

# BEILAGE PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

# Digitale Spiele

## Konsolen, Onlinespiele & Apps

## Digitale Spiele in Lernprozessen

An einer Kasseler Schule simulierten Schülerinnen und Schüler mit „Food Force“ einen Nothilfeinsatz in einem Hungergebiet und erschlossen sich so die Funktionsweise von Hilfsorganisationen. In „Sim City“ wurden sie zu Städtebauern und lernten mit Umweltverschmutzung sowie Kriminalität umzugehen.

Zwei Projekte, die zeigen, wie digitale Spiele auch in Bildungsszenarien eingesetzt werden können. Dass digitale Spiele auch bei pädagogischen Fachkräften auf Akzeptanz stoßen, bestätigt eine 2016 durchgeführte Befragung des Bitkom: 43 Prozent der Lehrkräfte würden digitale Medien gerne häufiger im Unterricht einsetzen.

### Info

Laut einer aktuellen Umfrage des Digitalverbands Bitkom befürworten zwei von drei befragten Bundesbürgern den Einsatz digitaler Spiele im Unterricht. (Pressemeldung: Januar 2017)

64%

### Lernen mit digitalen Spielen

Wie die Studienergebnisse zeigen, sehen immer mehr Menschen das Potenzial digitaler Spiele zur Unterstützung von Lernprozessen. Dies zeigen auch Pilotprojekte an pädagogischen Einrichtungen wie Kindergärten oder Schulen, die immer häufiger jüngere Kinder an digitale Medien heranzuführen. Digitale Spiele bieten mitunter eine hohe Komplexität und erfordern dadurch lange Lernprozesse, um ans Ziel zu gelangen. Somit bieten sie den Kindern Räume, in denen sie Gelerntes wiederentdecken, sich ausprobieren, neues Wissen aneignen und in Ausdauer üben können.

### Beim Spielen begleiten

Wichtig ist, die Kinder beim Entdecken digitaler Spiele kompetent zu begleiten. Sie als pädagogische Fachkräfte können die Kinder dahingehend unterstützen, indem sie gemeinsam über geeignete Spiele, angemessene Spielzeiten, den Schutz der persönlichen Daten und das Verhalten bei Onlinespielen sprechen. Tauchen Sie gemeinsam mit den Kinder in die virtuelle Welt der Spiele ein und entdecken Sie die Faszination.

### Zitat

Die Förderung von Medienkompetenz ist zu einer gesellschaftlichen Querschnittsaufgabe geworden. Aufgabe einer zeitgemäßen Pädagogik muss es daher sein, Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, aktiv, selbstbestimmt, reflektiert und kreativ mit digitalen Spielen umzugehen.  
Bundeszentrale für politische Bildung, 2017



## Wer spielt was?



Digitale Spiele haben einen hohen Unterhaltungswert und wecken die Motivation der Kinder. Sensibilisieren Sie die Kinder dafür, neben dem Spaß einige grundlegende Dinge beim Spielen zu beachten. In einem Spieleporträt reflektieren die Kinder zunächst ihre individuellen Spielgewohnheiten. Im Plenum werden dann mithilfe der „Taffen Tipps“ (SCROLLER, Ausgabe 04, Mai 2017, S. 16/17) Regeln für das Spielen erarbeitet. Anschließend vergleichen die Kinder ihre Spieleporträts mit den Regeln und ziehen Rückschlüsse auf das eigene Spielverhalten.

### Methodentipp



**Brainwriting:** Ähnlich wie beim Brainstorming werden beim Brainwriting zunächst spontan Gedanken und Ideen gesammelt. Mit dem Unterschied, dass die Gedanken schriftlich festgehalten werden. Somit durchlaufen die Kinder erst eine selbstreflexive Phase, bevor die Ergebnisse in der Gruppe vorgestellt und diskutiert werden. Diese Methode sichert zum einen, dass sich alle Kinder mit dem Thema auseinandersetzen, und zum anderen, dass individuelle Denkprozesse nicht durch Wortmeldungen gestört werden.

**Aufgabe:** Die Kinder erarbeiten ein Spieleporträt zu ihren Spielgewohnheiten. Dazu erhalten sie ein A3-Blatt und schreiben in die Mitte den Titel oder den Namen einer Figur ihres Lieblingsspiels. Stellen Sie Impulsfragen, zu denen die Kinder Antworten auf dem Blatt notieren. Sammeln Sie die Blätter ein und hängen Sie diese gut sichtbar auf. Lesen Sie einige Beispiele vor und lassen Sie die Kinder raten, zu wem dieses Blatt gehören könnte. Lesen Sie dann mit den Kindern die „Taffen Tipps“ (SCROLLER, Ausgabe 04, Mai 2017, S. 16/17) und hängen Sie diese ebenfalls auf. Vergleichen Sie abschließend gemeinsam die Spieleporträts mit den Regeln und lassen Sie die Kinder in einem Gespräch Rückschlüsse auf ihre eigenen Spielgewohnheiten ziehen.

### Impulsfragen

Die folgenden Fragen eignen sich als Impulsfragen für das Brainwriting:

- Welche Spiele magst du?
- Wann spielst du?
- Wie oft spielst du in der Woche?
- Wie lange spielst du am Tag?
- Mit wem spielst du?

## (Un)echte Freunde



Onlinespiele üben einen hohen Reiz aus, weil man auch physisch getrennt mit anderen die Spielleidenschaft teilen kann. Doch oft weiß man nicht, wer sich hinter dem User-Namen wirklich verbirgt. Kindern ist dies oft nicht bewusst. Bei Onlinespielen genießen sie daher wenig Schutz. Mit dieser Aufgabe sollen Kinder für das sichere Spielen im Internet sensibilisiert werden. Anhand des Textes „Spielen da echte Freunde?“ (SCROLLER, Ausgabe 04, Mai 2017, S. 22/23) wird ihnen verdeutlicht, welche Risiken beim Onlinespielen bestehen und wie sie sich selbst durch Beachtung einiger Regeln davor schützen können.

### Methodentipp



**Blitzlicht:** Die Methode eignet sich besonders, um Stimmungsbilder in der Klasse aufzugreifen. Werden die Ergebnisse aufgeschrieben, können diese als Grundlage für eine spätere Diskussion dienen. Mit der Methode wird das Äußern von kurzen, spontanen Meinungen und die Kommunikation in der Lerngruppe gefördert.

**Aufgabe:** Lesen Sie gemeinsam mit den Kindern den Text und stellen Sie dann eine Impulsfrage mit Blick auf die Themen „Persönliche Daten“, „Echte Freunde“ oder „Fair sein“. Dann schreiben die Kinder ihre Meinung in ein bis zwei Sätzen auf. Reihum liest jedes Kind sein Statement vor. Anschließend kann mit der Diskussion begonnen werden. Hierbei wird entweder Bezug auf einzelne Antworten genommen oder das Thema allgemein diskutiert. Nutzen Sie die Tipps auf Seite 23, um wichtige Verhaltensregeln bei Onlinespielen mit auf den Weg zu geben.

### Tipp

Mögliche Impulsfragen:

- Deine Freundin/dein Freund schwärmt von einem Onlinespiel, das du unbedingt herunterladen möchtest. Dafür musst du deinen Namen und das Alter angeben. Was tust du?
- Spieler FLITZPIEPE beschimpft Spieler SCOOTER007 als lahme Ente und fordert ihn auf, aus dem Spiel zu verschwinden. Wie reagierst du?

# Coden, kniffeln, gewinnen



Wie rechnet eigentlich ein Computerprogramm? Welche Logik steckt hinter einem Algorithmus? Und was ist eine Prüfziffer? Auch hinter digitalen Spielen steckt ein komplexes System aus unendlich vielen Zeilen sogenannter „Code-Schnipseln“. Damit die Spielfiguren das tun, was wir wollen, muss jeder Schritt genauestens vorgedacht und programmiert werden. Ziel der folgenden Aufgabe ist es, den Kindern anhand eines einfachen Beispiels die Struktur des Programmierens spielerisch näherzubringen und ihnen den Spaß daran zu vermitteln. Dabei lernen sie, dass Computerprogramme meist eine ganz andere Logik haben, als wir Menschen. Dass man manchmal um die Ecke denken muss und zum Programmieren auch eine Menge Kreativität gehört.

## Methodentipp



**Kreativitätstechnik - Rätsel:** Der Einsatz von Kreativitätstechniken eignet sich, neue Themen einzuführen. Rätsel machen Spaß und wecken Ehrgeiz und Ausdauer. Das Erstellen eigener Rätsel ermöglicht, Wissen auf spielerische Weise zu vermitteln und erfordert hohe Kreativität sowie logisches Denkvermögen. Im Team bringen die Kinder ihre Erfahrungen und Kenntnisse ein und tragen so lösungsorientiert zum Aufbau eines Rätsels bei.

**Aufgabe:** Teilen Sie die Magazine aus und lassen sie die Kinder die Aufgaben des Labyrinths (SCROLLER, Ausgabe 04, Mai 2017, S. 20) in Teams lösen. Alternativ können Sie das Labyrinth auch gemeinsam lösen. Regen Sie sie dazu an, einmal aufzustehen und die Schritte und Drehungen im Raum nach den Anweisungen durchzuführen. Auf Grundlage der gelernten Codes entwickeln die Kinder im nächsten Schritt eigene Aufgaben auf dem vorhandenen Spielfeld und lassen ein jeweils anderes Team die Aufgaben lösen. Dabei können sie auch andere Objekte auf dem Spielplan (Schlange, Herz 1-3, Schlange, Burger, Pokal) anvisieren. Je nach Leistungsstärke der Lerngruppe können die Kinder auch eigene Spielfelder und Figuren zeichnen oder weitere Befehle einführen. Anhand der Drehungen lassen sich gut Winkel (90, 180 und 360 Grad) erklären. Die Lösungsversuche der anderen Teams zeigen, wie kreativ die Aufgaben umgesetzt wurden.

## Tipp

Um die Kinder spielerisch an das Thema „Programmieren“ heranzuführen, eignen sich vorab Trockenübungen. Um die Systematik von Programmen zu verstehen, bietet es sich an, erst einmal – wie beim Beispiel „Labyrinth“ – auf dem Papier zu „coden“ oder sich tatsächlich in den Raum zu stellen und entsprechend der Befehle zu bewegen. Achten Sie darauf, dass die Befehle klar ausgedrückt werden.

# Weiterführende Informationen



**Spieleratgeber NRW** | Games pädagogisch beurteilt  
Der Spieleratgeber-NRW ist die pädagogische Informationsplattform zu Computer-, Konsolenspielen und Apps.  
Internet: [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de) [Stand: 12.05.2017]

**Computerspielemuseum** | Eine Zeitreise zurück in eine vergnügte Jugend und vor in die virtuell-reale Welt der Zukunft.  
Internet: [www.computerspielemuseum.de](http://www.computerspielemuseum.de) [Stand: 12.05.2017]

**DJI Deutsches Jugendinstitut** | Datenbank Apps für Kinder  
Internet: [www.dji.de](http://www.dji.de) [Stand: 12.05.2017]

**Aktuelles auf Teachtoday** | Aktuelle Themen rund um die digitale Bildung  
Internet: [www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de) [Stand: 12.05.2017]



## Die Initiative

Teachtoday ist eine Initiative der Deutschen Telekom zur Förderung der sicheren und kompetenten Mediennutzung. Sie unterstützt Kinder und Jugendliche, Eltern und Großeltern sowie pädagogische Fachkräfte mit praxis- und alltagsnahen Tipps und Materialien. Die Angebote von Teachtoday setzen bei konkreten Alltagssituationen an. Eltern und pädagogische Fachkräfte können sie sofort gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen umsetzen.

[www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de)

## Das Projektbüro

Bei der Umsetzung der Angebote und Formate der Initiative wird die Deutsche Telekom vom Projektbüro Teachtoday bei Helliwood media & education unterstützt. Das Team des Projektbüros besteht aus erfahrenen Medienpädagogen und -wissenschaftlern, Designern, Redakteuren sowie Informatikern und ist Ihr Ansprechpartner für Fragen und Anliegen zur Initiative.

**Kontakt zum Projektbüro:**

[kontakt@teachtoday.de](mailto:kontakt@teachtoday.de)

## Bestellung

„**SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder**“ ist voller spannender Geschichten rund um die Mediennutzung. Sie können **SCROLLER als Einzelheft oder als Klassensatz kostenfrei** online bestellen:

[www.teachtoday.de/Bestellung](http://www.teachtoday.de/Bestellung)

Oder Sie schreiben an [kontakt@scroller.de](mailto:kontakt@scroller.de) und teilen uns die Versandadresse sowie die Anzahl der gewünschten Exemplare mit.

**NEU**  
Jetzt  
bestellen!

Impressum:

SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder erscheint im Rahmen von Teachtoday, einer Initiative der Deutschen Telekom [www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de)

Herausgeber: Deutsche Telekom AG  
Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn

Verantwortlich: Barbara Costanzo,  
Vice President Group Social Engagement, GSE  
Deutsche Telekom AG

Konzeption und Umsetzung:  
Helliwood media & education  
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin, [www.helliwood.de](http://www.helliwood.de)

Redaktion: Anja Monz, Steffi Weinert

Grafik und Satz: Anke Hohmeister, Anja Monz

Wissenschaftliche Beratung: KLEE – KREATIV LERNEN, ERFOLG ERLEBEN  
Dr. Knopf und Dr. Ladel Partnerschaft, Saarbrücken

Bildnachweis: [glyphicons.com](http://glyphicons.com) und  
Helliwood media & education, Berlin, 2017

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Berlin

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist.

