

HEFT 4/23**COMPUTERSPIELE IM UNTERRICHT****LIEBE LESER:INNEN,**

Computerspiele sind zum festen Bestandteil der Lebenswelt der Schüler:innen geworden und breit in der Gesellschaft verankert. Sie haben sich inzwischen zu einem Kulturgut entwickelt, das beinahe so verbreitet ist wie der Film in Kino und Fernsehen. Seit den 2010er-Jahren werden ihre Potenziale für den Deutschunterricht auch intensiver durch die Deutschdidaktik untersucht – im Deutschunterricht führen sie jedoch noch weitgehend ein Nischendasein.

Die im Entstehen begriffene Didaktik des Computerspiels geht von den immensen Lernpotenzialen von Computerspielen aus, in denen Kombinationsfähigkeit, Problemlösungskompetenz, Einfallsreichtum und antizipatorisches Denken ebenso geschult werden können wie spezifische fachliche Kompetenzen. Als interaktive Medien binden sie ihre Rezipient:innen aktiv in die Ausgestaltung der in ihnen vermittelten Geschichten und Handlungen ein und ermöglichen problemorientiertes, erfahrungsbasiertes und simulatives Lernen. Insgesamt verfolgt dieses Themenheft das Ziel, neue Perspektiven auf einen Unterricht zu entwerfen, der die didaktischen Potenziale von Computerspielen für das Erreichen von curricular verankerten Lernzielen nutzt und zugleich deren Spektrum erweitert. Zahlreiche Beispiele sollen Lehrer:innen, die bislang wenig Erfahrung mit dieser Medienform sammeln konnten, anschaulich zeigen, wie ihr Einsatz gelingen kann.

Jan M. Boelmann & Joachim Pfeiffer

Thema

JAN M. BOELMANN

2 Lernförderliche Aspekte von Computerspielen im Unterricht

ANDREAS SCHÖFFMANN / MARKUS ENGELNS

**11 „DU, wie hast du's mit den Spielen?“
Paradigmen der Einbindung digitaler Spiele in den Deutschunterricht**

JAN-NOËL THON

**24 Alles literarisch?
Zur ästhetischen Komplexität gegenwärtiger Computerspiele**

LILLI C. EICHENBERGER

34 Literarisches Lernen mit Märchen im Computerspiel

ANDREAS SEIDLER

44 Computerspiele schreibend analysieren, kritisieren, erklären, kreativ erweitern und entwickeln

KATHARINA EVELIN PERSCHAK

**53 Diskutieren und Argumentieren
Didaktisches Potenzial des Computerspiels EZRA (6./7. Klasse)**

LISA KÖNIG

**64 Literarische Welten entdecken
Mit Virtual Reality zum literarischen (Raum-)Verstehen****Forum**

LITERATUR

CHARLOTTE SCHLEIFFER

77 Spielplatz Schule? Spielplatz Literatur!

MEDIEN

MAIKE BARTL / HENDRIK STAMMERMANN

**81 KI-Tools in selbstgesteuerten Lernprozessen
Skizze einer Unterrichtsreihe und Reflexionen**