

NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM



InterGames

26. August 2025



Ausgabe #3

Virtuelles Lernlabor: Neue Module
jetzt in sieben Sprachen
verfügbar

Umfangreiches Testing:
Lehrkräfte und Schüler:innen
validieren pädagogische
Sequenzen

Positives Feedback: Spiele sind
fesselnd, fair und einfach zu
verwenden

Über das Projekt

InterGames ist ein Erasmus+ KA2-Projekt, das darauf abzielt, Lehrpläne der Sekundarstufe II zu analysieren, Videospiele zum Thema "Konflikt" auszuwählen, Unterrichtssequenzen und -materialien dazu auszuarbeiten und in verschiedenen Formaten fächerübergreifend mit Lehrer:innen und mit Schüler:innen zu arbeiten.

Interdisziplinarität, Konflikte und Videospiele sind die drei Hauptkomponenten des Projektes, die den Schüler:innen (14 - 16 Jahre) helfen sollen, Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts wie z.B. kritisches Denken, Problemlösungsfähigkeit, emotionale Intelligenz zu fördern und dadurch zu mündigen Bürger:innen zu werden.



Co-funded by
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union konfinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM



InterGames

Das Konsortium hat sehr hart an der Fertigstellung der Module des Virtuellen Lernlabors (VLL) und der pädagogischen Sequenzen zu zehn Online Games gearbeitet.

In Fokusgruppen mit Expert:innen wurden wertvolle Rückmeldungen gesammelt, die in die neue Version des VLL eingearbeitet wurden und ihn daher noch qualitätsvoller machen.

Unter diesem [LINK](#) finden Sie die VLL-Module auf Deutsch. Insgesamt gibt es den Kurs in sieben Sprachen.



Co-funded by
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union konfinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM



InterGames

Die insgesamt 20 pädagogischen Sequenzen (je zwischen 2-4 UE lang) für zehn Online-Games zu den Themengebieten “Konflikt” & “Klima” wurden ausgiebig getestet. Sowohl Pädagog:innen als auch Schüler:innen erlebten die Unterrichtseinheiten und gaben umfassendes Feedback, welches anschließend eingearbeitet wurde. Ein Hands-On Material ist entstanden!

Die Rückmeldungen gaben wertvolle Einblicke in die Wirksamkeit, Benutzerfreundlichkeit und den pädagogischen Wert der Materialien und Sequenzen. Den Link zu diesem Material finden Sie in unserem nächsten Newsletter bzw. auf unserer Projektwebsite.



Co-funded by
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union konfinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM

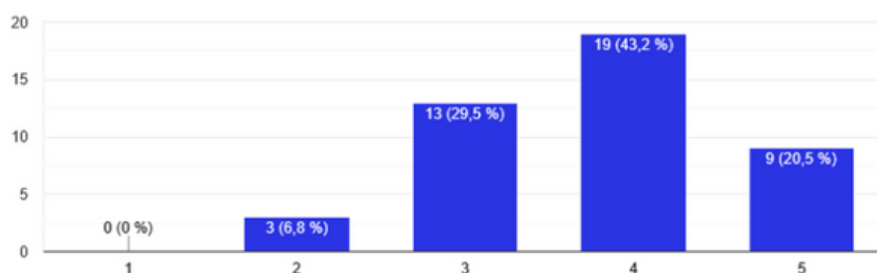


InterGames

SÜDWIND

7. Wie interessant fandest du die im Spiel behandelten Themen?

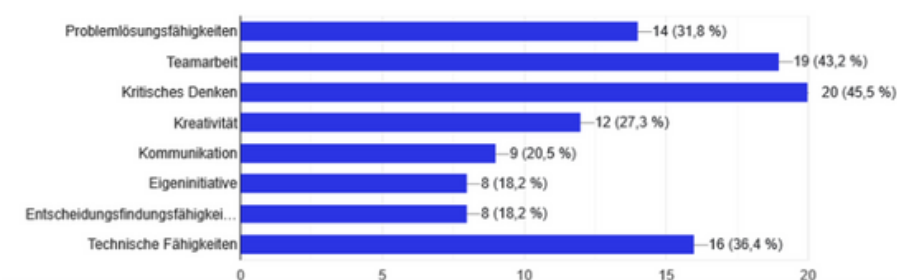
44 réponses



Die Grafik zeigt, dass die Mehrheit der Schüler:innen die im Spiel behandelten Themen interessant fand.

10. Welche Fähigkeiten haben das Spiel dir geholfen zu verbessern?
(Kreuze alle zutreffenden an)

44 réponses



When asked about skills, 20 students stated that the game had promoted critical thinking. Teamwork (19 people) and technical skills (16 people) were ranked second and third among the skills that were strengthened by the game.

Bei der Frage nach den Fähigkeiten, gaben 20 Schüler:innen an, dass das Spiel ihr kritisches Denken gefördert habe. Teamarbeit und technologische Fähigkeiten, die durch das Spiel gestärkt wurden, kamen an zweiter und dritter Stelle.



