

Videogames im Unterricht

Projektergebnisse V4T – Videogames for Teachers

Mag. Erika Pernold (FH JOANNEUM)

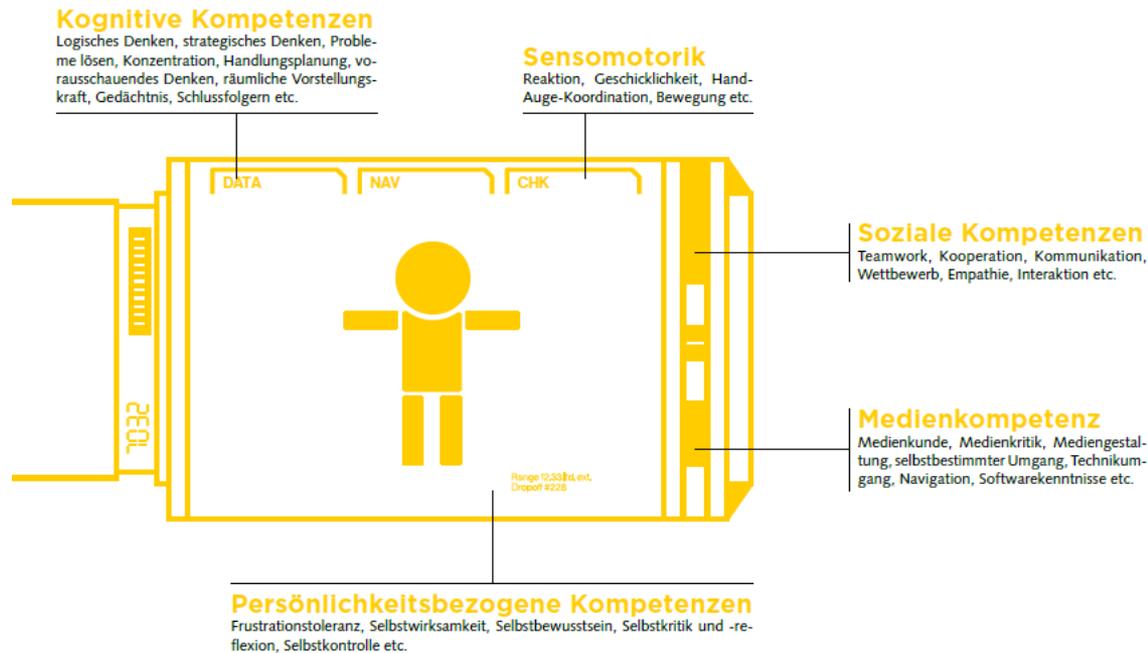
Mag. (FH) Irmgard Schinnerl-Beikircher (FH JOANNEUM)

Graz, 12.9.2019

Agenda

Wann	Was
15:15 - 15:25	Kurzinput: Was kann Game Based Learning?
15:25 – 15:35	Vorbereitungs-Raster (Allein) <ul style="list-style-type: none"> • Wer ist meine Zielgruppe? • Was ist mein Lernziel? • Welche Erfahrungen sollen LernerInnen in meinem Setting machen?
15:35 -15:45	Interessante Such-Datenbanken vorstellen
15:45 – 16:05	Spiele Analyse anhand Beurteilungs-Raster (Gruppenarbeit)
16:05 – 16:25	Ergebnispräsentation der Gruppen auf Flipchart
16:25 – 16:30	Abschluss und Evaluierung

Was kann Game Based Learning?



Quelle: Vademecum – Game-Based Learning im Unterricht

https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Vademecum_Game_Based_Learning_fuer_den_Unterricht.pdf

Projektergebnisse - Manual

<https://v4t.pixel-online.org/manual.php>

- Motivation
- Kompetenz „Lernen lernen“
- Strategiekompetenz
- Selbstreflexion
- Virtuelle Welten einbinden
- Selbstbestimmtes Arbeiten

Voraussetzungen

- Auswahl des Spiels
- Lehrperson muss Spiel selbst spielen (Inhalt, Sprache, Gender,...)
- Bildungspotential identifizieren
- Lehrziel und Inhalte des Spieles abstimmen
- Zusammenhang zwischen Videospiele und Lerninhalt kommunizieren (Reflexion im Unterricht)
- Angemessene technische Infrastruktur sicherstellen

Vorbereitungs-Raster

<p>Lernziel Welches Lernziel verfolgen Sie?</p>	
<p>Erfahrungen Welche Erfahrungsräume sollen ermöglicht werden?</p>	
<p>Inhalte/Themen Welche Themen sollen angesprochen werden?</p>	
<p>Zielgruppe (Alter) Wen möchte ich damit ansprechen?</p>	
<p>Benötigter Zeitaufwand (Vorbereitung, Einsatz)</p>	

Interessante Spiele-Datenbanken/Infoseiten

- Videogames 4 Teachers - <https://v4t.pixel-online.org/videogames.php>
- BuPP.at - <https://www.bupp.at/de/spiele-liste>
- Gutes Aufwachsen mit Medien
 - https://gutes-aufwachsen-mit-medien.de/db_kindermedien/
 - https://gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/ib_materialien.cfm/key.1429/aus.11/StartAt.1/page.1
- Digitale Spiele in der Jugendarbeit - https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/digitale_spiele_in_der_jugendarbeit_-_beispiele_aus_dem_projekt_ethik_und_games_.pdf
- Lehrer-online - https://www.lehrer-online.de/suche/?tx_losearch_search%5bquery%5d=computerspiele
- Digital Spielwelten - <https://digitale-spielwelten.de/projekte>
- Toolkit - <https://toolkit-gbl.com/dashboard>
- Saferinternet.at - https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Vademecum_Game_Based_Learning_fuer_den_Unterricht.pdf

Beurteilungsraster Gruppenarbeit

	Spiel A	Spiel B	Spiel C
Titel des Spiels			
Inhalte/Themen (Sprache, Spieltyp, Gender,...)			
Anbieter (Link zum Spiel)			
Zielgruppe (Alter) Alterskennzeichnung (PEGI, USK, IARC) Geeignet für...			
Notwendige Ausstattung (gratis bzw. Kosten)			
Zeitaufwand (Spieldaufwand, Vorbereitung)			
Mögliche Spielmodi (Alleine/in Gruppen)			
Umsetzungsidee(n) in den Unterricht			
Reflexion			

Abschluss und Evaluierung

Vielen Dank für Ihr Aufmerksamkeit!