

IN BETWEEN

Analog-digitale Erlebniswelten

02.12.2019

Horst Pohlmann



STIMMUNGSBILD

Bei Zustimmung bitte aufzeigen

Ich spiele regelmäßig!

**Ich kenne verschiedene Genres von
Computerspielen!**

**Ich kenne die Alterskennzeichnungen für
Spiele der USK!**

Ich habe schon zusammen mit (m)einem
Kind am Computer oder der Konsole
gespielt!

Ich habe schon online gespielt!

**Ich habe schlechte Erfahrungen mit
Computerspielen gemacht!**

Es gibt Spiele, die ich auf keinen Fall
spielen will!

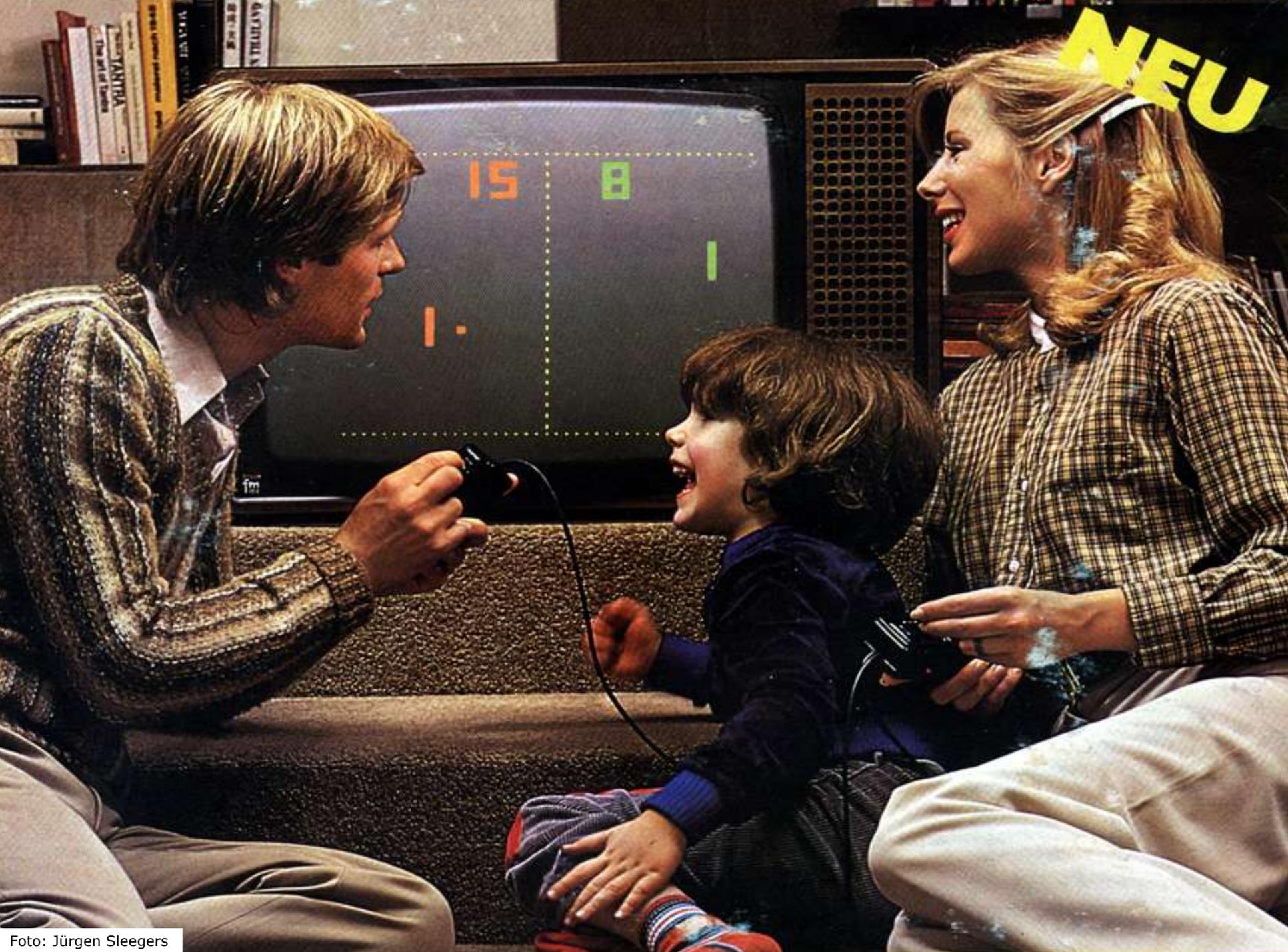
Killerspiele sollten verboten werden!

