



Zum Projekt *Materialgestütztes argumentierendes Schreiben mit digitalen Medien im sprachsensiblen Geographieunterricht* (MASDIGU) und zum neu entwickelten digitalen Lernspiel

„EcoKick – Das Spiel um den Grüngürtel“.

Erster Arbeits- und Ergebnisbericht im Rahmen der Kooperation zwischen dem MASDIGU-Projekt-Team und dem Landesvorstand NRW

Von Dr. Andreas Bär

Landesvorsitzender des nordrhein-westfälischen Landesvorstands im Fachverband Deutsch

in Kooperation mit dem Projektteam

Projektteam: Prof. Dr. A. Budke (UzK), Prof. Dr. A. L. Zepter (UzK), Dr. D. Gebele (UzK), Prof. Dr. E. Guardiolla (TH Köln, Cologne Game Lab), Dr. A. Czauderna (TH Köln, Cologne Game Lab)

Projektlaufzeit: 01.03.2021-29.02.2024

Förderung: RheinEnergie Stiftung / Jugend, Beruf, Wissenschaft

Die Forderung nach dem fachdidaktisch sinnvollen Einsatz digitaler Medien im schulischen Unterricht ist derzeit aktueller denn je. Evident ist, dass die Nutzung digitaler Medien zur Steigerung von Lernmotivation, zum Kompetenzwachstum beim Leseverständnis sowie zur Unterstützung naturwissenschaftlichen Denkens führen kann. Ob und in welcher Weise digitale Medien und speziell digitale Spiele die Entwicklung schriftlicher Argumentationsfähigkeiten

unterstützen können, ist bisher nicht untersucht worden. Wie genau digitale Spiele im sprachsensiblen Geographieunterricht sowohl zur Entwicklung von sprachlichen, fachlichen als auch von digitalen Kompetenzen von Schüler*innen beitragen können, gehört zu den vordringlichsten Diskussionsfragen, die bestenfalls in Zusammenarbeit zwischen den Disziplinen Geographie- und Deutschdidaktik, Medienpädagogik und Spieleentwicklung zu bearbeiten sind. Das interdisziplinäre Projekt MASDIGU verortet sich in dieser Diskussion und fokussiert das Potenzial von digitalen Spielen für den Aufbau von schriftlichen Argumentationskompetenzen der Schüler*innen beim materialgestützten Schreiben im Geographieunterricht.

