

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

Potenziale für (Medien-) Bildungsprozesse durch Digitale Spiele in der Schule

Dr. Ralf Biermann

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

Videospielkultur/ Digital Game Culture

Kreativ-produktive Partizipation

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

Videospielkultur



UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN



UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

Videospielkulturen fördern und fordern im Rahmen mediengestalterischer Partizipation Kompetenzen auf vielfältige Weise.

Zwischenfazit

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

Computerspiele in der Schule

- Immer mehr Projektbeispiele und Anleitungen zum Einsatz von Computerspielen
- Wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema verstärkt sich (eigene Publikationen, Projekte etc.)
- Absolute Lehrplanorientierung als (kleines) Problem, Alltagsorientierung als Chance
- KMK-Beschlüsse zur Medienbildung in der Schule (hier 2012)
 - Unterstützung und Gestaltung innovativer Lehr- und Lernprozesse
 - Selbst bestimmte, aktive und demokratische Teilhabe
 - Identitätsbildung und Persönlichkeitsentwicklung (Sozialisierung)
 - Ausprägung moralischer Haltungen, ethischer Werte und ästhetischer Urteile (z.B. über Heldenfiguren)

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

Kompetenzorientierung im Schulsystem

- Übergreifende Kompetenzen wie Selbstkompetenz und Sozialkompetenz:
 - Wahrnehmen und kommunizieren
 - Analysieren und reflektieren
 - Strukturieren und Darstellen
 - Transferieren und anwenden
- Fachkompetenzen
- Sprachkompetenzen
- Medienkompetenz/Medienbildung

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

KMK Beschluss 2017

- Sechs Kompetenzbereiche „Bildung in der digitalen Welt“
 - Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
 - Kommunizieren und Kooperieren
 - Produzieren und Präsentieren (z.B. eine Produktion planen)
 - Schützen und sicher agieren
 - Problemlösen und Handeln (z.B. technische Probleme lösen)
 - Analysieren und Reflektieren (u.a. Computerspiele)

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

Game Development in der Schule

Beispiel 1

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

Entwicklung eines Point&Click Adventures



- Tools:
 - Adventure Game Studio (Freeware) <https://www.adventuregamestudio.co.uk/>
 - Point & Click Development Kit (Freeware) <https://www.adventure-creator.com/>

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

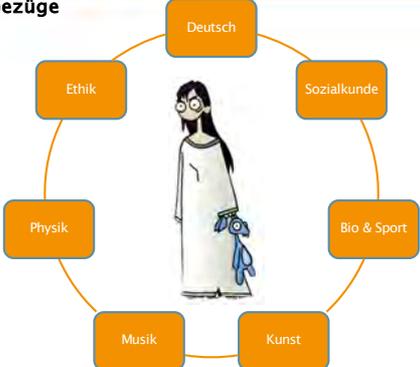
Abbildung 3: Projektschritte und Ansatzpunkte bei der Implementierung von Digital Game Development in ein schulisches Setting

| |
|---|
| Grundrührliche Projektvorbereitung |
| „Echte“ Problemstellung, die ganzheitlich und interdisziplinär ist Referenz auf Interessen aus der Alltagswelt Kulturelle, wirtschaftliche und öffentliche Relevanz |
| Zielgerichtete Projektplanung |
| Wissen über Strukturen des Gegenstands Verschiebung klassischer Lehrer-Schüler-Beziehenschemata Erstellung eines grundlegenden Meilensteinplans |
| Durchführung des Projekts |
| Flexibilität des Projektplans Eigenverantwortung und Aktivität der Herausfordernden Szenenrollen und iterative Dimensionen mit „Diving-In“ und „Stepping-Out“ Gruppenarbeit Anschaulich, Kollaboration und Kommunikation Dokumentation der einzelnen Schritte, Probleme und Lösungen |
| Präsentation und Bewertung |
| Konkretes Produkt vorstellen und zugänglich machen „Echtes“ Feedback aus sozialem Umfeld Bewertung durch Lehrkräfte auf Basis der Prozesse |

Jonas/Jonas (2014): 255

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

Fachbezüge



The diagram illustrates the interdisciplinary connections of digital game development. A central character is surrounded by seven subject areas: Deutsch, Ethik, Sozialkunde, Bio & Sport, Kunst, Musik, and Physik.

