

Zocken in der Schulbibliothek

Wie es geht und was es bringt.

Prof. Dr. Jan M. Boelmann, Pädagogische Hochschule Freiburg

6. BAYERISCHER SCHULBIBLIOTHEKSTAG, NÜRNBERG 2019

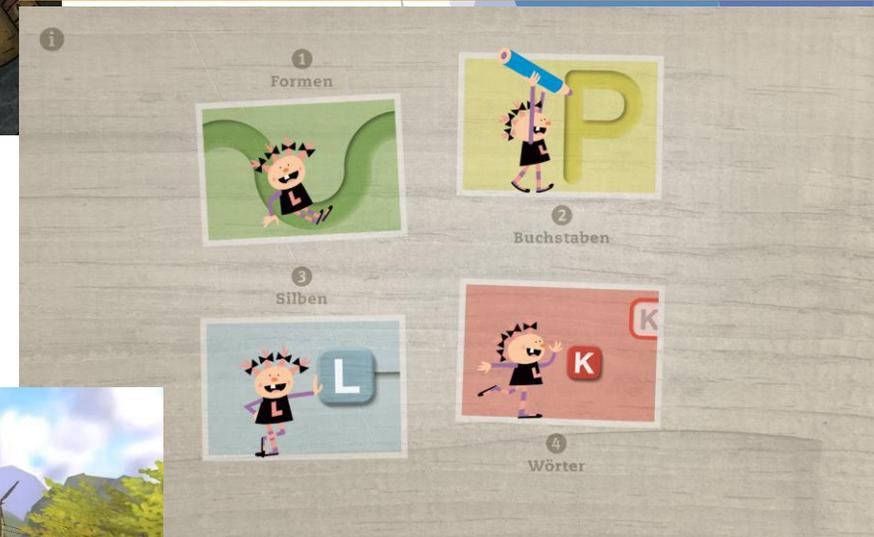


Pädagogische Hochschule Freiburg

Université des Sciences de l'Éducation · University of Education

Zentrum für didaktische
Computerspielforschung

Was heißt denn hier „Zocken“?



Ein kleiner Überblick

▶ Teachtainment

- ▶ Lernsoftware‘
- ▶ spielerisch wenig innovativ
- ▶ didaktisch problematisch

▶ Edutainment

- ▶ ‚Spiele mit Lernanteil‘
- ▶ meist spielerisch und didaktisch durchdacht
- ▶ gering verbreitet

▶ Entertainment

- ▶ ‚Unterhaltungsprodukte‘
- ▶ spielerisch ausgereift
- ▶ didaktisches Potenzial muss erschlossen werden

Wie kommt die Technik in die Bibliothek?



Was bringt es?

- ▶ „Computerspiel ist interaktive Aufgabe, nicht empfangene Unterhaltung, wie das Fernsehen. Das TV-Programm flimmert weiter, unabhängig davon, ob wir es verstanden haben. Im Computerspiel müssen wir verstehen und dann weiter interaktiv bleiben, sonst steht diese Medienwelt still.“
(Gerstenberger 2006, S. 177)



Kompetenzpotenziale populärer Computerspiele

(Gebel, Gurt, Wagner S.262)

Kognitive Kompetenz

relevante Komponenten:

- Wahrnehmung
- Aufmerksamkeit
- Konzentration
- Gedächtnis
- Abstraktion
- Schlussfolgern
- Strukturverständnis
- Bedeutungsverständnis
- Handlungsplanung
- Lösen neuer Aufgaben
- Problemlösen

Soziale Kompetenz

relevante Komponenten:

- Perspektivenübernahme
- Empathiefähigkeit
- Ambiguitätstoleranz
- Interaktionsfähigkeit
- Kommunikationsfähigkeit
- Kooperationsfähigkeit
- Moralische Urteilskompetenz

Medienkompetenz

relevante Komponenten:

- Medienkunde
- selbstbestimmter Umgang
- aktive Kommunikation
- Mediengestaltung

