

Spielend lernen

(Digitale) Spiele im Kontext pädagogischen Handelns



(C) Emelie Segler

04.05.2021
Lukas Opheiden

Merkmale des Spiels

- Freie Handlung
- Nicht-ökonomisch
- Spielraum + Spielzeit
- Regelhaftigkeit
- Als-Ob Charakter



(C) Pixabay

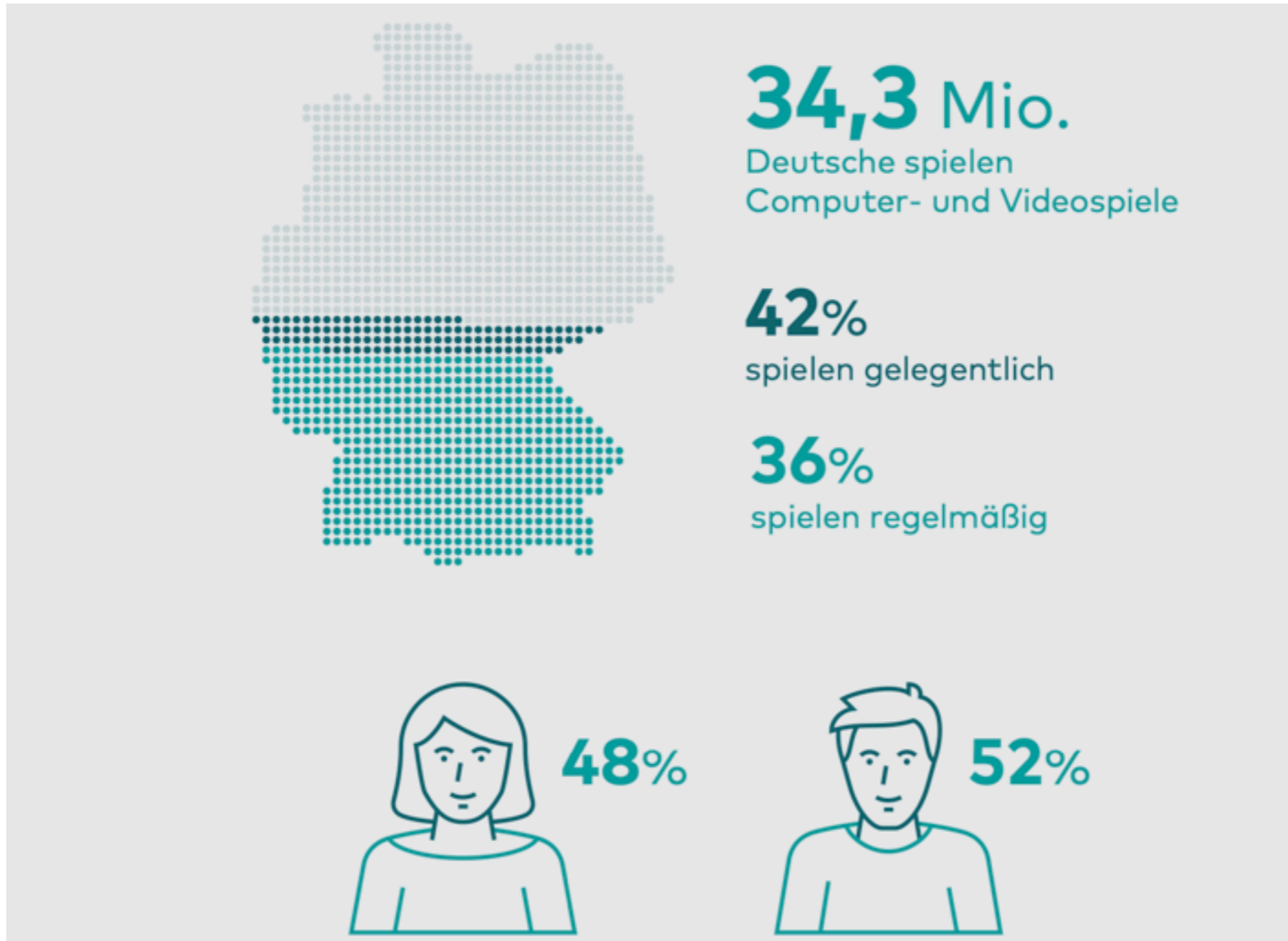
Spiel im Kontext pädagogischen Handelns

- Pädagogische Ausbeutung des Spiels?
- Spiel im Vordergrund -> Lernen passiert „nebenbei“
- Einübung von Fertigkeiten und Erschließung von Sachverhalten



