

Game-based Learning



Liebe Leserin, lieber Leser,

das Spielen ist untrennbar mit dem Menschsein verbunden und ein kulturbildender Faktor. Dennoch werden Computerspiele i. d. R. strikt getrennt gesehen von der Bildungswelt – sofern es sich nicht um didaktische Lernspiele handelt, die für Abwechslung sorgen (sollen), mit richtigen Spielen aber meist wenig zu tun haben.

Dabei wohnt Spielen, einschließlich Videospiele, ein großes pädagogisches Potenzial inne, das gerade jetzt in Coronazeiten, in denen sich Lehrkräfte über die Passivität und das Desinteresse ihrer Schülerinnen und Schüler am Videounterricht und Arbeitsblättern beklagen, endlich in den Vordergrund treten sollte. Wann, wenn nicht jetzt, haben wir die Chance, Bildung neu zu denken und zeitgemäßer zu gestalten, um unserem Bildungsauftrag nachzukommen, die Lernenden auf eine ungewisse Zukunft vorzubereiten?!

Im aktuellen Heftschwerpunkt präsentieren wir die Möglichkeiten und Potenziale von Game-based Learning im Kontext der Transformation des Lernens. Bei allen Überlegungen der Autorinnen und Autoren stehen die Lernenden im Mittelpunkt.

Nicht als passive Konsumenten, sondern als aktive Gestaltende.

In eigener Sache: Das ON-Team dankt seiner langjährigen Redakteurin Hedwig Lichtenstern herzlich für ihre Arbeit. Seit 1996 hat sie den ON-Vorgänger COMPUTER+UNTERRICHT zur Referenz entwickelt, an der sich die Konkurrenz bis heute messen muss. Hedwig Lichtensterns finales Meisterstück war der Wandel des Heftes zu ON, dessen Redaktionsgeschäfte sie nun abgibt, um sich anderen Aufgaben zu widmen. Alles Gute wünschen ihr dafür

STEPHANIE WÖSSNER UND DAS ON-TEAM



8

BASIS

STEPHANIE WÖSSNER

4 Lernen statt daddeln

Game-based Learning:
mehr als Gamification

FABIAN KARG

8 Spiele lehren – spielend lernen – Spielen lernen

Digitale Spiele gehören
in die Schule!



10

EINBLICKE

10

ANGELA SCHWARZ | JAN PASTERNAK

Auf Entdeckungstour

Chancen und Grenzen
von Geschichtsangeboten
in digitalen Spielen



DIGITALES ADD-ON

Padlet „Game-based Learning“

Auf unserer Online-Pinwand zum Heft finden Sie Material,
Zusatzinfos und weitere Ergänzungen zu den Themenbeiträgen.
Einfach den QR-Code scannen oder die URL im Browser eingeben:

https://friedrichverlaggmbh.padlet.org/FV/on4_2021

Auch Ihre Fragen und Anregungen sind uns dort willkommen.

Das Padlet zu ON 4/2021 ist offen bis 18. Mai 2021.





20

KONZEPTE

- THOMAS EBINGER
 14 **Auf Jesu Spuren**
 Ein Minetest-Projekt (nicht nur)
 für den Religionsunterricht
- STEPHANIE WÖSSNER | FABIAN KARG
 16 **Viel Raum auf 13 x 13**
 Mit Bloxels selbst zum
 Gamedesigner werden
- STEPHANIE WÖSSNER |
 SEBASTIAN EISELE
 20 **Caught in a dream**
 Englischlernen mit einem
 digitalen Escape Game

FORSCHUNG

- MANDY SCHIEFNER-ROHS
 22 **Schulplattformen
 bedarfsorientiert
 entwickeln**

SCHULENTWICKLUNG

- LARA-IDIL ENGEC |
 MANUELA ENDBERG
 24 **Es wird Zeit: Fortbildung
 und Unterstützung bei
 der Digitalisierung**

TRENDS

- CAROLIN LANGHAUSER |
 JAN HELLRIEGEL
 26 **Mittendrin statt nur
 dabei: 360°-Videos
 im Unterricht – Teil 1**
- ANNA ZIERER
 28 **Neuer Makerspace für
 Stuttgarts Schulen**

LEUCHTTÜRME

- ANIKA KIRSCH | JULIA FREI
 30 **Ein Schultag als
 Medien-Barcamp**

WEITERBILDUNG

- MANDY SCHIEFNER-ROHS
 32 **Mikroformate (in)
 der Weiterbildung**

INTERNATIONAL

- GERITT MÜLLER
 35 **MOOC zu KI**

APPS

- STEPHANIE WÖSSNER
 36 **Minetest | Gamefroot |
 CoSpaces Edu**

TIPPS

- MANDY SCHIEFNER-ROHS |
 ALEXANDER KÖNIG
 38 **Buchrezensionen**
- MATTHIAS CZERMAK
 39 **Ab durch den Tunnel**
 Mit einem VPN schnell und
 sicher eine Verbindung zum
 Heimnetzwerk herstellen
- 1 **Sketchnote**
 40 **Vorschau | Impressum**

**Im Abo enthalten:
 on digital**

So erhalten Sie Zugang
 zur digitalen Ausgabe:
[www.friedrich-verlag.de/
 digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)