

Programmbegleitende Qualitätsentwicklung (PROQUA)

„Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“

ONLINE-FACHKONFERENZ

17. Juni 2020

Digitale Spielekultur und Kulturelle Bildung

Digitale Spiele sind fester Bestandteil der Alltagswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie sind angenehmer Selbstzweck und spielerische Auseinandersetzung mit der Umwelt zugleich. Wurde früher – und so lange ist das noch nicht her – auf dem PC und der Konsole gespielt, befindet sich das Spiel heute häufig auch auf dem Smartphone oder Tablet. Doch der Umgang mit digitalen Spielen will gelernt sein. Auch „Digital Residents“ brauchen gute Medienbildung und Begleitung.

Die Fachkonferenz lotet das spartenübergreifende Potenzial digitaler Spiele für die Kulturelle Bildung aus. Ein Ziel ist, Bildungschancen und Wege, die dem alltäglichen Spielen und den Spielerkulturen innewohnen, pädagogisch konstruktiv und kreativ zu begleiten. So wird zum einen der Übergang zu künstlerischen und produktionsorientierten Formaten thematisiert, um z.B. Bewegungs- und Navigationsprinzipien digitaler Spiele für eine Tanz-Choreografie oder zur Beschäftigung mit dem eigenen Wohnumfeld zu nutzen. Zum anderen werden medienpädagogische Haltungen und Formate zur Diskussion gestellt, die Heranwachsende unterstützen, einen reflektierten, selbstbestimmten Umgang mit problematischen Sachverhalten innerhalb der Spielekultur zu finden.

Die Fachkonferenz findet als Online-Videokonferenz **mit Unterstützung der Stiftung Digitale Spielekultur** statt. Neben Vortragsimpulsen und offenen Austauschrunden können die Teilnehmenden in den Workshops ausgewählte Themen weiter vertiefen.

Programmablauf Vormittag

- 09:45** **Anmeldung und Ankommen im ZOOM-Konferenz-Wartezimmer**
- 10:00** **Begrüßung und kurze technische Einführung**
Heike Herber-Fries, Akademie der Kulturellen Bildung / Niels Boehnke, Stiftung Digitale Spielekultur
- 10:10** **Vortrag: Digitale Spiele: Kulturgut, pädagogisches Instrument oder subversive Kraft?**
Prof. Dr. Martin Geisler, Ernst-Abbe-Universität Jena
- 10:30** **offene Fragen und Austausch**
- 10:40** **Vortrag: Transdisziplinäre Potenziale von Games in der Kulturellen Bildung**
Prof.in Dr. Judith Ackermann, Fachhochschule Potsdam
- 11:00** **offene Fragen und Austausch**
- 11:10** **Praxisbeispiele aus dem Programm „Stärker mit Games“**
Niels Boehnke, Stiftung Digitale Spielekultur
- 11:30** **Mittagspause**
- 12:00** **parallele Workshops 1 - 2**



Programmablauf Nachmittag

12:00 parallele Workshops 1 - 2

1. Games als Werkzeug für Kreativität – auch für Zuhause

Digitale Spiele sind dank des großen Interesses gerade bei Kindern und Jugendlichen ein idealer Einstiegspunkt in vielerlei Themen und Berufsfelder. Die Entwicklung eigener Spieleprototypen bietet die Möglichkeit seine kreativen Fähigkeiten ohne große Vorkenntnisse im künstlerischen Gestalten, Storytelling, Game Design (Spielsystem und Regeln entwickeln) oder der Programmierung auszutesten und zu stärken. In diesem kurzen Workshop werden Erfahrungen aus der digitalen Vermittlungspraxis (remote – auch für Zuhause) gezeigt und wir gehen in einen dialogischen Austausch über Methodiken, Tipps und Tricks.

Svenja Anhut, Gamedesignerin, Medienpädagogin und Museumspädagogin Computerspielemuseum Berlin

2. Ethik und Games

Videospiele können einen niedrigschwelligen Einstieg für Jugendangebote darstellen, auch wenn sie teilweise mit den Normen der Jugendarbeit zu brechen scheinen. Ziel des Workshops ist, diesen scheinbaren Konflikt aufzulösen und Ansätze darzustellen, welche Spiele als Grundlage für normative Diskussionen nutzen. In diesem Rahmen werden kostenfreie Spielformate präsentiert, ausprobiert und kritisch diskutiert.

Martin Fischer, Spiel- und Medienpädagoge, Mitgründer von GameOverHate

13:05 Ergebnisse aus den Workshops, Feedback und Ausblick

13:30 Verabschiedung und Ende der Veranstaltung

Wo

Die Online-Fachkonferenz findet über eine Videokonferenz-Plattform über europäische Server statt. Für die Teilnahme werden Computer, Laptop oder Tablet mit Internetzugang und Lautsprecher benötigt sowie Kamera und Mikro (kann ausgeschaltet werden). Die Anwendung funktioniert auf dem Desktop oder über den Internet-Browser. Es entstehen keine Kosten und eine Registrierung beim Anbieter des Konferenz-Tools ist nicht notwendig, um teilnehmen zu können. Die Zugangsdaten werden nach der Anmeldung separat mitgeteilt.

Info und Anmeldung

Anmeldung online: www.proqua-kms.de unter „Fachkonferenzen“
Die Teilnahme an der Konferenz ist kostenfrei.

Kontakt:

Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW e. V.,
Küppelstein 34, 42857 Remscheid
Tel: 02191 794-0; E-Mail: info@proqua-kms.de

PROQUA „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“

PROQUA ist ein vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördertes Projekt der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW und leistet die fachpädagogische Begleitung des bundesweiten Förderprogramms. Das Projekt richtet Fachkonferenzen zu aktuellen Querschnittsthemen der Kulturellen Bildung aus, die Qualifizierung, Vernetzung und den Fachaustausch fördern. Die Veranstaltungen von PROQUA finden im gesamten Bundesgebiet statt, stehen allen Interessierten offen und sind kostenfrei.

Weitere Informationen: www.proqua-kms.de

