
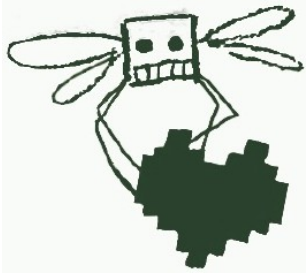
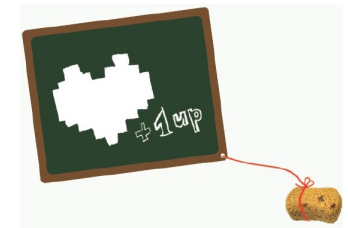


# Workshop zum Thema

*Spiel vs. Leben*  




## 2. Workshop Games als informelle Lerngelegenheiten



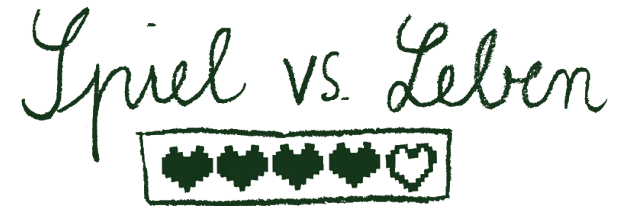
BERGISCHE  
UNIVERSITÄT  
WUPPERTAL



die börse

jackstädt stiftung  


# Der Workshop insgesamt




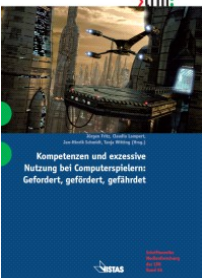
## Themen & Termine:

- 28.10.2015 Was sind & waren Computer- und Videospiele?
- 25.11.2015 Games als Lerngelegenheiten: Lernt man da?
- **13.01.2016 Games als Lehrmittel: Wie gut lernt man da?**
- **03.02.2016 Gamification & Sucht: Spielen wir uns „zu Tode“?**
- Zusatztermin im März oder April: Ergebnisse der Schülerarbeiten

19.30 - 21.00 Uhr: **max. 40 Min. Impulsvortrag & 50 Min. Diskussion**

# Der Workshop heute ...

*Spiel vs. Leben*  




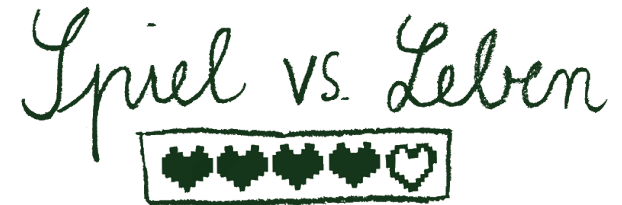
**Impuls 1:** Begriff des Lernens (5 Minuten: Rürup)

## Games als Lerngelegenheiten: Lernt man da?



**Impuls 2:** Was lernt man alles bei Far Cry 4?  
(35 Minuten: Köppke & Lompe)

# Def.: Was ist Lernen?

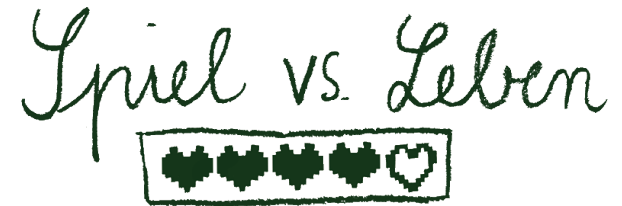


„Im weiteren Sinne tritt Lernen auf, wenn **Erfahrung** eine relativ dauerhafte **Veränderung** im individuellen **Wissen** und **Verhalten** schafft. Die Veränderung kann beabsichtigt oder unbeabsichtigt, zum Besseren oder Schlechteren, richtig oder falsch und bewusst oder unbewusst sein.“ (Woolfolk, 2008, S. 257)

Kein Lernen sind Verhaltensänderungen durch ‚Reifung‘ oder vorübergehende Veränderungen wie Krankheit, Müdigkeit oder Hunger.

- Natürlich lernt man durch Games: Sie sind Erfahrungsräume!
- Offen ist nur: WIE & WAS, wie vorhersehbar & wie folgenreich?

