Mögliche Kapitel/Gliederung:

* Titelblatt
* Formalitäten (Eigenständigkeitserklärung, Abkürzungs- und Inhaltsverzeichnis, Abstract, etc.)
* Einführung
  + Kurze Einführung (worum geht’s?)
  + Motivation/ Nutzen der Arbeit
  + Problemstellung/Aufgabenbeschreibung
  + Zielsetzung (was soll erreicht werden?)
  + Geplante Vorgehensweise
* Theoretische Grundlagen
  + Theoretischer Hintergrund
  + Der Ablauf einer Videospielentwicklung (evtl über das Word Dokument „Game Design Document“ im Dokumenteordner reden)
  + Klarheit über benötigte Technologien
  + Spielengine-Kapitel
  + Aktueller Stand der Forschung zum Thema „Bildung durch Videospiele“
* Hauptteil (heißt z.B. „Konzeption und Implementierung“)
  + (Anforderungsdefinition und -analyse)
  + Aufzeigen der Ideen für Konzepte
  + Darlegung des finalen Konzepts/ Finales Konzept
    - Beschreibung der Features
    - Spielgenre + empfohlene Altersfreigabe
  + Implementierung
  + Ergebnisvorstellung + Bewertung/Diskussion
  + (Alternative Lösungen vorstellen)
* Abschluss
  + Kritische Reflexion (wäre eine andere Lösung/Lösungsweg besser gewesen?)
  + Fazit
  + Ausblick
* Abspann
  + Literaturverzeichnisse
  + Anhänge

Möglicher Inhalt der Kapitel:

*Spiel-Engine:*

* Vergleich zwischen Unity und weiteren Gameengines wie zum Beispiel Unreal Engine, GameMaker, GoDot
* Darlegen, warum sich final für Unity entschieden wurde

*Bedienelemente (Usability) und Spielkonzepte und ihren Einfluss auf die Bildung*

Ein Bild, das Dreieck, Reihe, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Quelle: <https://books.google.de/books?hl=de&lr=&id=hyUWEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA109&dq=videospiel+konzepte+bildung&ots=daiiYWAnxp&sig=0JCPBNAB1xkt_M1GIl1iryKDzSI#v=onepage&q=videospiel%20konzepte%20bildung&f=false>

* (Videospiele sind ein kreatives Mittel, welches dem Spieler ermöglicht sich zu entfalten und eigene Ideen und Taten umsetzen zu können.) S. 110
* (Videospiele können unterteilt werden in Spieleranzahl (Einzel-, Mehrspieler), Alter der Spieler (Kinder-, Erwachsenenspiele, meist gekennzeichnet durch eine Altersfreigabe), Genre (Abenteuer-, Action-, Rollen-, Strategie-, Simulation-, Shooterspiele) oder Darstellung (2D, 3D, First-Person oder Third-Person-Perspektive)) S. 111
* Videospiele lassen sich in der Fläche eines Dreiecks einsortieren, dessen Eckpunkte die Bezeichnungen „Denken“, „Geschichte“ und „Action“ haben. Bei einem Spiel, welches den Hauptfokus auf „Denken“ legt, liegt der Fokus mehr auf Denkaufgaben und weniger auf der direkten Steuerung des Spiels. In dem Genre „Strategiespiele“ werden solche Videospiele vertreten. Ein mögliches Beispiel hierfür ist das rundenbasierte Strategiespiel „Civilizastion VI“, bei welchem der Spieler Anführer einer Zivilisation ist und zum Ziel hat, am Ende des Spiels, die höchste Punkteanzahl aller Zivilisationen zu haben. Punkte werden können durch Faktoren wie eine hohe Bevölkerung, viel Land, einen großen technologischen Fortschritt oder kultureller Entwicklung erspielt werden. Der Spieler muss sich also einen genauen Plan überlegen, wie er am besten und schnellsten Punkte erreichen kann, um somit das Spiel zu gewinnen. (S. 111, <https://civilization.com/de-DE/>). Videospiele, welche mehr zur „Action“ Seite gehören haben meist kämpferische Elemente, welche die Fähigkeit Konflikte zu lösen anregen soll, und manchmal einen ethischen oder moralischen Hintergrund pflegen. Ansonsten befassen sich diese Spiele mit keinem weiteren Bildungsaspekt und dienen überwiegend zur Unterhaltung. Ein Beispiel für solch ein Spiel ist „The Witcher 3: Wild Hunt“. In diesem Spiel steuert der Spieler den Protagonisten „Geralt“ und bewältigt mit ihm in der Welt von The Witcher verschiedene Aufgaben und erkundet die offene Welt. (S. 111f) Die letzte Ecke des Dreiecks lautet “Geschichte”. Während dem Spielablauf wird dem Spieler durch Dialoge, Handlungen und visuellen Ereignissen eine Geschichte erzählt, an welcher der Spieler selbst aktiv teilnimmt. In manchen Spielen muss man selbst Dialogoptionen auswählen. So kann es „gute“ und „böse“ Dialogoptionen geben, auf welche der computerprogrammierte Gesprächspartner jeweils anders reagiert und die Beziehung zu diesem Charakter verändert wird. Solche Handlungen können Auswirkungen auf das Spiel haben und sind somit mit Bedacht zu wählen. Ein Beispiel für solch ein Spiel ist „Life is Strange“. Sonst beinhalten „Geschichtsspiele„ allerdings immer stark vorgegebene Elemente und lassen den Spieler selten Orte eigenwillig erkunden, wie es bei „The Witcher 3: Wild Hunt“ der Fall ist. Besonders zur kulturellen oder politischen Bildung sind diese Art an Videospielen gut geeignet.(S. 112, <https://store.steampowered.com/app/319630/Life_is_Strange__Episode_1/>).