Die Spiele



Dalli Klick:

**Wer erkennt das
folgende Spiel?**



NEU

Foto: Jürgen Slegers

Pong analog

Umsetzung des Games-Klassikers in ein Gruppenspiel; Spiel- und Regelanalyse; Kreativität, Gruppendynamik

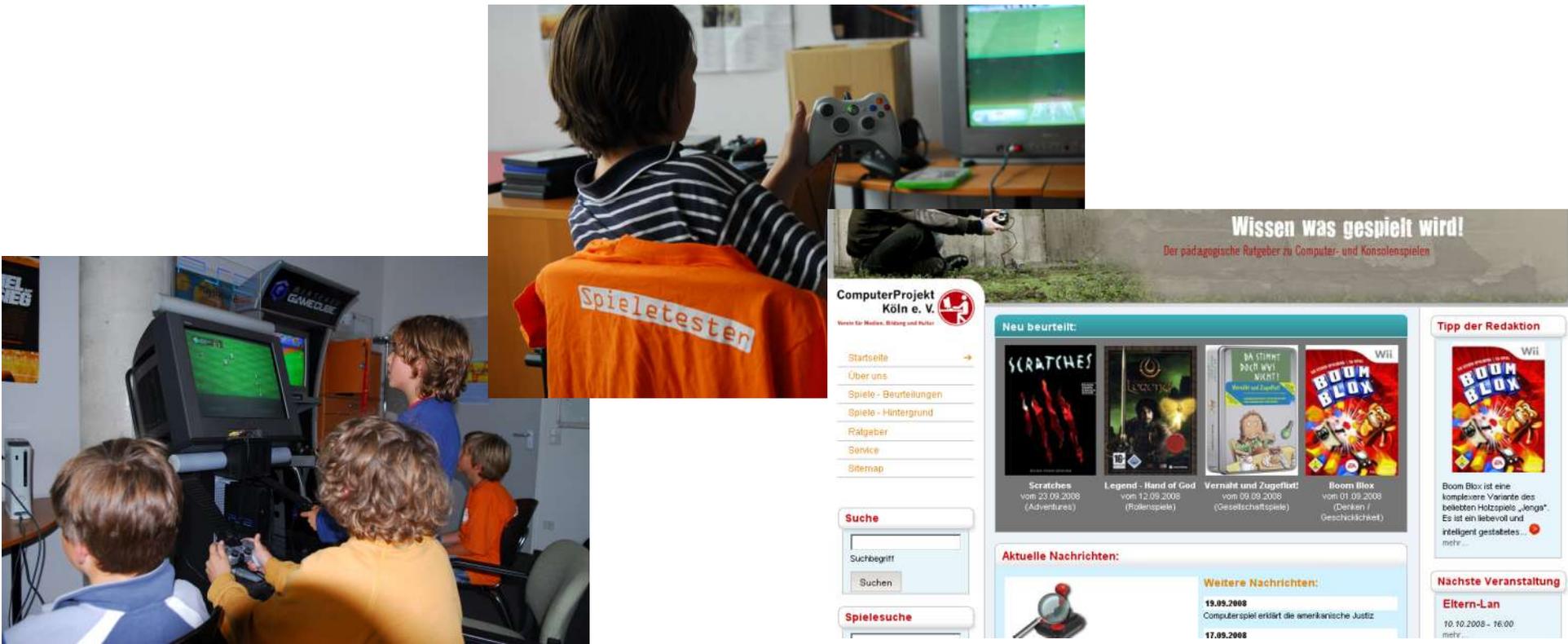
Methoden: Spiele beurteilen



„Spieletester“

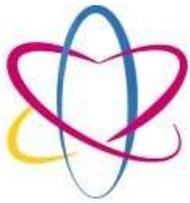
Kinder testen und beurteilen gemeinsam mit Pädagogen Computer- und Videospiele

