

Digitale Spiele



Liebe Leserin,
lieber Leser,

Computerspiele im Unterricht? Auch das noch, werden manche von Ihnen da sicher sagen. Aber Computerspiele – oder besser: digitale Spiele – sind nicht nur in der Gesellschaft angekommen, was man an den vielen Spieler:innen sehen kann. Auch in pädagogischen Kontexten können Games sinnvoll und lernfördernd eingesetzt werden. Genau das möchte dieses Themenheft zeigen. Dabei geht es nicht nur um die Chancen digitaler Spiele für Schule und Unterricht, wir möchten auch konkret die notwendigen (fach)didaktischen Konzepte vorstellen. Natürlich soll nicht der gesamte Unterricht auf das Spielen mit digitalen Medien umgestellt werden, aber unsere Beispiele demonstrieren sehr gut, wo die Chancen für die Motivierung der Schüler:innen, ihr Engagement und die Wissenserweiterung liegen können. Zudem will das Heft Sie auch anregen, selbst einmal in Ihrem Unterricht – egal in welchem Fach – digitale Spiele auszuprobieren.

Noch etwas: Seit über 25 Jahren bin ich Teil des Herausbergremiums von ON, vormals COMPUTER+UNTERRICHT. Dies ist mein letztes Heft, das ich verantworte, zugleich scheidet mich auch des Alters wegen aus dem Team aus. Ich möchte mich beim Verlag und besonders bei Hedwig Lichtenstern bedanken, und ebenso bei allen anderen Redakteur:innen, mit denen ich im Lauf der Jahre zusammengearbeitet habe. Und natürlich sind auch die lieben Kolleg:innen nicht zu vergessen, mit denen gemeinsam ich mich immer dafür eingesetzt habe, Ihnen pädagogisch wertvolle, anregende Hefte zu liefern. Auf die Sie sich auch weiterhin gewiss freuen dürfen.

HERZLICHST IHR STEFAN AUFENANGER



4

BASIS

STEFAN AUFENANGER

4 **Gamen bildet**

Digitale Spiele in Schule und Unterricht

JAN M. BOELMANN

8 **Lehrreich zocken**

Computerspiele im Fachunterricht



22

KONZEPTE

LISA KÖNIG

12 **Mit Hans die Welt retten**

Literatur verstehen lernen
im Spiel „Trüberbrook“

EMILY KOCH | CHRISTIAN TOTH

16 **Durchs finstere Tal**

Verlust und Trauer im Game „Gris“
als Unterrichtsprojekt

JANEK STECHEL

20 **Alternative Fakten schaffen**

Verstehen, wie Fake News
funktionieren – ein Unterrichtsprojekt

DIGITALES ADD-ON



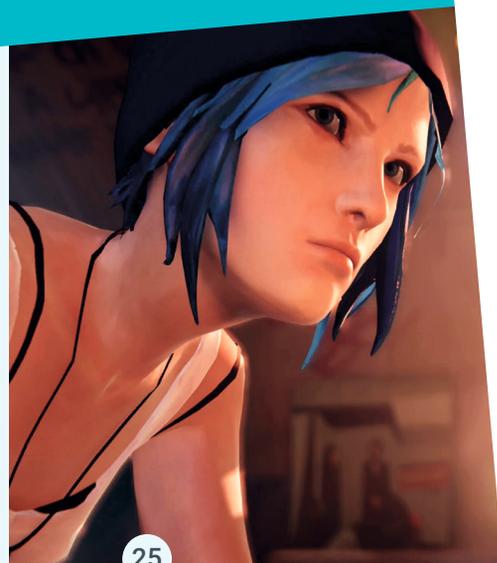
Padlet zu dieser Ausgabe

Auf unserer Online-Pinnwand zum Heft finden Sie Ergänzungen, Zusatzinfos und Feedbackmöglichkeiten zu den Themenbeiträgen. Einfach den QR-Code scannen oder die URL im Browser eingeben:

Auch Ihre Fragen und Anregungen sind uns dort willkommen.
Das Padlet zu ON 14 | 2023 wird moderiert bis zum 10.11.2023.



Lernen in der digitalen Welt



25

- JULIAN RUCKDÄSCHEL
22 **Warm-up auf der Insel**
Nach dem Prinzip „Fortnite“
Unterricht gestalten

EINBLICKE

- STEFAN AUFENANGER
25 **Verkanntes Talent**
Die Potenziale digitaler Spiele
aus Sicht der Forschung

SCHULENTWICKLUNG

- UTA HAUCK-THUM |
MICHA PALLESCHÉ
30 **Mit Toni auf dem Weg
in die Zukunft**

KINDER & JUGENDLICHE

- STEFAN AUFENANGER
32 **Politische Bildung mit
digitalen Spielen**

LEUCHTTÜRME

- SASKIA MOES
35 **Inklusion erleben
mit digitalen Games**

TIPPS

- MATTHIAS CZERMAK
38 **Besser lernen mit
Knowunity ?
Die App im Check**
- 1 **switchON**
40 **Vorschau | Impressum**

Im Abo enthalten:
on digital

So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe: