



Contribution ID: 26 Contribution code: WS.2.18

Type: Workshop-Abstract

## Welche Anknüpfungspunkte bieten beliebte digitale Spiele für den Informatikunterricht?

*Monday, 27 March 2023 15:00 (1h 30m)*

Digitale Spiele haben im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine hohe Relevanz. Laut der aktuellen JIM-Studie (2022) spielen 76% der 12- bis 19-jährigen täglich. Im Informatikunterricht werden oft Spiele programmiert, weil sie als sehr motivierend gesehen werden. Jedoch stellen wir uns selten die Frage, mit welchen Vorstellungen zu digitalen Spielen die Schüler\*innen in den Informatikunterricht kommen. Nach der didaktischen Rekonstruktion für den Informatikunterricht ist die Betrachtung der Alltagsvorstellungen der Lernenden zu informatischen Phänomenen eine wichtige Perspektive bei der Unterrichtsplanung.

Anhand beliebter Spiele analysieren Sie verschiedene Spielszenen auf mögliche informatische Konzepte. Anschließend besprechen Sie in Kleingruppen mögliche Vorstellungen von Schüler\*innen zu informatischen Konzepten in den Spielszenen und diskutieren mögliche Anknüpfungspunkte für den Informatikunterricht.

**Primary author:** BATUR, Fatma (Universität Duisburg-Essen - Didaktik der Informatik)

**Presenter:** BATUR, Fatma (Universität Duisburg-Essen - Didaktik der Informatik)

**Session Classification:** Workshop-Schiene II

**Track Classification:** Sek1 Sek2