

WORKSHOPS FÜR SCHULEN

Angebot 2019/2020



Logo d

1. In zwei Sätzen - Kurzbeschreibungen

Kursangebot für Schüler

- [Spiele designen](#) – Medienpädagogik mit digitalen Spielen
Die Schüler entwerfen, bewerten und verbessern einfache digitale Spiele. Anhand dieser Spiele gehen sie dabei der Frage auf den Grund, mit welchen Mitteln Spieledesigner die Motivation bei den Spielern immer wieder neu entfachen.
- [Spiele und Sucht](#) – Lust und Last der digitalen Spiele
Nach der Erstellung eines eigenen Spiels werden Motivationstricks von digitalen Spielen beleuchtet. Im Anschluss lernen Schüler die Kriterien der „gaming disorder“ kennen und wenden diese anhand von Fallbeispielen an.
- [Soziales Lernen und Kommunikation](#)
Unter Zeitdruck werden kooperativ immer komplexere Probleme gelöst. Die dabei entstandene Kommunikation wird kritisch beleuchtet.
- [Games und Geld](#) – Das Milliardengeschäft
Der finanzielle Aspekt der Spieleindustrie und die daraus resultierenden Konsequenzen auf das Spieledesign werden bewertet und den beruflichen Möglichkeiten gegenübergestellt.
- [Drohnenracing](#) – Coding für Anfänger und Fortgeschrittene
Indoor-Drohnen müssen so programmiert werden, damit sie einen Parcours möglichst schnell und präzise bewältigen können. Je nach Kenntnisse können der Parcours und damit die zu programmierenden Algorithmen angepasst werden.
- [Ozobots](#) – Coding und Optimierung mit Robotern
Die Schüler zeichnen Linien und programmieren mit Hilfe von Farbcodes kleine Roboter. Dank vorgegebener Aufgaben optimieren die Schüler kompetitiv ihr Vorgehen.

Kursangebot für Lehrer

- [Was spielen unsere Schüler eigentlich?](#) Ein Lehrerworkshop
Gemeinsam tauchen wir in die Gamerkultur und damit die Medienwelt der Schüler ein. Wir stellen Ihnen die aktuellen Blockbuster wie Fortnite vor und lassen Sie diese natürlich auch selbst ausprobieren.
- [Games im Unterricht](#)
Wir stellen Ihnen eine Auswahl von Spielen vor, die Sie im Fachunterricht einsetzen können. Nach einer Erprobungsphase beurteilen wir Chancen und Grenzen.
- [Classcraft](#) – Gamification zur Motivationssteigerung.
Mit Rollenspielelementen wird eine abenteuerliche Lernumgebung geschaffen, bei der Schüler für erledigte Aufgaben belohnt werden. Wie stellen vor, wie die Umgebung in den Unterricht implementiert wird.

Gerne bieten wir auf Anfrage auch individuelle Workshops für Schülergruppen oder Lehrkräfte zu Themen rund um digitale Spiele an. Bei Bedarf führen wir auch gerne Elternabende zum Thema digitale Games durch. Wir freuen uns auf Ihre Kontaktaufnahme.

Inhalt

1.	In zwei Sätzen - Kurzbeschreibungen	1
	Kursangebot für Schüler	1
	In einem Satz – Kursangebot für Lehrer	1
2.	Auf einen Blick	3
3.	Spiele designen	4
	Organisatorisches	4
	Bezug zum Bildungsplan	4
4.	Spiele und Sucht	5
	Organisatorisches	5
	Bezug zum Bildungsplan	5
5.	Soziales Lernen und Kommunikation	7
	Organisatorisches	7
	Bezug zum Bildungsplan	7
6.	Games und Geld	8
	Organisatorisches	8
	Bezug zum Bildungsplan	8
7.	Drohnenracing – Coding für Anfänger und Fortgeschrittene	10
	Organisatorisches	10
	Bezug zum Bildungsplan	10
8.	Ozobots – Coding und Optimierung	11
	Organisatorisches	11
	Bezug zum Bildungsplan	11
9.	Was spielen unsere Schüler eigentlich? Ein Lehrerworkshop	12
	Organisatorisches	12
	Bezug zum Bildungsplan	12
10.	Games im Unterricht	13
	Organisatorisches	13
	Bezug zum Bildungsplan	13
11.	Classcraft	14
	Organisatorisches	14
	Bezug zum Bildungsplan	14

