

# Anmeldung

Bitte senden Sie Ihre Anmeldung bis zum

17. Oktober 2016 per Email an

dagmar.schmidt@staff.uni-marburg.de

oder schicken Sie den unteren Abschnitt an die

Faxnummer 06421/28-24857.

Name

Vorname

Schule

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Email

Workshop-Titel

## Ansprechpartner:

### Anmeldungen über das *Zentrum für Lehrerbildung*:

Dagmar Schmidt  
Zentrum für Lehrerbildung  
Bunsenstraße 2  
35032 Marburg  
dagmar.schmidt@staff.uni-marburg.de  
06421/28-26264

### Workshop-Organisation und -Durchführung:

Ann-Marie Letourneur  
Institut für Medienwissenschaft  
Wilhelm-Röpke-Straße 6A  
35032 Marburg  
ann-marie.letourneur@staff.uni-marburg.de



Workshop-Reihe  
**Medien|Bildung für Lehrkräfte**



# Spielend lernen

Mit digitalen Spielen lernen und lehren

**Freitag, 04. November 2016, 14–19 Uhr**

Wilhelm-Röpke-Straße 6A, 08A08



## Spielend lernen

Mit digitalen Spielen lernen und lehren



Screenshot aus SEPTEMBER 12TH

## Teilnahmevoraussetzung

Für die Teilnahme bitten wir Sie ein **WLAN-fähiges Notebook oder Tablet** mitzubringen, da wir gemeinsam nach einer ersten theoretischen Auseinandersetzung auch ausgewählte Games spielerisch kennenlernen wollen. Einen entsprechenden WLAN-Zugang erhalten Sie zu Beginn des Workshops.

Teilnehmeranzahl: max. 15

## Überblick

Obwohl Computer- und Videospiele inzwischen zum Massenmedium avanciert und nicht zuletzt durch mobile Medien nahezu überall verfügbar sind und somit auch unseren Alltag durchdringen, haftet ihnen ein schlechter Ruf an.

Während insbesondere eine Steigerung des Aggressions- und Gewaltpotentials durch sogenannte ‚Killerspiele‘ befürchtet wird, werden bei der Auseinandersetzung mit dem Feld der Computer- und Videospiele lediglich dann positive Aspekte hervorgehoben, wenn es sich um explizite Lernspiele – sogenannte Serious Games – handelt.

Doch auch der Umgang mit kommerziellen Games stellt einen Kompetenzerwerb durch die Spielenden dar. Je nach Setting und der Einbindung in einen erzählerischen Rahmen können Spielende in und durch Games, stellvertretend durch einen Avatar, zum Beispiel an historischen Schlachten teilnehmen und dabei historisches Wissen erwerben oder eine Gesellschaft aufbauen und einen ersten Einblick in komplexe Regelsysteme gewinnen.

Während der Umgang mit digitalen Spielen für Schülerinnen und Schüler oftmals alltäglich ist, stellt gerade der Umgang mit der immer komplexer werdenden technologischen Basis durch die Lehrenden eine Hürde dar, die eine Thematisierung oder Anwendung von Games im Schulunterricht erschwert.

Der Workshop setzt sich zum Ziel, zeitgenössische Video- und Computerspiele auf ihr Potential zum Wissenstransfer sowie zum Lernen zu befragen und will mögliche Zugänge jenseits des oftmals ressourcenaufwändigen Spielens aufzeigen. Ebenso liegt ein weiterer Schwerpunkt auf der Frage, wie das aus dem Umgang mit Computer- und Videospielel gewonnenene Wissen kritisch für den Schulunterricht fruchtbar gemacht werden kann.

