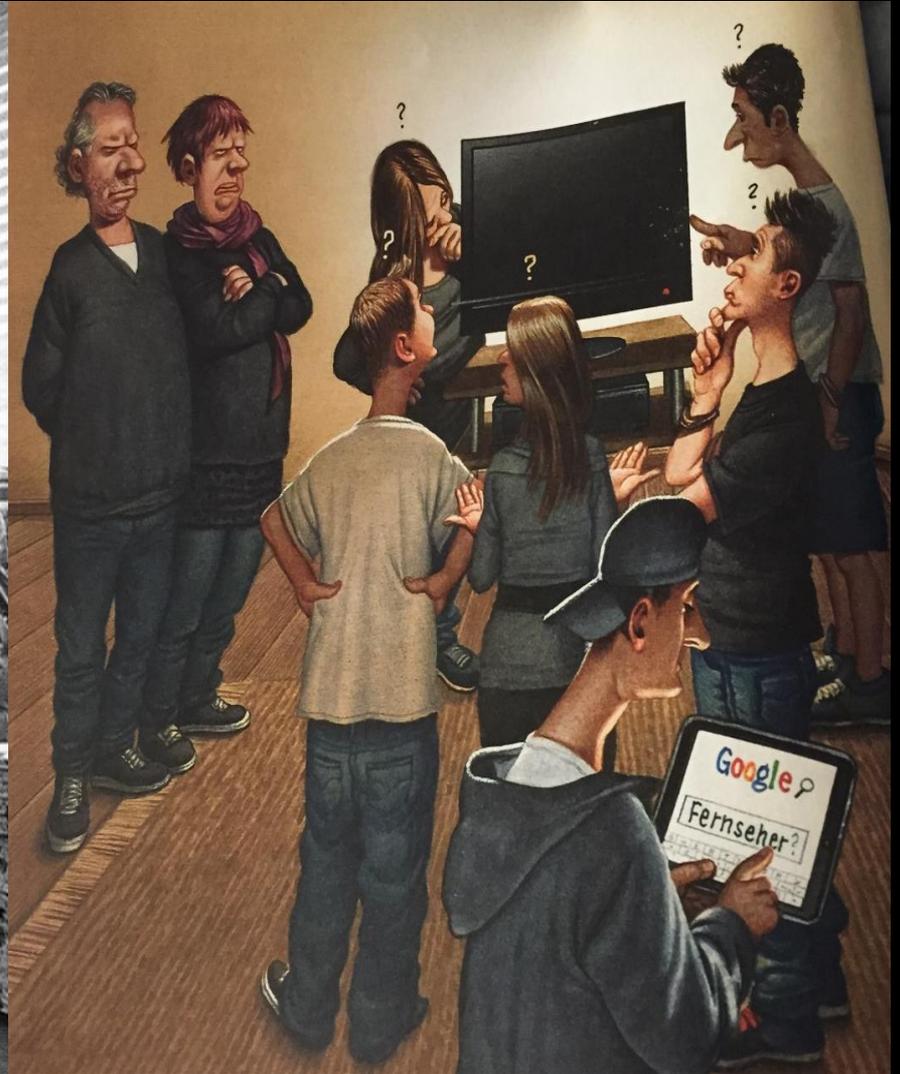




Keynote Digitalisierung und Schule



Andreas Hedrich

Digitalisierung und Schule

{ Wirtschaftslehrrertag
{ der Joachim Herz Stiftung, 25.10.2019

- ↳ www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew1/medienpaedagogik-aesthetische-bildung.html
- ↳ www.jaf-hamburg.de
- ↳ www.creative-gaming.eu

Andreas Hedrich

All this technology is making us antisocial.



