

# Schule und Games

Fortbildungsangebot für  
Lehrerinnen und Lehrer im Rahmen  
des gamescom congress

**Inklusive einer Führung über  
die gamescom!**

**Mittwoch 22. August 2018  
Köln Messe-Deutz**

## Schule und Games

**Fortbildungsworkshops und Panel für Lehrer\*innen im Rahmen des  
gamescom congress am 22. August 2018 | Köln**

Digitale Medien dienen als wichtiges Einsatzmittel im Lernprozess von Heranwachsenden. Digitale Spiele oder Lernsoftware können dabei wertvolle Hilfsmittel im Unterricht darstellen, werden jedoch nur vereinzelt in Schulen verwendet. Für eine stärkere Einbindung digitaler Spiele in Schulen und für deren kritische und kreative Auseinandersetzung wird im Rahmen des gamescom congress die Veranstaltung „Schule und Games“ angeboten.

Lehrer\*innen aller Schultypen, Schulsozialarbeiter\*innen und Referendar\*innen können an Workshops, einem Impulsvortrag und einem Panel rund um das Thema „Digitale Spiele in der Schule“ teilnehmen. Die Veranstaltung endet mit einer Führung mit pädagogischem Blick über die gamescom Messe. Durch die Fachvorträge von Expert\*innen und die vorgestellten Methoden wird die Bedeutung und das Potenzial von digitalen Spielen für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen aufgezeigt und diskutiert.

### Schwerpunkte der Veranstaltung:

- ⊙ **umsetzbare und praxisorientierte Methoden zum Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht,**
- ⊙ **Anregungen und Austausch zum Lehren und Lernen mit digitalen Spielen,**
- ⊙ **Politik und Gesellschaft in digitalen Spielen,**
- ⊙ **Digitale Spiele im Musikunterricht,**
- ⊙ **Meet and Greet mit Maxime Durand (Ubisoft),**
- ⊙ **Führung über die gamescom**

Anmeldung bitte verbindlich unter  
[www.gmk-net.de/formulare/anmeldung.php](http://www.gmk-net.de/formulare/anmeldung.php)

**Begrenzte Plätze / Die Teilnahme ist kostenfrei!**



**Kontakt und Information:** Anja Pielsticker | GMK-Geschäftsstelle  
Tel. 0521/67788 | [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de) und [www.gamescom-congress.de](http://www.gamescom-congress.de)

## 11.30 Uhr Begrüßung und Einführung

Dr. Friederike von Gross (*Geschäftsführerin der GMK*)

## 11.45 Uhr WS 1 Digitale Spielewelten – Computerspiele(n) im Unterricht

Digitale Spiele sind ein unverzichtbarer Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und stellen Lehrende und Erziehende vor große Aufgaben. Sie bieten aber gerade im Bereich der Schule eine gute Möglichkeit, mit Jugendlichen darüber ins Gespräch zu kommen und sogar Unterrichtsinhalte damit zu erarbeiten.

Im Workshop werden 12 bereits erprobte Methoden und Unterrichtsideen vorgestellt, die niedrigschwellig sind und teilweise sogar ohne viel Technik und Gaming-Wissen auskommen und daher gut von Einsteiger/innen umzusetzen sind. Die Auswahl umfasst Anregungen für unterschiedliche Jahrgangsstufen und Schulformen und zu den meisten Angeboten gibt es ergänzend kostenlose Materialien mit genauer Methodenbeschreibung samt Unterrichtsablauf, Arbeitsblätter, Kopiervorlagen etc.

