

Inhalt

Intro: eine Gesellschaft spielt. Die mediendidaktische Ausgangssituation und Herausforderung	9
Tutorial: theoretische Grundlagen	15
Station 1: die Aufgaben von Bildung und Schule in einer digitalen Welt ...	16
Station 2: Flow generieren. Lerntheoretische Perspektiven im Spannungsfeld zwischen Kompetenzorientierung und Game Design	18
Station 3: Medienkritik? Nein, Medienreflexion und darauf aufbauend Medienkompetenz!	21
Station 4: Game-based Learning und Gamification. Definitionsversuche	22
<i>Game-based Learning</i>	22
<i>Gamification</i>	24
Station 5: Serious Games, Unterhaltungsspiele, Genres ...?	
Ein Versuch der Klassifikation	28
<i>Kommerzielle Spiele, Indie Games und Triple-A-Titel</i>	28
<i>Serious Games</i>	29
<i>Computer und Videospielgenres. Eine Welt, so komplex wie die Realität, oder?</i>	30
Station 6: Game Design und Lernen in der Schule. Ein Perfect Match? ...	34
<i>Was ist überhaupt ein Spiel und was hat das mit Lernen zu tun?</i>	35
Station 7: Game Design: die Sprache von Computer- und Videospielen ...	37
<i>Flow und Immersion als Ziel</i>	37
<i>Grundlagen des Game Designs</i>	38
<i>Gameplaymechaniken – oder: Wie funktionieren Spiele auf der Praxisebene?</i>	40
<i>Repräsentanzformen im Game Design — oder: wie Inhalte im Spiel visualisiert und erfahrbar gemacht werden</i>	46
<i>Storytelling und die Kraft des Narrativs</i>	49
<i>Storytelling in Computer- und Videospielen</i>	51

<i>Klassisches textbasiertes Storytelling und Cutscenes</i>	53
<i>Environmental Storytelling</i>	54
<i>Die audiovisuelle Darstellung</i>	57
 Level 1: die hermeneutische Basis. Das Key-Modell	59
 Level 2: Game-based Learning mit dem KEY-Modell	65
Level 2.1: Bekanntes nutzen, von bisherigen Erfahrungen profitieren.	
Von der Filmanalyse zur Gameplayvideoanalyse	65
<i>Level 2.1.1: auf den Spuren eines Abenteuers – »Uncharted 4«</i>	66
<i>Level 2.1.2: die Endzeit vor Augen – »The Last of Us Part I«</i> <i>(PS5-Remake)</i>	70
Level 2.2: Konsole, Tablet, Cloud Gaming und Co.	
Technische Lösungen für den Start in den Alltag	72
Level 2.3: von Live Let's Plays und Singleplayer-Partien.	
Unterrichtsorganisation im Game-based Learning	77
Level 2.4: Game-based Learning im schulischen Alltag.	
Didaktische Perspektiven und Praxisbeispiele	81
<i>Level 2.4.1: Beginner – Game-based Learning im Kontext einer</i> <i>Unterrichtsstunde mit »Battlefield 1«</i>	82
<i>Level 2.4.2: Advance. Game-based Learning in einer</i> <i>Unterrichtssequenz mit »A Memoir Blue«</i>	90
<i>Level 2.4.3: Expert – Game-based Learning als Basis für eine</i> <i>Unterrichtsreihe mit dem Action-Adventure »Detroit: Become Human«</i>	96
Level 2.5: die »Weltkarte« zu Level 2 – eine Übersicht	113
 Level 3: die Sprache Game Design in analogen Unterrichtssettings nutzen	115
Level 3.1: die Lernenden als Game Designer:innen	115
<i>Level 3.1.1: die Epoche des Hochimperialismus als Strategiespiel.</i> <i>Game Design und Geschichte in der gymnasialen Oberstufe</i>	117
<i>Level 3.1.2: Life is Strange 2. Dem »American Dream« auf der Spur?</i>	125

Level 4: den Loop erfahren, den Loop durchbrechen.	
Medienreflexion mit Game-based Learning	137
Level 4.1: dem Game Design auf der Spur.	
Medienreflexion mit »Subway Surfers«	138
<i>Level 4.1.1: Konsument:innenbindung durch Gameplaymechanik</i>	139
<i>Level 4.1.2: Individualisierung, Loot und der Zufall.</i>	
<i>»Ich« als Spielcharakter?</i>	142
 Das Finale: ein Plädoyer für die Integration von Computer- und Videospielen in den schulischen Alltag	 147
 Credits: Literatur	 151
 Verzeichnis der QR-Codes	 153
 Liste der genannten Spiele	 155
 Add-On: 50 Computer- und Videospiele für den Start mit Game-based Learning und gamifizierenden Lernsettings im schulischen Alltag	 157