



Pressemitteilung, 23. August 2018

Digitale Spiele kreativ und kritisch für die Schule und den Unterricht

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK), game – Verband der deutschen Games-Branche und Landesregierung NRW: Gelungener Fortbildungstag zum Thema „Schule und Games“ auf der gamescom 2018

Digitale Medien dienen als wichtiges Einsatzmittel im Lernprozess von Heranwachsenden. Digitale Spiele können dabei wertvolle Hilfsmittel im Unterricht darstellen. Eine stärkere Einbindung digitaler Spiele und deren kritische und kreative Auseinandersetzung in Schulen waren Ziele des ausgebuchten Fortbildungsangebots „Schule und Games“ im Rahmen des gamescom congresses 2018 in Köln.

Lehrer*innen aller Schultypen, Schulsozialarbeiter*innen und Referendar*innen setzten sich mit Grundlagen, Praxisbeispielen und Methoden rund um das Thema „Digitale Spiele in der Schule“ auseinander. Durch die Fachvorträge von Expert*innen und den vorgestellten Methoden wurde die Bedeutung und das Potenzial von digitalen Spielen für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen aufgezeigt und diskutiert. Die Veranstalter GMK (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V.), game – Verband der deutschen Games-Branche sowie die Landesregierung NRW konnten mit der Veranstaltung wichtige Impulse setzen und somit Anregung und Austausch zum Thema digitale Spiele in Schulen bieten. Dabei wurde deutlich: „Vor allem die aufgezeigte Bandbreite der Einsatzmöglichkeiten von Games im Kontext Schule und die konkreten Praxisbeispiele waren beeindruckend. Als Lehrer*in muss ich nicht zwangsläufig selbst Gaming-Expert*in sein. Es gilt auch die Kompetenzen der Schüler*innen zu nutzen und Gesprächsanlässe zu schaffen“, betonte Dr. Friederike von Gross, Geschäftsführerin der GMK.

Im Workshop „Digitale Spielewelten – Computerspiele(n) im Unterricht“ stellten Jürgen Slegers (TH Köln) und Daniel Zils (medienundbildung.com) zwölf erprobte Methoden und Unterrichtsideen vor, die auch ohne Expert*innenwissen über Technik und Gaming umsetzbar sind. Verschiedene Projekt- und Gamingbeispiele aus den Bereichen Geschichte und Politik wurden im Workshop „Politik und Gesellschaft in digitalen Spielen“ von André Weßel (TH Köln) und Dirk Poerschke (LVR-Zentrum für Medien und Bildung) vorgestellt. Diese eröffnen die Möglichkeit, das eigene Spielhandeln unter Berücksichtigung der dahinterliegenden Wertvorstellungen zu verstehen sowie kompetent beurteilen zu können. Im parallel laufendem Workshop von Jan Torge Claussen (Grimme Medienbildung) und Daniel Heinz (Spieleratgeber NRW) wurde über das Thema „Spiel mit Musik: Potenziale und Grenzen von Games in der Musikvermittlung“ referiert. Der Workshop zeigte Wege auf, Games im Rahmen der Musikvermittlung einzusetzen und veranschaulichte das Potenzial von Videospiele zum Erlernen instrumentaler und musikalischer sowie sozialer und medialer Kompetenzen.

Prof. Dr. Christoph Klimmt (IJK Hannover) referierte zu „Lehren und Lernen mit Computerspielen: Chancen nutzen mit pädagogischem Pragmatismus“. In seinem Vortrag diskutierte Prof. Dr. Christoph Klimmt, ausgehend von bisheriger Forschung zu „game-based learning“, einen alternativen Trend, der es auch stark beanspruchten Lehrenden ermöglicht, von Computerspielen für ihre Arbeit zu profitieren. Im Anschluss sprachen Vera Servaty (Lehrerin), Vanessa Hoch (Medienscout) Benjamin Strobel (Grimme Medienbildung) und André Spang von der Staatskanzlei NRW zum Thema „Digitale Spiele in der pädagogischen Praxis“. Abgerundet wurde der Tag mit einer Führung mit pädagogischem Blick über die gamescom Messe, die Einblicke zu den ausgestellten Spielen, den Konzernen und der Gamer-Szene bot.

Kontakt: GMK-Geschäftsstelle, Obernstr. 24a, 33602 Bielefeld / www.gmk-net.de