

Ringvorlesung

im Wintersemester 2018/19

Universität Potsdam

Didaktik des digitalen Spielens

Organisation und Kontakt

Manuela Pohl
Universität Potsdam
Professur Didaktik des Englischen
Am Neuen Palais 10
14469 Potsdam
mpohl@uni-potsdam.de

Dr. Sebastian Möring
(Koordination Digital Games Research Center)
Universität Potsdam
Europäische Medienwissenschaft
Institut für Künste und Medien
Am Neuen Palais 10
14469 Potsdam
smoering@uni-potsdam.de

Prof. Dr. Nathanael Riemer
Universität Potsdam
Institut für Jüdische Studien und Religionswissenschaft
Am Neuen Palais 10
14469 Potsdam
nriemer@uni-potsdam.de

© 2018 Layout & Satz: ZIM-Grafik | Foto: Adobe Stock



Innovative Universität Potsdam
Bildungscampus Golln



Fachhochschule Potsdam
University of Applied Sciences



Brandenburgisches Zentrum für Medienwissenschaften



Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 03IHS048A gefördert.

Didaktik des digitalen Spielens

Die aktuelle Ringvorlesung knüpft an die erfolgreiche Vorlesungsreihe "Videospiele als didaktische Herausforderung" des Sommersemesters 2017 an. Ihr Ziel ist die Untersuchung der Potentiale von Computer- und Videospiele(n) im Kontext unterschiedlicher Lernprozesse. Sie beleuchtet dabei (nicht nur schulfachspezifische) Lernziele, die durch den Einsatz digitaler Spiele erreicht werden können. Im Zentrum der einzelnen Vorlesungssitzungen stehen Formen des sozialen Lernens, des Erkundens von natur- und gesellschaftswissenschaftlichen Zusammenhängen und die Ausbildung von Kompetenzen im sprachlich-ästhetischen Bereich mithilfe von digitalen Spielen.

Dabei kommen FachdidaktikerInnen und FachwissenschaftlerInnen verschiedener Bereiche zusammen, treten in den Dialog und zeigen jeweils aus Perspektive ihrer Fachdisziplinen das Lernpotential konkreter Computerspiele auf und stellen es zur Diskussion.

Die Idee für die Ringvorlesungen entstand aus Anregungen von Lehramtsstudierenden, die auf die oben erwähnten Desiderate aufmerksam machten. In dieser Veranstaltungsreihe sollen daher Erkenntnisse der Medienwissenschaften, der Game Studies, der Medienforschung sowie verschiedener fachdidaktischer Disziplinen mit Erfahrungen der Studierenden interaktiv verknüpft werden.

Die Vorträge werden jeweils etwa 50 Minuten dauern, um in einem abschließenden Austausch genügend Raum für Fragen, Diskussionen und Ideen zu bieten.

Manuela Pohl

Dr. Sebastian Möring

Prof. Dr. Nathanael Riemer

Die Vorträge
finden jeweils
Dienstag, 16–18 Uhr,
im Hörsaal 1.09.1.02
am Campus Neues Palais statt.

- 16.10.2018** Einführung
- 23.10.2018** Dr. Ilka Goetz *Universität Potsdam:* Spielend lernen? - Entwicklung von Medienkompetenz mit, durch oder trotz Computerspiele(n)
- 30.10.2018** Prof. Dr. Jan Distelmeyer | Dr. Petra Lenz
FH Potsdam, Universität Potsdam: Regeln. Was bedeuten Vorschriften? – Kybernetische Pädagogik
- 6.11.2018** Prof. Florian Berger
University of Applied Sciences Europe: Evidenzbasiertes Lernspiel-Design – Didaktische Ansätze und praktische Erwägungen
- 13.11.2018** Prof. Dr. Ulrike Lucke *Universität Potsdam:* Spielerisches Training sozialer Kognition – nicht nur für Menschen mit Autismus
- 20.11.2018** Dr. Sabine Harrer
Österreichische Akademie der Wissenschaften: Trauer spielen: zur Darstellung von Intimität und Verlusterfahrung im Videospiegel
- 27.11.2018** Prof. Dr. Nathanael Riemer *Universität Potsdam:* Marketingspiele der Gameindustrie – oder: Was BWL in der Erwachsenenbildung leisten könnte
- 04.12.2018** Christiane Hütter, M.A. *Invisible Playground:* Wissenschaft ins Spiel bringen: Interdisziplinäres Game Design
- 11.12.2018** Manuela Pohl | Dr. Sebastian Möring
Universität Potsdam: Lückenfüller – Vom Nutzen narrativer Leerstellen in Adventure Games beim Sprachenlernen
- 18.12.2018** Prof. Dr. Angelika Beranek | Thomas Scholz, M.A.
Hochschule für Angewandte Wissenschaften München: Female agency in trans-/intermedia Formaten im Deutsch- oder Englischunterricht und als Thema für die Jugendarbeit
- 08.01.2019** Denise Gühne, M.A. | Daniela Korte, M.A.
Grimme-Institut, Städt. Gymnasium Wermelskirchen: Bildmedium Computerspiel - Perspektiven für den Kunstunterricht
- 15.01.2019** Prof. Dr. Ulrich Kortenkamp *Universität Potsdam:* Mathematik in und mit Computerspielen entdecken
- 22.01.2019** Dr. Sebastian Ernst | Maik Wienecke
Universität Potsdam: Eigene Geschichten erzählen, fremde Geschichte(n) verstehen – Computerspiele im Geschichtsunterricht
- 29.01.2019** Matthias Weise, M.Sc *Universität Potsdam:* „VR-spielt?!“ – zum Potential von VR in Computerspielen