

## Programm 04.07.2022

08:45 – 10:00 Uhr [Begrüßung und Impulsvortrag](#)

### **Mona Aykul - Game On! Mit Game-Based Learning spielend einfach lernen!**

*Was hat digitale Spielkultur mit Gesellschaft, Politik und Kunst zu tun?*



Welche Rolle spielt das Game-based Design im Unterricht und welche Vorteile bietet es den Schülerinnen und Schüler beim Lernen? Was kann man damit im Unterricht verändern und gibt es Beispiele, die uns inspirieren kann? Welche Kompetenzen und Themen können somit effektiv gefördert werden? Stellen Sie sich auch diese Frage, dann suchen wir in diesem Vortrag gemeinsam die Antworten. Der Vortrag „Game On!“ zielt eine kompakte Einführung auf die Grundlagen des Game-based Learning Modells und bietet die Möglichkeit Praxisbeispiele sowie Empfehlungen zur Anwendung näher kennenzulernen. Es wird auch darüber diskutiert in welcher Form man diesen Ansatz auch im eigenen Unterricht zum Lernen anwenden kann.

10:15 – 11:45 Uhr Interaktiver Workshop 1 (*siehe nachfolgende Seiten*)

12:00 – 13:00 Uhr Inputphase (*siehe nachfolgende Seiten*)

13:00 – 14:00 Uhr Mittagspause

14:00 – 15:00 Uhr [Impulsvortrag](#)

### **Christian Huberts - Wenn der Homo Ludens auf den Computer trifft.**

*Was hat digitale Spielkultur mit Gesellschaft, Politik und Kunst zu tun?*



Computerspiele sind – ganz trivial – Spiele mit Computern. Damit erfüllen digitale Games im Kern die gleichen Funktionen wie ihre analogen Vorläufer. Sie schaffen regelgeleitete Freiräume abseits des Alltagslebens, um unsere Umwelt und Mitmenschen kennenzulernen, Weltanschauungen zu erproben und mit neuen Ausdrucksformen zu experimentieren. Auch Digitale Spiele reflektieren also selbstverständlich politische Themen, regen zur Problemlösung an, schaffen Gemeinschaftsverbände und vermengen alte und neue Kunstformen zu einem einzigartigen Kulturgegenstand. Der geplante Vortrag möchte einen Überblick über diese vielfältige Welt der digitalen Spielkultur bieten. Dazu soll ein weiter Bogen geschlagen werden, von der Entstehung von Computerspielen in militärischen und wissenschaftlichen Laboren über ihre umfassende Kommerzialisierung als Unterhaltungstechnologie bis hin zu einer von kreativen Umbrüchen und neuentdeckten Potenzialen geprägten Gegenwart. Vorgestellt werden dabei unter anderem Games und ihre Spielmechaniken, die sich mit Wissenschaftskommunikation, Erinnerungskultur, Gesellschaftspolitik und kollaborativer Kreativität auseinandersetzen.

15:15 – 16:45 Uhr Interaktiver Workshop 2 (*siehe nachfolgende Seiten*)

16:45 Uhr [Gemeinsamer Abschluss](#)

#### **Wichtige Hinweise zum Programm:**

1. Sie haben Fragen zum Fortbildungstag? Wollen Sie Feedback abgeben? Brauchen Sie Hilfe zur Technik? Dann kommen Sie zum [Haupt-, Hilfe- und Informationsraum](#) (Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930).
2. Sie können sich in jeden Workshop zur jeweiligen Zeit durch Anklicken des virtuellen Ortes (Link zum Raum) einwählen.
3. Sollte ein Workshop mit einem \* gekennzeichnet sein, so gibt es in den Workshopbeschreibungen eine Nachricht der Referentin/ des Referenten.

