

# 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

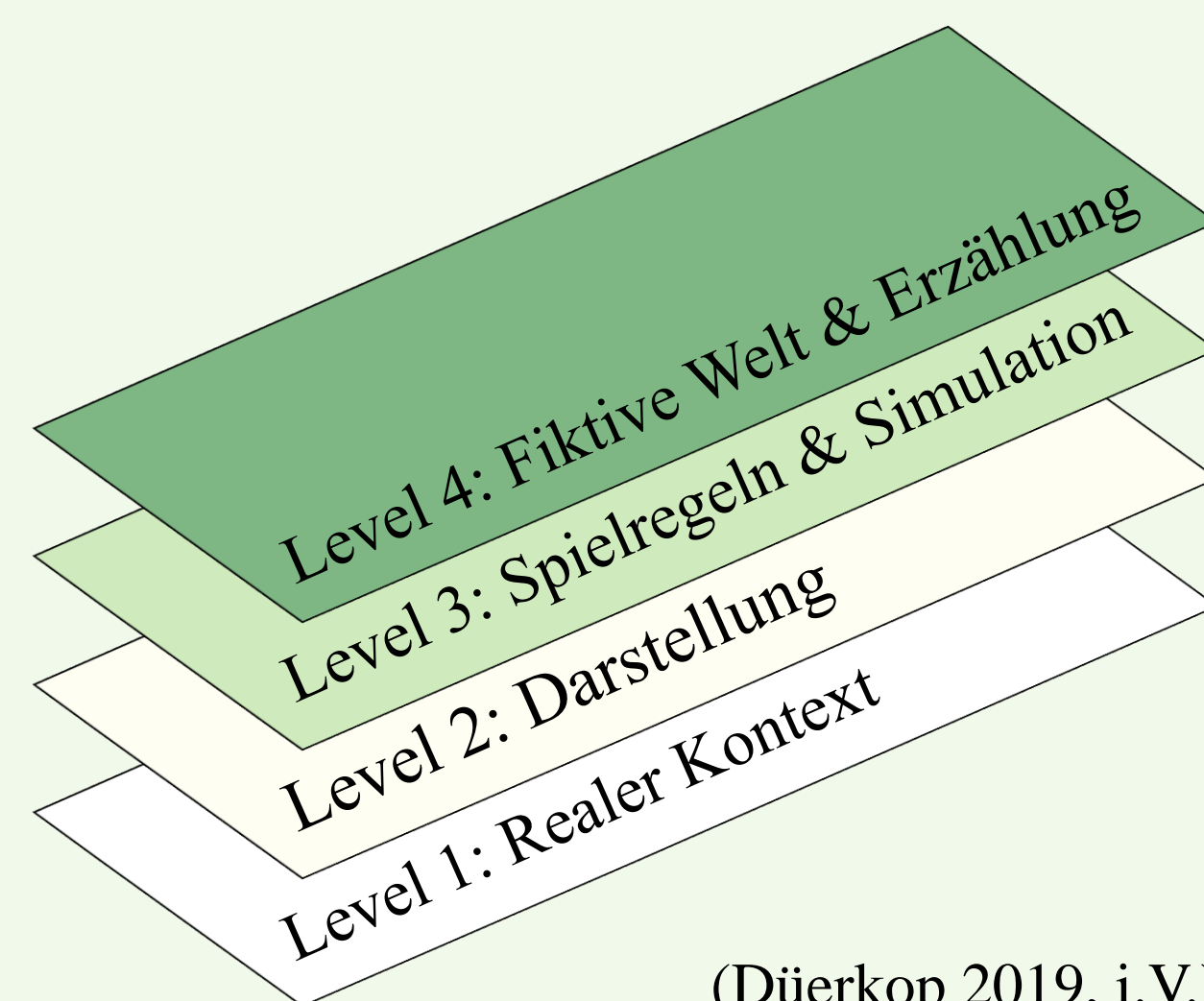
- Die (**literarische**) **Figur** und ihre **Storyworld** sind transmediale Phänomene (vgl. Thon 2016) und finden im digitalen Spiel eine **medienspezifische Umsetzung**.
- **Digitale Spiele sind Teil der Lebenswelt** von Kindern und Jugendlichen (vgl. MPFS 2017).
- Die Arbeit mit narrativen Computerspielen 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?

