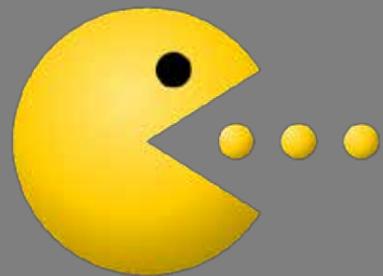


PACMAN



LARA



MARIO



PIKACHU



100

100

100

100

200

200

200

200

300

300

300

300

COMIC Life

TAG EINES ZOCKERS



Screenshots und Fotos: medien + bildung.com

- Kreative Mediennutzung/-produktion
- Reflexion eigener Mediennutzung
- Niederschwellig
- Mit Office möglich
- Medienproduktion im Team

3 Minuten

2 Minuten



- Kreative Mediennutzung/-produktion
- Reflexion eigener Mediennutzung
- Niederschwellig
- Es warten unendlich viele neue Geschichten
- Medienproduktion im Team

Fotos: Jürgen Slegers

3 Minuten

2 Minuten



- Kreative Mediennutzung/-produktion
- Reflexion eigener Mediennutzung
- Niederschwellig
- Es warten unendlich viele neue Geschichten
- Medienproduktion im Team

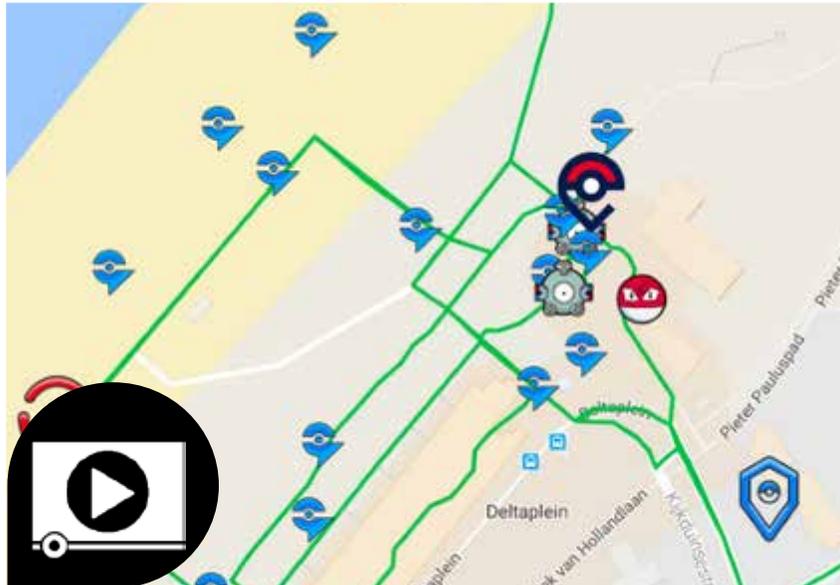
Fotos: Jürgen Slegers



Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf?



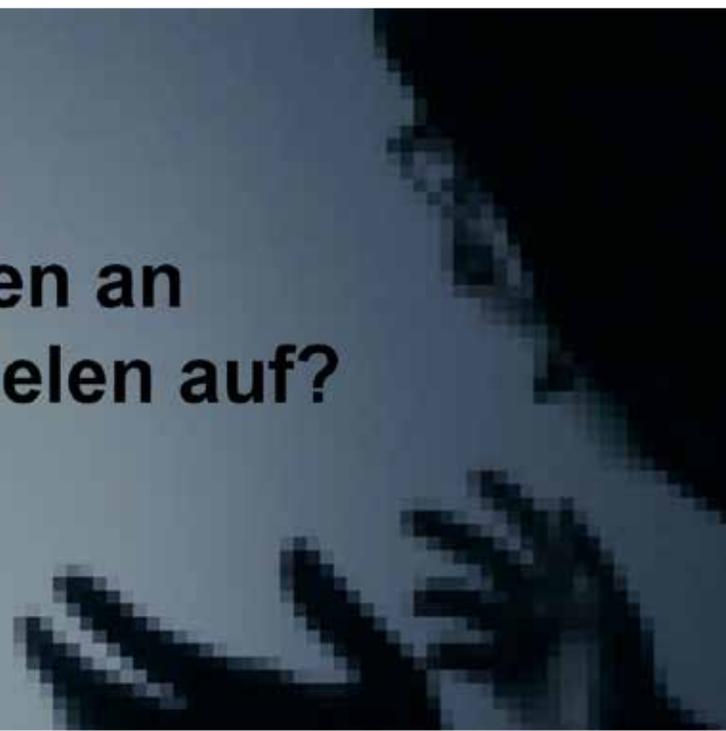
- Pokémon Go: Hoher Bekanntheitsgrad und viele individuelle Erfahrungen
- Methode bezieht gezielt auch Nicht-Spieler*innen ein
- Cheaten (Schummeln) und Fair Play – gute Ausgangspunkte für Austausch über Haltungen, Werte, Moral
- Lebensweltbezug lässt sich gut herstellen
- Link zum Video: youtube.com/watch?v=V5RA_8NmgXY



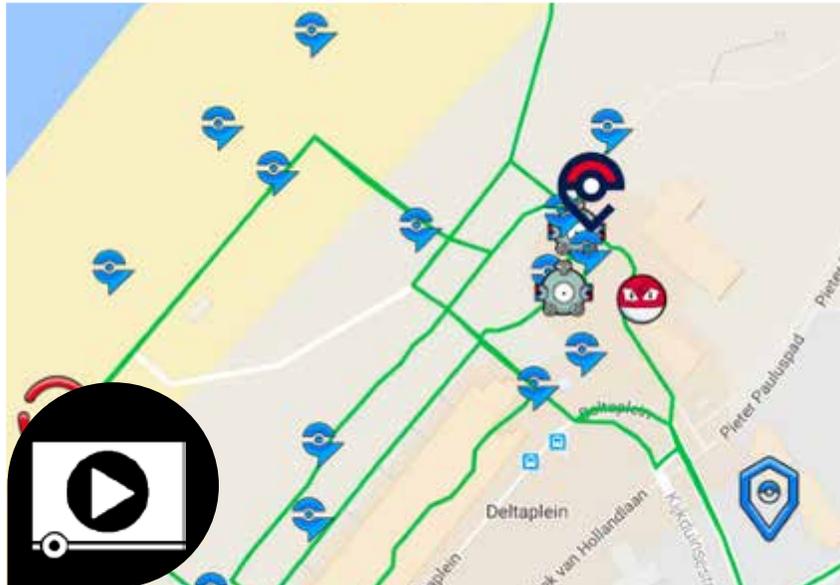




Wo fängt Cheaten an und wo hört Spielen auf?



