

DiSpielGeo - Lernen durch digitale Spiele?

Verbundvorhaben zwischen dem Institut für Geographiedidaktik (UzK)
und dem Cologne Game Lab (TH)

Prof. Dr. Alexandra Budke, Prof. Dr. Emmanuel Guardiola, Dr. André Czauderna, Joelle Lux



Gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung

Kontakt: Joelle Lux | j.lux@uni-koeln.de

Ziel

Untersuchung der
Potentiale und **Grenzen** von digitalen **Spiele**n
für das Treffen **mündiger Entscheidungen**
im Kontext **gesellschaftlicher Herausforderungen**
und deren Reflexion im **Geographieunterricht**

Ausgewählte aktuelle
geographische
Themenfelder:

- Migration
- Klimawandel
- Stadtentwicklung
- (nachhaltige)
Ressourcennutzung

Anforderungen an die
Spiele:

- Behandeln min. eins der
geographischen Themen
- Beinhalten polytelische
Entscheidungssituationen
- Hoher Bekanntheitsgrad



Beispiele der
ausgewählten Spiele:

- Anno 1800 & 2070
- Bury Me, My Love
- Cities: Skylines
- Civilization VI:
Gathering Storm
- Democracy 3
- Rise of Industry
- ...

1 Vorgehen

Analyse von digitalen
Spiele, die gesellschaftliche
Herausforderungen thematisieren;
anschließende Experteninterviews
mit SpieleentwicklerInnen

2

Einsatz der Spiele im
Geographieunterricht:
Beobachtungen und qualitative
Interviews mit SchülerInnen und
Lehrkräften

3

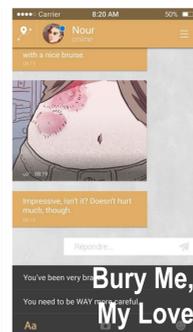
Entwicklung eines didaktischen
Leitfadens für den Einsatz im
Geographieunterricht sowie
eines Leitfadens für
SpieleentwicklerInnen



Cities: Skylines – Green Cities



Civilization VI: Gathering Storm



Bury Me,
My Love



Rise of Industry

Literaturauswahl

Bopp, M. (2006): Didactic Analysis of Digital Games and Game-Based Learning. Future of Learning 1, S 8-37.

Minsung, K., Jungyeop, S. (2016): The Pedagogical Benefits of SimCity in Urban Geography Education, Journal of Geography 115 (2), S. 39-50.

Squire, K. (2005): Changing the Game: What happens when Video Games enter the Classroom? In: Innovate: Journal of Online Education 1 (6).

