

GAME-BASED LEARNING IM UNTERRICHT

Wie man digitale Spiele
im Unterricht einsetzen kann

Vademecum



INHALT

Game-Based Learning	5	Wege zur eigenen GBL-Idee	32
Was hinter Game-Based Learning steckt	6	Sprachen lernen mit Computerspielen	34
10 Gründe für GBL im Unterricht	8	Game Design im Unterricht	36
Lernen im, für und aus dem Spiel	10	Weiterlesen & Weiterbilden	38
Computerspiele fordern und fördern Kompetenzen und Fertigkeiten	11	IMPRESSUM	43
GBL-Ideen für den Unterricht	13		



Game- Based Learning

Obwohl der Begriff des „Game-Based Learning“ noch relativ jung ist, ist der didaktische Einsatz von Spielen bei Weitem nicht neu, sondern reicht bis in die Antike zu Platon zurück. Die erste pädagogische Beschreibung zur Verwendung von Spielen stammt von Comenius aus dem 16. Jahrhundert.

Spiele – ob digital oder analog – sind Teil der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und auch vielen Erwachsenen. Sie machen Spaß und bieten vielfältige Handlungsräume und Herausforderungen. Um die Spiele zu meistern, werden von den Spielenden, abhängig vom jeweiligen Spiel oder Spielgenre, unterschiedliche motorische, kognitive, soziale oder kreative Fertigkeiten gefordert und gefördert. Lernen und Spielen sind somit immer auch untrennbar miteinander verbunden. Gelungene Spiele haben zudem vor allem eines gemeinsam: Sie motivieren. Spielende lassen sich dabei nicht nur auf das Spiel selbst ein, sie sind auch dazu bereit, sich Wissen im und für das Spiel anzueignen. Game-Based Learning-(GBL) Methoden nutzen diese Potenziale von Spielen, um bestimmte Lehr- und Lernziele zu erreichen und setzen dabei Spielerfahrungen in den Kontext zur echten Welt.

Computerspiele können eine wertvolle Ressource für den Unterricht sein und finden, dank der Fülle an verfügbaren Spielen und möglichen Spielerfahrungen, in jedem Unterrichtsfach Platz. Dieses Booklet bietet Lehrpersonen ein Vademecum – einen kleinen Ratgeber – mit Tipps, Anregungen und konkreten Ideen rund um den Einsatz von Computerspielen im Unterricht.

Was hinter Game-Based Learning steckt

G Game-Based Learning bezeichnet die Verschmelzung von Spiel(en) und Lernprozessen. In diesem Booklet werden die positiven Effekte digitaler Spiele für die Wissens- und Kompetenzvermittlung beleuchtet.



- **Relevanz:** Digitale Spiele schaffen für oft trockene und abstrakte Themen einen attraktiven Rahmen, der für SchülerInnen relevant ist.



- **Stärkung der Problemlösungskompetenz und des systemischen Denkens:** Spiele enthalten/beinhalten komplexe Probleme, die gelöst werden müssen. Dazu müssen verschiedene Kompetenz- und Wissensbereiche kombiniert werden.



- **Hohe intrinsische Motivation:** Um im Spiel voranzukommen, nehmen die SpielerInnen die „Schmerzen“ des Lernens auf sich.



- **Perspektivenwechsel, Ausprobieren & aus Fehlern lernen:** In Spielen können SchülerInnen ungestraft scheitern und durch unmittelbares Feedback schnell aus Fehlern lernen. Durch verschiedene Rollen können unterschiedliche Zugänge und Ansätze ausprobiert werden.



- **Selbstwirksamkeit:** In digitalen Spielen erleben die GamerInnen Selbstwirksamkeit. Ihre Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf. Es macht also einen relevanten Unterschied, ob sie gut oder schlecht spielen, dazulernen oder sich verschlechtern.



- **Vorstellungskraft & Empathie:** digitale Spiele verbessern die dreidimensionale Vorstellungskraft. Sie ermöglichen es, Aufgabenstellungen aus verschiedenen Perspektiven und Rollen heraus zu bewältigen.



- **Entwicklung tragfähiger sozialer Beziehungen und Kooperationen:** Kinder kooperieren im Unterricht, um in digitalen Spielen besser zu werden. Aber auch international vernetzen sich GamerInnen: Weltweit spielen Menschen digitale Spiele. Über das Internet finden sie sich und kooperieren in riesigen SpielerInnen-Communities. Weiters gibt es Spiele, die nur dann erfolgreich gemeistert werden können, wenn kooperiert wird.



- **Ausdauer und Frustrationstoleranz:** SpielerInnen haben eine hohe Frustrationstoleranz. Sie lernen, dass Dranbleiben und Geduld haben sich lohnen.



- **Positiver Technikzugang:** Digitale Technologien werden nicht als kompliziert und furchterregend wahrgenommen, sondern als Tools für Spiel, Spaß und Entspannung.

Im Schulalltag in Österreich werden diese Vorteile bisher nur wenig genutzt.

10 Gründe für GBL im Unterricht

1 Computerspiele sind Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Mit dem Einsatz von Computerspielen in der Schule nehmen Sie die Medieninteressen Ihrer SchülerInnen ernst. Während bereits knapp ein Viertel der ErstklässlerInnen fast täglich (KIM 2016) Computerspiele spielen, nimmt die Faszination mit dem Alter stetig zu. Bei den 12- bis 19-Jährigen spielen 62% regelmäßig (täglich/mehrmals pro Woche), nur zehn Prozent nie (JIM 2017). Der jährliche Marktumsatz mit Computerspielen in Österreich wird laut einer Prognose im Jahr 2022 rund 180 Millionen Euro betragen (Statista 2017).

2 Kinder und Jugendliche können dazu ermutigt werden, in eine **ExpertInnen-Rolle** zu schlüpfen. Lassen Sie die SchülerInnen selbst zu Wort kommen und über ihre Ansichten und Erfahrungen zum Thema Computerspiele sprechen.

3 Spielwelten und Spielhandlungen bieten jede Menge **Anknüpfungspunkte für Gespräche**.

4 Kinder und Jugendliche kennen meist zahlreiche Spiele und eignen sich den technischen Umgang damit mühelos selbst an. Geht es jedoch um eine reife Reflexion der Spielinhalte und des eigenen Spielverhaltens, bedarf es pädagogischer Begleitung. In der Schule kann das Thema Computerspiele zum Ausgangspunkt für gemeinsames Reflektieren des **Mediennutzungsverhaltens** werden. Chancen und Risiken können thematisiert werden.

5 Spielerfahrungen können gemeinsam mit den SchülerInnen verbalisiert und **Transferprozesse** (Übertragung des Gelernten vom Computerspiel in die Realität) in Gang gesetzt werden.

6 Computerspiele fordern und fördern **vielfältige Fähigkeiten**. Diese können aufgezeigt, sichtbar gemacht und weiter thematisiert werden – auch über den Spielinhalt hinaus.

7 Computerspiele bieten **interaktive Erfahrungsräume**, etwa zum Ausprobieren verschiedener Rollen, zum Ausleben von Kreativität oder Emotionen, zur Simulation von Prozessen oder zum Versetzen in unterschiedliche Situationen.

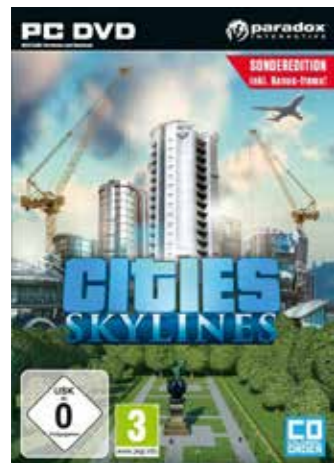
8 GBL-Methoden ermöglichen einen **vielfältigen Zugang zu den verschiedensten Themen**. Dank der Fülle an vorhandenen Computerspielen finden sich nahezu in allen Unterrichtsfächern Einsatzmöglichkeiten.