- Pokémon Go: Hoher Bekanntheitsgrad und viele individuelle Erfahrungen
- Methode bezieht gezielt auch Nicht-Spieler*innen ein
- Cheaten (Schummeln) und Fair Play – gute Ausgangspunkte für Austausch über Haltungen, Werte, Moral
- Lebensweltbezug lässt sich gut herstellen
- Link zum Video: youtube.com/watch?v=V5RA_8NmgXY





A game by Marius Fietzek, Benedikt Hummel and Irina Gross
Created at the Gamedev Hackathon Stuttgart

- Kurzweilige, interaktive und niederschwellige Methode zur Einführung in die Themen:
 - Ethik
 - Gewalt
 - Mediennutzung

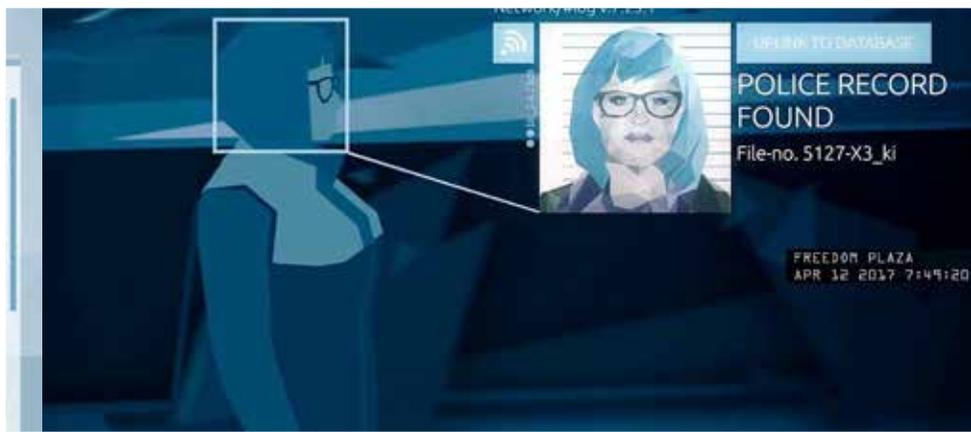
- Methode „Pazifismus – Ein spielerischer Denkanstoß“

www.goo.gl/6osWJW

- Link zum Spiel:

www.goo.gl/h2o9BS





- Aktuelle Themen:
 - Big Data
 - Überwachung
 - Medienethik
 - Moral
- Lehrplan-Schnittmengen
- Lebensweltbezug
- +/- englisch
- Spielalternative: Beholder



Screenshots und Cover aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.

3 Minuten

2 Minuten

Vertrauen Sie
auf die eigenen
Kompetenzen.



Nutzen Sie die
Kompetenzen
der
Schüler*
innen.



Finden Sie
gemeinsam
neue Wege.



Nutzen Sie die
Erfahrung und
Anregungen
anderer.

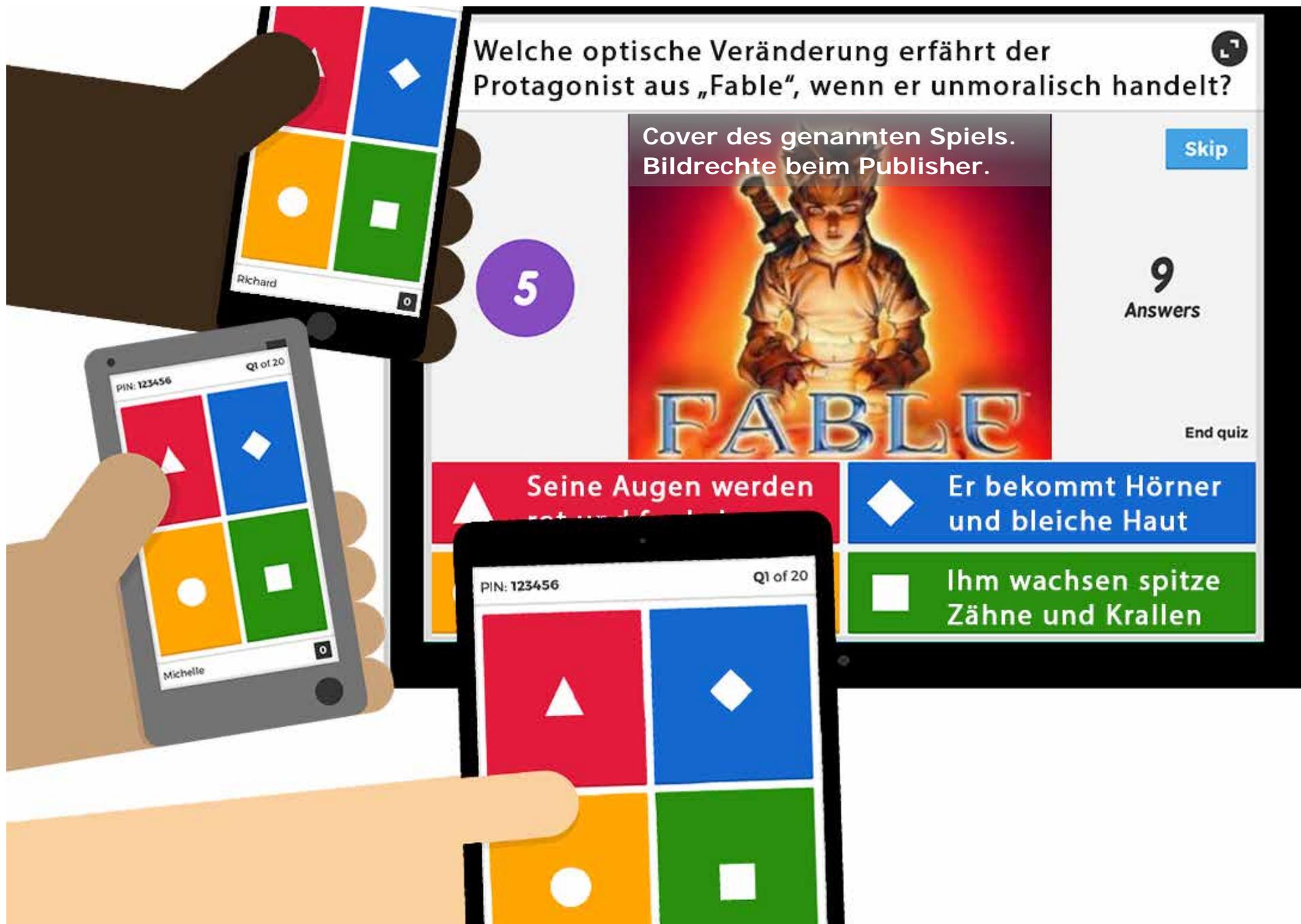


Spielen ist eine
ernste Sache,
die Freude
macht.



3 Minuten

2 Minuten



- Kahoot.it
- Niederschwellig
- BYOD
- Nutzung von Smartphones im Unterricht
- Vielseitig einsetzbar
- Kostenlos





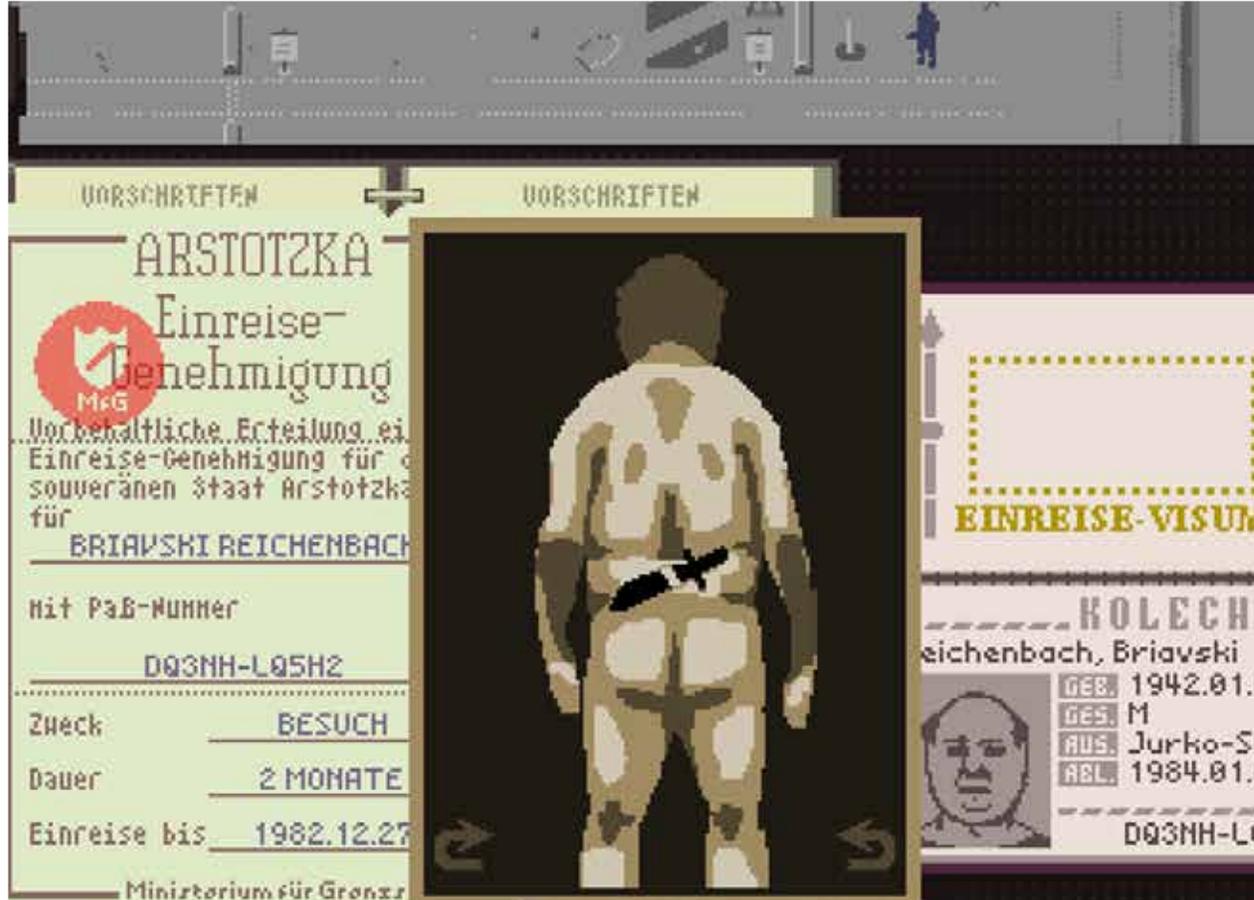
Screenshots dem genannten Spiel / Programm.
Bildrechte beim Publisher.

- Entdeckertour-Modus als „Bonus“ zum Spiel Assassin's Creed Origins
- Erkunden „frei von Konflikten, Zeitdruck und Zwängen des Gameplays“
- 75 geführte Touren durch das Alte Ägypten
- Mit Historikern entwickelt
- Einsatz in Schule möglich
- Notwendigkeit passender Didaktik und Methoden

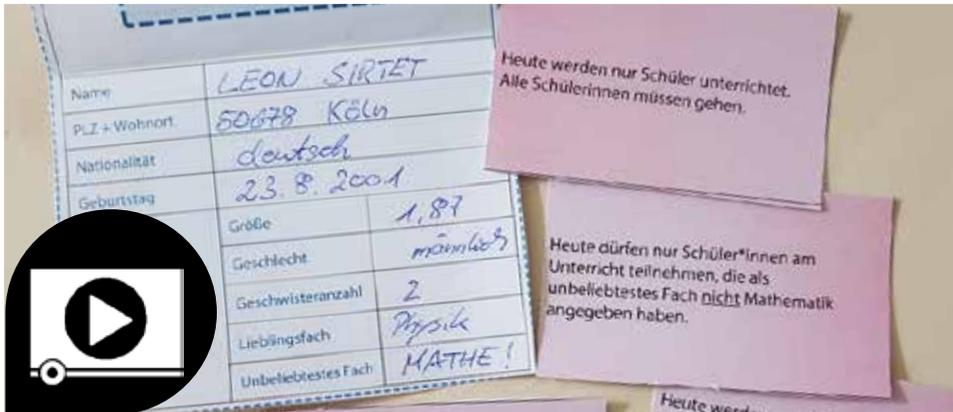
4 Minuten

3 Minuten

2 Minuten



- „Papers, Please.“
- digitales Spiel als Vorlage
- Methode auch ohne Spieleinsatz möglich
- Rollenspiel für Schüler*innen ab 5ter Klasse
- „Papers, Please.“ zur Einlasskontrolle an einer Schule im Jahr 2022“

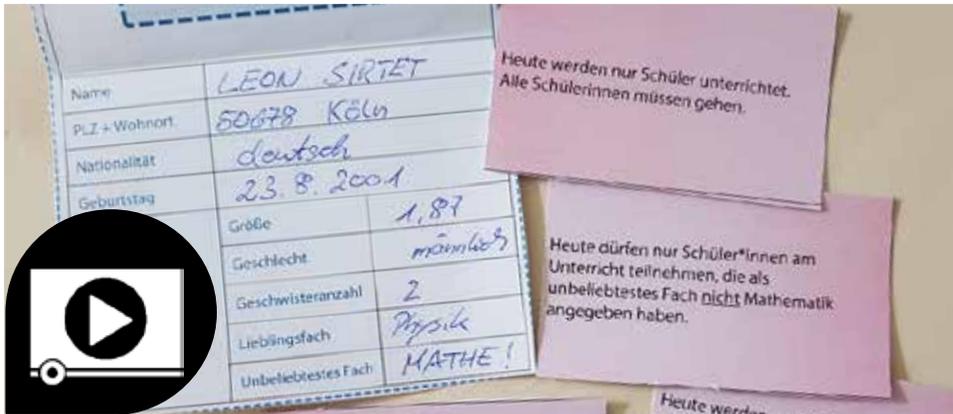
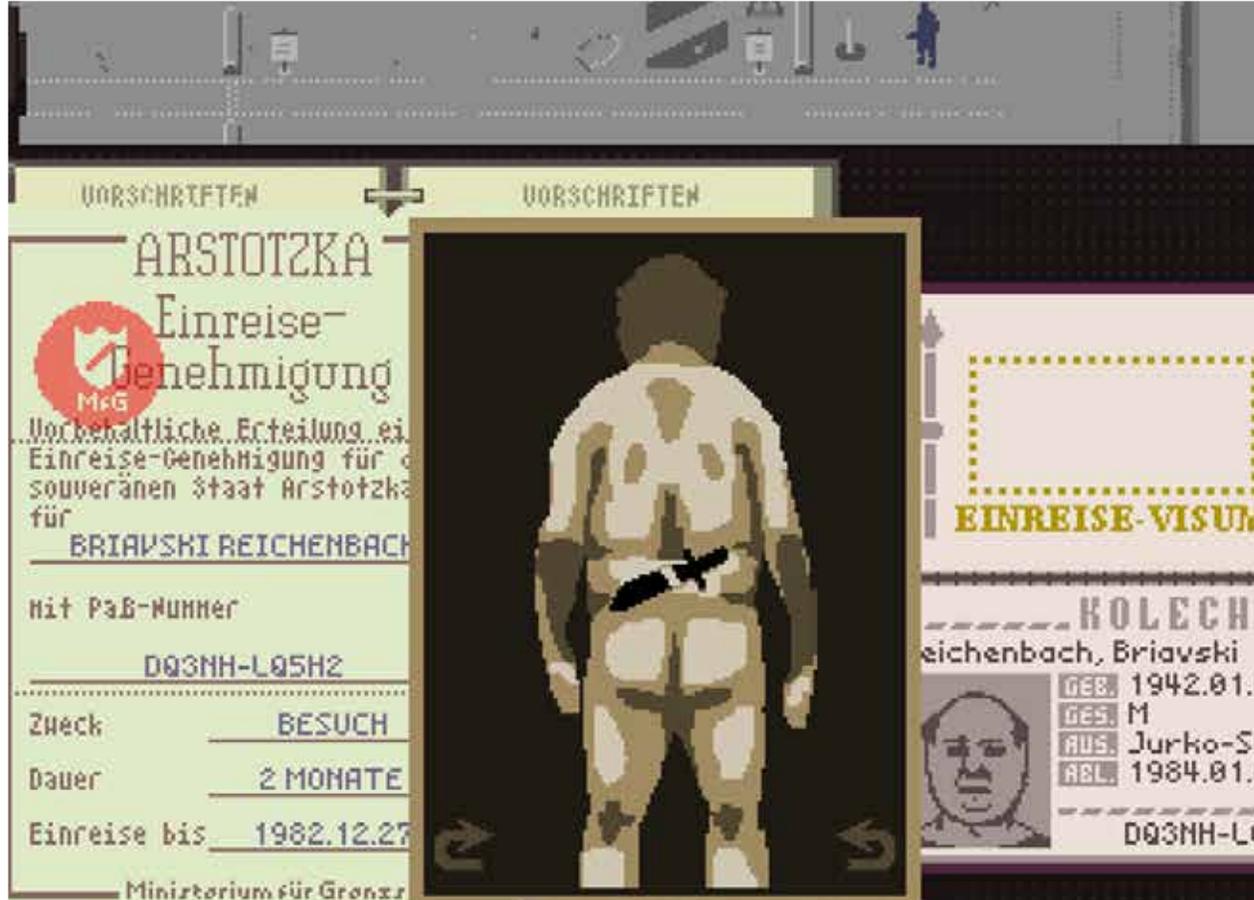


