



Gefährliche Videospiele?

Mythos: Videospiele im Jugendalter sind fatal für die Entwicklung

Interessante Fakten zu Videospielen

Wer spielt?

50% der 12–19-Jährigen besitzt einen PC/Laptop
60% der Jungen (12-19) spielen regelmäßig
70% der 6–13-Jährigen spielen Videospiele
→ Mädchen nehmen das Medium vermehrt in ihren Alltag auf
→ Hierbei suchen sich die Schülerinnen und Schüler (SuS) Spiele aus, die zu ihrer **Persönlichkeitsstruktur** passen⁴

PLAY

Wie entstehen Sucht und Abhängigkeit von Videospielen?

- ✗ **Hohe Faszination:** gemeinsames Spielen, kooperatives Spielen, in spielerischem Rahmen gegenseitiges Messen und Vergleichen, Kommunikation durch Sprach- und Textchats, Teamgeist, Drang nach Wettbewerb → vergleichbar mit Mannschaftssportarten
- ✗ bestimmte **Persönlichkeitseigenschaften** fördern eine Abhängigkeit
- ✗ meist haben Spieler/innen ein **negatives Selbstbild**
- ✗ **Faktoren für die Abhängigkeit:** Neue Freunde im Internet, Alltagsflucht, wenig Freunde in der Realität, schlechte Familienverhältnisse und Spielmotivation²

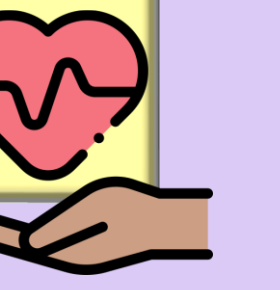


Welche positiven Auswirkungen haben Videospiele?

Verbesserter Intellekt: Denkprozess, reaktives Handeln, Hirn-Hand-Koordination und Konzentration verbessern sich
Personalität: Ausdauer, Flexibilität und Selbstvertrauen bauen sich auf
Aufbau sozialer Kompetenzen: soziale Interaktionsfähigkeit, Kontaktaufnahme und Wettbewerbslust entwickeln sich⁴

Was tun gegen Entwicklung von Abhängigkeit?

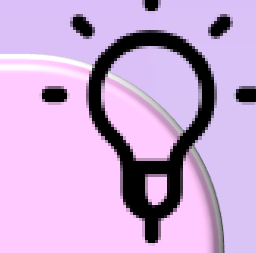
- ✓ Kompetenzförderung zur Prävention von Suchtverhalten: **Medienkompetenz der SuS** und **Medienkompetente Erziehung** durch Eltern
- ✓ Klare Bildschirmzeiten
- ✓ Hobbys pflegen⁴



Warum Videospiele im Englischunterricht (EU)?

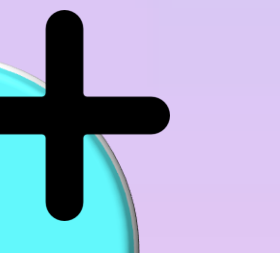
Welche Kenntnisse fördern Videospiele im EU?

Zuwachs an **Fremdsprachenkenntnissen:**
💡 Lexik (Festigung und Erweiterung des Wortschatzes)
💡 Diskursstrategien (durch gemeinsame Teamentscheidungen)
💡 Grammatikalische Strukturen
💡 Interkulturelle Aspekte (Austausch mit Menschen aus der ganzen Welt)
💡 Kulturelle und soziale Aspekte
Zusätzliche Faktoren: **steigende Motivation Englisch zu lernen**¹



Welche Vorteile haben Videospiele im EU?

- ✓ Aktivität bzw. **Interaktivität**
- ✓ **Task-Based-Learning** → geben ausreichend Möglichkeiten für Lernenden ihre Fähigkeiten anzuwenden
- ✓ **Risikofreie Umgebung** → ausprobieren ohne Angst vor Konsequenzen und Fehlern
- ✓ Förderung **systemisches Denken**¹



Wie lässt sich Spielen im EU definieren?

Spiele simuliert in der Regel, analog oder digital, echte Lebenssituationen; es ist ein Trockenschwimmen.

Spielerische Verfahren bilden die restriktionsfreie Möglichkeit zur Übung und Festigung kommunikativen Sprachmaterials.³

How-To: Videospiele im Unterricht

Wortschatzübung



SCAN ME



Vocabi
Car

Abenteuerspiel



SCAN ME

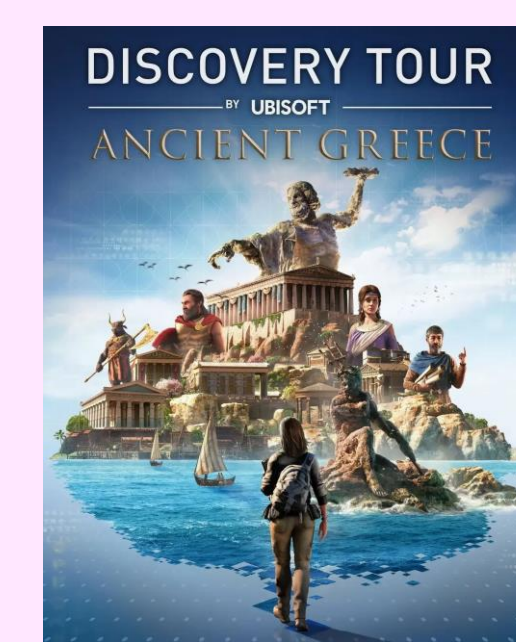


Squirrel
& Bär

Bilingualer Sach-Fachunterricht



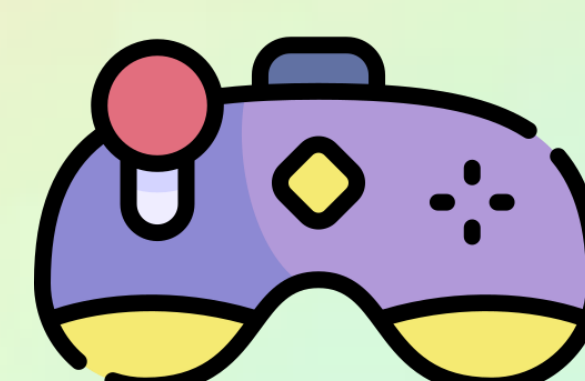
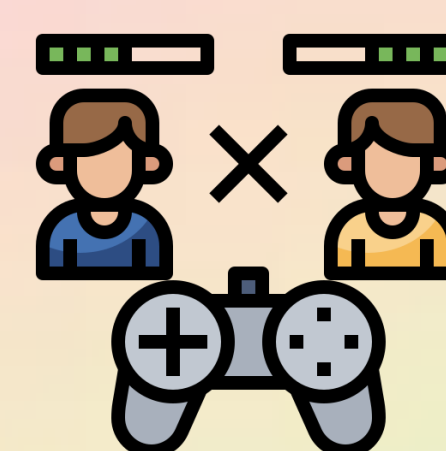
SCAN ME



Assassin's
Creed Odyssey
- Discovery
Tour

Was ist beim Einsatz im Unterricht zu beachten?

- ✓ **restriktionsfreier Kontext** → unbekümmertes ausprobieren
- ✓ nicht sofort mit zu komplexen Strukturen überfordern
- ✓ **nicht benotet** werden → mentaler Druck und Angst sind kontraproduktiv
- ✓ idealerweise **Erfolg** versprechend angelegt
- ✓ **kommunikativ** relevant und **altersgerecht**
- ✓ didaktisches Werkzeug zum **Kompetenzaufbau**³



Quellen:
1 Gabriel, Sonja (2016): Spielend Fremdsprachen lernen – Wie können digitale Spiele den Fremdspracherwerb unterstützen? In: mi 54 (3). DOI: <https://doi.org/10.21243/medienimpulse.2016.4.973>
2 Kaiser, Raphael; Baust, Florian (2018): Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen. Martin-Luther-Universität, Halle-Wittenberg.
3 Böttger, Heiner (2023): Spiel. Stuttgart.
4 Saalow, Stefan (2015): Computerspiele und ihre Auswirkungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Hochschule Neubrandenburg - University of Applied Sciences.

