

ZEITPLAN Modul 1: „Erste Schritte gehen“. Digitale Spiele als Teil unserer Gesellschaft

Dauer:

- 60 Minuten

Zielsetzung:

Die Workshopteilnehmer*innen...

- erhalten einen Einblick in die Bedeutsamkeit von Games in Gesellschaft und Lebenswelt anhand ausgewählter Studien und kultureller Phänomene,
- bekommen einen Überblick über die Games-Landschaft und lernen mögliche Spektren kennen (Plattformen, Spielmechanik, Grafikstile, Themenfelder) und
- lernen verschiedene Formen von Games für die Bildungsarbeit (Serious Games, Serious Gaming & Gestaltungsmöglichkeiten) kennen.

Zeit in Min	Phase	Ablauf/Methode	Sozialformen	Medien/Material	Kommentar zur Durchführung
10 Min.	Begrüßung	Allgemeine Begrüßung und Vorstellung des Tagesplans	Stuhlkreis	Präsentation, Zeitplan gesamter Workshop	Erwartungsmanagement: Einführungsworkshop

20 Min.	Vorstellungsrunde mit Bilderspirale	<p>Aufgabe: Wähle ein Bild aus und begründe, warum dieses Bild am ehesten deinen Gedanken an das Thema entspricht? Und welche Erwartungen hast du an den Workshop <i>Games in der Erinnerungsarbeit</i>?</p>	Stuhlkreis	<p>Präsentation, Flipchart für Dokumentation (Trennung in Gedanken Thema, Erwartungen Workshop) Bilder für die Bilderspirale</p>	<p>Diese Übung dient dazu, die Erwartungshaltung der Teilnehmenden abzufragen, sowie die Fragen, mit denen sie in den Workshop gehen, daher Dokumentation auf Flip. Darauf eingehen was heute passiert und was nicht, sodass Erwartungen der TN nicht enttäuscht werden.</p> <p>Bilder in Spirale so auslegen, dass alle Teilnehmenden alles sehen können und erst in Blitzlichtrunde Fotos in die Hand nehmen, falls ein Bild mehrfach gewählt wird.</p>
40 Min.	Input Referent	<p>Die Teilnehmer*innen erhalten eine Einführung in die Thematik anhand eines Vortrags der Workshopleitung. Diese geht auf die Themenfelder ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Games als Teil unserer Gesellschaft - Überblick: Was sind digitale Spiele? - Games in der Bildungsarbeit <p>Die Teilnehmer*innen machen sich Notizen auf AB1, stellen Rückfragen und kommen miteinander ins Gespräch. Die Workshopleitung weist hierzu die Teilnehmer*innen zu Beginn des Inputs darauf hin, dass Rückfragen direkt gestellt werden können, insbesondere zu den ausgeführten Beispielen.</p>	Plenum	<p>Präsentation M1 AB 1 für die Teilnehmer*innen, das bei Bedarf ausgeteilt werden kann.</p>	<p>Vermittlung grundlegender Inhalte zum Thema Games, Hinführung über lebensweltliche Relevanz, Verwendung exemplarischer Phänomene und Beispiele, Sensibilisierung zum Thema „Games sind nicht gleich Games“ und einem entsprechenden Möglichkeitsspektrum, Kennenlernen von Beispielen zum Thema Serious Games und Serious Gaming</p> <p>Die Inhalte sind so gestaltet, dass insbesondere unerfahrene Zielgruppen einen niedrigschwelligen Eindruck zum Thema erhalten. Bei vertiefenden Diskussionen oder besonderen Themenwünschen können die Folien aus der Präsentation „Bonusmaterial“ genutzt werden.</p>