- ⌘ Medienkompetenz
- ⌘ Definition von Medien
- ⌘ Menschen und Medien
- ⌘ Kommunikation
- ⌘ Wirtschaftliche Interessen an Medien

Medienbildung

- ⌘ Digitale Bildung
- ⌘ Gesellschaft
- ⌘ Vorwissen von Schüler*innen
- ⌘ KMK Strategiepapier
- ⌘ digital.learning.lab

Digitalisierung



Gesellschaft und Kommunikation

- ⌘ Alltagsmedium
- ⌘ Methoden die Spaß machen vs. Lernen?
- ⌘ Reflexion durch Handeln

Medienpraxis in der Schule

- ⌘ Lernen mit und über Medien
- ⌘ Fachbezug
- ⌘ Bezug zum Alltagshandeln

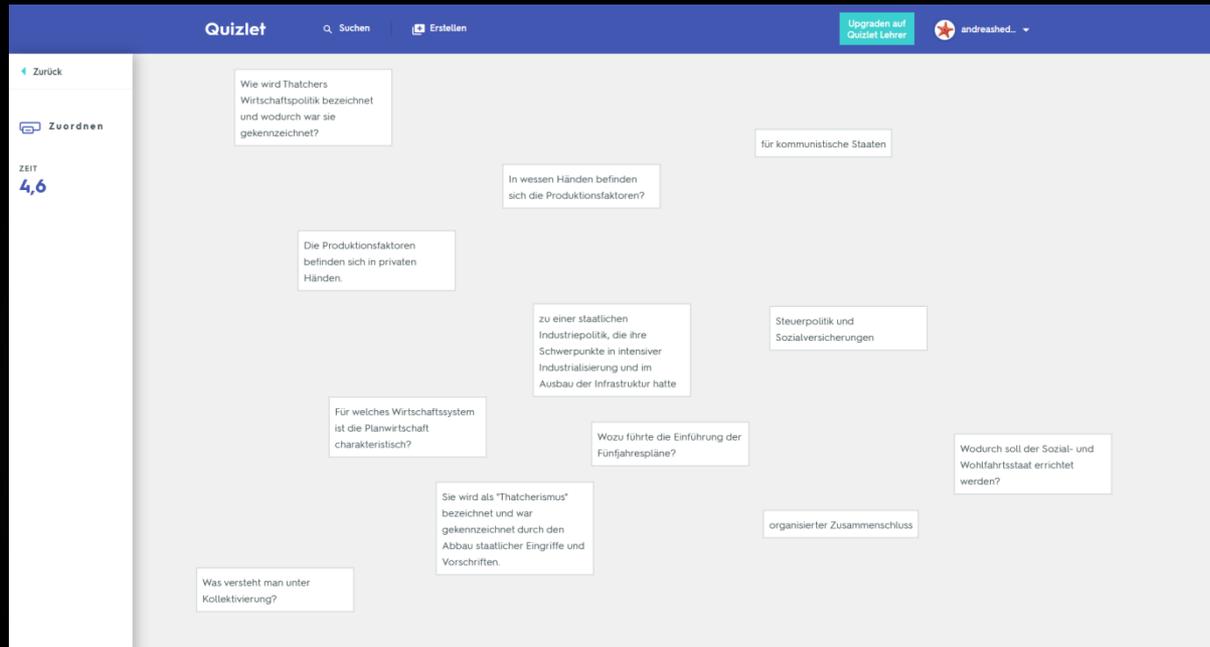
1. Praxis: Mediendidaktik

Erklärvideos (entsprechend Podcasts o.ä.) produzieren



1. Praxis: Mediendidaktik

Spiele und Quize erstellen



1. Praxis: Mediendidaktik

Medienmechanismen im Sport aufgreifen



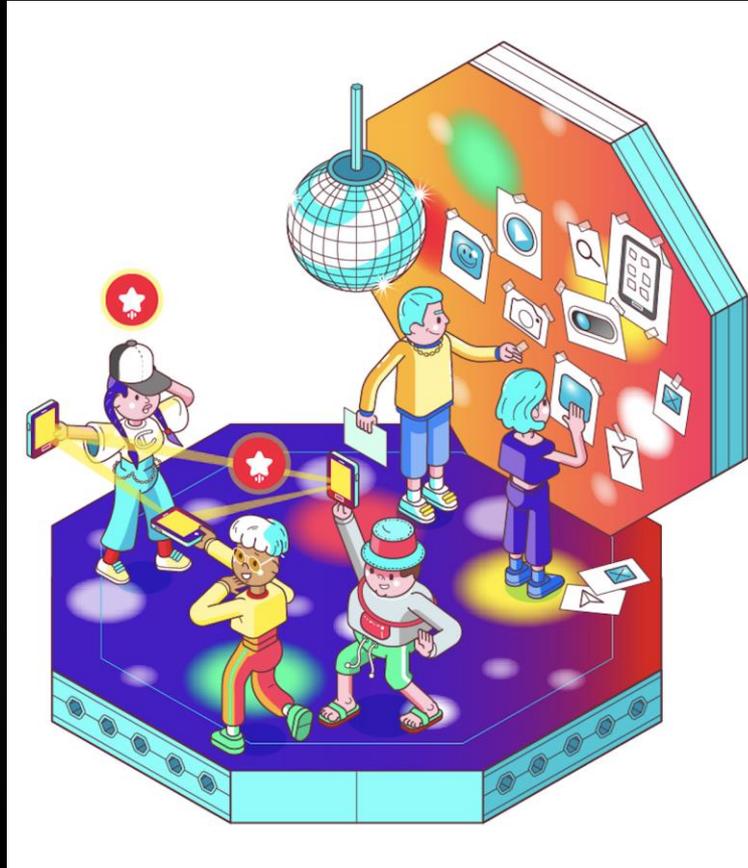
1. Praxis: Mediendidaktik



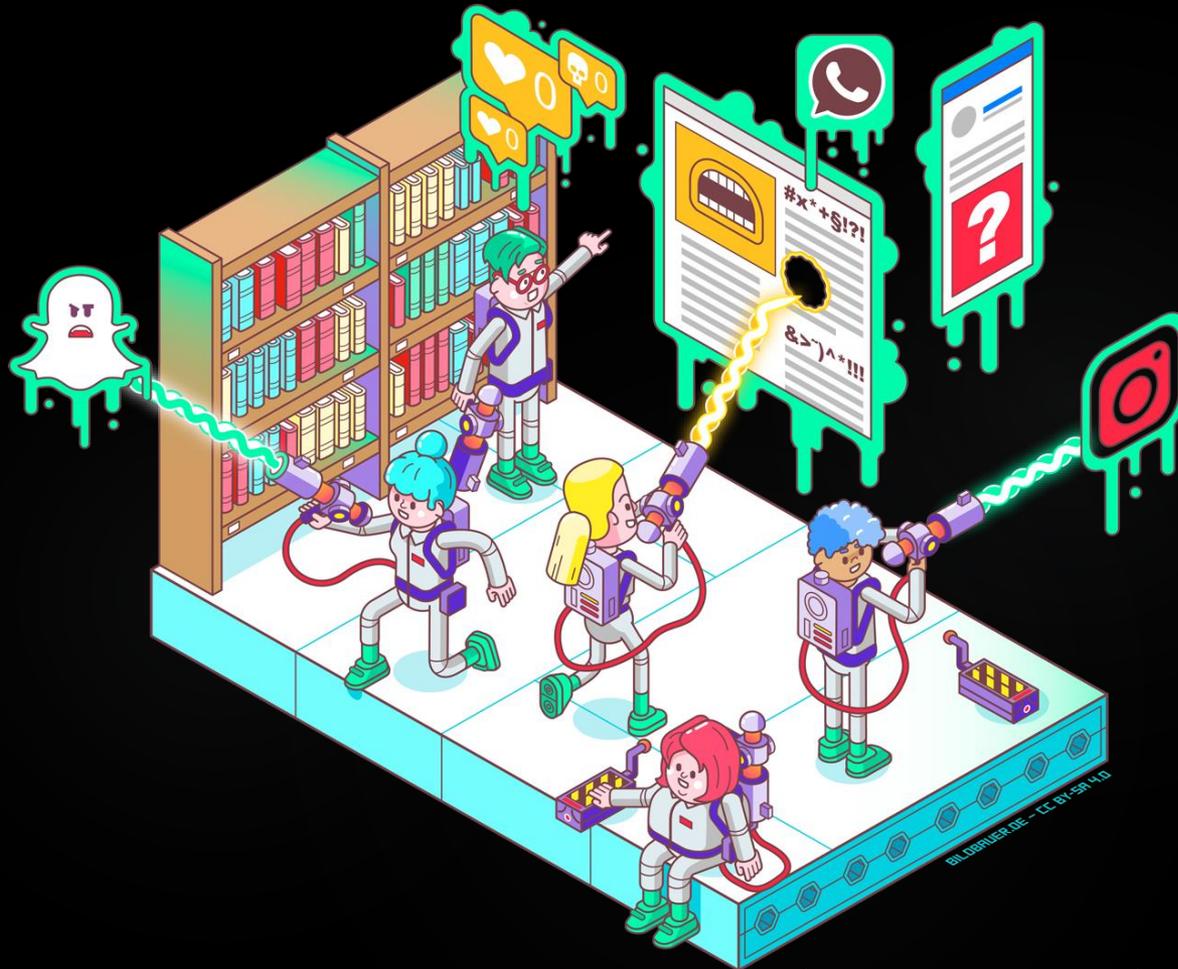
1. Praxis: Mediendidaktik

- ⌘ Politik und Netzkommunikation
