

ide

informationen zur deutschdidaktik  
Zeitschrift für den Deutschunterricht  
in Wissenschaft und Schule

# Videospiele

Herausgegeben von  
Katharina Evelin Perschak und Felix Schniz

Heft 2-2020  
44. Jahrgang

---

## **Editorial**

- KATHARINA EVELIN PERSCHAK,  
FELIX SCHNIZ: Videospiele und  
Deutschunterricht.  
Eine Beziehung mit Zukunft . . . . . 5

## **Service**

- FLORIAN KELLE:  
Videospiele im Unterricht.  
Bibliographische Notizen . . . . . 129

## **Magazin**

### *Kommentar*

- EDMUND HUDITZ:  
Künstliche Intelligenz in Apps  
für den Unterricht . . . . . 134

### *ide empfiehlt*

- WERNER WINTERSTEINER:  
Andreas Leben, Alenka Koron  
(Hg., 2019): Literarische Mehr-  
sprachigkeit im österreichischen  
und slowenischen Kontext . . . . . 136

- Neu im Regal* . . . . . 138

## Einführung und Ermutigung

|   |    |
|---|----|
| JAN M. BOELMANN, JANEK STECHEL: Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten .....  | 9  |
| ROMAN MANDEL: <i>Video games in education</i> .<br>Die rasante Entwicklung von Videospielen als Chance für die interaktive Unterrichtsgestaltung von heute..... | 22 |
| WENDY ISABEL ZELLING: Die Adoleszenz in Videospielen. Am Beispiel von Dontnod Entertainments <i>Life Is Strange</i> .....                                       | 33 |
| FELIX SCHNIZ: Videospiele im pädagogischen Schulalltag. Fünf Fragen und Antworten für den praktischen Einsatz.....  | 45 |

## Zwischensequenz

|   |    |
|---|----|
| STEFAN KÖHLER: Spiele erzählen. Anders.<br>Über den Umgang mit Computerspielen im Deutschunterricht. Essay .... | 57 |
|---|----|

## Videospielen im Unterricht begegnen

|   |    |
|---|----|
| THOMAS FALLER, FELIX SCHNIZ: Gemeinsames Videospielen als methodische Gesprächsgrundlage nach dem Modell des Klagenfurt Critical Game Lab ..... | 66 |
| EVA IRENE KRASSNITZER: Level One. Methodenvorschläge für einen gelungenen Einstieg in die Thematik und das Medium Videospiel im Unterricht..... | 73 |
| GERDA WOBİK: »Ich und Computerspiele haben ein zwiespältiges Verhältnis«. Videospiel als Thema der LehrerInnen-Fort- und -Weiterbildung .....   | 80 |

## 3 Genres – 3 Spiele – 3 Ideen

|  |     |
|--|-----|
| STEFAN EMMERSBERGER: Fantasie als Superkraft: <i>The Awesome Adventures of Captain Spirit</i> . Zur Rolle von Fiktion bei der Verarbeitung von Realität..  | 89  |
| KATHARINA EVELIN PERSCHAK: Interaktive Geschichten erspielen im Unterricht. Das Potential von Walking Simulators am Beispiel <i>Virginia</i> ....  | 100 |
| MARINA WALLNER, THOMAS KUNZE: King for a Day.<br>Entscheidungskompetenz, Dialogfähigkeit und Wortschatzerweiterung – welche Möglichkeiten das Computerspiel <i>Reigns</i> für den Regelunterricht im Fach Deutsch bietet ..... | 109 |

## Spiele-Kiste

|  |     |
|--|-----|
| VANESSA ERAT: <i>Assassins's Creed: Origins</i> .....  | 119 |
| THOMAS HAINSCO: <i>The Wanderer: Frankenstein's Creature</i> .....   | 122 |
| THOMAS OGRADNIG: Interdisziplinärer und fächerübergreifender Unterricht durch <i>SimCity BuildIt</i> ..... | 124 |
| MATTHIAS KUNCIC: <i>Ori and the Blind Forest</i> .....   | 126 |