Logo d

2. Auf einen Blick

Für Schüler

Workshop	<u>Spiele designen</u>	<u>Spiele und Sucht</u>	<u>Soziales Lernen und Kommunikation</u>	<u>Games und Geld</u>	<u>Drohnenracing</u>	<u>Programmieren mit Ozobots</u>
Fächer	Basiskurs Medienbildung Sprachen	GK, AES, Deutsch BK Medienbildung Soziales Lernen etc.	Soziales Lernen, Klassenlehrer, Methodentag, Fremdsprachen	WBS, GK, AES	Informatik / IMP	Informatik / IMP
Klassenstufen	5 – 13	7 – 13	7 – 13	7 – 13	7-8	4-7
Dauer (Minuten)	90 – 135	180	90 – 135	90 – 135	90	90 - 135
Anforderungen	Raum mit Präsentationsmedium	Raum mit Präsentationsmedium	Raum mit Präsentationsmedium	Raum mit Präsentationsmedium	Hoher Raum	Raum mit Gruppentischen

Für Lehrer

Workshop	<u>Was spielen unsere Schüler eigentlich?</u>	<u>Games im Unterricht</u>	<u>Classcraft – Gamification im Unterricht</u>
Dauer (Minuten)	180	120 – 180	120 – 180
Ort	KMZ Göppingen	KMZ Göppingen	KMZ Göppingen

Logo d

3. Spiele designen

Welcher Jugendliche spielt nicht gerne Computerspiele? Da liegt es doch nahe, mal selbst ein eigenes Spiel zu entwickeln.

Die Teilnehmer des Workshops gestalten zunächst mit Stiften und Papier ein Level für ein Jump 'n' Run Spiel. Programmierkenntnisse sind ausdrücklich nicht erforderlich!

Mit Hilfe der App „draw your game“ wird das Leveldesign digitalisiert und in ein Spiel umgewandelt. Nach einer Erprobungsphase und der Rückmeldung durch andere Teilnehmer wird das eigene Spiel verbessert.

Im Anschluss werden aufgrund der bisher gemachten Erfahrungen mit Draw your game Kriterien für gute Spiele entwickelt und durch die eigenen Spielerfahrungen ergänzt und strukturiert. Dabei sollen auch die Motivationstricks der Spieleindustrie beleuchtet werden.

Besonders interessant wird der Workshop, wenn eine Lektüre für das Design der Levels Pate stehen soll und so die Vorlage medial umgeformt wird.

Organisatorisches

Klassenstufe

5-13

Dauer

90 – 135 Minuten

Räumliche Voraussetzungen

Ein Raum mit Präsentationsfläche und im Idealfall mit Internet.

Bezug zum Bildungsplan

Die Bezüge zum Bildungsplan sind vielfältig und beispielsweise in der Leitperspektive Medienbildung verankert. Sie werden in der Konzeption der CSS GP ausführlich erläutert, hier finden Sie nur die wesentlichen Bezüge in einzelnen Fächer.

Deutsch¹:

Hier bietet sich dieser Workshop zur Umformung von Medien an. Die Spiele sollen dann Inhalte der Lektüre, des Gedichtes etc. darstellen und transportieren.

- „eine Vorlage medial umformen (z. B. Kurzgeschichte als Kurzfilm, Zeitungstext als Online-Version) und die Wirkung ihrer Gestaltungsentscheidungen reflektieren“
- „ihren ersten Gesamteindruck eines Bildes, Films, Hörspiels oder einer Theaterinszenierung erläutern und sich damit auseinandersetzen“ – hier eben eines Spiels.

Basiskurs Medienbildung²

- „ein einfaches digitales Medienprodukt [...] weitgehend selbstständig erstellen und gestalten“
- „ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen“

¹ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D/IK/10/01/03>

² <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BMB/IK/5/02>

Logo d

4. Spiele und Sucht

103 Minuten beträgt die tägliche durchschnittliche Spieldauer bei Jugendlichen laut der JIM Studie. Ist das noch in Ordnung oder sind die Jugendliche alle „Stoned vor dem Bildschirm?“ Dieser Frage werden wir bei diesem Workshop nachgehen.

