

INHALT

THEMA Gaming

MODERATION: DR. ANDREA ALBERS

06 Gaming im Unterricht

Digitale und analoge Spiele sind ein fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie bieten viele Chancen für die Unterrichtsgestaltung.

ANDREA ALBERS

08 Computerspiele als didaktische Umgebung

Ob Serious Games oder Game-based Learning: Computerspiele bieten durch ihre medien-spezifischen Eigenschaften eine einzigartige Lernumgebung.

JAN M. BOELMANN UND LISA KÖNIG

13 Pen-&-Paper-Rollenspiele – eine Reise nach London

Ein Beispiel aus dem Englischunterricht zeigt, welches soziale, didaktische und sonderpädagogische Potenzial Pen-&-Paper-Rollenspiele für das Lernen bergen.

KIRSTEN UEBERHOLZ

17 »Finde die Wahrheit heraus«

Narrative Computerspiele wie »A Normal Lost Phone« eignen sich hervorragend für alternative Lernsettings im Literaturunterricht.

JARON MÜLLER

21 Spiele testen zur Förderung von Medienkompetenz

Spielmechanismen, Qualitätskriterien oder Barrierefreiheit – wofür das Testen digitaler Spiele im Unterricht sensibilisieren kann.

LINDA SCHOLZ UND TOBIAS EICHHORN

26 Gamedesign im Unterricht

Vom Konsumieren zum Produzieren – wie lässt sich die Spieleentwicklung für den Unterricht nutzen?

ANDREAS HEDRICH

28 Ein Serious Game zur digitalen Gesellschaft

Das Serious Game »The Feed« bietet Einblicke in die Mechanismen von Social Media. Kinder und Jugendliche haben die Entwicklung begleitet.

CHRISTIANE DIEMER UND HELENA STALMACH

32 Gamification und Reflexion

Langfristige Lernziele gehen im Schulalltag oft unter. Eine gamifizierte App hilft, sie im Blick zu behalten.

LUKAS BERGER

36 Schulentwicklung spielerisch meistern

Das Spiel ImaginEd regt zur kurzweiligen Auseinandersetzung mit aktuellen Fragen der Schulentwicklung an.

TOBIAS RÖHL, NICOLE WESPI, STEFAN SCHMIDLIN UND NIJA BÖCKLER



58 **Bildungsforschung:** Adaptiver Unterricht mit digitalen Tools erhöht den Lernerfolg
Magazin

RUBRIKEN

40 STANDPUNKT

Sprachförderung statt Herkunftsquote

Bundesbildungsministerin Karin Prien hat vorgeschlagen, für Kinder mit Zuwanderungsgeschichte eine Obergrenze in Klassen einzuführen. Ist das sinnvoll?

FRANZISKA BERGMANN

42 BEITRAG

Cybermobbing vorbeugen

Viele Kinder und Jugendliche sind von Cybermobbing als Opfer betroffen oder handeln selbst als Täter:innen. Ein Vorschlag für eine mehrdimensionale Strategie aus handlungsbezogener Perspektive.

GERHARD TULODZIECKI

46 SCHULRECHT PRAKTISCH

Teilbar oder unteilbar?

Wenn Teilzeitkräften keine Entlastung gewährt wird, bekommen sie von der Schulleitung oft zu hören, bestimmte Tätigkeiten seien unteilbar. Stimmt das?

GÜNTHER HOEGG

47 PÄDAGOGISCHES PORTRÄT

»Alle Schüler:innen brauchen gleiche Chancen«

Neun Fragen an Mona Felicitas Schwabe

48 SERIE

**»Datengestützte Schulentwicklung«, Folge 1
Potenziale einer datengestützten
Schul- und Unterrichtsentwicklung**

Schulen verfügen über immer mehr Daten. Um sie nutzen zu können, müssen sie interpretiert und auf das eigene Handeln bezogen werden.

STEFAN HAHN

52 BUCH DES MONATS

Das kann weg

Benedikt Wisniewski und Barbara Gottschling wollen Lehrkräfte entlasten.

JOCHEN SCHNACK

53 REZENSIONEN

**Rechtspopulismus in der Schule
begegnen**

Antidemokratische Vorfälle spielen im Schulalltag eine ernst zu nehmende Rolle. Was sagt die jüngste Literatur dazu?

STEFAN BREUER

57 FAKTOR DES MONATS

Lehrer-Schüler-Abhängigkeit

KLAUS ZIERER

64 SCHLUSSPUNKT

Zwischen Kreidezeit und KI

MYRLE DZIAK-MAHLER

03 EDITORIAL

58 MAGAZIN

62 MEDIEN / TERMINE

66 VORSCHAU / IMPRESSUM