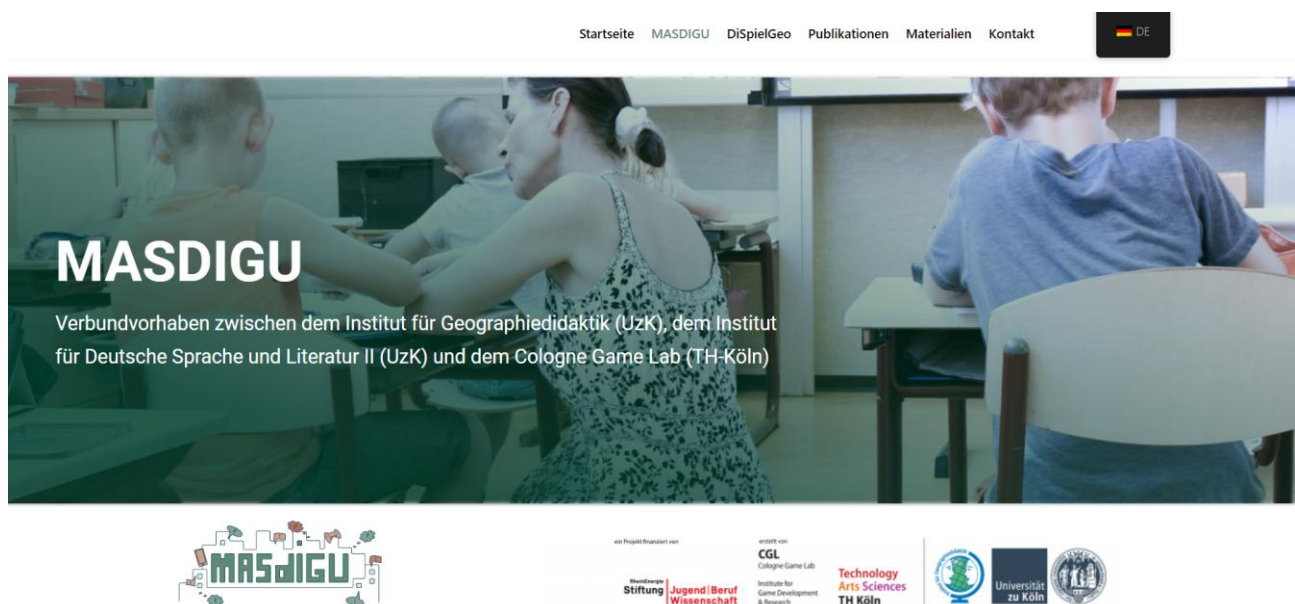


Zur Weiterentwicklung und Zukunft des MASDIGU-Projektes. Abschließender Arbeits- und Ergebnisbericht - in Kooperation des Landesverbands NRW mit dem MASDIGU-Projektteam

Von *Andreas Bär*

Projekt „Materialgestütztes argumentierendes Schreiben mit digitalen Medien im sprachsensiblen Geographieunterricht (MASDIGU)“

Projektteam: Prof. Dr. A. Budke (UzK), Prof. Dr. A. L. Zepter (UzK), Dr. D. Gebele (UzK), Prof. Dr. E. Guardiola (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



Bildquelle: Kimberley Hindmarsh: Argumentieren lernen mit digitalen Medien. Explorativer Workshop zur Anwendung des Handy-Spiels „Eco-Kick“ im Geographieunterricht, Theorie-Praxis-Dialog. Köln 2024, S. 32.

Im Rahmen des Projektes *Materialgestütztes argumentierendes Schreiben mit digitalen Medien im sprachsensiblen Geographieunterricht (MASDIGU)*“ wurde von Wissenschaftler*innen der Universität zu Köln und der Technischen Hochschule Köln das digitale Lernspiel *EcoKick – Das Spiel um den Grüngürtel* für Mobiltelefone entwickelt und erstmals im Februar 2024 erprobt. *EcoKick* kann sowohl im Deutsch- als auch im Geographieunterricht in der Sekundarstufe I und im außerschulischen Kontext gespielt werden. Mit der Konzeption und Kreation des Spiels reagiert das Wissenschaftler*innenteam auf die gesteigerte Bedeutung der Fähigkeit zur Bewertung und Analyse von Quellen in modernen digitalen Gesellschaften sowie des materialgestützten Recherchierens und Schreibens im Schulunterricht. Zu den Zielsetzungen des Spiels gehören die Schulung des Verständnisses für komplexe Raumnutzungskonflikte, für die Unterscheidung von Fakten und Meinungen sowie für die Entwicklung der Lesekompetenz und der schriftlichen materialgestützten Argumentationskompetenz.