Die Teilnehmer des Workshops gestalten zunächst mit Stiften und Papier ein Level für ein Jump ‘n’ Run Spiel. Programmierkenntnisse sind ausdrücklich nicht erforderlich! Mit Hilfe der App „draw your game“ wird das Leveldesign digitalisiert und in ein Spiel umgewandelt. Nach einer Erprobungsphase und der Rückmeldung durch andere Teilnehmer wird das eigene Spiel verbessert.

Im Anschluss werden aufgrund der bisher gemachten Erfahrungen mit Draw your game Kriterien für gute Spiele entwickelt, durch die eigenen Spielerfahrungen ergänzt und strukturiert. Gemeinsam überlegen wir, wie man die Spiele so verbessern könnten, damit man Geld verdient und die Spieler das Spiel noch länger spielen. Dabei werden einige Motivationstricks der Unterhaltungsindustrie beleuchtet und so die Suchtpotentiale von Spielen thematisiert. Ob diese Potentiale sich wirklich in einer Computerspielsucht niederschlagen, ist dann der Abschluss des Workshops.

Organisatorisches

Klassenstufe

7-13

Dauer

180 Minuten

Räumliche Voraussetzungen

Ein Raum mit Präsentationsfläche und im Idealfall mit Internet.

Bezug zum Bildungsplan

Leitperspektive Prävention und Gesundheitsförderung³ sowie Verbraucherbildung⁴

- **Sucht und Abhängigkeit**
- **Medien als Einflussfaktoren**

Basiskurs Medienbildung⁵

- **die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen: z. B. Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotentiale, Wirkung medialer Gewalt**
- **„ein einfaches digitales Medienprodukt [...] weitgehend selbstständig erstellen und gestalten“**
- **„ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen“**

Gemeinschaftskunde⁶ / Deutsch⁷

- **Chancen (Information, Kommunikation, Unterhaltung) und Risiken (Verletzung von Persönlichkeitsrechten, Sucht) der eigenen Internetnutzung erläutern.**
- **ihren Umgang mit Medien reflektieren, dabei Gefahren bei der Mediennutzung darlegen**

³ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/LP/PG>

⁴ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/LP/VB>

⁵ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/BMB/IK/5/02>

⁶ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/GK/IK/7-8-9/01/02>

⁷ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D/IK/10/01/03>

Logo d

Profilfach AES

- ihr Freizeitverhalten analysieren⁸
- Funktionen von Freizeit erläutern und **eigene Freizeitaktivitäten bewerten**

⁸ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/AES/IK/7-8-9/05/03>

Logo d

5. Soziales Lernen und Kommunikation

Bei diesem kooperativen Teamspiel müssen die Schüler unter Zeitdruck eine (virtuelle) Bombe entschärfen. Ein Schüler ist der Experte des Bombenentschärfungsteam und verfügt über alle relevanten (und auch irrelevante) Informationen zur Entschärfung. Der andere Schüler sitzt vor der Bombe und weiß nicht, was er tun soll. Sie dürfen sich dabei gegenseitig nicht sehen, sondern nur kommunizieren.

Gemeinsam müssen Sie entscheiden, welcher Draht gekappt, welcher Code eingegeben oder welcher Knopf gedrückt wird.

Durch den Countdown wird ein besonderer Druck aufgebaut und eine Stresssituation erzeugt. Nur durch gute Zusammenarbeit und eine gute Kommunikation können die Aufgaben bewältigt werden

Durch wechselnde Tandems, das Tauschen der Aufgaben und einen anpassbaren Schwierigkeitsgrad

Organisatorisches

Klassenstufe

Klasse 7 – 13 auf Deutsch

Klasse 9 – 13 auf Englisch

Dauer

90 - 135 Minuten mit Reflexion

Räumliche Voraussetzungen

Ein Raum mit Präsentationsfläche und im Idealfall mit Internet. Tische werden keine benötigt, dafür ausreichend Platz.

Bezug zum Bildungsplan

Die Bezüge zum Bildungsplan sind vielfältig und beispielsweise in der Leitperspektive Medienbildung verankert. Sie werden in der Konzeption der CSS GP ausführlich erläutert, hier finden Sie nur die wesentlichen Bezüge in einzelnen Fächer.