# Wie & Was *lehren* Spiele?




## A) Welche Kompetenzen fördern / fordern Games?

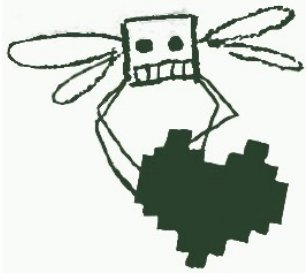
- **Kognitive Kompetenzen**  
(Regeln, Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit)
- **Soziale Kompetenzen**  
(Kommunikation und Kooperation mit anderen realen Spielern, *aber auch virtuellen „Figuren“*)
- **Motorische Kompetenzen**  
(Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit)
- **Affektive Kompetenzen**  
(Konzentrationsfähigkeit, Stressregulierung, Frustrationstoleranz)

## B) Welche Erfahrungen ermöglichen Games?

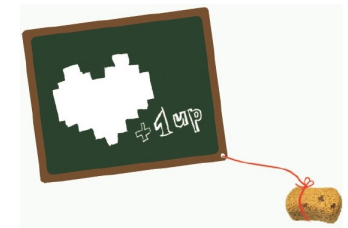
- Modelle von Werten und Normen (mögliche Verhaltensweisen)
- Modelle natürlicher & sozialer Gesetze (erfolgreiche Verhaltensweisen)
- Modelle von Wissen (fiktive oder richtige „Welten“, Sachverhalte, Fakten & Theorien)

## 2. Workshop zum Thema

*Spiel vs. Leben*  




# Games als informelle Lerngelegenheit - Analyse -




BERGISCHE  
UNIVERSITÄT  
WUPPERTAL



die börse

jackstädt stiftung  



# Far Cry 4<sup>1</sup> - Überblick

*Spiel vs. Leben*  


- **Genre**
- **Inhalt**
- **Analyse:**
  - A) Kognitive Kompetenzen (exemplarisch)
  - B) Modelle:
    1. Werte & Normen, 2. Gesetze und 3. Wissen
- **Diskussion**

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> – Genre

*Spiel vs. Leben*  


## Open-World Action-Adventure Ego-Shooter

- 1) ungehinderte Bewegungsfreiheit
- 2) Rätsel lösen + Geschick
- 3) Ego-Perspektive + (Schuss-)Waffen

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal



# Far Cry 4<sup>1</sup> – Inhalt

*Spiel vs. Leben*  
♥♥♥♥♥

Bild 1




Bild 2

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

Quelle Bild 1: Driftwood (2014): We previewed Far Cry 4; veröffentl. unter: [http://www.gamersyde.com/news\\_we\\_previewed\\_far\\_cry\\_4-15953\\_en.html](http://www.gamersyde.com/news_we_previewed_far_cry_4-15953_en.html), 20.11.2015.

Quelle Bild 2: Microsoft Corporation: FAR CRY 4 GOLD EDITION; veröffentl. unter: <https://store.xbox.com/de-DE/Xbox-One/Bundle/FAR-CRY-4-GOLD-EDITION/c97b6daa-18d6-4e7c-848e-3cc0a0ac9c22>, 20.11.2015.

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Analyse-Teil A

*Spiel vs. Leben*  


## Welche Kompetenzen fördern / fordern Games?

Kognitiv (exemplarisch) - Orientierungsfähigkeit

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv

*Spiel vs. Leben*  
♥♥♥♥♥

## Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv


*Spiel vs. Leben*  
♥♥♥♥♥

## Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv

*Spiel vs. Leben*  


## Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv

*Spiel vs. Leben*  


## Orientierungsfähigkeit – Menüführung



The screenshot shows the 'HERSTELLUNG' (Crafting) menu in Far Cry 4. At the top, the player's stats are displayed: 1485 KP / 3000, 885 XP / 1875, 20.631 K, and 93. The menu is organized into a grid of items, each with a title, progress indicator, and a small image of the item. The items are:

- WAFFENGURT 3/3
- GELDBEUTEL 3/4
- BEUTETASCHE 3/4
- SPRIZENTASCHE 3/4
- KÖDERBEUTEL 3/4
- MUNITIONSBEUTEL 2/4
- WURFGESCHOSSTASCHE 4/4
- SPRENGSTOFFTASCHE 0/4
- SCHWERMUNITIONS-TASCHE 1/4
- KÖCHER 4/4

The 'MUNITIONSBEUTEL' item is highlighted in purple. Below the grid, there are two sections:

- GRÖSSE:** Große Munitionstasche für Seitenwaffen, MPs, Schrotflinten, Gewehre und LMGs.
- NÄCHSTES UPGRADE:** Sehr große Munitionstasche für Seitenwaffen, MPs, Schrotflinten, Gewehre und LMGs. Zutaten: 4x Nebelparderfell. 

At the bottom right, there is a 'ZURÜCK' button with a 'B' key icon.

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv


*Spiel vs. Leben*  


## Orientierungsfähigkeit – Menüführung

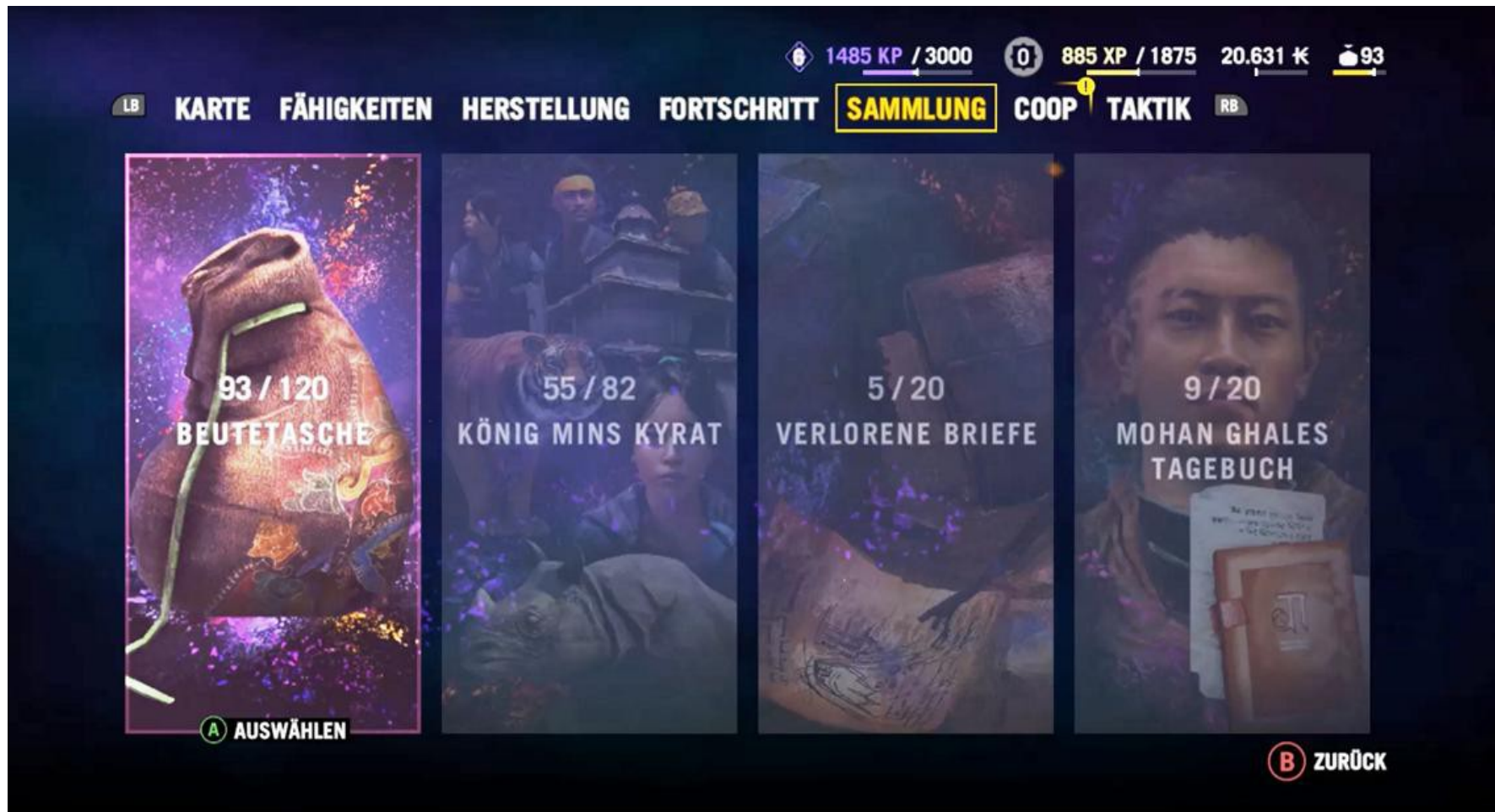


Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv

*Spiel vs. Leben*  


## Orientierungsfähigkeit – Menüführung



Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal



# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv

*Spiel vs. Leben*  


## Orientierungsfähigkeit – Menüführung



← BEUTETASCHE

1485 KP / 3000 885 XP / 1875 20.631 ₵ 93

Raksi 3.200 ₵ 1x	Pager 2.100 ₵ 1x	Phurba 3.000 ₵ 1x	Heroindosis 3.800 ₵ 2x	3D-Bildbetrachter 3.500 ₵ 1x
Opiumkugel 2.000 ₵ 3x	Kaugummi 3.000 ₵ 4x	Latexhandschuh 700 ₵ 1x	Kleine Schnapsflasche 800 ₵ 1x	Alter Pomo 12.000 ₵ 1x
Reversnadel #1 600 ₵ 1x	„Kyrati Royals“- Zigarette 1.600 ₵ 1x	Kondom 1.600 ₵ 1x	<b>Antibabypille</b> 1.400 ₵ 1x	Foto eines Zwergs 2 5.000 ₵ 1x

**Antibabypille**  
Die Pille, eine halb leere 21er-Schachtel. Leider wurde der Baby-Lieferdienst eingestellt, nachdem alle Störche zu Munitionsbeuteln verarbeitet wurden.