<b>Virtueller Ort</b> (Meetingnummer, PIN)	<b>10:15 – 11:45 Uhr Interaktiver Workshop 1</b> (Referent/-in – Workshoptitel – Einstufung)	<b>12:00 – 13:00 Uhr Inputphase</b> (Referent/-in – Workshoptitel – Einstufung)	<b>15:15 – 16:45 Uhr Interaktiver Workshop 2</b> (Referent/-in – Workshoptitel – Einstufung)
<p><a href="#">Stuttgart</a> (121 373 2742, 8718)</p>		<p><b>Daniel Autenrieth / Stefanie Nickel – Learning by (Game) Design – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>In verschiedenen Projekten (u.a. gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien) konnten wir zeigen, dass Gaming und Game Design Menschen zu kreativem und kommunikativem Handeln motiviert. Kinder, Jugendliche und Erwachsene schöpfen somit durch die verbindende und befreiende Kraft des Spiels Autonomie, Motivation und Kreativität, die sich auch auf die Gestaltung von Welt (auch in Bezug auf partizipative Schulentwicklung) übertragen lässt. Im Rahmen dieses Impulsvortrags möchten wir anhand erster Analysen unserer Untersuchungen zeigen, welche Potenziale dies für lernende Subjekte innerhalb einer nachhaltigen Bildungslandschaft darstellt. Bei diesen Potenzialen geht es insbesondere um die Anbahnung von Kompetenzen, die es erlauben, metaphorische Orte der Ratlosigkeit und Ohnmacht aushalten und bearbeiten zu können und sich mit dem Finden, Herausarbeiten und Artikulieren von Fragen und deren Lösungen zu beschäftigen. Wir werden dazu auch anhand von Praxisbeispielen zeigen, wie die "Spirale des kreativen Lernens" in Bezug auf Game Design eingesetzt werden kann, um innovative (Problemlösungs-) Prozesse in unterschiedlichen Bildungskontexten anzuregen.</p>	<p><b>Michael Simon – Erstellen interaktiver Spiele mit Genial.ly – Einsteiger/-in</b></p> <p>Die Teilnehmer/-innen lernen die browserbasierte Anwendung Genial.ly kennen und bekommen anhand von Beispielen Anregungen zur Erstellung interaktiver Spiele. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Konzipierung multimedialer Spielebretter für den Unterricht. Zum Erstellen eigener Inhalte wird ein kostenfreier Account bei Genial.ly benötigt.</p>
<p><a href="#">Mannheim</a> (121 859 0638, 7882)</p>	<p><b>Prof. Dr. Dirk Heuzeroth / Prof. Dr. Judith Papadopoulos / Prof. Dr. Roland Schmitz – Level IT up: Förderung von IT-Sicherheitsbewusstsein durch Serious Games – Fortgeschrittene/-r</b></p> <p>In dem Workshop werden die Teilnehmenden durch Spielen der beiden miteinander integrierten Serious Games "PictureIT" und "ITventures" verschiedene Aspekte aus dem Themengebiet der IT-Sicherheit erlernen.</p> <p>In Game "PictureIT" geht es darum einen Internet-basierten Service in Betrieb zu nehmen und dabei in Phase 1 zunächst für den Aufbau des Service (sicherheitsrelevante) Entscheidungen zu treffen. In Phase 2 des Spiels muss der Service trotz eintretender (sicherheitsrelevanter) Ereignisse am Laufen gehalten und der Umsatz durch den Service maximiert werden. Die Verknüpfung zu unserem anderen Game "ITventures" findet dadurch statt, dass die Charaktere des Spiels PictureIT eine Urlaubsreise unternehmen, die zu weiteren Sicherheitsrisiken führt.</p>	<p><b>Fabian Karg / Stephanie Wössner – Spielend lernen: Einführung in Game-based Learning – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>Das Spielen ist ein universelles Phänomen, das seit jeher zur Menschheit gehört („homo ludens“). Seit 2007 sind Computerspiele in Deutschland als Kulturgut anerkannt und 2017 betonte Alt-Bundeskanzlerin Angela Merkel bei der Eröffnung der Gamescom die Bedeutung von Videospiele u.a. als Innovationsmotoren. Damit ist das Spiel an sich keinesfalls eine Ablenkung von den „wichtigen“ Dingen des Lebens, sondern wir kehren vielmehr zur Natur zurück, indem wir spielen. Dennoch haben Spiele in der Regel ihren Platz in der Schule lediglich im Bereich der Belohnung bzw. der Motivation, anstatt dass sie zum handlungs- und kompetenzorientierten Lernen eingesetzt werden. In diesem Input geht es um die folgenden grundlegenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– In welcher Welt leben wir eigentlich?</li> <li>– Was ist Game-based Learning, was ist es nicht (und wie fügt es sich in die Welt ein, in der wir leben?)</li> <li>– Worin besteht die Faszination Spiel</li> <li>– - Wie sieht Game-based Learning in der Praxis aus?</li> </ul>	<p><b>Stephanie Wössner – Caught in a dream – ein Escape Game zum Sprachenlernen – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>In diesem Escape Game lösen die Spieler/-innen Aufgaben zu den Themen Richtungsangaben, Tiere, New York und British English vs. American English und wiederholen so handlungsorientiert und in einen narrativen Rahmen eingebettet ihre Kenntnisse auf diesen Gebieten.</p> <p>Das Beispiel ist für die Klassen 6/7 konzipiert, kann jedoch inhaltlich prinzipiell auf andere Inhalte und Sprachen adaptiert werden. Die Anpassung kann problemlos durch Lernende erfolgen. Das Spiel wird vorgestellt, in den Kontext des Game-based Learning gestellt und seine Erstellung thematisiert. Im Anschluss ist Zeit, das Spiel auszuprobieren.</p> <p>Die Teilnehmer/-innen erhalten im Anschluss Zugang zu einer modifizierbaren Vorlage.</p>

<p><a href="#">Freiburg</a> (121 052 6556, 2620)</p>		<p><b>Mona Aykul – Wie kann man Game-based Learning im Unterricht einsetzen? – Einsteiger/-in</b></p> <p>Im Wandel der Digitalisierung wurde in letzter Zeit eine hohe Anzahl an spielbasierten Lernplattformen entwickelt, um das Engagement und die Produktivität der Lernenden zu steigern, indem Spielelemente in die Schulungsstrategie integriert werden. Jedoch entsteht dann die Frage: „Wie sollte man Game-Based Learning im Unterricht einsetzen, um Lernziele zu erreichen? Worauf muss man dabei besonders achten? Welche Plattformen bieten uns was an?“ In diesem Vortrag wird die Theorie des Game-Based Learning und deren Umsetzung im Unterricht kurz dargestellt. Außerdem erhalten die Teilnehmer auch eine Liste von spielbasierten Lernplattformen, in der ihre wichtigsten Merkmale wie Spielelemente und Vorlagen hervorgehoben wurden.</p>	<p><b>Katharina Sambeth – Let’s Play History – keine Erfahrungen erforderlich</b></p> <p>Computerspiele sind aus der heutigen Medienwelt nicht mehr wegzudenken. In einem praktischen Workshop zeigen wir, wie man Computerspiele mit historischem Setting und Serious Games erfolgreich in den Unterricht integrieren und historische Problemstellen anhand derer erörtern kann.</p>
<p><a href="#">Albstadt</a> (121 881 7313, 6650)</p>	<p><b>Verena Knoblauch – #BreakoutEdu – selbst ausprobieren und in der Kleingruppe spielen – Einsteiger/-in</b></p> <p>BreakoutEdu ist eine Unterrichtsidee zur Förderung von kommunikativen und sozialen Kompetenzen sowie des problemlösenden Denkens. Sie eignet sich für alle Schulformen! Escape Rooms wachsen in den letzten Jahren wie Pilze aus dem Boden. Als Gruppenerlebnis und teambildende Maßnahme von Firmen wie von privaten Gruppen gerne genutzt, kann man sich dort einsperren lassen. Eingebettet in eine Rahmengeschichte, müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, um eine bestimmte Mission zu erfüllen und den Raum verlassen zu können. Was „draußen“ so gut ankommt, muss doch auch in der Schule einsetzbar sein, oder? Wie kann dieses Gruppenerlebnis ins Klassenzimmer geholt werden?</p> <p>In dieser Fortbildung können die TeilnehmerInnen in einer Kleingruppe ein digitales Breakout spielen und sich anschließend darüber austauschen.</p>	<p><b>Verena Knoblauch – #BreakoutEdu - Der Escape Room im Klassenzimmer – Einsteiger/-in</b></p> <p>BreakoutEdu ist eine Unterrichtsidee zur Förderung von kommunikativen und sozialen Kompetenzen sowie des problemlösenden Denkens. Sie eignet sich für alle Schulformen! Escape Rooms wachsen in den letzten Jahren wie Pilze aus dem Boden. Als Gruppenerlebnis und teambildende Maßnahme von Firmen wie von privaten Gruppen gerne genutzt, kann man sich dort einsperren lassen. Eingebettet in eine Rahmengeschichte, müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, um eine bestimmte Mission zu erfüllen und den Raum verlassen zu können. Was „draußen“ so gut ankommt, muss doch auch in der Schule einsetzbar sein, oder? Wie kann dieses Gruppenerlebnis ins Klassenzimmer geholt werden?</p> <p>In diesem Vortrag wird die Unterrichtsmethode vorgestellt. Verschiedene Ideen für die Erstellung analoger und digitaler Rätsel, Hinweise und Rahmengeschichten werden präsentiert.</p>	<p><b>Simone Dietsche – Digitale Board Games, EduBreakout Games, Trivia Game Shows und Co. mit Flippity erstellen – Einsteiger/-in</b></p> <p>Flippity ist eine browserbasierte Software. Auf der Website werden mehrere Vorlagen zu Spielen angeboten, u.a. ein digitales Brettspiel, ein virtuelles Breakout Game und die bekannte Trivia Game Show. Der Inhalt der Spiele liegt in Google Tabellen, den sogenannten Spreadsheets vor. Um selbst ein Spiel mit eigenen Inhalten zu erstellen, wird die Tabellenvorlage kopiert und mit eigenen Inhalten gefüllt.</p> <p>Im Workshop werden mögliche Spiele vorgestellt und nach Anleitung auf eigene fachspezifische Ideen von den Teilnehmern selbst gefüllt. Die Teilnehmenden sollten einen Google Account besitzen, um am Workshop aktiv teilnehmen zu können. Die Schüler/-innen erhalten später lediglich den Link zum Spiel. Somit werden keine personenbezogenen Daten von Schüler/-innen übermittelt.</p>