10 Das Spielen in der Gruppe bietet Raum für **Kollaboration, Kooperation** und **Wettbewerb**. Gemeinsames Spielen verbindet und kann soziale und kulturelle Barrieren abbauen.

9 Manche Computerspiele öffnen **Zugang zu (ernsten) Themen**, die anders vielleicht schwieriger greifbar wären und bieten so einen guten Ausgangspunkt, um sich damit im Rahmen einer GBL-Methode im Unterricht auseinanderzusetzen.

Lernen im, für und aus dem Spiel

Es muss nicht immer ein „Lernspiel“ sein. „Lernspiele“ sind Spiele, die speziell für den Einsatz im pädagogischen Kontext konzipiert sind und ein bestimmtes Lernziel verfolgen. Hierbei kann es um das Aneignen und/oder Überprüfen von Lernstoff gehen oder aber auch um die Auseinandersetzung mit einem bestimmten Thema im Rahmen der Spielerfahrung.



Die Städtebau-Simulation „Cities: Skylines“ (2015, Colossal Order) ist nicht dezidiert für den pädagogischen Einsatz konzipiert, sie bietet dennoch zahlreiche Lerninhalte und Förderpotenziale. „Die Aufgaben in 'Cities: Skylines' fordern und fördern vorausschauendes und strategisches Denken und Planen sowie Problemlösekompetenz. Die Spielenden bekommen einen guten Einblick in die Bereiche Stadtmanagement und -planung und lernen, was es alles braucht, um eine florierende Stadt mit zufriedenen Bürgern aufzubauen.“ (BuPP.at, <http://bupp.at/de/spiele/cities-skylines>)

<http://paradoxplaza.com/cities-skylines>
<http://bupp.at>



Im Lernspiel „Lure of the Labyrinth“ (2011, MIT, LG2G) setzen sich die Spielenden mit Algebra im Rahmen eines Rätsel-Adventures auseinander.

<https://labyrinth.thinkport.org/>



In „Papers, Please“ (2013, 3909 LLC) schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines Grenzbeamten des fiktiven Staats Arstotzka im Jahre 1982 und werden mit weitreichenden moralischen Entscheidungen konfrontiert. Dies regt zum Nachdenken und Reflektieren der eigenen Handlungen an.

<http://papersplea.se/>
<http://bupp.at/de/spiele/papers-please>

Computerspiele fordern und fördern Kompetenzen und Fertigkeiten

In Computerspielen begegnen wir unterschiedlichsten Herausforderungen. Um diese zu meistern, gilt es das Spielsystem zu durchschauen, sich spezifische Fertigkeiten anzueignen und diese zu erproben. Dabei Fehler zu machen ist erlaubt und meist ein wichtiger Teil der Spielerfahrung. So ist Spielen auch immer ein Probehandeln, ohne dabei Konsequenzen in der realen Welt befürchten zu müssen

„Ein Spiel spielen bedeutet, aus freien Stücken zu versuchen, unnötige Hindernisse zu überwinden.“ (Bernhard Suits, 1978)

Jedes Spiel bietet andere Erfahrungsräume und kann unterschiedliche Kompetenzen fordern und fördern.

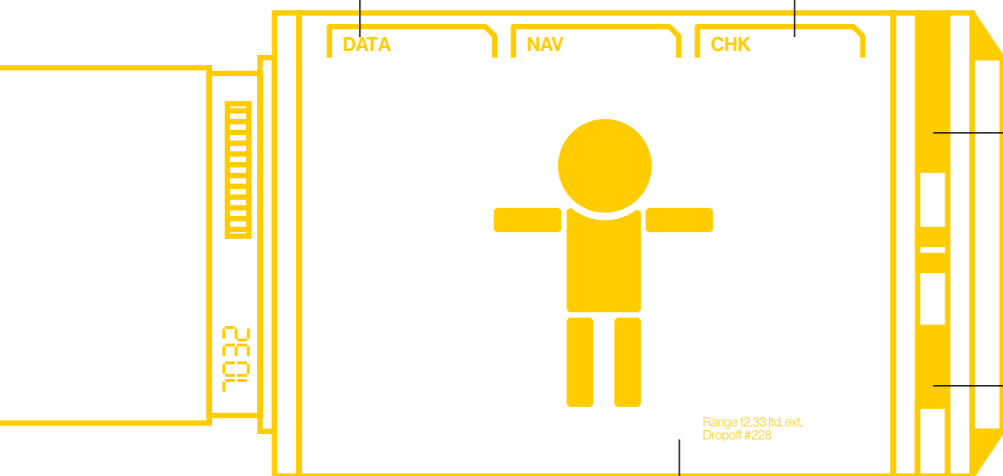
„Ein Spiel spielen
bedeutet,
aus freien Stücken
zu versuchen,
unnötige Hindernisse
zu überwinden.“
(Bernhard Suits, 1978)

Kognitive Kompetenzen

Logisches Denken, strategisches Denken, Probleme lösen, Konzentration, Handlungsplanung, vorausschauendes Denken, räumliche Vorstellungskraft, Gedächtnis, Schlussfolgern etc.

Sensomotorik

Reaktion, Geschicklichkeit, Hand-Auge-Koordination, Bewegung etc.



Soziale Kompetenzen

Teamwork, Kooperation, Kommunikation, Wettbewerb, Empathie, Interaktion etc.

Medienkompetenz

Medienkunde, Medienkritik, Mediengestaltung, selbstbestimmter Umgang, Technikumgang, Navigation, Softwarekenntnisse etc.

Persönlichkeitsbezogene Kompetenzen

Frustrationstoleranz, Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein, Selbstkritik und -reflexion, Selbstkontrolle etc.

GBL-Ideen für den Unterricht

Game-Based Learning bedeutet immer mehr als das reine Spielen des Spiels! Um Spielerfahrungen tatsächlich zu Lernerfahrungen zu machen und bestimmte Lernziele zu erreichen, bedarf es eines pädagogischen Rahmens und einer entsprechenden Begleitung. GBL-Methoden können sich dabei um den Einsatz konkreter Spiele drehen, oder aber auch Computerspiele im Allgemeinen zum Gegenstand der Auseinandersetzung machen. So können etwa Spielvorlieben, Spielinhalte oder Spielverhalten gemeinsam diskutiert und reflektiert oder kreative Arbeiten rund um das Thema Spiel angeregt werden.

Mit den folgenden GBL-Ideen finden Sie Anregungen, wie Sie Computerspiele in Ihren Unterricht einbringen können.



Gemeinsam spielen, LAN-Partys und eSport-Events

- für alle Altersgruppen geeignet
- Spielauswahl je nach Altersgruppe, Multiplayer-Modus

Im folgenden Gastbeitrag schreibt Nikolaus Staudacher über seine Erfahrungen aus dem Spielraum Tirol am Wiltener Platzl in Innsbruck. Dort können in hellen Räumlichkeiten bis zu 24 Personen miteinander spielen und sich dabei persönlich sehen, fühlen und erleben:

Das digitale Spiel findet primär in der Isolation der eigenen vier Wände statt. SpielerInnen agieren dabei jedoch sehr wohl sozial und spielen vermehrt mit anderen. Dies geschieht allerdings meist anonym über das Internet und die Kommunikation konzentriert sich auf spielrelevante Inhalte. Persönliches tritt dadurch in den Hintergrund, obwohl gemeinschaftliches Spielen sehr verbindend wirken kann. Sind in der Jugendeinrichtung Raum und die entsprechenden Gerätschaften verfügbar, bietet sich die Durchführung von lokalen LAN-Partys an. Dabei wird gemeinsam in einem lokalen Netzwerk oder online gespielt – miteinander und 'gegen-einander'.