**Empfohlene Nutzung**  
Verkaufen

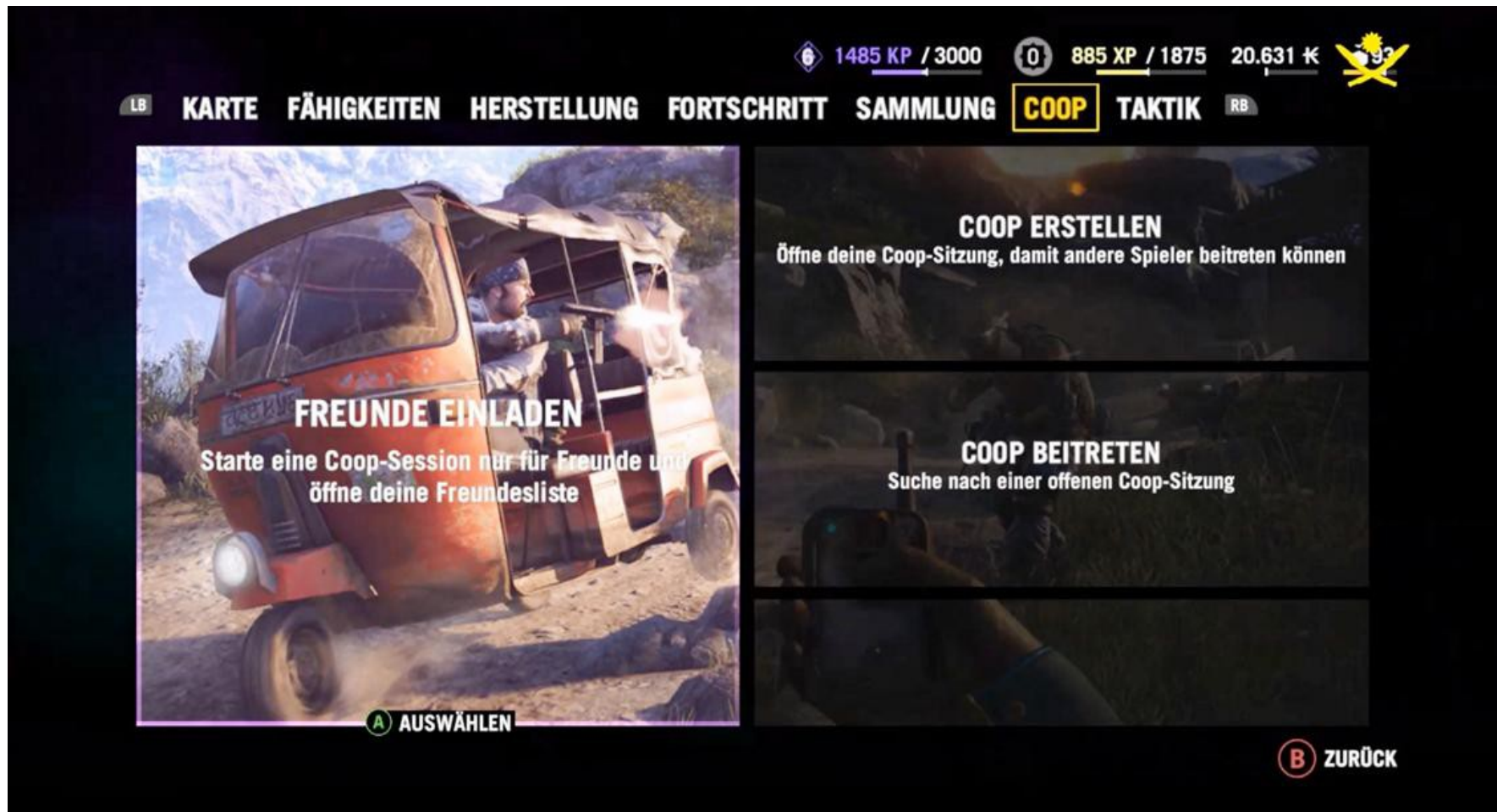
**Y** SORTIERT NACH: NEUESTE **B** ZURÜCK

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv


*Spiel vs. Leben*  


## Orientierungsfähigkeit – Menüführung

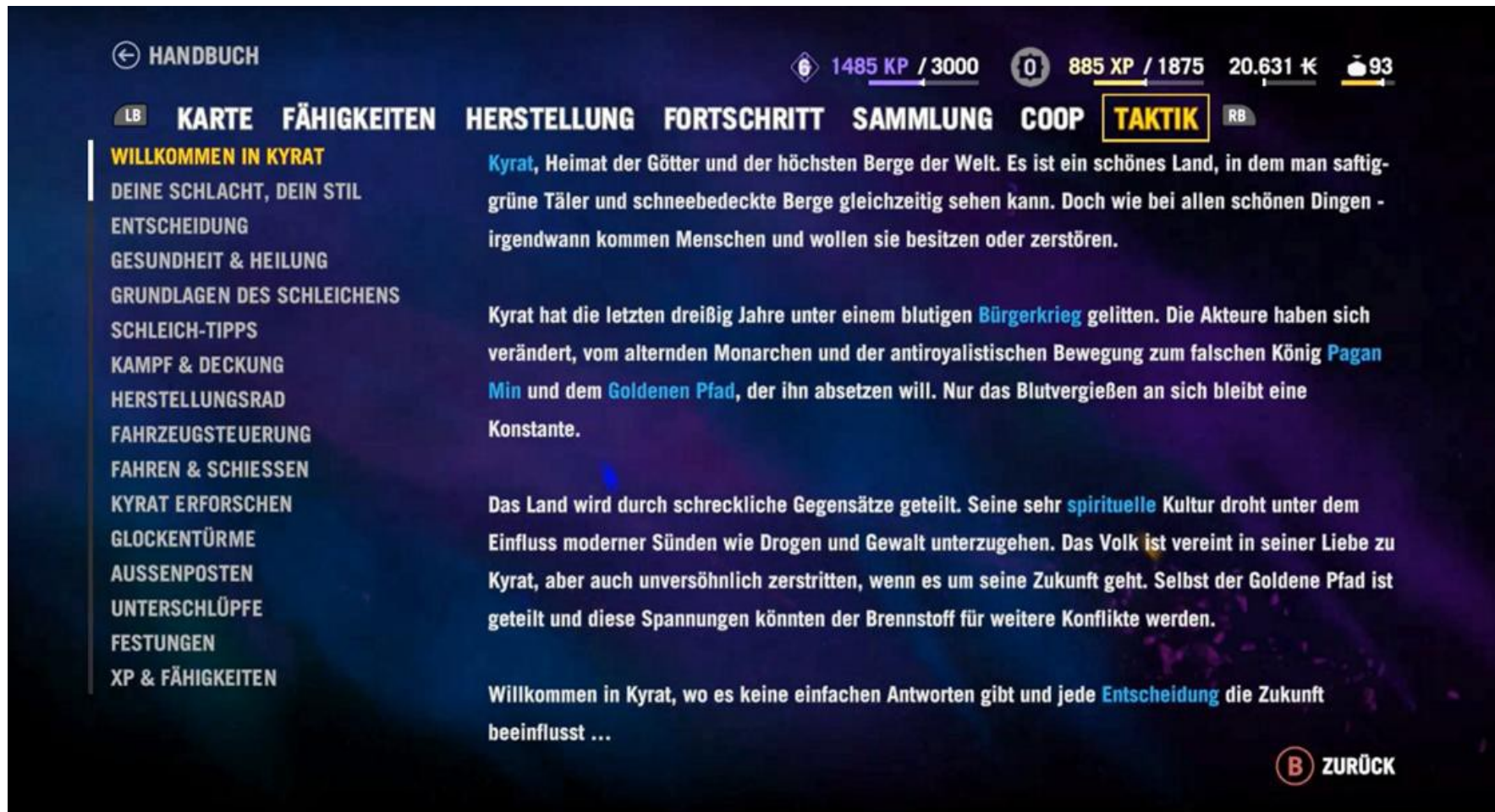


Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv

*Spiel vs. Leben*  


## Orientierungsfähigkeit – Menüführung



← HANDBUCH 1485 KP / 3000 885 XP / 1875 20.631 ₭ 93

LB KARTE FÄHIGKEITEN HERSTELLUNG FORTSCHRITT SAMMLUNG COOP **TAKTIK** RB

**WILLKOMMEN IN KYRAT**

DEINE SCHLACHT, DEIN STIL  
ENTSCHEIDUNG  
GESUNDHEIT & HEILUNG  
GRUNDLAGEN DES SCHLEICHENS  
SCHLEICH-TIPPS  
KAMPF & DECKUNG  
HERSTELLUNGSRAD  
FAHRZEUGSTEUERUNG  
FAHREN & SCHIESSEN  
KYRAT ERFORSCHEN  
GLOCKENTÜRME  
AUSSENPOSTEN  
UNTERSCHLÜPFE  
FESTUNGEN  
XP & FÄHIGKEITEN

Kyrat, Heimat der Götter und der höchsten Berge der Welt. Es ist ein schönes Land, in dem man saftig-grüne Täler und schneebedeckte Berge gleichzeitig sehen kann. Doch wie bei allen schönen Dingen - irgendwann kommen Menschen und wollen sie besitzen oder zerstören.

Kyrat hat die letzten dreißig Jahre unter einem blutigen **Bürgerkrieg** gelitten. Die Akteure haben sich verändert, vom alternden Monarchen und der antiroyalistischen Bewegung zum falschen König **Pagan Min** und dem **Goldenen Pfad**, der ihn absetzen will. Nur das Blutvergießen an sich bleibt eine Konstante.

Das Land wird durch schreckliche Gegensätze geteilt. Seine sehr **spirituelle** Kultur droht unter dem Einfluss moderner Sünden wie Drogen und Gewalt unterzugehen. Das Volk ist vereint in seiner Liebe zu Kyrat, aber auch unversöhnlich zerstritten, wenn es um seine Zukunft geht. Selbst der Goldene Pfad ist geteilt und diese Spannungen könnten der Brennstoff für weitere Konflikte werden.

