



iMedia 2015 – Empfehlungen zum Thema Games

Integrativ und differenziert: Das interaktive Lernspiel "Mumbro & Zinell" zur selbständigen Verbesserung der Sprachkompetenz in der Grundschule

Die spielerische und eigenständige Verbesserung der eigenen Sprachkompetenz gelingt im Dialog mit den Fantasiefiguren Mumbro und Zinell. Das Lernspiel und die Filme mit den beiden Figuren und ergänzendes didaktisches Material für die Unterrichtenden stehen online kostenfrei und auf DVD-ROM gegen eine geringe Schutzgebühr zur Verfügung.

Raum 4.04 – 11:00 Uhr (Markus Bender – SWR Redaktion Planet Schule)

Minecraft - das Open-World-Spiel - Schüler stellen vor!

Mit dem bei Jugendlichen populären Open-World-Spiel Minecraft, z.B. das Auge, auf dem Bauernhof; wir bauen unsere Schule. Schüler des Realschulzweiges der Alfred-Delp-Schule Hargesheim bei Bad Kreuznach präsentieren die Umsetzung unterrichtlicher Themen.

Raum 5.02 – 11:00 Uhr & 14:00 Uhr (Peter Böhm – Alfred-Delp-Schule Hargesheim)

MinecraftEDU - Lernszenarien im Unterricht erstellen und anwenden

Das Spiel Minecraft ist weltweit millionenfach verkauft worden und wird besonders gerne von Jugendlichen zwischen 10 und 14 Jahren gespielt. Eine finnisch-amerikanische Firma, die von Lehrern gegründet wurde, hat nun mit MinecraftEDU eine Modifikation des Spieles entwickelt, mit deren Hilfe auch Nicht-Spieler schnell Lernmodule in Minecraft erstellen können. Im Infoshop sollen die Möglichkeiten von MinecraftEDU vorgestellt werden. Ebenso werden Lernmodule präsentiert, die frei verfügbar sind und schnell eingesetzt werden können. Darüber hinaus werden Beispiele gezeigt, die im Rahmen eines Projektes durch Schülerinnen und Schüler erstellt wurden, wie ein Modul, das die Versorgungswege innerhalb der Pflanze nachbildet, sowie ein Modul, das das Atom-Modell nach Niels Bohr anschaulich macht.

Raum 3.01 – 12:30 Uhr (Daniel Zils – medien+bildung.com)

20 in 40 - 20 Projekte, Methoden und Unterrichtseinheiten zu Games und Gamern in 40 Min. (+ Bonuszeit)

In diesem Infoshop werden auf interaktive und kurzweilige Weise 20 Projekte, Methoden und Unterrichtsideen gezeigt, wie das Thema "Digitale Spielewelten" kritisch, konstruktiv und kreativ in Schule und Unterricht stattfinden kann. Einige der vorgestellten Methoden wurden auch bereits den MedienScouts vermittelt. Für eine spätere Umsetzung in der Schule werden weder vertieftes "Nerd-Wissen", eine eigene Gamer-Biografie noch Computerräume oder spezielle Hard- und Software benötigt.

Referent: Jürgen Slegers, MedienSpielPädagoge, M.A., Fachhochschule Köln / Spielraum und gameskompakt.de. <https://about.me/Slegers>

Raum 3.04 – 12:30 Uhr & 14:00 Uhr (Jürgen Slegers – Fachhochschule Köln / Spielraum)



Eltern-LAN – Eine LAN-Party nur für Eltern und Pädagogen (Dieses Angebot belegt zwei Zeitfenster!)

Kinder und Jugendliche begeistern sich für Computerspiele. Erwachsene stehen der Faszination, die digitale Spielwelten für die jüngere Generation besitzen, oft ratlos gegenüber. Diese Veranstaltung schlägt eine Brücke zwischen den Generationen und gibt Eltern wie Pädagogen Einblicke in jugendliche Medienwelten.

Bei der Eltern-LAN erhalten Eltern und pädagogische Fachkräfte sowohl die Möglichkeit, eigene Computerspielerfahrungen zu sammeln und sich über Inhalte und Wirkungen virtueller Spielwelten zu informieren als auch sich mit MedienpädagogInnen darüber auszutauschen.

Im Rahmen der iMedia stellt die Bundeszentrale für politische Bildung das pädagogische Konzept der Eltern-LAN vor, lädt die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in einer exemplarischen Durchführung zum Ausprobieren ein und erläutert, wie eine solche Veranstaltung vor Ort durchgeführt werden kann.

Raum 3.01 – 14:00 Uhr (Matthias Uzunoff, Simone Hermes – Bundeszentrale für politische Bildung)

Serious games - spielerisch lernen (Dieses Angebot belegt zwei Zeitfenster!)

Mit "game based learning" wird die Lern- und Lebenserfahrung der Kinder und Jugendlichen aufgegriffen, sich neuen Herausforderungen spielerisch zu stellen. Dieser Aspekt des Lernens kommt in formellen Lernphasen, wie dem durchgetakteten Unterricht, oft zu kurz. Im Workshop werden Lernspiele vorgestellt, die auf der Grundlage der Lehr- und Bildungspläne von der SWR-Redaktion Planet Schule zusammen mit Unterrichtenden entwickelt und produziert wurden. Neben Konzeption, pädagogischen Überlegungen und Vorgaben bei der Produktion von Lernspielen stehen zusätzlich methodisch-didaktische Hinweise und Anregungen, Unterrichtskonzepte sowie ergänzende Arbeitsmaterialien zur Verfügung. Nach Vorstellung und Diskussion besteht die Möglichkeit, die Lernspiele selbst am Laptop zu erproben.

Raum 3.07 – 14:00 Uhr (Hanspeter Hauke – SWR, Redaktion Planet Schule)

MinecraftEdu macht Schule (Dieses Angebot belegt zwei Zeitfenster!)

Das Computerspiel Minecraft bietet viele Möglichkeiten, in Unterrichtssituationen eingesetzt zu werden. Dabei kann an die Spielerfahrungen der Kinder und Jugendlichen angeknüpft werden, um kreativ neue Lerninhalte erschließen oder sogar eigene Lernmodule bauen zu lassen. Mit MinecraftEdu gibt es nun eine spezielle Modifikation, die es ermöglicht, relativ einfach Welten zu erstellen bzw. bereits vorhandene Lernszenarien für den eigenen Unterricht zu nutzen. In diesem Workshop lernen Sie unterschiedliche Lernszenarien kennen und haben die Gelegenheit, MinecraftEdu selbst auszuprobieren.

Raum 5.03 – 14:00 Uhr (Axel Karger – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)