Leitperspektive Prävention und Gesundheitsförderung⁹

- **Selbstregulation: Gedanken, Emotionen und Handlungen selbst regulieren;**
- **wertschätzend kommunizieren und handeln;**
- **lösungsorientiert Konflikte und Stress bewältigen;**
- **Kontakte und Beziehungen aufbauen und halten.**

Leitperspektive Medienbildung¹⁰

- Kommunikation und Kooperation

Deutsch¹¹

- Inhalte von Sach- und Gebrauchstexten herausarbeiten,
- aus Texten entnommene Informationen zusammenhängend wiedergeben und in übergeordnete Zusammenhänge einordnen
- nichtlineare Texte (z. B. Diagramm und Schaubild, Tabelle) auswerten

⁹ <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/LP/PG>

¹⁰ <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/LP/MB>

¹¹ <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D/IK/10/01/02>

Logo d

6. Games und Geld

Mit digitalen Games wird inzwischen mehr Geld umgesetzt als mit Kinofilmen. Influencer bei Youtube oder Twitch verdienen ihre Brötchen mit dem Streamen von Computerspielen, das Spiel Fortnite hatte einen höheren Umsatz als H&M – obwohl das Spiel kostenlos ist und für E-Sportler werden inzwischen sechsstellige Ablösesummen bezahlt. Dass Spiele endgültig in der seriösen Wirtschaft angekommen sind, sieht man nicht zuletzt auch daran, dass Kreditinstitute Games-Fonds in ihr Portfolio integriert haben.

Spiele sind inzwischen ein Riesengeschäft – und unsere Schüler eine wesentliche Zielgruppe.

Es gibt viel, womit unsere Schüler finanziell konfrontiert werden: In-App Käufe, Lootboxen mit Glücksspielpotential, „Games as a service“, Game-Streamingdienste usw.

Zeit, sich damit zu beschäftigen.

Organisatorisches

Klassenstufe

7 – 13

Dauer

90 Minuten

Räumliche Voraussetzungen

Ein Raum mit Präsentationsfläche und im Idealfall mit Internet.

Bezug zum Bildungsplan¹²

WBS

- ökonomisches Handeln beschreiben (ökonomisches Prinzip, Kaufverhalten) und dabei die Möglichkeit des nachhaltigen Konsums und Verzichts einordnen (z. B. an einem globalen Produkt)
- Bestimmungsfaktoren von Nachfrage (u. a. Preise, eigene Bedürfnisse, Budgetgrenzen, Peergroup, Werbung, Lebensstil) und Angebot (Kosten für Produktionsfaktoren) nennen und dabei Verbraucherverhalten in einer Informationsgesellschaft analysieren

Verbraucherbildung¹³

Schülerinnen und Schüler sollen dazu befähigt werden, als kritische und mündige Verbraucherinnen und Verbraucher reflektiert Konsumententscheidungen zu treffen

Zentral sind insbesondere folgende Themenfelder: Ressourcen, **Finanzen**, **Verbraucherrecht**, Lebensführung (Körperbild, Ernähren, Kleiden, Wohnen, Gesundheit), **Medien**, Information und – übergreifend – nachhaltiger Konsum. Sie greift damit auf vielfältige Weise Themen aus dem Leben der Schülerinnen und Schüler auf.

Medienbildung¹⁴

Ziel von Medienbildung ist es, Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den neuen Anforderungen sowie den Herausforderungen dieser Mediengesellschaft selbstbewusst und mit dafür erforderlichen Fähigkeiten begegnen können. Dazu gehören eine sinnvolle, reflektierte und

¹² <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/WBS/IK/7-8-9/01/01>

¹³ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/LP/VB>

¹⁴ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/LP/MB>

Logo d

verantwortungsbewusste Nutzung der Medien sowie eine überlegte Auswahl aus der Medienvielfalt in Schule und Alltag.

Logo d

7. Drohnenracing – Coding für Anfänger und Fortgeschrittene

Mit Hilfe einer App programmieren die Schülerinnen und Schüler die Bewegungen einer indoor-Drohne. Nach der ersten Auseinandersetzung mit der Bedienung der App und der Drohnen gilt es, die Drohnen so zu programmieren, damit sie problemlos einen Parcour bewältigen.