Ausschlaggebend sind hierbei zwei soziale Aspekte von Computerspielen: Einerseits sind diese ideale Schiedsrichter, da die Maschine bzw. der Programmcode keinerlei Unterscheidungen zwischen den NutzerInnen macht und somit alle teilnehmenden Personen auf die gleiche Ebene stellt – egal ob weiblich oder männlich, arm oder reich, jung oder alt. Diese Basis ermöglicht eine leichtere und offene zwischenmenschliche Kontaktaufnahme. Andererseits schaffen es Computerspiele sehr gut, Menschen miteinander zu verbinden. Bei vielen Spielen steigt das Vergnügen im Mehrspielermodus. Sitzen dabei auch noch alle TeilnehmerInnen im selben Raum, kann ein tiefgreifendes, verbindendes Erlebnis entstehen. Es wird gejubelt, gefeiert, vorgeworfen, verteidigt und analysiert – es findet eine intensive, persönliche verbale und eben auch non-verbale Kommunikation statt.

In der Praxis kann dieser Effekt im Zuge eines Gruppen-Turniers noch gesteigert werden, da zusätzlich noch Spannung erlebt wird und Erfolgsgeschichten entstehen. Im Spielraum Tirol konnte beobachtet werden, dass die angeführten sozialen Aspekte zu vermehrter Gruppenverflechtung und zu vielen neuen Freundschaften geführt haben.

Einblicke in die Aktivitäten und Kontakt zum Spielraum Tirol unter:
www.spielraum.tirol

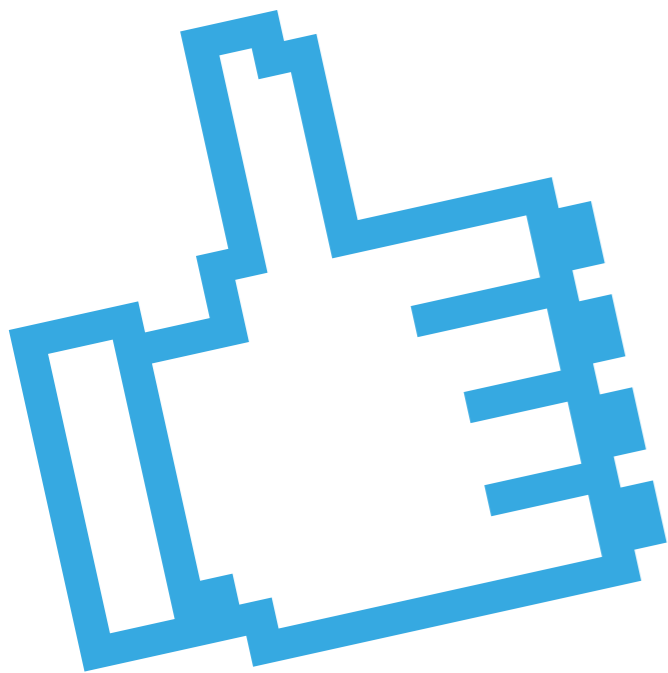
Auch das Klassenzimmer kann Veranstaltungsort einer LAN-Party werden. Im Idealfall werden die SchülerInnen bereits in die Planung miteinbezogen. Dies betrifft etwa die Auswahl der Spiele, wobei gleichzeitig Rahmenbedingungen und Altersfreigaben thematisiert werden können. Bei der Durchführung der LAN-Party können neben dem Spielen der Spiele noch gut andere Aktivitäten eingeplant werden. Ein Methodenbeispiel gibt das Portal der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern:
www.medienkompetenz-in-mv.de/medienkompass/angebot/84-lan-party_gemeinsam_statt_einsam.html

Neben dem gemeinsamen Spielen in der Schule bietet sich auch die Durchführung von eSport-Events über mehrere Schulen bzw. pädagogische Einrichtungen an. Eine ausführliche Methode hierzu beschreibt das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis:

www.jff.de/games/esports-turnier/

LAN- Partys
kennnenlernen: Die BuPP
bietet in Zusammenarbeit
mit dem eSport Verband Österreich
regelmäßig LAN-Partys für
Pädagog/-innen und Eltern an.
Die TeilnehmerInnen können Spiele
selbst ausprobieren und erhalten
Hintergrundinformationen
von Fachleuten.

[http://bupp.at/de/über-die-bupp/
workshopangebot-der-bupp](http://bupp.at/de/über-die-bupp/workshopangebot-der-bupp)



„Skill Check für GamerInnen“

- ab 14 Jahren

Je nach Spiel stehen andere Fertigkeiten und Kompetenzen im Vordergrund, die bei den Spielenden gefördert und von ihnen gefordert werden. Manche Spiele weisen hier zahlreiche Gemeinsamkeiten auf, sodass man aus den persönlichen Spielvorlieben auf einen gewissen „SpielerInnen-Typ“ schließen kann. Der „Skill Check für GamerInnen“ bietet eine gute Ausgangslage, um eingesetzte Fertigkeiten in Spielen zu thematisieren und mit den Anforderungen der echten Welt in Verhältnis zu setzen. So können etwa viele der Skills auch gut im Berufsleben eingesetzt werden.

Welche Spiele spielst du am häufigsten bzw. am liebsten?

- 1 = nie
- 2 = selten
- 3 = gelegentlich
- 4 = häufig
- 5 = sehr häufig

Falls du keine der genannten Spiele spielst, denke an ähnliche Spiele. Zähle die Punkte pro Kategorie zusammen, die Kategorie mit den meisten Punkten ergibt deinen persönlichen SpielerInnen-Typ!

Spiel	nie - sehr häufig					
League of Legends	1	2	3	4	5	A
Minecraft	1	2	3	4	5	B
Life is Strange	1	2	3	4	5	C
Rocket League	1	2	3	4	5	D
Zelda	1	2	3	4	5	E
Overwatch	1	2	3	4	5	A
Civilization	1	2	3	4	5	B
Firewatch	1	2	3	4	5	C
Fifa	1	2	3	4	5	D
Uncharted	1	2	3	4	5	E
Splatoon	1	2	3	4	5	A
Clash Royale	1	2	3	4	5	B
The Witness	1	2	3	4	5	C
Dirt Rally	1	2	3	4	5	D
Assassins Creed	2	2	3	4	5	E

Auflösung

- A** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Teamfähigkeit sowie deine sprachliche Intelligenz!
- B** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, strategisch zu denken, deine mathematische Intelligenz sowie deine Reaktionsgeschwindigkeit!
- C** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Problemlösefähigkeit, deine Fähigkeit, logisch zu denken sowie deine sprachliche Intelligenz!
- D** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Fähigkeit, räumlich zu denken sowie deine Auge-Hand-Koordination!
- E** Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, logisch zu denken, deine Reaktionsgeschwindigkeit sowie dein räumliches Vorstellungsvermögen!