- Spiele-Webseite : papersplea.se

4 Minuten

3 Minuten

2 Minuten



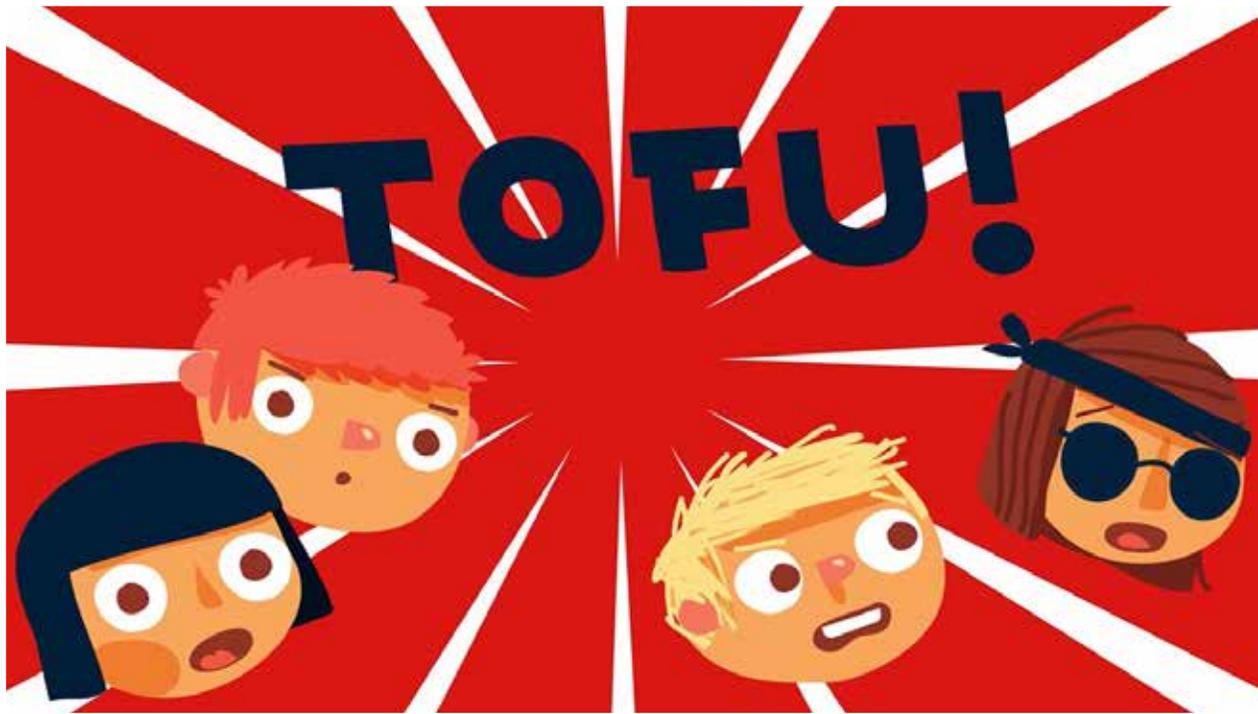
- „Papers, Please.“
- digitales Spiel
als Vorlage
- Methode auch
ohne Spieleinsatz
möglich
- Rollenspiel für
Schüler*innen ab
5ter Klasse
- „Papers, Please.“
zur Einlass-
kontrolle an
einer Schule
im Jahr 2022“

- Spiele-Webseite :
papersplea.se

4 Minuten

3 Minuten

2 Minuten



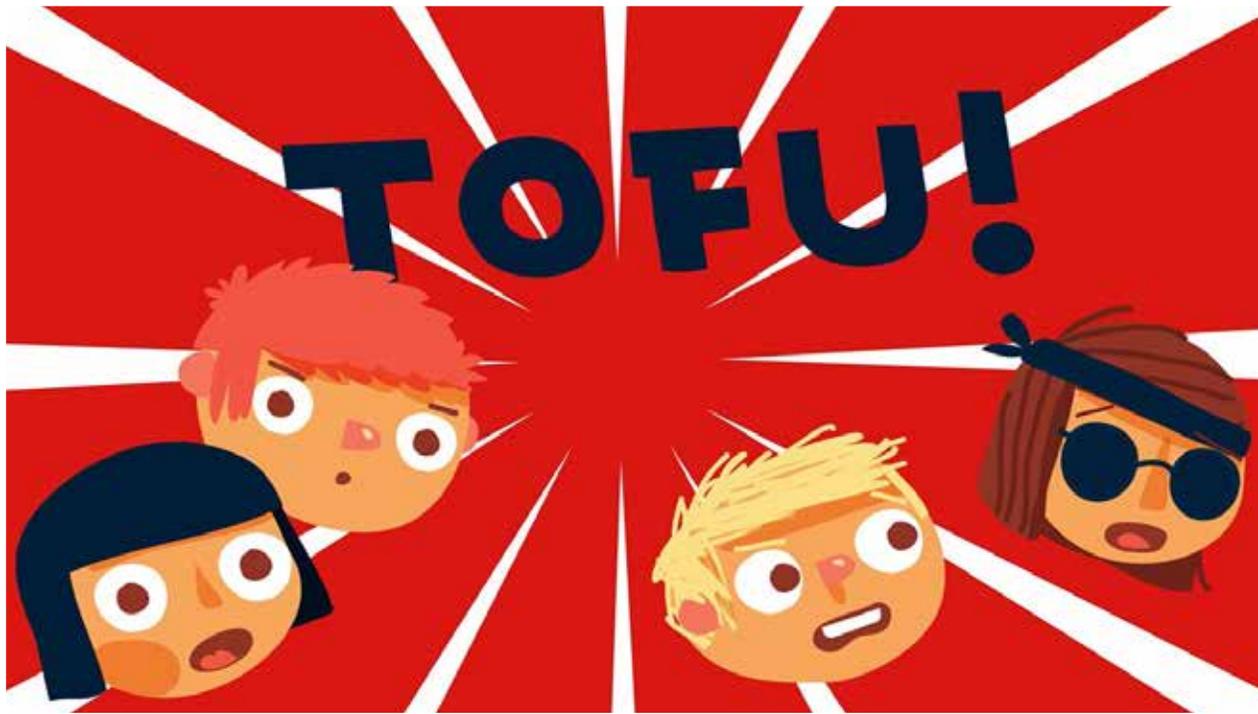
- Behinderung, Inklusion und Teilhabe
- Vielfalt und Verschiedenheit
- Für Kinder und Jugendliche geeignet
- Spiel kostenlos
- Unterrichtsmaterialien kostenpflichtig erhältlich



