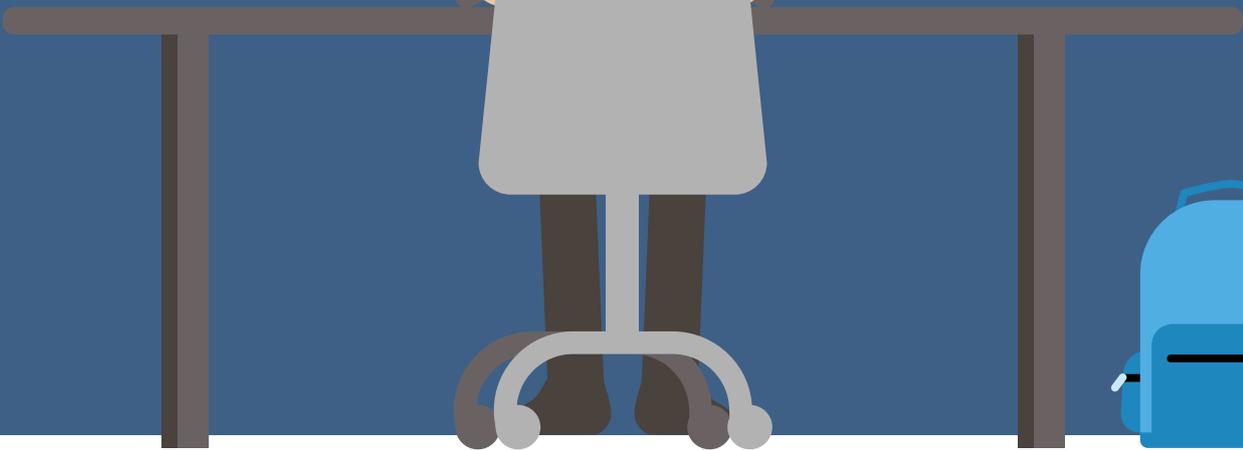
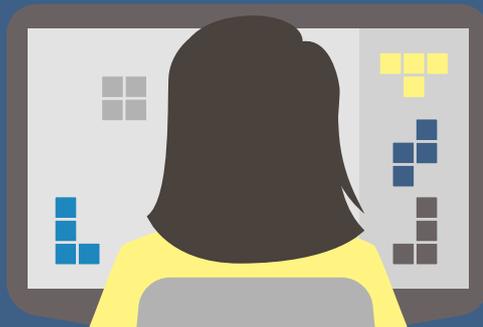


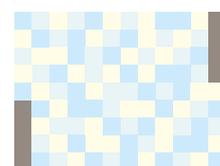
Games machen Schule:

Machbarkeitsstudie NRW

Handreichung für Lehrkräfte



Diese Handreichung ist ausdrücklich nur für den internen Gebrauch durch an der Machbarkeitsstudie zum Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht in NRW beteiligte Personen bestimmt. Von einer Weitergabe an Unbefugte ist abzusehen.



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

Vorwort



Çiğdem Uzunoğlu

Liebe Leser*innen,

Menschen aller Altersgruppen spielen heutzutage digital, aber speziell im Leben von Kindern und Jugendlichen nehmen digitale Spiele eine besondere Rolle ein. Heranwachsende nutzen Games nicht nur zur Unterhaltung, sondern auch als sozialen Ort für gemeinsame Treffen, als Experimentierfeld der eigenen Identitätsbildung und als Ort des informellen Lernens.

Die Qualitäten von digitalen Spielen für das schulische Lernen und Lehren liegen damit eigentlich schon auf der Hand. Auch in der Praxis haben in den vergangenen Jahren Initiativen und Projekte der Stiftung Digitale Spielekultur bereits punktuell aufgezeigt, dass sich Games hervorragend in der Schulbildung beziehungsweise als Türöffner zu bildungsrelevanten Themen für Kinder und Jugendliche einsetzen lassen.

Im Rahmen der durch das Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen geförderten Machbarkeitsstudie zum Einsatz digitaler Spiele im Schulunterricht wollen wir diese Anwendungsmöglichkeiten nun systematisch prüfen und erforschen. Aus unserer Sicht gibt es viel zu lernen – nicht nur in Bezug darauf, was die Schule als Institution durch die Integration digitaler Medien lernen kann, sondern auch, welche Anforderungen das Lernen an digitale Medien wie Games stellt. Auch aus diesem Grund haben wir unsere hauseigene Initiative, in deren Rahmen wir die Machbarkeitsstudie durchführen, »Games machen Schule« getauft.

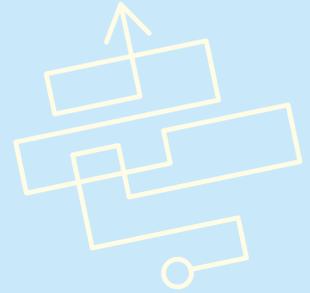
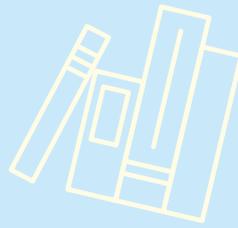
Es freut mich in diesem Zusammenhang sehr, in Kooperation mit dem Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen allen interessierten Lehrkräften diese Handreichung zur Verfügung stellen zu können. Die Handreichung bietet Ihnen auf den folgenden Seiten einen übersichtlichen und zielgerichteten Einstieg in die Welt der digitalen Spiele und ihrer Potenziale als digitales Bildungsmedium.

Ich wünsche Ihnen eine informative Lektüre!

Çiğdem Uzunoğlu
Geschäftsführerin Stiftung Digitale Spielekultur

Einführung: Digitale Spiele in der Schule

Mit Computerspielen lernen? Ja, das geht! Zwar wird das Spielen selbst als eine sinnfreie Tätigkeit angesehen, aber auch beim Spielen kann man lernen. Kinder lernen zum Beispiel beim Rollenspiel, sich mit verschiedenen Perspektiven auseinanderzusetzen und entwickeln dabei u.a. soziale, kommunikative und kognitive Fähigkeiten. Gilt das auch für Computerspiele? Eigentlich kann man mit jedem Computerspiel etwas lernen, aber in der Schule werden bestimmte Lernziele verfolgt. Aus pädagogischer Sicht können Computerspiele auch zum schulischen Lernen eingesetzt werden. Dies hängt mit mehreren Aspekten zusammen. Da gibt es etwa Spiele mit deutlichen pädagogisch-didaktischen Absichten, so genannte Serious Games. Sie verfolgen ausgewählte Themen und sind meist nach aktuellen psychologischen Lerntheorien gestaltet. Für den schulischen Bereich sind sie an den Lehrplänen bzw. zentralen unterrichtlichen Themen ausgerichtet. Aber auch mit anderen Computerspielen kann man Fachliches sehr gut lernen. So geben historische Computerspiele einen guten Einblick in die Lebenswelten von Menschen zu bestimmten historischen Zeitpunkten. Auch kann man dadurch viel über den Charakter historischer Figuren erfahren. Ebenso lassen sich im Deutschunterricht Spiele mit einer Erzählstruktur verwenden, um Schüler*innen durch Analyse von Handlungsperspektiven, narrativer Strukturen oder moralischen Problemen literarische Kompetenzen und literarisches Verstehen zu vermitteln. Und in naturwissenschaftlichen Fächern lassen gelungene Computerspiele Schüler*innen mit den Naturgesetzen spielen und experimentieren, so dass dafür ein besseres Verständnis entsteht.



Durch den Einbezug von Computerspielen im Unterricht können Schüler*innen nicht nur motiviert werden, auch geben Computerspiele durch ihren multimedialen und interaktiven Aufbau einen erweiterten Einblick in unterrichtliche Themen, der über Texte oder Tafelbilder hinausreicht. Somit stellen Computerspiele eine Bereicherung des schulischen Lernens dar. Sie müssen jedoch gut ausgewählt und in den Lehrplan eingebunden werden. Sie eignen sich besonders gut für unterrichtliche Projekte, an denen die Schüler*innen selbstständig in Gruppen arbeiten können. Sie lernen damit auch Computerspiele aus einer anderen Perspektive kennen und schätzen, nämlich dass sie nicht nur der Unterhaltung dienen und Spaß machen, sondern dass man von und mit ihnen etwas lernen kann. Zugleich ist es aber auch wichtig, Lehrende gut auf den Einsatz von Computerspielen vorzubereiten. Man sollte schon die wesentlichen Elemente und die zentralen Themen des ausgewählten Spiels kennen, muss dazu aber kein engagierter Computerspieler sein. Vielmehr ist Offenheit für digitale Medien, für neue Impulse für das schulische Lernen sowie für die Lebens- und Medienwelten von Kindern und Jugendlichen gefragt. Hat man diese Offenheit, macht Unterricht nicht nur den Schüler*innen mehr Spaß, sondern auch einem selbst. Also versuchen Sie es!

von Univ.-Prof. i.R. Dr. Stefan Aufenanger
Seniorforschungsprofessur für Medienpädagogik
an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz

Machbarkeitsstudie zum Einsatz digitaler Spiele im Unterricht an Schulen in Nordrhein-Westfalen

Im Rahmen ihrer Initiative »Games machen Schule« wird die Stiftung Digitale Spielekultur in Nordrhein-Westfalen eine Machbarkeitsstudie durchführen, die aufzeigen soll, ob und wie digitale Spiele im schulischen Regelunterricht eingesetzt werden können. Die Studie wird im Auftrag des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen durchgeführt. Sie dient wissenschaftlich-pädagogischen Zwecken und verfolgt keinerlei kommerzielle Ziele. Wissenschaftlich wird die Studie durch Prof. Dr. Jan Boelmann und Dr. Lisa König vom Zentrum für didaktische Computerspielforschung an der PH Freiburg sowie Prof. Dr. Stefan Aufenanger von der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz begleitet.

Die vorliegende Handreichung dient als Orientierung für die an der Machbarkeitsstudie teilnehmenden Schulen und ist ausschließlich für den internen Gebrauch bestimmt. Bitte sehen Sie daher davon ab, diese Handreichung an unbefugte Dritte weiterzugeben.



Hintergrund

Games sind ein zentraler Bestandteil der medialen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie passen sich den Nutzer*innen an, sind interaktiv und geben Feedback. Unter pädagogischer Begleitung können Games dazu beitragen, dass Schüler*innen einen souveränen Umgang mit digitalen Medien erlernen und gleichzeitig fachliche Kompetenzen und Medienkompetenz erwerben. Digitale Spiele können daher einen wertvollen Beitrag zur zeitgemäßen Entwicklung von Schule und Unterricht leisten.

Zielsetzung und Fragestellungen

Das Ziel des Vorhabens ist es, zu prüfen, in welcher Form digitale Spiele und Spielekultur in Kontexten formaler Bildung eingesetzt und wie Lernprozesse durch den Einsatz von Games unterstützt werden können. Dabei geht es einerseits um die Reflexion digitaler Spiele als Medien und Kulturgut, andererseits um das Potenzial digitaler Spiele zur Erarbeitung von Unterrichtsinhalten und zum Aufbau fachlicher Kompetenzen. Folgende Fragestellungen stehen dabei im Mittelpunkt:

- **Können mit Hilfe von digitalen Spielen im Lehrplan verankerte fachliche Kompetenzen in besonderem Maße erreicht werden?**
- **Was sind die strukturellen, kulturellen, systemischen sowie inhaltlichen Voraussetzungen für den Einsatz digitaler Spiele im schulischen Unterricht?**
- **Welche Spiele eignen sich für den Einsatz im Unterricht und wie müssen sie in die Unterrichtsplanung eingebunden werden?**

Unterrichtseinheiten und Durchführung

Gemeinsam mit Lehrkräften und Fachdidaktiker*innen unter der Leitung von Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Dr. Lisa König wurden Unterrichtseinheiten und -materialien für die 8. Jahrgangsstufe für die Fächer

Deutsch, Englisch, Physik, Praktische Philosophie und Politik/Wirtschaft-Politik/Gesellschaftslehre entlang der jeweiligen Kernlehrpläne des Landes Nordrhein-Westfalen entwickelt.

Diese entwickelten Unterrichtseinheiten werden im Frühjahr 2022 – unter Anleitung von geschulten Medienpädagog*innen – an 11 ausgewählten Schulen, die an der Machbarkeitsstudie teilnehmen, erprobt. Der Einsatz der o.g. entwickelten Unterrichtseinheiten mit Games sind für die Fächer

- **Deutsch und Englisch jeweils mit acht Unterrichtsstunden,**
- **Physik, Praktische Philosophie, Politik/Wirtschaft-Politik/Gesellschaftslehre mit jeweils vier Unterrichtsstunden geplant.**

Spiele

Zum Einsatz kommen sowohl Spiele mit dezidiertem Bildungsauftrag (Serious Games) als auch herkömmliche Unterhaltungsspiele, die pädagogisch eingeordnet und gerahmt werden. Die Spiellizenzen werden von der Stiftung Digitale Spielekultur erworben. Es werden keinerlei Kosten für die Schulen im Rahmen der Machbarkeitsstudie anfallen. Folgende digitale Spiele werden im Rahmen der Machbarkeitsstudie an den teilnehmenden Schulen eingesetzt:

- **Deutsch: Trüberbrook (App); Schwerpunkt: Literarisches Lernen**
- **Englisch: Life Is Strange (App); Schwerpunkt: Sprach- und Hörbildung**
- **Physik: Bridge Constructor Portal (App); Schwerpunkt: Kräfte und Maschinen**
- **Praktische Philosophie: Bad News (Browseranwendung); Schwerpunkt: Wahrheit, Wirklichkeit und Medien**
- **Politik/Wirtschaft-Politik/Gesellschaftslehre: Leons Identität (PC-Spiel); Schwerpunkt: Demokratiebildung**

Auswertung

Eine systematische Analyse der Chancen und Potenziale zum Einsatz der entwickelten Unterrichtseinheiten erfolgt durch Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, zu unterschiedlichen Zeitpunkten durch eine Datenerhebung an den Schulen. Die Ergebnisse der Datenerhebung werden anonymisiert in eine wissenschaftliche Studie einfließen.

