bedienung
 - Einfache technische Voraussetzungen
 - Überschaubare Spielzeit und/oder klare Spielabschnitte
 - Checkpoints oder Zwischenspeicherung
 - Datenerhebung sollte für die Schule geeignet sein
- Thema und Material:
 - Bezug zu Lehrplan bzw. Lehrinhalten
 - Vorhandensein von Unterrichtskonzepten und Lehrmitteln
 - Vermittlung von Fertigkeiten und Kompetenzen
 - Anregung von Kollaboration, Kreativität und Kommunikation
- Spiel und Spielästhetik:
 - Motivierende Spielidee, Steuerung und Grafik
 - Vielfältige Interaktionsmöglichkeiten
 - Altersgerechte Inhalte und Mechanismen
 - Schutz vor Geldausgaben und sexueller Ansprache

Praktische Tipps

www.medianezz.de

- Praktische Tipps
- Einsatzbeispiele für den Unterricht, Materialien und Kontakte

www.spielbar.de
● Spiele-Besprechungen
● Einschätzung von Games und deren Einsatz im Unterricht

www.spieleratgeber-nrw.de

- Pädagogische Informationsplattform zu Computer-, Konsolenspielen und Apps

www.stiftung-digitale-spielekultur.de

- Projekte und Methoden für Pädagogen

www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum/medienzentren.html

- Unterstützung von Schulen beim Medieneinsatz und Ausleihe von Mediengeräten

www.medianezz.de/computerspielschule

- Information, Beratung sowie gemeinsames Spielen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene

www.digitale-spielewelten.de
● Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur

