



GAMING feat. BILDUNG ONE LEVEL UP!

Themenwoche 2022: Gaming feat. Bildung – one level up!

16.05.2022-21.05.2022

Die Veranstaltungen finden im Heinz Nixdorf MuseumsForum oder online statt.

Montag 16. Mai 2022

18:00-20:00 Uhr | Eröffnungsvortrag

#Die Bildung der Zukunft denkt anders!

Digitalisierung wird ab heute in den nächsten 5-15 Jahren unseren gesamten Alltag umkrempeln. Innenstädte werden anders aussehen. Dörfer, kleinere Städte und Regionen haben die Chance wieder zu wachsen, denn es werden zunehmend mehr Menschen in ländliche Regionen ziehen wollen. Aber auch unsere Bildung wird sich ändern. Und damit meine ich jetzt nicht, dass wir nur noch auf Tablets und in schnellen Netzwerken arbeiten. Es geht eher darum, dass wir von der Industrialisierung in die digitale Welt gewechselt sind. Und das heißt: unser Alltag wird neuen Strukturen folgen, neue Möglichkeiten bieten und vor allem Chancen. Die können wir in der Bildung nutzen und darüber sollten wir sprechen.

Da sind zunächst die Kompetenzen. Der Mensch hat 64 davon. 48 hat er in der Industrialisierung vorwiegend genutzt und diese waren auch im Fokus unseres Bildungssystems. Nun, jetzt ist Digitalisierung und wir erkennen, dass wir 10 andere Kompetenzen brauchen von den 64. Damit zusammen hängt auch, dass Lernwissen zwar in der Industrialisierung wichtig war, um bestehende Strukturen mit möglichst gleichen Inhalten immer wieder erneuern zu können. In der Digitalisierung braucht es eher individuelles Erfahrungswissen und mehr autarke Verantwortung und Handlungsfähigkeit.

Referent

Max Thinius ist Europas führender Futurologe und Zukunftsgestalter. Er entwickelt Szenarien für Menschen, Unternehmen und Regionen – und Möglichkeiten sie umzusetzen. Neben seiner Arbeit als Berater ist er Moderator und Bestsellerautor.

Max Thinius publiziert in vielen öffentlichen Medien, hat das Futureneo Institut für Zukunftsgestaltung gegründet, in dem er mit 40 Menschen alle gesellschaftlichen Entwicklungen der Zukunft erforscht, war Gast im wissenschaftlichen Beirat der Bundesregierung, vielen Ministerien, berät Menschen und Unternehmen (DAX bis Mittelstand) wie Regionen und Organisationen (Verbände) in der aktiven Gestaltung der eigenen Zukunft.



Schulamt für den
Kreis Paderborn





GAMING feat. BILDUNG ONE LEVEL UP!

Die Veranstaltung findet im HNF und online statt.

Dienstag 17.Mai 2022

10:00-12:00 Uhr | Workshop

Gaming ohne Grenzen – Wie Barrierefreiheit in digitalen Spielen Inklusion und Teilhabe fördert

Der Workshop gibt einen Überblick über das Projekt Gaming ohne Grenzen, welches im Kölner Raum in inklusiven Spieletest-Gruppen digitale Spiele auf ihre Barrierefreiheit untersucht. Es werden die vier relevanten Bereiche Hören, Sehen, Steuern und Verstehen sowie deren Kriterien beschrieben und mit passenden Beispielen aus der Praxis in Zusammenhang gebracht. Es ist eine Übung für Teilnehmende vorgesehen, bei welcher kostenlose Browser-Spiele auf Barrieren selbst untersucht werden können. Im Anschluss findet ein Transfer der Erkenntnisse aus der offenen Jugendarbeit auf mögliche schulische und unterrichtliche Kontexte statt.

Referentin

Mara Schulze absolvierte den Bachelor of Arts im Bereich der Sonderpädagogischen Förderung. Seit Oktober 2021 ist sie im Projekt „Gaming Ohne Grenzen“ als freie Mitarbeiterin tätig.