3 Minuten

2 Minuten





- Behinderung, Inklusion und Teilhabe
- Vielfalt und Verschiedenheit
- Für Kinder und Jugendliche geeignet
- Spiel kostenlos, Unterrichtsmaterialien kostenpflichtig erhältlich



4 Minuten

3 Minuten

2 Minuten



- DAS Spiel
- Extrem populär
- Spiel und Tool in einem
- Unendliche Möglichkeiten
- Lebensweltbezug



Screenshots und Cover aus dem genannten Spiel.
Bildrechte beim Publisher.

4 Minuten

3 Minuten

2 Minuten



USK BINGO



- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren





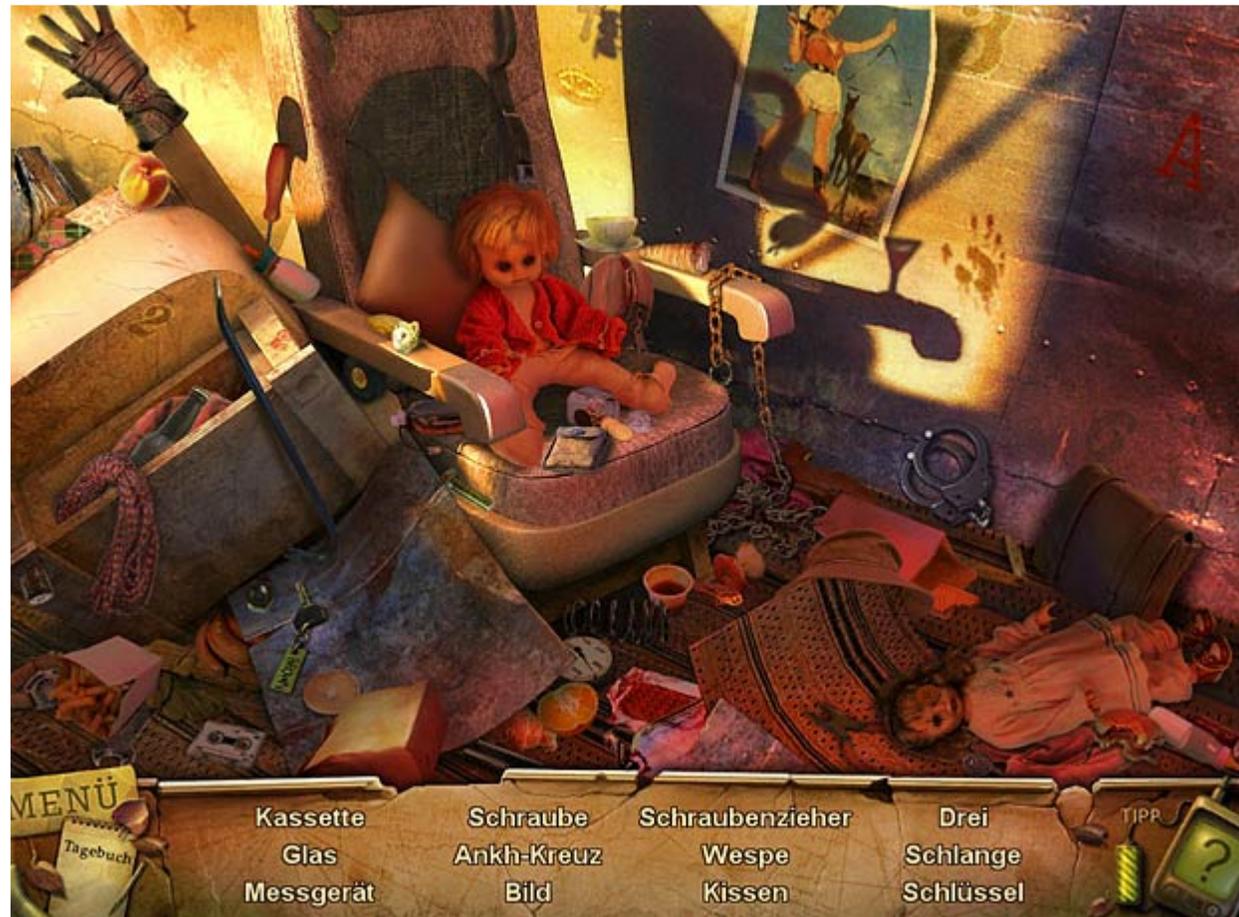
USK-BINGO

Welche
Alterskennzeichnung
hat das Spiel:



Jetzt sind Sie
gefragt!

- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren



USK-BINGO

Welche Alterskennzeichnung hat das Spiel:

Dark Ritual:
Wimmelbild



- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren



USK-BINGO

Welche
Alterskennzeichnung
hat das Spiel:

Mass Effect 3



- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren



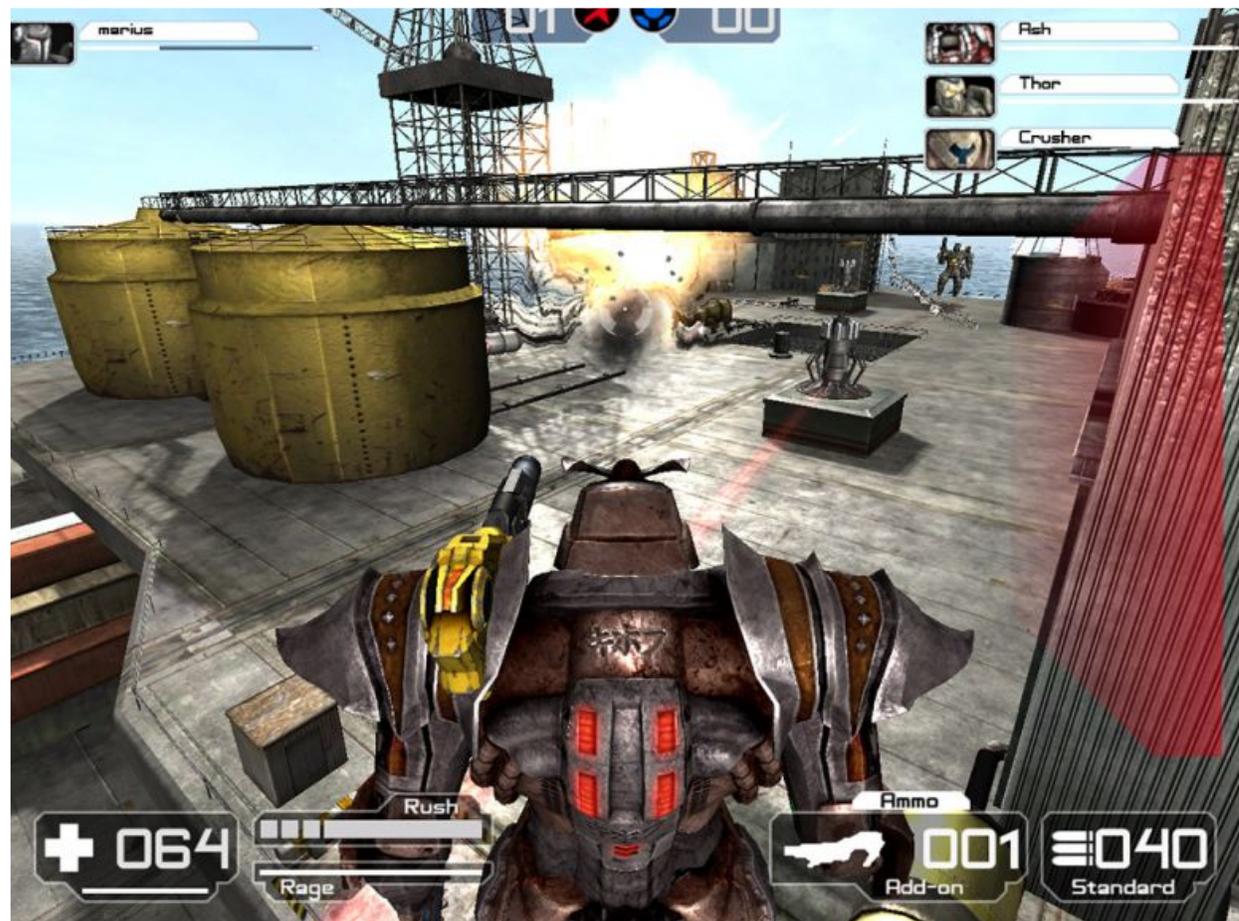
USK-BINGO

Welche
Alterskennzeichnung
hat das Spiel:

Army Men: Soldiers
of Misfortune



- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren



USK-BINGO

Welche
Alterskennzeichnung
hat das Spiel:

Battle Rage



- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren



USK-BINGO

Welche
Alterskennzeichnung
hat das Spiel:

Ninja Gaiden 3



- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren



USK-BINGO

Welche
Alterskennzeichnung
hat das Spiel:

Flughafen Feuerwehr
Die Simulation



- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren



- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren



Familienfreundliche Spiele, die aus Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten



Überwiegend familienfreundliche Spiele, die bereits spannender, wettkampfbetonter sowie schneller und komplexer sein dürfen



Deutlich kampfbetonter, bieten aber Distanzierungsmöglichkeiten durch z.B. historische, futuristische oder märchenhaft-mystische Inhalte