Der MASDIGU-Projektpartner, das Institut für Geographiedidaktik, organisierte am 20. September 2024 (von 09:00 bis 16:15 Uhr, COPT-Universitätsgebäude, Luxemburger Straße 90,

Zur Weiterentwicklung und Zukunft des MASDIGU-Projektes. Abschließender Arbeits- und Ergebnisbericht - in Kooperation des Landesverbands NRW mit dem MASDIGU-Projektteam

Von Andreas Bär

50674 Köln) einen Theorie-Praxis-Dialog zum Thema „Spiele im Unterricht“. Die Fortbildung eröffnete die Möglichkeit zu einem institutionen- und fächerübergreifenden Austausch zwischen Lehrer*innen, Wissenschaftler*innen und Studierenden zur Identifikation und Bearbeitung gemeinsamer Fragestellungen. Die Vorträge und Workshops erwiesen sich als für viele Teilnehmer*innen aus allen Phasen der Lehrkräftebildung interessant, zumal mehrere Spiele vorgestellt wurden, die Argumentationsförderung im fächerübergreifenden und digitalisierungsbezogenen Deutschunterricht fokussierten. Es handelte sich um die Spiele *EcoKick*, *Climate Wardens* und *Beat the Heat*. Der von der Veranstalterin, Frau Prof. Dr. Alexandra Budke, verfasste Flyer gibt einen ansprechenden Einblick in das facettenreiche Programm des Theorie-Praxis-Diologs: https://fachverband-deutsch.de/wp-content/uploads/2024/08/Beitragsanhang_Theorie-Praxis-Dialog.pdf.

Generell¹ umgreift die Bearbeitung einer Aufgabe zum materialgestützten argumentierenden Schreiben verschiedene Arbeitsphasen, wie die Vorbereitung, das Verfassen und die Überarbeitung der schriftlichen Argumentation. Inzwischen wurden Unterrichtsmaterialien entwickelt. Sie sind auch zukünftig abrufbar unter: <https://geodidaktik.uni-koeln.de/multimedia/raumnutzungskonflikt-innerer-gruenguertel-koeln>.

EcoKick lässt sich in der ersten Phase des materialgestützten Schreibens situieren, in welcher es darum geht, Informationen zu einem Thema bzw. Konflikt aus verschiedenen Quellen zu entnehmen, die Informationen im Rahmen einer wechselseitigen In-Bezug-Setzung zu verarbeiten und auf dieser Basis eine eigene Position zu entwickeln. Im Zuge von Pre-Production und Production manifestierten sich die folgenden Feinziele für *EcoKick*: Hauptintention ist es, die Spieler*innen durch das Spiel – also im Zuge und mittels des Spiels – dabei zu unterstützen, multimodale Materialien (hier zu einem kontroversen, vielschichtigen Raumnutzungskonflikt) zu verstehen, Informationen aus den Materialien zu extrahieren, sie miteinander kognitiv zu verknüpfen, sich eine eigene Position zum Konflikt zu bilden und den eigenen Standpunkt sinnvoll und schlüssig zu begründen. Darüber hinaus soll das Spiel Hilfestellungen geben, die aus den verschiedenen Quellen gewonnenen Informationen konkret (im digitalen Medium) zu sammeln. Ziel ist es also, verbunden mit dem Spiel ein digitales Tool bereitzustellen, aus dem die Nutzer*innen schöpfen können, um später entsprechende Informationen in die eigenen argumentativen Texte zu integrieren und zu lernen, sich auf die verwendeten Quellen zu beziehen. Dabei sind auch Spielkomponenten zu integrieren, durch die die Spieler*innen darauf fokussiert werden, bei den Informationen in den Quellen zwischen Fakten und Meinungen zu differenzieren. Das konkrete Auslesen und Sammeln soll die Schreiber*innen nicht zuletzt bereits in dieser frühen Phase dafür sensibilisieren, ihren künftigen Text inhaltlich und sprachlich zu planen. Der konkrete Spielverlauf lässt sich wie folgt skizzieren: Zu Beginn des Spiels lernen die Spieler*innen die/den Influencer Neon6 und

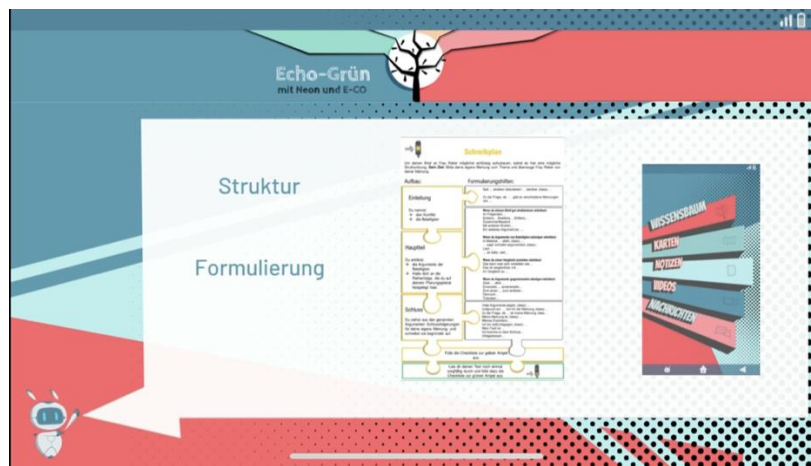
¹ Der Ergebnisberichtteil zum Theorie-Praxis-Dialog lehnt sich weitgehend an den Aufsatz zur Begründung und zu den Ergebnissen des MASDIGU-Projekts an, der am 31.03.2025 online veröffentlicht worden ist: <https://journals.ub.uni-koeln.de/index.php/midu/article/view/3369/3504>, abgerufen am 20.07.2026. Vgl. Gebele, Diana/Zepter, Alexandra/Budke, Alexandra/Czauderna, André: *Entwicklung eines digitalen Spiels zur Förderung des materialgestützten argumentierenden Schreibens im sprachsensiblen Geographie- und Deutschunterricht*. In: *Medien im Deutschunterricht*, JG. 6 (2024), H. 2, S. 10-14.

Zur Weiterentwicklung und Zukunft des MASDIGU-Projektes. Abschließender Arbeits- und Ergebnisbericht - in Kooperation des Landesverbands NRW mit dem MASDIGU-Projektteam

Von *Andreas Bär*

ihren/seinen (in Teilen defekten) KI-Gefährten Eco kennen, die einen eigenen YouTube-Kanal zum Thema Umwelt betreiben. Die Figur wurde bewusst möglichst genderneutral entworfen, um unterschiedliche Identifikationen zu ermöglichen. Generell wurde im Projektteam darüber diskutiert, wie die im Spiel auftretenden Akteur*innen möglichst vielfältig und wenig klischiert gestaltet werden können.

Für eine weiter vertiefende Darstellung verweise ich auf meinen Bericht [MASDIGU-Projekt: Erster Arbeits- und Ergebnisbericht](#), der seit August 2023 auf der Landesverbandswebseite publiziert ist.



Bildquelle: <https://fachverband-deutsch.de/2023/masdigu-projekt-erster-arbeits-und-ergebnisbericht/>

Der Teaser zum Spiel kann unter folgendem Link angeschaut werden:

<https://www.youtube.com/watch?v=QXqdU03O5Aw>.

Das Spiel *EcoKick* selbst ist unter folgendem Link (Passwort: Masdigu) auf Mobiltelefonen (android) kostenlos herunterladbar:

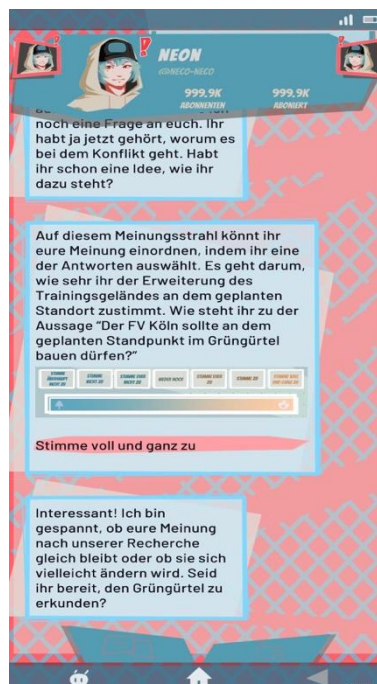
<https://uni-koeln.sciebo.de/s/QrAOeK89P4XLssr>

Zur Weiterentwicklung und Zukunft des MASDIGU-Projektes. Abschließender Arbeits- und Ergebnisbericht - in Kooperation des Landesverbands NRW mit dem MASDIGU-Projektteam

Von *Andreas Bär*



Bildquelle: Kimberley Hindmarsh: Argumentieren lernen mit digitalen Medien. Explorativer Workshop zur Anwendung des Handy-Spiels „Eco-Kick“ im Geographieunterricht, Theorie-Praxis-Dialog. Köln 2024, S. 12/18.