Referenten: Jürgen Slegers, (*TH Köln*), Daniel Zils, (*mediendidaktik.com*)

## 12.30 Uhr Ein Blockbusterspiel für die Schule – Meet and Greet mit Maxime Durand (Ubisoft)

## 13.00 Uhr Mittagspause

## 14.00 Uhr Impulsvortrag:

### Lehren und Lernen mit Computerspielen: Chancen nutzen mit pädagogischem Pragmatismus

Lange Zeit hat sich die Forschung und Entwicklung im Bereich „game-based learning“ darauf konzentriert, eigenständige Spiel-Software für pädagogische Zwecke zu entwickeln und zu verbessern. Für den Alltagsbetrieb gerade in allgemeinbildenden Schulen, aber auch vielen anderen Bildungseinrichtungen, erweisen sich solche „High-Tech“-Ansätze oftmals als sperrig, weil sie enorm voraussetzungsreich sind. Im Vortrag wird daher ausgehend von der bisherigen Forschung zu „game-based learning“ ein alternativer Trend diskutiert, der es auch stark beanspruchten Lehrenden ermöglicht, von Computerspielen für ihre Arbeit zu profitieren. Zentral ist dabei der Ansatz, keine eigenen „Lern-Games“ einzusetzen, sondern die jeweiligen Lernenden bei ihren bereits vorhandenen Spielerfahrungen und -möglichkeiten „abzuholen“.

Referent: Prof. Dr. Christoph Klimmt (*IJK Hannover*)

## 14.30 Uhr Panel: Digitale Spiele in der pädagogischen Praxis: Ein Gespräch

Prof. Dr. Christoph Klimmt (*ILK Hannover*), Schüler\*in, Vera Servaty (*Lehrer\*in*), Benjamin Strobel (*Grimme-Institut*), André Spang (*Staatskanzlei NRW*)

Moderation: Marcus Richter

## 15.00 Uhr Kaffeepause

## 15.30 Uhr WS 2 Politik und Gesellschaft in digitalen Spielen

Digitale Spiele beschäftigen sich mit vielfältigen unterrichtsrelevanten Themen aus den Bereichen Politik, Wirtschaft und Gesellschaft. Dabei wird mit dem entsprechenden didaktischen Rahmen jedes Spiel auch zum Lernspiel. Können Spiele darüber hinaus auch gesellschaftliche Verhältnisse prägen und dadurch unser Urteilen und Handeln beeinflussen? Im Workshop werden verschiedene Beispiele aus den Bereichen Geschichte und Politik vorgestellt, die Möglichkeiten dazu eröffnen, das eigene Spielhandeln unter Berücksichtigung der dahinterliegenden Wertvorstellungen zu verstehen sowie kompetent zu beurteilen.

Referenten: André Weßel (*TH Köln*) und Dirk Poerschke (*LVR-Zentrum für Medien und Bildung*)

## 15.30 Uhr WS 3 Spiel mit Musik: Potentiale und Grenzen von Games in der Musikvermittlung

Der Workshop der Grimme Medienbildung beleuchtet die Geschichte der Musikvideospiele und zeigt Wege auf, Games im Rahmen der Musikvermittlung einzusetzen. Anhand ausgewählter Beispiele ermitteln wir gemeinsam das Potential von Videospielen zum Erlernen instrumentaler und musikalischer sowie sozialer und medialer Kompetenzen. Dabei kommen herkömmliche E-Gitarren ebenso wie spezielle Videospielcontroller zum Einsatz. Der Workshop richtet sich gleichermaßen an Lehrer\*innen, Pädagog\*innen, Spieler\*innen, Musiker\*innen und andere, die sich unabhängig von ihrem fachlichen Hintergrund für die Thematik interessieren.

Referent: Jan Torge Claussen (*Grimme Medienbildung*) in Kooperation mit Daniel Heinz (*Spieleratgeber NRW*)

## 17.15 Uhr Führung über die gamescom

Die Führung über den Entertainment-Bereich wird von einer medienpädagogischen Fachkraft und einem Vertreter des game Verbandes der deutschen Games-Branche begleitet. Die Teilnehmenden haben zudem die Möglichkeit, mit Vertreter\*innen ausgewählter Publisher ins Gespräch zu kommen.

Durchgeführt vom: Spieleratgeber NRW

Informationen zu den Referent\*innen sind online unter: [www.gamescom-congress.de/speaker/](http://www.gamescom-congress.de/speaker/) abrufbar.

Gefördert durch



Der Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen

