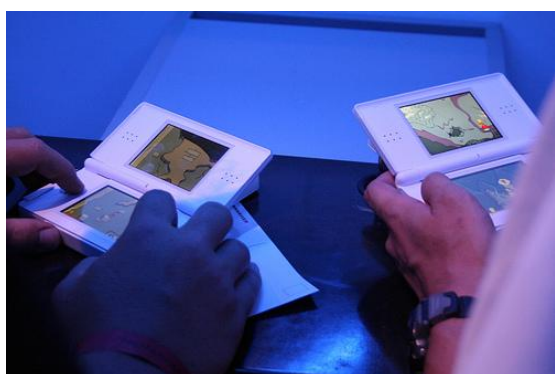


# Spiele in Schulen in Österreich

## Game based eLearning in Schulen

<http://www.virtuelleschule.at/>



Bilderquelle (alle Bilder): Wlodi

bm:uk



Abenteuerspiele, Rollenspiele, Arcade Games, Strategiespiele, Simulationen, Rennspiele, Puzzle, Gehirntraining, .... Wir hören immer mehr und mehr über Computerspiele und sie werden immer komplexer und umfangreicher. Aber wie können Sie selbst Computerspiele in der Schule verwenden?

Sind diese Spiele eine Bereicherung oder eine Gefahr für unsere Kinder? Die Meinungen bei den Lehrerinnen und Lehrern scheint geteilt zu sein. Was ist Ihre Meinung dazu?

Das Europäische Schulnetzwerk führt in eine Studie in 8 EU Ländern für die ISFE (Interactive Software Federation of Europe - [www.isfe-eu.org](http://www.isfe-eu.org)) durch. Dabei geht es um die Nutzung von Spielen (Videospiele, Computerspiele, Onlinespiele, Consolenspiele, mobile Spiele, etc.) in Schulen in Europa.

Die 8 Zielländer der Studie sind:  
AT, DK, EE, ES, FR, IT, LT, UK

In Österreich ist das Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur (BMUKK, Dr. Reinhold Hawle and Elisabeth Zistler) Projektpartner des Europäischen Schulnetzwerk (EUN).

Link zu den Projektinformationen: <http://games.eun.org/>

## Projektziele

### Spiele in Schulen in Österreich Forschung, Studie und Entwicklung

Die Hauptziele des Projekts sind:

1. Definition von Spielen und Analyse für den Einsatz von Spielen im Unterricht in Schulen in Europa
2. Analyse der Nutzung von Videospiele als Unterrichtstool aufbauend auf aktuellen Forschungsergebnissen
3. Definition von Rahmenbedingungen für eine 'kritische Videospiele-Ausbildung' und die Identifizierung, wie man die Schlüsselkompetenz der jungen Leute im kritischer und verantwortlich gebrauch von Videospiele aufbaut
4. Aufbau einer europäischen Community von Lehrerinnen und Lehrern zum Austausch von Informationen und Projekten rund um das Thema „Spiele in Schulen“

Gewinnen Sie X-box 360 Elites und kinderfreundliche Computerspiele indem Sie den Onlinefragebogen über "Spiele in Schulen" ausfüllen:  
<http://www.zoomerang.com/Survey/survey-intro.zqi?p=WEB227R64SJTL5>

### Programm

Kooperation mit dem EUN

**Zeitraum 07/2008-06/2009**

### Projektart

Forschung, Studie

### Zielgruppe

Schüler/innen und Lehrer/innen

### Schlüsselwörter

Spiele, Spiele im Unterricht, Serious Games

### Kontakt

Elisabeth Zistler  
Bundesministerium für Unterricht,  
Kunst und Kultur Abteilung V/3  
IT-Systeme für Unterrichtszwecke  
Minoritenplatz 5, 1014 Wien  
[elisabeth.zistler@bmukk.gv.at](mailto:elisabeth.zistler@bmukk.gv.at)  
<http://www.virtuelleschule.at>

### Projektberater

Alexander Nischelwitzer  
[nischelwitzer@gmail.com](mailto:nischelwitzer@gmail.com)

# Spiele in Schulen in Österreich

## Serious Games

Der Begriff **digitales Lernspiel** bezieht sich auf Spiele, die in einer hard- und softwarebasierten virtuellen Umgebung stattfinden und die sozial erwünschtes Lernen anregen wollen. Digitale Lernspiele werden typischerweise im Bildungs- und Ausbildungssystem eingesetzt. Sie sollen zwar, wie unterhaltungsorientierte Computerspielen auch, "Spaß machen", ihr primäres Ziel ist aber der Erwerb von Wissen und Können.

Quelle: [http://de.wikipedia.org/wiki/Serious\\_Games](http://de.wikipedia.org/wiki/Serious_Games)

### Drei Beispiele:



Last Exit Flucht (UNHCR)



Samorost – Adventure Game

Global Conflicts Palestine - <http://www.globalconflicts.eu/>