Je nach Wissenstand der Schüler kann wird der Parcour unterschiedlich gestaltet.

Organisatorisches

Klassenstufe

7-8.

Dauer

90 Minuten

Räumliche Voraussetzungen

Ein großer (hoher) Raum mit Präsentationsfläche und im Idealfall mit Internet. Tische sollten am Rand oder außerhalb des Zimmers sein.

Bezug zum Bildungsplan

Informatik/ IMP¹⁵

- die algorithmischen Grundbausteine Anweisung, Sequenz, Schleife/Wiederholung, Verzweigung und Bedingung erläutern
- Variablen als änderbaren Wertespeicher (z. B. als Speicher für Punktestand, Rundenzähler in Spielen etc.) erläutern
- Algorithmen in einer geeigneten (z. B. visuellen) Programmierumgebung implementieren und dabei Variablen und algorithmische Grundbausteine zielorientiert anwenden
- Algorithmen zu gegebenen einfachen Problemstellungen entwerfen
- Logische Verknüpfungen (UND, ODER, NICHT) in Bedingungen von *Schleifen* und *Verzweigungen* verwenden¹⁶
- ein kleines Softwareprojekt unter Anleitung durchführen (z. B. Spiel, Smartphone-App, Robotik, Simulation, Microcontroller)¹⁷

¹⁵ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/INF7>

¹⁶ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/IMP/IK/8/01/02>

¹⁷ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/INFWF/IK/10/02>

Logo d

8. Ozobots – Coding und Optimierung

Die Schüler lernen, den Roboter anhand von Linien und Farbcodes zu programmieren. Durch Aufgaben mit steigendem Schwierigkeitsgrad werden immer mehr Funktionen benutzt.

Den Abschluss bildet eine Optimierungsaufgabe, bei der alle Schülergruppen einen Parcours gestalten müssen. In den Parcours müssen dieselben Farbcodes benutzt werden. In welcher Reihenfolge, in welchem Abstand usw. bleibt den Teams selbst überlassen. Das Team, dessen Roboter am schnellsten ist, gewinnt.

Organisatorisches

Klassenstufe

4-7

Dauer

90 – 135 Minuten

Räumliche Voraussetzungen

Ein Raum mit Präsentationsfläche und im Idealfall mit Internet. Tische sollten zu acht Gruppentischen angeordnet werden.

Bezug zum Bildungsplan

Informatik / IMP

- eine Codierungsvorschrift an einem Beispiel erläutern¹⁸
- erklären, dass Informationen auf unterschiedliche Art und Weise codiert werden [...] und den Nutzen unterschiedlicher Codierungen an Anwendungsfällen erläutern
- die algorithmischen Grundbausteine Anweisung, Sequenz, Schleife/Wiederholung, Verzweigung und Bedingung erläutern¹⁹
- Algorithmen als Verknüpfung von Anweisungen und Kontrollstrukturen beschreiben
- Algorithmen zu gegebenen einfachen Problemstellungen entwerfen

Mathematik²⁰

- durch Untersuchung von Beispielen und systematisches Probieren zu Vermutungen kommen und diese auf Plausibilität überprüfen
- das Problem durch Zerlegen in Teilprobleme oder das Einführen von Hilfsgrößen oder Hilfslinien vereinfachen
- das Aufdecken von Regelmäßigkeiten oder mathematischen Mustern für die Problemlösung nutzen
- durch Vorwärts- oder Rückwärtsarbeiten Lösungsschritte finden
- Ergebnisse, auch Zwischenergebnisse, auf Plausibilität oder an Beispielen prüfen
- kritisch prüfen, inwieweit eine Problemlösung erreicht wurde
- Fehler analysieren und konstruktiv nutzen
- Lösungswege vergleichen

¹⁸ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/INF7/IK/7/01>

¹⁹ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/INF7/IK/7/02>

²⁰ <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/M/PK/02>

Logo d

9. Was spielen unsere Schüler eigentlich? Ein Lehrerworkshop

Sie kennen Fortnite – aber nur als Grund für nicht gemachte Hausaufgaben? Ihre Schüler rufen beim Anblick von Legosteinen

Nach der Jim Studie 2018 spielen Jugendliche im Alter von 12-19 durchschnittlich 103 Minuten pro Tag digitale Spiele. Sie sind in der Jugendkultur fest verankert und beeinflussen diese auch nachhaltig.

