merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

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 Umgangmit literarischen Texten als Teilkompetenz im Lesen?

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

Backe, Hans-Joachim (2008). Strukturen und Funktionendes 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 indie Erzähltheorie. München: Beck.

Neitzel, Britta (2000). Gespielte Geschichten. Strukturundprozessanalytische Untersuchungen der Narrativitätvon Videospielen. Weimar: Univ. Diss.

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

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de