



Orwell

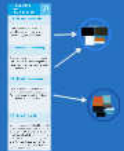
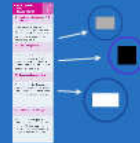
Wo könnte ich mir spielerisch vermittelte Lerninhalte gut vorstellen?
Wann kann das in den Unterricht eingebunden werden?
Ist Gaming nur eine Sache für den offenen Unterricht?
In welcher Sozialform sehe ich die größten Chancen, mit digitalen Spielen zu punkten?
Welche Inhalte wünsche ich mir bei digitalen Spielen?

Politik und Gesellschaft in digitalen Spielen



Andre Weßel (Spielraum / TH Köln)
Dirk Poerschke (LVR-Zentrum für Medien und Bildung)





Politik und Gesellschaft in digitalen Spielen

André Weßel (Spielraum / TH Köln)
Dirk Poerschke (LVR-Zentrum für Medien und Bildung)



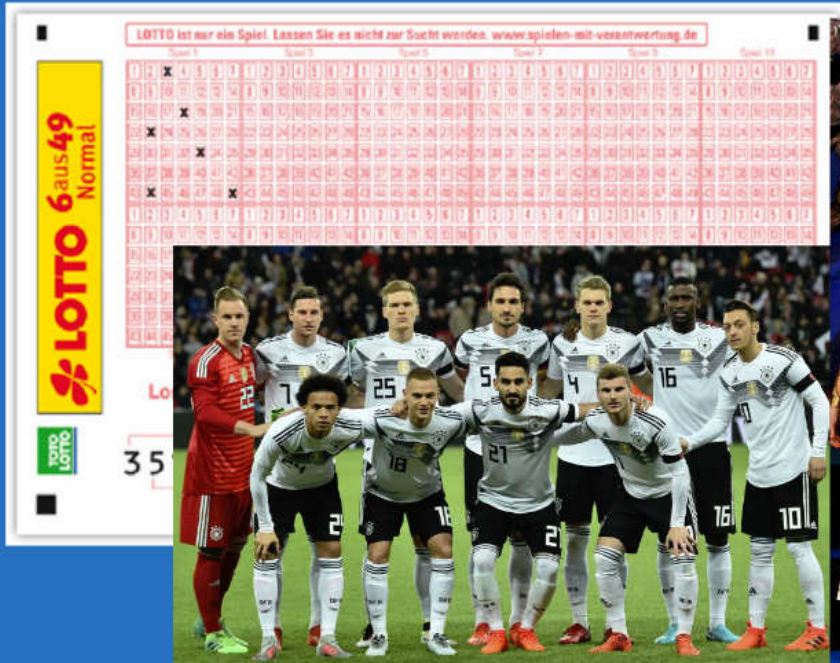
GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

"Es besteht eine Verwandtschaft zwischen den Regeln der Spiele und den Vorlieben und Fehlern eines kollektiven Bewusstseins.

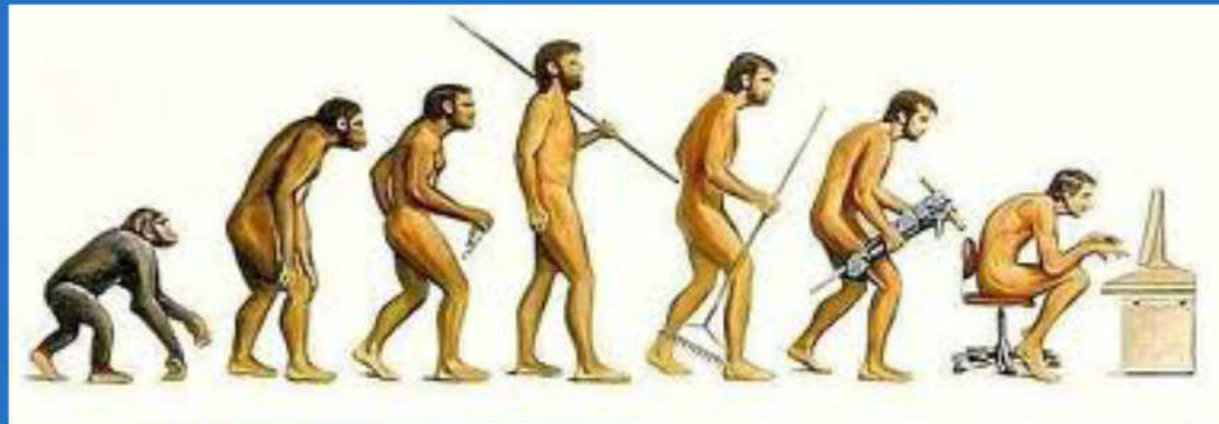
So kann ein Spiel, welches bei einem Volk hoch in Ehren steht, dazu dienen, bestimmte moralische und intellektuelle Fähigkeiten zu umschreiben."