Co-funded by
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union konfinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM



InterGames

CIP - CITIZENS IN POWER

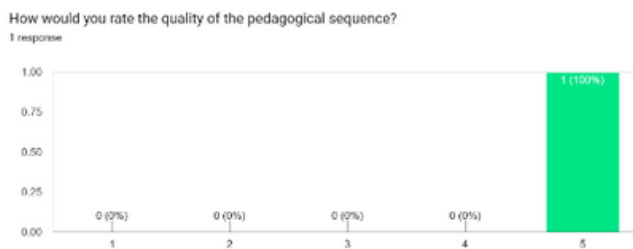


Figure 7: Teacher's response when asked to rate the quality of the pedagogical sequence

Das Feedback der Lehrer:innen stimmte weitgehend mit den Antworten der Schüler:innen überein. Die Qualität der getesteten pädagogischen Sequenzen wurde mit 5 von 5 Punkten bewertet.

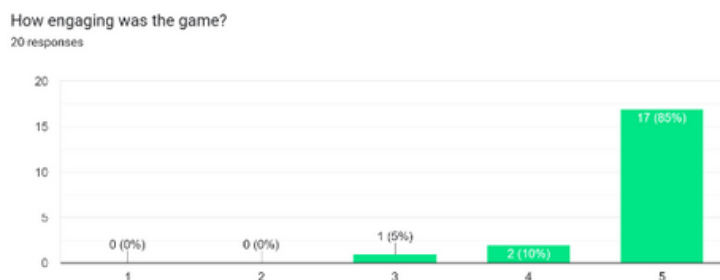


Figure 4: Students' responses when asked how engaging was the game

Das allgemeine Engagementniveau des Spiels wurde mit 4,8 bewertet, was auf eine starke emotionale und kognitive Beteiligung an der Aktivität hindeutet.



Co-funded by
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union konfinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

NEWSLETTER

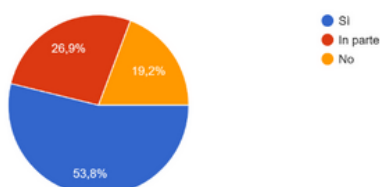
WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM



InterGames

PROGETTOMONDO

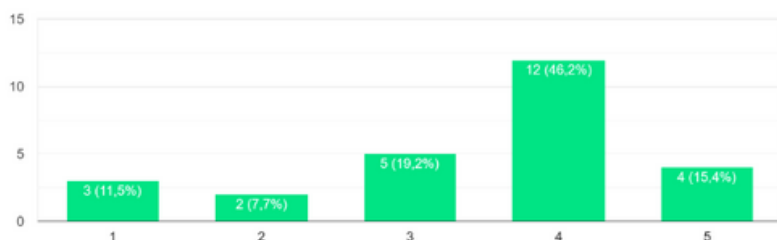
Il gioco e le attività proposte ti hanno aiutato a scoprire nuovi punti di vista sul tema proposto (guerra ad esempio)?
26 risposte



Die Schüler:innen waren der Meinung, dass das Spiel und die vorgeschlagenen Aktivitäten ihnen dabei geholfen haben, neue Sichtweisen auf das Thema Krieg zu entdecken, und somit zur Stärkung ihrer Fähigkeiten zum kritischen Denken beigetragen haben (vollständig 53,8 % und teilweise 29,9 %).

Did you enjoy playing the game in class?: 17 said „Yes“, 5 „Partially“, 4 „No“

Da 1 a 5, quanto sono stati interessanti i temi proposti dal videogioco
26 risposte



Die Mehrheit der Schüler:innen mochte die Auseinandersetzung mit dem Thema „Konflikt“ über das Medium Spiel.



Co-funded by
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union konfinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM



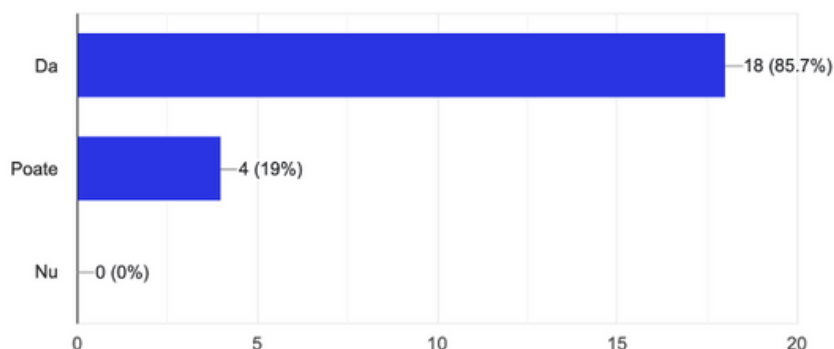
InterGames

HELIXCONNECT EUROPE

Q: Would you like to use more video games for learning in the future?

Ați dori să folosiți mai multe jocuri video pentru învățare în viitor?

