

Nutzungskonzept für Fortbildungen¹

Game On! Fremdsprachenunterricht mit Videospiele gestalten.

Verantwortliche Person: Prof. Dr. Frauke Matz, Dr. Daniel Becker, Marius Ritter

Institution: Universität Münster

Ansprechpartner:innen: Frauke Matz, frauke.matz@uni-ms.de; Marius Ritter, marius.ritter@uni-ms.de

Gliederung

1	Basisinformationen zum Fortbildungskonzept.....	2
2	Inhalt & Aufbau: Organisatorisches, Lernformen & eingesetzte Ressourcen.....	4
3	Begründung	7
4	Quellen	7



Kurzbeschreibung

Die Fortbildung *Game On!* richtet sich an Englischlehrkräfte der Sekundarstufen I und II. In sieben Selbstlernmodulen wird die konzeptionelle Grundlage, Planung, Durchführung und Reflexion von videospiegelbasiertem Englischunterricht erarbeitet. Die Module werden durch ein Zusatzangebot aus Erklär- und Unterrichtsvideos ergänzt und unterstützt, in denen Konzepte vertieft und Handlungen veranschaulicht werden. Dabei werden unter anderem die Passung an Kernlehrpläne und Kompetenzen, wie auch logistische Herausforderungen und Jugendschutz thematisiert. Die Fortbildung wird durch ein Wissensportal in Form eines *Digital Garden* ergänzt, in welchem theoretische Grundlagen weiter ausgeführt und Unterrichtsideen zu videospiegelbasiertem Unterricht zusammengetragen werden. Auf Grundlage schulpraktischer Beispiele, Methoden und Theorien wird dann im Rahmen der Fortbildung die Basis für einen eigenen videospiegelbasierten Unterricht gelegt.

¹ in Anlehnung an die Vorlage der Come-Projekte und der Transferstelle lernen:digital

1 Basisinformationen zum Fortbildungskonzept

Adressatinnen und Adressaten des Fortbildungsmoduls

- Studierende
- Lehrkräfte / Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst
- Hochschullehrende (1. Phase)
- Auszubildende im Studienseminar (2. Phase)
- Fortbildende
- Sonstige, und zwar:

Lehr- / Lernkontext / Einsatzkontext und Kompetenzziele

Bildungsangebot ist für... (Zielgruppe der Lernenden)

- Primarbereich
- Sekundarbereich I
- Sekundarbereich II
- Hochschule
- Vorbereitungsdienst
- Fortbildung

Fächer & Themen

- (schul-)fachbezogen, und zwar:
 Fach: Englisch
 Fähigkeiten und Kompetenzen
 Themen und Wortschatz
 Sprache und Aussprache
 Grammatik

Fächerübergreifende Kompetenzziele (nach DigCompEdu Observe)

1. Professionelles Engagement	<input type="checkbox"/>	2. Digitale Ressourcen	<input checked="" type="checkbox"/>
1.1. Organisatorische Kommunikation mit Lernenden, Eltern oder Dritten	<input type="checkbox"/>	2.1 Auswahl digitaler Ressourcen	<input checked="" type="checkbox"/>
1.2. Organisatorische Kommunikationsstrategien im Schulkontext	<input type="checkbox"/>	2.2 Anpassen oder Erstellen digitaler Ressourcen	<input checked="" type="checkbox"/>
1.3. Zusammenarbeit im Kollegium	<input type="checkbox"/>	2.3 Organisation und Teilen digitaler Ressourcen	<input checked="" type="checkbox"/>
1.4. Digitalisierungsbezogene Schulentwicklung	<input type="checkbox"/>	2.4 Berücksichtigung von Datenschutz und Urheberrecht bei Nutzung digitaler Ressourcen	<input checked="" type="checkbox"/>
1.5 Reflexion des digitalen Medieneinsatzes	<input type="checkbox"/>		
1.6 Professionelle Weiterbildung der eigenen Medienkompetenz	<input type="checkbox"/>		
1.7 Weitergabe von Fortbildungsinhalten und Erstellung von Fortbildungsangeboten	<input type="checkbox"/>		
3. Lehren und Lernen	<input checked="" type="checkbox"/>	4. Assessment	<input type="checkbox"/>
3.1 Unterrichtsplanung mit digitalen Tools/Medien	<input checked="" type="checkbox"/>	4.1 Lernstanderfassung mit digitalen Tools/Medien	<input type="checkbox"/>
3.2 Unterricht mit digitalen Tools/Medien	<input checked="" type="checkbox"/>	4.2 Sichtbarmachung und Analyse von Lernaktivitäten mit digitalen Tools/Medien	<input type="checkbox"/>
3.3 Interaktion zwischen Lehrenden und Lernenden mit digitalen Tools/Medien	<input checked="" type="checkbox"/>	4.3 Individualisiertes Feedback mit digitalen Tools/Medien und datengestützte Anpassung von Lerninhalten	<input type="checkbox"/>

3.4 Unterstützung der Lernenden mit digitalen Tools/Medien	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.5 Kollaboratives Lernen mit digitalen Tools/Medien	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.6 Selbstgesteuertes Lernen mit digitalen Tools/Medien	<input checked="" type="checkbox"/>	
5. Unterstützung der Lernenden	<input checked="" type="checkbox"/>	6. Förderung der digitalen Kompetenzen der Lernenden
5.1 Digitale Teilhabe und Inklusion	<input type="checkbox"/>	6.1 Informationssuche, -verarbeitung und -teilung mit digitalen Medien durch die Lernenden
5.2 Individualisierung und Differenzierung mit digitalen Tools/Medien	<input checked="" type="checkbox"/>	6.2 Digitale Kommunikation und Kollaboration der Lernenden
5.3 Aktives, kreatives und authentisches Lernen mit digitalen Tools/Medien	<input type="checkbox"/>	6.3 Erstellung digitaler Produkte
		6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien
		6.5 Lösen technischer Probleme beim Umgang mit digitalen Tools/Medien

Didaktische Hinweise

Didaktische Struktur

Lernformat

- Präsenz
- Online (Selbstlernangebot)
- Blended Learning mit festen Präsenz-Gruppenterminen
- Online mit festen Online-Gruppenterminen
- Sonstiges, und zwar:

Organisation / Art des Bildungsangebots

- Lernmodul
- Learning Nugget
- Sonstiges, und zwar:

Benötigte Kompetenzen und Kenntnisse der Fortbildenden

- Lehrkräfte haben eine offene Einstellung gegenüber Videospielen als Unterrichtsmaterial.
- Lehrkräfte besitzen Grundkenntnisse zu Bedienung und Einsatz von Tablets im Unterricht.
- Lehrkräfte planen und gestalten kommunikativen, aufgabenbasierten Englischunterricht.
- Lehrkräfte verfügen über methodische Kenntnisse zu kooperativen Lernformen und lernendenzentrierter Unterrichtsplanung.

Barrierefreiheit

Technische und rechtliche Informationen

Technische Voraussetzungen (Hard- und Software)

Apps und Programme

- Office-Programme
- Videowiedergabe
- Schneller Internetzugang
- Spezielle Anwendungen, und zwar:

Ablageorte

ProVision
https://uni-muenster.de/ProVision/Lernmodule/#Videospielbasierter_Fremdsprachenunterricht
 Registrierung erforderlich:

Notwendige Geräte:

Internetfähiges Endgerät (Tablet, Laptop, PC aufgrund von Bildschirmgröße empfohlen), ggf. Kopfhörer zu Videowiedergabe.



Datenschutz

DSGVO-konform

2 Inhalt & Aufbau: Organisatorisches, Lernformen & eingesetzte Ressourcen

In diesem Teil des Nutzungskonzepts werden die folgenden Aspekte ausführlich skizziert:

- 2.1) Das Fortbildungsmodul und die zentralen Inhalte,
- 2.2) Erfahrungen aus der Lehrpraxis und Erprobungen in Fortbildungskontexten,
- 2.3) Organisatorisches: Zeitliche Bedingungen, Formen der Vermittlung, Sequenzierung, Möglichkeit zur Modularisierung, Gruppengröße etc. sowie Modulbeschreibungen,
- 2.4) Lehr-/Lernformen und Methoden.

2.1 Das Fortbildungsmodul und die zentralen Inhalte

Das Fortbildungsmodul „*Game On! – Videospieldasierter Fremdsprachenunterricht gestalten*“ vermittelt Lehrkräften einen fundierten Einstieg in den Einsatz von Videospiele im Fremdsprachenunterricht. Das Modul richtet sich v. a. an Lehrkräfte der Sekundarstufe I & II im Englischunterricht, die digitale Spiele als Lernmittel einsetzen möchten. Ziel ist es, die Potenziale der Videospieldnutzung didaktisch zu erschließen, Spiel- und Unterrichtsauswahl zu reflektieren sowie Unterrichtssequenzen selbst zu planen und umzusetzen. Zu den zentralen Inhalten gehören:

- Definition und Relevanz von Videospiele im Unterricht: Was sind Videospiele, welche didaktischen Potenziale bieten sie im Fremdsprachenunterricht?
- Bildungs- und Lehrplanbezug: Wie lassen sich Videospiele in Bezug auf Bildungsstandards, Kompetenzorientierung und Curricula einordnen?
- Rechtliche und technische Rahmenbedingungen: Lizenzen, technische Ausstattung, organisatorische Aspekte beim Spieleinsatz im Unterricht.
- Auswahlkriterien und Recherche zu Videospiele: Strategien zur Auswahl geeigneter Spiele für den Unterricht, Bewertungskriterien etc.
- Didaktische Ansätze und Unterrichtsplanung: Verschiedene Modelle und Methoden für den Einsatz, inkl. Videoanalysen und Praxisbeispielen.
- Reflexion, Feedback und Anschlusskommunikation: Nachbereitung von Spieleinsätzen, Feedbackprozesse, Sicherung und Anschlussphasen im Unterricht.
- Spielkultur und Kontextualisierung: Einblick in Gamer-Kulturen und deren Bedeutung für den Fremdsprachenunterricht.

2.2 Erfahrungen aus der Lehrpraxis und Erprobungen in Fortbildungskontexten

Die Rolle von Videospiele als Unterrichtsmedium im Englischunterricht steht vor großen Herausforderungen. Obwohl die meisten Lehrkräfte die Bedeutung von Videospiele im Alltag ihrer Lernenden erkennen und verstehen, so zeigen sich Einschätzungen hinsichtlich ihres Potentials für den Fremdsprachenunterricht deutlich gespalten. Lehrkräfte äußern rechtliche Bedenken sowie Unsicherheiten zur didaktisch-methodischen Herangehensweise als primäre Gründe für ein Fortbleiben von Videospiele aus ihrem Unterricht (Becker, 2022). In Workshop-Formaten im Kontext der Fortbildung und Entwicklungstreffen mit Fachleitungen haben sich ein Fokus auf

rechtliche und logistische Herausforderung (z.B. Geräte-/Spieleauswahl und mögliche Sozialformen) neben der Präsentation praktischer Videobeispiele zur didaktischen Umsetzbarkeit als sehr hilfreich erwiesen.

Das Fortbildungsmodul ist als Online-Selbstlernangebot konzipiert und kann zeitlich flexibel bearbeitet werden (insgesamt ca. 9 Stunden Arbeitsaufwand). Die Inhalte werden in mehreren aufeinander abgestimmten Teilmodulen vermittelt, die sowohl eigenständig als auch in Kombination absolviert werden können. Da die Website den Lernfortschritt automatisch speichert, müssen die Module nicht in einem Durchgang abgeschlossen werden. Eine schrittweise Bearbeitung ist jederzeit möglich. Die Module können zudem in andere Fortbildungsformate integriert oder thematisch angepasst werden. Die Vermittlung erfolgt über interaktive Lernmaterialien, Videobeispiele, sogenannte „Shortcasts“ und reflexive Aufgaben. Eine Teilnahme ist individuell oder in Kleingruppen möglich.

Vorangestellt an die verschiedenen Module ist ein „Einstiegsmodul“, welches einen Überblick über das Gesamtmodul und seine Zusatzmaterialien gibt. Teilnehmende finden hier entsprechende Links und Anknüpfungspunkte für die initiale Bearbeitung der Fortbildung. Dieses Teilmodul dauert etwa 20 Minuten.

2.2.1 Modul 1: Warum Videospiele?

Dieses Teilmodul beschäftigt sich mit einer Definition von Videospiele, sowie ihren Potentialen und Relevanz für den Englischunterricht. Es bietet Einblick in verschiedene Gründe und Möglichkeiten für Videospieleinsatz im Englischunterricht. Dazu werden Videospiele als Medium zunächst beschrieben und in ihren Eigenschaften von anderen Unterrichtsmedien wie Film und Literatur abgegrenzt. Das Ziel am Ende dieses Moduls ist es, einige spezifische Charakteristika von Videospiele benennen zu können; zu wissen, welche Lerngelegenheiten durch Videospiele ermöglicht und unterstützt werden können sowie die eigene Einstellung zu Videospiele reflektieren zu können. Dieses Teilmodul dauert ca. 45 Minuten.

2.2.2 Modul 2: Videospiele und Curricula

In diesem Modul wird die Passung von Videospiele an Bildungsstandards und Kernlehrpläne erarbeitet. Dabei wird eine kompetenz- und handlungsorientierte Perspektive eingenommen. Es wird zwischen einer Einbettung auf inhaltlicher, kompetenzorientierter und kultureller Ebene unterschieden. Eingebundene Beispiele aus der Praxis unterstützen zudem bei ersten Überlegungen zu eigenem videospielebasiertem Unterricht. Am Ende dieses Moduls weiß eine Lehrkraft, wie Videospiele den Englischunterricht inhaltlich bereichern können; wie sie im Rahmen eines erweiterten Textbegriffes in den Unterricht eingebettet werden können; wie sie zur Ausbildung kommunikativer und kultureller Kompetenzen genutzt werden können und wie der Digital Garden Lehrkräfte bei ihrer Unterrichtsplanung und Spielauswahl unterstützen kann. Die Bearbeitung dieses Teilmoduls dauert etwa 90 Minuten.

2.2.3 Modul 3: Logistische Herausforderungen

Rechtliche und technische Rahmenbedingungen sind meistens eine große Herausforderung und somit Schwerpunkt dieses Teilmoduls. Zudem wird zu praktischen Herausforderungen wie z.B. der Akquise und Management von Spielereizen gearbeitet. Dieses Modul bietet einen ersten Einstieg in unterschiedliche Plattformen, den Erwerb von Spielereizen sowie jugendschutzrechtliche Aspekte. Am Ende des Teilmoduls verfügen die Lehrkräfte über grundlegendes Wissen zu den technischen und organisatorischen Voraussetzungen des videogestützten Unterrichts. Sie wissen, auf welchen Plattformen und in welchen Formaten gespielt werden kann, und sind in der Lage, geeignete Spiele rechtssicher zu beziehen und ihren Schüler:innen Zugriff auf die erworbenen Titel zu ermöglichen. Darüber hinaus können sie zentrale rechtliche Fragen im Zusammenhang mit dem Einsatz von Videospiele im Unterricht beantworten. Die Bearbeitung dieses Teilmoduls dauert etwa 60 Minuten.

2.2.4 Modul 4: Spielauswahl

Der Fokus dieses Teilmoduls liegt auf der Erarbeitung von Auswahlkriterien und Recherchestrategien zu Videospiele für den eigenen Unterricht. Hier gibt es unterschiedliche Entscheidungsfelder, um ein mögliches Spiel für die eigene Lerngruppe zu finden, bzw. um einzelne Titel auf ihre Angemessenheit und Umsetzbarkeit im Unterricht zu überprüfen. Am Ende des Teilmoduls wissen Lehrkräfte, welche Entscheidungsfelder zur Auswahl von

Spielen wichtig sein können und wie sie unterschiedliche Aspekte der Spielauswahl bedarfsorientiert gewichten können. Die Bearbeitung dieses Teilmoduls dauert etwa 90 Minuten.

2.2.5 Modul 5: Ansätze des videospielbasierten Unterrichts

In diesem Teilmodul lernen Lehrkräfte verschiedene didaktische Ansätze zum Videospieleinsatz kennen und bauen dieses Wissen anhand von Videoanalysen aus. Ähnlich wie im Film- und Literaturbasierten Unterricht lassen sich Videospiele auf verschiedene Weisen im Unterricht integrieren. Dieses Modul stellt fünf verschiedene Ansätze dazu vor. Die Auswahl für den eigenen Unterricht hängt dabei individuell von Lernzielen, der individuellen Lerngruppe und den technischen Möglichkeiten ab. Am Ende des Teilmoduls wissen Lehrkräfte, welche spezifischen Einsatzmöglichkeiten Videospiele je nach gewähltem didaktischem Ansatz bieten. Sie können die Vorteile und Herausforderungen der verschiedenen Ansätze einordnen und sind in der Lage, die Passung zwischen bestimmten Spielen und didaktischen Ansätzen zu erkennen und kritisch zu bewerten. Die Bearbeitung dieses Teilmoduls dauert etwa 60 Minuten.

2.2.6 Modul 6: Nach dem Spiel – Reflexion und Feedback

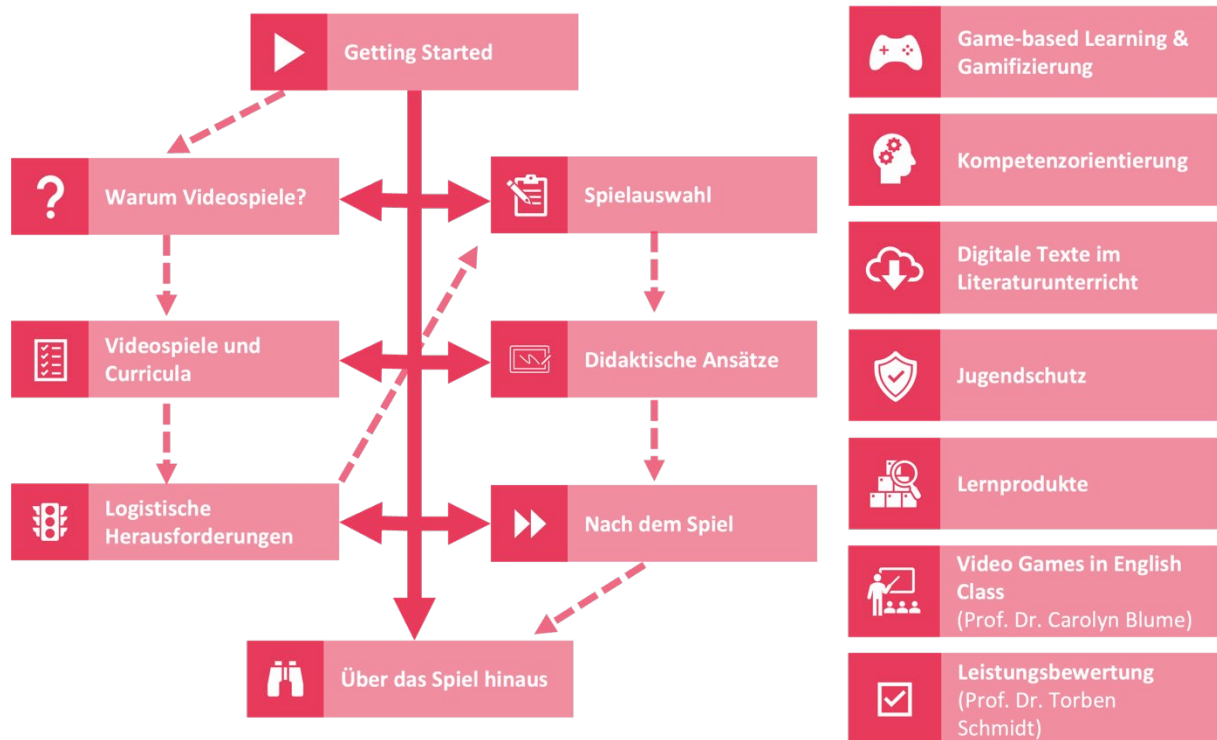
Nachfolgend an die konkrete Implementierung im Unterricht wird in diesem Teilmodul zu Reflexionsmethoden und Feedback, sowie Anschlusskommunikation und Sicherungsphasen gearbeitet. Die Arbeit außerhalb der Spielphasen ist für den videospielbasierten Unterricht genauso relevant wie das Spielen selbst. Dieses Teilmodul widmet sich daher möglichen Reflexionsmethoden und Zieltexten im Anschluss an Phasen, in denen das Spielen im Mittelpunkt stand. Am Ende des Teilmoduls wissen Lehrkräfte, wie sie videospielbasierten Unterricht gemeinsam mit ihren Lernenden reflektieren und evaluieren können. Zudem kennen sie geeignete Zieltextformate, die sich für die Sicherung und Nachbereitung von Unterrichtsphasen besonders gut eignen. Die Bearbeitung dieses Teilmoduls dauert etwa 90 Minuten.

2.2.7 Modul 7: Über das Spiel hinaus

Das siebte und letzte Teilmodul bietet einen Überblick über die weitreichenden *Game Cultures* und ihre didaktischen Implikationen. Dabei werden Videospiele als kulturelles Phänomen mit seinen unterschiedlichen Facetten betrachtet. So gibt es ähnlich wie in der Filmindustrie multimodale, intertextuelle Referenzen in Form von *Memes* etc. sowie ganze Fangemeinden, die die Geschichten im Rahmen von Fanfiction aufgreifen. Spiele (wie z. B. *Minecraft*) dienen als Basis für Kinofilme oder Streaming-Serien oder Merchandise. In Anlehnung an bekannte kultureldidaktische Vorgehensweisen wird erläutert, wie *Game Culture(s)* Einzug in den englischsprachigen Kulturunterricht finden können. Lehrkräfte können lernen, wie Videospiele sich als kulturelles Phänomen äußern und wie diese Phänomene Englischunterricht bereichern können. Die Bearbeitung dieses Teilmoduls dauert etwa 60 Minuten.

2.3 Lehr-/Lernformen und Methoden

Teilnehmende können selbstgesteuert die Reihenfolge der Module auswählen. Dabei werden durch sieben *Shortcasts* thematische Exkurse ergänzt und mit dem *Digital Garden* eine Ressource zur eigenen Unterrichtsplanung geboten. In der schematischen Darstellung entsprechen die gestrichelten Pfeile einem Vorschlag für eine Progression durch die Module.



3 Begründung

Videospiele sind fester Bestandteil der digitalen Transformation des Alltags von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Mittlerweile spielen knapp 85% deutscher Jugendlicher im Alter von 12 bis 19 Jahren täglich bis wöchentlich digitale Spiele (MPFS, 2024). Vor diesem Hintergrund ist es nicht verwunderlich, dass Videospiele derzeit sogar etablierten Medien wie Film oder Literatur den Rang als beliebteste Freizeitbeschäftigung streitig machen (Love, 2017). Theoretische und empirische Forschungserkenntnisse der letzten Jahre unterstreichen zudem das didaktische Potential des interaktiven Mediums für den Fremdsprachenunterricht in unterschiedlichen Kompetenzbereichen: Videospiele bieten Sprechansätze durch individuelle Handlungsorientierung (Becker & Matz, 2020a; Reinhardt, 2019), erlauben Erwerb und Erweiterung kommunikativer Kompetenzen (Jones, 2018), sowie Text- und Medienkompetenzen (Blume, 2020b) und narrative Kompetenzen (Schubert, 2022) und sind ferner prädestiniert zum Einsatz im aufgabenorientierten Unterricht (Becker & Matz, 2020b). In der Forschung wird zwischen verschiedenen Arten von Videospielen unterschieden, die jeweils ganz eigene Potentiale der Kompetenzentwicklung mit sich bringen (Becker, 2021; Reinhardt, 2019). Doch trotz des immensen Potentials von Videospielen werden diese im fremdsprachlichen Unterricht kaum eingesetzt (Becker, 2022; Blume, 2020a). Die Gründe dafür sind vielseitig und umfassen u.a. eine mangelnde didaktische Ausbildung, persönliche Skepsis gegenüber dem Medium Videospiele oder technische und organisatorische Umstände (Becker, 2022; Blume, 2020a). Der aktuelle Englischunterricht ist demnach durch eine Lücke zwischen der Theorie und der Praxis des Videospieleinsatzes gekennzeichnet.

Die Selbstlerneinheiten sind so gestaltet, dass Lehrkräfte parallel zur Fortbildung an der Planung, Umsetzung und Reflexion eigenen Unterrichts unter Berücksichtigung der Fortbildung arbeiten können, um direkte Wirkung eigenen Handelns erleben zu können (Lipowsky & Rzejak, 2017). Die Module folgen dabei dem von Becker (2021) ausgearbeitetem Schema zur Implementierung von Videospielen im Unterricht und unterstützen Lehrkräfte so bei der Auswahl, Aufbereitung und Organisation digitaler Spiele für ihren Unterricht (DigCompEdu Observe 2 & 3).

4 Quellen

- Becker, D. & Matz, F. (2020a). 'Your life is still yours to live': Erzählstrukturen im Videospiel 'Life is Strange' erkennen und beschreiben. *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch*, 165, 32–38.
- Becker, D. & Matz, F. (2020b). Narrative Design – Digitale Formen des Erzählens. In M. Eisenmann & J. Steinbock (Hrsg.), *Sprache, Kulturen, Identitäten: Umbrüche durch Digitalisierung* (S. 107–118). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.
- Becker, D. (2021). *Videospiele im Fremdsprachenunterricht*. Tübingen: Narr.
- Becker, D. (2022). On the use of commercial video games in the EFL classroom in North Rhine-Westphalia – An empirical perspective. In D. Becker & F. Matz (Hrsg.), *Video games and English language education: Designing hybrid learning spaces*. Anglistik: International Journal of English Studies, 33(1), 59–76. <https://doi.org/10.33675/ANGL2022/1/8>
- Blume, C. (2020a). Games people (don't) play: An analysis of pre-service EFL teachers' behaviors and beliefs regarding digital game-based language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 33(1–2), 109–132. <https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1552599>
- Blume, C. (2020b). Playing the past to understand the present: Using the serious game city of immigrants to enhance pragmatic and media literacy skills. *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch*, 165, 40–47.
- Jones, R. D. (2018). *Developing Video Game Literacy in the EFL Classroom: A Qualitative Analysis of 10th Grade Classroom Game Discourse*. Narr.
- Lipowsky, F. & Rzejak, D. (2017). Fortbildungen für Lehrkräfte wirksam gestalten – Erfolgversprechende Wege und Konzepte aus Sicht der empirischen Bildungsforschung. *Bildung und Erziehung*, 70(4), 379–399.
- Love, M. (2017). Problematizing Video Games: Teaching Students to be Critical Players. In: *Teaching English with Technology*, 17(4), 3–24.
- [MPFS] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2024). *JIM Studie 2024: Jugend, Information, Medien*. https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf (Letzter Zugriff am 13.10.2025).
- Reinhardt, J. (2019). *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice*. Palgrave. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-04729-0>
- Schubert, S. (2022). „I must decide for myself“: Narrativierung von Handlungsfähigkeit in entscheidungsintensiven Videospielen. In D. Becker & F. Matz (Hrsg.), *Focus on Video Games and English Language Education / Designing Hybrid Learning Spaces*. Anglistik, 33(1), 15–28. <https://doi.org/10.33675/ANGL/2022/1/5>