

LITERARISCHES LERNEN MIT LUDONARRATIONEN

Die Figur im narrativen Computerspiel als Gegenstand literarischen Kompetenzerwerbs

ALTEN SPIELSTAND LADEN

NEUES SPIEL STARTEN 

ZIELSETZUNG

Diese **Design-Based Research Studie** möchte

- **narrative Computerspiele (Ludonarrationen)** für den Literaturunterricht der Grundschule nutzbar machen,
- **ludonarrative Figuren** aus literatur- und medienwissenschaftlicher sowie -didaktischer Perspektive verstehen,
- ein **Unterrichtsdesign** entwickeln, das **literarisches Lernen** am Gegenstand der ludonarrativen Figur ermöglicht,
- dieses **Design empirisch gestützt reflektieren**,
- **gegenstandsspezifische Lernprozesse** untersuchen.

RELEVANZ

- Die (**literarische**) **Figur** und ihre **Storyworld** sind transmediale Phänomene (vgl. Thon 2016) und finden im digitalen Spiel eine **medienspezifische Umsetzung**.
- **Digitale Spiele sind Teil der Lebenswelt** von Kindern und Jugendlichen (vgl. MPFS 2017).
- Die Arbeit mit narrativen Computerspielen in der Grundschule kommt der Forderung einer **Medienbildung** (vgl. KMK 2016) sowie **Computerspielbildung** (vgl. Kepser 2012) nach.
- **Interessierten Lehrkräften** fehlt es an didaktischen Konzeptionen und konkreten Unterrichtsmaterialien.

HAUPTASPEKTE, FORSCHUNGSFRAGEN UND ERSTE ERGEBNISSE

Modell der ludonarrativen Figur

Wie können Figuren narrativer Computerspiele aus literatur- und medienwissenschaftlicher sowie -didaktischer Sicht verstanden werden?

LUDONARRATION



LUDONARRATIVE FIGUR



Unterrichtsdesign

Wie kann am Gegenstand der Ludonarration literarischer Kompetenzerwerb hinsichtlich figurenbezogener Teilkompetenzen angeregt werden?

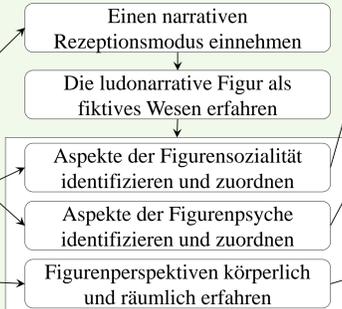
ÜBERGEORDNETE ANNAHME

Literarisches Lernen kann am Gegenstand ludonarrativer Figuren erfolgen, indem handlungsorientierte Lernaktivitäten angeboten werden, die an narrativ eingebettete Spielerfahrungen anknüpfen.

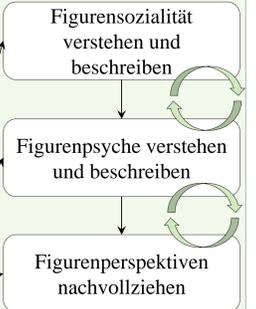
AUFGABEN



PROZESSE



ZIELE



(vgl. Düerkop & Bakker 2018)

Designerprobungen

in Kleingruppen- und Klassensettings (3. Jahrgang)
Bisher durchgeführt: eine Pilotierung sowie zwei Designerprobungen

ERHEBUNG

- Fragebögen zu Vorkenntnissen und Feedback
- Entwicklungsinterviews
- Videografie (Kleingruppensetting)
- Audiografie (Klassensetting)
- zum Datenkorpus gehören zudem Verstehensprodukte der Lernenden: z.B. Standbilder, Arbeitsblätter, Wortspeicher...

AUSWERTUNG

- quantitative Auswertung der von Lernenden bearbeiteten Fragebögen zu Beginn (Vorkenntnisse) und Abschluss (Feedback) der Unterrichtseinheit
- Auswertung des restlichen Datenkorpus mit Hilfe einer inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse (vgl. Kuckartz 2016)
- Fallvergleiche

Prozesse & Lernwege

- Inwiefern rekonstruieren Lernende Aspekte der Psyche und Sozialität ludonarrativer Figuren?
- Wie entwickelt sich das Figurenverständnis im Rahmen der Lernaktivitäten?

LERNENDE

- beherrschen die Spielsteuerung (ggf. mit Unterstützung),
- fokussieren die narrative Ebene (Level 4) des Spiels und begreifen ludonarrative Figuren als fiktive Wesen,
- beschreiben (und problematisieren ggf.) Sozialität und Psyche mehrerer Figuren im Verlaufe der Unterrichtseinheit.

FALLBEISPIEL: ALINA*

- identifiziert alle im Spiel repräsentierten Figuren (Sadwick, Ben, Opa und die Haustierraupe Spot),
- beschreibt zentrale Figurenaspekte (bspw. Sadwicks Alpträume, Traurigkeit oder seine ungewollte Rolle als Clown),
- versteht Sadwicks Perspektive: „Sadwick will kein Clown sein, aber er muss ein Clown sein, [...] er ist sauer auf seinen Bruder“,
- nimmt Bens Perspektive ein; begründet dessen dominierendes Verhalten gegenüber Sadwick.

* 8 Jahre alt, Name geändert

