

LITERARISCHES LERNEN MIT LUDONARRATIONEN

Die Figur im narrativen Computerspiel als Gegenstand literarischen Kompetenzerwerbs

ALTEN SPIELSTAND LADEN

NEUES SPIEL STARTEN 

AUSGANGSLAGE

- Die **literarische Figur** ist ein transmediales Phänomen und findet im digitalen Spiel eine **medienspezifische Umsetzung**.
- Digitale Spiele sind Teil der Lebenswelt** von Kindern und Jugendlichen (vgl. MPFS 2017).
- Computerspielen wird mit einer **bewahrenden pädagogischen Haltung** begegnet. Diese kann u. a. auf den immer noch präsenten **Gewaltdiskurs** zurückgeführt werden, ignoriert jedoch **didaktische Potentiale** des Mediums.
- Interessierten Lehrkräften** fehlt es an didaktischen Konzeptionen und konkreten Unterrichtsmaterialien.

ZIELSETZUNG

Dies Arbeit möchte...

- narrative Computerspiele (Ludonarrationen)** für den Literaturunterricht der Grundschule nutzbar machen.
- Figuren im Computerspiel** 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.

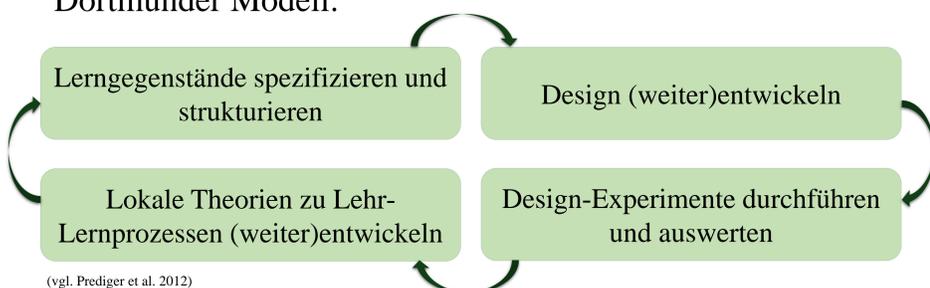
ZENTRALE ASPEKTE DES DISSERTATIONSPROJEKTS



FORSCHUNGSDESIGN

METHODOLOGIE

- Verortung in der **fachdidaktischen Entwicklungsforschung**, Dortmunder Modell:



- Designerproben in Kleingruppen- und Unterrichtsettings (2 bis 3 Zyklen in 3. und 4. Klassen einer Bremer Grundschule)

METHODEN IM EMPIRISCHEN FORSCHUNGSPROZESS

- Conjecture Mapping (vgl. Sandoval 2014)

Erhebung

- Entwicklungsinterviews mit Lehrkräften und Lernenden
- Videografie (Kleingruppensetting)
- Zum Datenkorpus gehören zudem Verstehensprodukte der Lernenden: z. B. Standbilder, Arbeitsblätter, Wortmeldungen...

Auswertung

- Inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse (nach Kuckartz 2016)