



## Medienpädagogik und Spielkulturen

38. Forum Kommunikationskultur

Erfurt & Online | 18. – 21.11.2021

#gmk21

## Programm Sneak Preview

Ausführliches Programm mit Details und Anmeldung online  
ab 30.9.2021

### Online Workshops (18./19.11.)

#### Donnerstag | 18. November 2021

##### Slot 1 | 14:00–15:30 Uhr

1. GamesMirror – Digitale Spiele als Repräsentationen von Gesellschaft(en)
2. Medienpädagogische Inhalte spielerisch vermittelt
3. Two of a kind? – Bildwelten in Film und Computerspiel
4. Recht auf Spiel: Qualität(en) von analogen und digitalen Spielräumen in einer digitalen Kultur
5. Digitale Schnitzeljagd – Wie würdest du im jugendlichen Gamingalltag bestehen?

##### Slot 2 | 16:30–18:00 Uhr

6. Computerspiele – mehr als nur zocken!? Was benötigen Lehrkräfte, um die Thematik ganzheitlich zu behandeln?
7. Repräsentationen von Kulturen in Games
8. (Geschlechtliche) Diversität in Games – Ausprägungen und Auswirkungen auf die pädagogische Praxis

9. Neue Spielregeln? Was die Novelle des Jugendschutzgesetzes für pädagogische Fachkräfte, Heranwachsende, Eltern und Spieleanbieter bedeutet

10. Green Gaming / Fair Play? Wie nachhaltig kann Digitales Spielen sein?

### Online-Abendprogramm

- 18:30h Reise nach SpatzTopia – Wettbewerb DIGITAL @ Goldener Spatz 2021
- 20:00h „Und es hat Zoom gemacht!“ – die verrückteste Videokonferenz aller Zeiten

#### Freitag | 19. November 2021

##### Slot 3 | 11:00–12:30 Uhr

11. This is not a game
12. Newsgames – Partizipatives Informations- & Ausdrucksmittel aktiver Medienarbeit
13. Gaming ohne Grenzen? – Barrieren in digitalen Spielen erkennen und sie überwinden  
Mit Gebärdendolmetscher/Schriftdolmetscher
14. eSport als FutureLab für die digitale Gesellschaft
15. Creative Gaming – Mit Spielen spielen!

Weitere Informationen auf [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de);  
Anmeldung und Programm mit Details ab 30.9.2021

## Slot 4 | 14:00–15:30 Uhr

**16. What's next? – Wege der kulturellen Bildung in der digitalen Welt**

**17. Game Transformers – digitale Spiele aus dem virtuellen Raum ins Analoge übertragen**

**18. Fachkräfte – LAN: Games people play**

**19. Spielkulturen in Bibliotheken erlebbar machen**

**20. EduBreakouts: Die gemeinsame Jagd nach dem (Wissens)Schatz im Unterricht**

**21. Innovativität und Digitalisierung im Unterricht – Die Methode der Innovativitätsfördernden Simulation (IFS)**

## Abendprogramm:

**20:00h** Dieter Baacke Preisverleihung – Der bundesweite Preis für medienpädagogische Projekte (online oder hybrid)

## Hybridprogramm (20.11.)

## Samstag | 20. November 2021

**Tagesmoderation:** Anja Pielsticker, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK) und Heiko Wolf, der Medienwolf

**10:00h Begrüßungen**

**10:30h Impuls 1**

**Spiel als Bildung – Bildung als Spiel**

- Prof. Dr. Ulrich Heimlich, LMU München

**11:30h Impuls 2**

**Kulturelle Bildung in und mit Digitalen Spielen**

- Prof. Dr. Judith Ackermann, FH Potsdam

**12:30h Pause – Streaming/Catering – Präsenz**

**13:15h Impuls 3**

**Gamifizierung – Wie Spiele unseren Lebensalltag durchdringen**

- Prof. Dr. Franz Josef Röhl, Hochschule Darmstadt

**14:15h Impuls 4**

**Zwischen Anarchie, Business und Bildung ... Kritische Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen in Bildungskontexten**

- Dirk Poerschke, LVR-Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf
- Prof. Dr. Martin Geisler, Ernst-Abbe-Hochschule Jena

**15:15h**

**Talk**

**Neu Mischen – Perspektiven auf den Einsatz von Spiel in der Medienpädagogik**

**Mit:**

- Prof. Dr. Judith Ackermann, FH Potsdam
- Svenja Anhut, Game Design & Art und Gamespädagogik, Fürstenwalde
- Prof. Dr. Ulrich Heimlich, LMU München
- Renate Hillen, nebenberufliche, feministische Medienpädagogin/ Frankfurt am Main
- Prof. Dr. Jens Junge, Institut für Ludologie, Berlin
- Prof. Dr. em. Franz Josef Röhl, Hochschule Darmstadt

**Moderation:**

- Dirk Poerschke, LVR-Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf
- Prof. Dr. Martin Geisler, Ernst-Abbe-Hochschule Jena und Institut Spawnpoint, Erfurt

**16:15h**

**Verabschiedung und Ausblick durch Tagesmoderation**

**Im Anschluss für Präsenz – Teilnehmende Kaffee&Tee Catering**

**Online-Plauderraum**

## Onlineprogramm (21.11.)

## Sonntag | 21. November 2021

**14-17h**

**Spielzeit**

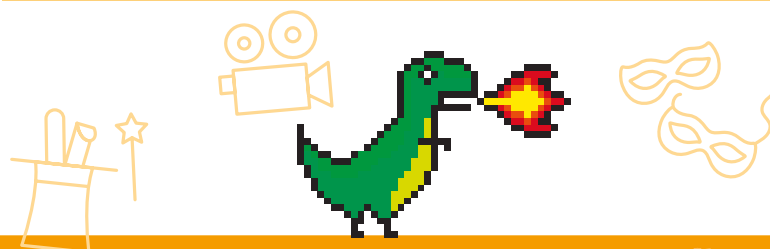
**Online-Spielerleben mit Jugendlichen des Spieleratgeber NRW und der GMK-Fachgruppe Games**

Die Tagung widmet sich dem Thema in Online Workshops und Online Events sowie einem Streaming- und Präsenzprogramm. Aktive Online-Spielerfahrungen runden die Tagung ab.

Die Präsenzteile der Veranstaltung werden in begrenzter Platzzahl und entsprechend der dann aktuellen Coronaregeln des Landes Thüringen gestaltet.

Die Tagung wird von der GMK in **Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)** veranstaltet und gefördert u. a. vom **Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)**, von der **Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)**, von der **Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM)** und **Klicksafe**.

Unterstützt wird die Veranstaltung durch Streaming seitens des **Thüringer Medienbildungszentrum der TLM** in Gera und Räumlichkeiten der **Universität Erfurt**.



**Ausführliches Programm mit Details und Anmeldung online ab 30.9.2021**