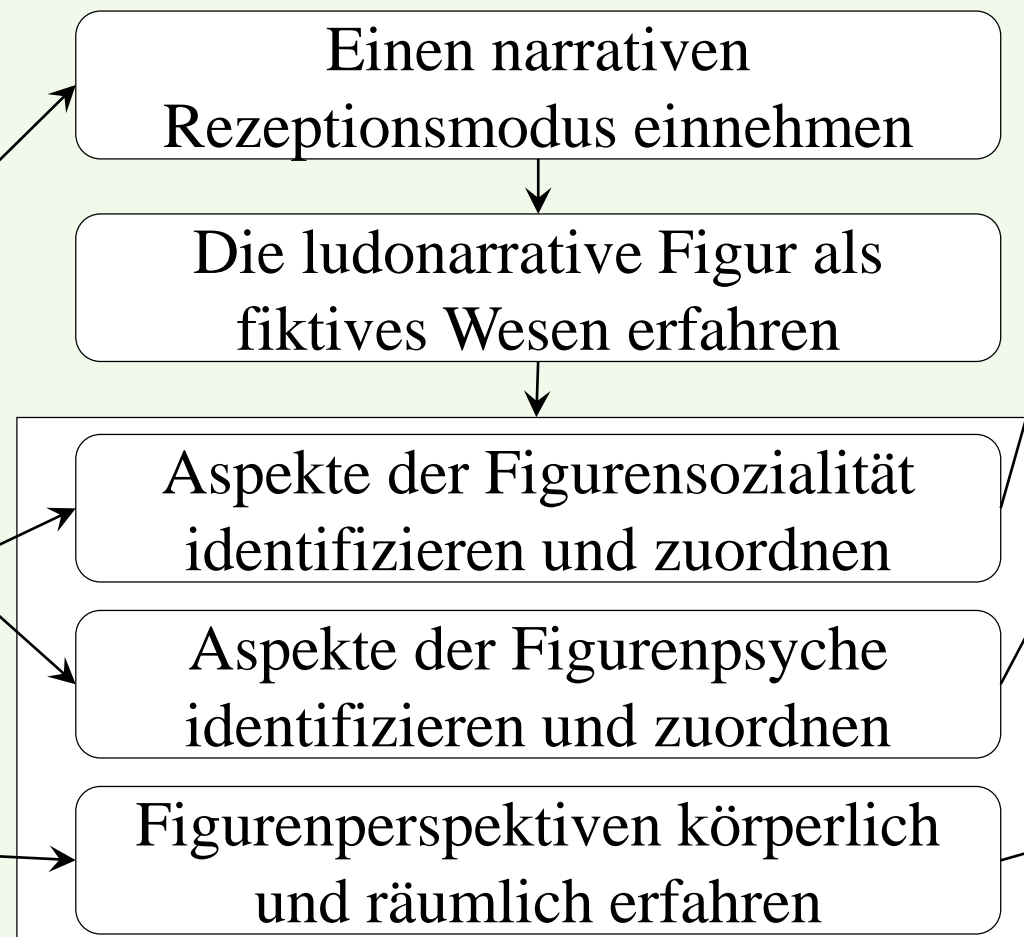
#### ÜBERGEORDNETE ANNAHME

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

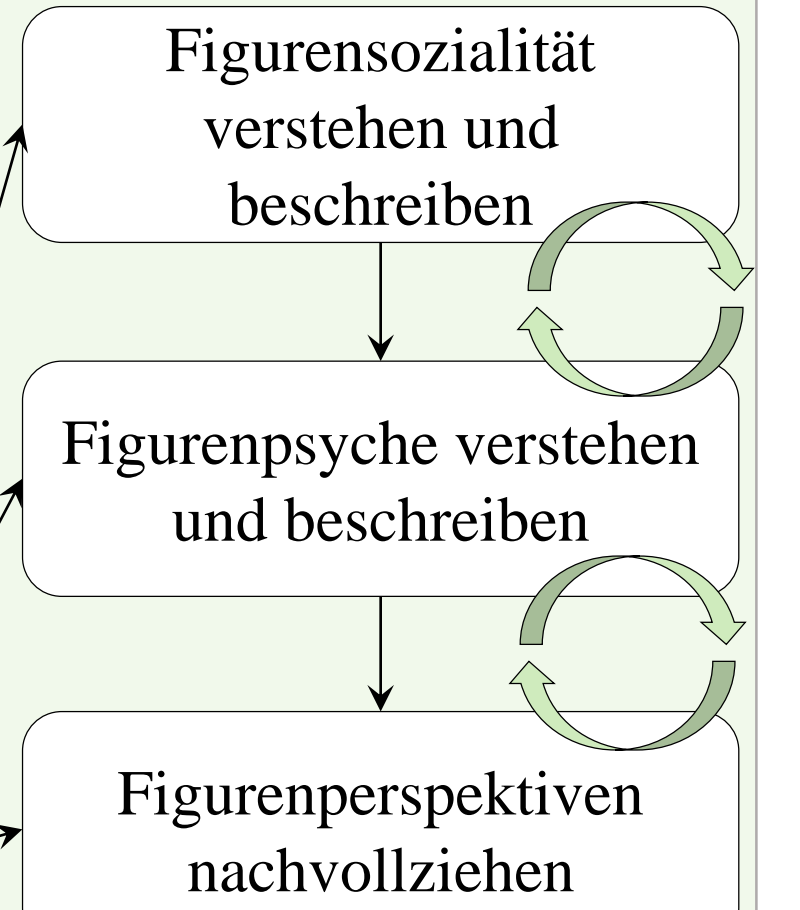
#### AUFGABEN



#### 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

