

Titel

Thema:	„Let`s play!“ - Wie Sucht und Spielmechaniken in Free2play-Videospielen zusammenhängen
Veranstaltungsnummer:	2215M3401

Inhalt/Beschreibung

Beschreibung und didaktische Gestaltung:	Videospiele sind längst zum Kulturgut geworden. Das Medium ist schon lange der Nische entwachsen und erzählt heute große Geschichten in denen vielfach auch gesellschaftliche Entwicklungen aufgegriffen werden. Das eigene Ausprobieren der Spiele und die anschließende Analyse bilden einen Schwerpunkt der Fortbildungen.
Schwerpunkte/Rubrik:	Digitale Medien

Allgemeine Informationen

Fächer / Berufsfelder:	- Medienpädagogik
Zielgruppen:	- Alle Lehrkräfte
Schularten:	- Sekundarstufe I
Veranstaltungsart:	Seminar
Gültigkeitsbereich:	Hamburg
Leitung:	Helge Tiedemann, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung
Dozenten:	Jan Kolbow, Stadtteilschule Süderelbe

Weitere Hinweise

Zusatzinformationen:	<p>Videospiele sind längst zum Kulturgut geworden. Das Medium ist schon lange der Nische entwachsen und erzählt heute große Geschichten in denen vielfach auch gesellschaftliche Entwicklungen aufgegriffen werden. Im Zuge dieser Entwicklung haben die Entwicklungs- und Vertriebsstudios von Videospielen jedoch angefangen, vielfältige Methoden zur Kapitalisierung ihrer Spiele zu finden. Am offensichtlichsten ist dies im Bereich sogenannter Free2play-Spiele. Diese sind zwar im ersten Moment kostenlos erhältlich, verleiten jedoch dazu, über die Zeit viel Geld in das Spiel zu investieren. Die Spielmechaniken von Free2play-Spielen knüpfen dabei häufig an das Belohnungssystem im Gehirn an und fördern so Computerspielsucht von Jugendlichen. Die Beschäftigung mit Videospielen im Unterricht ist bisher eher eine Ausnahme. Das Modul „Ich beherrsche das Spiel!“ des Hamburger Medienpasses gibt dabei eine gute Orientierung zur Durchführung von Lehr-Lernszenarien. Andere Materialien, welche Free2play-Spiele behandeln haben aber oft einen rein präventiven Charakter mit Blick auf die Computerspielsucht, was prinzipiell auch richtig ist. Die Behandlung dieses kulturellen Phänomens im unterrichtlichen Kontext erfordert jedoch auch Anerkennung und Sachverständnis in Bezug auf einen verantwortungsbewussten Umgang.</p> <p>Die Fortbildung soll interessierten Kolleg:innen, die sich zum ersten mal mit Videospielen beschäftigen eine Einführung in das Thema geben. Das eigene Ausprobieren der Spiele und die anschließende Analyse bilden einen Schwerpunkt</p>
----------------------	---

Weblink:

der Fortbildung. Ausgangspunkt ist dabei eine wertschätzende Haltung zum Hobby Videospiele.

<https://li.hamburg.de/medien/>

Anbieter

Anbietername:	Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung
Anbieteranschrift:	Felix-Dahn-Straße 3 und Weidenstieg 29, 20357 Hamburg
E-Mail-Adresse:	tis@li-hamburg.de

Termin

Termin:	26.11.2022 10:00 bis 17:00 Uhr
Dauer:	6 Zeitstunden

Veranstaltungsort

Veranstaltungsort:	Landesinstitut Hamburg, Felix-Dahn-Straße 3 und/oder Weidenstieg 29, 20357 Hamburg
--------------------	--