- www.spiereratgeber-nrw.de (ComputerProjekt Köln e.V. (CPK))
- „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ (Jugendamt Köln & CPK)
- „Pädagogischer Medienpreis“ (Studio im Netz e.V., München)



The collage features several images: a child in a striped shirt playing a game; a group of children at a computer station; a child holding a controller; and a screenshot of the 'Spieletester' website. The website screenshot shows the logo 'Spieletester' on an orange shirt, the 'ComputerProjekt Köln e.V.' logo, a navigation menu, a search bar, and a list of reviewed games including 'Scratches', 'Legend - Hand of God', 'Vernahmt und Zugelift!', and 'Boom Blox'. It also includes a 'Tipp der Redaktion' section for 'Boom Blox' and a 'Nächste Veranstaltung' section for 'Eltern-Lan'.

Informationen zu „guten“ Spielen



PÄDAGOGISCHER
MEDIENPREIS
2017

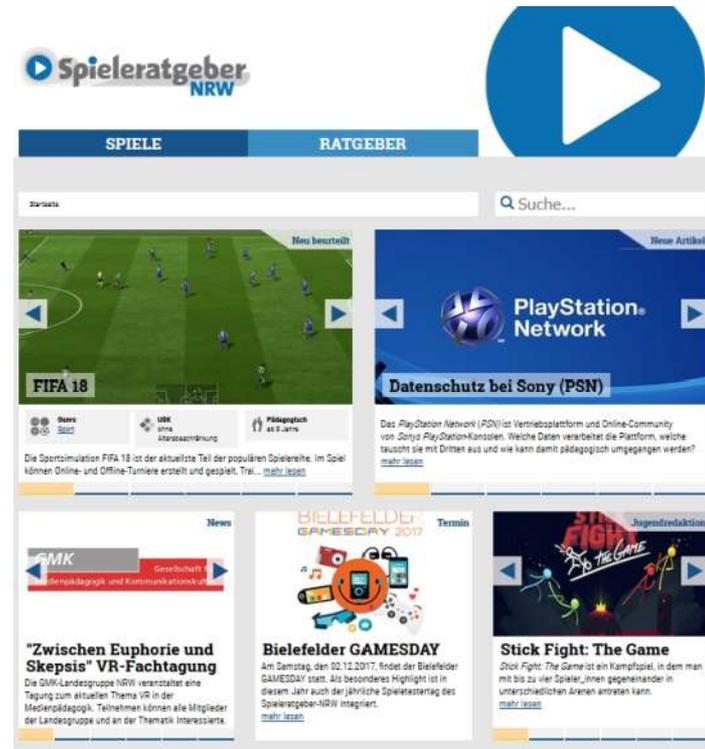
www.sin-net.de



Spieleratgeber
NRW



www.bmfsfj.de



www.spieleratgeber-nrw.de

Fire Department

„Spielwelten real erleben“ – Spielinhalte mit der Realität vergleichen

- Beispiel: Das Computerspiel „Fire Department“ wird gespielt, die Inhalte in Frage gestellt, eine Feuerwache besucht und das Spiel mit der Wirklichkeit verglichen
- Überprüfen der Spielinhalte
- Die Realität ist immer spannender, lehrreicher, komplexer und leider oft auch schlimmer als ein Computer- oder Videospiel