Bildquelle: Kimberley Hindmarsh: Argumentieren lernen mit digitalen Medien. Explorativer Workshop zur Anwendung des Handy-Spiels „Eco-Kick“ im Geographieunterricht, Theorie-Praxis-Dialog. Köln 2024, S. 12.

Zur Weiterentwicklung und Zukunft des MASDIGU-Projektes. Abschließender Arbeits- und Ergebnisbericht - in Kooperation des Landesverbands NRW mit dem MASDIGU-Projektteam

Von Andreas Bär



Bildquelle: Kimberley Hindmarsh: Argumentieren lernen mit digitalen Medien. Explorativer Workshop zur Anwendung des Handy-Spiels „Eco-Kick“ im Geographieunterricht, Theorie-Praxis-Dialog. Köln 2024, S. 15.



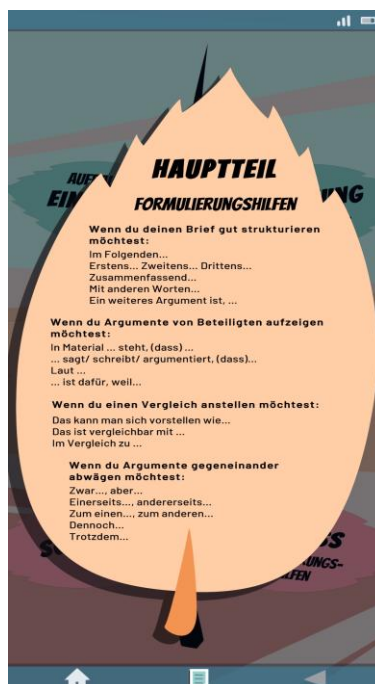
Bildquelle: Kimberley Hindmarsh: Argumentieren lernen mit digitalen Medien. Explorativer Workshop zur Anwendung des Handy-Spiels „Eco-Kick“ im Geographieunterricht, Theorie-Praxis-Dialog. Köln 2024, S. 15.

Zur Weiterentwicklung und Zukunft des MASDIGU-Projektes. Abschließender Arbeits- und Ergebnisbericht - in Kooperation des Landesverbands NRW mit dem MASDIGU-Projektteam

Von Andreas Bär



Bildquelle: Kimberley Hindmarsh: Argumentieren lernen mit digitalen Medien. Explorativer Workshop zur Anwendung des Handy-Spiels „Eco-Kick“ im Geographieunterricht, Theorie-Praxis-Dialog. Köln 2024, S. 18.



Bildquelle: Kimberley Hindmarsh: Argumentieren lernen mit digitalen Medien. Explorativer Workshop zur Anwendung des Handy-Spiels „Eco-Kick“ im Geographieunterricht, Theorie-Praxis-Dialog. Köln 2024, S. 18.

Zur Weiterentwicklung und Zukunft des MASDIGU-Projektes. Abschließender Arbeits- und Ergebnisbericht - in Kooperation des Landesverbands NRW mit dem MASDIGU-Projektteam

Von Andreas Bär

Climate Wardens und Beat the Heat:

Gemeinsam mit einem europäischen Team aus Spieleentwickler*innen, Didaktiker*innen und NGOs wurden im Rahmen des Erasmus+Projekts *ECCI - Escape Climate Change Initiative* sowohl ein analoges als auch ein digitales Escape Game zum Thema des Klimawandels in der Stadt kreiert. In den Escape Games erarbeiten die Schüler*innen gemeinsam Lösungen für eine klimaresiliente Stadt. Dabei erwerben sie multiperspektivisches Wissen über die beteiligten Akteur*innen und entwickeln Argumente und Handlungsmöglichkeiten. Mehr Informationen zum Projekt finden Sie auch weiterhin unter www.ecciproject.eu/.