

Computerspiele – Geschichte, Entwicklung, Fähigkeiten



Leitfrage: Wie haben sich Computerspiele entwickelt – und was können sie fördern?

1 // Von Pong bis Cloud Gaming

Geschichte der Computerspiele

1.1 Ergänze je eine Neuerung.

Jahrzehnt	Neuerung
1970er	
1980er	
1990er	
2000er	
2010er	
ab 2020	

2 // Technische Entwicklung

Material M1

2.1 **M1 Aufgabe 1:** Ordne die Abbildungen den Jahrzehnten zu. Trage die passende Nummer in das Kästchen ein.

- | | |
|----------|---|
| 1 1970er | ☐ A Senioren spielen mit Bewegungs-Controller |
| 2 2000er | ☐ B Mann spielt mit dem Smartphone draußen (AR) |
| 3 2010er | ☐ C Spielautomat in einer Spielhalle |

3 // Wie flüssig läuft ein Spiel?

Auflösung und Frames per Second

3.1 **M2:** Erkläre, was FPS bedeutet und warum sie bei einem Rennspiel wichtiger sind als bei einem Puzzle-Spiel.

4 // Spielen aus der Cloud

Cloud Gaming

4.1 Ergänze die Lücken.

Beim _____ läuft das Spiel auf einem leistungsstarken _____ und wird als _____ auf das eigene Gerät übertragen.

5 // Von der Idee zum Spiel

Expertenwissen

5.1 **Expertenwissen:** Nenne die Phasen der Entwicklung eines Computerspiels in der richtigen Reihenfolge.

6 // Was Gaming fördern kann

Gaming fördert bestimmte Fähigkeiten

6.1 Nenne drei Fähigkeiten, die Gaming fördern kann, und zwei Regeln für einen bewussten Umgang.

7 // Fußball: analog und digital

Material M1

7.1 M1: Vergib Punkte von 1 (sehr schwach) bis 5 (sehr stark).

Fähigkeit	analoges Fußballspiel	digitales Fußballspiel
Teamfähigkeit		
körperliche Fitness		
Geschicklichkeit		
strategisches Denken		
Kommunikation		

Heftaufschrieb: Computerspiele

aus der Präsentation übernehmen

✎ Schreibe die Merksätze ab und zeichne einen Zeitstrahl 1970 bis heute mit je einer Neuerung pro Jahrzehnt.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.