Persönlichkeitsbezogene Kompetenz

relevante Komponenten:

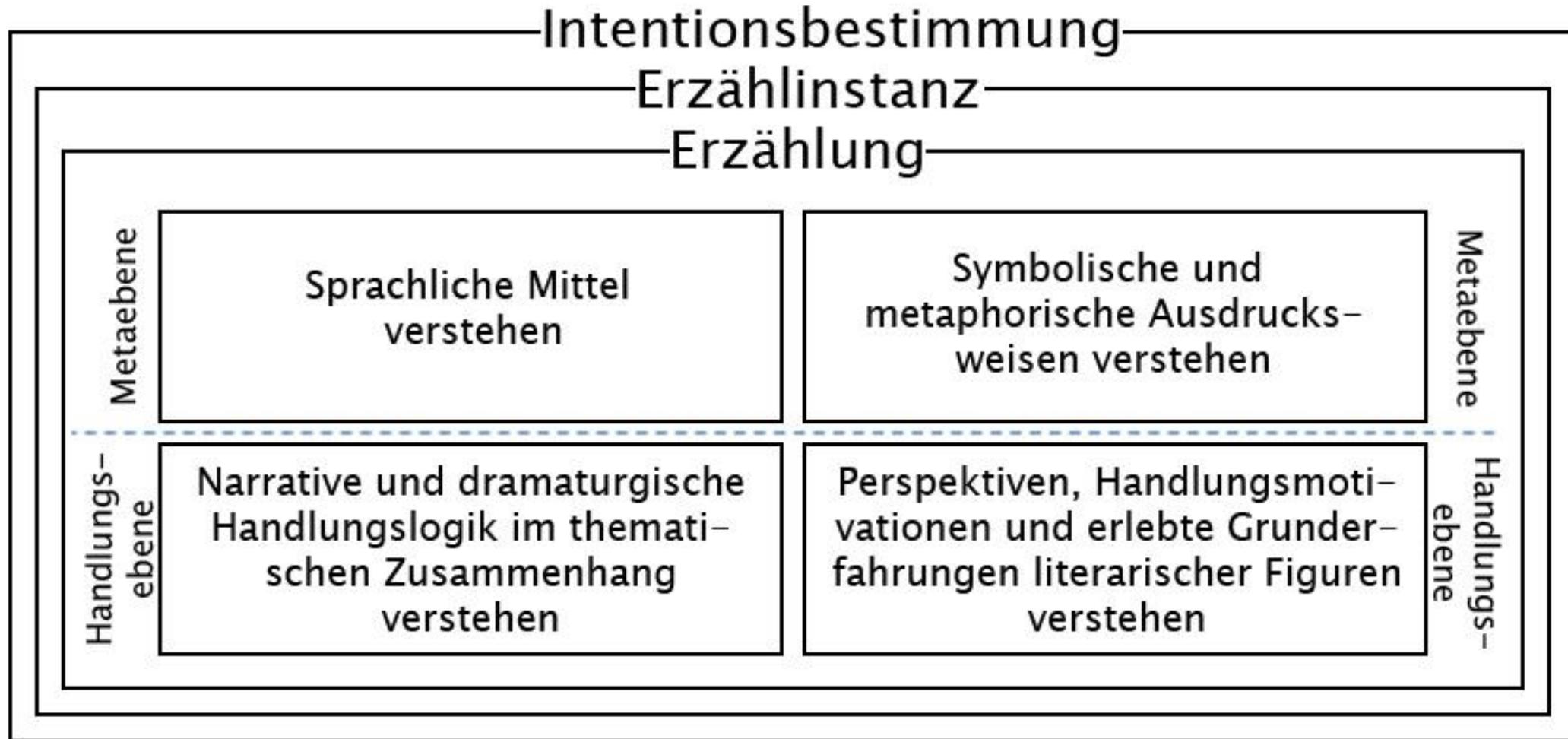
- Selbstbeobachtung
- Selbstkritik/-reflexion
- Identitätswahrung
- emotionale Selbstkontrolle