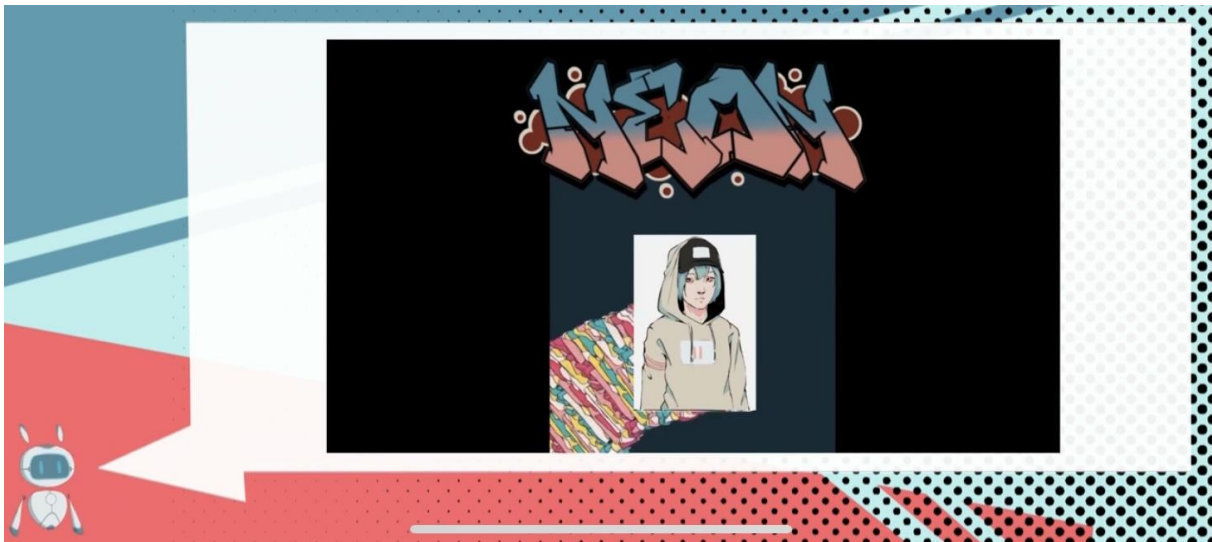
Das Projekt MASDIGU startete plangemäß am 1. März 2021. Den Ausgangspunkt für die Spielentwicklung bildete ein analoges materialgestütztes Lernarrangement inklusive der integrierten Unterstützungsformate, die im Rahmen des Forschungsprojektes Sprachsensibel lehren und lernen im inklusiven Geographieunterricht (SpiGU) entwickelt und für analoge Settings empirisch validiert wurden. Dabei lag das zentrale Ziel der ersten Phase von MASDIGU im Transfer der analogen Variante in ein digitales Spiel beschlossen. Vor der Spielentwicklung legte das interdisziplinäre Projektteam auf der Grundlage von Lehrplananalysen die didaktischen Ziele des Spiels fest und identifizierte die zu integrierenden inhaltlichen Schwerpunkte und die Materialien (Karten, Bilder, Statistiken etc.), aus denen die Schüler*innen während des Spiels Informationen entnehmen sollten. Wichtig bei dieser Vorgehensweise war die Berücksichtigung der Multiperspektivität von Sichtweisen unterschiedlicher Akteur*innen. Im Anschluss daran wurden erste Leitlinien für die Spielerstellung festgelegt. Am Prozess der Konzeptentwicklung nahmen in dieser Phase auch Studierende des Cologne Game Lab der TH Köln (CGL) teil. Die Studierenden der TH Köln (Studienschwerpunkte Game Arts, Game Design und Game Programming) arbeiteten in Kleingruppen im Rahmen eines Ideenwettbewerbs an Entwürfen und Prototypen (Pre-Production). Anschließend wurde der beste Entwurf ausgewählt und unter Mitwirkung derselben (prämierten) Studierenden wie auch von Lehramtsstudierenden der Universität zu Köln unter Anleitung und Betreuung der am CGL tätigen wissenschaftlichen Mitarbeiter*innen sowie der Wissenschaftler*innen der Universität zu Köln bis zur Umsetzung eines voll funktionsfähigen und spielbaren Prototypen (Production) weiterentwickelt. Der interdisziplinäre Gestaltungs- und Entwicklungsprozess in diesen beiden Phasen der Pre-Production und Production umfasste im Einzelnen das Design von Narration und Spiel- bzw. Lernmechaniken, die sprachliche Gestaltung in adressaten- und lernbedarfsgerechter deutscher Sprache, die Erstellung und Umsetzung visueller Konzepte, das Sound Design und die Programmierung des Spiels. Die Erprobung des ersten Spielprototyps ist für den Februar 2023 anvisiert.