Die Veranstaltung findet online statt.

Dienstag 17.Mai 2022

14:00-16:00 Uhr | Workshop

DE: Gamification in Dänemark - Wie unsere Nachbarn im Norden Game-Based Learning Teil des täglichen Unterrichts machen

EN: Gamification in Denmark - How our neighbours in the North make game-based learning part of an ordinary school day

DE: Dänemark hat schon viel früher erkannt, dass die Digitalisierung des Schulsystems unumgänglich ist. Bereits im Jahre 2000 wurde begonnen auf digitale Werkzeuge zu setzen. Ein Grund warum Dänemark heute eines der digitalisiertesten Schulsysteme der Welt hat. Auch aufgrund des "Einfach mal machen"-Mindsets werden neue Projekte und progressive Ideen ständig neu entwickelt und ausprobiert. Auch spiele-basiertes Lernen hat seinen Weg in die Klassenzimmer gefunden. In diesem Workshop können Sie



Schulamt für den
Kreis Paderborn





GAMING feat. BILDUNG ONE LEVEL UP!

von Schulexperten aus Kopenhagen lernen, wie bereits heute Online Spiele Teil des Curriculums sind und können erfahren wie diese in den täglichen Unterricht integriert werden.

EN: Denmark has realized way earlier, than Germany, that a digitalized school system is inevitable. Already in 2000 the digitalization process started, which makes Denmark one of the countries with the most digitalized school system. Due to a "trial and error" mind-set new projects and progressive developments are implemented continuously. Also game-based learning has found its way into Danish classrooms. In this workshop you can learn from school experts based in Copenhagen how games are part of their curriculum already today and get the chance to experience live how this is integrated into day to day education."

Referierende

Jesper Drachmann ist Leiter von TekX der Kommune Rødovre.

Jonathan Bagø ist Lehrer an der dänischen Schule Valhøj Skole der Kommune Rødovre.

Theresa Winter ist Referentin für Digitalisierung beim königlich Dänischen Generalkonsulat München.

Die Veranstaltung findet online mit deutscher Übersetzung statt.

Dienstag 17.Mai 2022

18:00-20:00 Uhr | Vortrag

Spielt doch! Digitale Spiele und ihr gesellschaftliches Potential

Computerspiele | Games - diese liegen bei Kindern und Jugendlichen und vermehrt auch bei Erwachsenen stark im Trend und sind als Kulturgut unserer digitalen Lebenswelt etabliert. Sie sind aus unserer Gesellschaft nicht mehr wegzudenken.

Çiğdem Uzunoğlu geht in Ihrem Vortrag auf die gesellschaftliche Wahrnehmung und Rolle von Games ein und beleuchtet anhand von Zahlen und Fakten ihre Reichweite. Abgerundet wird der Vortrag mit spannenden Einblicken in verschiedene Anwendungsbereiche von Games abseits reiner Unterhaltung.

Referentin

Çiğdem Uzunoğlu ist seit Februar 2018 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Sie ist Mitglied im Beirat der Bibliotheken des Goethe-Instituts und zertifizierte systemische und Master-Business-Coachin. Sie bringt umfangreiche Erfahrungen aus der Stiftungsarbeit mit: Zuletzt war sie Geschäftsführerin von „Die gelbe Villa“, der Stiftung Jovita. Bereits zuvor sammelte sie umfangreiche Erfahrungen in Leitungspositionen als Mitglied der Geschäftsleitung bei der Walter Blüchert Stiftung sowie als



Schulamt für den
Kreis Paderborn





GAMING feat. BILDUNG ONE LEVEL UP!

Bereichsleiterin bei der Stiftung der Deutschen Wirtschaft. Çiğdem Uzunoğlu studierte Politikwissenschaft an der Freien Universität in Berlin.