Sensomotorik

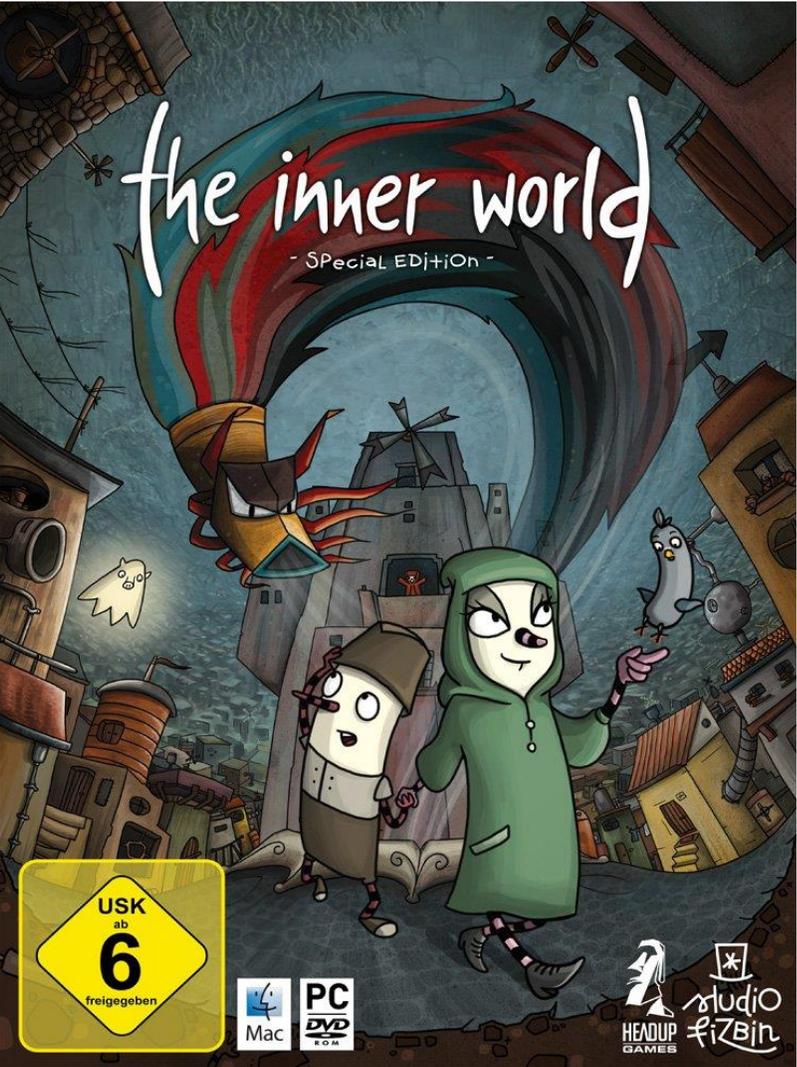
relevante Komponenten:

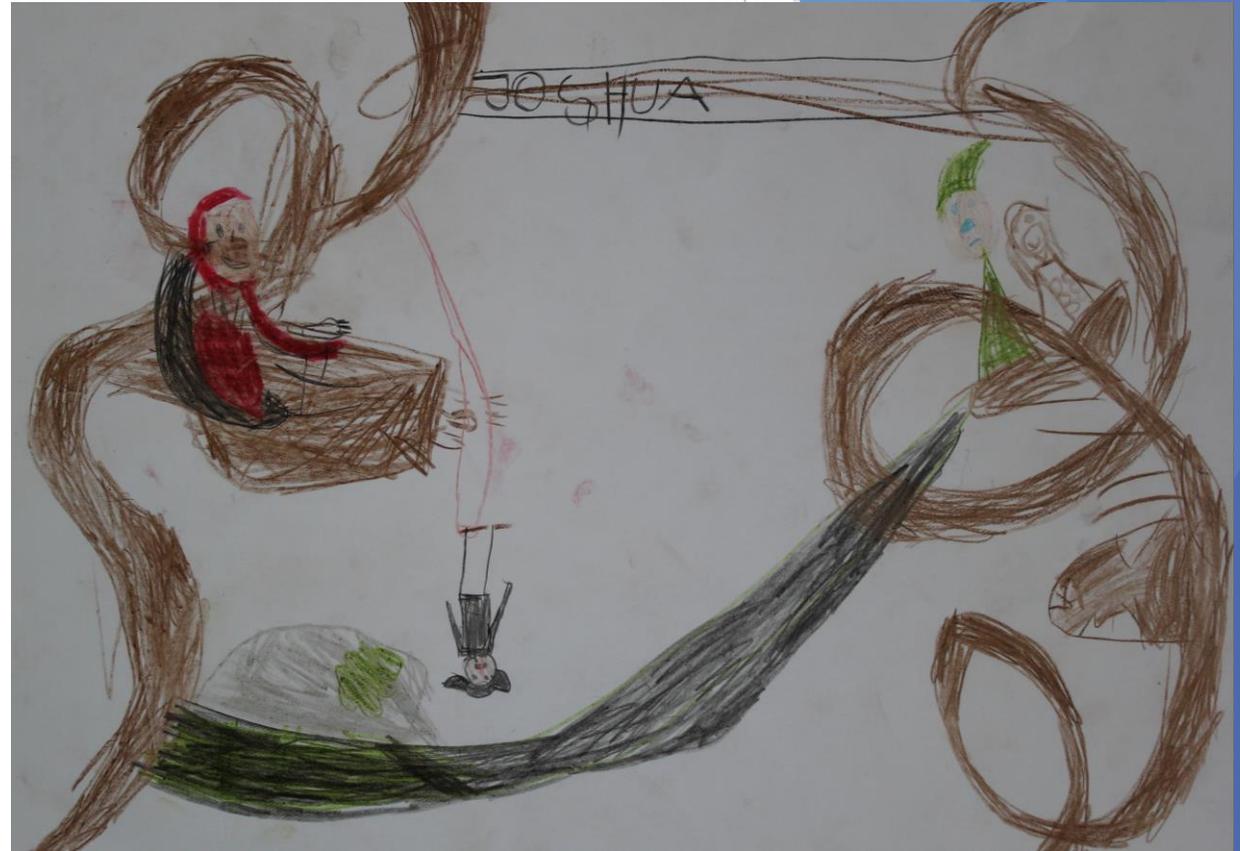
- Hand-Auge-Koordination
- Reaktionsgeschwindigkeit

