

Jan Boelmann: Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen

Beitrag aus Heft »2010/02: Stigmatisierung und Leistung«

Computerspiele dienen nicht nur der privaten Unterhaltung von Schülerinnen und Schülern zu Hause. Die meisten von ihnen erzählen auch Geschichten, die viel Potenzial bieten, im Unterricht besprochen und analysiert zu werden. So können im schulischen Rahmen anhand eines Mediums, das vielen Jugendlichen bereits vertraut ist, Untersuchungsstrategien vermittelt werden, die sich dann auch auf literarisches Lernen in anderen Kontexten übertragen lassen.

Literatur

Artelt, Cordula/Schlagmüller, Matthias (2004). Der Umgang mit literarischen Texten als Teilkompetenz im Lesen?

Dimensionsanalysen und Ländervergleiche. In: Schiefele, Ulrich et al. (Hrsg.), Struktur, Entwicklung und Förderung von Lesekompetenz – Vertiefende Analysen im Rahmen von PISA 2000. Wiesbaden: VS Verlag, S. 169-196.

Backe, Hans-Joachim (2008). Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Kringiel, Danny (2009). Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2. München: Kopead-Verlag.

Martinez, Matias/Scheffel, Michael (2003). Einführung in die Erzähltheorie. München: Beck.

Neitzel, Britta (2000). Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen. Weimar: Univ. Diss.

Spinner, Kaspar (2006). Literarisches Lernen. Praxis Deutsch, 200, S. 6-17.