- ⌘ Mechanismen hinter Social Media
- ⌘ Gefahren für die Demokratie

2. Praxis: Demokratiebildung



2. Praxis: Demokratiebildung



2. Praxis: Demokratiebildung

Pinnwand **Pinnwand**

Profil

Name:

Geschlecht: männlich weiblich

Im Fernsehen schaue ich:

Wetten dass Bauer sucht Frau Polittalk
 Fußball Kochsendungen
 Tatort ich schaue kaum TV

Profilbild

Ich bin Fan von folgendem Bundesliga-Verein:

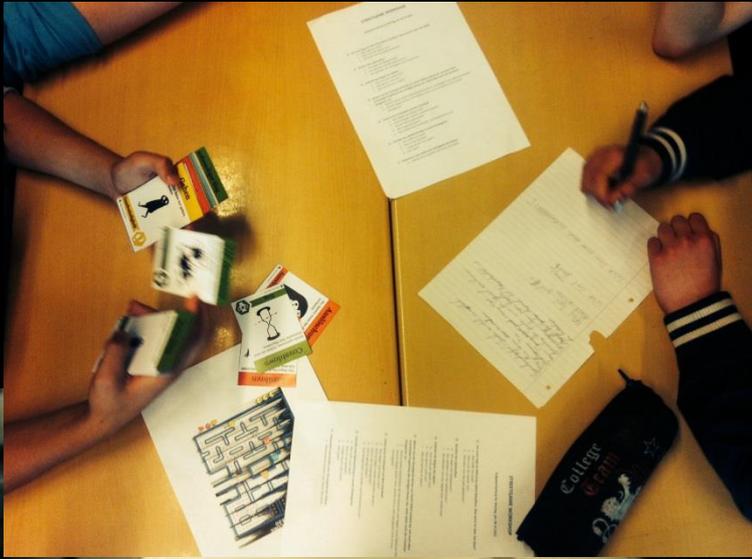
.....

2. Praxis: Demokratiebildung

- ⌘ Perspektive wechseln
- ⌘ Mit Spielen spielen
- ⌘ Creative Gaming
- ⌘ Spielregeln ignorieren
- ⌘ Spiele als Werkzeugkasten nutzen

3. Praxis: Systeme erkennen

Profilklasse Smartgaming STS Wilhelmsburg



3. Praxis: Systeme erkennen

- ⌘ Bedeutung von Spielen (Geschichte, Gesellschaft)
- ⌘ Digitaler Sandkasten (Bauen)
- ⌘ Besuch Industrie und Ausbildung
- ⌘ Street Gaming
- ⌘ Schulfest/Elternabend
- ⌘ Gamevideo
- ⌘ Gamedesign in verschiedenen Schwierigkeitsstufen
- ⌘ Spielevermarktung

3. Praxis: Systeme erkennen

Themenzentrierte Arbeit: Im Westen nichts Neues

- ⌘ Ein Thema mit Methode des Gamedesigns bearbeiten
- ⌘ Erzählwerkzeug und Möglichkeit zur Verdeutlichung
- ⌘ Klarer Perspektivwechsel

3. Praxis: Systeme erkennen

Themenzentrierte Arbeit: Im Westen nichts Neues



3. Praxis: Systeme erkennen

Suche ...

MEDIENKOMPETENT MIT DIGITALEN SPIELEN

PRAKTISCHE BEISPIELE FÜR GAMES IN DER PÄDAGOGIK

[Konzepte und Methoden](#)
 [Expertenvideos](#)
 [Arbeitsmaterial](#)

MEDIENKOMPETENT MIT DIGITALEN SPIELEN



CC-BY 4.0 Jugend hackt, Foto: Sandra Schink

Digitale Spiele gehören nicht nur zum Kulturgut, sondern sind aus dem Alltag vieler Menschen nicht mehr wegzudenken. Darüber hinaus bergen sie auch große Potenziale und eröffnen vielfältige Möglichkeiten im Bereich der Bildung und der Förderung von Medienkompetenz.

Das Projekt "Medienkompetent mit digitalen Spielen" zeigt den Diskurs aus pädagogischer Perspektive und bündelt Konzepte und Methoden zum kreativen und bildungsrelevanten Umgang mit digitalen Spielen, damit Fachpersonen aus außerschulischen und schulischen Kontexten diese kennenlernen, ausprobieren und für ihr eigenes Umfeld umsetzen können.

COMPUTERSPIEL-ZEITREISE



Bei der Computerspiel-Zeitreise stoßen die Teilnehmenden auf Games und Konsolen der vergangenen Jahre und Jahrzehnte sowie auf aktuelle Titel. Die Teilnehmenden reflektieren ihre Computerspielenutzung bis hin zu den ersten Spielerfahrungen und vergegenwärtigen sich ihre Spielefavoriten.

[\[direkt zur Methode\]](#)

NEWSGAMES



Was sind Newsgames? Eric Jannot gibt darauf die Antwort und erklärt wie sie im Lehrkontext eingebunden werden können, um komplexe Zusammenhänge aktueller, öffentlich diskutierter Themen begreifbar zu machen.

[\[direkt zum Video\]](#)

GAMEDESIGN MIT KODU



Die Teilnehmenden entwickeln eine eigene Spielidee und setzen sie mit der visuellen Programmier-Software Kodu selbst um. Dabei beschäftigen sie sich mit dem Design- Prozess von Games, machen erste Programmiererfahrungen und lernen die für Games essentiellen Wenn-Dann-Regeln kennen.

[\[direkt zum Konzept\]](#)

3. Praxis: Systeme erkennen



3. Praxis: Systeme erkennen

- ↳ Chance ergreifen
- ↳ Begeisterung für nonformale Bildungsprozesse nutzen
- ↳ Analogisieren
- ↳ Digitale Mündigkeit und Medienkompetenz



Fazit

- ↳ www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew1/medienpaedagogik-aesthetische-bildung.html
- ↳ www.jaf-hamburg.de
- ↳ www.creative-gaming.eu
- ↳ <https://quizlet.com/>
- ↳ <https://digitallearninglab.de/>
- ↳ <https://demokratielabore.de/workshops/data-dancing/>
- ↳ <http://pb21.de/2013/01/facebook-spiel-download/>
- ↳ <http://medienkompetent-mit-games.de/>

Links

Kahoot!

Vielen Dank

andreas.hedrich@uni-hamburg.de

Keynote Digitalisierung und Schule

Andreas Hedrich