Geschichte virtuell erleben

- ab 15 Jahren
- Civilization VI (2016, 2K Games)
- Microsoft Windows, Linux



Die Frage, wie Technologie die Entwicklung von Zivilisation beeinflusst, steht im Mittelpunkt. In zwei unterschiedlichen Szenarien wird mit verschiedenen Zivilisationen erprobt, wie es sich auswirkt, ob in Technologieentwicklung investiert oder ob Technologie „zugekauft“ wird. Durch Reflexionsfragen und eine gemeinsame Diskussion soll die Erkenntnis erreicht werden, dass Technologie unabdingbar für eine Weiterentwicklung der Gesellschaft ist.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/335>
<http://bupp.at/de/spiele/civilization-vi>

Nur gemeinsam sind wir stark

- 8–14 Jahre
- Shift Happens (2017, Klunk Games)
- Microsoft Windows, Xbox One



Hier wird vor allem darauf Wert gelegt, dass die SpielerInnen die Bedeutung von Kooperation (inner- und außerhalb von digitalen und analogen Spielen) kennenlernen. Dazu wird ein kooperatives Spiel gespielt, bevor Shift Happens, ein Spiel, in dem Kooperation notwendig ist, angespielt wird – einmal ohne miteinander zu sprechen und ein zweites Mal mit Abstimmung untereinander. Dadurch kann auch auf die Bedeutung, Wirkung und Gelingensbedingungen von Kommunikation in Beruf und Privatleben eingegangen werden.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/341>
<http://bupp.at/de/spiele/shift-happens>

Die vier Jahreszeiten und ihre Bedeutung in Märchen und Realität

- 8–14 Jahre
- Seasons after Fall (2016, Swing Swing Submarine)
- Microsoft Windows

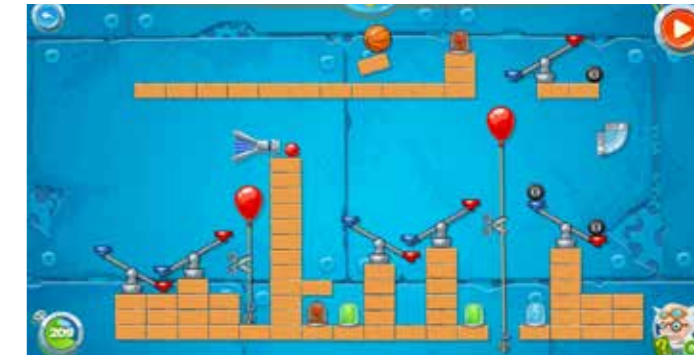


Märchen spielen im Leben von Kindern (aber auch Jugendlichen) eine bedeutende Rolle. Auch „Seasons after Fall“ enthält zahlreiche Märchenelemente, die besprochen werden können. Zudem können die Jahreszeiten und ihre Besonderheiten (im Spiel und in der Realität) besprochen und darauf eingegangen werden, wie es zu den Jahreszeiten kommt bzw. ob es in allen Ländern vier Jahreszeiten gibt. Mit Vivaldis „Vier Jahreszeiten“ kann zudem über die Bedeutung von Musik und der Bedeutung und Wirkung von Musik für die SpielerInnen gesprochen werden.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/340>
<http://bupp.at/de/spiele/seasons-after-fall>

Ein verrücktes Physiklabor für Zuhause

- 8–14 Jahre
- Rube's Lab (2017, Bouland Games)
- Android, iOS

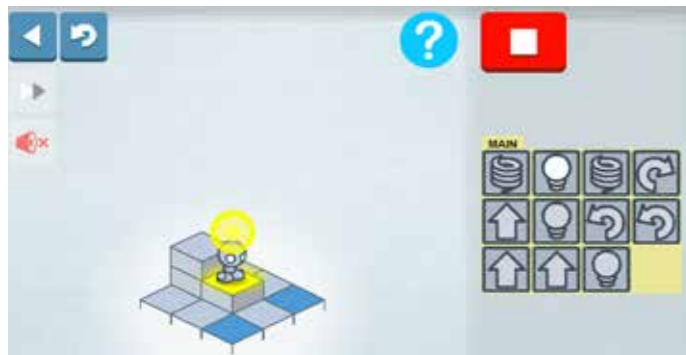


Das Spielen dieses Physikspiels soll als Anlass genommen werden, einige der Level ähnlich nachzubauen bzw. auch eigene Level außerhalb des Spiels zu designen. Hier werden vor allem Kreativität (Überlegungen, wie die Level nachgebaut werden können), Problemlösekompetenz und handwerkliches Geschick trainiert. Je nach Alter und Interesse der SpielerInnen kann mit verschiedenen Materialien gearbeitet werden.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/338>
<http://bupp.at/de/spiele/rubes-lab>

Programmieren leicht gemacht

- 8–14 Jahre
- Lightbot: Code Hour (2016, Lightbot)
- Android, iOS



Die SpielerInnen werden an die ersten Schritte des Programmierens herangeführt, indem sie lernen, welche Anweisungen gegeben werden müssen, damit eine Spielfigur (zuerst analog, danach digital) gesteuert werden kann. Problemlösekompetenz, aber auch Kooperation und Kommunikation werden sowohl für das Spiel, aber auch in Übungen außerhalb des Spiels trainiert.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/338>
<http://bupp.at/de/spiele/lightbot-code-hour>

Lego Stp Motion

- 8–14 Jahre
- Lego City Undercover (2017, Warner Bros)
- Nintendo Switch, PS4, Wii U, Microsoft Windows, Xbox One

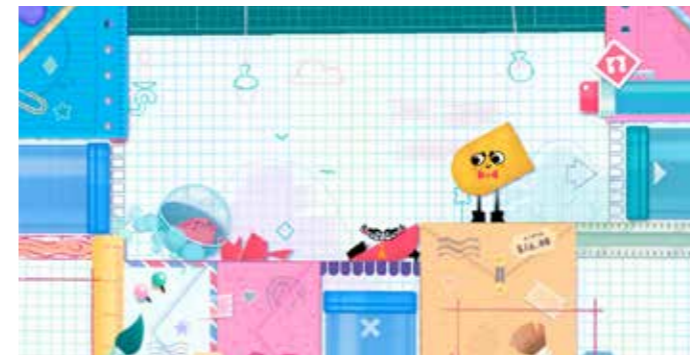


Die Kombination des beliebten Spielmaterials Lego mit diesem Spiel führt dazu, dass die SpielerInnen Medienproduktion hinterfragen (wie entstehen Lego-Filme und Lego-Spiele) sowie diese auch tatsächlich kennenlernen, indem selbst ein Stop-Motion-Film mit Hilfe von Lego erstellt wird. Zudem erfahren SpielerInnen, wie ein Drehbuch gestaltet wird, was man unter Storyboard versteht und welche weiteren Faktoren für die Erstellung eines Films notwendig sind.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/337>
<http://bupp.at/de/spiele/lego-city-undercover>

Kooperatives Rätseln

- ab 15 Jahren
- Snipperclips (Nintendo, 2017)
- Nintendo Switch



In Snipperclips ist neben Geschicklichkeit und logischem Denken auch gute Kommunikationsfähigkeit zwischen den Spielenden gefragt, denn nur so können die kniffligen Rätsel im Multiplayermodus gelöst werden. Die GBL-Idee stellt neben Snipperclips auch andere analoge Spielideen vor, die sich gut als Einstieg ins Thema Teamkommunikation eignen.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/351>
<http://bupp.at/de/spiele/snipperclips>

Junior Meisterkoch

- ab 11 Jahren
- Overcooked: Special Edition (Team17, 2017)
- Nintendo Switch, Windows, PlayStation 4, Xbox One



Nachdem die SchülerInnen einige Level im Multiplayermodus gespielt haben, wird eine Folge eines Kochwettbewerbs (z.B. Master Chef, The Taste) angesehen und besprochen, was diese Sendungen so erfolgreich macht. Schließlich kann ein ähnliches Show-Modell einer Kochsendung entwickelt und auch umgesetzt werden.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/367>
<http://bupp.at/de/spiele/overcooked-special-edition>

Wie schlau ist der Fuchs wirklich?

