

MEDIENKOMPETENZERWERB AM BEISPIEL DER GROTESKE IM VIDEOSPIEL BLASPHEMOUS



19.05.2022 | School's on!

Dr. Christian Toth



@christian_toth

christian.toth@sowi.uni-kl.de

DIGITALSTRATEGIE (KMK 2017, S. 11)

1. Ziel

Die Länder beziehen in ihren Lehr- und Bildungsplänen sowie Rahmenplänen, beginnend mit der Primarschule, die Kompetenzen ein, die für eine aktive, selbstbestimmte Teilhabe in einer digitalen Welt erforderlich sind. Dies wird nicht über ein eigenes Curriculum für ein eigenes Fach umgesetzt, sondern wird integrativer Teil der Fachcurricula aller Fächer. Jedes Fach beinhaltet spezifische Zugänge zu den Kompetenzen in der digitalen Welt durch seine Sach- und Handlungszugänge. Damit werden spezifische Fach-Kompetenzen erworben, aber auch grundlegende (fach-)spezifische Ausprägungen der Kompetenzen für die digitale Welt. Die Entwicklung der Kompetenzen findet auf diese Weise (analog zum Lesen und Schreiben) in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt.

2. Ziel

Bei der Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen werden digitale Lernumgebungen entsprechend curricularer Vorgaben dem Primat des Pädagogischen folgend systematisch eingesetzt. Durch eine an die neu zur Verfügung stehenden Möglichkeiten angepasste Unterrichtsgestaltung werden die Individualisierungsmöglichkeit und die Übernahme von Eigenverantwortung bei den Lernprozessen gestärkt.

Vermittlung von Medienkompetenz

Medienkritik

- Kritische Analyse gesellschaftlicher Prozesse
- Reflexiver Bezug zum eigenen Wissen und Handeln
- Verantwortung durch ethisches Handeln

Medienkunde

- Informatives Wissen über medienrelevante Themen
- Instrumentell-qualifikatorische Fähigkeit, sich in neue Medientechnologien einarbeiten und sie nutzbar machen zu können

Medienkompetentes Handeln

Mediennutzung

- Rezeptiv-anwendende Fähigkeit, Software zu nutzen
- Interaktiv-anbietende Fähigkeit, Medien für andere nutzbar zu machen

Mediengestaltung

- Innovatives Hervorbringen neuer Medieninhalte
- Kreatives Hervorbringen besonderer Medieninhalte

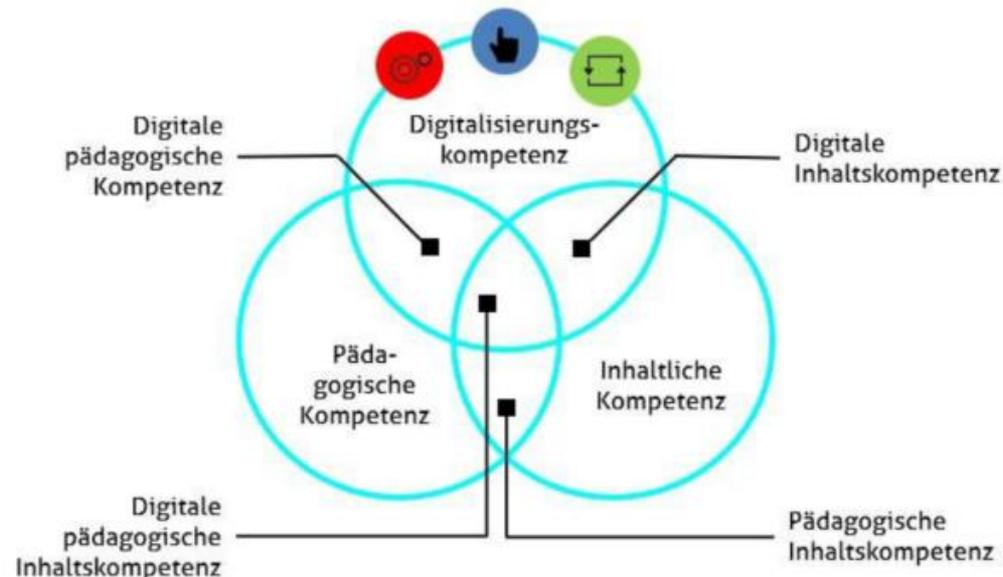
KOMPETENZEN DER LEHRKRÄFTE (KMK 2021, S. 25)

Kompetenzprofil von Lehrer:innen

Digitale Inhaltskompetenz betrachtet die durch Digitalisierung ausgelösten Veränderungen der eigenen Fachwissenschaft, der entsprechenden Berufswelt und des eigenen Faches,

pädagogische Inhaltskompetenz baut auf dem klassischen fachdidaktischen Wissen auf und

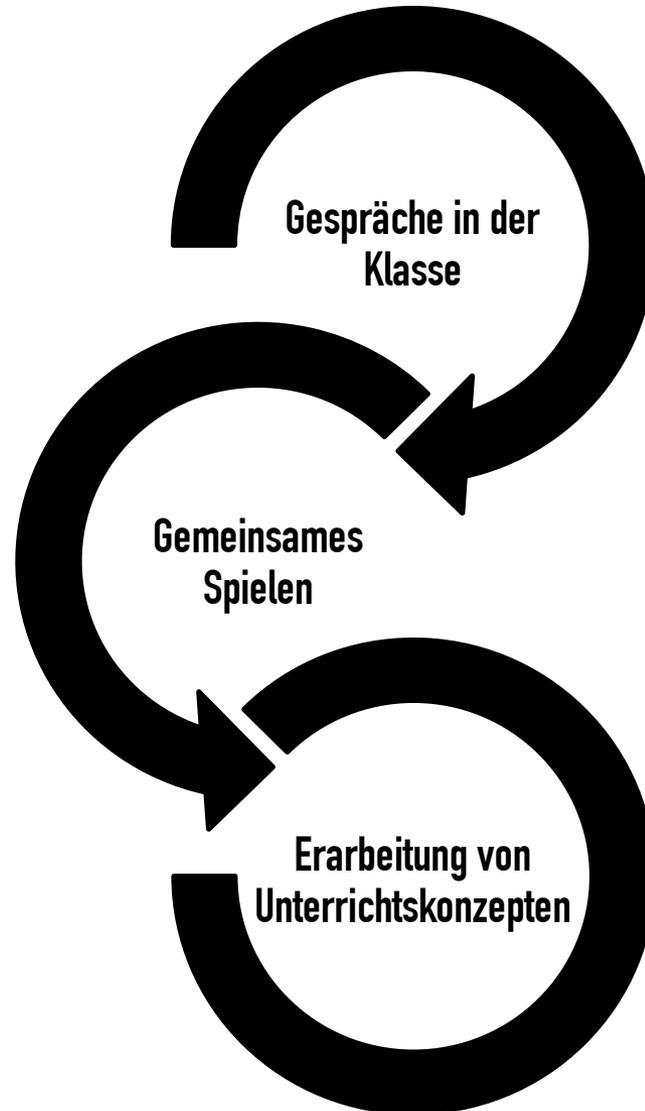
digitale pädagogische Kompetenz bezieht Wissen über das Mediennutzungsverhalten und die digitalen Kompetenzen der Lernenden mit ein und betrachtet die Veränderungen im Hinblick auf die Transformation der Schule in einer Kultur der digitalen Welt.



UNTERRICHT GEMEINSAM (WEITER-)ENTWICKELN

Mobiles Spielelabor

- Gaming-Laptops
- Controllern
- Headsets
- Mäuse





Blasphemous (2019) | The Game Kitchen



Der Protagonist | Penitent One



„It is not the sun rising, but our sins.“
- Anonymous

SPIELZITAT:

„Es ist nicht die Sonne, die aufgeht,
sondern unsere Sünden“

ERGEBNIS EINER GOOGLESUCHE

„Versündigt euch nicht, wenn ihr in Zorn geratet! Versöhnt euch wieder und lasst die Sonne nicht über eurem Zorn untergehen.““

[Epheser 4,26](#)

<https://www.erf.de/hoeren-sehen/erf-plus/audiothek/wort-zum-tag/epheser-4-26/73-3809>



