

Programm

2022/2

THE BASEMENT

DECIDE AND SURVIVE

Planspiele im Unterricht

[Mission] Ein Planspiel unter die Lupe nehmen und Einsatzmöglichkeiten kennen lernen

[Termin] 31. Mai 2022, 14:00 – 19:00 Uhr

[Inhalt] Das Planspiel decide-and-survive bildet das Grundgerüst internationaler politischer Prozesse ab: Territorialstaaten, die in eigener Souveränität wirtschaftliche, diplomatische und militärische Entscheidungen treffen und ihre Koexistenz selbst gestalten. In den Spielmechanismen werden Theorien der Friedens- und Konfliktforschung vereinfacht abgebildet, welche im und nach dem Spiels diskutiert und hinterfragt werden können. Die Teilnehmenden werden selbst das Planspiel spielen und haben die Gelegenheit, gemeinsam mit dem Entwickler des Spiels über Vor- und Nachteile, Hürden und Potenziale für den Unterrichtseinsatz zu diskutieren.

[Zielgruppe] Lehrer*innen

[Outcome] Die Teilnehmenden lernen die Prinzipien von Planspielen und Game-Design-Aspekten und das Spiel decide-and-survive kennen. Aus den Erkenntnissen entwickeln wir gemeinsam Einsatzszenarien für den Unterricht.

[Team] Janina Becker, Steven Kawalle

SERIOUS GAMES IM GESCHICHTSUNTERRICHT

Potenziale digitaler Spiele reflektieren und nutzen

[Mission] Einsatzmöglichkeiten von Computerspielen im Geschichtsunterricht kennen lernen

[Termin] 14. Juni 2022, 15:30 – 18:30 Uhr

[Inhalt] Welche Handlungsspielräume haben Individuen in einer Diktatur? Mit welchen ethischen Dilemmata werden sie konfrontiert? Und wie konstruieren Computerspiele diesen Problemzusammenhang? Im ersten Teil des Workshops werden wir zwei Computerspiele zu diesem Thema spielen, vergleichen und dabei unseren Blick für Game Design schärfen. Im zweiten Teil wird ein Unterrichtskonzept zur Diskussion gestellt, das das Spiel „Through the Darkest of Times“ (Paintbucket Games) verwendet, um das Thema Anpassung und Widerstand im Nationalsozialismus zu vermitteln.

[Zielgruppe] Lehrer*innen

[Outcome] Die Teilnehmenden setzen sich mit einem Unterrichtskonzept auseinander und nehmen weitere Ideen für den Einsatz von Computerspielen mit.

[Team] Janina Becker, Maren Tribukait

#STORIES @LESSONS

Wissensvermittlung durch Social Media Profile

[Mission] Erfolgskriterien von Social Media Profilen für den Unterricht nutzen!

[Termin] 20. & 22. Juni 2022, 16:00 – 18:00 Uhr

[Inhalt] In der ersten Veranstaltung stellen wir Digital Storytelling vor und nähern uns dem Konzept durch die Analyse von Social Media Profilen: Was passiert auf den Kanälen? Welche Profile sind erfolgreich und warum? Welche Geschichten werden erzählt und wie? Wir betrachten daran anschließend konkrete Beispiele aus der Wissensvermittlung über Social Media (z.B. historische Persönlichkeiten in Instagram-Profilen, ...). Im zweiten Termin probieren wir selbst aus, Profile zu erstellen und gestalten konkrete, fachbezogene Konzepte für den eigenen Unterricht.

[Zielgruppe] Lehrer*innen

[Outcome] Die Teilnehmenden erarbeiten ein eigenes und anwendbares Unterrichtskonzept mit Methoden des Digital Storytellings am Beispiel von Social Media Profilen.

[Team] Janina Becker, Katharina Poltze

WAS TUN (MIT) MEDIEN?