Fire Department



Die Kinder erklären dem
Feuerwehrmann das Spiel



Der Brandmeister erklärt im
Gegenzug den Kindern den Alltag
eines Feuerwehrmanns

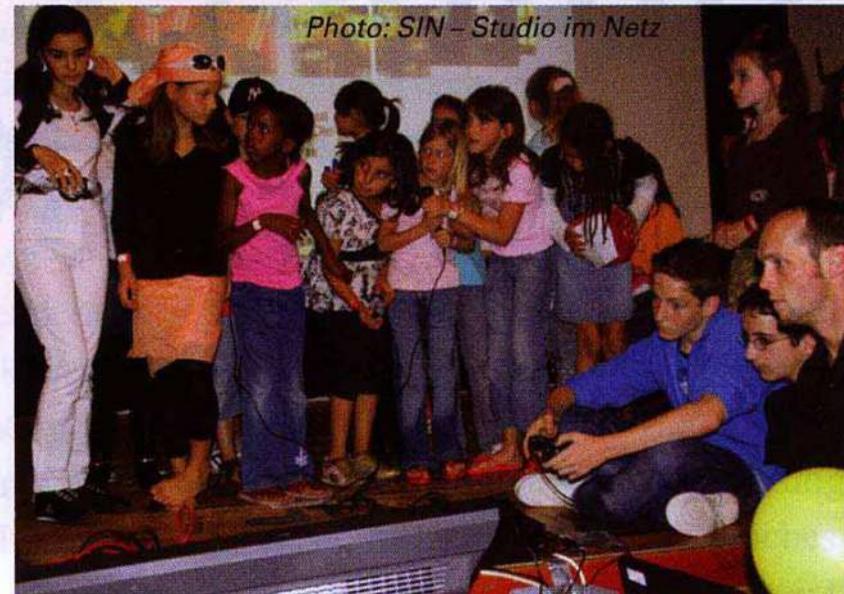
„SingStar-Festival“

Zielgruppe: 250 Kinder aus städtischen Horten

Kategorien: Bester Gesang, Tollste Choreografie, Originellstes Outfit / Bandname und Kreativstes Plakat

Münchener „SingStar“-Festival

München (fha) – Sony und Terzio unterstützten das erste Münchener „SingStar“-Festival für städtische Kinderhorte. In dem Wettbewerb, der von der medienpädagogischen Facheinrichtung SIN – Studio im Netz in Zusammenarbeit mit dem Schul- und Kultusreferats der Landeshauptstadt München veranstaltet wurde, präsentierten zehn Kindergruppen Tanz- und Gesangsnummern. Jede Gruppe kann nun im Schuljahr 2007/2008 für einen Monat den Wanderpokal, eine PlayStation 2 mit „SingStar“-Spiel und Mikrofonen, ihr Eigen nennen.



(Just) Dance Karaoke

Nutzung von „Just Dance“-Spiel-Videos für eine gemeinsame Tanz- und Bewegungsaktion; Spiel / Konsole wird nicht benötigt; In-Game-Videos auf YouTube

Umsetzung eines Jump&Run-Spiels in der Turnhalle



“Real Angry Birds”

Slogan: Let's be really angry



Real Living Snake

Umsetzung des Games-Klassikers „Snake“ in einen Stopmotion-Film; Spiel- und Regelanalyse; Kreativität, Choreografie, Gruppendynamik

Human Tetris

Vorbild für „Real-Living-Snake“ des Künstlers Guillaume Reymond:
https://youtu.be/G0LtUX_6IXY

gamescamp



Turtle Wushu (Johann Sebastian Joust)

Spielaktion „Turtle Wushu“ in der Video-Doku des „GamesCamp united“ in Dresden (Münzen auf Handrücken balancieren; Games-Pendant: „Johann Sebastian Joust“ (PS/4); Gruppenspiel)

<https://youtu.be/WZsmcUem-d4>





Quest in Mülheim

1 Woche Mittelalter

Vom Computerspiel ins Mittelalter



für Jugendliche ab 14 Jahren
in den Herbstferien
vom 12.10.-17.10.2009,
Mo.-Sa. von 14.00-20.00 Uhr
Ort: in 5 Mülheimer Jugendzentren
Anmeldung: ab dem 21. Sep. 2009, online ab 19.00 Uhr
Infos unter: <http://ferienspiele.muelheim-ruhr.de>



 Spielraum
Institut für Erziehung
und Medienpädagogik

 Wald & Natur
Gesellschaft für
Naturerfahrung
e.V.

