

# GameLab

(Sozialer und gesellschaftlicher Transfer)

---

## Projektverantwortliche

Dr. Alexander Preisinger ([alexander.preisinger@univie.ac.at](mailto:alexander.preisinger@univie.ac.at))

---

## Projektbeschreibung

Das GameLab (<https://gamelab.univie.ac.at/>) ist aus einer Kooperation der Fachdidaktik Geschichte (Universität Wien) und Nintendo entstanden. Nintendo stellt der Universität Wien Switch Konsolen, mittlerweile sind es 15 Geräte, zur Verfügung, auf denen eine Reihe von Spielen, mehrheitlich Serious Games, installiert sind. Das GameLab kann per Koffer transportiert werden. Die Switch Konsolen machen einen niederschweligen Einsatz möglich. Ziel des GameLabs ist es, den Einsatz von Computerspielen in der (Fach-)Didaktik zu popularisieren (e-education, Schule 4.0, Lebenswirklichkeit von Schüler\*innen, Medienkompetenzen) und Unterrichtsforschung zum Thema anzuregen und möglich zu machen. Das GameLab wird auch von anderen Lehrveranstaltungsleiter\*innen für ihre eigenen universitären Kurse genutzt und verborgt. Ebenso kommt es an Schulen zum Einsatz, etwa für Unterrichtszwecke oder im Rahmen der empirischen Unterrichtsforschung. Weiters wird das GameLab an der Pädagogischen Hochschule Wien und Oberösterreich im Rahmen der Lehrer\*innenfortbildung eingesetzt.

- Das GameLab zum Ausborgen: Egal ob Student\*innen, schulische Lehrkräfte oder Hochschullehrende, das GameLab steht prinzipiell für alle Interessierten bereit, um ihre Unterrichtsideen umzusetzen!
- Veranstaltungsreihe 'Arbeitskreis digitales Spiel': Gemeinsam mit dem Arbeitskreis Game Studies der Geschichte der Universität Wien findet jedes zweite Monat ein Abend statt, bei dem ein historisches Spiel getestet werden kann. Im Rahmen der Kleingruppe werden Didaktisierungen besprochen und historische Spielinhalte reflektiert.
- (Fach-)didaktische Publikationen: Aus den Praxiserfahrungen entstehen laufend Broschüren (gemeinsam mit Zentrum polis) und eine Sammlung von Unterrichtsentwürfen. Interessierte Schüler\*innen, Student\*innen, Lehrer\*innen und Hochschullehrende arbeiten an diesen Publikationen gleichermaßen mit. 2020 ist im Wochenschauverlag ein Arbeitsheft (gem. mit Stephan Mai) zu digitalen Spielen im Geschichtsunterricht erschienen. Eine Monografie wird folgen.

## Schlagworte/Keywords

Game Studies, Geschichtsdidaktik, Politikdidaktik, Medienkompetenz, Public History

---

---

**Zentrale Ziele der Third-Mission-Aktivität** Ziel des GameLabs ist es, den Einsatz von Computerspielen in der (Fach-)Didaktik zu popularisieren (e-education, Schule 4.0, Lebenswirklichkeit von Schüler\*innen, Medienkompetenzen) und Unterrichtsforschung zum Thema anzuregen und möglich zu machen. Das GameLab wird auch von anderen Lehrveranstaltungsleiter\*innen für ihre eigenen universitären Kurse genutzt und verborgt. Ebenso kommt es an Schulen zum Einsatz, etwa für Unterrichtszwecke oder im Rahmen der empirischen Unterrichtsforschung.

---

**Universitätsexterne Kooperationspartner\*innen** Firmenkooperation (Game-Branche), Institutionen (Kooperationsschulen der Uni Wien, Pädagogische Hochschulen), NGOs (Spielebox) u.v.m.