*Bildung und Videospiele*

Quelle:

https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/52674/file/digarec09\_S178-207.pdf

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Seite 192 – 196:

* Im Umfang des Seminars haben die Studenten mithilfe des RPG Maker eigene Videospiele kreiert, welche für Schüler der 3.-4. Klasse zugeschnitten sein sollten und auf der Basis des hessischen Bildungsplans für das Fach Deutsch beruhen müssen
* Ein Student hat ein RPG zum Thema „Märchen“ gemacht, welches die Geschichten mehrerer Märchen (unter anderem „Sterntaler“ und „Frau Holle“) erzählt und sinnvoll ist, da Schüler im Inhaltsfeld Test und Medien in der Lage sind, „[…] erste formale Merkmale von Textsorten zu unterscheiden sowie medienspezifische Gemeinsamkeiten und Unterschiede [zu] erkennen“ (<https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kc_deutsch_prst_2011.pdf>), es gibt auch Informationen über die Brüder Grimm und ein Quiz
* Das Spiel heißt „Grimmstedt“
* Es wurde großer Wert auf spielerische, visuelle und akustische Mittel gelegt
* Folgende Punkte werden durch Grimmstedt gegeben:
  + Kinder- und Jugendliteratur mit Bezug zu Computerspielen erschließen können
  + Inhaltliche und ästhetische Referenzen zu Computerspielen in Büchern, Spielfilmen oder Theaterinszenierungen erkennen und in ihrer Funktion interpretieren können
* Herausforderungen bei der Spielerstellung:
  + Abwägung des Einsatzes spielerischer Elemente, ohne die ursprüngliche narrative Struktur zu stark zu verfremden (also wie baut man Videospielelemente ein ohne den Bildungsauftrag zu vergessen/verfehlen)

-> Verhältnis Bildung/Spielspaß ist schwierig zu ermitteln, Kinder sollen lernen aber gleichzeitig Spielspaß und Motivation haben

* + Märchen erzählen und spielhafte Elemente einbauen (anstatt einfach runterreden)
* Videospiele mit in die Lehrerausbildung und somit den Unterricht zu bringen scheint aktuell noch unrealistisch/unerreichbar, da der Zeitaufwand zur Erlernung digitaler Medien zu hoch ist
* Nicht alle Schüler/Studenten haben technische Vorerfahrung, deshalb kann es schwer sein, Videospiele in den Unterricht zu integrieren, da die Einarbeitung viel Zeit in Anspruch nimmt. Es gibt Kinder/Jugendliche die (durch weniger wohlhabende Eltern oder Erziehung) keinen bis kaum Zugang zu technischen Medien haben, weshalb der Wissenstand in Abhängigkeit zu den Eltern steht.

Quelle: <https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf>

Studie Kinder und Medien/Kinder und Videospiele

Quelle: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018\_Gesamt.pdf

Studie Jugendliche und Medien/ Jugendliche und Videospiele