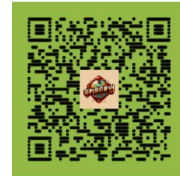


Gaming & Geography



<input checked="" type="checkbox"/> Lernumgebung für Schüler:innen	<input checked="" type="checkbox"/> Fortbildungsangebot für Lehrkräfte
---	---

Autor:innen	Dr. Michael Morawski & Dr. Sebastian Wolff-Seidel (Institut für Geographie und Sachunterricht – Bergische Universität Wuppertal)
--------------------	--

Internet- adresse	https://www.sachunterricht.uni-wuppertal.de/de/forschung/gaming-geography/
------------------------------	---

Zugangs- voraussetzung	Keine. Materialien und Texte sind Open Access.
-----------------------------------	--

Zielsetzung	Das Projekt „Gaming and Geography“ erforscht das Potenzial von Videospielen als geographisches Medium, um die Wahrnehmung digitaler Räume und deren Rolle in der geographischen Bildung zu reflektieren. Durch Workshops, empirische Untersuchungen und Materialentwicklung werden theoretische und praktische Ansätze zur Integration interaktiver Spielumgebungen in die Geographie vermittelt.
--------------------	---

Zielgruppe	Lehramtsstudierende, Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst, Lehrkräfte & Fachleitungen aller Schularten
Zeitbedarf: Unterschiedlich	

Lehrplan- bezug	Das Projekt nutzt Videospiele, um geographische Kompetenzen, Nachhaltigkeitsthemen, medienkritische Perspektiven und Problemlösungsfähigkeiten zu fördern.
----------------------------	--

Beschreibung	<p>Das Ziel des Projekts „Gaming & Geography (Education)“ ist es, Videospiele als Werkzeug für die geographische Bildung zu erforschen und zu fördern. Es verfolgt zwei zentrale Anliegen:</p> <p>Entwicklung von Unterrichtsmaterialien: Das Projekt strebt an, Unterrichtsmaterialien zu entwickeln, die empirisch überprüft sind und darauf abzielen, geographisches Wissen und räumliches Denken durch Videospiele zu vermitteln. Diese Materialien sollen Lehrkräfte dabei unterstützen, Gaming sinnvoll in den Bildungsprozess zu integrieren und Lernenden über die interaktive, immersive Natur von Videospielen geographische Konzepte näherzubringen.</p> <p>Professionalisierung von Lehrkräften: Ein weiteres Ziel ist die Förderung der Professionalität von Lehrkräften im Umgang mit Gaming im Bildungskontext. Durch die Forschung sollen methodische Ansätze und Modelle entwickelt werden, die Lehrkräften helfen, Gaming als didaktisches Mittel gezielt und effektiv einzusetzen. Dadurch sollen Lehrkräfte befähigt werden, die Potenziale von Videospielen zur Förderung von räumlichem Bewusstsein und kritischem Denken über geographische Themen besser zu nutzen.</p>
---------------------	---