Die Veranstaltung findet im HNF und online statt.

Mittwoch 18. Mai 2022

10:00-12:00 Uhr | Workshop

BreakoutEdu - Der Escape Room im Klassenzimmer

BreakoutEdu ist eine Unterrichtsidee zur Förderung von kommunikativen und sozialen Kompetenzen sowie des problemlösenden Denkens. Sie eignet sich für alle Schulformen!

Escape Rooms wachsen in den letzten Jahren wie Pilze aus dem Boden. Als Gruppenerlebnis und teambildende Maßnahme von Firmen wie von privaten Gruppen gerne genutzt, kann man sich dort einsperren lassen. Eingebettet in eine Rahmengeschichte, müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, um eine bestimmte Mission zu erfüllen und den Raum verlassen zu können. Was „draußen“ so gut ankommt, muss doch auch in der Schule einsetzbar sein, oder? Wie kann dieses Gruppenerlebnis ins Klassenzimmer geholt werden?

In diesem Workshop wird die Unterrichtsmethode vorgestellt sowie verschiedene Ideen für die Erstellung analoger und digitaler Rätsel, Hinweise und Rahmengeschichten präsentiert. Außerdem können die Teilnehmenden in Kleingruppen selbst an einem Breakout knobeln.

Referentin

Verena Knoblauch ist als Lehrerin und medienpädagogische tätig. Sie ist außerdem Mitarbeiterin der Leitung des Medienzentrums der Städte Nürnberg/Fürth sowie Mitglied des Instituts für zeitgemäße Prüfungskultur.

Seit Jahren setzt Verena Knoblauch digitale Medien im Unterricht ein. Ihr Ziel: Den Unterricht im Sinne einer zeitgemäßen Bildung stetig neu zu denken und zu verändern. Außerdem ist sie in der Lehrerfortbildung, als Referentin und als Autorin tätig und hält bundesweit Vorträge, Workshops und online Fortbildungen zum Thema Lehren und Lernen mit digitalen Medien

Die Veranstaltung findet online statt.



**Schulamt für den
Kreis Paderborn**





GAMING feat. BILDUNG ONE LEVEL UP!

Mittwoch 18.Mai 2022

14:00-16:00 Uhr | Workshop

Literatur verstehen mit Games – Einsatz von Computerspielen im schulischen Literaturunterricht

Computerspiele, ein Freizeitmedium? Ja, aber nicht nur. Computerspiele als geschichtenerzählende Medien bieten vielfältige Potenziale für den Einsatz im Literaturunterricht großer und kleiner Lernerinnen und Lerner: Sie konfrontieren ihre Spielenden mit detaillierten literarischen Welten, in welchen sie selbstständig handeln und mit Figuren interagieren müssen. Im Rahmen des Workshops wird daher der Frage nachgegangen, inwiefern Computerspiele zum Erwerb, Auf- und Ausbau literarischer Bildung und Kompetenz im Literaturunterricht der Primar- und Sekundarstufe genutzt werden können, welche Lernchancen sie für ihre Spielenden bereithalten und welche Herausforderungen es zu bewältigen gilt. Nach einem kurzen theoretischen Input zum Thema Computerspiele im Literaturunterricht werden gemeinsam exemplarisch verschiedene Spiele erprobt und Einsatzszenarien für unterschiedliche Klassenstufen abgeleitet.

Referierende

Dr. Jan M. Boelmann ist Professor für Literatur- und Mediendidaktik an der Pädagogischen Hochschule Freiburg und Direktor des Zentrums für didaktische Computerspielforschung. Seine Forschungsschwerpunkte liegen u.a. in der empirischen Bildungsforschung zum literarischen Lernen in unterschiedlichen medialen Kontexten.

Dr. Lisa König ist akademische Mitarbeiterin für Literatur- und Mediendidaktik mit dem Schwerpunkt Primarstufe an der Pädagogischen Hochschule Freiburg und stellvertretende Direktorin des Zentrums für didaktische Computerspielforschung. Ihre Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte liegen u.a. in der Untersuchung medial-literarischen Lernprozesse, der Literaturvermittlung mithilfe interaktiver Medien sowie der empirischen Bildungsforschung.

Die Veranstaltung findet online statt.



Schulamt für den
Kreis Paderborn





GAMING feat. BILDUNG ONE LEVEL UP!

Mittwoch 18.Mai 2022

18:00-20:00 Uhr | Vortrag

Wie gestalten wir Bildung neu, wenn alles ständig im Wandel ist?

Neue Kompetenzen für das 21. Jahrhundert, allgegenwärtige Digitalisierung, Pandemie, veränderte Medien- und damit Lebenswelten ... – unsere Gewohnheiten und Organisationen der Bildung sind von allen Seiten mit neuen Anforderungen und veränderten Rahmenbedingungen konfrontiert. Dabei ist nicht davon auszugehen, dass es sich um ein vorübergehendes Phänomen handelt. Der Wandel wird auf absehbare Zeit zum Normalzustand.

Jöran Muuß-Merholz liefert in seinem Vortrag lebhaft und teils überraschende Bilder, die beim grundlegenden Verständnis der anstehenden Transformationen helfen, insbesondere im Hinblick auf den digitalen Wandel. Sein Vortrag lädt dazu ein, nicht nur das WIE des Lernens, sondern auch das WAS des Lernens zu überdenken. Die Teilnehmenden können für sich persönlich und für ihre Arbeit Orientierungspunkte entwickeln, um ihre Arbeit auch im ständigen Wandel reflektieren und ausrichten zu können. Dabei wird deutlich, dass die anstehenden Veränderungen nicht vom Himmel fallen, sondern von den Akteuren im Bildungsbereich gestaltet werden können – und müssen.

Referent

Jöran Muuß-Merholz ist Diplom-Pädagoge und Teil der Agentur „J&K – Jöran und Konsorten“. Als Think-and-Do-Tank arbeitet das Team an den Schnittmengen zwischen Bildung & Lernen und Medien & Kommunikation. Neben beratenden und konzeptionellen Arbeiten der Agentur schreibt Jöran Muuß-Merholz für Fach- und Massenmedien, print und online, von Blog bis Buch. Jöran Muuß-Merholz hält Vorträge und gibt Workshops v.a. im deutschsprachigen Raum, aber zum Beispiel auch in Boston und Brno, Cape Town und London, Stockholm und Tokio, Moskau und Mexiko. Weitere Texte, Termine und Projekte von Jöran Muuß-Merholz finden sich unter www.joeran.de.

Die Veranstaltung findet im HNF und online statt.

Donnerstag 19.Mai 2022

10:00-12:00 Uhr | Workshop

Fortnite, Mario Kart & Co. im Schulunterricht – Gaming analog gespielt

Sie wollen ihr Wissen im Bereich Gaming erweitern und einen ganz anderen Zugang für ihren Unterricht kennenlernen? Dann sind Sie bei diesem Workshop genau richtig! Gaming ist für Schülerinnen und Schüler Teil ihres



Schulamt für den
Kreis Paderborn





GAMING feat. BILDUNG ONE LEVEL UP!

Alltags, verbindet, bereitet Vergnügen. Nutzen Sie die Chance Gaming auch im pädagogischen Kontext der Schulen umzusetzen.

In diesem Workshop spielen Sie Ego-Shooter, ein Jump n Run & Co – aber analog. Die Spielfreude, die Sie erleben, zeigt Ihnen Möglichkeiten mit ihren Schülerinnen und Schülern anders ins Gespräch über Gaming zu kommen. Der Workshop vereint Methoden sportlicher Praxis und Reflexion, die wir Ihnen gerne mit auf den Weg geben.

