



Pressemitteilung
Bielefeld/Köln, 24. August 2017

Gaming – eine Inspiration für die Schule

GMK, BIU und Landesregierung NRW: Gelungener Fortbildungstag zum Thema „Schule und Games“ auf der gamescom 2017

Digitale Spiele üben auf sehr viele Heranwachsende eine große Faszination aus. Das kann man gerade auf der gamescom 2017 hautnah erleben. Jedoch finden „Digitale Spiele“, „Game-based Learning“ oder „Gamification“ bislang kaum Eingang in den Schulalltag. Und das, obwohl sie ein großes Potential für den Unterricht bieten: Sie können Debatten anregen, Inhalte und Strategien spielerisch vermitteln und Gaming-Kultur kann selbst Thema von Unterricht sein.

Diese und weitere Chancen von Gaming für Schule an Lehrer*innen zu vermitteln und mit ihnen zu diskutieren war Ziel des ausgebuchten Fortbildungstags „Schule und Games“ im Rahmen des gamescom congresses 2017 in Köln. Die Veranstalter GMK (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V.), BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.) sowie Landesregierung NRW konnten mit der Veranstaltung wichtige Impulse setzen, um das Thema Games medienpädagogisch vermittelt dem Lernort Schule zu eröffnen.

Ziel des Fortbildungstages war es, den Teilnehmer*innen durch Workshops, Diskussionen und Vorträge Grundlagen, Praxisbeispiele und Übungsmöglichkeiten rund um das Thema „Digitale Spiele“ zu vermitteln. „Dies ist uns definitiv gelungen, die Lehrer*innen beteiligten sich intensiv und die Diskussionen waren lebhaft. Der Fachtag zeigte vor allem, dass die sehr guten Ansätze und Methoden, die existieren, unter den Lehrer*innen bekannter gemacht werden müssen. Dazu haben wir gestern beigetragen“, resümierte Prof. Dr. Dorothee M. Meister, Vorsitzende der GMK und Moderatorin der Workshops des Fachtags.

Die vier Workshops deckten eine große Bandbreite an Themen ab. So referierte André Weßel vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln zu „Ethik und Games“. Er zeigte in seinem Workshop viele hervorragend geeignete Games, die Ethik-Debatten im Unterricht anregen können.

Im Workshop „Lernen und Spiele“, moderiert durch Denise Gühnemann vom Grimme-Institut, konnten die Teilnehmenden an Expert*innen-Tischen mit Daniel Heinz von Spieleratgeber-NRW, der Lehrerin Vera Servaty und dem Psychologen Marco Rütth von der Universität zu Köln über die jeweiligen Projekte ins Gespräch kommen, über Ideen und Hindernisse diskutieren und Methoden kennenlernen.

Auf interaktive Weise stellten Jürgen Slegers vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln und Daniel Zils von medien+bildung.com im nächsten Workshop erprobte Methoden und

Unterrichtsideen vor, die aufzeigen, wie das Thema „Digitale Spielwelten – Computerspiele(n) im Unterricht“ kritisch, konstruktiv und kreativ in Schule und Unterricht stattfinden kann. Dabei wiesen die Experten darauf hin, dass Lehrer*innen sich ihrer bereits vorhandenen Kompetenzen bewusst sein sollen, die auch bei neuen Themen, wie dem Gaming, ein Rüstzeug für guten Unterricht bieten würden. Auch die Einbindung der Kompetenzen der Schüler*innen sei von großem Nutzen.

In einem abschließenden Workshop befassten sich die Teilnehmer*innen gemeinsam mit Dirk Poerschke vom LVR-Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf mit dem Bereich der Lernunterstützung durch digitale Spiele in unterschiedlichen Kompetenzbereichen und Förderschwerpunkten. Die Frage, ob wir auch digitale Spiele finden, die das Lernen über die Schule hinaus unterstützen, galt es zu diskutieren. Dabei wies Poerschke neben den Potentialen auch auf die Herausforderungen und mögliche Fallstricke hin.

Zusätzlich referierte Prof. Dr. Sonja Ganguin in ihrem Vortrag, der für alle Besucher*innen des gamescom congresses geöffnet war, über das Thema „Games in der Schule: Herausforderungen und Ambivalenzen“. Sie zeigte Ergebnisse aus der Forschung sowie Möglichkeiten zum Einsatz digitaler Spiele im Unterricht auf.

Im Anschluss diskutierten Jürgen Slegers, Vera Servaty, Medienscout Vanessa Hoch und André Spang von der Landesregierung NRW (Referat Digitale Gesellschaft, Medienkompetenz), moderiert von Marcus Richter, zum Thema „Schule und Games in der Schulpraxis: Perspektiven und Ausblicke“. Die Diskussion zeigte, dass die Vermittlung von Medienkompetenz eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe ist, die Lehrer*innen, Eltern und Politik gemeinsam angehen müssen. Einen wichtigen Part übernimmt hierbei bereits das große Netzwerk an medienpädagogischen Projekten und Initiativen der außerschulischen Medienbildung. Diese können auch zum Thema Games wichtige Kooperationspartner sein. Bei der Bearbeitung der Aufgabe in Schule müssten dabei in den Schulkonzepten mehr Freiheiten möglich sein. Wichtig sei eine Fehlerkultur, die Mut fördere und Fehler machen beim Ausprobieren erlaube. So könnten sich erfolgreiche Konzepte leichter entwickeln lassen um neue Themenfelder in den Schulalltag zu implementieren.

Abgerundet wurde der Tag mit einer Führung über die gamescom, die viel Know-how zu den ausgestellten Spielen, den Konzernen und der Gamer-Szene bot.

Eine erste Befragung unter den Teilnehmer*innen des Fachtages ergab, dass viel Neues, Informatives und Greifbares vermittelt wurde. Zudem wurden Verweise auf zahlreiche Quellen zu Methoden, Texten und Hintergrundwissen sowie die auf dem Fachtag hergestellten Kontakte als besonders wertvoll empfunden.

Kontakt: GMK-Geschäftsstelle, Tel.: 0521/677 88, E-Mail: gmk@medienpaed.de, Web: www.gmk-net.de