- ab 11 Jahren
- Rime (Grey Box, 2017)
- Windows, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch

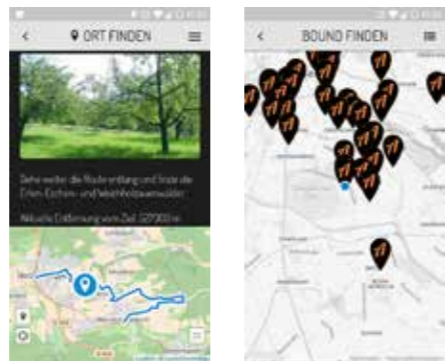


Ausgehend vom Fuchs im Spiel Rime gilt es, Eigenschaften zu finden, die diesem Tier zugeschrieben werden (sowohl positive als auch negative). Anhand des Spiels kann auf ein explizites Beispiel eines Fuchses in einem Spiel eingegangen werden. In Recherchearbeit werden weitere Tiere und deren zugeschriebenen Eigenschaften analysiert und präsentiert, um in Anschluss darauf auf Stereotype einzugehen.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/379>
<http://bupp.at/de/spiele/rime>

Action mit Rallyes

- ab 8 Jahren
- Actionbound (Actionbound, 2017)
- Android, iOS



Die SchülerInnen entwickeln eine eigene Spielidee für eine interaktive Schnitzeljagd, setzen diese mit Actionbound um und andere kommen in den Genuss, diese Rallye zu spielen. Es kann ein bestimmtes Thema vorgegeben oder aber auch die Themenfindung den Kindern/Jugendlichen überlassen werden. Diese GBL-Idee bietet sich zur Umsetzung in zahlreichen Unterrichtsgegenständen an.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/396>

Erdöl – immer und überall?

- ab 11 Jahren
- Turmoil (Gamiou, 2016)
- Windows, Mac OS X, Linux

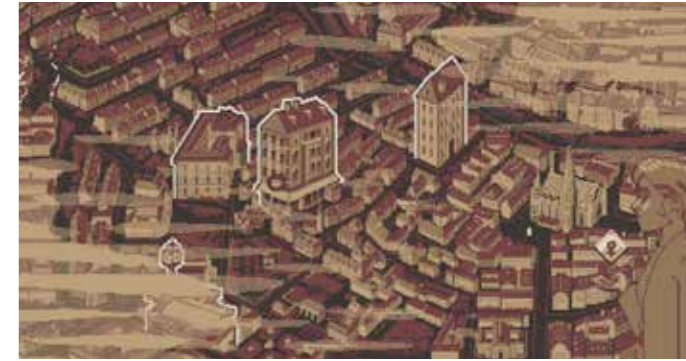


In dieser GBL-Methode lernen die SchülerInnen über die Bedeutung von Erdöl für unseren Alltag, bevor sie mit Hilfe des Spiels mehr über die Förderung von Erdöl erfahren. Zudem kann auf Umweltverschmutzung und Umwelterstörung eingegangen werden.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/403>
<http://bupp.at/de/spiele/turmoil>

Auf der Suche nach Inspiration

- ab 11 Jahren
- The Lion's Song (Mi'Pu'Mi, 2017)
- Windows, Mac OS X, iOS, Android



Inspiration ist für KünstlerInnen wesentlich – doch was passiert, wenn diese ausbleibt? „The Lion's Song“ zeigt genau diesen Kampf auf und gibt nebenbei den Spielenden noch Einblick in das Leben und musikalische Wirken in Wien im frühen 20. Jahrhundert. Die SchülerInnen können sich selbst über ihre eigene Inspiration Gedanken machen und sich auch im Komponieren versuchen.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/404>
<http://bupp.at/de/spiele/lion%C2%B4s-/lion's-song>

Mit den Ohren sehen

- ab 11 Jahren
- Blowback (Deutschlandradio Kultur und HTW Berlin, 2015)
- Android, iOS



Wie orientieren sich blinde Menschen? Mit der ursprünglich als Hörspiel entwickelten Geschichte erfahren die SchülerInnen wie es ist, sich nur nach Geräuschen zu orientieren. Verschiedene Übungen, die außerhalb des Spiels stattfinden, sorgen dafür, dass sich die SchülerInnen stärker in die Lage von sehbeeinträchtigten Menschen hinein fühlen können.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/405>
<http://bupp.at/de/spiele/blowback>

Mit Wolle kreativ sein

- 8–14 Jahre
- Unravel (Coldwood/Electronic Arts, 2016)
- Windows, Xbox One, PlayStation 4



Die SchülerInnen lernen darüber, wie Wolle entsteht und werden selbst kreativ, indem sie Pomponiere oder Ähnliches basteln. Das Spiel „Unravel“ zeigt mit der Hauptfigur – einem Wollmännchen –, dass Wolle auch hier kreativ eingesetzt werden kann.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/406>
<http://bupp.at/de/spiele/unravel>

Backe, backe Kuchen

- 5–7 Jahre
- Cooking Mama: Sweet Shop (2017, Rising Star Games)
- Nintendo 3DS



Mit Hilfe des Spiels machen Kinder ihre ersten Backerfahrungen, lernen verschiedene Zutaten, Zubereitungsarten sowie Küchengeräte kennen. Mit Gesprächen und Spielen (z.B. Memory) werden die gelernten Begriffe vertieft, bevor dann tatsächlich ein Kuchen gebacken oder eine Süßspeise hergestellt wird. Die Kombination von Spiel und tatsächlichem Handeln bietet viele Gesprächs- und Lernanlässe (wie z.B. Erstellen eines Foto-Rezepts oder Herkunft von Zutaten).

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/336>
<http://bupp.at/de/spiele/cooking-mama-sweet-shop>

Alle meine Tiere

- 3–4 Jahre
- Tiere für Kinder (2015, CLEVERBIT)
- Android, iOS



Ausgehend von persönlichen Erfahrungen der Kinder mit Tieren soll über bereits bekannte Tiere gesprochen und diese in verschiedene Kategorien (z.B. Lebensraum, Futter) eingeteilt werden. Mit Hilfe der App lernen Kinder weitere Tiere und deren Geräusche kennen. Durch die Verstärkung mit dem integrierten Quiz sowie eines analogen Memory-Spiels werden die Namen gefestigt. Kreativität und Fantasie sollen durch Gespräche und Zeichnungen angeregt werden.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/342>
<http://bupp.at/de/spiele/tiere-für-kinder>

Ein Musikinstrument kommt selten allein

- 3–7 Jahre
- Tongo Musik (2016, Firstconcert Productions)
- Android, iOS



Diese Spielewelt lädt zum Erkunden verschiedener Musikinstrumente und Musikstücke ein. Die Kinder erfahren hier auf spielerische Weise, dass Musik auch Stimmungen wie Angst, Fröhlichkeit oder Zorn vermitteln kann. Aus Alltagsgegenständen selbst entwickelte Instrumente können als Unterstützung für das Erzählen von Geschichten (Stimmungen) eingesetzt werden.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/344>
<http://bupp.at/de/spiele/tongo-musik>

Mobility 360°: Citizens of the Future

- ab 11 Jahren
- Mobility 360° Kartenspiel (DUK, KFV, otelo eGen, 2018)
- analoges Spiel, Smartphone mit QR Reader (optional)

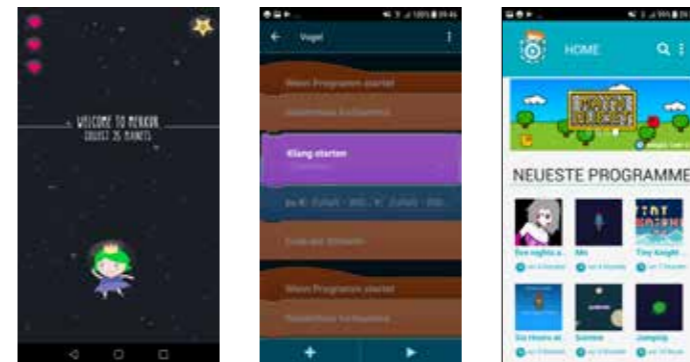


Mit dem Kartenspiel „Mobility 360°“ schlüpfen SchülerInnen in die Rolle von StadtplanerInnen und stellen sich unterschiedlichen Herausforderungen. Dabei lernen sie unterschiedliche Begriffe, Technologien und Maßnahmen rund um Mobilität kennen und können auch ihre eigenen kreativen Lösungen einbringen. 360°-Fotos von Städten aus aller Welt helfen dabei, sich in die jeweilige Ausgangslage der „Mobility Challenges“ zu versetzen.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/482>
<http://mobility360.at>