Roger Caillois (1958):
Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch



"Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."
Friedrich Schiller (1795): Über die ästhetische Erziehung des Menschen

"Anyone who makes a distinction between games and education clearly does not know the first thing about either one."
Marshall McLuhan, zitiert nach Marc Prensky (2007)



SERIOUS**GAMES**



MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medieneinrichtung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Prä- sentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medieneinrichtung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Medienberatung NRW



Die Landesregierung
Nordrhein-Westfalen



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN



3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

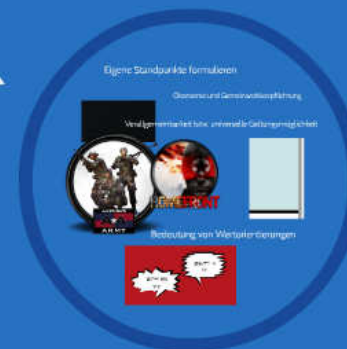
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen



Ethik & Games

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten



Eigene Standpunkte formulieren

Ökonomie und Gemeinwohlverpflichtung



Verallgemeinbarkeit bzw. universelle Geltungsmöglichkeit



Top 20 | PC- und Konsolenspiele
JUL 2018

Rang	Spiele	Platz
1	Call of Duty: Warzone	1.000
2	Fortnite Battle Royale	1.000
3	Overwatch	1.000
4	League of Legends	1.000
5	Call of Duty: Warzone	1.000
6	Call of Duty: Warzone	1.000
7	Call of Duty: Warzone	1.000
8	Call of Duty: Warzone	1.000
9	Call of Duty: Warzone	1.000
10	Call of Duty: Warzone	1.000
11	Call of Duty: Warzone	1.000
12	Call of Duty: Warzone	1.000
13	Call of Duty: Warzone	1.000
14	Call of Duty: Warzone	1.000
15	Call of Duty: Warzone	1.000
16	Call of Duty: Warzone	1.000
17	Call of Duty: Warzone	1.000
18	Call of Duty: Warzone	1.000
19	Call of Duty: Warzone	1.000
20	Call of Duty: Warzone	1.000

Bedeutung von Wertorientierungen



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN



5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen





Die Schülerinnen und Schüler beschreiben die Chancen und Risiken neuer Technologien für die Bereiche Politik, Wirtschaft und Gesellschaft.

Geschlechterrollen und -identitäten





Wirtschaftsethik und Konsumkritik



PHONE STORY

Phone Story is an educational game about the dark side of your favorite smart phone. Follow your phone's journey around the world and fight the market forces in a spiral of planned obsolescence.

Banned from the
App Store



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN



4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten





**GAME
ZINE**

SR 2005

Neu bewertet



Hollow Knight

Genre
Action/Adventure

USK
nicht USK geprüft

Pädagogisch
ab 10 Jahre

Die ersten Castlevania- und Metroid-Titel haben damals noch unbewusst ein ganzes Genre, treffend Metroidvania genannt, begründet. Die Bezeichnung steht dabei...
[mehr lesen](#)

Neuer Artikel



Der große Virtual Reality-Ratgeber

Virtual Reality (VR) hat sich in den letzten Jahren zu einem der beliebtesten Trends unter Videospielespieler*innen entwickelt. In diesem Artikel haben wir Wissenswertes rund um VR und Jugendschutz zusammengestellt. [mehr lesen](#)



1. BEDIENEN UND ANWENDEN



1.1 Mediene Ausstattung (Hardware)

Mediene Ausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.3 Datenorganisation

