

■ Digital forschen

■ Digitales erforschen

■ Lehre digital gestalten

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

Netzwerktag Digitalisierung

25. November 2019

Fakultät für
Geisteswissenschaften

Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule

Dr. Markus Engels und Dr. Patrick Voßkamp

Unser Projekt in Keywords: [Sprache] [Computerspiele] [Lehrpraxis] [Schule] [Hochschule] [Unterrichtsmodelle] [Theorie] [Semiotik] [Kommunikation] [Sprachbefehle] [Multimodalität] [Lehr-Inspirationen] [Best-Practice]

Wir fragen in einem Sammelband, wie Lehrkräfte sprachanalytische Ansätze zu Computerspielen in Lehre und Unterricht integrieren können.

Wie steuert man Spiele mit Sprache?

Friedrich Werther und Markus Lohoff beschäftigen sich in ihren Artikeln mit der Steuerung von Spielen durch Spracheingabe sowie der Interaktion zwischen Spieler*innen mit Hilfe von Emotes und Tanzanimationen in Spielen.

Welche sprachanalytischen Ansätze gibt es schon?

Der Artikel von Janina Wildfeuer und Dušan Stamenković orientiert sich an der Frage nach den multimodalen Spezifika digitaler Spiele. Er gibt zunächst einen Überblick über internationale multimodal-analytische Ansätze zur Untersuchung von Computerspielen.

Wie kann man Spiele und Sprache im Unterricht analysieren?

Jan-Niklas Meier, Frederik Kirchhoff und Markus Engels zeigen in ihren Beiträgen, wie Schüler*innen komplexe interaktive Textstrukturen anhand passender Beispiele analysieren und selbst produzieren können.

„Artikel, die die Brücke zwischen der Lebenswelt der Jugendlichen und der Sprachwissenschaft schlagen, [wären] ein interessanter Einstieg in die Welt der Linguistik.“

Tobias Hübner, Lehrer und Computerspiel-Didaktiker

Welches Handeln erlaubt Sprache in Spielen?

Jan Boelmann und Hajo Diekmannshenke überlegen in ihren individuellen unterrichtspraktischen Modellen, wie sprachliches Handeln in Spielen aussehen kann. Dabei perspektivieren sie, welche literarischen Kompetenzen so erworben werden und wie Spiele mit Sprache umgehen.

Ist ‚spielen‘ das Gegenteil von ‚lernen‘?

Michael Beißwenger und Lena Meyer nutzen Strukturen von Computerspielen, um Schüler*innen orthografische Kompetenzen beizubringen. Dabei wird deutlich, dass ‚spielen‘ und ‚lernen‘ einander nicht ausschließen.

Kein Problem:

Erhältlich ab
Frühjahr 2020.



Mit Beiträgen von Michael Beißwenger, Jan Boelmann, Hajo Diekmannshenke, Markus Engels, Frederik Kirchhoff, Markus Lohoff, Jan-Niklas Meier, Lena Meyer, Alexander Preisinger, Dušan Stamenković, Patrick Voßkamp, Friedrich Werther, Janina Wildfeuer

und Interviews mit Tobias Hübner, Hanns Christian Schmidt und Stephan Packard.



dr.patrick.voßkamp@universität-duisburg-essen.de | Raum WST-C.03.13 | 0201-183-4216
dr.markus.engels@universität-duisburg-essen.de | Raum WST-C07.11 | 0201-183-2597

Campus Essen | Fakultät für Geisteswissenschaften | Institut für Germanistik | Berliner Platz 6-8 | 45127 Essen