



© Illustration Freepik.com

**Mittwoch 27.04.2022,
14:30 - 18:00 Uhr,
Bildungsdirektion Wien
Wipplingerstraße 28, 1010 Wien**

DIGITALE SPIELE FÜR DEN UNTERRICHT

Eine praxisorientierte Hands-on Veranstaltung für LehrerInnen und Interessierte aus dem Bildungsbereich. Mit Materialien und Ideen für die Sekundarstufe I & II; Begrüßung durch SQMⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Brigitte Heller, MBA
Eine Kooperation der Bildungsdirektion für Wien und dem GameLab der Uni Wien.

Kontakt: Bildungsdirektion | Andreas Huber-Marx



Swift Playgrounds

Andreas Barnabas Huber-Marx

Spielerisch erste Erfahrungen im PROGRAMMIEREN machen. Neben dem „Schreiben von Code“ ist Kreativität und Problemlösungskompetenz gefragt. Probleme kritisch zu hinterfragen und kreative Lösungsansätze zu entwickeln sind Skills, die in jedem Lebensbereich weiterhelfen und einen Mehrwert über das Programmieren hinaus generieren.

Im Workshop wird der Swift Playgrounds kennengelernt und auch die Verknüpfung bzw. der Transfer in die reale SWelt mit Robotik (Sphero & SPRK) ausprobiert.

Spiele Studio

Matthias Steinböck

Spielmachen ist ein aufstrebendes Geschäftsfeld. Die Gaming-Industrie ist mittlerweile mit größeren Geldmitteln ausgestattet, als die gesamte Film- und Video-Industrie. Spielmachen hat aber auch nicht ökonomische Aspekte.

Was beim Spielmachen gelernt und gelehrt werden kann, soll dieser Workshop erfahrbar machen. Gemeinsam wird mit Nintendos Spielestudio ein einfaches Spiel programmiert, getestet und Risiken und Potentiale gemeinsam besprochen.

DIGITALE SPIELE IN GSPB

Fluchterfahrungen, Redaktions-sitzungen und Stadtführungen im klassischen Athen

Alexander Preisinger

Digitale Spiele bieten gerade für Geschichte und politische Bildung die Chance, vergangene und abstrakte Sachverhalte erlebbar zu machen – Schüler*innen werden durch digitale Spiele zu aktiv Handelnden! Im Vorgang des Spielens bilden sie sich ihre eigene Meinung und entdecken historisch-politische Sachverhalte.

Dieser Workshop wird drei digitalen Spiele und ihre Didaktisierung vorstellen.

Headliner: NoviNews (Unbound Creations LLC) | Begrabe mich, mein Schatz (The Pixel Hunt, ARTE France, FIGS / Dear Villagers) | Assassin's Creed Discovery Tour Ancient Greece (Ubi Soft

playing history, learning history

Lorenz Prager

Der Workshop vermittelt anhand eines konkreten Beispiels wie man Computerspiele im Geschichtsunterricht einsetzen kann. Es wird eine Unterrichtsplanung zum Spiel „Through the Darkest of Times, das den Widerstand gegen das NS-Regime thematisiert, vorgestellt und mit den Teilnehmer*innen erprobt. Im Vordergrund stehen dabei der Praxisbezug und die Möglichkeit für die Teilnehmenden eigene Spielerfahrungen zu machen.

„Through the Darkest of Times“ (Paintbucket, 2020)



LERNEN MIT MINECRAFT

Mehr als nur ein Spiel!

Michael Fleischhacker

Andreas Barnabas Huber-Marx

Extended Reality (AR, VR und digitale Medien) ermöglicht uns einen Zugriff auf Orte bzw. Räume unabhängig von unserem tatsächlichen Wohnort. Dadurch können wir uns diesen Orten annähern, sie kennenlernen, erforschen, erfahren, begreifen ... und die Orte in Folge auch in der realen Welt aufsuchen. Die vorab Beschäftigung und Auseinandersetzung mit dem Raum auf spielerische Weise (Game Based Learning Aufgaben), kombiniert mit digitalem und analogem Zusatzmaterial (Fokus auf XR Apps und

Kreativität) schafft ein neuartiges, immersives Lernerlebnis.

In diesem Workshop wollen wir zeigen, wie dies in der Klasse gelingen kann. Der 8-Punkte-Plan mit dem Roll Out von digitalen Endgeräten bietet unglaubliches Potenzial und Möglichkeiten für moderne Lern- und Lehrformen, welche wir durch dieses Projekt unterstützen wollen. ausprobiert.