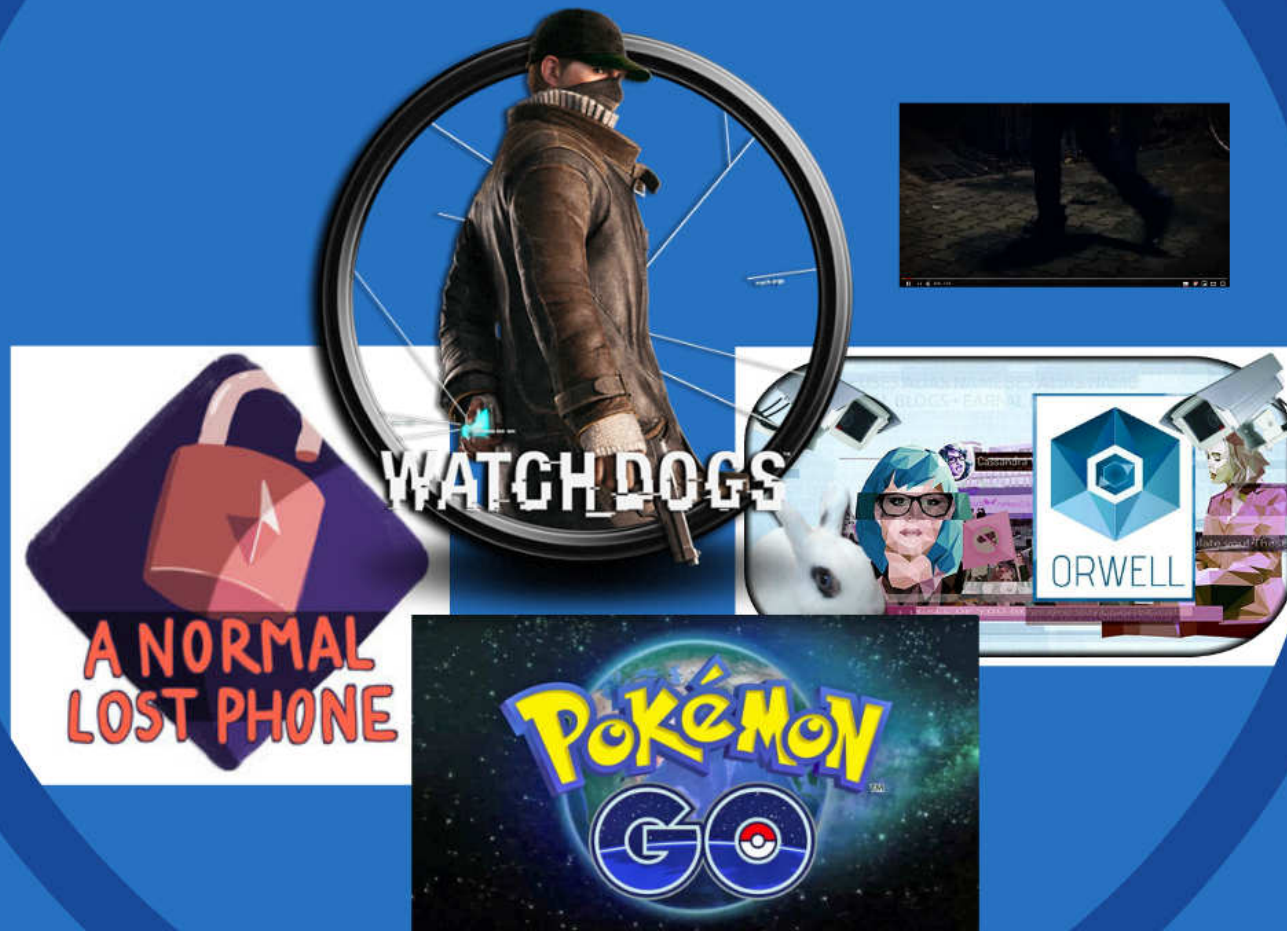
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten



Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN



6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

6.3 Modellieren und Programmieren

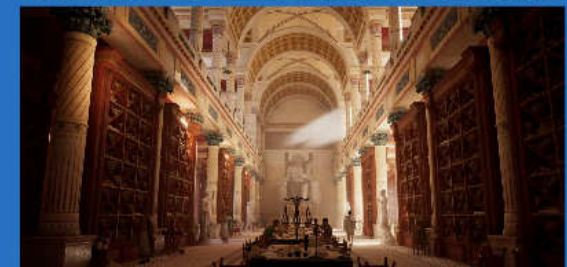
Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Kennen, verstehen und bewusst nutzen.



Kennen, verstehen und bewusst nutzen.



