



## Projekt: Digitale Spiele im Unterricht/ Playful Pedagogy

© Bettina Felzmann

Im Rahmen der Lehrveranstaltung "Digital Games" haben Studierende des Zentrums für Lehrer/-innenbildung digitale Lernspiele konzipiert und programmiert. Die 4B erlebte in interessant

gestalteten Unterrichtseinheiten wie spielbasiertes Lernen mit Hilfe von mobilen Lernbegleitern (Tablets & Smartphone) umgesetzt werden kann. Die SchülerInnen waren mit Begeisterung in 6 Unterrichtseinheiten dabei. Die Spiele 'Stop the Mob' (Mobbing in der Schule), 'The Party' (Journalismus in diktatorischen Systemen), 'Pack Me' (Verpackung & Umweltschutz), 'Apple' (Gesundheit & Ernährung) und World of Verbcraft waren professionell in den Unterricht integriert und kamen bei den Schüler/-innen gut an.



Die Spiele und Unterrichtsdesign können auf der Plattform der Initiative 'Playful Pedagogy' ([www.playful-pedagogy.org](http://www.playful-pedagogy.org)) angesehen und ausprobiert werden.

Mag. Alexander Schmözl, der Leiter der Lehrveranstaltung und Dr. Chris Walsh zeigten sich zufrieden mit den Ergebnissen.

'Es war eine großartige Kooperation zwischen NMS Schopenhauerstraße, dem Zentrum für Lehrer/-innenbildung der Universität Wien und der Torrens University in Adelaide, Australien. Ich war von der aktiven Haltung der SchülerInnen und dem Engagement der Studierenden sehr beeindruckt. Mein Fazit: Eine besondere Lernerfahrung für alle Beteiligten'



In der Nachbereitung entwickelten die SchülerInnen selbst Ideen für digitale Spiele und schrieben herzliche Feedback- und Dankesbriefe an die jungen Damen und Herren, die bald selbst unterrichten werden.

Statement Gerda Reissner: „Die SchülerInnen waren begeistert und in allen Einheiten voll bei der Sache. Digitale Spiele bereichern den Unterricht.“

Schülerin: “Die StudentInnen haben sich toll vorbereitet. Die Spiele haben Spaß gemacht, und wir haben auch viel gelernt. Mehr davon”

Text: Mag. Alexander Schmölz und Gerda Reißner