(C) Pixabay

Digitale Spiele



Quelle: Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels (2018/2019; n=25.000). Zeitpunkt: Januar 2020. © game 2020

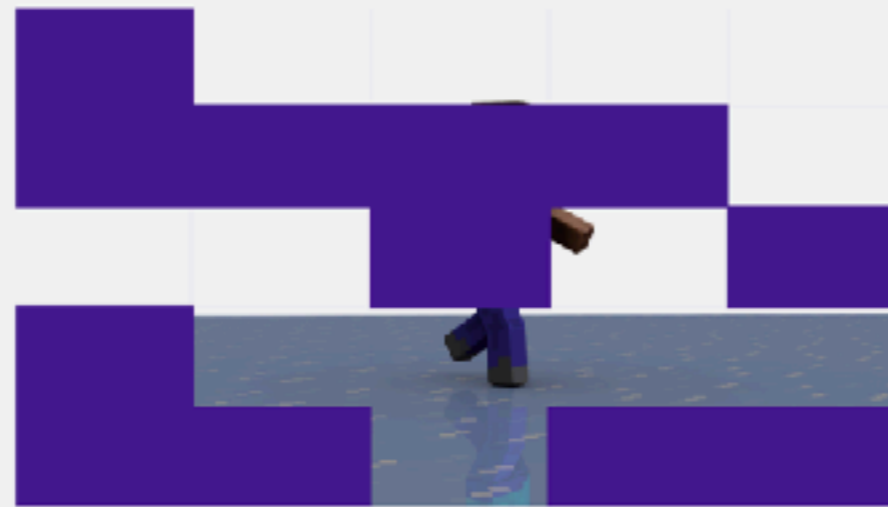
Digitale Spiele in Videokonferenzen

Wie heißt die Hauptfigur aus Minecraft?