Grundkompetenzen literarischer Kompetenz



Ins konkrete Beispiel hinein



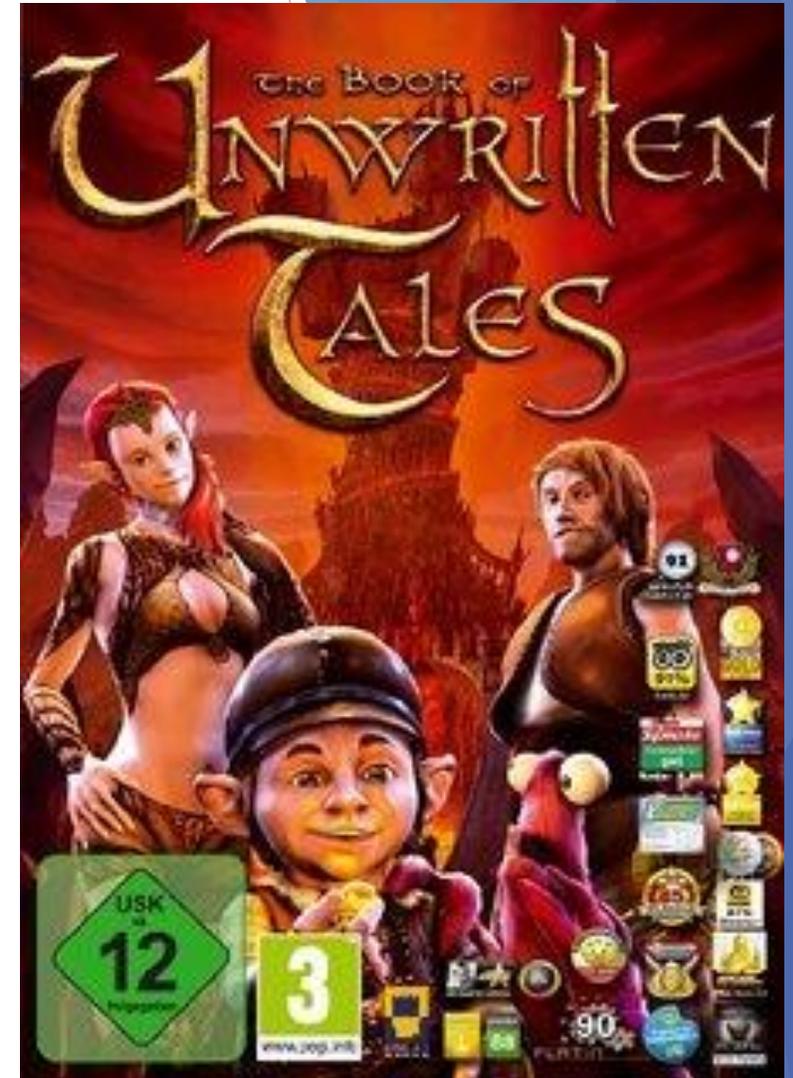




Bsp.: The book of unwritten tales

- ▶ 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 _____ .