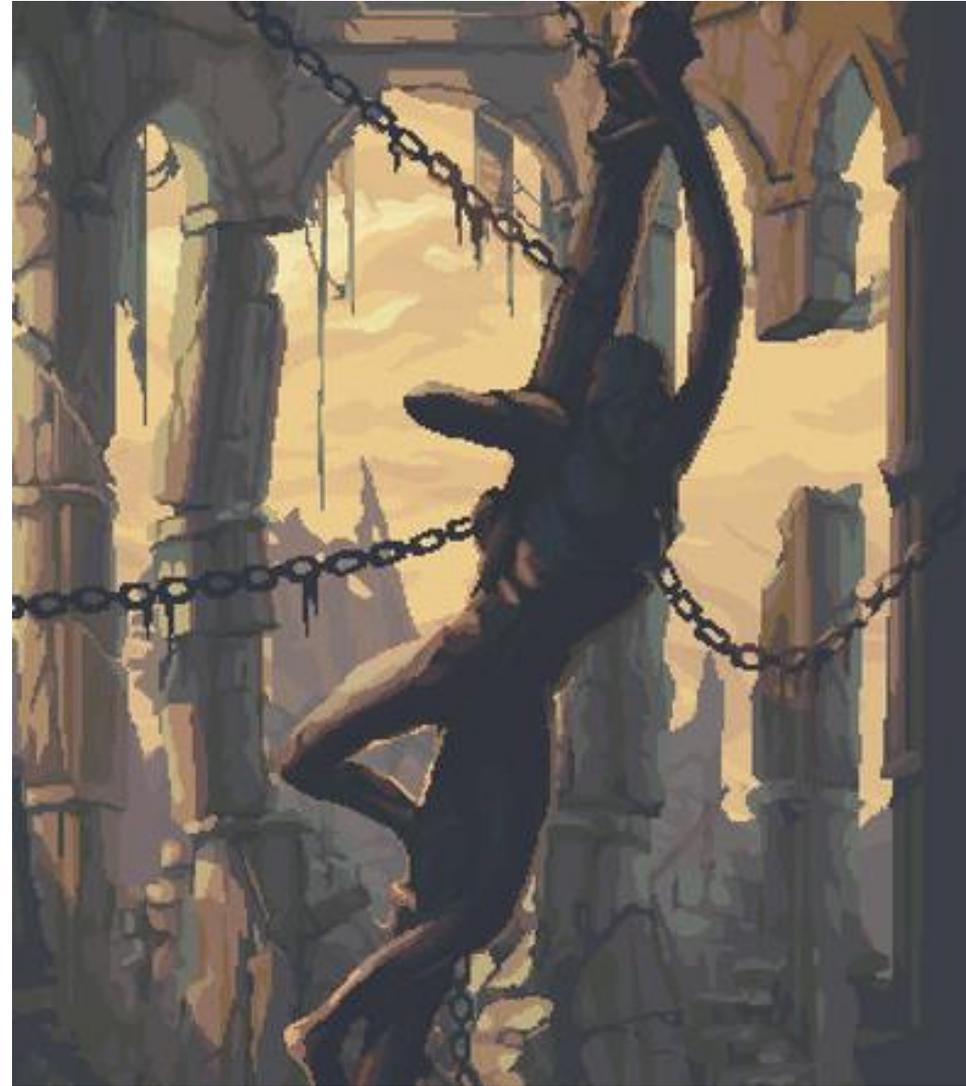
Bäder der Maria de Padilla in Sevilla



Entweihete Zisterne in Blasphemous

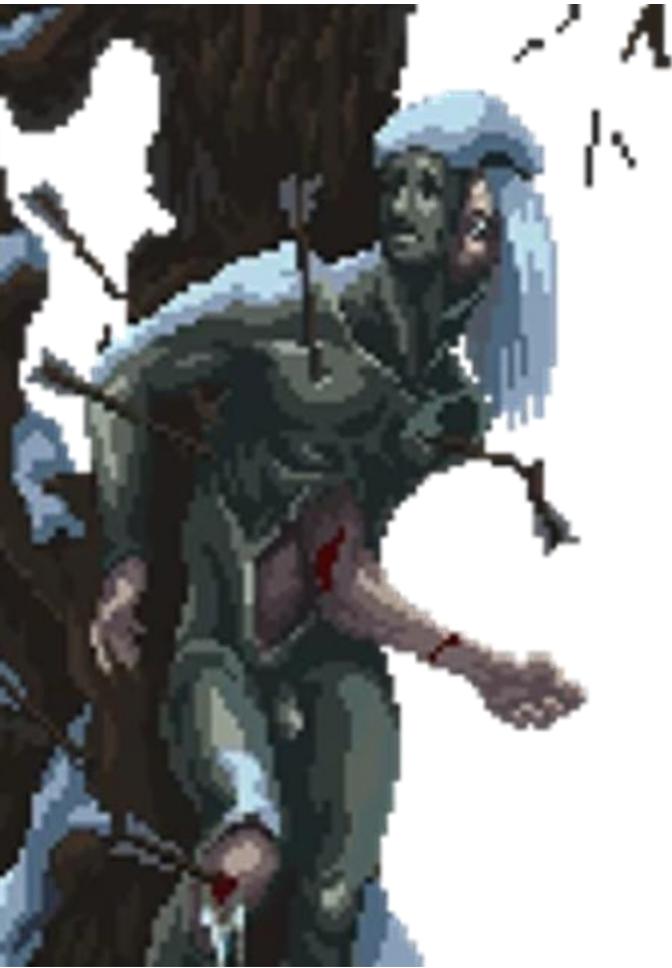


Das Symbol im Spiel



Simbolo del retorcido

BEISPIELE DER GROTESKE



Gémino



St. Sebastian

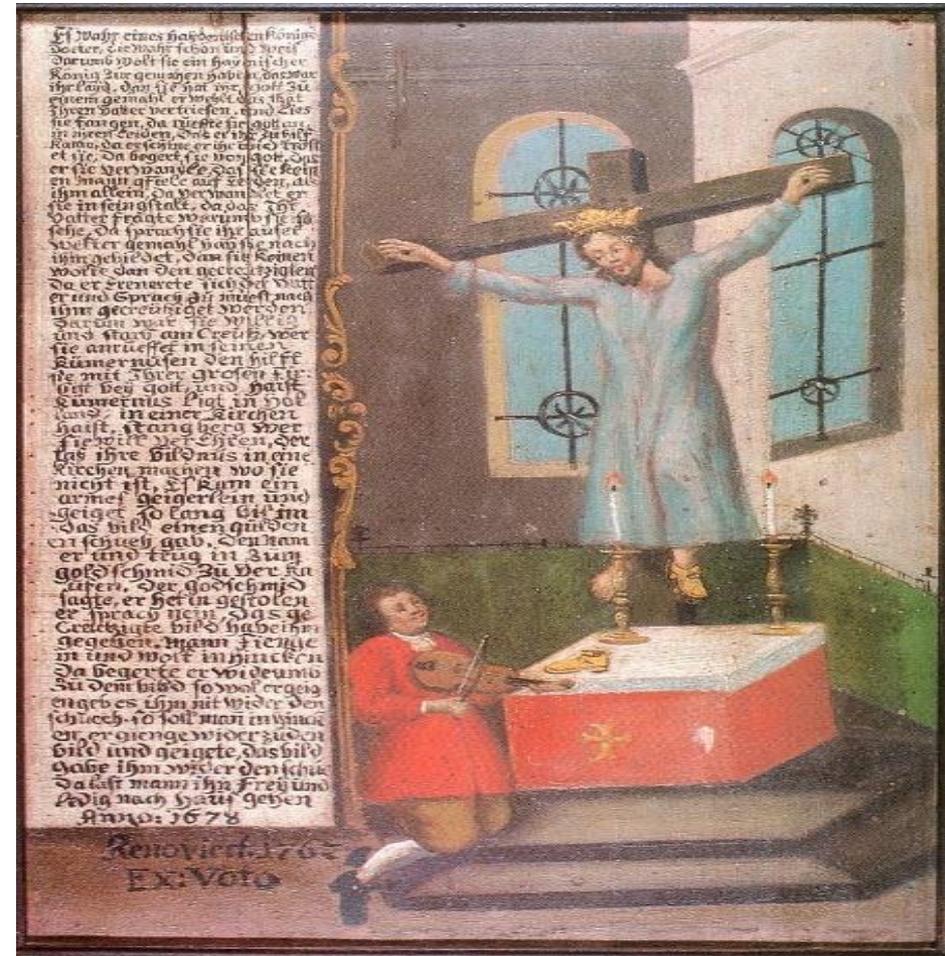


Saturn verschlingt seinen Sohn

BEISPIELE DER GROTESKE



Altasgracias



Wilgefortis

IDEENSAMMLUNG

Vorschläge von Schüler:innen

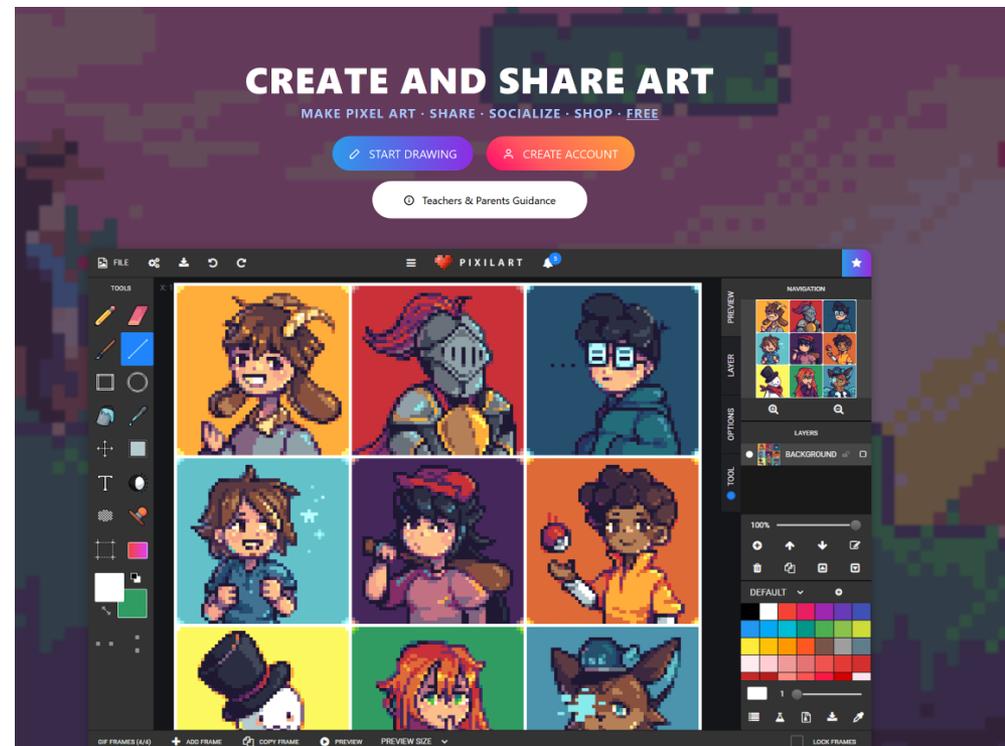
Pixelart lernen

Etwas über Game-Design Lernen

Prepare to Cry Videos machen (wie der Youtuber „VaatiVidya“)

Eigene Grotesken/Symbole ausdenken

Eine Geschichte um den Mainzer Dom, Isis-Heiligtum und Römer-Steine



<https://www.pixilart.com>

Quellenverzeichnis

LITERATUR

- Baacke, D. (1999):** Medienkompetenz. In: Baacke, D. et al., *Handbuch Medien: Medienkompetenz – Modelle und Projekte*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 31–36.
- Bachtin, M. (1987):** Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Frankfurt/Main: Suhr-kamp.
- Jehl, D. (1994):** Ethik und Ästhetik des Grotesken. In Wulf, C., Kramper, D., Gumbrecht, H.U., *Ethik der Ästhetik*. Berlin: Akademie Verlag, S. 95–104.
- KMK (2017):** Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html>
- KMK (2021):** Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Die ergänzende Empfehlung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html>
- Pietzcker, C. (1971):** Das Groteske. In: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geschichte*, Vol. 45, Nr. 2., S. 197–211.