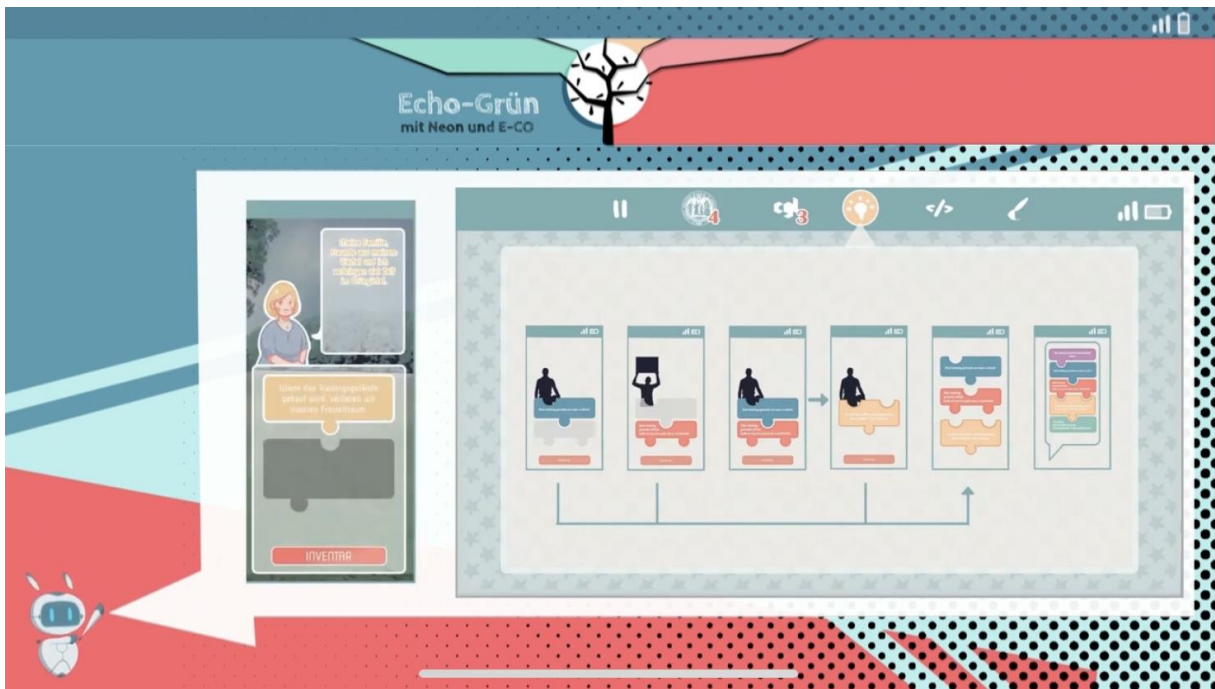
Im Folgenden finden Sie einige Informationen zum jetzigen Stand sowie Screenshots aus einem digitalen Spiel gleichsam als Appetizer bereitgestellt.

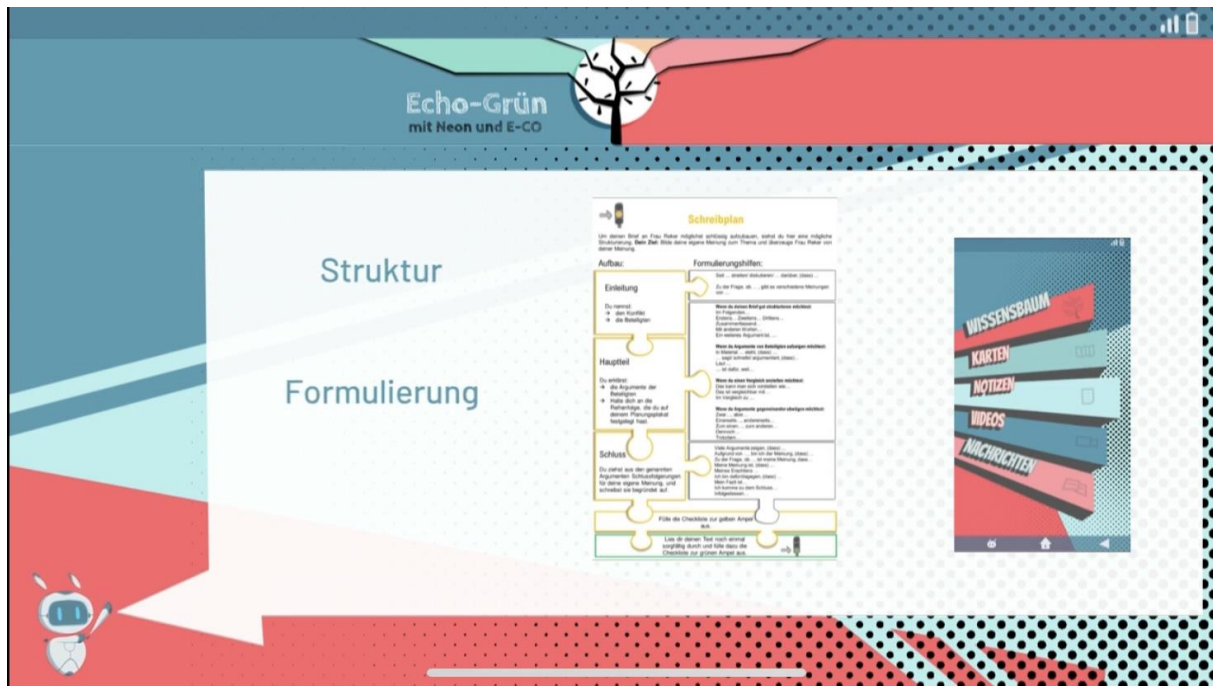
Die Programmierer*innen im Rahmen des MASDIGU-Projekts haben im März 2023 ein sogenanntes Entwicklertagebuch zum Spiel bei Youtube veröffentlicht, das einen Einblick in ihren Arbeitsprozess ermöglicht. Dieses Tagebuch kann unter dem unten angegebenen Link angesehen werden:

<https://www.youtube.com/watch?v=8Lq9deFDTMg>

Unsere Kooperationspartner*innen und wir sind bestrebt, das fertige Spiel voraussichtlich im Februar 2024 den Deutschlehrkräften in NRW über den Fachverband zur Verfügung zu stellen. Das Spiel ist dankens- und didaktisch vorteilhafterweise kostenlos.







Im Rahmen des am 1. März 2021 gestarteten Projektes **Materialgestütztes argumentierendes Schreiben mit digitalen Medien im sprachsensiblen Geographieunterricht (MASDIGU)** entwickeln die Wissenschaftler*innen der Universität zu Köln gemeinsam mit den Kolleg*innen aus der Technischen Hochschule Köln das digitale Lernspiel **„EcoKick – Das Spiel um den Grüngürtel“**. Der erste Spielprototyp ist im Juni 2023 erstellt worden und befindet sich aktuell in der Erprobungsphase. Im März 2023 wurde das Spiel bei der Tagung der AG *Medien des Symposions Deutschdidaktik* an der Pädagogischen Hochschule Freiburg im Breisgau vorgestellt. Am 20. September 2023 wird das Entwicklungsteam das digitale Spiel beim *Deutschen Kongress für Geographie* in Frankfurt am Main präsentieren. Geplant ist es, die endgültige Spielversion im Februar des Jahres 2024 zu produzieren und der breiten Schulöffentlichkeit zur Verfügung zu stellen.

Das digitale Lernspiel **„EcoKick – Das Spiel um den Grüngürtel“** kann ab der Klassenstufe 8 im Deutsch- und Geographieunterricht eingesetzt werden. Es kann aber auch von Schüler*innen im außerschulischen Rahmen gespielt werden. Die Dauer des Spiels beträgt ca. 30 Minuten. Inhaltlich fokussiert das Spiel einen realen Raumnutzungskonflikt um die Erweiterung des Geländes des 1. FC Köln im Grüngürtel der Stadt Köln.

Übergreifende Ziele des Lernspiels sind die Durchdringung respektive die Analyse eines kontroversen, vielschichtigen Raumnutzungskonfliktes, die Entwicklung der eigenen faktenbasierten Position sowie der Fähigkeit, diese Position in eigenständig formulierten schriftlichen Texten argumentativ zu vertreten. Zu den wichtigen Schwerpunkten im Spiel

gehören die Entwicklung des Verständnisses für die Positionen und Perspektiven diverser vom Konflikt betroffener Akteur*innen sowie die Unterscheidung von Fakten und Meinungen. Das Lernspiel bereitet auf materialgestütztes Schreiben vor, indem es die Extraktion und Durchdringung von Informationen aus diversen Materialien und eine strukturierte Sammlung, Ordnung und Speicherung von ausgewählten Fakten und Argumenten ermöglicht sowie Hilfestellungen in den Bereichen der Textstruktur und der Formulierungsmöglichkeiten bietet.

Wir wünschen Ihnen einen erfüllenden und didaktisch ertragreichen Umgang mit den Informationen und dem bisherigen Arbeitsprodukt in einem fächerkoordinierenden sprachsensiblen Deutsch- und Geographieunterricht!

Andreas Bär

Landesvorsitzender des nordrhein-westfälischen Landesvorstands im Fachverband Deutsch

in Kooperation mit dem MASDIGU-Projektteam