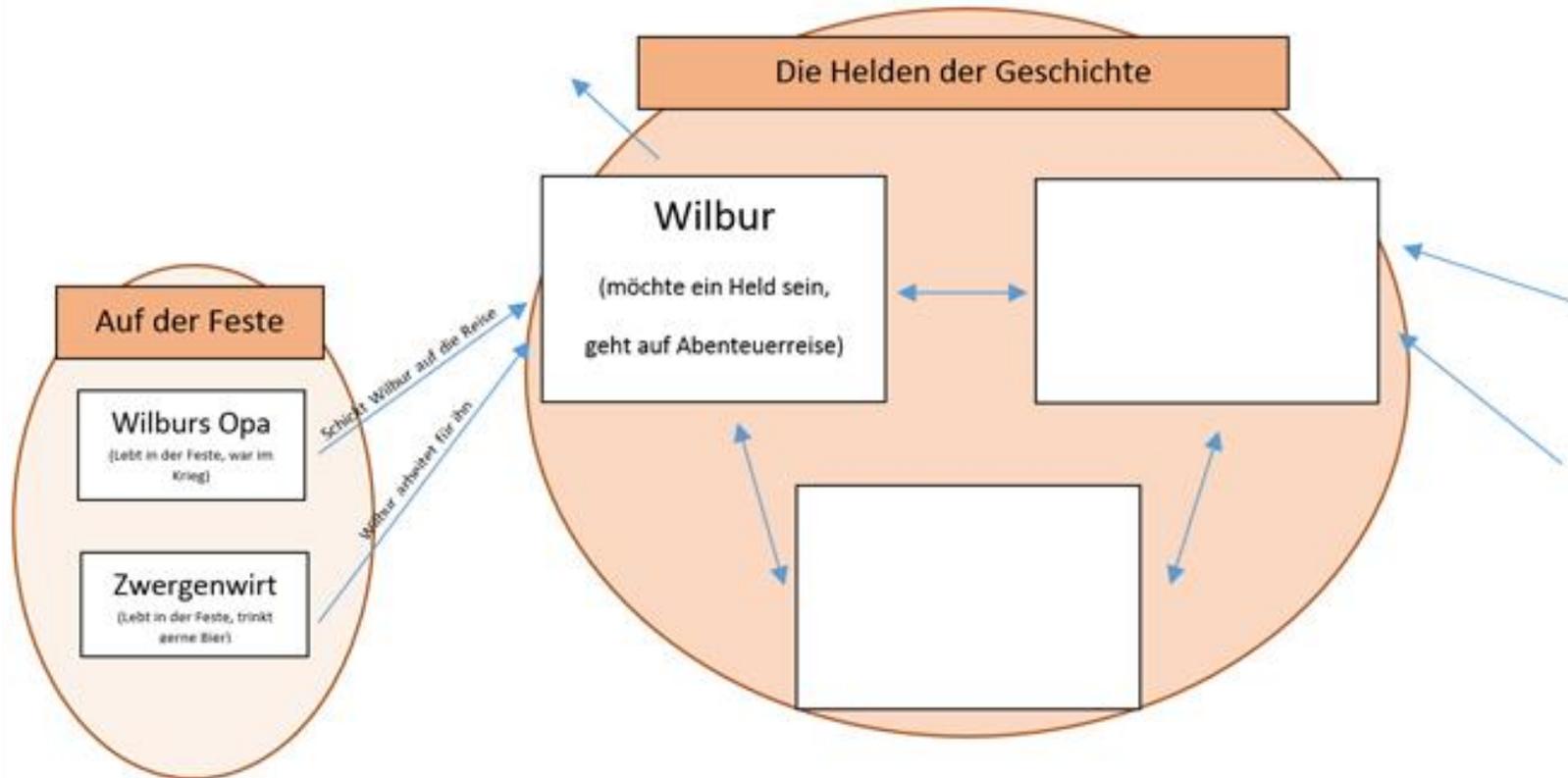
Beispiel literarische Kompetenzen

- ▶ 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)



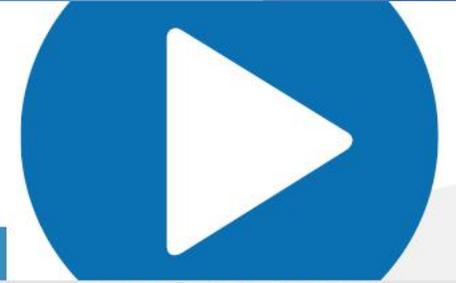


Figurenkonstellation



Wie informieren?

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



SPIELE RATGEBER

Startseite Suche...

Neu beurteilt



Deus Ex: Mankind Divided

Genre [Rollenspiele](#) USK keine Jugendfreigabe Pädagogisch ab 18 Jahre

Dieses Science-Fiction-Rollenspiel behandelt das Thema „mechanische Apartheid“ und hat damit einen gesellschaftskritischen Aufhänger. In der Welt... [mehr lesen](#)

Neue Artikel



Computerspiele zum Thema Flucht und Asyl

Das Thema Flucht ist hochaktuell. Täglich überqueren tausende Menschen die Grenzen der EU und stellen deren Mitgliedsländer vor eine gewaltige Herausforderung. [mehr lesen](#)

News



Pokémon Gewinnspiel

In Kooperation mit Nintendo verlosen wir die Spiele "Pokémon Sonne" und "Pokémon Mond" pünktlich zum Release.

Veranstaltung



Next Level Festival

Nach drei Jahren in Köln und drei weiteren im Dortmunder U zieht »Next Level« als Festival for Games weiter ins Düsseldorfer NRW-Forum.

Jugendredaktion



Atmosphäre auf der gamescom 2016

Alle Jahre wieder strömen Tausende in die Messehallen in Köln-Deutz. Die Vielseitigkeit der

Woher Ideen generieren?

- ▶ <http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de>
- ▶ <https://digitale-spielewelten.de/>
- ▶ <https://www.medienpaedagogik-praxis.de>
- ▶ <https://www.lmz-bw.de>
- ▶ Best-Practice-Kompass - Computerspiele als Reflexionsgegenstand im Unterricht
 - ▶ http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=184

Ich freue mich auf Ihre Fragen.

Kontakt:
Prof. Dr. Jan M. Boelmann
Jan.Boelmann@ph-freiburg.de