Eine Methode zur Reflexion und Gestaltung des Medieneinsatzes im Unterricht

[Mission] Medienhandeln in der Schule reflektieren und - für die Unterrichtsplanung und Schulentwicklung lernen

[Termin] 28. Juni 2022, 13:00 – 18:30 Uhr

[Inhalt] Wie verändert die Einführung digitaler Medien die Schulkultur? Welche Auswirkungen haben diese Veränderungen auf die Rollen von Lehrkräften und Schüler*innen? Welche didaktischen Herausforderungen ergeben sich in neuen Lernumgebungen? Die Medienkonstellationsanalyse bietet ein grundlegendes Raster, um unterschiedlichste Medien (oder besser: Medienkonstellationen) – vom direkten Gespräch bis zum digitalen Whiteboard – zu analysieren und kritisch zu reflektieren. Anhand der praktischen Erfahrungen der Teilnehmenden wird eine Methodik vermittelt, die den Ausgangspunkt einer kritischen Medienreflexion darstellen kann.

[Zielgruppe] Lehrer*innen

[Outcome] Die Methodik bietet den Teilnehmenden eine Grundlage, um Schulentwicklungsprozesse (z. B. Medienkonzepte) zu gestalten und didaktische Entscheidungen zu treffen.

[Team] Andreas Weich, Philipp Deny

Programm

2022/2

THE BASEMENT

DIGITALE SCHNITZELJAGD - ABER WIE GENAU?

Eine Ausprobierwerkstatt mit Actionbound

[Mission] Den Prototyp eines digitalen Lernszenarios für den Einsatz in Fachunterricht, Ganztags oder Projektwochen ausprobieren und mitgestalten

[Termin] 23. Mai 2022, 15:30 – 17:30 Uhr

[Inhalt] Gemeinsam mit den Teilnehmenden erproben wir ein im Kontext eines Forschungsprojektes entwickeltes Lernszenario, bei dem Schüler*innen angeleitet durch die Lehrperson eine digitale Schnitzeljagd konzipieren und umsetzen. Die Teilnehmenden werden dazu befähigt, Schüler*innen im Sinne von *gamebased learning* bei der Erstellung und Umsetzung einer digitalen Schnitzeljagd mit dem Tool Actionbound anzuleiten. Die Workshopteilnehmenden sind dazu eingeladen, den Prototyp der Lerneinheit vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen aktiv mitzugestalten.

[Zielgruppe] Lehrer*innen, (Schul)sozialpädagog*innen, Multiplikator*innen

[Outcome] Die Teilnehmenden können die Lerneinheit für den eigenen Fachunterricht oder die Gestaltung einer Projektarbeit, beispielsweise im Kontext des Ganztags nutzen. Sie erhalten Einblicke in die Arbeit mit dem Tool Actionbound und können die Finalisierung des digitalen Lernszenarios aktiv mitgestalten.

[Team] Janina Becker, Annekatrin Bock

VIRTUAL REALITIES

Test & Try

[Mission] Virtual-Reality-Angebote zu sensiblen Themen ausprobieren und reflektieren

[Termin] 08. Juni 2022, 16:00 – 18:00 Uhr

[Inhalt] In dem Workshop haben Lehrer*innen die Gelegenheit, VR-Angebote zu drei sensiblen Themen der historisch-politischen Bildung zu erkunden: zum Holocaust (Anne Frank House VR), zur Fluchterfahrung von Syrer*innen (Clouds over Sidra) und zum Rassismus in den USA (Traveling While Black). Im Anschluss werden die immersiven Erfahrungen gemeinsam reflektiert und die Nutzung der VR-Technologie als „empathy engine“ diskutiert. Abschließend werden Einsatzmöglichkeiten im Unterricht besprochen. Lehrer*innen, die mit ihrer Klasse die VR-Angebote im Basement nutzen möchten, können dazu anschließend gerne einen Termin vereinbaren.

[Zielgruppe] Lehrer*innen, Multiplikator*innen

[Outcome] Lehrer*innen können VR-Angebote für gesellschaftswissenschaftliche Fächer erkunden, Immersionserfahrungen reflektieren und Ideen für den Unterricht entwickeln.

[Team] Janina Becker, Maren Tribukait

DIGITALE SCHNITZELJAGD

Laufen, lernen, suchen, finden!

[Mission] Draußen und in Bewegung lernen: mit digitalen Tools Schnitzeljagden gestalten!