Pocket Code:

- 11–14 Jahre
- Unravel (Coldwood/Electronic Arts, 2016)
- Android



Mit diesem Lerntool können SchülerInnen von 11 bis 17 Jahren spielerisch Programmieren lernen. Sie entwickeln damit eigene Spiele, interaktive Animationen oder andere Apps. Mit einfachen grafischen Blöcken und ohne großes Vorwissen können sehr schnell eigene Spiele erstellt werden. Vorteile dieses Ansatzes sind, dass ohne zusätzliche Hardware oder Ressourcen, direkt am eigenen Smartphone gearbeitet werden kann und unterschiedliche Handy-eigenen Sensoren verwendet werden können.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/486>

Ready for Red

- 11–16 Jahre
- digitale Menstruationsaufklärung (2017, erdbeerwoche)
- Browser



Das Projekt „READY FOR RED“ hat sich zum Ziel gesetzt, eine flächendeckende Aufklärung rund um das Thema Menstruation mit Jugendlichen in Gang zu setzen. Die digitale Lernplattform – kombiniert mit physischem Anschauungs- und Lehrmaterial – unterstützt Lehrkräfte und PädagogInnen dabei, Jugendlichen im Alter von 11–16 Jahren die notwendigen Inhalte rund um das Thema Menstruation, Zyklus und Monatshygiene sowie auch die gesellschaftliche Relevanz der Thematik digital und jugendgerecht zu vermitteln.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/488>



Robo Code App

- ab 5 Jahren
- Robo Live (2017) Robo Code (2018) Robo Technologies GmbH
- Android, iOS, Windows



Das kinderfreundliche Design und der intuitive Programmierprozess helfen Kindern dabei, mit Spaß und ohne Anstrengung wesentliche Fertigkeiten des 21. Jahrhunderts zu erlernen. In Kombination mit den Robo-Wunderkind-Baukästen werden Programmieren und Robotik zum Kinderspiel. Mit der Robo Live App wird der Roboter in Echtzeit ferngesteuert. Die Kinder können ihren Roboter anweisen, zu fahren, sich zu drehen, Geräusche zu machen, Lichtzeichen zu geben und noch vieles mehr.

Weiterlesen: <https://toolkit-gbl.com/projects/493>



Weitere „GBl-Ideen“ für den Unterricht finden Sie unter <http://toolkit-gbl.at>. Bei der Suche können Sie die Einträge u.a. nach Themenfeldern, Alterszielgruppe oder Praxisfeldern filtern.

Spielerischer Zugang zu ernsten Themen

So genannte „Serious Games“ bieten die Gelegenheit, sich dank der Spielerfahrung mit einem ernsten Thema auseinanderzusetzen. Dieses ist dabei meist stark in die Spielmechanik und/oder Narration integriert. Werden die Spielerfahrungen anschließend thematisiert, kann dies ein guter Ausgangspunkt zum weiteren Gespräch über das Thema in der Klasse sein. In der folgenden Liste finden Sie einige gelungene Spiele, die sich mit ernsten Themen auseinandersetzen.



Auseinandersetzung mit den Themen Tod, Krankheit, Sterben:

- **What Remains of Edith Finch** (2017, Annapurna Interactive), PS4, Microsoft Windows; Spielempfehlung für Spielende ab 16 Jahren auf BuPP.at:

<http://bupp.at/de/spiele/what-remains-edith-finch>
<http://www.giantsparrow.com/games/finch/>

- **In Between** (2015, Headup Games), Android, iOS, Linux, Microsoft Windows; Spielempfehlung für Spielende ab 16 Jahren auf BuPP.at:

<http://bupp.at/de/spiele/between>
<http://gentlymad.org/game/inbetween>

- **That Dragon, Cancer** (2016, Numinous Games), Mac OSX, Microsoft Windows; Spielempfehlung für Spielende ab 16 Jahren auf BuPP.at:

<http://bupp.at/de/spiele/dragon-cancer>
<http://www.thatdragoncancer.com/>

Auseinandersetzung mit den Themen Krieg, Moral, Politik:

- **Papers, Please** (2013, 3909 LLC), iOS, Linux, Mac OSX, Microsoft Windows; Spielempfehlung für Spielende ab 17 Jahren auf BuPP.at:

<http://bupp.at/de/spiele/papers-please>
<http://papersplea.se/>

- **This War of Mine** (2014, 11 bit studios), Linux, Mac OSX, Microsoft Windows; für Spielende ab 18 Jahren; Spielbewertung auf BuPP.at:

<http://bupp.at/de/spiele/war-mine>
<http://www.11bitstudios.com/games/16/this-war-of-mine>

- **Valiant Hearts** (2014, Ubisoft), Mac OSX, Microsoft Windows, Playstation, Xbox, iOS; Spielempfehlung für Spielende ab 12 Jahren auf BuPP.at:

<http://bupp.at/de/spiele/valiant-hearts-great-war>
<https://www.ubisoft.com/de-de/game/valiant-hearts>

Wege zur eigenen GBL-Idee

Der folgende Leitfaden soll PädagogInnen bei der Entwicklung eigener GBL-Ideen unterstützen.

1 Definieren Sie konkret, welches Lernziel Sie verfolgen. Was soll erreicht werden? Welche Erfahrungsräume sollen ermöglicht werden? Welche Themen sollen angesprochen werden? Was soll gelernt werden? Wen möchte ich damit ansprechen?

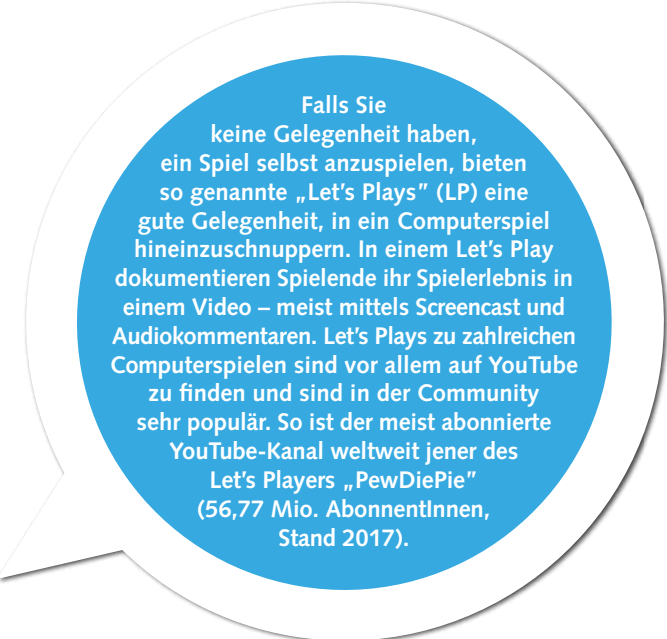
2 Suchen Sie nach geeigneten Spielen, die sich zur Erreichung des zuvor definierten Lernziels eignen könnten. Hilfestellung bei der Suche nach empfohlenen Spielen bietet etwa die Datenbank der BuPP (<http://www.bupp.at>) oder die TOOLKIT Plattform (<http://toolkit-gbl.at>). Zudem kann es zielführend sein, sich Tipps direkt bei Ihren SchülerInnen – den ExpertInnen in Sachen Computerspiele – zu holen. Beachten Sie bei der Auswahl des Spiels neben dem Inhalt auch die technischen Rahmenbedingungen sowie Altersfreigaben (PEGI) und -empfehlungen (BuPP.at).

3 Analysieren Sie das Spiel hinsichtlich des didaktischen Potenzials. Hierfür eignet sich etwa die Erstellung einer Spielanalyse auf der TOOLKIT-Plattform. Dabei werden Sie Schritt für Schritt durch die wichtigsten Fragen geleitet, die Sie sich stellen sollten, bevor Sie ein Spiel in einen pädagogischen Rahmen bringen. Fragen Sie nach dem Mehrwert, aber auch den Grenzen, die der Einsatz des Spiels hinsichtlich der definierten Lernziele hat. Welche Probleme könnten auftreten? Was ändert sich durch den Einsatz des Spiels in der Praxis?