 M&E



[Video-Trailer: Quest 3](#)

„Analoger Shooter“

Methode veröffentlicht auf Digitale-
Spielewelten.de:

<https://digitale-spielewelten.de/methoden/analoger-shooter/95>

**Herzlichen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit
&
viel Spaß beim (Weiter) Spielen!
:-)**

Nützliche Links / Projektideen

Digitale-Spielwelten – Zahlreiche medienpädagogische Projekte rings um Games mit Projektbeschreibungen und Materialien zum Download; Projekt vom Institut Spielraum an der TH Köln

GamesKompakt – Zusammenstellung von Modulen und Arbeitsmaterialien rund um Games für verschiedene Zielgruppen; Privates Projekt von Jürgen Slegers vom Institut Spielraum an der TH Köln

Spieleratgeber-NRW – (neben pädagogischen Spielebeurteilungen) Dokumentation von Praxisprojekten rund um Games; die Internetseite ist vom ComputerProjekt Köln und wird gefördert vom Familienministerium NRW

Medienpädagogik-Praxis-Blog – Internetseite zu medienpädagogischen Projekten inkl. Projektvorstellungen, Materialien, Linkliste für Materialien (Sounds, Musik etc.) in cc-Lizensierung und Software-Tipps; ehrenamtliches Projekt von MedienpädagogInnen aus dem Deutsch-sprachigen Raum

Nützliche Links / Projektideen

Blog der Stadtbibliothek Köln – die Stbib Köln verfügt über einen Makerspace und führt jährlich einige Projekte zu Medien und Games durch; viele der Projekte sind mit Videos und Bilderstreifen dokumentiert

The Game Educators Handbook – Veröffentlichung (pdf) von MedienpädagogInnen aus Finland (engl.) mit Hintergründen zum Einsatz von Games in Bildungskontexten, darunter in Bibliotheken; Vorstellung von Projektideen

AJS NRW – Tipps für Eltern zum Umgang mit Games in Leichter Sprache; die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW hat die Broschüre zusammen mit dem Spieleratgeber entwickelt

Klicksafe – die EU-Initiative bietet zahlreiche Handreichungen für Eltern und PädagogInnen rings um Medien an, darunter auch ein Heft für MultiplikatorInnen zur Umsetzung von Elternabenden, in der alle Hintergründe und medienpädagogischen Aspekte detailliert dargestellt sind; die AutorInnen sind vom Spieleratgeber NRW

Nützliche Links / Projektideen

bpb – die Bundeszentrale für politische Bildung führt ein Dossier zu Computer- und Videospiele, in dem gesellschaftliche, wissenschaftliche und politische Fragestellungen erläutert werden

Spielbar – darüber hinaus bietet die bpb eine eigene Seite zu Games und Medienpädagogik mit Projekten, Spielinformationen und Trends

Stiftung Digitale Spielekultur – die Stiftung wird mit Bundes- und Wirtschaftsmitteln finanziert und unterstützt medienpädagogische Projekte rings um Games; sie bündelt Projekte und Initiatoren bundesweit auf einer Landkarte und stellt Projekte vor

Creative Gaming – die Initiative von MedienpädagogInnen aus Hamburg setzt Projekte zu Games um, die häufig interdisziplinär angelegt sind; mit der jährlich stattfindenden „Play“ führt sie eine Veranstaltung durch, bei der Games im ganzen Stadtraum umgesetzt werden; sie betreibt (neben Leipzig und Berlin) eine ComputerSpielSchule als Angebot für Kinder, Jugendliche und Eltern

Nützliche Links / Projektideen

lfm – die Landesanstalt für Medien NRW hat ein Heft mit Projekten zum Einsatz von Games in Schule und Jugendarbeit veröffentlicht (pdf)

JFF – das JFF – Institut für Medienpädagogik in München führt eine Internetseite mit medienpädagogischen Forschungsergebnissen und Projekten zum Thema digitale Spielwelten

BuPP – die österreichische “Bundestelle zur Positivprädikatisierung von Computer- und Videospielen” gibt auf ihrer Internetseite Empfehlungen für gute Games; sie ist Mitausrichter der jährlich stattfindenden **FROG**-Konferenz (Future and Reality of Gaming) im Wiener Rathaus, bei der Wissenschaft und Medienpädagogik aus der ganzen Welt zum Austausch zusammen kommen