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

13

Video Game Essays/ Kritischer Umgang mit Games

Beispiel 2

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

14



UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

15



Quelle: Ausschnitt aus dem Video Game Essay „Blickungspunkte digitaler Spiele am Beispiel von Detroit: Become Human.“ F. Taubmann

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

16

Lernziele bei Video Game Essays

- Reflektieren über Computerspiele und sich über deren individuelle Bedeutung (persönlicher Bezug) bewusst werden,
- Sozialkompetenzen (z.B. durch Gruppenarbeit, Diskussionen),
- Kenntnisse über die Machart von Medien (z.B. Weltbilder und Geschichtsdarstellungen)
- Kenntnisse über die Handhabung und Bedienung der Hard- und Software sowie
- Kenntnisse über die Möglichkeiten der Mediengestaltung.

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

17

Fazit

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN
HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

18

Quellen

- Biermann, Ralf/Fromme, Johannes/Unger, Alexander (2010): „Serious Games“ oder „taking Games seriously“. In: Hugger, Kai/Walber, Markus (Hrsg.): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. Wiesbaden: VS Verlag, S. 39–57.
- Biermann, Ralf (2009): Video Game (Film-)Essays: Der (etwas andere) Einsatz von Computerspielen zur Unterstützung von Lernprozessen. Online abrufbar bei der Online-Zeitschrift MedienPädagogik unter: <https://www.medienpaed.com/article/view/105>.
- Jonas, Kristina & Jonas, Marten (2014): My Video Game – Erstellung digitaler Spiele in der Schule unter Berücksichtigung partizipativer Produktionsströmungen. In: Biermann, Ralf et al.: Partizipative Medienkulturen. Positionen und Untersuchungen zu veränderten Formen öffentlicher Teilhabe. Wiesbaden: Springer. S. 233–259.
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2016/Fassung 2017). Beschluss der Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz.
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2012). Beschluss der Kultusministerkonferenz: Medienbildung in der Schule.



HW FAKULTÄT FÜR
HUMANWISSENSCHAFTEN

19

Bildquellen (Abrufdatum 18.8.2019, falls keine andere Angabe)

- Gronkh und Sarazar: https://cdn1.spiegel.de/images/image-408319-860_poster_16x9-rqfw-408319.jpg
- Twitch: https://heise.cloudimg.io/width/610/q85.png-lossy-85.webp-lossy-85.foil1/_www-heise-de_/imgs/18/2/4/8/6/3/0/3/Combo_Purple_RGB_169-0c844a93689ee64e.png
- Cosplay: https://http2.mlstatic.com/boina-mario-cosplay-super-mario-bros-pronta-entregad-NQ_NP_5886-MLB5005649982_092013-F.jpg
- The Last of Us Fan Art:
http://25.media.tumblr.com/c8bd1dd9ceb4d4ef7176479af5c0cc7c/tumblr_myhgytFG991qig77ro1_500.jpg
- YouTube: https://9images.cgames.de/images/gamestar/204/youtube-logo-2017-bildquelle-youtube_6007158.jpg
- eSport https://cdn1.spiegel.de/images/image-1265183-860_poster_16x9-rvtw-1265183.jpg
- Machinima: https://www.pcgames.de/screenshots/original/2013/05/machinima_b2article_artwork.jpg
- MODDB.COM. Eigener Screenshot
- Edna bricht aus: <https://www.spielbar.de/cache/images/1/142391-st-article900.jpg?CD401>
- Edna & Harvey:
<https://img.gameswelt.de/public/images/200806/a1c75be1443615db9c08220a37842bdb.jpg> (17.8.19)
- Napoleon Total War: <http://pins.gamemiles.com/content/images/thumbs/0043331.jpeg>
- Detroit: Become Human: https://m.media-amazon.com/images/I/71chGZx3BL_S5500_.jpg