[Termin] 15. & 29. Juni 2022, 17:00 – 19:00 Uhr

[Inhalt] In dieser Veranstaltung werden Möglichkeiten für lehrreiche digitale Schnitzeljagden vorgestellt. In der ersten Veranstaltung werden dafür Grundlagen zu Gamebased Learning erarbeitet sowie Anleitungen zu praktischen Umsetzungen und das Tool Actionbound vorgestellt. In einer zweiwöchigen Pause zwischen den Veranstaltungen sind die Teilnehmenden eingeladen, das Tool auszuprobieren und erste Spielideen zu entwickeln. In der zweiten Sitzung konkretisieren wir die Ideen und diskutieren die Möglichkeiten und Grenzen des Unterrichtseinsatzes sowie die spielerischen Elemente.

[Zielgruppe] Lehrer*innen

[Outcome] Die Teilnehmenden erarbeiten eigene Unterrichtskonzepte und setzen erste Spielideen praktisch um.

[Team] Janina Becker, Katharina Poltze

OPEN BASEMENT

Lernszenarien erkunden

[Mission] Digitale Bildung diskutieren und miteinander gestalten

[Termin] 23. Juni 2022, 15:30 – 18:30 Uhr

[Inhalt] Die offene Veranstaltung bietet die Möglichkeit, die technischen, medienpädagogischen und wissenschaftlichen Angebote des Basement näher kennen zu lernen. Zu Beginn präsentiert Annekatrin Bock in einem kurzen Impulsvortrag die Forschungsergebnisse des Projektes „Motivation zu Partizipation in digitalen Lernszenarien“, das von der Bürgerstiftung Braunschweig gefördert und mit drei Schulen durchgeführt wurde. Im Anschluss können Gelegenheiten und Grenzen von Partizipation im schulischen Alltag diskutiert werden. Außerdem haben die Besucher*innen die Möglichkeit, sich mit verschiedenen Lernszenarien auseinandersetzen: Sie können beispielsweise den Produktzyklus eines Smartphones mit einem Minecraft Spiel kennen lernen, das Anne Frank Haus virtuell erkunden oder Beispiele digitaler Schnitzeljagden anschauen – dazu gibt es konkrete Impulse für den Unterricht.

[Zielgruppe] Lehrer*innen und alle Menschen mit Interesse an Bildung in der digitalisierten Welt

[Outcome] Die Besucher*innen erhalten Ideen für Lernszenarien, die digitale Technologien für diverse Zwecke nutzen, und können diese mit unserem Team diskutieren und weiterentwickeln.

[Team] Janina Becker, Annekatrin Bock, Maren Tribukait

RECLAIM SOCIAL MEDIA!

Krea(k)tiv auf TikTok und Co.

[Mission] Social Media verstehen und selbst nutzen

[Termin] 14. & 15. Juli 2022, 10:00 – 15:00 Uhr

[Inhalt] TikTok & Co. begleiten uns jeden Tag. Jetzt machen wir uns die Plattformen zu Eigen! Wir schauen uns genau an, was dort alles passiert, was das für unser Zusammenleben bedeutet, wieviel Arbeit in 30 Sekunden stecken kann und worauf man beim Teilen im Internet achten sollte... Dafür werden wir selbst auf den Plattformen aktiv und kreativ!

[Zielgruppe] Jugendliche ab 13 Jahren

[Outcome] Wir eignen uns die Social Media Plattformen an und erstellen kreativ eigene Beiträge, TikToks und Reels

[Team] Janina Becker

Zukünfte ausprobieren

The Basement ist ein offener Raum für alle, die digitale Bildung selbst erproben, erforschen und miteinander kritisch-reflexiv gestalten möchten.

Anmeldung

Bitte melden Sie sich unter basement@gei.de an, wenn Sie an einer Veranstaltung teilnehmen möchten.

Kontakt

The Basement
Leibniz-Institut für Bildungsmedien | Georg-Eckert-Institut
Freisestr. 1
38118 Braunschweig
Tel.: +49 531 59099-326
E-Mail: basement@gei.de

[f](#) @GeorgEckertInstitut
[t](#) @GeorgEckert
[v](#) Georg-Eckert-Institut
[globe](#) basement.gei.de