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN



2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

2.2 Informationsauswertung

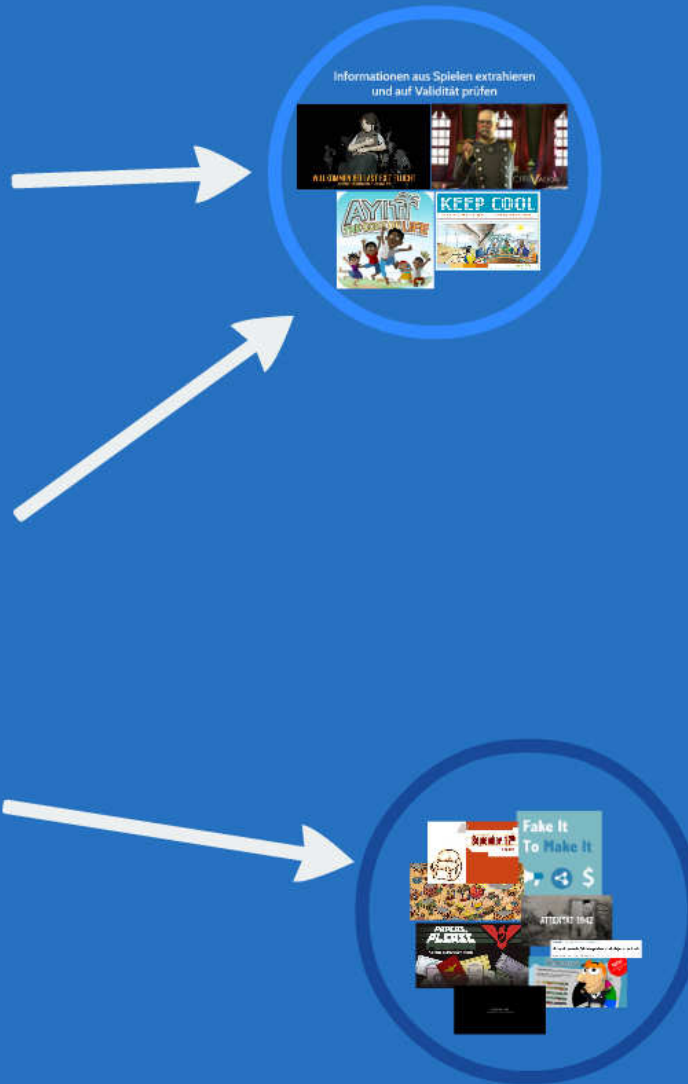
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

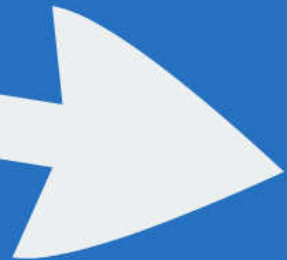
2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

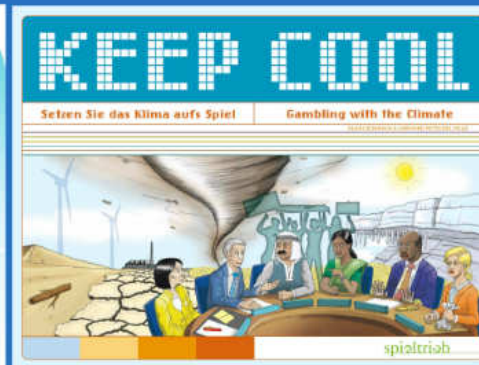
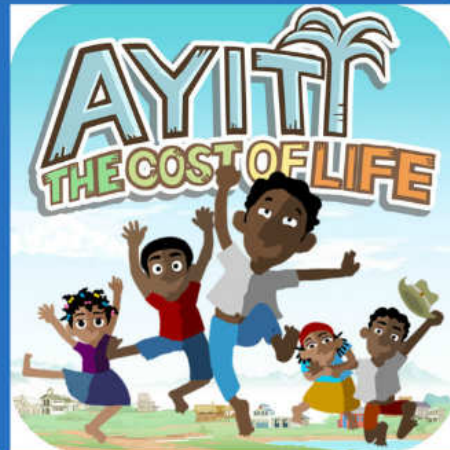
2.4 Informationskritik

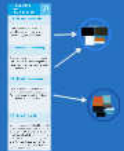
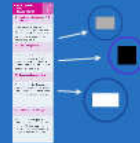
Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen





Informationen aus Spielen extrahieren und auf Validität prüfen





Politik und Gesellschaft in digitalen Spielen

André Weßel (Spielraum / TH Köln)
Dirk Poerschke (LVR-Zentrum für Medien und Bildung)



GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur