

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur



gamescom



Zentrum für didaktische
Computerspielforschung

MIT WENIGEN KLICKS ZUM GESCHICHTENEXPERTEN

EINSATZ VON COMPUTERSPIELEN IM LITERATURUNTERRICHT

WORKSHOP IM RAHMEN DES GAMESCOM-KONGRESSES 2021

PROF. DR. JAN M. BOELMANN & DR. LISA KÖNIG
ZENTRUM FÜR DIDAKTISCHE COMPUTERSPIELFORSCHUNG



COMPUTERSPIELE IM UNTERRICHT – WARUM DAS?

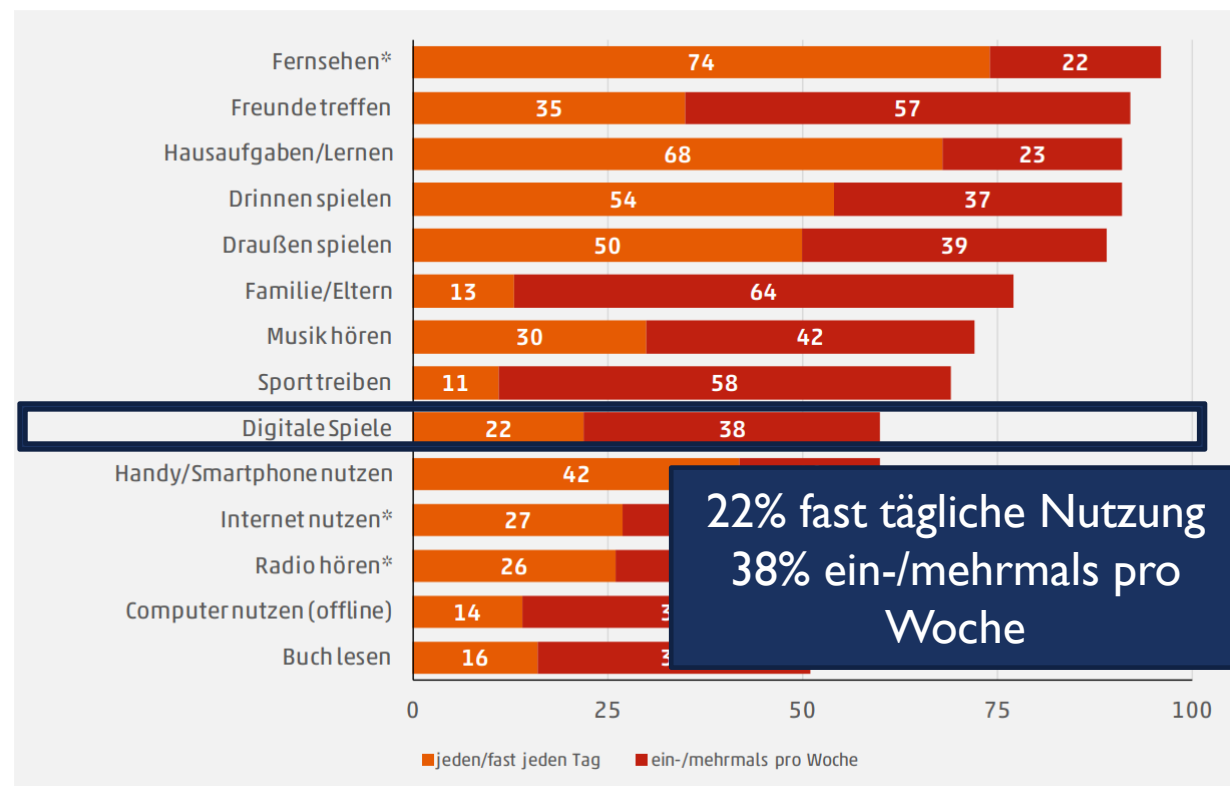
GRUNDLAGEN ZUM EINSATZ VON COMPUTERSPIELEN – LEBENSWELTBEZUG UND SPEZIFIKA



COMPUTERSPIELE ALS TEIL DER LEBENSWELT

- Nicht erst seit der Pandemie: Computerspiele sind Teil der kindlichen und jugendlichen Lebenswelt:

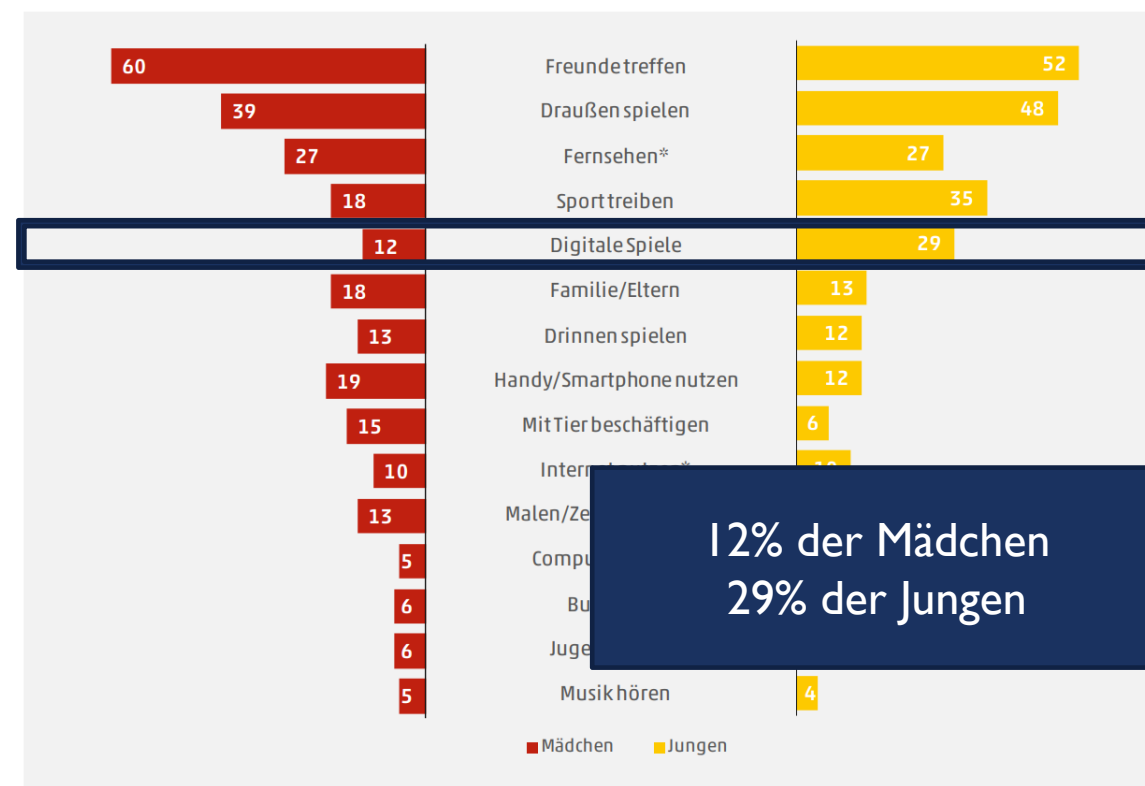
Freizeitaktivitäten 2018 (Teil 1)



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.231

Liebste Freizeitaktivitäten 2018

- bis zu drei Nennungen -

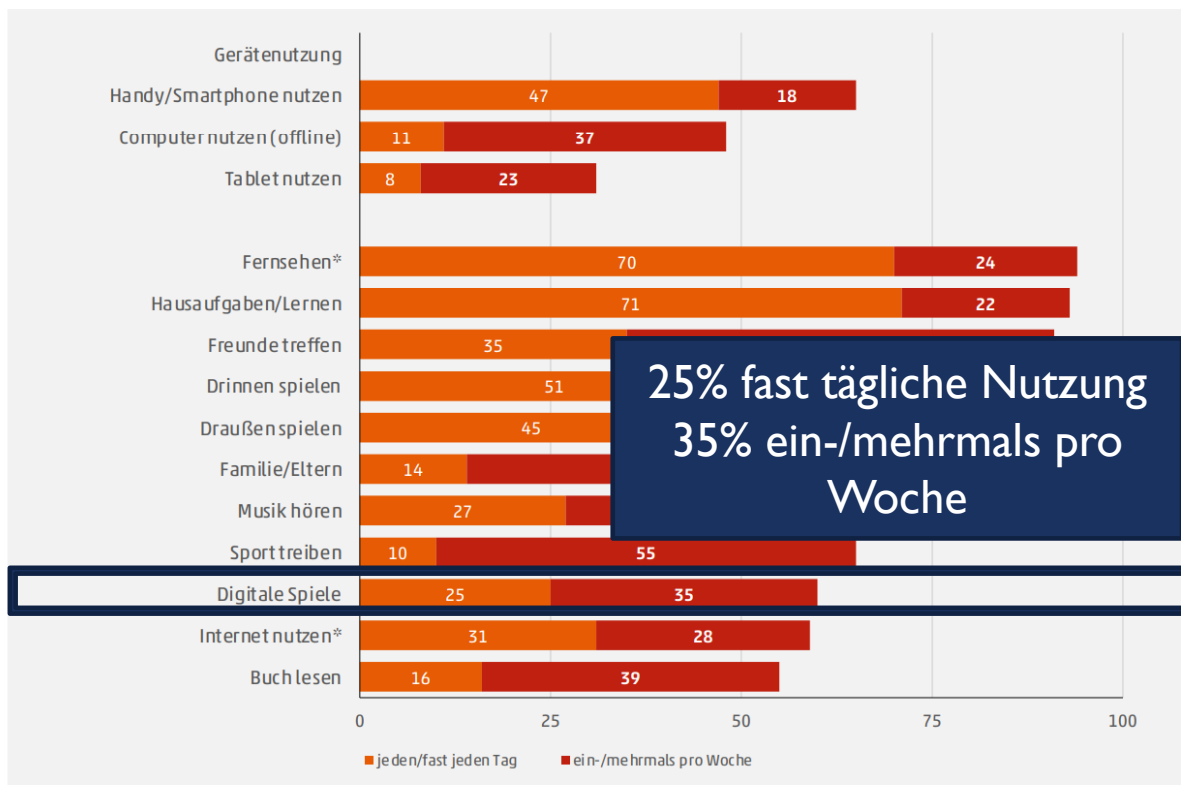


Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.231

COMPUTERSPIELE ALS TEIL DER LEBENSWELT

- Nicht erst seit der Pandemie: Computerspiele sind Teil der kindlichen und jugendlichen Lebenswelt:

