

Schule und Games

Fortbildungsangebot für
Lehrerinnen und Lehrer im Rahmen
des gamescom congress

**Inklusive einer Führung über
die gamescom!**

**Mittwoch 21. August 2019
10:30 Uhr bis ca. 19:15 Uhr
Köln Messe-Deutz**

Schule und Games

**Fortbildungsangebot für Lehrerinnen und Lehrer im Rahmen des
gamescom congress am 21. August 2019 | Köln**

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. Folgende Fragen sind Teil der Veranstaltung: Wie können Games Lernprozesse im Rahmen von Schule unterstützen? Welche kreativen Projektideen zu digitalen Spielen gibt es? Welche Herausforderungen und Potenziale beinhaltet ein jugendkulturelles Phänomen, wie das Spiel Fortnite?

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:

- ⊙ praxisorientierte Methoden zum Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht
- ⊙ Anregungen und Austausch zum Lehren und Lernen mit digitalen Spielen
- ⊙ Projektideen und Potenziale zum game-inspired-learning-Ansatz im Kontext Schule
- ⊙ Fortnite als jugendkulturelles Phänomen verstehen und diskutieren
- ⊙ GamesLab und MediaLab - Kreatives rund um VR, Augmented Reality und Spielentwicklung
- ⊙ Führung über die gamescom

Anmeldung verbindlich unter:

<https://www.gmk-net.de/veranstaltungen/schule-und-games-im-rahmen-des-gamescom-congress/>

Begrenzte Plätze / Die Teilnahme ist kostenfrei!



10.30h Beginn und Begrüßung

Dr. Friederike von Gross, Geschäftsführerin der GMK

10.45h bis 11.45h Gruppe 1 **WS 1 Fortnite – Potenziale und Herausforderungen eines jugendkulturellen Phänomens**

15.15h bis 16.15h
Gruppe 2

Seit zwei Jahren gehört Fortnite zu den meistgespielten Spielen, es hat mit einem umfangreichen Liga- und Turnierbetrieb in die Welt des E-Sports Einzug gehalten und erzielt mit Livestreams hohe Zuschauerzahlen. Vor allem Jugendliche können sich Fortnite nur schwer entziehen. So beklagen sich Lehrkräfte über müde und unkonzentrierte Schüler*innen im Unterricht und vermuten einen Grund in nächtlichen Spielsessions. Eltern sorgen sich, dass ihre Kinder einen großen Teil des Taschengeldes in In-Game-Käufe investieren. Und die Jugendlichen selbst merken, dass diejenigen, die das Spiel nicht spielen, auf dem Schulhof nicht mehr mitreden können. Im Workshop wird ein praktischer Einblick in das Spielgeschehen gegeben und diskutiert, wie ein sensibler und reflektierter Umgang mit den genannten Herausforderungen aussehen kann. Thematisiert werden zudem pädagogische Potenziale und Einsatzmöglichkeiten des Spiels im Kontext Schule.

Referent: André Weßel, TH Köln

12.00h bis 13.00h Gruppe 1 **WS 2 Spielen und Lernen im Labor**

16.30h bis 17.30h
Gruppe 2

Wie können Games den Unterricht unterstützen? Welche spielbasierten Apps oder Lernprogramme sind sinnvoll, wie gestalte ich einen modernen Unterricht? Im Media- und GamesLab treffen sich Fachleute der unterschiedlichen Kompetenzbereiche und forschen an neuen didaktischen Konzepten. Erfahren Sie im Workshop mehr über dieses einzigartige Labor, das 2019 durch das LVR-Zentrum für Medien und Bildung (ZMB) eröffnet wurde. Gemeinsam mit verschiedenen Netzwerkpartnern werden hier innovative und bedarfsorientierte medienpädagogische Beratungs- und Fortbildungsangebote umgesetzt. Diese richten sich in erster Linie an Lehrer*innen und pädagogische Fachkräfte schulischer und außerschulischer Lernorte. Zudem werden im Workshop beispielhafte Konzepte zu digitalen Spielen im Unterricht vorgestellt.

Referent: Dirk Poerschke, LVR-Medienzentrum Düsseldorf

13.00 bis 14.00 Mittagspause

Saal 14.00h bis 14.30h **Impuls: Potenziale für (Medien)-Bildungsprozesse durch digitale Spiele in der Schule**

Rund um Digitale Spiele hat sich eine Medienkultur entwickelt, die sich in vielfältiger Weise kreativ mit Computerspielen auseinandersetzen. Nach einer skizzenhaften Darstellung ausgewählter Bereiche wie z.B. Modding wird daraus das Potenzial für die schulische Medienbildung abgeleitet.

Referent: Dr. Ralf Biermann, Universität Magdeburg

Saal 14.30h bis 15.00h **Panel: Digitale Spiele, Spielkultur und Schule – ein Gespräch**

u.a. mit Kordula Attermeyer, Staatskanzlei NRW, Referat „Digitale Gesellschaft, Medienkompetenz“
Dr. Ralf Biermann, Universität Magdeburg
Maximilian Krüger, Martin-Niemöller-Gesamtschule, Bielefeld

10.45h bis 11.45h Gruppe 2 **WS 3 Games in Schule und Unterricht – Geht nicht, gibt es nicht!**

15.15h bis 16.15h
Gruppe 1

Getreu des game-inspired-learning-Ansatzes stellen die Medienscouts der Gesamtschule Borbeck schul- und unterrichtserprobte Konzepte zur Einbindung von Games in Schule vor. Dabei bieten die Scouts ein buntes Potpourri aus inhaltsbezogenen Lernangeboten wie Valiant hearts, Spore oder Kafka u.a. als auch Elemente sozialen Lernens mit Games u.a. Real Virtualities, NPC-Support Group sowie Ideen zur Elternarbeit.

Referenten: Vera Servaty, Rainer Gerrards, Gesamtschule Borbeck mit ihren Medienscouts

12.00h bis 13.00h Gruppe 2 **WS 4 | Media Lab GWS Gameshop: Teamspiele & Spielproduktion mobil**

16.30h bis 17.30h
Gruppe 1

Spiele gehören in die Bildung! – so das Postulat. Das geht auch ohne Vollausstattung mit Laptops und Spielkonsolen. In diesem praxisorientierten Workshop spielen und erschaffen Sie am Mobilgerät kreative digitale Spielumgebungen. An verschiedenen Stationen probieren Sie Apps und Methoden direkt aus. Im Fokus stehen Spiele, die auf ungewöhnliche Weise Zusammenarbeit erfordern, sowie das selbstständige Erschaffen, Designen und Programmieren von Spielen. Entschärfen Sie gemeinsam eine Virtual Reality-Bombe, navigieren virtuelle Kugeln über einen realen Würfel und verwandeln Sie gemalte Welten in digitale Jump'n'Run-Spiele.

Referent: Frank Schlegel, Medientrainer @digitaldurstig

17.30h bis ca. 19.30h **Führung über die gamescom**

Die Führung über den Entertainment-Bereich wird von einer medienpädagogischen Fachkraft begleitet
Durchgeführt vom: Spieleratgeber NRW

Informationen zu den Referent*innen sind online unter: www.gamescom-congress.de/speaker/ abrufbar.

Gefördert durch

game
Verband der deutschen
Games-Branche

Der Ministerpräsident
des Landes Nordrhein-Westfalen

