



Jetzt kostenfrei anmelden unter:

[www.schulewirtschaft-mv.de](http://www.schulewirtschaft-mv.de)

Träger:



Gefördert von:



**SCHULEWIRTSCHAFT**  
*Das hat Potenzial!*

## Die woll'n nur Spielen!

Mit Spiel lust weniger (Bildungs-)Frust

virtuelle 29. Jahrestagung  
SCHULEWIRTSCHAFT MV

S  
P  
I  
E  
L  
E  
N  
taunen  
robieren  
nteragieren  
ntdecken  
lernen  
rforschen  
achdenken

Wann?  
Wo?

5. November 2021

[akademie.schulewirtschaft-mv.de](http://akademie.schulewirtschaft-mv.de)

### Sessions



Potentiale von digitalen Spielen für unsere Gesellschaft

Alle 25 Minuten



Spielend Lernen? Was Computerspiele für Bildung leisten können

Alle 50 Minuten



Anwendungsmöglichkeiten von Spielen in der Wirtschaft

Alle 50 Minuten



Dass Kinder spielerisch lernen, ist allgemein bekannt. Trotzdem werden Spiele im Allgemeinen und sogenannte „Computerspiele“ im Speziellen nur selten in schulischen Kontexten, in der beruflichen Orientierung und noch seltener in Rekrutierung und Ausbildung von Nachwuchskräften eingesetzt. Dabei zeigen Ergebnisse aus der Forschung seit langem das positive Potential. Spiele und spielerische Elemente können der Schlüssel sein, um das zu überwinden, was viele Schulen und Unternehmen bei den Jugendlichen bemängeln: die Motivationslosigkeit.

Lehrkräfte und Unternehmen benötigen kaum mehr IT Fachwissen, um entsprechende Spiele zu nutzen oder gar selbst zu bauen. Die Fachtagung soll Einblick geben in den wissenschaftlichen Stand der Forschung und Nutzungsmöglichkeiten im Unterricht, der beruflichen Orientierung, Rekrutierung, Onboarding und Ausbildung, sowie erste einfache Werkzeuge zum Selbermachen präsentieren.

## Die Themenblöcke



Cigdem Uzunoglu ist Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielkultur und setzt sich in Politik und Gesellschaft dafür ein, **Spiele als gesellschaftliche Realität** anzuerkennen und zu nutzen. Prof. Dr. Jan Boelmann von der Pädagogischen Hochschule Freiburg zeigt hierzu diverse **wissenschaftliche Forschungsergebnisse und Anwendungsmöglichkeiten** auf.

Um **Spiele und spielerische Elemente im Bildungs- inklusive schulischen Kontext** geht es 14:10 Uhr in dem Beitrag von Frau Dr. König von der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Frau Retzlaff und Herrn Nestler von der Universität Rostock zeigen im nachfolgenden Workshop ab 15:00 Uhr mit welchen spielerischen Elementen die verschiedenen Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im Unterricht gefördert werden können.



Die **Anwendungsmöglichkeiten von Spielen in der Wirtschaft** sind vielfältig, weiß Prof. Clemens Hochreiter von der Hochschule Fresenius München. Schließlich war er selbst jahrelang Geschäftsführer einer Spieleentwicklerfirma. Ab 14:10 Uhr spricht er über seine Erfahrungen. Ab 15:00 Uhr stellt sich mit „Djamacat“ ein preisgekröntes Startup aus MV vor, welches sich auf 3D-Interaktionsräume, Gebäudemodelle und andere Anwendungsmöglichkeiten für Unternehmen spezialisiert hat.

Im **Methodenspicker** sehen Sie kurzweilig und praxisnah verschiedene Methoden zum Selbermachen:

### Block I

Mit den „**Siemens Entry-Games**“ stellt Anna Brant eine besondere, leicht nachbaubare Form digitaler Berufsorientierung vor. Eine anwendungsbereite **digitale Werkzeugbox** der besonderen Art präsentiert Diana Wienbrandt.

### Block II

Ercan Oguz von **Action-Bound** zeigt einmal für Schulen und einmal für Unternehmen, wie sich kinderleicht eigene Lernparcours und mehr gestalten lassen. Mit **Serena Supergreen** wird ein komplettes anwendungsbereites Spiel vorgestellt, mit dem Jugendliche für grüne Berufe begeistert werden. Wie man junge Menschen auch in MS Teams dazu bringen kann, über ihre Zukunft nachzudenken, weiß Uwe Birkel und berichtet unter „**Design Thinking**“.

## Ich glaube, die woll'n nur...

13:00 **Begrüßung durch die Vorsitzenden SCHULEWIRTSCHAFT MV**  
Auszeichnung Ehrenamtsnadel, Wettbewerb „Das hat Potential“  
Almut Häupl, Baltic-Schule Rostock, Dr. Andreas Dikow, WEBASTO

13:10 **Potentiale von digitalen Spielen für unsere Gesellschaft**  
Cigdem Uzunoglu, Geschäftsführerin  
Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH

13:35 **Kinderzimmer ▶ Schule ▶ Arbeitswelt, neue Wege des Lernens im digitalen Zeitalter**  
Prof. Dr. Jan Boelmann, Pädagogische Hochschule Freiburg

14:00 Durchschnaufen und Austauschen

14:10 **Spielend Lernen? Was Computerspiele für die Bildung leisten können**  
Dr. Lisa König, Pädagogische Hochschule Freiburg

**Anwendungsmöglichkeiten von Spielen in der Wirtschaft**  
Prof. Clemes Hochreiter, Hochschule Fresenius München

15:00 **Spielbasiertes Lernen zur Kompetenzförderung Praxisbeispiele zur Anwendung im Unterricht**  
Silvia Retzlaff, Emanuel Nestler, ZLB Universität Rostock

**Djamacat GmbH - spielerische Anwendungen aus MV**  
Ulrike Kolley, Djamacat GmbH

15:50 Durchschnaufen und Austauschen

16:00 **Und wie geht das praktisch? Methodenspicker**  
Siemens Entry-Games, Anna Brant, Siemens AG  
Block I  
Unterrichtsinhalte ins Spiel gebracht, Ercan Oguz, Actionbound GmbH  
Digital und für (fast) jede Situation: das Methodenset „Gender und Beruf“, Diana Wienbrandt, Projekt PoLe

16:30 **Methodenspicker Reloaded**  
Block II  
Serena Supergreen klischeefreie BO im Serious Game, Iken Draeger  
Recruiting, Onboarding und mehr, Ercan, Oguz Actionbound GmbH  
Design Thinking mit MS Teams, Uwe Birkel „Baut Eure Zukunft“