Bitte bringen Sie zu diesem Workshop bequeme Kleidung, Hallensportschuhe und Ihr Getränk mit.

Referierende

Sarah Rensing ist Sportmanagerin beim Ahorn Sport- und Freizeit-Club Paderborn e. V. (ASC Paderborn). Im Rahmen ihres Masterstudiums im Studiengang Sportbusiness Management konnte sie das Thema Online-Gaming und Schule insbesondere auch aus wissenschaftlicher Sicht beleuchten.

Felix Brock arbeitet ebenfalls für den ASC Paderborn und ist dort vor allem in der Sportpraxis mit Kindern und Jugendlichen tätig. Seine umfassenden Erfahrungen im Bereich Sport und Online-Gaming legten den Grundstein für die praktische Umsetzung der Online-Games in Sportspielen.

Die Veranstaltung findet in Präsenz im Ahornsportpark statt.

Donnerstag 19.Mai 2022

15:00-17:00 Uhr | Preisverleihung

Preisverleihung Paderbotics 2022

In einer „coolen“ Veranstaltung feiern die Schirmherren des Programmierwettbewerbs Paderbotics Landrat Christoph Rüter und Abteilungsdirektor Michael Uhlich der Bezirksregierung Detmold zusammen mit der Jury die diesjährigen Sieger der Schüler-AGs aus den Grundschulen. Mit einem kurzweiligen Rahmenprogramm wird das Heinz Nixdorf MuseumsForum zum „Jump ,n' Run“ Gebiet für alle.

Referierende

Landrat Christoph Rüter

Abteilungsdirektor Schule Michael Uhlich,

Jury Paderbotics 2022



**Schulamt für den
Kreis Paderborn**





GAMING feat. BILDUNG ONE LEVEL UP!

Die Veranstaltung findet in Präsenz im HNF statt.

Freitag 20. Mai 2022 + Samstag 21. Mai 2022

Freitag 16:00-19:00 Uhr & Samstag 10:00-17:00 Uhr

Game Jam

Zu einem guten Spiel gehören Grafik, Musik, Sounds, eine spannende Story, Charaktere, Welten und viel Kreativität, um alles zusammenzuführen, keine Frage! Aber warum immer nur Games konsumieren? Warum nicht auch mal hinter die Kulissen der interaktiven Werke schauen und selbst entwickeln!

In einem Game Jam, könnt ihr dies in kurzer Zeit tun. An Tag 1 werden Ideen gesammelt, Teams gebildet und Gamedesign-Software ausprobiert. An Tag 2 erschafft ihr bereits euer Spiel nach eigenen Vorstellungen. Am Ende könnt ihr euer Spiel mit nach Hause nehmen und Freunde und Freundinnen zum Spielen einladen.

Was ihr mitbringen müsst?

- Vorkenntnisse schon mal nicht.
- Wichtig ist Freude am gemeinsamen Gestalten und Lust auf kreatives Arbeiten im Team.
- Wichtig ist, dass ihr mindestens 13 Jahre alt seid.

Bitte beachtet auch unsere aktuellen Zugangsregeln im HNF (<https://www.hnf.de/schutzmassnahmen>)

Game Jam – kurz und knapp:

- **20.05.2022** 15:30 Check In, 16-19 Uhr
- **21.05.2022** 9:30 Check In, 10-17 Uhr

Der Game Jam im Rahmen der Themenwoche „Gaming feat. Bildung – one Level up!“ ist eine Kooperation von Heinz Nixdorf MuseumsForum, Initiative Creative Gaming e.V und LRV-Zentrum für Medien und Bildung.

Referierende

Andreas Hedrich, Philipp Mallmann, Sara Lodeserto, Sergej Klein, Steffi Glorian | Initiative Creative Gaming e.V, Dirk Poerschke | LVR-Zentrum für Medien und Bildung

Die Veranstaltung findet in Präsenz im HNF statt.



Schulamt für den
Kreis Paderborn

