

3 | 2021 Digitale Spielwelten



Beitrag auf Seite 52



Beitrag auf Seite 23

SCHWERPUNKT

ANDRÉ WESSEL

Digitale Spiele im Ethikunterricht 4
Bildungspotenziale und Kompetenzen nutzen und entwickeln

CARSTEN ROEGER | STEFAN SEUFERT

Gamification im Unterricht 9
Von den Defiziten der Gamification hinsichtlich des Philosophieunterrichts

SVEN DALLMANN | MARKUS PFEIFER

Spieleerisch lernen 12
Einsatzmöglichkeiten von digitalen Spielen im Ethik- und Philosophieunterricht

UNTERRICHT

SVEN DALLMANN | ab Jahrgangsstufe 5

„Ich bin sicher, 2021 wird besser sein!“ 17
Mit dem Minispiel *2020Game* die eigenen Erfahrungen thematisieren

BENJAMIN SCHWER | ab Jahrgangsstufe 7

Spieleapps im Ethikunterricht 20
Gefühle in Spieleapps reflektieren am Beispiel von *My Child Lebensborn*

MARKUS PFEIFER | ab Jahrgangsstufe 9 / Sekundarstufe II

Argumentieren lernen mit Among us 23
Wie man selbst gut argumentiert und andere widerlegen kann

SVEN DALLMANN | ab Jahrgangsstufe 8 / Sekundarstufe II

Arbeitend spielen und spielend arbeiten? 28
Mit dem Browserspiel *like2be* Aspekte des Berufslebens ethisch hinterfragen

PATRICK MAISENHÖLDER | KATHARINA ZÖLLMER | ab Jahrgangsstufe 10

„We all make decisions we regret.“ 33
Philosophieren mit *Life is Strange*

EYEMEN KHAMASSI | Sekundarstufe II

Menschen sind böse – Maschinen nicht? 37
Das Spiel *Detroit: Become Human* als philosophische Problemerkennung

SANDRA FIEDLER | ANDRÉ WESSEL | Sekundarstufe II

Überlebe! 41
Dilemmatische Situationen und moralische Prinzipien in und mit dem Spiel *This War of Mine* reflektieren

Im Abo enthalten:
**Ethik & Unterricht
digital**

So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe:
[www.friedrich-verlag.de/
digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)



© burdun / stock.adobe.com

Beitrag auf Seite 33



© tomeru / stock.adobe.com

© paul kennedy / Alamy Stock Foto

Beitrag auf Seite 50

DOMINIK BLECKMANN | Sekundarstufe II

| | |
|---|-----------|
| Krieg und Frieden | 46 |
| Strategiespiele im Philosophieunterricht – Versuch einer Umsetzung am Beispiel <i>Supremacy1914</i> | |

MATERIALE**Extra**

| | |
|--|-----------|
| Kritik an neuen Medien | 50 |
| Geschlechterbilder in Computerspielen | 51 |
| Metaspiele | 53 |
| E-Sport | 54 |
| Umgang mit umstrittenen Spielen | 56 |

MAGAZIN

Ethik in der Praxis

MICHAEL LANGWALD

| | |
|---|-----------|
| Mit <i>Scratch</i> programmierend philosophieren | 58 |
|---|-----------|

Eine kurze Anleitung zum Einsatz von *Scratch* im Ethik- und Philosophieunterricht

Ethik in der Diskussion

| | |
|--------------------------------|-----------|
| Rezensionen | 62 |
| Lesen – Sehen – Klicken | 65 |
| Impressum | 65 |

Dieses Heft wird herausgegeben von SVEN DALLMANN und MARKUS PFEIFER



Alle Downloads zu dieser Ausgabe

Bitte geben Sie den Code XXXXXXXXXX in das Suchfenster auf www.friedrich-verlag.de ein, um alle Downloads dieser Ausgabe herunterzuladen.