Neben den oben genannten Fragestellungen soll mit der Studie auch eruiert werden, welche Akzeptanz der Einsatz digitaler Spiele in der Schule bei den Schüler*innen findet, wie sie das Lernen damit einschätzen und welche Lernerfolge erkennbar sind. Außerdem werden die beteiligten Lehrkräfte zu ihren Erwartungen und didaktischen Einschätzungen zum Vorhaben befragt. Von den Schüler*innen werden außer dem Geschlecht und Angaben zur individuellen Mediennutzung keine personenbezogenen Daten erhoben. Drei Erhebungszeitpunkte sind vorgesehen: Vor Projektbeginn, direkt nach Projektende und zwei Wochen danach.

Die schriftliche Befragung wird online durchgeführt. Dafür wird das Programm LimeSurvey von der Universität Mainz datenschutzkonform genutzt. Die erhobenen Daten werden auf der Ebene von Klassen zusammengefasst ausgewertet und außerhalb des Projekts nicht weiterverwendet. Das Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen hat die Begleitforschung genehmigt und sieht von einer Einverständniserklärung durch die Eltern der Schüler*innen ab, da keine personenbezogenen Daten erhoben werden.

Die Spiellizenzen werden von der Stiftung Digitale Spielekultur erworben. Es werden keinerlei Kosten für die Schulen im Rahmen der Machbarkeitsstudie anfallen. Dem Unternehmen Headup Games gilt ein besonderer Dank dafür, dass es diese Machbarkeitsstudie mit der Bereitstellung von Spiellizenzen unterstützt.



Fach: Deutsch

Geschichten verstehen leicht gemacht mit »Trüberbrook«

Genre: Klassisches Adventure

Plattformen: PC, Mac, Android, iOS (iPadOS 13.0 oder neuer, 1,1 GB Speicherplatz)

Spielmodus: Einzelspieler

Gesamtspielzeit: ca. 6–8 Stunden

USK-Freigabe: freigegeben

ab 6 Jahren gem. § 14 JuSchG

Ein Traum: Endlich einmal in einem Preisausschreiben gewinnen! Hans Tannhauser, Doktor der Physik, passiert zu Beginn des Spiels genau das. Auf Kosten eines anonym bleibenden Gönners bricht er zum Urlaub in das verschlafene Städtchen Trüberbrook auf. Doch schnell wird klar, dass die ländliche Idylle der 1960er Jahre trügt. Tannhauser werden die Aufzeichnungen zu seinem neuen Buch über Quantenphysik gestohlen, eine mysteriöse Figur versucht Kontakt zu ihm aufzunehmen und es passieren merkwürdige Dinge, die außer ihm niemand im Dorf zu bemerken scheint. Nur eine junge Frau namens Gretchen kommt ihm zu Hilfe.

In dem klassischen Adventure Trüberbrook steuern die Spielenden Dr. Tannhauser durch das gleichnamige Nest und versuchen herauszufinden, was in dem Luftkurort vor sich geht. Der Titel spielt gekonnt mit Motiven des Mystery-Thrillers.

Visuell besticht Trüberbrook insbesondere durch den Einsatz echter Miniatur-Kulissen, welche durch ein Verfahren namens Fotogrammetrie digitalisiert und in das Spiel eingefügt wurden. Prominente Persönlichkeiten wie Nora Tschirner, Jan Böhmermann oder TocoTronic-Sänger Dirk von Lowtzow übernehmen Sprechrollen – auch in der englischen Fassung, um einen authentischen deutschen Akzent zu vermitteln.

Im Laufe des Spielgeschehens trifft man auf eine Vielzahl schrulliger Figuren, welche das Spiel stets unterhaltsam machen und überzeugend wirken. Wie der Protagonist der TV-Serie Twin Peaks nimmt Tannhauser im Spielverlauf regelmäßig mithilfe eines Diktiergeräts Sprachnotizen für eine gewisse Beverly auf, wodurch eine Story-immanente Erzählebene ohne Bruch der vierten Wand eingezogen wird. Das Spiel bietet auch einen Kindermodus, in welchem bspw. Zigaretten aus dem Spiel entfernt werden.

Das Spiel Trüberbrook wird wie folgt im Unterricht eingesetzt Umfang acht Stunden (à 45 Minuten)

Lernziele und Schwerpunkte im Unterricht von Prof. Dr. Jan Boelmann und Dr. Lisa König

Bezug zu den Kompetenzbereichen im Kernlehrplan

Sprechen und Zuhören; Schreiben; Lesen; Umgang mit Texten und Medien (Schwerpunkt: literarische Texte); Reflexion über Sprache

Schwerpunkte

- Sich narrativen Gegenständen mehrkanalig nähern
- Handlungslogisches Verstehen und Figurenverständnis ausbauen
- Anschlusskommunikativer Austausch über literarische Erfahrungen

Didaktische und Methodische Hinweise

- Annäherung über einzelne Merkmale (Raum, Handlung, Figuren) von Narrationen mit anschließendem Ausbau der einzelnen Kompetenzbereiche (Schwerpunkt: Figurenverstehen und Handlungsverstehen)
- Variation von Einzel-, Partner*innen-, Gruppen- und Plenumsphasen inkl. Videophasen
- Fertige Materialien nach drei Niveaustufen differenziert



Fach: Englisch
Authentisches Spracherleben mit »Life Is Strange« Episode 1

Genre: Adventure
Plattformen: PC, Mac, Android, iOS [iPad 5 (2017), iPad Air 2, iPad Mini 4 oder neuere Geräte ab iPadOS 10.0 oder neuer, ca. 1 GB Speicherplatz]
Spielmodus: Einzelspieler
Gesamtspielzeit: ca. 2 Stunden pro Episode
USK-Freigabe: freigegeben ab 12 Jahren gem. § 14 JuSchG

Es ist ein normaler Montag in der Blackwell Academy. Nach dem Fotografie-Unterricht geht die 18-jährige Maxine (Max) auf die Mädchentoilette, wo sie Zeugin eines Streits zwischen ihrem Mitschüler Nathan und einem Mädchen, Chloe, wird. Nathan bedroht Chloe mit einer Waffe. Es löst sich ein Schuss und Chloe sinkt getroffen zu Boden. Max stürzt betroffen aus ihrem Versteck hervor und – findet sich im Klassenraum wieder. Hat sie geschlafen? Nein, dafür waren die Geschehnisse zu real. Max experimentiert im Unterricht ein wenig und stellt fest, dass sie den Fluss der Zeit manipulieren kann. Nach dem Unterricht eilt Max wieder zur Toilette, wo sich Nathan und Chloe erneut streiten. Diesmal gelingt es Max, die beiden abzulenken, sodass niemand verletzt wird. So beginnt die Geschichte von Life Is Strange, in der die Spielenden Max über fünf Tage begleiten.

Life Is Strange ist als eine Serie aufgebaut und jeder Tag entspricht einer Spielepisode. Die Erzählung dreht sich dabei um die Suche nach der seit sechs Monaten entführten Rachel Amber. Die klassische Coming-of-Age-Geschichte behandelt zentrale Themen des Heranwachsenden und streift dabei Themen wie familiäre Probleme, Mobbing, Drogenmissbrauch sowie Suizid, Sterbehilfe und Tod.

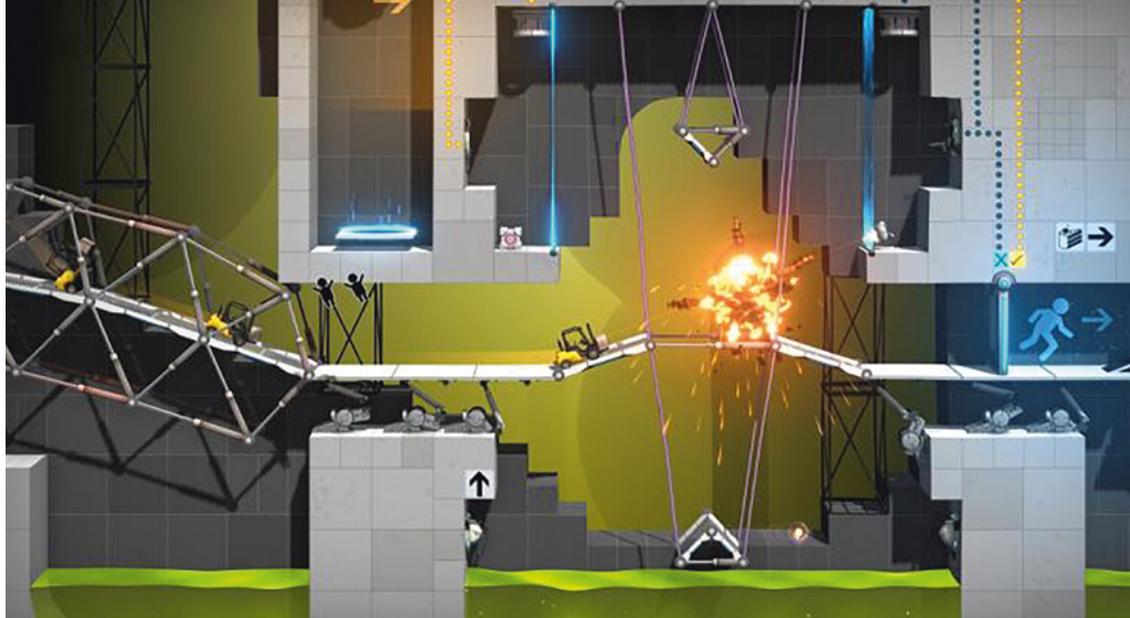
Die Spielenden finden in Maxine eine vielschichtige Identifikationsfigur, deren Handlungen sie im Laufe der Geschichte nachvollziehbar präsentiert bekommen. Die einzelnen Handlungs-

bausteine ergeben das authentische Bild einer jungen Frau weitab üblicher Rollenklischees in Videospiele.

Anders als bei anderen Episoden-Spielen kann die Spielwelt weitestgehend frei erkundet werden. Die zu treffenden Entscheidungen setzen die Spielenden nicht unter Druck, da sie stets zurückgespult werden können. Dadurch kann Max' Rolle im Spiel frei erprobt werden. Die Funktion des Zurückspulens ist dabei auch beim Lösen von Rätseln wichtig. Durch den einfachen Aufbau der Rätsel wird der Handlungsverlauf nicht nennenswert gestört.

Das Spiel Life Is Strange wird wie folgt im Unterricht eingesetzt
Umfang acht Stunden (à 45 Minuten)

<p>Lernziele und Schwerpunkte im Unterricht von Prof. Dr. Jan Boelmann und Dr. Lisa König</p>
<p>Bezug zu den Kompetenzbereichen im Kernlehrplan Kommunikative Kompetenzen; Sprechen; Leseverstehen; Schreiben; Sprachmittlung; Interkulturelle Kompetenzen; Verfügbarkeit von sprachlichen Mitteln und sprachliche Korrektheit; Wortschatz; Grammatik; Umgang mit Texten und Medien; Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen</p>
<p>Schwerpunkte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich mit authentischen Sprechsituationen auseinandersetzen • Ausbau kommunikativer Kompetenzen (Hör- und Leseverstehen) • Erwerb interkultureller Kompetenzen
<p>Didaktische und Methodische Hinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Authentisches Spracherleben durch die englische Sprachausgabe des Spiels und hieraus resultierenden Zuhör- und Sprechaufgaben • Variation von Einzel-, Partner*innen-, Gruppen und Plenumsphasen • Fertige Materialien nach drei Niveaustufen differenziert



Fach: Physik
Einführung in das Themenfeld Mechanik mit »Bridge Constructor Portal«

Genre: Simulation, Strategie
Plattformen: PC, Mac, Android, iOS [erfordert iPadOS 9.0 oder neuer, ca. 200 MB Speicherplatz]
Spielmodus: Einzelspieler
Gesamtspielzeit: ca. 12 Stunden
USK-Freigabe: freigegeben ohne Altersbeschränkung gem. § 14 JuSchG

Bridge Constructor Portal stellt Spielende vor die Herausforderung, eine Brücke zu bauen, die der Überfahrt mehrerer Fahrzeuge standhalten muss. Die Schwierigkeit dabei: Die Brücke muss den Regeln der Physik entsprechen und daher Kraftwirkungen und Bewegungsgesetze befolgen, sodass manch fantasievolles Ausprobieren nicht selten mit einem großen Klatsch ins Wasser endet. In sukzessiven komplexer werdenden Leveln erproben die Spielenden Gesetzmäßigkeiten der Mechanik, wobei später auch Wechselwirkungen und Richtungsänderungen mitbedacht werden müssen.

Zentrales Spielelement sind die namensgebenden Portale, welche zwei beliebige Punkte im Level miteinander verbinden. Bei den Portalen ist zu beachten, dass der Eintrittswinkel

der Fahrzeuge gleich dem Austrittswinkel ist und ihr Bewegungsimpuls erhalten bleibt.

Ein großer Vorteil von Bridge Constructor Portal ist die Verfügbarkeit auf allen Systemen. Es kann sowohl auf Konsolen, PCs, als auch Smartphones und Tablets genutzt werden. Zudem sind die Levels relativ kurz. Der Titel kann also auch für kurze Einheiten eingesetzt werden.

Die Grafik und einfache Bedienung machen das Spiel auch jungen Kindern zugänglich. Allerdings birgt Bridge Constructor Portal aufgrund seines komplexen Leveldesigns ein gewisses Frustpotenzial für jüngere Kinder. Hinzu kommt der schwarze Humor durch die zynische Kommentierung der bösen KI GlADOS, die von jungen Kindern noch nicht nachvollziehbar sein könnte. Daher empfiehlt sich der Einsatz des Spiels erst mit Kindern ab 10 Jahren.

