

CfP: Praxis Deutsch (2/2023): Digitale Spiele im Deutschunterricht

Die Fachzeitschrift *Praxis Deutsch* widmet sich in Heft 2/2023 digitalen Spielen im Deutschunterricht. Beitragsvorschläge können bis zum 15.06.2022 eingereicht werden.

Digitale Spiele gehören schon seit nunmehr 40 Jahren zum medialen Alltag von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Für den Deutschunterricht interessant sind sie zum einen, weil die meisten Games narrativ und performativ grundiert sind. Als Geschichten erzählendes Medium mit eigenständiger Ästhetik gehören sie inzwischen fest zum narrativen Orchester, dessen Mitglieder sich gegenseitig befruchten: Romane, Filme, Comics und sogar das Theater übernehmen Stoffe, Motive sowie ästhetische Eigenart der Games und vice versa. Darüber hinaus habe sich in ihrem kulturellen Handlungsfeld zahlreiche Praktiken herausgebildet, die für die traditionellen Lernbereiche des Deutschunterrichts anschlussfähig sind, von der unterhaltsamen Spielvorstellungen der Let´s Plays bis hin zu Fan Fictions.

Für die Veröffentlichung werden Unterrichtsvorschläge, die sich möglichst einem oder mehreren der folgenden Kompetenzfelder zuordnen lassen, gesucht:

- zu Digitalen Spielen sprachlich handeln (rezeptiv und produktiv),
- digitale Spiele analysieren und kontextualisieren (auch im öffentlichen Diskurs) und/oder
- digitalen Spielen gestaltend begegnen.

Bitte senden Sie Ihre Ideen bis zum bis zum **15. Juni 2022** an Prof. Dr. Matthis Kepser: kepser@uni-bremen.de.

[Quelle: Call for Papers]

Quelle: . In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 24.01.2022. (Zuletzt aktualisiert am: 24.01.2022). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/fachbuecher/6257-serialitaet-in-der-kinder-und-jugendliteratur-fachwissenschaftliche-und-fachdidaktische-perspektiven>. Zugriffsdatum: 19.04.2024.