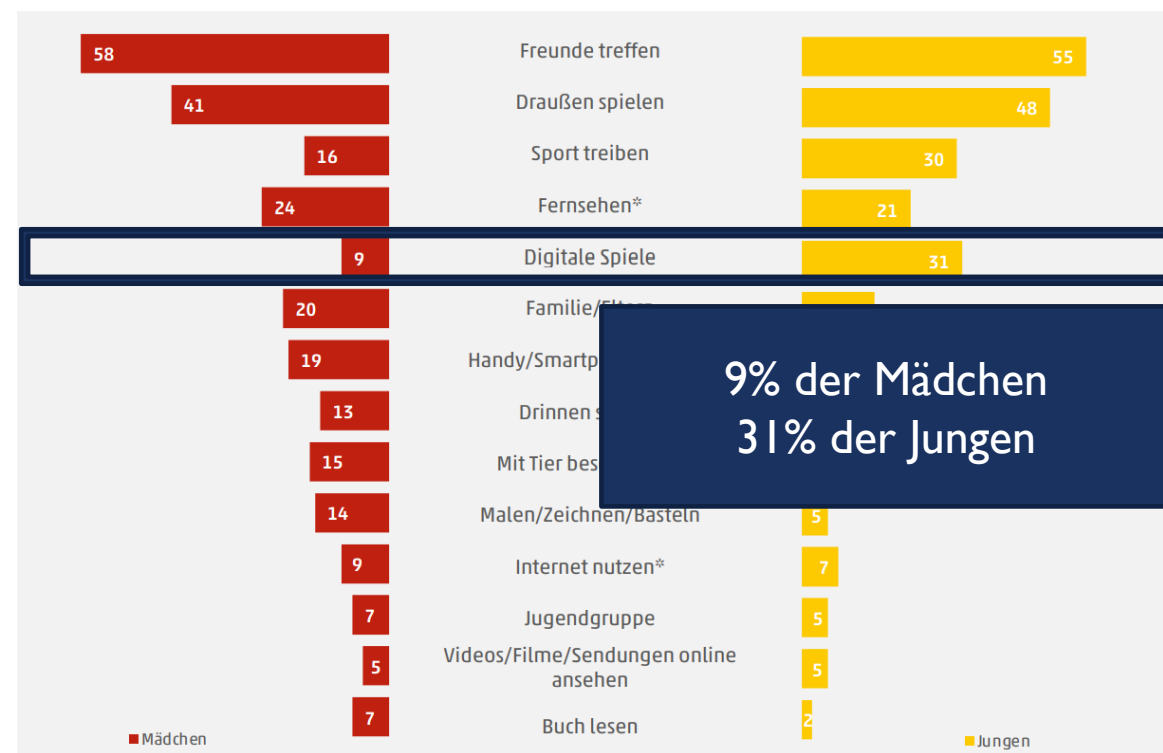
Freizeitaktivitäten 2020 (Teil 1)



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.216

Liebste Freizeitaktivitäten 2020

– bis zu drei Nennungen –

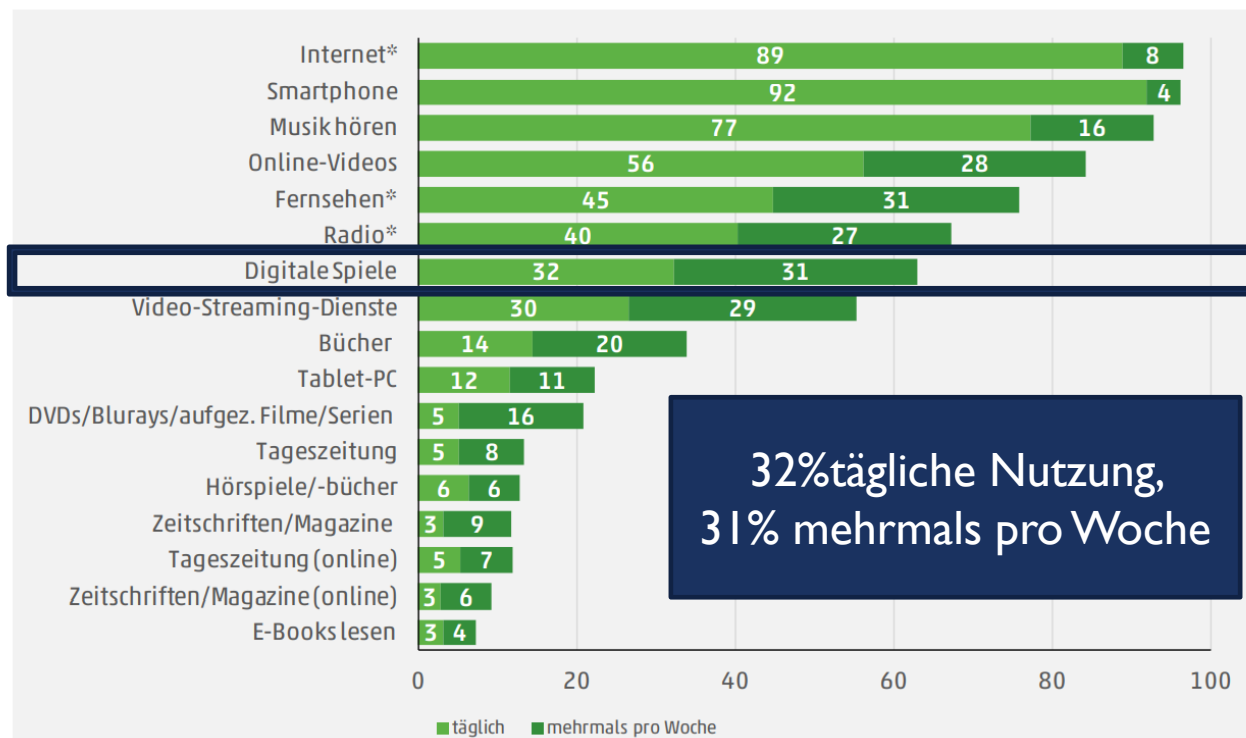


Quelle: KIM 2020, Nennung ab 5 Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.216

COMPUTERSPIELE ALS TEIL DER LEBENSWELT

- Nicht erst seit der Pandemie: Computerspiele sind Teil der kindlichen und jugendlichen Lebenswelt:

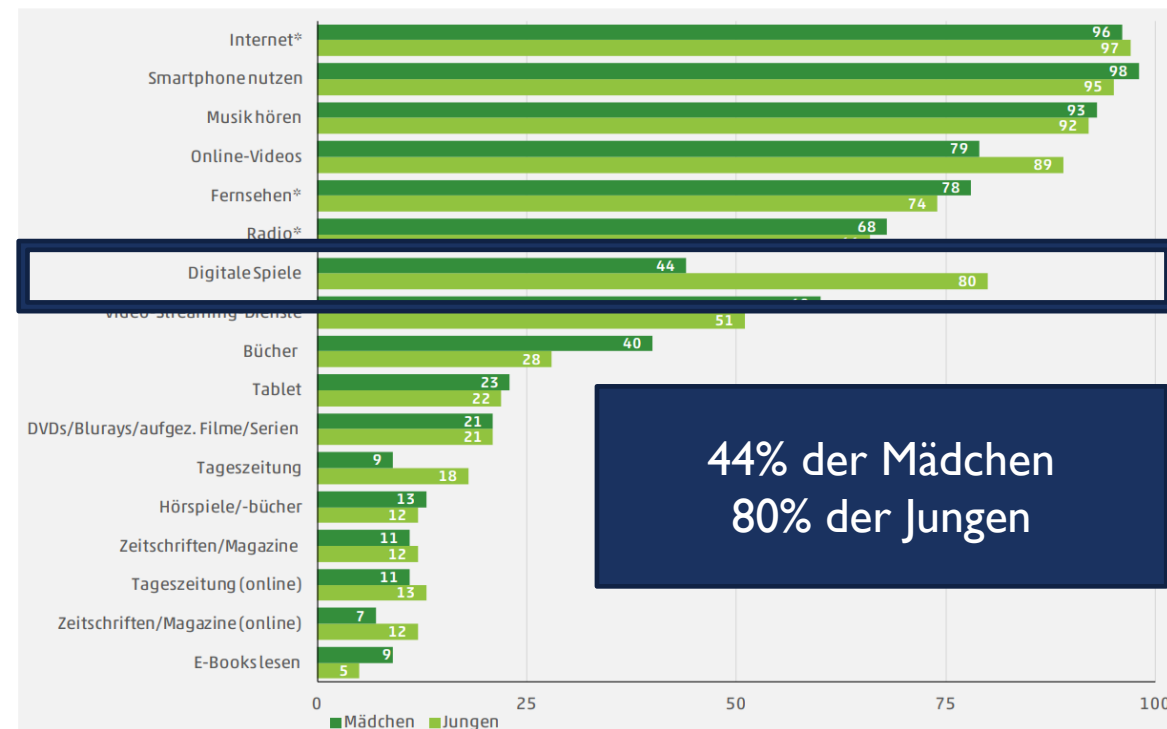
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2019



Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2019

– täglich/mehrmals pro Woche –

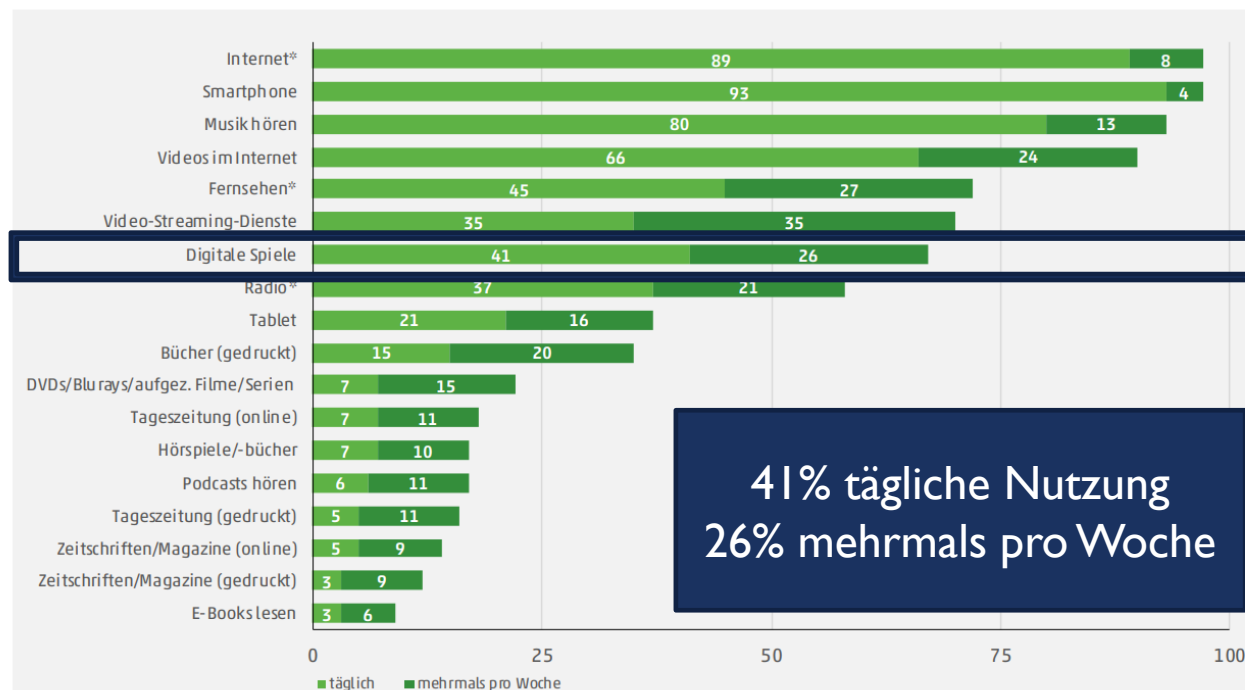


Quelle: JIM 2019, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

COMPUTERSPIELE ALS TEIL DER LEBENSWELT

- Nicht erst seit der Pandemie: Computerspiele sind Teil der kindlichen und jugendlichen Lebenswelt:

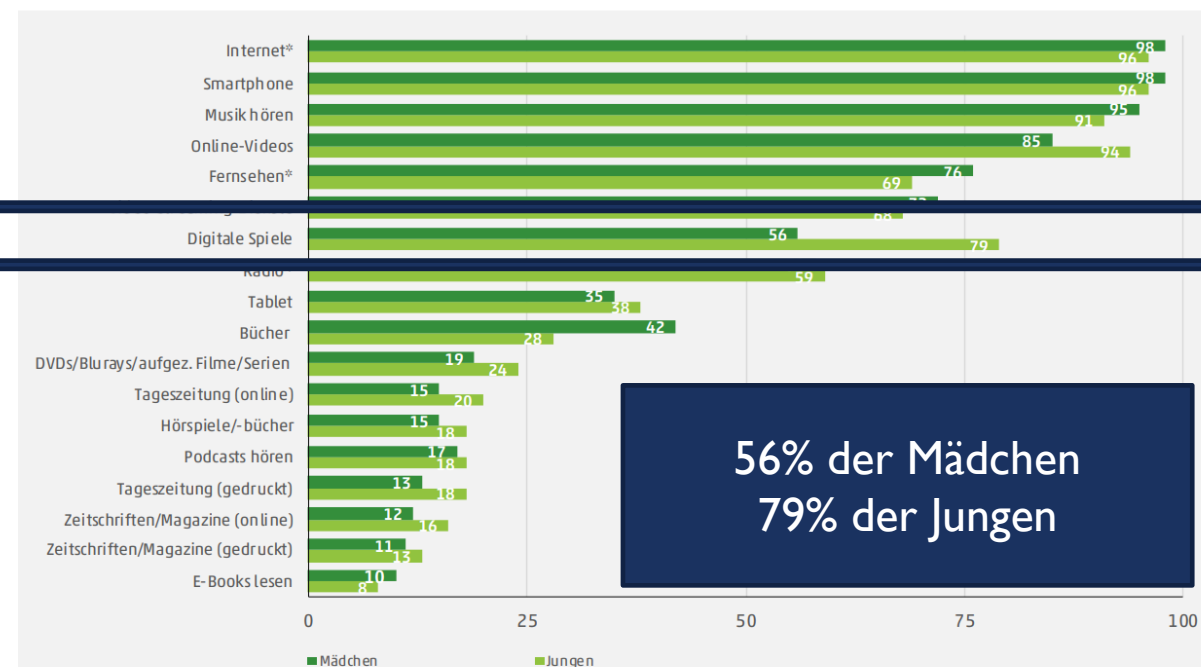
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2020



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2020

- täglich/mehrmals pro Woche -

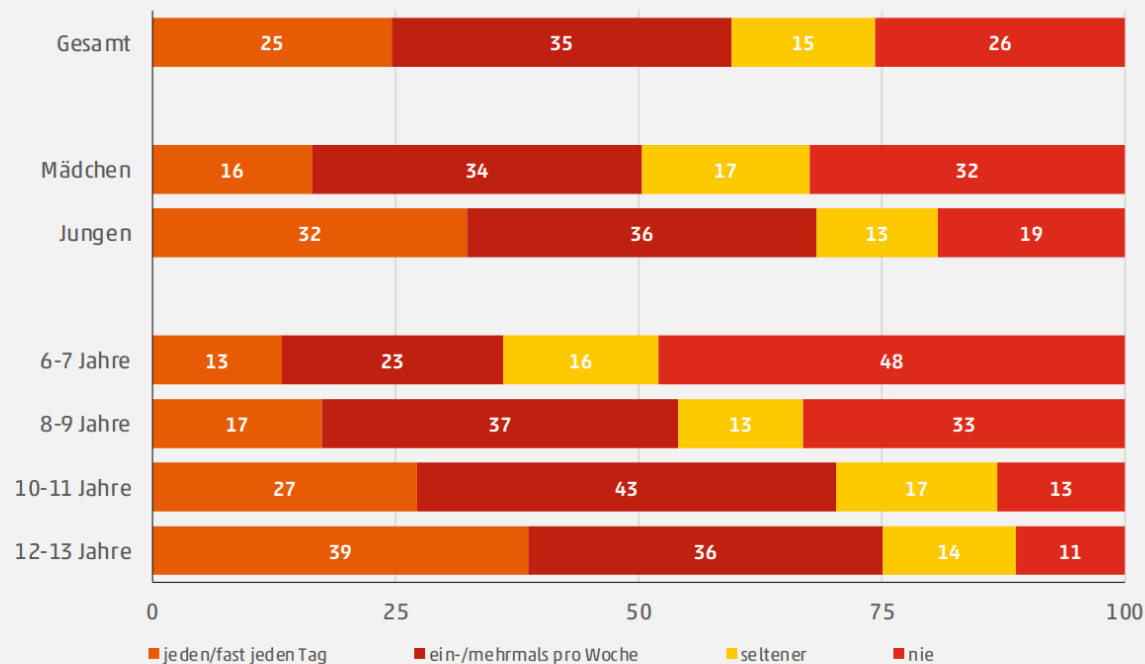


Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200

COMPUTERSPIELE ALS TEIL DER LEBENSWELT

- Nutzung nimmt mit dem Alter zu, wird dann aber wieder seltener

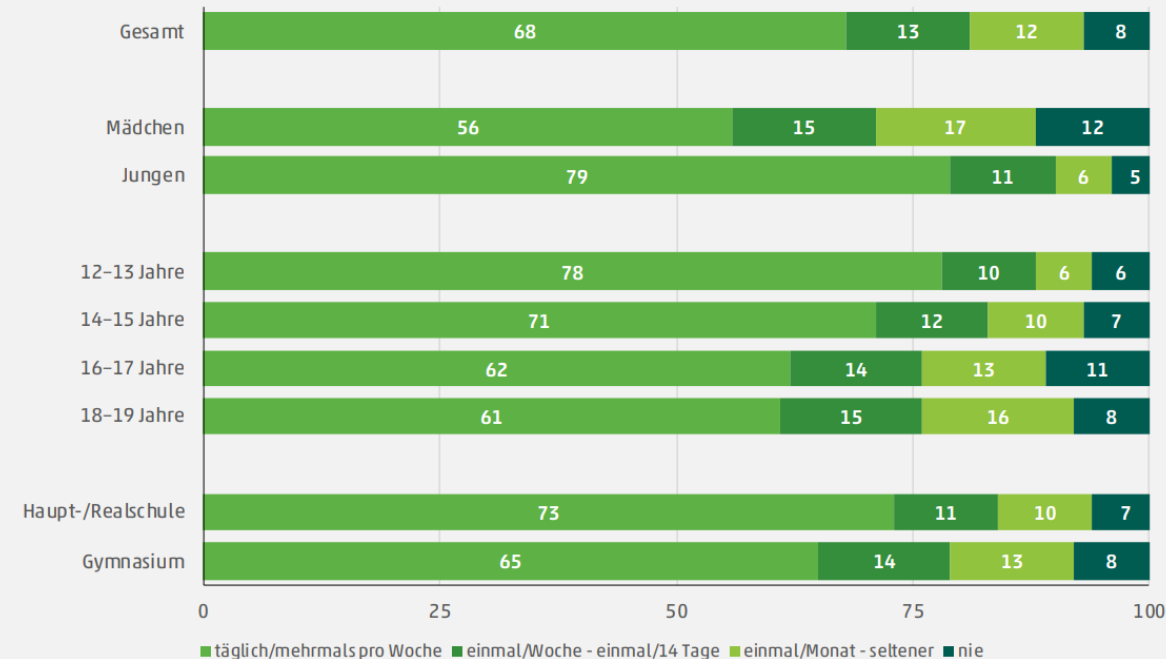
Nutzung Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2020



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Kinder, n=1.216

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2020

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

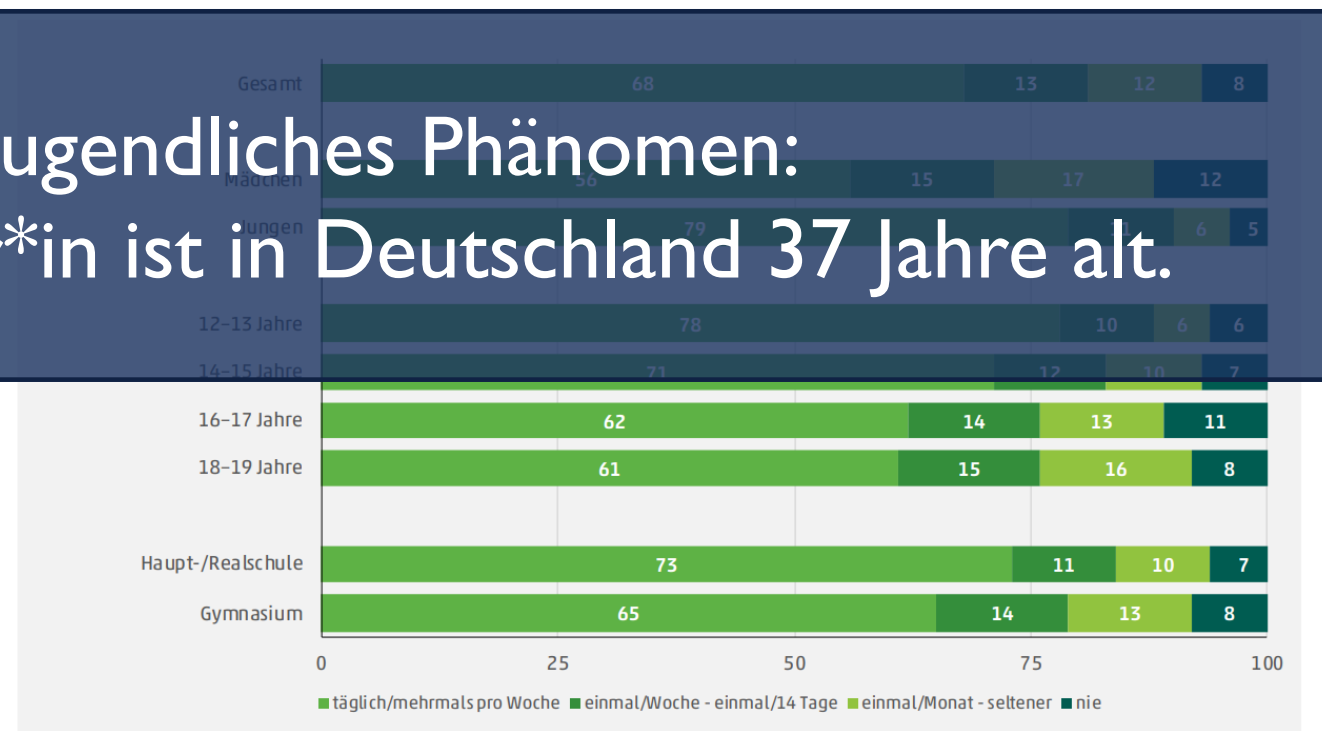
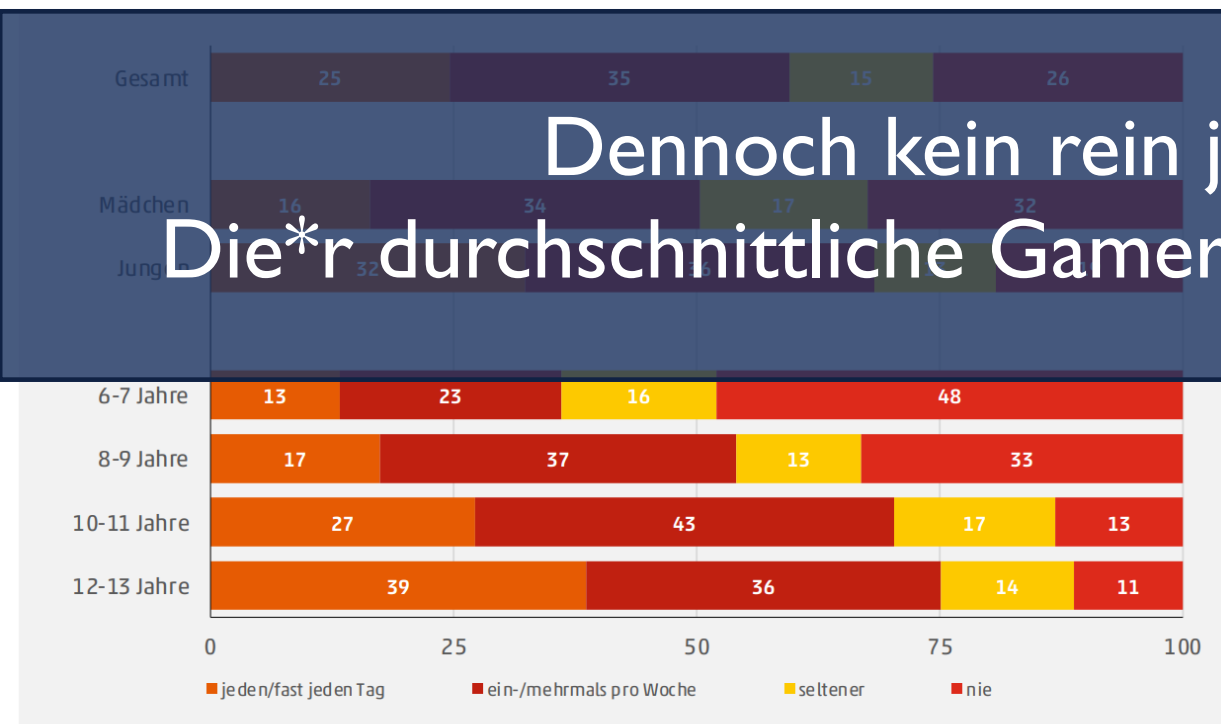
COMPUTERSPIELE ALS TEIL DER LEBENSWELT

- Nutzung nimmt mit dem Alter zu, wird dann aber wieder seltener

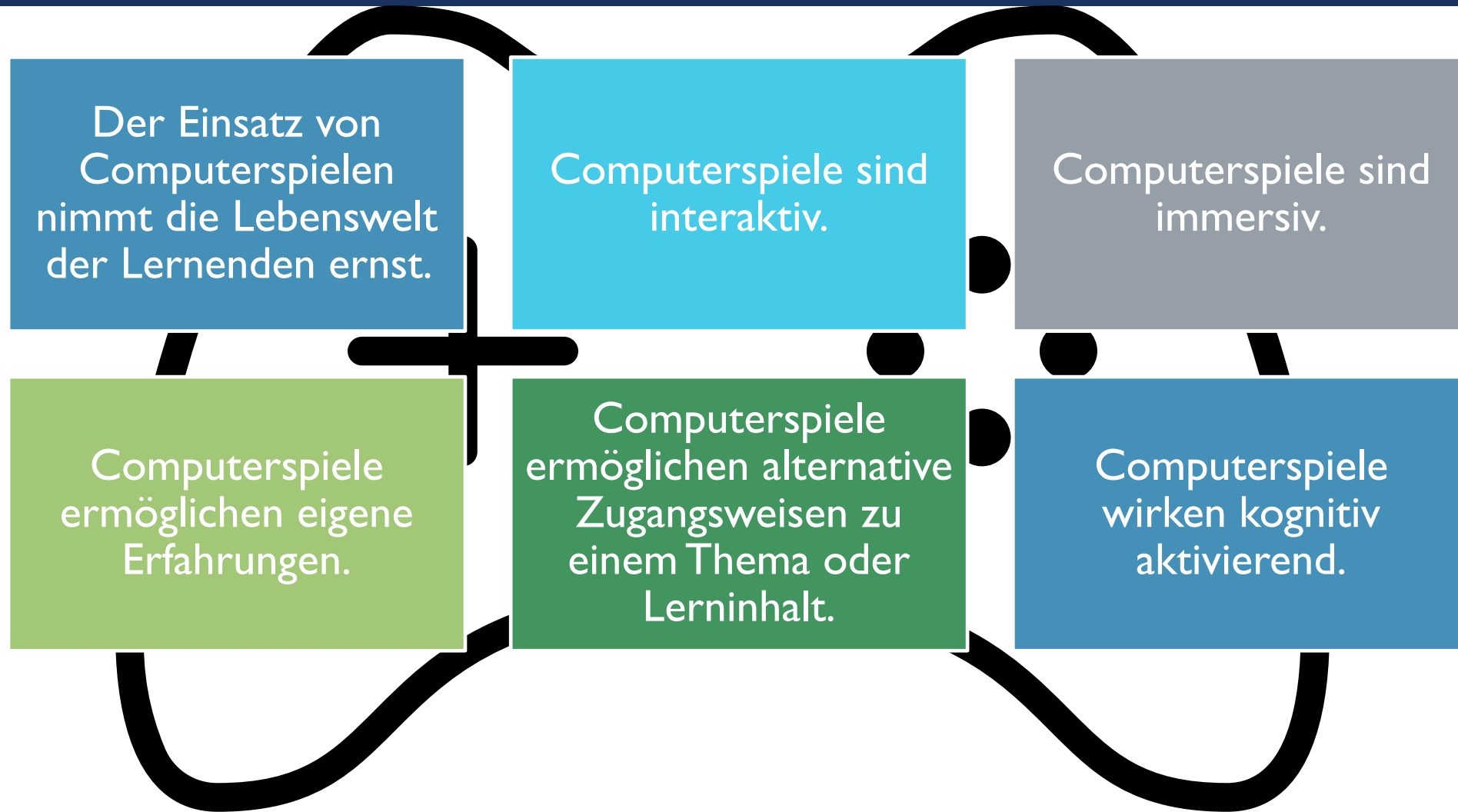
Nutzung Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2020

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2020

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



COMPUTERSPIELE ALS DIDAKTISCHE UMGEBUNGEN





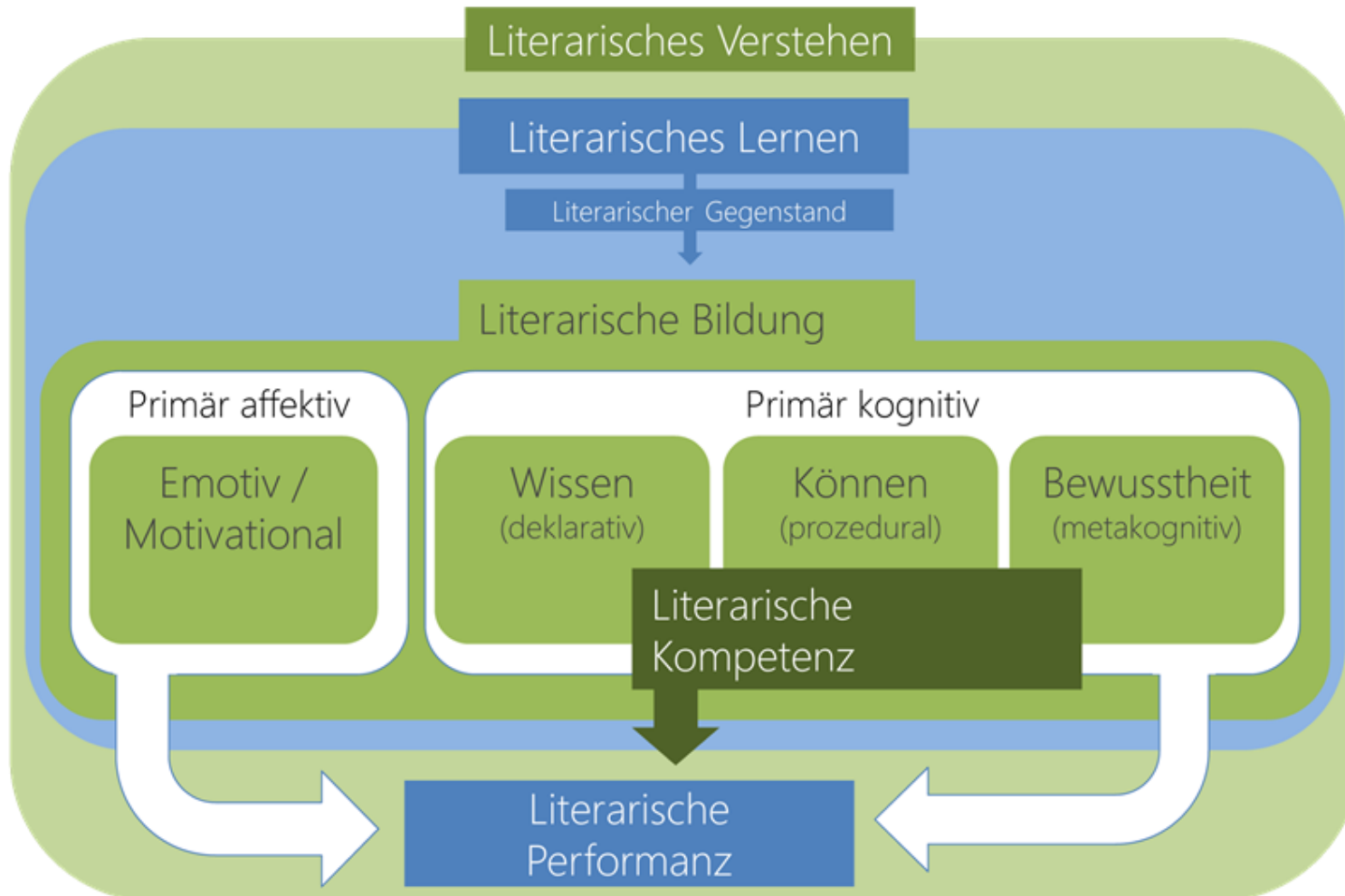
COMPUTERSPIELE IM LITERATURUNTERRICHT

MEHR ALS NUR BÜCHER



COMPUTERSPIELE ZUR FÖRDERUNG LITERARISCHEN VERSTEHENS

(BOELMANN/KÖNIG 2021)



Kostenloser Download unter:
www.bolive.de

MÖGLICHE STÖRQUELLEN IM VERSTEHENSPROZESS

(BOELMANN/KÖNIG 2021)

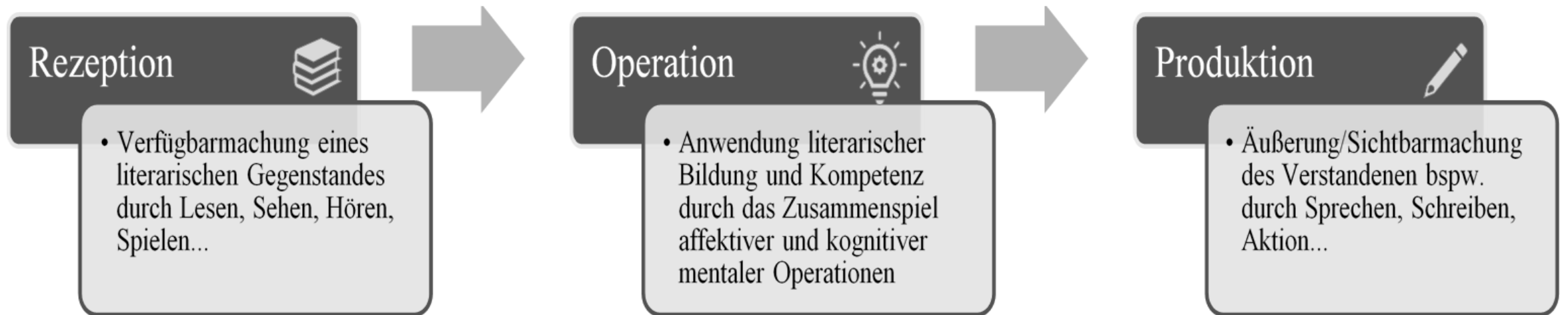


Abb.: Phasen des Umgangs mit literarischen Gegenständen

MÖGLICHE STÖRQUELLEN IM VERSTEHENSPROZESS

(BOELMANN/KÖNIG 2021)

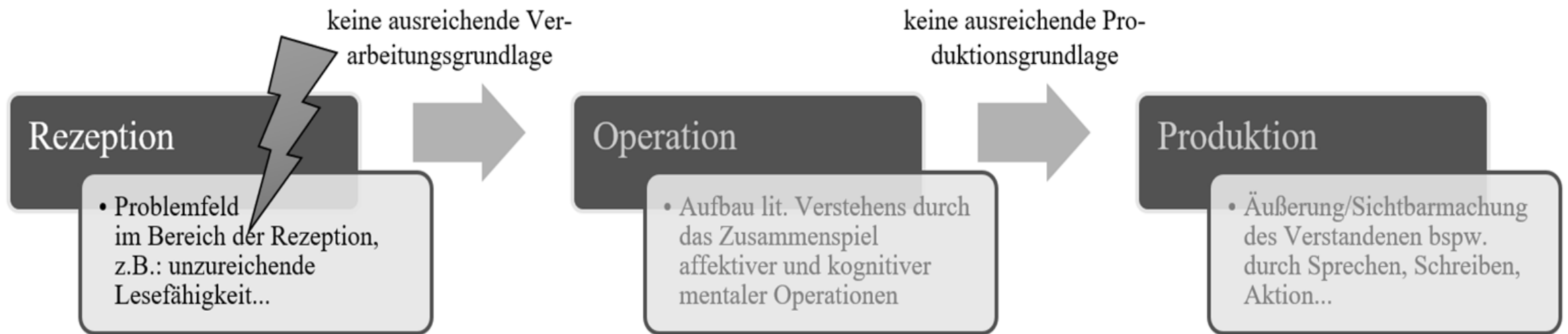


Abb.: Störung in der Rezeption

MÖGLICHE STÖRQUELLEN IM VERSTEHENSPROZESS

(BOELMANN/KÖNIG 2021)

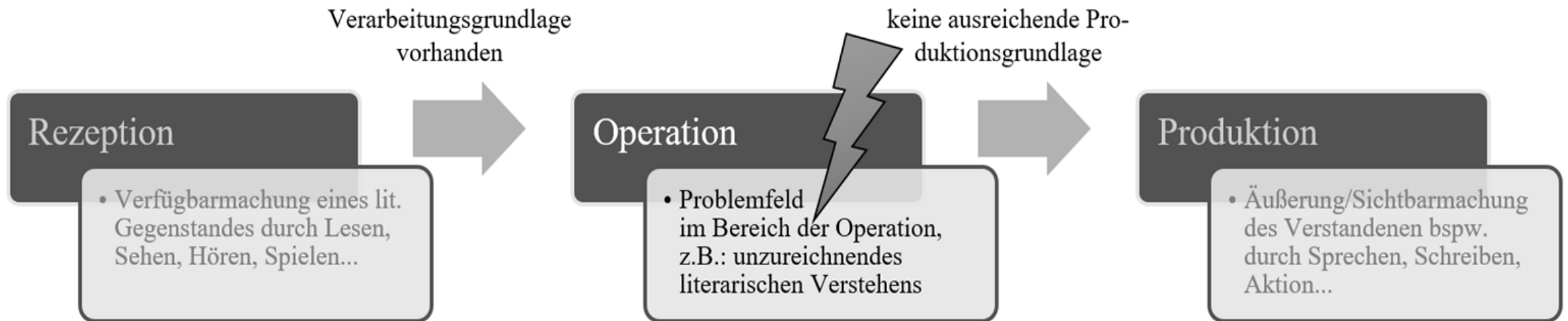


Abb.: Störung in der Operation

MÖGLICHE STÖRQUELLEN IM VERSTEHENSPROZESS

(BOELMANN/KÖNIG 2021)

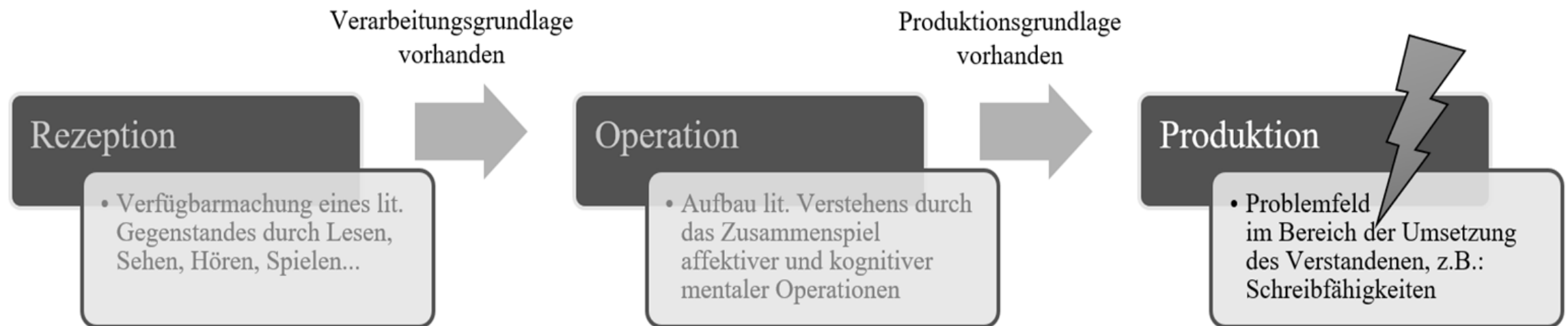
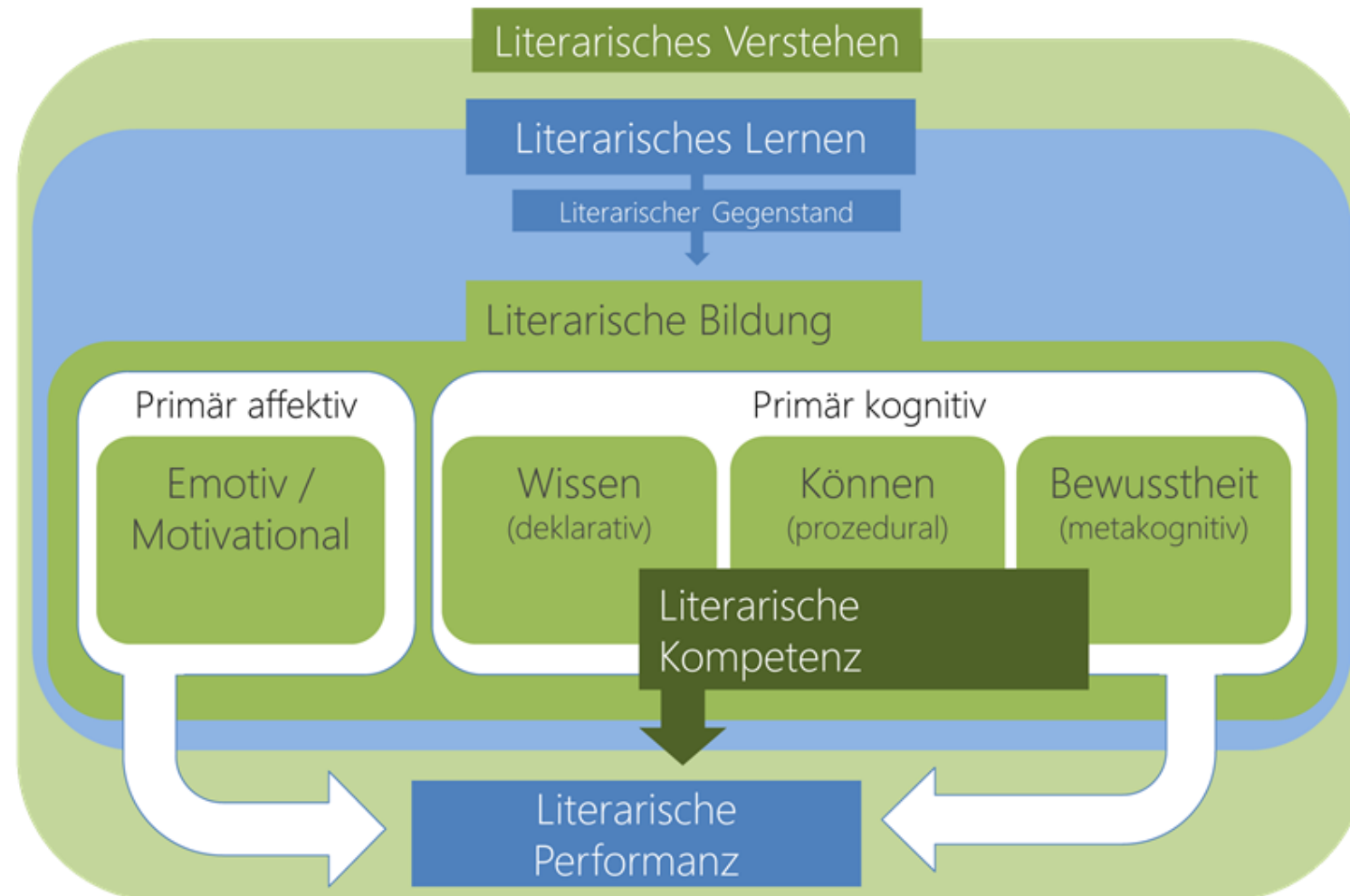


