

Medienpädagogische Themen spielerisch vermitteln

ACTONPRAXIS 17. NOVEMBER 2021, 12:59 UHR

Medienpädagogische Themen

Datenschutz

Partizipation und Teilhabe

Gesellschaftliche Themen

- Rassismus
- Hatespeech
- Multikulturalität
- ...

Nachhaltigkeit

Cybermobbing

Geschichtsvermittlung/ Erinnerungskultur/ Demokratieförderung

Digitale Selbstverteidigung/ Kompetenz

Begriffe-Memory

Basics für die Medienwelt – Glossar zu Begriffen (Suchmaschine, Browser,...)

Soziale Ungleichheit

Fake News

Computerspielsucht

Dos & Don'ts



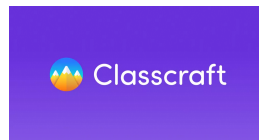
Gamification Ansätze

Classcraft

Classcraft - Komplette Plattform für Bildungs-Gamifizierung

Verwandeln Sie Ihren Unterricht in ein episches Abenteuer, das Ihre SchülerInnen über das ganze Schuljahr spielen. Lehrer in über 20.000 Schulen in aller Welt sind begeistert. Probieren Sie es kostenlos.

CLASSCRAFT



Bestenlisten

Highscores

Gruppenturnier

Beispiel aus der Schule. Die Lernenden sitzen an 4er Pulten und können für gute Taten (Hausaufgaben gemacht, Pünktlichkeit, soziales Verhalten.....) oder das erfolgreiche Absolvieren von Aufgaben Punkte sammeln. Ähnlich wie es bei Harry Potter gemacht wird (10 Punkte für Gryffindor).

Kooperation/ Teamarbeit

Strategie

Spiele, die als Vorlage dienen können

Monopoly

Through the Darkest of Times

Gruppenspiele

- Montagsmaler
- Pantomime

Kahoot

Rätsel

Memory

Quizduell

Spiele(n) mit ernsten Themen

<https://t1p.de/gff-padlet>

Emoji-Quiz

Bingo

Jeopardy

jeopardylabs.com

Tabu

Activity

Spieleliste

<https://t1p.de/Spieleliste>

Herausforderungen

Barrierefreiheit und Inklusion

Einfache Regeln, kurze Anleitung, Niedrigschwelligkeit

Soziale Ungleichheit

Ethische Grundsätze, Kinderschutz, moralische Werte

Technische Anforderungen

Soziale Kompetenzen vermitteln, wie bei CyberMobbing

Digitale Kommunikationsregeln

Blöde Kolleg:innen und Arbeitsbedingungen ;-(

Best Practice Beispiele

<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/bigdata/258647/big-datapoly>

Big Datapoly | bpb

Nach dem Vorbild des Monopoly-Brettspiels ein Spiel aus unserer digitalen Zukunftswerkstatt. Es geht darum, spielerisch ein Bewusstsein dafür zu schaffen, wo, welche und wie viele Daten von Institutionen, Firmen, Diensten und Technologien gesammelt werden. Entwickelt wurde das Spiel von der Akademie für kulturelle Bildung Remscheid.

BPB.DE



Online-Spiele der medienBox aus München

medienBox2play - medienBox München

„Ausbruch aus dem Museum“ Stellen Sie sich vor, Sie sind mit Ihrer Klasse in einem Museum für antike Kulturen gefangen. Ähnlich wie in einem physischen Escape-Room bewegen sich die Schüler*innen durch ein virtuelles Museum und beschäftigen sich mit kniffligen Rätseln.

MEDIENBOX MÜNCHEN



<http://digitale-spielewelten.de/>

Digitale-Spielewelten.de

Stellen Sie Sich, Ihre Institution und Ihre Projekte und Methoden auf Digitale-Spielewelten.de vor. Vernetzen Sie sich mit Interessierten und präsentieren Sie sich als Akteur*in und Teil des Netzwerks im Bereich der digitalen Spielekultur. Eine Anleitung zum Einstellen von Methoden finden Sie hier. Loggen Sie sich ein, um Ihre Projekte und Methoden einzustellen, zu verwalten und hier zu präsentieren.

DIGITALE-SPIELEWELTEN.DE

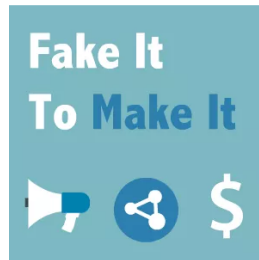


<https://www.fakeittomakeitgame.com/>

Fake It To Make It

Create your own (fake) news empire by playing Fake It To Make It, a simulation-style, social-impact game about how fake news is created and distributed for a profit.

FAKEITTOMAKEITGAME



SWR Faktenfinder

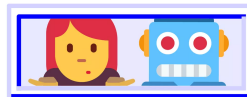
Spiel: Data Dealer

Bot Or Not?

BOT OR NOT explores deceptive AI that mimics humans.

A game by FOREIGN OBJECTS on behalf of Mozilla Creative Awards 2019.

BOTOR



Ethik und Games

22. niederschwellige Methoden und Praxisbeispiele

<https://t1p.de/ethikgamespdf>



ethikgamespdf

PDF-Dokument

TH-KOELN

Linksammlung zum Thema

<https://t1p.de/Medienratgeber-Linksammlung>

Wortkarten

<https://digitale-spielewelten.de/methoden/wortkarten-games/77>

Wortkarten Games - Digitale-Spielewelten.de

Methode Wortkarten bieten ähnlich den bekannten Bildkarten einen guten Einstieg in Gruppen- und Arbeitsprozesse. Teilnehmende, die sich untereinander noch nicht kennen, erfahren so ein wenig voneinander. Erste Einstellungen, Meinungen, Ansichten, Ideen und Wünsche können mit der ausgesuchten Wortkarte und der dort formulierten Aussage verknüpft werden.

DIGITALE-SPIELEWELTEN.DE



<https://escapefake.org/>

Escape Fake – Fight Fake News with a Game

Trailer

ESCAPEFAKE.ORG

Download on the
App Store

Storytelling mit TWINE

Planspiel "Fake Hunter"

Escape Room "Escape Fake"