**Kooperationspartner\*innen aus dem Wissenschafts- bzw. Forschungsbereich** Zentrum für Lehrer\*innenbildung

---

**Fakultät** Institut für Geschichte, Historisch-Kulturwissenschaftliche Fakultät

**Projektlaufzeit** 01.09.2020 - offen

**Finanzierung** Institut, Wirtschaftskooperation

---

**Forschungsbasierung** Ich arbeite zum digitalen Spiel als Unterrichtsmittel im Geschichtsunterricht und habe 2020 gemeinsam mit Stephan Mai das Arbeitsheft 'Digitale Spiele und Geschichtsunterricht' (Wochenschauverlag) veröffentlicht, 2021 wird es eine vertiefende Monographie zum Thema geben. Weitere Aufsätze und didaktische Broschüren erscheinen laufend auf Basis der Arbeit mit dem GameLab.

**Gesellschaftliche/ Wirtschaftliche Relevanz** Digitale Spiele sind, konträr zu ihrer Popularität bei Jugendlichen, bisher kaum Gegenstand der didaktischen Forschung und der schulischen Nutzung. Das GameLab will ein Umdenken und zur Verwendung von Game based Learning-Ansätzen anregen und ist in der universitären Lehramtsausbildung platziert. Dazu stellt es Unterrichtsideen und die digitale Infrastruktur zur Verfügung.

**Einbindung der Third-Mission-Aktivität in die Lehre** Grundkurs Geschichtsdidaktik (<https://ufind.univie.ac.at/en/course.html?lv=070161&semester=2020W>) Kurs zu neuen Medien in der Geschichtsdidaktik (<https://ufind.univie.ac.at/en/course.html?lv=070028&semester=2020W>)

---

---

**Ergebnisse/Wirkung (Impact)**

Ziel ist es, digitale Spiele als Medium des Geschichtsunterrichts und der politischen Bildung bei der Zielgruppe (Lehramtskandidat\*innen, Lehrer\*innen) zu etablieren, Bedenken abzubauen und Unterrichtsansätze vorzustellen. Digitale Spiele sollen, als wesentlicher Teil der Lebenswirklichkeit Jugendlicher, in den Unterricht Eingang finden und so die Medienkompetenz und das entdeckende Lernen stärken.

**Transferaspekt der Aktivität**

Die universitäre historische Computerspielforschung kann mithilfe des GameLabs anwendungsorientiert direkt in die Kurse, die Schulen und in die Lehrer\*innenfortbildung gebracht werden. Theorie und fachdidaktische sowie spielerische Praxis lassen sich so verbinden.

---

**Nachhaltigkeit & Zukunftsorientierung**

Langfristig soll eine analoge und digitale Spielesammlung im Bereich der Fachdidaktik Geschichte aufgebaut werden und Spielen, ganz im Sinne aktueller fachdidaktischer Forschung, als Unterrichtsmethode etabliert werden. Um diesen Sinneswandel bei Lehramtskandidat\*innen wie bei erfahrenen Lehrkräften herbeizuführen, benötigt es die Verschränkung von universitärer Theorie und schulischer Praxis.

---

**Überprüfung der Zielerreichung der Third-Mission-Aktivität**

Die Aktionen des GameLabs sind als Beitrag für einen (fach-)didaktischen Einstellungswandel zu verstehen und lassen sich dementsprechend nicht direkt beziffern oder messen.

**Maßnahmen, um die Transferaktivität längerfristig durchzuführen bzw. auszuweiten**

Aufbau eines Verteilers und einer Website, laufend neue Kooperationen und Veranstaltungen mit Institutionen, Erweiterung der Spielesammlungen, Aufrechterhaltung und Ausweitung der Ausleihe und daher der Kooperation mit Schulen, begleitende Events einmal pro Monat.

---

**Sichtbarmachung**

Website, Lehrveranstaltungen, Publikationen, Vorträge

**Homepage/Publikationen**

- <https://gamelab.univie.ac.at/>
  - Gem. mit Stephan Mai: Digitale Spiele und historisches Lernen. Arbeitsheft, Wochenschau Verlag, 2020.
  - Monographie in Vorbereitung: Digitale Spiele und historisches Lernen, Wochenschau Verlag, 2021.
-