# LE:04 Digitale Spiele

Ein Drittel der deutschen Bevölkerung spielt täglich bzw. mehrmals die Woche digitale Spiele. Das Durchschnittsalter liegt mittlerweile bei 36 Jahren. Hiermit wird deutlich, das digitale Spiele für einen großen Teil der Bevölkerung zum Alltag gehören. Umso mehr verwundert es, dass digitale Spiele im Gegensatz zu analogen Spielen für die menschliche Entwicklung in der allgemeinen Diskussion eher negativ konnotiert sind (Stichworte: Vereinsamung, Suchtverhalten, Aggression oder Bewegungsarmut). In unserer Übung möchten wir eine möglichst differenzierte medienpädagogische Sicht auf digitale Spiele entfalten, um Einsatzmöglichkeiten im Bereich der geographischen Bildung zu diskutieren.

### Inhalte dieser Lerneinheit

- Digitale Spiele / Serious Games
- Lernprogramme und Lerntheorien (Programmierte Instruktion)
- Simulations- und Planspiele
- Beispiel “Ecopolicy”
- Beispiel “Mobility”
- Einbettung digitaler Spiele in den Unterricht

### Voraussetzungen für diese Lerneinheit

- Keine

### Lernergebnisse und Kompetenzen

Nach dieser Einheit können Sie…

- die Unterschiede zwischen den verschiedenen digitalen Spielarten und ihren Lernnutzen verstehen
- die Eignung eines digitalen Spiels für den Unterricht beurteilen
- Lerntheorien beschreiben und sie digitalen Spielen zuordnen
- Kritikpunkte an digitalen Spielen nennen
- verstehen, wie digitale Spiele als Ausgangspunkt genutzt werden können um sensible Themen zu diskutieren
- Eigenschaften und Ablauf von (digitalen) Simulations- und Planspielen beschreiben

### Vorlesungsfolien

Die VL-Folien finden Sie als ***PDF-Dokument*** und ***Screencast*** im entsprechenden Olatordner.

### Literatur für diese Lerneinheit


- Le, S., Weber, P., Ebner, M. (2013): Game-Based Learning. In: Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. E-Book.Online verfügbar
- Kaup, N., Meßner, M. T., Schröder, L.-M., McLean, P., Jehle, M., Dorsch, C. & O. Wolff (2018): „Was wird aus der alten Schule in Hausen?“ – Ein Planspiel zur Förderung von Mündigkeit im fächerübergreifenden Unterricht. In: GW-Unterricht 148 (4/2017), 66–76.Online verfügbar

From:
https://foc.geomedienlabor.de/ - **Frankfurt Open Courseware**

Permanent link:
**https://foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:studierende:l:vl-md:lerneinheit:le04**

Last update: **2025/09/29 14:00**