Das Spiel Bridge Constructor Portal wird wie folgt im Unterricht eingesetzt
Umfang vier Stunden (à 45 Minuten)

Lernziele und Schwerpunkte im Unterricht von Prof. Dr. Jan Boelmann und Dr. Lisa König

Bezug zu den Kompetenzbereichen im Kernlehrplan
 Inhaltsfeld: Kräfte und Maschinen, hierin: Umgang mit Fachwissen; Erkenntnisgewinnung; Kommunikation; Bewertung

- Schwerpunkte**
- Annäherung an die Kraftwirkung als zentrales Lernfeld im Fach Physik
 - Ausbau des Basiskonzepts Wechselwirkung
 - Erarbeitung des Konzepts Bewegung und Richtungsänderung

Didaktische und Methodische Hinweise

- Annäherung über einzelne Basiskonzepte an das Inhaltsfeld Kräfte und Maschinen
- Variation von Einzel-, Partner*innen-, Gruppen und Plenumsphasen inkl. Verifizierung und Falsifizierung von eigenen und fremden Lösungsvorschlägen (Videoreflexion)
- Fertige Materialien nach drei Niveaustufen differenziert, Spielgeschwindigkeit zusätzlich einstellbar



Fach: Praktische Philosophie
Wirklichkeit einschätzen lernen mit »Bad News«

Genre: Simulation
Plattform: Browserspiel
[\[https://www.getbadnews.de/\]](https://www.getbadnews.de/)
Spielmodus: Einzelspieler
Gesamtspielzeit: ca. 20 Minuten

Bei Bad News handelt es sich um ein kurzes Browserspiel, das von der niederländischen Organisation DROG entwickelt wurde. Die Gruppe von Akademiker*innen, Journalist*innen und Medienexpert*innen widmet sich der Entwicklung von Programmen und Kursen zur Stärkung der Medienkompetenz. Ein Ergebnis dieser Arbeit ist dieses Spiel. Spielende verfolgen das Ziel, einflussreiche Verbreiter von Desinformation zu werden. Auf dem Weg dorthin lernen sie verschiedene Strategien kennen, deren geschickte Verwendung ihnen zu einer höheren Follower-Zahl und damit zu mehr Macht und Einfluss verhelfen.

Zu den sechs Strategien gehören etwa die geschickte Nutzung emotionalisierender Beiträge, die weder wahr noch falsch sind, oder die Einbettung von Verschwörungsmmythen in Beiträge. Das Spiel führt die Spielenden dabei textbasiert durch die verschiedenen Strategien und stellt Beiträge und Memes zur Auswahl. Wählen sie das Bild oder die Nachricht, die auf

einer der Falschmeldungsstrategien beruhen, werden sie mit einer höheren Follower-Zahl belohnt. Hierbei erweist sich jedoch das Spiel zwischen einschlägiger Meldung und minimaler Glaubwürdigkeit als entscheidend: Treiben es die Spielenden zu weit, kehrt das Publikum den Falschmelder*innen schnell den Rücken.

Das Spiel Bad News wird wie folgt im Unterricht eingesetzt
Umfang vier Stunden (à 45 Minuten)

Lernziele und Schwerpunkte im Unterricht von Prof. Dr. Jan Boelmann und Dr. Lisa König
Bezug zu den Kompetenzbereichen im Kernlehrplan Inhaltsfelder »Wahr und falsch« sowie »Virtualität und Schein«, hierin: Personale Kompetenz; Soziale Kompetenz; Sachkompetenz; Methodenkompetenz
Schwerpunkte <ul style="list-style-type: none"> • Fake News erkennen • Überblick über Mechanismen der Medienwelt erhalten • Eigene Standpunkte vertreten
Didaktische und Methodische Hinweise
<ul style="list-style-type: none"> • Erfahrungsbasiertes Erkunden von Strategien, die der Produktion von Fakes News zugrunde liegen • Variation von Einzel-, Partner*innen-, Gruppen und Plenumsphasen inkl. abschließender Podiumsdiskussion • Fertige Materialien nach drei Niveaustufen differenziert



Fach Politik/Gesellschaftslehre Strategien von Rechts- extremismus verstehen mit »Leons Identität«

Genre: Adventure
Plattformen: PC [Windows 7 oder höher, Quadcore Prozessor mit 2.5GHz Prozessor oder schneller, DirectX 11 oder höher, 3 GB Speicherplatz]
Spielmodus: Einzelspieler
Gesamtspielzeit: ca. 2 Stunden
USK-Freigabe: freigegeben ab 12 Jahren gem. §14 JuSchG

