

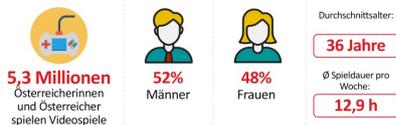


Digital Game-Based Learning

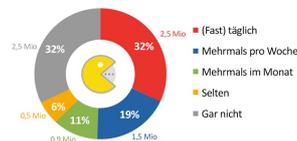
MMag. Dr. Alexander Preisinger, DI Matthias Steinböck
Universität Wien

Gaming in Austria

So spielt Österreich



Wie häufig wird gespielt?



Worauf wird gespielt?

Das meistgenutzte Spiele-Device ist das Smartphone



Studie des ÖVUS (Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware)

Das GameLab in Zahlen

31 Spielesteckbriefe	59 Veranstaltungen 2022	24 Didaktisierungen	6 Broschüren
41 Spiele	52 Veranstaltungen 2021	8 Einreichungen 2022	2 Bücher
22 + 1 Spielekonsolen	48 Veranstaltungen 2020	13 Kollaborationen	2 Dissertationen
1532 Spielend Lernende 2022	2 Masterarbeiten	7 wissenschaftliche Aufsätze	7 Workshopkonzepte

Didaktisierung von Computerspielen

- ✓ Welche Spiele? Aus wissenschaftlichen Artikeln, Medien und Herstellerquellen erfahren wir von neuen Spielen oder der Verwendung von Spielen in Unterrichtsettings
- ✓ Für die Lehre geeignet? Als Lehrende und Trainer spielen wir die Spiele selbst und beurteilen die Nutzung. Standards wie PEGI oder USK, sowie die Rahmenbedingungen in in Schule, Lehre und Fortbildung helfen uns dabei.
- ✓ Rahmung im Unterricht? Tafelbilder, Aufgabenkärtchen, Diskussionsanregungen, Leitfragen, Rollenbilder, Ablaufdiagramme...

Interaktionen und Potentiale

- ✓ Schule:
 - Geschichte
 - Politische Bildung
 - Informatik
 - Digitale Grundbildung
 - Deutsch und Englisch
 - Projektunterricht
- ✓ NGOs:
 - Jugendzentren
 - Bildungsvereine
 - Kinder Uni
- ✓ Universität:
 - Masterarbeiten
 - Dissertationsprojekte
 - Einsatz in LVs



Workshops

- ✓ Geschichte:
 - Computerspiele und Nationalsozialismus. Erinnerungskultur 2.0
 - Grenzgänge. Über Migration mit/in digitalen Spielen sprechen.
 - Städtetouren im antiken Athen und Alexandria
- ✓ Politische Bildung:
 - Medium M/macht Demokratie. Zeitungsmachen als Zielkonflikt
 - Gemeinsam regieren
- ✓ Digitale Grundbildung und Informatik:
 - Spielend Spiele Machen
 - Spielend Programmieren Lernen



Referenzen:

Die Studie „Gaming in Austria 2021“ wurde von der GfK im Auftrag des Österreichischen Verbands für Unterhaltungssoftware ÖVUS erstellt. Basis sind 3.008 Online-Befragungen im Zeitraum Juni-Juli 2021.

Die GameLab-Zahlen entstanden aus eigener Einsatzdokumentation von September 2019 bis heute.



Referenzen Universität Wien:

- Fachdidaktik Geschichte, Zentrum für Lehrer*innenbildung (ZLB)
- Institut für Geschichte
- Arbeitsbereich für Digitalisierung im Bildungsbereich, ZLB
- Computational Empowerment Lab, ZLB
- YouthMediaLife Research Platform
- Campus der Universität Wien