Skip

10



0
Answers

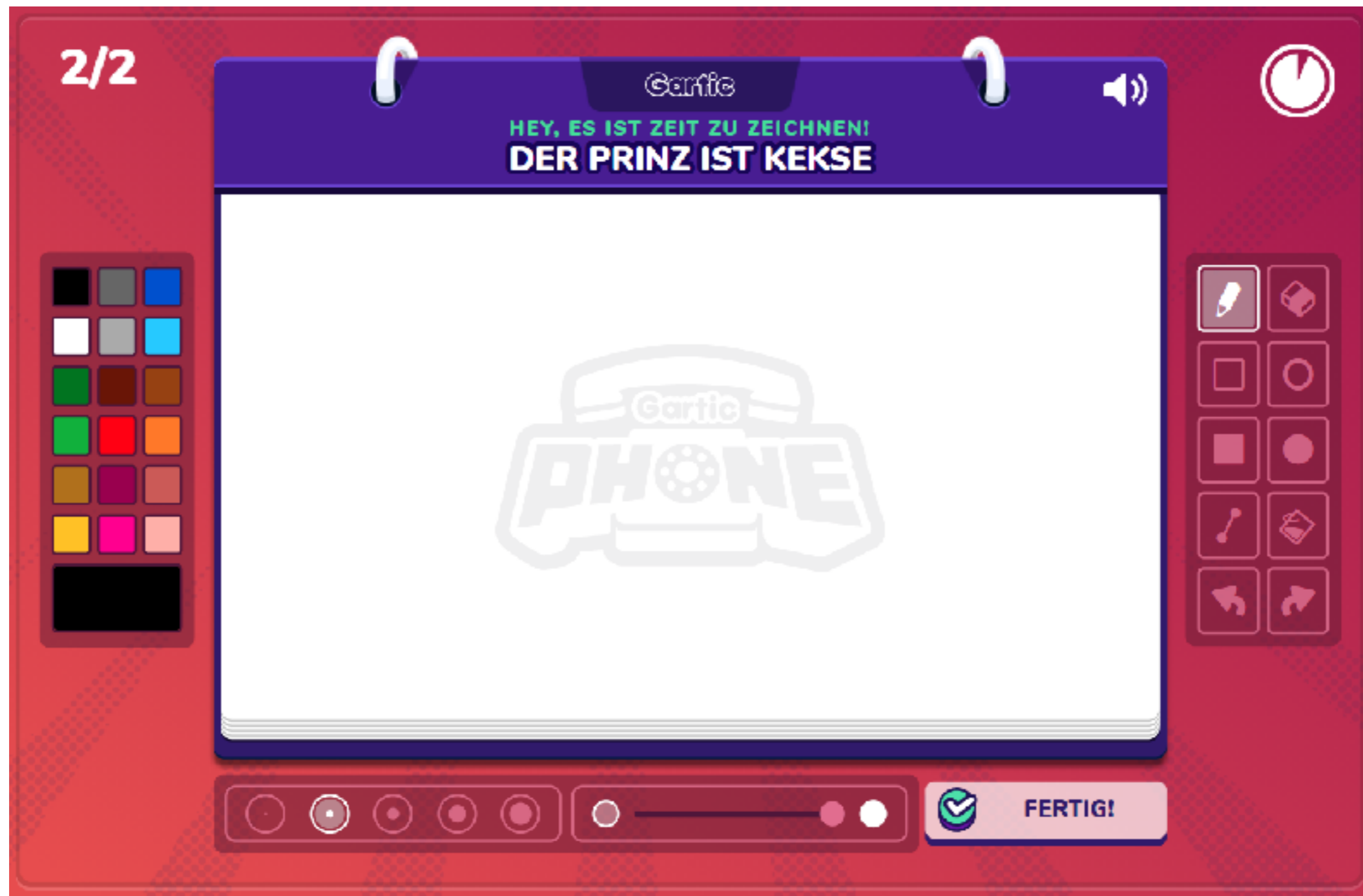
▲ Stevan

◆ Steve

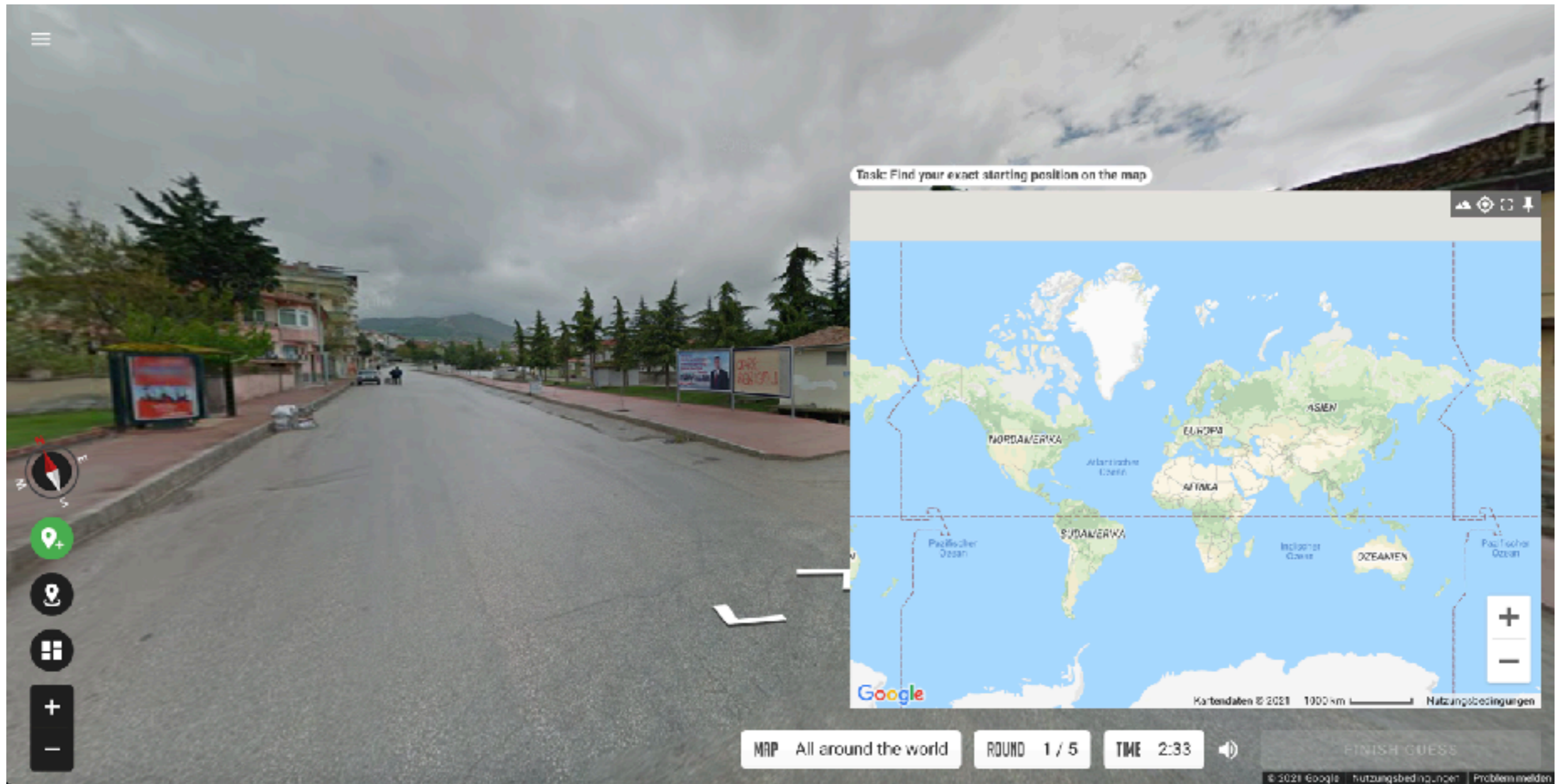
● Steffi

■ Steven

Gartic Phone



Geotastic / Geoguessr




Stopots

The screenshot shows the Stopots game interface. At the top left is the 'Stopots' logo. In the top center, it says 'RUNDEN 1/4' and a large green letter 'E' is displayed in a hexagon. To the right of the 'E' are icons for information, volume, and share. Further right is a 'VERLASSEN X' button. On the left side, there is a list of players: Unbenannt647 (0 Pkte), Unbenannt488 (0 Pkte), Larissa (0 Pkte), Julia (0 Pkte), Unbenannt372 (0 Pkte), Unbenannt562 (0 Pkte), Unbenannt601 (0 Pkte), and 'Frei'. The main area displays 'KATEGORIE: Land' and 'ANTWORTEN ÜBERPRÜFEN 2/12'. Below this, two buttons are shown: 'ESTLAND' (verified) and 'ENGLAND' (verified). At the bottom center is a 'BEWERTEN' button with a red exclamation mark icon. On the right side, there is a list of player actions: Unbenannt488 ist dem Raum beigetreten, Larissa ist dem Raum beigetreten, Julia ist dem Raum beigetreten, Unbenannt372 ist dem Raum beigetreten, Emelie ist dem Raum beigetreten, Unbenannt562 ist dem Raum beigetreten, Unbenannt601 ist dem Raum beigetreten, Emelie hat den Raum verlassen, and 'Automatischer Shop!' in red. At the bottom right, there is a 'Chatte hier ...' input field with a send button.

Actionbound

Quiz

Finde die Katze und zähle wie viele Streifen sie hat!



Actionbound

Punkte
100

Modus: Lösungseingabe

- Korrekte Antwort**
27|siebenundzwanzig
- Auflösung**
Die Katze hat 27 Streifen

Versuche
3

Punktabzug bei falscher Antwort
10

Auflösung nach falscher Beantwortung anzeigen

Quellenangaben

- Huizinga, J.: Homo Ludens - Vom Ursprung der Kultur im Spiel. (1938)
- Prange, K.; Strobel-Eisele, G.: Die Formen des pädagogischen Handelns. (2006)
- <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf>

**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!**