21 responses

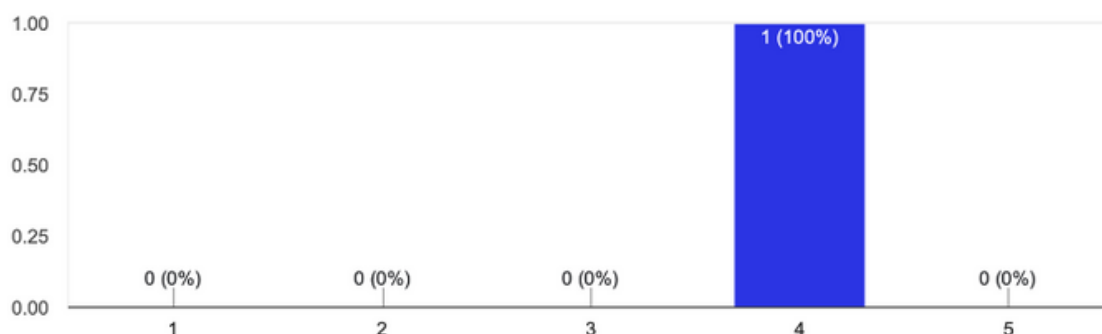


Der Großteil der befragten Schüler:innen möchte auch in Zukunft wieder das Medium Video-Games nutzen, um bestimmte Themen zu bearbeiten und Inhalte zu lernen.

Q: How would you evaluate the quality of the pedagogical sequence?

Cum ați evalua calitatea secvenței pedagogice?

1 response



Die Qualität der Materialien und pädagogische Sequenz wurde zu 100% als sehr gut bezeichnet.



Co-funded by
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union konfinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM



InterGames

BORAS STAD

Question	Result
How interesting did you find the topics covered in the game?	4.33/5
Did the game help you understand the subject better?	4.27/5
How engaging was the game?	4.25/5
Was the game easy to play and understand?	8.65/10
Did the game feel fair and balanced?	8.31/10



Co-funded by
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union konfinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM

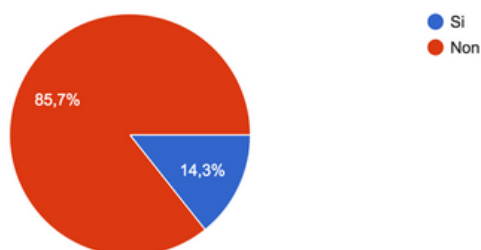


InterGames

UDC

Utilizou anteriormente os videoxogos como recurso didáctico nas súas clases?

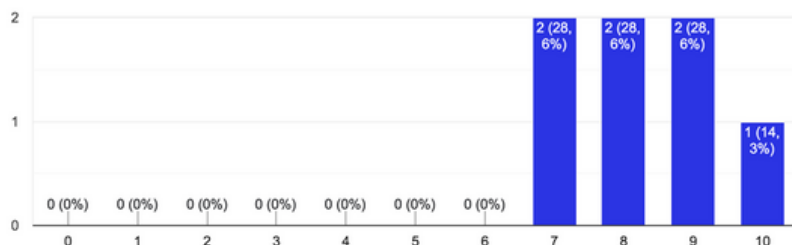
7 respostas



85,7 % der teilnehmenden Lehrkräfte gaben an, über mittlere Erfahrungen mit dem Einsatz neuer Technologien im Unterricht zu verfügen, aber nur 14,3 % nutzten Videospiele als Unterrichtsmittel in ihren Klassen.

Nunha escala do 0 ao 10, que tan satisfeita/o está co curso en xeral? (Escala: 0 = Nada satisfeita/o, 10 = Extremadamente satisfeita/o)

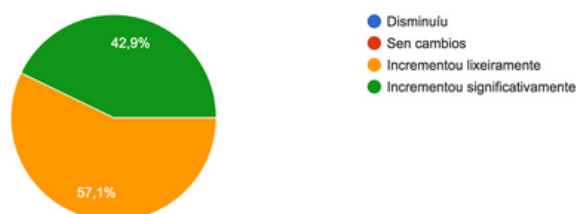
7 respostas



Sowohl die verwendeten Ressourcen und Materialien als auch die präsentierten Inhalte wurden von allen Teilnehmer:innen als „angemessen“ oder „sehr angemessen“ bewertet.

Como influíu esta formación na súa motivación para usar videoxogos como recurso didáctico na aula?

7 respostas



Darüber hinaus lag die durchschnittliche Zufriedenheitsbewertung für die Unterrichtsmaterialien bei 8,3/10, was zu einem leichten (57,1 %) und einem signifikanten (42,9 %) Anstieg der Motivation führte, Videospiele als Unterrichtsressource im Klassenzimmer einzusetzen.



Co-funded by
the European Union

The InterGames project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the European Union, and will be implemented from January 2024 to December 2025. The project content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (Project Code:2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).



InterGames

InterGames Social Media channels finden Sie hier

Folgen Sie uns gerne für mehr
Info zu Game Based Learning



Co-funded by
the European Union

Das InterGames-Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union konfinanziert und wird von Januar 2024 bis Dezember 2025 durchgeführt. Diese Website und der Inhalt des Projekts spiegeln die Ansichten der Autor:innen wider, und die Europäische Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden (Projektcode: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).