

Ringvorlesung

im Sommersemester 2017

Universität Potsdam

Videospiele als didaktische Herausforderung

Organisation und Kontakt

Dr. Sebastian Möring
(Koordination Digital Games Research Center)

Universität Potsdam
Europäische Medienwissenschaften
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

© 2017 Layout & Satz: ZIM-Multimedia, T. Ziegler



FH;P Fachhochschule Potsdam
University of Applied Sciences

EMW
Europäische Medienwissenschaft

z e m

Brandenburgisches Zentrum
für Medienwissenschaften

**digarec**
Zentrum für Computerspielforschung
Digital Games Research Center

Videospiele als didaktische Herausforderung

Mit zunehmender Schnelligkeit etablieren sich neue Medien, Kommunikationsmittel und Kunstformen innerhalb unserer Gesellschaften. Oft sind es Jugendliche, die sich als „digital natives“ unbefangen auf diese Entwicklungen einlassen können. Der Ruf nach einem kritischen Umgang mit Medien, einer systematischen Medienerziehung und Medienbildung wird seit geraumer Zeit formuliert. Allerdings existieren bisher wenige Bemühungen die angehenden Pädagoginnen und Pädagogen mit entsprechenden Methoden, Ideen und Materialien auszustatten.

Die Idee für die Ringvorlesung entstand aus dem Gespräch mit Lehramtsstudierenden, die auf die oben erwähnten Desiderate aufmerksam machten. In dieser Ringvorlesung wird daher das Wissen über Computerspiele aus den Medienwissenschaften, den Game Studies sowie der Medienforschung direkt an die Lehrerinnen- und Lehrerausbildung angebunden. Ihr Ziel ist die Untersuchung der Einsetzbarkeit von Computer- und Videospielen im schulischen Unterricht und für Aktivitäten in außerschulischen Jugendeinrichtungen. Die Referentinnen und Referenten werden aus den jeweiligen Perspektiven ihrer Fachdisziplinen konkrete Methoden und Anwendungsmöglichkeiten anhand von ausgewählten Computerspielen erörtern. Schwerpunkt des Interesses bilden dabei Videospiele, die in erster Linie zur Unterhaltung eingesetzt werden, da der Einsatz von „Serious Games“/„Educational Games“ in jüngster Zeit schon breiter wahrgenommen wird.

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

Dr. Sebastian Möring

Prof. Dr. Nathanael Riemer

Die Vorträge
finden jeweils
Dienstag, 16-18 Uhr,
im Hörsaal 1.09.1.14
am Campus Neues Palais statt.

18.4.2017 Einführung

25.4.2017 Prof. Dr. Heiko Christians *Universität Potsdam:*
Historische Medienbildung als Zukunftsperspektive in Schule und Universität. Ein Vorschlag

2.5.2017 Dr. Sebastian Möring *Universität Potsdam/Digital Games Research Center:* Was verstehen wir, wenn wir Computerspiele spielen? Zur Hermeneutik des Computerspielens

9.5.2017 Prof. Dr. Jan Distelmeyer *FH Potsdam:*
Kontrollieren. Zur Interaktivität von Computerspielen

16.5.2017 Heiko Brendel, M.A., M.S.Sc. *Universität Potsdam:*
4X-Geschichtsspiele im Schulunterricht - Eine Brücke zwischen Geschichte, Geografie und Politischer Bildung?

23.5.2017 Prof. Dr. Judith Ackermann *FH Potsdam:* Beeinträchtigungen spielerisch erfahrbar machen. Mit Computerspielen das Thema 'Inklusion' im Unterricht behandeln

30.5.2017 Prof. Dr. Rune Nielsen *IT-Universität Kopenhagen:*
Video Game Addiction: a historical and critical analysis

6.6.2017 Manuela Pohl, M.Ed. *Universität Potsdam:*
„The game is afoot!“: Zum Potential von Computerspielen im Englischunterricht

13.6.2017 Paul Dalg *Leiter USK.online:* Spielverderber Jugendschutz - Juristische und praktische Grenzen beim Einsatz von Videospielen im Schulunterricht

20.6.2017 Martin Thiele-Schwez, M.A. *Hochschule für Bildende Künste Braunschweig/Playing History:* Playing History - wie wir mit Spielen Geschichte(n) vermitteln

27.6.2017 Prof. Dr. Stephan Günzel *BTK - Hochschule für Gestaltung:* Das Bild des Computerspiels im Kunstunterricht

4.7.2017 Dr. André Czauderna *Cologne Game Lab, TH Köln:*
Möglichkeiten des Einsatzes von Computerspielen im Politikunterricht am Beispiel von Democracy 3

11.7.2017 Melanie Fritsch, M.A. *Universität Bayreuth:*
Gitarrensimulanten und Daumenartisten? Überlegungen zum Einsatz von Computerspielen im Musik-, Instrumental- und Sportunterricht

18.7.2017 Prof. Dr. Nathanael Riemer *Universität Potsdam:*
Mit den Göttern zocken. Religionen in Computerspielen. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen im Unterricht