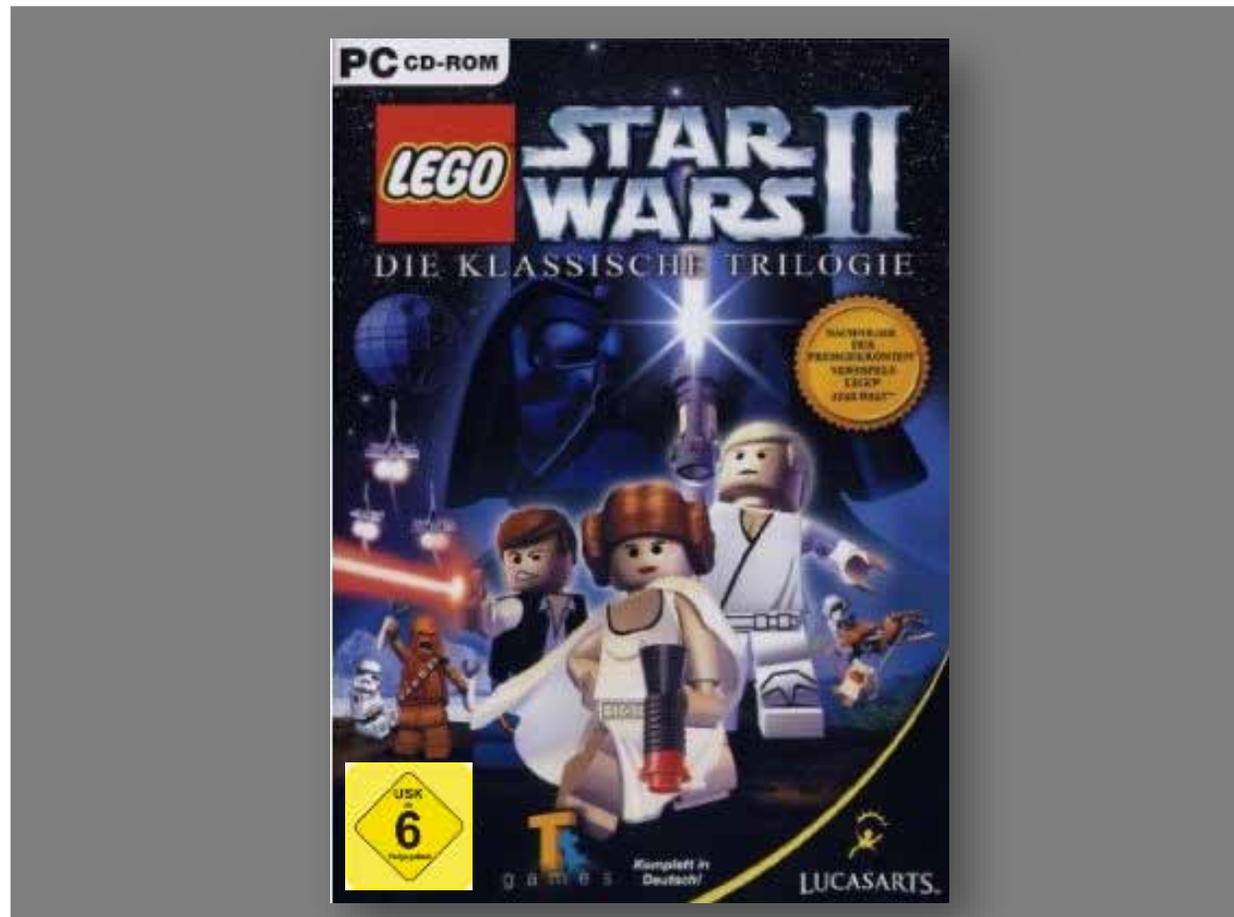
Zeigen auch Gewalthandlungen und bestehen meist aus bewaffneten Kämpfen, militärischen Missionen, die jedoch als Spiel zu erkennen sind



Ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte mit kriegerischen Auseinandersetzungen oder brutalen Kampfhandlungen, die evtl. zu einer Identifikation mit fragwürdig handelnden Protagonisten führen



- Jugendmedien-schutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren



- Jugendmedienschutz thematisieren
- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Perspektivwechsel
- Kurzweilige und niederschwellige Methoden
- Themen der Jugendlichen lassen sich in der Talkrunde gut diskutieren

Daniel Zils
medien + bildung.com

zils@medienundbildung.com

- medienundbildung.com
- ../check-the-games



medien + bildung.com



Jürgen Slegers Spielraum / TH Köln

juergen.slegers@th-koeln.de

- th-koeln.de/spielraum
- digitale-spielewelten.de



Digitale Spielewelten



SPIELRAUM
Medienpädagogik in der
digitalen Spielekultur

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**



game
Verband der deutschen
Games-Branche

Bundesministerium
für Verkehr und
digitale Infrastruktur



SPIELRAUM

Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur



Projekte Methoden Materialien Netzwerk Magazin FAQ Anmelden



Methoden

Folgende Methoden konnten zu Ihrer Suchanfrage gefunden werden:

Wir freuen uns, wenn Sie eigene bereits durchgeführte Methoden und fertige Ausarbeitungen (Loggen) für sich selbst, um Ihre Methoden anzupassen, zu verwalten und hier zu präsentieren.

Suchen

Filter anwenden

Sortierung

Neueste zuerst

Play and talk together

Bei „play and talk together“ arbeiten die gemeinsamen Spieler von ausgewählten Spielen und Spielern auf die...
WALTERSSEN

Von „Papers, please“ zur Einbürgerkunde in einer Schule im Jahr 2017

„Papers, please“ als Anregung für ein Rollenspiel in Unterricht, in welchem Schüler/innen als 14 Jahre...
WALTERSSEN

Wie wird was?

Mit dieser Methode „Wie wird was?“ kann ein sehr...
WALTERSSEN

Ergebnis (10 Fragen)

Wissens- und Lern-Methodenentwicklung

Blick auf zwei Games

gamescom congress, Köln
GMK – Lehrer*innen-Fortbildung
Schule und Games
22. August 2018

Jürgen Slegers
Spielraum / TH Köln
juergen.slegers@th-koeln.de
digitale-spielewelten.de
th-koeln.de/spielraum

Daniel Zils
medien + bildung.com
zils@medienundbildung.com
medienundbildung.com
../check-the-games



goo.gl/7EnZE8

- Spieleratgeber-NRW.de
- Spielbar.de

- Digitale-Spielewelten.de

- USK.de
- Klicksafe.de
- Medienpaedagogik-Praxis.de

- YouTube (u.a. Let´s Plays)
- Facebook & Co

- DieterBaackePreis.de
- mb21.de

- kindersoftwarepreis.de
- deutscher-computerspielpreis.de

- Play-Festival
- Playin' Siegen
- Next-Level-Festival
- mb21-Festival
- gamescom
- Jugendforum

- Eltern-LAN.info
- Games im Fokus der Jugendhilfe
- Gamescamp

- Kinderzimmer

- Orte, an denen das Thema „Games“ zu finden und zu erleben ist.