Jonas ist 15 Jahre alt, leidenschaftlicher Drummer und auf der Suche nach seinem großen Bruder Leon. Leon ist verschwunden, ohne jemandem zu sagen, wohin und für wie lange. Per Handy ist er nicht mehr zu erreichen. Die Eltern sind verzweifelt, die Polizei ratlos. In der Hoffnung, doch noch herauszufinden, was mit seinem Bruder geschehen ist, begibt sich Jonas in Leons Zimmer auf die Suche nach Hinweisen. Diese müssen von den Spielenden gefunden und miteinander kombiniert werden, um mehr über das Verschwinden von Leon zu erfahren, denn dieser hat sich in den letzten Wochen stark verändert. Anhand von Passwortlisten, alten Fotos, Mails, Chatverläufen und sogar einem 3D-Drucker rekonstruieren die Spielenden in Leons Identität daher Stück für Stück, wie und warum

Leon sich in der letzten Zeit verändert hat. Bei der Suche stoßen sie auf Bücher, Poster und Zeitschriften mit rechtsextremem Gedankengut. Im Laufe des Spiels finden sie auf diese Weise heraus, wie Leon sich radikalisierte und in eine Gruppe Rechtsextremer hineinrutschte. Was bewegt einen Menschen dazu, sich zu radikalieren? Wie kann man so einer Person helfen und sie wieder nach Hause zurückholen? Mit diesen Fragen möchte Leons Identität die Spielenden zum Nachdenken anregen.

Das Spiel Leons Identität wurde von der Staatskanzlei und dem Ministerium des Innern in Nordrhein-Westfalen mit dem Ziel der Extremismus-Aufklärung und -Prävention sowie zur Förderung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen entwickelt. Verschiedene Facetten der rechtsextremen Szene werden thematisiert, darunter Foren mit rechtsextremen Verschwörungsmuthe, Memes, Musik und Konzerte sowie andere Veranstaltungen. Jonas, der Protagonist des Spiels, wird als Vorbild in Sachen Medienkompetenz im Rahmen der Handlung eingesetzt und soll eine kritische Auseinandersetzung mit dem Erlebten im Spiel fördern.

Das Spiel Leons Identität wird wie folgt im Unterricht eingesetzt Umfang vier Stunden (à 45 Minuten)

Lernziele und Schwerpunkte im Unterricht von Prof. Dr. Jan Boelmann und Dr. Lisa König

Bezug zu den Kompetenzbereichen im Kernlehrplan
Inhaltsfelder »Herrschaft, Partizipation und Demokratie« sowie »Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie«, hierin: Sachkompetenz; Urteilskompetenz; Handlungskompetenz

Schwerpunkte

- Strategien des heutigen Rechtsextremismus kennenlernen
- Fiktive Gestaltungsaspekte mit realen Bewegungen vergleichen und diese reflektieren

Didaktische und Methodische Hinweise

- Selbstständiges und eigenverantwortliches Entdecken von Hinweisen auf Leons Verschwinden inkl. Realitätsabgleich anhand der Website des Innenministeriums NRW
- Variation von Einzel-, Partner*innen-, Gruppen und Plenumsphasen
- Fertige Materialien nach drei Niveaustufen differenziert

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche.

Im Auftrag von

**Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen**



Impressum

Herausgeber

Stiftung Digitale Spielekultur
Marburger Straße 2
10789 Berlin

Inhalt, Konzeption und Redaktion

Stiftung Digitale Spielekultur

Weitere Autor*innen

Prof. Dr. Stefan Aufenanger
Prof. Dr. Jan Boelmann
Dr. Lisa König
Martin Fischer

Quellen

Spieleratgeber NRW,
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Digitale Spiele mit Pädagogischem
Potential, Stiftung Digitale Spielekultur

Bilderrechte

Bild 1: Trüberbrook

Presse-Screenshot

©Headup Games, 2019

Bild 2: Life Is Strange

Presse-Screenshot

©Square Enix, 2015

Bild 3: Bridge Constructor Portal

Presse-Screenshot

©Headup Games, 2017

Bild 4: Leons Identität

Presse-Screenshot

©Bildtonfabrik, 2018

Bild 5: Bad News

Screenshot

©DROG, 2021

Layout und Illustration

minkadu Kommunikationsdesign Berlin

**Besonderer Dank für das Bereitstellen
von Spielizenzen gilt:**



Weiterführende Literatur

Publikationen der Stiftung

Digitale Spielekultur

www.stiftung-digitale-spielekultur.de/broschueren

Bildung neu gestalten mit Games,
Stiftung Digitale Spielekultur

Elternratgeber,

USK und Stiftung Digitale Spielekultur

**Publikation der Fachstelle
für Jugendmedienkultur NRW**

www.spieleratgeber-nrw.de

Diese Handreichung ist ausdrücklich nur für den internen Gebrauch durch an der Machbarkeitsstudie zum Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht in NRW beteiligte Personen bestimmt. Von einer Weitergabe an Unbefugte ist abzusehen.