

LFK PRESSEMITTEILUNG Nr. 12/2020

Serious?! Games für die Schule

Digitale Tagung zu „Games im Unterricht“ am 7. Mai zeigt Best-Practice-Beispiele

Stuttgart, 06.05.2020. Lassen sich Computerspiele im Unterricht nutzen? Und wenn ja, welchen Kriterien müssen Games genügen, um sinnvoll und zielführend eingesetzt werden zu können? Mit diesen Fragen setzen sich Fachkräfte aus Wissenschaft, Pädagogik und Spieleentwicklung im Rahmen der von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) angebotenen Plattform „Games im Unterricht“ auseinander - nun präsentieren sie im Rahmen der Tagung „Edutain Me 6.0 – Das Klassenzimmer für die digitale Zukunft“ ihre Ergebnisse. Edutain Me 6.0 findet am Donnerstag, den 07. Mai 2020, ab 15:00 Uhr im Rahmen des Internationalen Trickfilm-Festivals Stuttgart (ITFS) in digitaler Form statt.

Videospiele ein innovativer Baustein des digitalen Unterrichts

Dr. Wolfgang Kreißig, Präsident der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), betont die Wichtigkeit neuer Lehr- und Lernmethoden: „In diesen außergewöhnlichen Zeiten sind innovative Formen des Schulunterrichts besonders wichtig, aber auch besonders herausfordernd. Der Einsatz von Videospielen ist hierbei ein wertvoller Ansatz. Unser Angebot www.games-im-unterricht.de bietet hierzu Beispiele für den praktischen Einsatz an der Schule. Ich freue mich daher, dass das ITFS und die Tagung ‚Edutain Me 6.0‘ digital stattfinden und somit trotz der Einschränkungen durch die Corona-Pandemie ihr Publikum erreichen können.“

Praxisbeispiele aus der Grundschule

Die „Traum“-Schule mit Hilfe von Sims und MineCraft digital gestalten? Im Sportunterricht mit MarioRun und PacMan unterwegs? Frau Prof. Dr. Stefanie Nickel von der PH Schwäbisch Gmünd und Anja Marquardt von der PH Ludwigsburg präsentieren ihre Erkenntnisse zu Chancen und Grenzen von Videospielen bei der pädagogischen Nutzung. Im Anschluss findet eine live-Diskussion zum Thema „Das Klassenzimmer für die Digitale Zukunft“ statt. Eltern, Lehrerinnen und Lehrer sowie andere am Thema interessierte Personen können die Veranstaltung kostenlos auf der [Webseite des ITFS](http://www.itfs.de) verfolgen. Dort finden Sie auch den gesamten Ablaufplan von „Edutain Me 6.0“.

Ansprechpartnerin für Presseanfragen:

Eva-Maria Sommer
Landesanstalt für Kommunikation
Baden-Württemberg (LFK)
Telefon: 0711 66991 - 12
E-Mail: presse@lfk.de

Über die Landesanstalt für Kommunikation (LFK)

Die LFK ist die Medienanstalt für Baden-Württemberg. Sie lizenziert und beaufsichtigt den privaten Rundfunk, weist Übertragungskapazitäten zu und entwickelt und fördert eine vielfältige Medienlandschaft. Sie ist außerdem zuständig für den Jugendmedienschutz und die Vermittlung von Medienkompetenz. Hierzu engagiert sie sich in zahlreichen Projekten im Land und bietet Aus- und Fortbildungsmaßnahmen an.

Über „Games im Unterricht“

Games im Unterricht stellt eine Plattform dar, auf der sowohl ausgearbeitete Unterrichtskonzepte als auch Hintergrundinformationen zur sinnvollen Einbindung von Computerspielen in den Schulalltag bereitgestellt werden. So soll es möglich sein, auch mit wenig Vorwissen und möglichst geringem Aufwand Computerspiele im Unterricht einzusetzen.