

**Programm Schule und Games –  
Fortbildungsangebot für Lehrerinnen und Lehrer  
im Rahmen des gamescom congress  
am 23. August 2017**



**Möglichkeit der Teilnahme an einer Führung über die gamescom!**

<p><b>11:30h bis 12:15h</b></p>	<p><b>WS 1   Ethik &amp; Games</b> Die Bildungspotenziale digitaler Spiele werden immer noch weitgehend unterschätzt. Im Workshop geht es darum, welche ethischen Fragestellungen sich im Bereich der digitalen Spielkultur ergeben und wie sie mit Jugendlichen gewinnbringend bearbeitet werden können.</p> <p><b>Referent:</b> André Weßel   Spielraum am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln</p> <p><b>Moderation:</b> Prof. Dr. Dorothee M. Meister   Universität Paderborn &amp; Vorsitzende der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)</p>
<p><b>12:15h bis 13:00h</b></p>	<p><b>WS 2   Lernen und Spiele</b> (Wie) können kommerzielle Spiele als Vehikel der Wissens- und Kompetenzvermittlung im Unterricht genutzt werden? Wie sind sie pädagogisch einzuordnen? Und wie finden wir heraus, ob sich der Einsatz von Games im Unterricht „lohnt“? An Expert*innentischen können die Teilnehmenden mit einem Medienpädagogen, einer Lehrerin und einem Forscher ins Gespräch kommen und ihre eigenen Eindrücke und Erfahrungen einbringen.</p> <p><b>Referent*innen:</b> Daniel Heinz   Spieleratgeber-NRW; Vera Servaty   Lehrerin Marco Rüth   Universität zu Köln</p> <p><b>Moderation:</b> Denise Gühnemann   Grimme-Institut</p>
<p><b>13:00h bis 14:00h</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Mittagspause</b></p>
<p><b>14:00h bis 14:30h</b></p>	<p><b>Impuls   Games in der Schule: Herausforderungen und Ambivalenzen</b> Digitale Spiele gehören heutzutage wie selbstverständlich zu der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und grundsätzlich wird in der Forschung davon ausgegangen, dass mit Serious Games und digitalen Spielen im Allgemeinen etwas gelernt werden kann. Bei der Frage nach dem Einsatz digitaler Spiele ist allerdings zu reflektieren, dass spielerisches Lernen in formalisierter Form in der deutschen Tradition im Schulwesen kaum eine bedeutende Rolle gespielt hat oder spielt. Hinzu kommen weitere Herausforderungen, möchte man digitale Spiele in den Schulunterricht integrieren. Der Vortrag beleuchtet daher zum einen Potentiale für den Einsatz digitaler Spiele im Schulunterricht sowie auch dessen Herausforderungen und Ambivalenzen, zeigt Ergebnisse aus der Forschung sowie Möglichkeiten auf, wie spielerischer der Schulalltag werden kann.</p> <p><b>Referentin:</b> Prof. Dr. Sonja Ganguin</p>
<p><b>14:30h bis 15:00h</b></p>	<p><b>Panel   Schule und Games in der Schulpraxis: Perspektiven und Ausblicke</b> Diskutanten: Jürgen Slegers, Vera Servaty (Lehrerin), Vanessa Hoch (Medienscout), Vertreter*in der Politik (N.N.)</p> <p><b>Moderation:</b> Marcus Richter</p>

<b>15:00h bis 15:30h</b>	<b>Kaffeepause</b>
<b>15:30h bis 16:15h</b>	<p><b>WS 3   Digitale Spielewelten - Computerspiele(n) im Unterricht</b></p> <p>Auf interaktive und kurzweilige Weise werden 12 bereits erprobte Methoden und Unterrichtsideen vorgestellt, die aufzeigen, wie das Thema „Digitale Spielewelten“ kritisch, konstruktiv und kreativ in Schule und Unterricht stattfinden kann. Die Beispiele sind niederschwellig, kommen teilweise ohne viel Technik und Gaming-Wissen aus und sind gut von Einsteiger*innen umzusetzen. Die Auswahl umfasst Anregungen für unterschiedliche Jahrgangsstufen und Schulformen und zu den meisten Angeboten gibt es ergänzend kostenlose Materialien mit genauer Methodenbeschreibung samt Unterrichtsablauf, Arbeitsblättern, Kopiervorlagen etc.</p> <p><b>Referenten:</b> Jürgen Slegers   Institut für Medienforschung und Medienpädagogik TH Köln Daniel Zils   medien+bildung.com</p> <p><b>Moderation:</b> Prof. Dr. Dorothee M. Meister</p>
<b>16:15h bis 17:00h</b>	<p><b>WS 4   Lernunterstützung durch digitale Spiele in unterschiedlichen Kompetenzbereichen und Förderschwerpunkten</b></p> <p>Prinzipiell besteht immer die Möglichkeit, Spiele in der Schule einzusetzen. Zum Beispiel werden mit mathematischen Spielen Rechenoperationen geübt und gefestigt und durch Knobelaufgaben für die Kinder und Jugendlichen anschaulicher gemacht. Kreuzworträtsel sind im Fremdsprachenunterricht fest verankert. Finden wir auch digitale Spiele, die das Lernen über die Schule hinaus unterstützen? Im Workshop wollen wir dieser Frage, vor allem mit dem Focus auf Förderschwerpunkte, auf den Grund gehen und diskutieren.</p> <p><b>Referent:</b> Dirk Poerschke   LVR-Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf</p> <p><b>Moderation:</b> Prof. Dr. Dorothee Meister</p>
<b>17:15h bis ca. 19:15h</b>	<p><b>Führung über die gamescom</b></p> <p>Die Führung über den Entertainment-Bereich wird von einer medienpädagogischen Fachkraft und einem Vertreter des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) begleitet. Die Teilnehmenden haben zudem die Möglichkeit, mit Vertreter*innen ausgewählter Publisher ins Gespräch zu kommen.</p> <p><b>Durchgeführt vom:</b> Spielerratgeber NRW</p>

**Bitte melden Sie sich über den folgenden Link verbindlich bis zum 8. August an: <http://gmk-net.de/formulare/anmeldung.php> Die Teilnahme ist kostenfrei.**

**Kontakt und Information:**

Anja Pielsticker, GMK-Geschäftsstelle, Tel. 0521/67788, [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)

➔ [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

➔ [www.gamescom-congress.com](http://www.gamescom-congress.com)

**Informationen zu den Referent\*innen sind online unter: <http://gamescom-congress.de/speaker/> abrufbar.**

Gefördert durch

Die Landesregierung  
Nordrhein-Westfalen



**BIU**   
Bundesverband Interaktive  
Unterhaltungssoftware