Willkommen in Kyrat, wo es keine einfachen Antworten gibt und jede **Entscheidung** die Zukunft beeinflusst ...

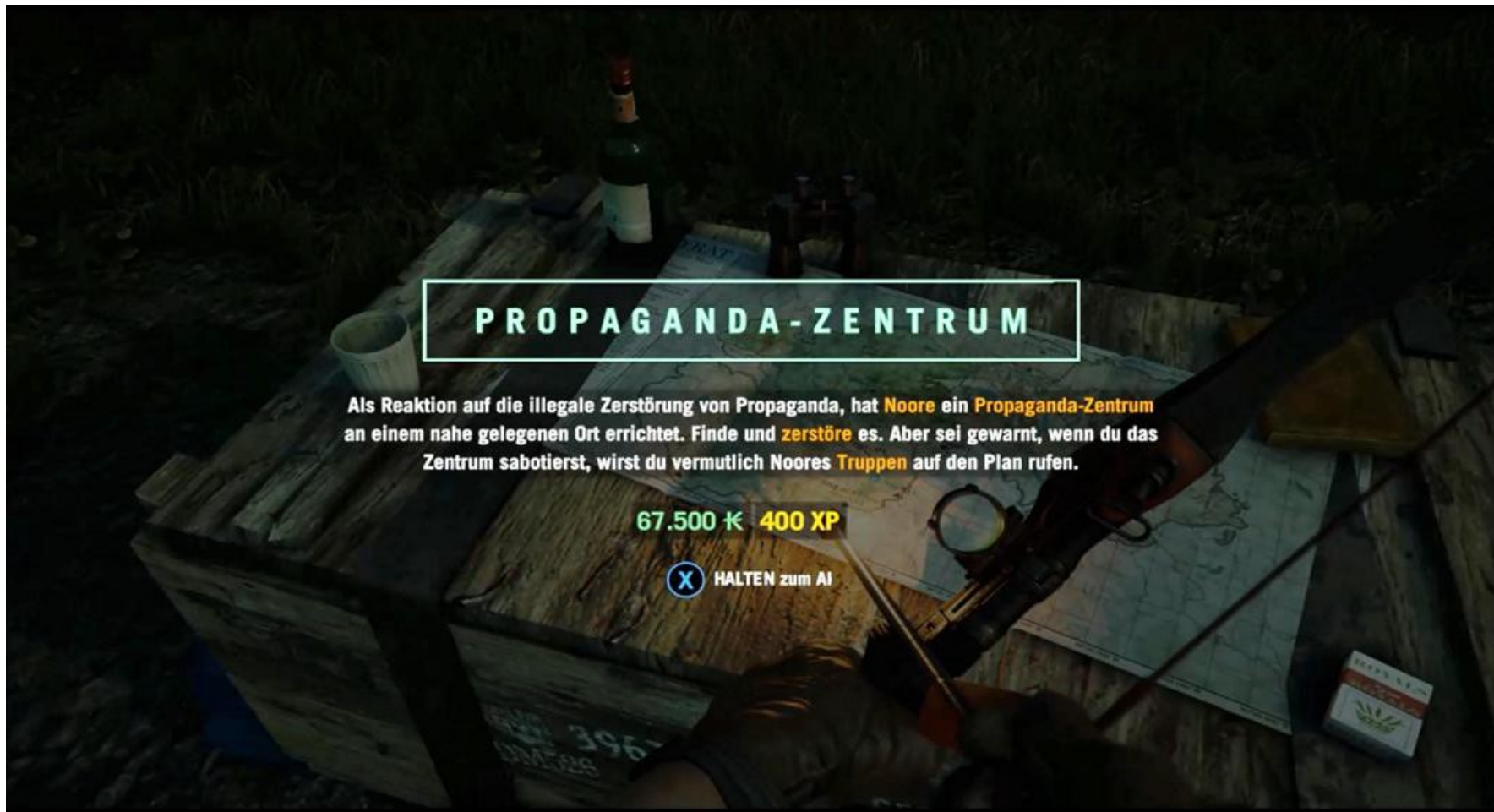
**B** ZURÜCK

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv


*Spiel vs. Leben*  
♥♥♥♥♥

## Orientierungsfähigkeit – Gameplay



Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv

*Spiel vs. Leben*  


## Orientierungsfähigkeit – Gameplay



Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Kognitiv


*Spiel vs. Leben*  
♥♥♥♥♥

## Orientierungsfähigkeit – Gameplay



Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> – Analyse-Teil B


*Spiel vs. Leben*  


## Welche Erfahrungen ermöglichen Games?

(Werte u. Normen, natürliche u. soziale Gesetze, Wissen)


Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> – Werte & Normen

*Spiel vs. Leben*  



Moral und Ethik ...

**ENTSCHEIDUNG**



**Machtverhältnis-Missionen** sind äußerst wichtig für den Goldenen Pfad, aber **Amita** und **Sabal** haben unterschiedliche Ziele.


Sprich mit beiden Anführern und wähle, wen von ihnen du unterstützt. Deine Entscheidung wird zu einer **gänzlich unterschiedlichen Mission** führen.

Auf diese Weise sorgst du auch in den kommenden **Missionen** für **neue Missionsziele** und bestimmst, wer bis zur nächsten **Machtverhältnis-Mission** Anführer des Goldenen Pfads ist.  Zurück

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal



# Far Cry 4<sup>1</sup> – Werte & Normen

*Spiel vs. Leben*  





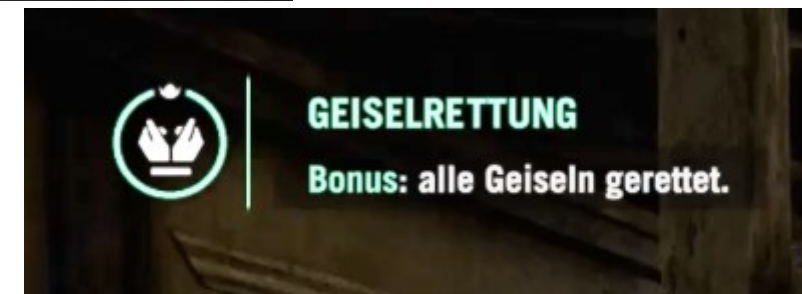
Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

25.11.2015

Daniela Köppke & Jana Lompe

# Far Cry 4<sup>1</sup> – Werte & Normen


*Spiel vs. Leben*  




**Hinweis: Affektive Kompetenz  
(Konzentration, Stress, Frust)**

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> – Werte & Normen

*Spiel vs. Leben*  


## Cheats:

- Youtube Videos „Let's play“
- Komplettlösungen
- Entwickler-Modus
  - God-Mode
  - Munition
  - Ghost Mode

# Far Cry 4<sup>1</sup> – Natürliche & Soziale Gesetze

*Spiel vs. Leben*  


## **Naturgesetze (Physik, Biologie, Chemie)**

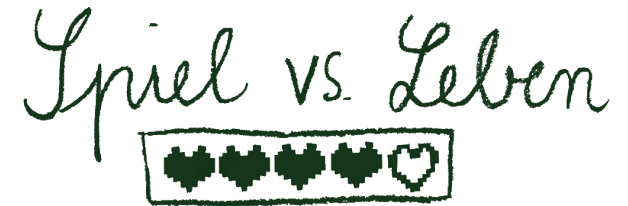
- Ein Baum ist ein Baum
- Dauerhaftes Tauchen
- Die Einnahme von Drogen oder Giften

## **Soziale Gesetze**

- Freunde → Feinde
- Gewinnbedingungen (Leistungserwartung)

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal


# Far Cry 4<sup>1</sup> – Wissen



- **Kyrat** → *angelehnt* an Nepal  
(Bräuche, Waffen, Landschaft)
- **Politische Systeme und Zusammenhänge**  
(Diktatur, Rebellen)
- **Waffeneigenschaften**

Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal

# Far Cry 4<sup>1</sup> - Mission

*Spiel vs. Leben*  




Quelle<sup>1</sup>: Ubisoft Montreal (2014): Far Cry 4. Montreal