Vielleicht haben Sie ja früher auch Lemming gerettet, mit Sim City Traumstädte erbaut, Guybrush Threepwood auf seinen Abenteuern begleitet, die Welt erobert oder die Prinzessin gerettet?

Lassen Sie sich von uns in die aktuelle Welt der digitalen Spiele entführen. Wir informieren Sie über die neusten Trends und lassen Sie natürlich ausgiebig die aktuellen Blockbuster testen.

Lernen Sie dabei, was Ihre Schüler von den Hausaufgaben abhält und ob wir von den Motivationskünsten der Spiele auch Elemente in den Unterricht übertragen können.

Organisatorisches

Klassenstufe

Für interessierte Lehrer(-kollegien) ab sechs Personen.

Dauer

180 Minuten

Räumliche Voraussetzungen

Am KMZ Göppingen.

Bezug zum Bildungsplan

Gering. Bezug zur Lebenswelt der Schüler? Enorm.

Logo d

10. Games im Unterricht

Sie wollen Computerspiele im Unterricht einsetzen?

Wir stellen Ihnen eine Spiele vor, die Sie im Unterricht einsetzen können und zeigen Ihnen, wie Sie diese didaktische begleiten können. Sprechen Sie und gerne an, welche Spiele für Ihre Fächer und Klassenstufen in Fragen kommen. Eine kleine Auswahl finden Sie hier:

- Deutsch: Märchen anhand von dem Adventure Ceville behandeln.
- Geschichte: Das antike Griechenland im Discovery Modus von Assassins Creed Odyssey entdecken.
- Geschichte: Das antike Ägypten im Discovery Modus von Assassins Creed Origins entdecken.
- Geschichte: Der Ghetto-Aufstand in Warschau anhand des englischen Spiel [Warsaw](#). (ab 16!)
- Gemeinschaftskunde: Als Immigrationsbeamter im Spiel Papers, Please wird man vor folgenreiche Entscheidungen beim Thema Migration gestellt.
- Geschichte, Gemeinschaftskunde, Religion/ Ethik: This War of Mine ist ein Anti-Kriegsspiel, bei dem das Überleben einer Schicksalsgemeinschaft in einem Bürgerkrieg im Mittelpunkt steht.
- Religion / Ethik: Bei dem preisgekrönten Spiel haben die vier Helden allesamt Einschränkungen, beispielsweise körperlicher oder kognitiver Art. Durch das geschickte Anspielen der Stärken der Charaktere lösen die Spieler einen Kriminalfall und thematisieren Inklusion, Behinderung und Barrierefreiheit.
- Geschichte: Das Spiel „Berlin Wall“ thematisiert Fluchtgeschichten während des Kalten Kriegs (ab 2020).

Organisatorisches

Klassenstufe

Für interessierte Lehrer(-kollegien) oder Fachschaften ab vier Personen.

Dauer

180 Minuten

Räumliche Voraussetzungen

Am KMZ Göppingen.

Bezug zum Bildungsplan

Je nach Spiel.

Logo d

11. Classcraft

Wir stellen ihnen die Gamification-Umgebung Classcraft vor und bewerten gemeinsam Chancen und Risiken. Das Geschehen im Unterricht wird dabei mit Rollenspielelementen erweitert: Schüler werden als Zauberer, Krieger oder Heiler eingeteilt, erhalten unterschiedliche Fähigkeiten und für erledigte Aufgaben

Sie lernen, wie als Lehrer die App bzw. die Umgebung im Unterricht einsetzt und Unterrichtsreihen in der App implementiert.

Organisatorisches

Klassenstufe

Für interessierte Lehrer(-kollegien) ab vier Personen.

Dauer

180 Minuten

Räumliche Voraussetzungen

Am KMZ Göppingen.

Bezug zum Bildungsplan

Gering. Die Motivation vieler Klassen steigt durch den Einsatz enorm.