Abb.: Störung in der Produktion

COMPUTERSPIELE ZUR FÖRDERUNG LITERARISCHEN VERSTEHENS

(BOELMANN/KÖNIG 2021)



COMPUTERSPIELE ZUR FÖRDERUNG LITERARISCHER BILDUNG

(BOELMANN/KÖNIG 2021)

primär affektiv

primär kognitiv

emotiv/ motivational	Wissen (deklarativ)	Können (prozedural)	Bewusstheit (metakognitiv)
Aufbaubereich			
Ästhetische Sensibilisierung	Einfache prototypische Merkmale von Genres, Gattungen und Kleinformen kennen	Einfache analytische und produktive Methoden anwenden	Rezeptionsprozess wahrnehmen und überwachen
Auseinandersetzung mit anthropologischen Grundfragen der kindlichen Lebenswelt	Einfache Gestaltungsmittel kennen	Literarische Gesprächsformen beherrschen	Subjektive Involviertheit und genaue Wahrnehmung miteinander verbinden
Moralisches Bewusstsein und Werteorientierung im Rahmen der kindlichen Entwicklung	Geschichten und Gedichte kennen	Einfache Zusammenhänge zwischen Text und Entstehungszeit und Leben der Autor*innen herstellen	Sich auf die Unabschließbarkeit des Sinnbildungsprozesses einlassen
Kreativität	Autor*innen kennen		
Genussfähigkeit	einfache Verstehens- und Bearbeitungsstrategien kennen	einfache Verstehens- und Bearbeitungsstrategien anwenden	Verstehenshindernisse wahrnehmen und hierauf reagieren
...und weitere...	...und weitere...	...und weitere...	...und weitere...

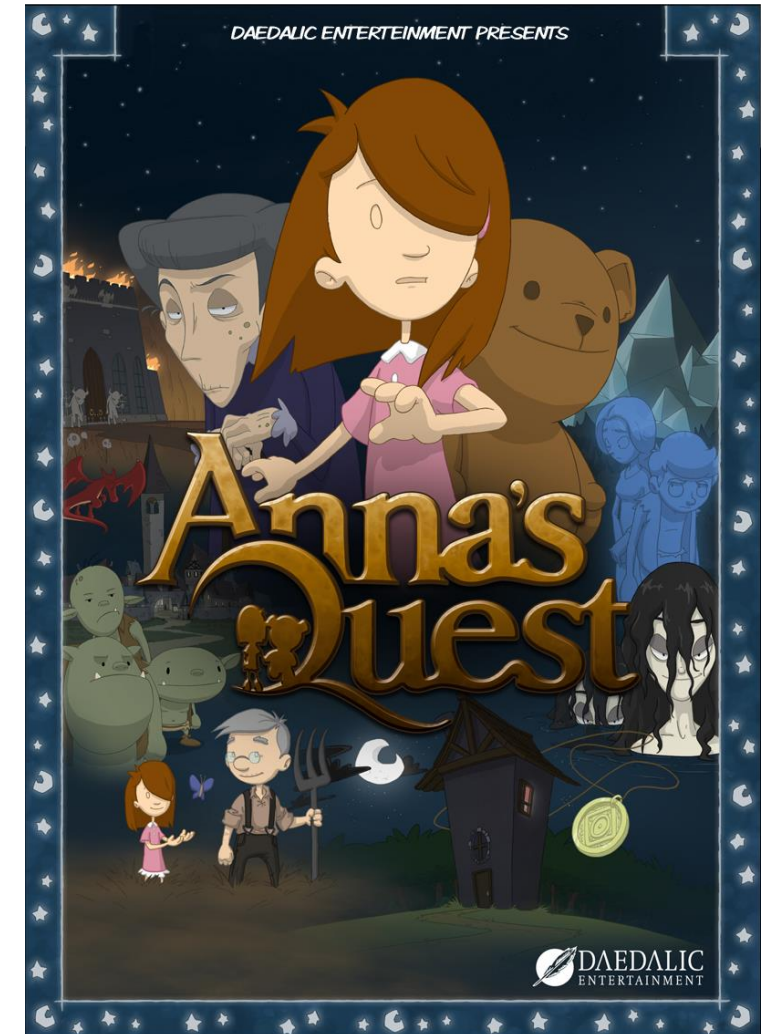
Grundlagenbereich			
Identitätsentwicklung durch Literatur	Thematisches Vorwissen aufbauen	Literarische Objektpermanenz entwickeln	Sich in der Rolle des Rezipient*innen wahrnehmen und einüben
Neugier	Vielfalt literarischer Erscheinungsformen kennen (Bücher, Hör- und Filmmedien, Computerspiele etc.)	...und weitere...	Fiktion wahrnehmen und verstehen
Imagination			...und weitere...
Selbst- & Fremdverstehen			
Rezeptionsmotivation			
Ausdauer und Konzentration			
...und weitere...			

COMPUTERSPIELE ZUR FÖRDERUNG LITERARISCHER BILDUNG



COMPUTERSPIELE ZUR FÖRDERUNG LITERARISCHER BILDUNG

- Bsp.: Prototypische Vorstellungen von Genres und Gattungen gewinnen
 - Märchen (Erwartungen der Kernlehrpläne)
 - Zeitpunkt und Ort der Handlung sind meist ungenau/ ungewiss/ unbestimmt.
 - typische Märchenfiguren
 - Einfache Gegensätze
 - gute Hauptfigur (i.d.R. mit einer Schwäche)
 - Prüfungen
 - ungewöhnliche Personen (Helfer oder Gegner)
 - Zaubersprüche/ Reime
 - die Bösen bestraft und die Guten siegen
 - Märchenschluss

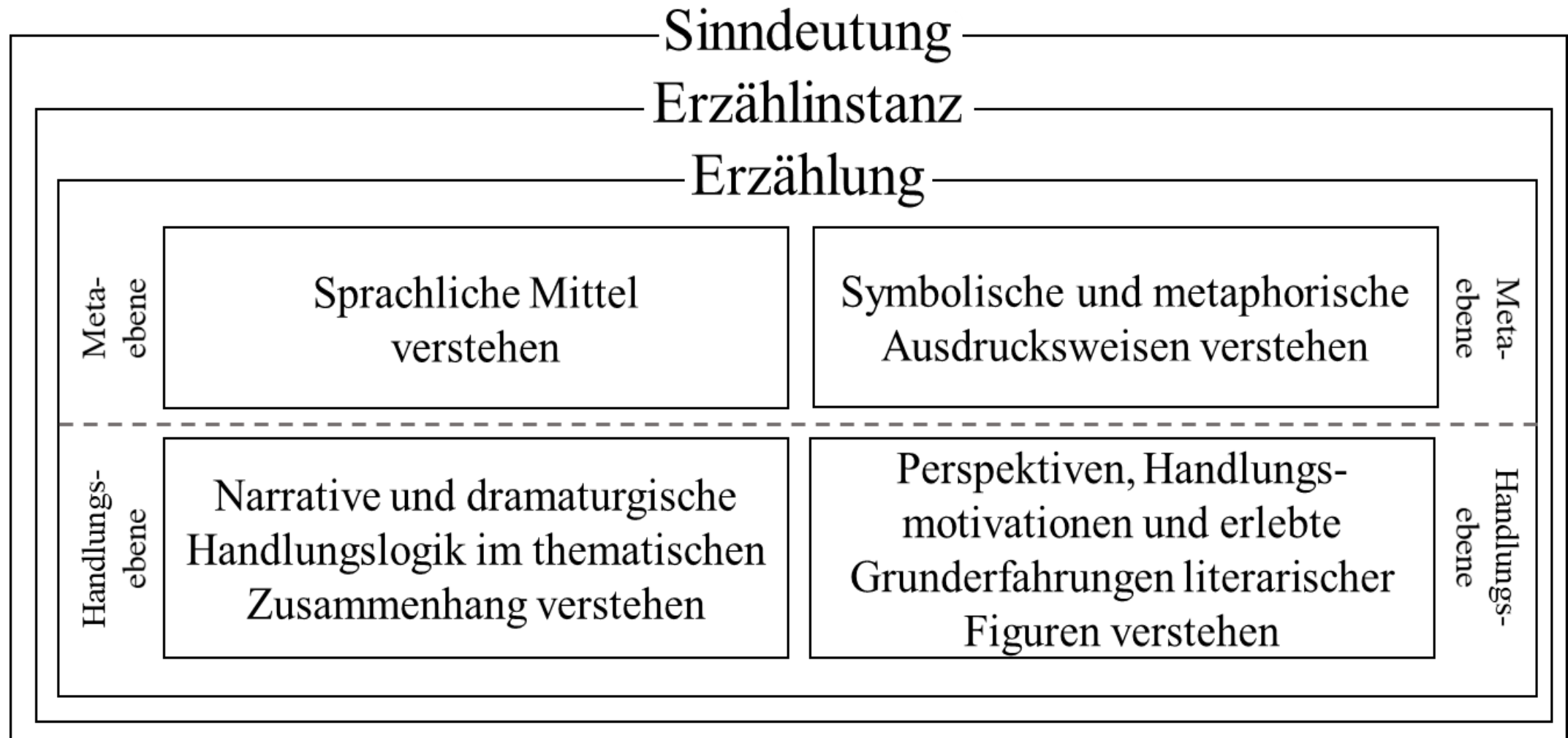


COMPUTERSPIELE ZUR FÖRDERUNG VON ANSCHLUSSKOMMUNIKATION (VGL. U.A. NAUJOK 2012)



COMPUTERSPIELE ZUR FÖRDERUNG LITERARISCHER KOMPETENZ

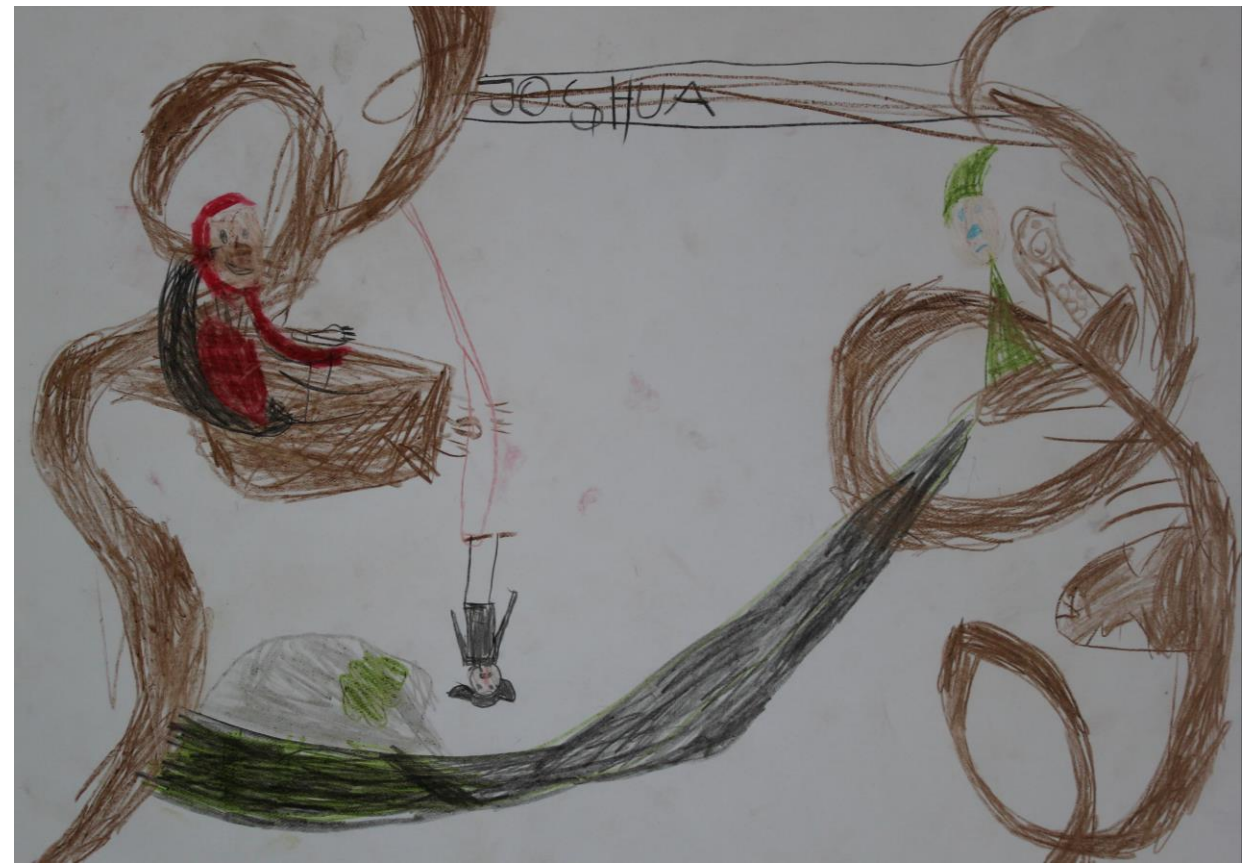
(BOELMANN/KÖNIG 2021)





EIN BLICK INS SPIEL

JETZT WIRD ES KONKRET

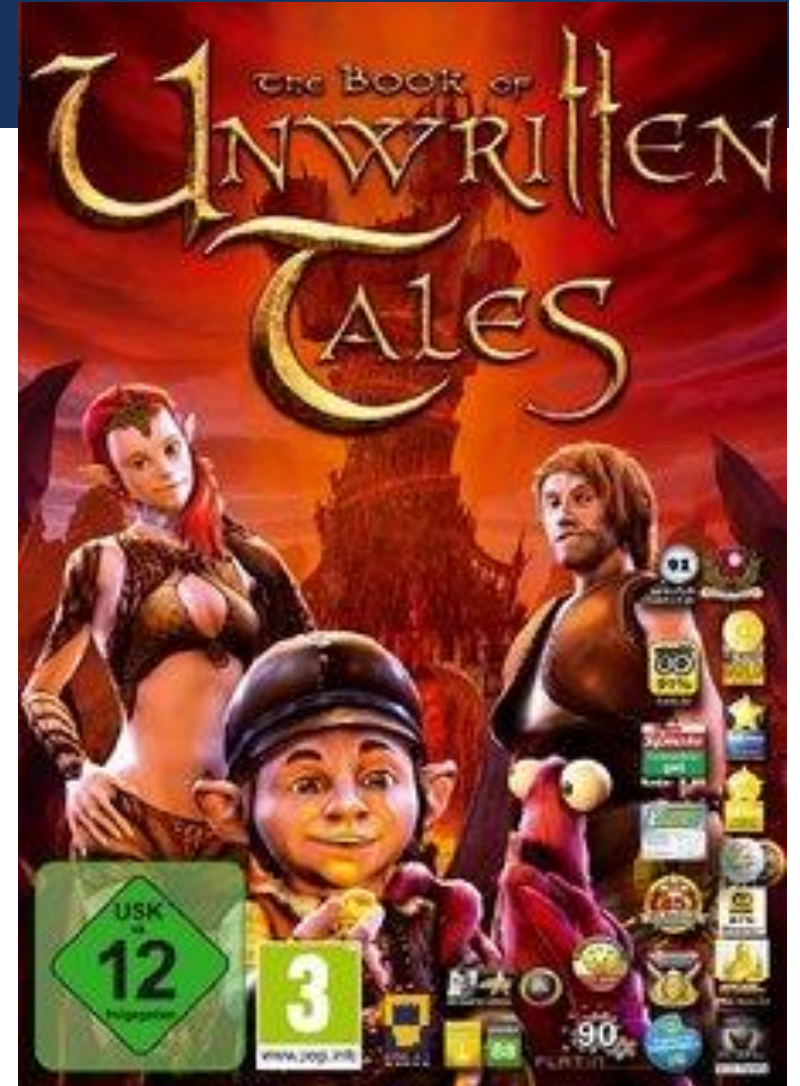




BSP.:THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

- ▶ Adventure-Game
- ▶ Fantasy-Setting
- ▶ Hauptpersonen: Elfe Ivo, Gnom Wilbur Wetterquarz und Freibeuter Nathaniel „Nate“ Bonnet in Begleitung des "Vieh"

Studio	King Art
Publisher	HMH Interactive / JoWooD Entertainment AG / Crimson Cow
Erstveröffentlichung	2.April 2009



M1 | Aktivitätenprotokoll

Das Aktivitätenprotokoll soll dir helfen, dich an alles zu erinnern, was in diesem ersten Kapitel, in dem Ivo MacGuffin befreit, passiert. Benenne und beschreibe alle deine Handlungen in dem Protokoll. Durch die Gespräche erhältst du weitere Informationen; mache dir dazu Notizen in der Tabelle.

Als erstes springt Ivo auf das Bein des Drachen und von dort auf das Gepäck, das an der Seite des Drachen befestigt ist.

Sie untersucht den Käfig und spricht mit dem Gremlin MacGuffin.

Sie untersucht _____ und _____.

Anschließend spricht sie wieder mit MacGuffin.

Sie erhält _____.

Ivo benutzt nun _____ mit _____ und klettert _____.

Hier belauscht sie ein Gespräch von Munkus mit seiner Mutter, der bösen Hexe Mortoga.

Um an das Schwert zu gelangen, untersucht und nimmt sie

_____ und anschließend _____ . Aus ihr nimmt sie _____.

Sie benutzt _____ und _____ , wodurch sie eine _____ erhält.

Diese benutzt sie mit _____ und kann es aufnehmen.

Nachdem Ivo wieder heruntergeklettert ist, spricht sie mit

MacGuffin und benutzt _____ mit _____.

Im Gespräch mit dem Gnom MacGuffin erhält Ivo drei Aufgaben. Benenne sie.

1. Ivo muss MacGuffin befreien, _____.
2. MacGuffins Ring muss _____.
3. Ivo muss das Buch _____.

BEISPIEL LITERARISCHE KOMPETENZEN



- Perspektiven, Handlungsmotivationen und erlebte Grunderfahrungen literarischer Figuren nachvollziehen
 - Der Spieler muss seine Handlungen dem Charakter des Protagonisten anpassen. (Bsp. Ceville vs. Lilly)
 - In Dialogen muss der Gegenüber eingeschätzt und seine Reaktion auf die Äußerung des Protagonisten vorausgesehen werden.

Hierfür ist es notwendig, die *Handlungsabsichten der Figuren zu erkennen* (Empathie mit virtuellen Figuren)

Unbenannt * - SMART Notebook

Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Werkzeuge Add-Ons Hilfe

Figurenbeschreibung

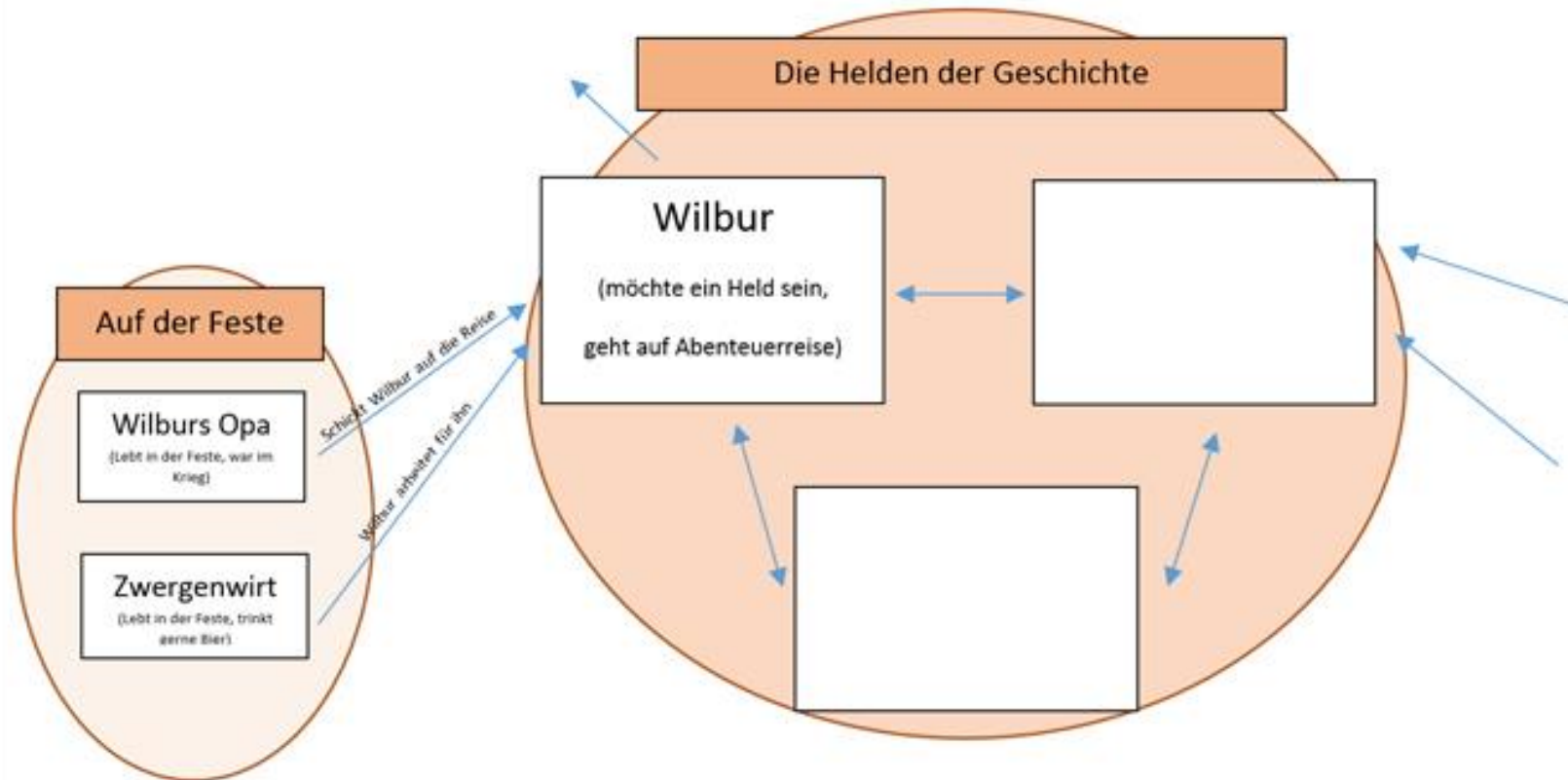
Wilbur Wetterquarz



- klein
- abenteuerlustig
- ängstlich
- einsam (findet später Freunde)
- gewitzt (hat gute Ideen)
- lebt mit Opa und dem Wirt auf einer Feste



Figurenkonstellation



CHECKLISTE FÜR COMPUTERSPIELE IM UNTERRICHT

D.7_2

Seite 1 von 2

Checkliste: Analyseraster für die Auswahl und Verwendung von Computerspielen

Rahmendaten

Plattform: PC, Android, MacOS, Konsole

Technische Anforderungen (PC-Spiele):

USK-Einstufung:

Spieldauer:

Sprache:

Bezugsquelle:

Preis:

Darstellerische Aspekte

Genre:

- Simulationen
- Sport
- Rollenspiel
- Strategie
- Adventure
- Action (incl. Ego-Shooter, Jump and Run, Arcade und Action-Adventure)

Grafikstil:

- realistisch/comicartig/abstrakt

Perspektive:

- Ego/Außenperspektive (Third Person)/Überblick/andere

Gewalt

- quantitativ: übermäßig/partiell/keine
- qualitativ: realistisch/ästhetisiert
- narrativ legitimiert

Spielerische Aspekte

Steuerung:

- Controller/Tastatur und Maus/Tablet

Spielprinzip:

- ludisch/narrativ

Handlungsdruck/Action

D.7_2

Seite 2 von 2

- freie Zeit für Entscheidungen/Passagen mit hohem Handlungsdruck/dauerhaft hoher Handlungsdruck

Schwierigkeitsgrad

- Anfänger/Profis

Narrative Aspekte

Handlung:

- frei/linear/variabel

Plot

- stringent/sprunghaft/assoziativ

Hauptfiguren:

- flach/rund

Nebenfiguren:

- flach/rund

Problemstellung:

- klar/offen/fehlt

Lösungswege:

- einfach/vielfältig

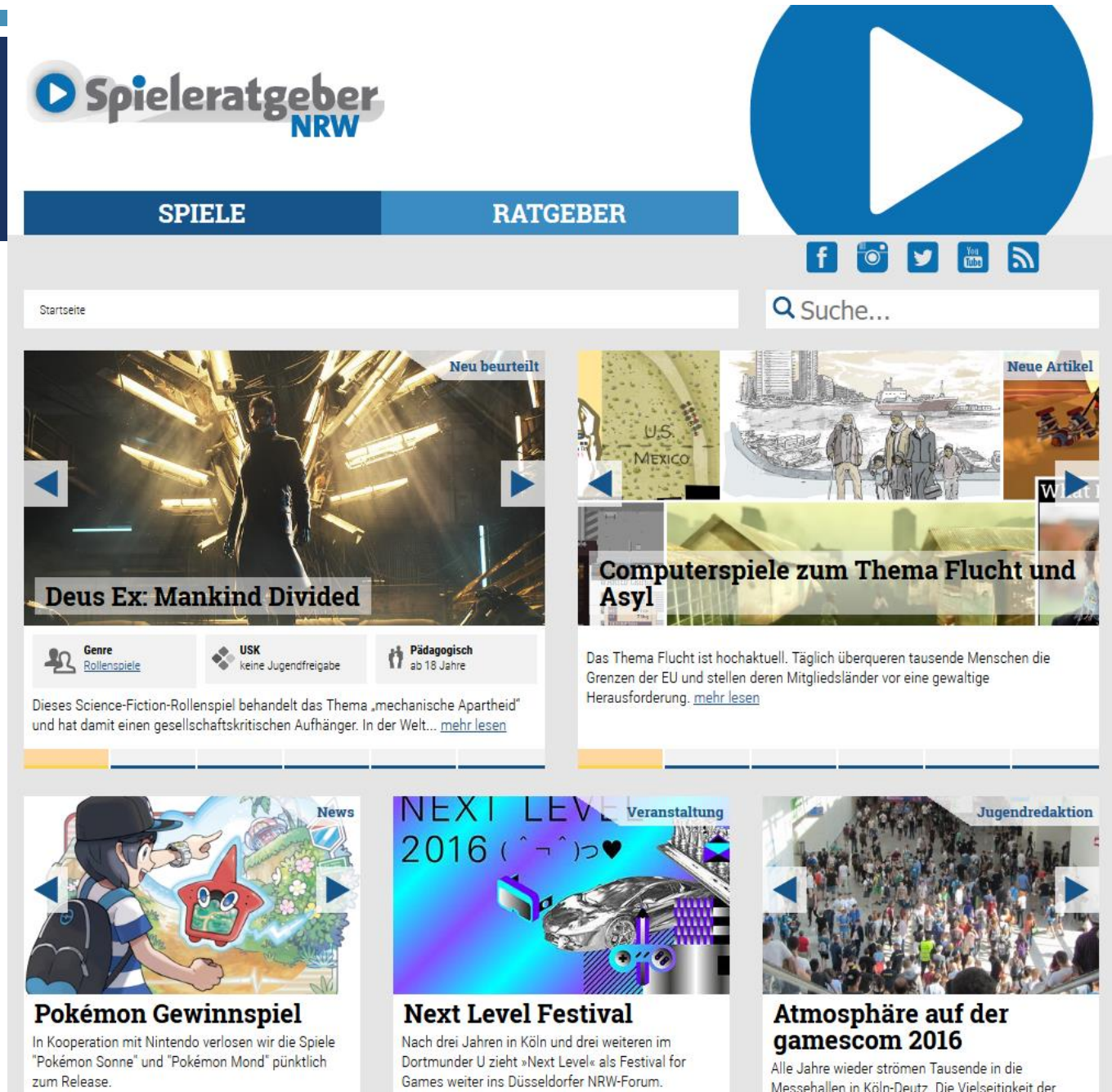
Sonstiges

Didaktische Bearbeitung?

Besteht Unterrichtsmaterial?

WIE INFORMIEREN?

- <http://www.zfdc.de>
- <http://www.spieleratgeber-nrw.de>
- <http://www.spielbar.de/>
- <http://www.gamestar.de>
- <http://www.youtube.com>



WOHER IDEEN GENERIEREN?

- <https://games-im-unterricht.de/>
- <http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de>
- <https://digitale-spielewelten.de/>

- <https://www.medienpaedagogik-praxis.de>
- <https://www.lmz-bw.de>

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur



gamescom



Zentrum für didaktische
Computerspielforschung

MIT WENIGEN KLICKS ZUM GESCHICHTENEXPERTEN

EINSATZ VON COMPUTERSPIELEN IM LITERATURUNTERRICHT

PROF. DR. JAN M. BOELMANN & DR. LISA KÖNIG
WWW.ZFDC.DE

JAN.BOELMANN@PH-FREIBURG.DE
WWW.JANBOELMANN.DE

LISA.KOENIG@PH-FREIBURG.DE
WWW.LISAKOENIG.DE