4 Suchen Sie nach geeigneten didaktischen Methoden, mit denen Spiele sinnvoll in der Praxis integriert werden. Bei der Ausarbeitung hilft das Formular zur Erstellung von GBL-Ideen auf der TOOLKIT-Plattform

5 Testen Sie die GBL-Methode direkt mit Ihren SchülerInnen und tauschen Sie sich auch mit KollegInnen aus. So erhalten Sie wertvolles Feedback, das wiederum in die Überarbeitung Ihrer Methode einfließen kann.

6 Teilen Sie Ihre GBL-Idee auf der TOOLKIT-Plattform und stellen Sie diese so auch anderen PädagogInnen zur Verfügung.



Falls Sie keine Gelegenheit haben, ein Spiel selbst anzuspielden, bieten so genannte „Let's Plays“ (LP) eine gute Gelegenheit, in ein Computerspiel hineinzuschnuppern. In einem Let's Play dokumentieren Spielende ihr Spielerlebnis in einem Video – meist mittels Screencast und Audiokommentaren. Let's Plays zu zahlreichen Computerspielen sind vor allem auf YouTube zu finden und sind in der Community sehr populär. So ist der meist abonnierte YouTube-Kanal weltweit jener des Let's Players „PewDiePie“ (56,77 Mio. AbonnentInnen, Stand 2017).

Sprachen lernen mit Computerspielen

Computerspiele können beim Erwerb von Fremdsprachenkenntnissen unterstützen. Dies betrifft nicht nur spezielle Sprachlernspiele, sondern im Grunde alle Spiele, die eine sprachliche Komponente aufweisen, wie etwa textlastige „Point and Click Adventures“ oder aber auch jene Rollenspiele, die von tausenden Spielenden über das Internet gespielt werden und wo Kommunikation (zumeist auf Englisch) eine bedeutende Rolle spielt. Wichtig bei Spielen für den Erwerb von Sprachkenntnissen ist die Motivation, das Geschehen verstehen zu wollen und aktiv den Spielverlauf zu beeinflussen. Gerade Multiplayer-Spiele fördern wichtige Kompetenzen in der Fremdsprache: Um erfolgreich zu sein, muss das Gegenüber verstanden werden, es muss auf Aussagen sowie Fragen reagiert werden und Gespräche müssen am Laufen gehalten werden. Das ist all das, was modernen kommunikativen Fremdsprachenunterricht ausmacht. Obwohl es Fälle gibt, wo Jugendliche sich sehr stark in einer Fremdsprache



durch das Spielen von Computerspielen verbessert haben, darf nicht automatisch davon ausgegangen werden. Häufig ist es hier notwendig, dass die sprachlichen Strukturen außerhalb des Spiels gefestigt werden. So können Gespräche über das Spiel selbst (wenn möglich ebenfalls in der Fremdsprache) oder auch Fragen, was durch das Spiel gelernt wurde (z.B. Spielende benennen Gegenstände in der Fremdsprache oder bringen Familienmitgliedern Phrasen bei), dabei helfen, dass Vokabeln und Strukturen auch in der Realwelt angewandt und dadurch gefestigt werden.

Wenn Sie mehr über das Thema Sprachenlernen in und mit Computerspielen erfahren wollen, lesen Sie den Artikel „Spielend Fremdsprachen lernen – Wie können digitale Spiele den Fremdspracherwerb unterstützen?“:

www.medienimpulse.at/articles/view/973



Game Design im Unterricht



Neben dem Spielen und der Auseinandersetzung mit Spielinhalten und -erfahrungen bietet auch das Erstellen von Spielen jede Menge Potenzial für den Unterricht. Dies reicht von der Spielkonzeption über die Erstellung von Papier-Prototypen, und die Entwicklung von Spielinhalten bis hin zur tatsächlichen Programmierung des Spiels. Neben der Förderung von Kompetenzen im Bereich IKT und Kreativität eignet sich die Entwicklung von Spielen je nach Aufgabenstellung im Grunde für alle Unterrichtsfächer.

Im Folgenden finden Sie eine Auswahl an Tools und Methoden rund um Game Design im Unterricht:

In der Unterrichtsmethode von MIT-MUT (mit-mut.at) gründen Schüler/innen ein fiktives Unternehmen und entwickeln **Papier-Prototypen** zu ihrer App-Idee.

<https://tinyurl.com/mit-mut-manual>

Twine ist eine kostenlose Software zur Entwicklung von „Textadventures“ ohne Programmierkenntnisse.

<http://twinery.org/>

Mit **Scratch** lassen sich interaktive Geschichten, Spiele und Animationen erstellen und online teilen.

<https://scratch.mit.edu/>

Unity ist eine professionelle Game Engine und kann kostenlos in der Schule genutzt werden. Dank der zahlreichen verfügbaren Tutorials und Lernunterlagen gelingt ein einfacher Einstieg in die Spieleprogrammierung.

<https://unity3d.com/de>
<https://store.unity.com/de/education>

„**Modding**“ bezeichnet das Modifizieren von bestehenden Spielen und eignet sich ebenso für den Einstieg in Game Design im Unterricht. Hierbei kann die Frage in den Mittelpunkt gestellt werden, wie sich die Spielerfahrung durch Ändern der Spielregeln und -inhalte verändern lässt. Eine Liste von Computerspielen mit verfügbarem Level-Editor finden Sie z.B. hier:

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_level_editors

Darüber hinaus können natürlich auch analoge Brett- und Kartenspiele „gemoddet“ werden.



Weiterlesen & Weiterbilden

BuPP.at – Gute Spiele finden

Die BuPP ist eine Serviceeinrichtung des Bundeskanzleramts und bietet eine Orientierungshilfe bei der Spieleauswahl. Herzstück der BuPP sind die Spieleempfehlungen. Empfohlene Spiele können bedenkenlos für die von der BuPP empfohlene Altersgruppe eingesetzt werden. Diese Spiele nutzen das positive Potenzial von digitalen Spielen besonders gut aus, das heißt sie heben sich hinsichtlich Spielspaß, pädagogischer Unbedenklichkeit, Technik und der Förderung bestimmter Fähigkeiten von anderen Spielen am Markt ab. Die BuPP-Altersempfehlung berücksichtigt nicht nur pädagogische Aspekte, wie „Unbedenklichkeit“, sondern bezieht auch die Fähigkeiten der Kinder, die „Spielbarkeit“ ein. Dies wird bei anderen Alterseinstufungen, wie z.B. dem europäischen PEGI-System, nicht berücksichtigt.

<http://www.bupp.at>

TOOLKIT – Austausch von Game-Based Learning-Ideen

Auf der TOOLKIT-Plattform dreht sich alles um Game-Based Learning (GBL) – für Kindergarten, Schule, Kinder- und Jugendarbeit und Familien. Greifen Sie auf eine umfangreiche Sammlung von Spieleinträgen und GBL-Ideen zurück und teilen auch Sie Ihr Know-how und Ihre Erfahrungen. Spielanalysen helfen zudem bei der Ergründung des didaktischen Potenzials eines Spiels.

<http://toolkit-gbl.at>

Saferinternet.at

Saferinternet.at unterstützt vor allem Kinder, Jugendliche, Eltern, Lehrende sowie Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit beim sicheren, kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Dabei wird auch das Thema Computerspiele umfangreich behandelt.

<https://www.saferinternet.at>

Medien-Jugend-Info (MJi)

Ziel der Medien-Jugend-Info (MJi) im Bundeskanzleramt ist es, Medienkompetenz in ihrer gesamten Bandbreite zu vermitteln und zu fördern. Die Infostelle arbeitet eng mit medienpädagogischen Einrichtungen zusammen – allen voran mit Saferinternet.at. Das Maßnahmenpaket umfasst ein kostenloses Beratungs- und Workshopangebot und richtet sich besonders an Kinder, Jugendliche, Eltern, JugendarbeiterInnen, PädagogInnen, StudentInnen und ForscherInnen sowie Mitarbeitende in Politik und Verwaltung. Themen sind etwa „Internet & Handy sicher nutzen“, „das kompetente Bewerben im Web“ oder „Sexualität & Internet“.

<https://www.frauen-familien-jugend.bka.gv.at/jugend/medien-information/workshops-seminare.html>

Jugendschutz

Alle neun Bundesländer haben eigene Jugend(schutz)gesetze. Für die einzelne jugendliche Person gilt immer das Gesetz jenes Bundeslandes, in dem sie sich gerade aufhält. Die Jugend(schutz)gesetze enthalten jeweils auch Bestimmungen zum Thema „Medien“.

<https://www.jugendportal.at/themen/jugendschutz-recht/jugendschutz>

<http://bupp.at/de/jugendschutz>

PEGI

PEGI „Pan European Game Information“ ist die erste europaweite Alterseinstufung für Computer- und Videospiele und gibt Auskünfte darüber, für welche spezifische Altersgruppe der Inhalt eines bestimmten Spiels unbedenklich ist. „Deskriptoren“ weisen auf mögliche Problembereiche in den Spielen hin. Die PEGI-Kennzeichnung gibt keine Auskunft über die tatsächliche Spielbarkeit ab dem angegebenen Alter.

<http://www.pegi.info>

<http://bupp.at/de/jugendschutz/pegi>

USK

Die USK („Unterhaltungssoftware Selbst-Kontrolle“) ist jene Einrichtung in der Bundesrepublik Deutschland, welche auf Grundlage des deutschen Jugendschutzgesetzes eine Altersfreigabe für Computer- und Konsolenspiele in Deutschland festlegt. Die USK-Kennzeichen bedeuten, dass ab dem jeweiligen Alter keine „Beeinträchtigung“ der Entwicklung zu befürchten ist. Wie bei PEGI werden hier keine Aussagen über die Spielbarkeit getroffen.

<http://www.usk.de/>

<http://bupp.at/de/jugendschutz/usk>

Studieren am Zentrum für Angewandte Spieleforschung, Donau-Universität Krems

Die rege Forschungs- und Entwicklungstätigkeit des Zentrums bemüht sich um eine produktive Vermittlung zwischen Wissenschaft, Industrie und Gesellschaft und bietet die Grundlage für ein breites Lehrangebot, das in engem Austausch mit ExpertInnen aus Forschung und Praxis stattfindet. Derzeit umfasst das Lehrangebot des Zentrums die folgenden berufsbegleitenden Universitätslehrgänge:

- **MedienSpielPädagogik, MA**
- **Handlungsorientierte Medienpädagogik, MA**
- **Game Studies, MA**
- **Transmedia Design & Gamification, MA**
- **Game-based Media & Education, MSc**

Der Universitätslehrgang „MedienSpielPädagogik, MA“ ist speziell auf Lehrpersonen sowie ElementarpädagogInnen zugeschnitten. Dabei erwerben die Studierenden Kompetenzen im Umgang mit bewährten Methoden und Zugängen aus den Bereichen der Spiel-, Theater- und Medienpädagogik und erlernen, wie digitale Medien und Spiele ihr Praxisfeld didaktisch bereichern können. Zudem erlangen sie das entsprechende Wissen und Know-how, um eigene medienpädagogische Projekte und Methoden zu entwickeln, und vertiefen sich insbesondere auch im Bereich „Game-Based Learning“ und „Educational Game Design“.

Alle Infos unter: <https://www.donau-uni.ac.at/ags>



Weitere Ausbildungsmöglichkeiten im Bereich der Spielebranche in Österreich

- **FH Hagenberg:** Information, Kommunikation & Medien: www.fh-ooe.at/campus-hagenberg/
- **Technische Universität Wien:** Interface & Interaction Design: www.inso.tuwien.ac.at/lectures/iixd/
- **Universität Klagenfurt:** Game Studies and Engineering: www.aau.at/studien/master-game-studies-and-engineering/
- **SAE Institute Wien:** <http://www.sae.edu/aut/de>
- **HTL Spengergasse:** Medien- & Gamedesign: www.spengergasse.at/lehrplan/mediendesign-gamedesign

Beratung

Kostenlose Beratung und professionelle Hilfe rund um Medienutzung und Suchtverhalten bieten „147 Rat auf Draht“ www.rataufdraht.at/ oder die Familienberatungsstellen www.familienberatung.gv.at/.

Veranstaltungen

Die folgenden Veranstaltungen bieten Gelegenheit, sich mit EntwicklerInnen oder WissenschaftlerInnen zu vernetzen oder in die Gamer Community hineinzuschnuppern.

- **SUBOTRON:** <http://subotron.com/>
- **PLAY AUSTRIA:** <https://playaustria.com/>
- **Game City:** www.game-city.at/
- **Fachkonferenz „FROG – Future and Reality of Gaming“:** www.frogvienna.at/
- **zamSpielen:** <http://zamspielen.tumblr.com/>
- **Button Festival:** www.buttonfestival.at/
- **Festival der Spiele:** www.ludovico.at/festivals/



Die Julius Raab Stiftung ist einer der führenden Think-Tanks Österreichs und gehört zu den Gründungsmitgliedern des Bundes Gemeinnütziger Stiftungen. Ihrem unternehmerischen Selbstverständnis folgend sieht sie sich als Do-Tank. Sie will neue politische Ideen entwickeln, die Österreich positiv verändern sollen. Dabei orientieren sich die Denkansätze an klaren und zeitlosen Grundwerten. In der Tradition des Namensgebers wird das erfolgreiche Modell der Sozialen Marktwirtschaft zeitgemäß weitergedacht und an Rahmenbedingungen des 21. Jahrhunderts angepasst.

Seit 2016 veranstaltet die Julius Raab Stiftung mit den DIGI PLAY DAYS Österreichs größtes Event für digitales Spielen und Lernen.

Alle Infos zur Julius Raab Stiftung und den DIGI PLAY DAYS gibt es hier:

www.juliusraabstiftung.at

www.digisplaydays.at

IMPRESSUM

Medieninhaber und Herausgeber:
Donau-Universität Krems
Zentrum für Angewandte Spieleforschung
Dr.-Karl-Dorrek-Straße 30
3500 Krems an der Donau
<https://www.donau-uni.ac.at/ags>

Julius Raab Stiftung
Kärtnerstraße 8/6
1010 Wien
www.juliusraabstiftung.at

Text und Redaktion: Natalie Denk, Sonja Gabriel, Thomas Wernbacher,
Alexander Pfeiffer, Elisabeth Mayerhofer – in Kooperation mit BuPP.at

Grafik, Konzept und Gestaltung: Martin Reitschmied,
www.fuggersberger.at

Lektorat: Dr. Arnold Klaffenböck
Druckerei: druck.at Druck- und Handelsgesellschaft mbH

Dieses Booklet entstand in der 1. Version (Fokus Familie und Jugendarbeit) aus einer Kooperation des Zentrums für Angewandte Spieleforschung mit BuPP.at und wurde aus den Mitteln des ehemaligen Bundesministeriums für Familien und Jugend, nunmehr Bundeskanzleramt, Sektion Familien und Jugend gefördert.

Für die vorliegende Version (Fokus GBL im Unterricht) wurden die Inhalte in Zusammenarbeit mit der Julius Raab Stiftung überarbeitet.

1. Auflage
Alle Rechte vorbehalten.
Wien, November 2018

