

Pressemitteilung

Technische Universität Kaiserslautern

Melanie Löw

21.02.2022

<http://idw-online.de/de/news788777>

Forschungsprojekte, Wettbewerbe / Auszeichnungen
Pädagogik / Bildung
überregional



Digitale Spielwelten in den Unterricht einbinden: TU Kaiserslautern punktet mit Projekt beim Hochschulwettbewerb 2022

Mit ihrem Projekt „Next Level: Im Spiel Labor Unterricht gemeinsam (weiter-)entwickeln“ konnte das Team um Professorin Dr. Mandy Schiefner-Rohs von der Technischen Universität Kaiserslautern (TUK) die Jury beim Hochschulwettbewerb der Initiative „Wissenschaft im Dialog“ überzeugen. Dabei geht es darum, wie Elemente aus digitalen Spielwelten sinnvoll in den Schulunterricht eingebunden werden können. In einem eigenen Spiel Labor sollen Jugendliche gemeinsam mit den Forschenden ihre Ideen entwickeln und realisieren. Um das Vorhaben umzusetzen, erhält das Team 10.000 Euro. Insgesamt haben sich bei diesem Wettbewerb 15 Projekte aus 270 Beiträgen durchgesetzt.

Fantastische Welten bauen oder durch diese schlendern und Abenteuer erleben – Computerspiele nehmen uns mit in andere Welten. Die Elemente aus solchen digitalen Welten sind mittlerweile auch für andere Lebensbereiche von Interesse, so beispielsweise auch für den Unterricht an Schulen. Darum geht es auch im Projekt „Next Level“. „Wir möchten mit Schülerinnen und Schülern digitale Spielwelten erforschen, um daraus Erkenntnisse für die Konzipierung von Unterrichtseinheiten zu gewinnen, die auf Spielen basieren“, erläutert Dr. Christian Toth, der zusammen mit Anna Hartenstein an der TU Kaiserslautern das Projekt leitet.

„Wir gestalten den gesamten Forschungsprozess gemeinsam mit Jugendlichen“, fährt Toth fort. Dazu wird das Team zunächst ein Spiel Labor einrichten, in dem zusammen an Forschungsprojekten gearbeitet werden soll. „Damit möchten wir die wissenschaftliche Neugierde entfalten, fördern und stärken“, erläutert Hartenstein. „Wir möchten den Jugendlichen dabei die Möglichkeit geben, eigene Ideen einzubringen und Fragen zum Vorgehen und zu dessen forschungsgeliteten Entscheidungen nachzuvollziehen – oder selbst zu treffen.“

Um über Forschung und Spiele in der Schule zu diskutieren, möchte das Team darüber hinaus direkte Gespräche mit Zuschauerinnen und Zuschauern anbieten. Dazu soll das Live-Streaming-Videoportal Twitch zum Einsatz kommen. Die beteiligten Schülerinnen und Schüler sollen auch erste Schritte in der Wissenschaftskommunikation gehen, dazu sind zum Beispiel das Erstellen von Podcast-Beiträgen und Pressemeldungen angedacht.

Der Hochschulwettbewerb wird jährlich von Wissenschaft im Dialog zusammen mit dem Bundesverband Hochschulkommunikation und der Hochschulrektorenkonferenz ausgerufen und vom Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen des Wissenschaftsjahres gefördert. Insgesamt haben sich 15 Projekte aus 270 Beiträgen durchgesetzt. Sie erhalten jeweils 10.000 Euro für die Umsetzung. Weitere Informationen unter <https://www.wissenschaft-im-dialog.de/projekte/hochschulwettbewerb-mitforschen-erwuenscht/>

Fragen beantworten:

Anna Hartenstein, M.A.

E-Mail: anna.hartenstein@sowi.uni-kl.de

Tel.: 0631 205 2316

Dr. Christian Toth
E-Mail: christian.toth@sowi.uni-kl.de
Tel.: 0631 - 6356396



Waren mit ihrem Projekt beim Wettbewerb erfolgreich: Anna Hartenstein (links, oben) Dr. Christian Toth und Professorin Dr. Mandy Schiefner-Rohs.
Foto: Lehrgebiet Pädagogik