

gamescom congress 2021

[Schedule](#) [Speakers](#)

Thursday, August 26 • 18:30 - 20:30

[Back To Schedule](#)

Ubisoft Discovery Tour: Potenziale für den Geschichtsunterricht (Workshop)

[Sign up](#) or [log in](#) to save this to your schedule, view media, leave feedback and see who's attending!

<https://sched.co/li1D>

Ubisoft bietet mit der Discovery Tour zu Assassin's Creed Origins und Odyssey einen eigens auf pädagogische Zwecke ausgerichteten Modus der Spielreihe an, separat USK getestet und freigegeben für den schulischen Einsatz. Schüler*innen wird die Möglichkeit gegeben, das antike Griechenland oder das alte Ägypten eigenständig zu erkunden. Im Zentrum des Workshops stehen die Fragen: Wie lässt sich der Modus konkret im Geschichtsunterricht einsetzen? Welche Potentiale bieten die Erkundungstouren? Welche Fallstricke? Digitale Spiele mit historischem Setting sind längst nicht mehr nur fixer Teil der Populärkultur, sondern wesentlicher Teil der Geschichts- und Erinnerungskultur. Es gibt eine sehr aktive wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen auch in Bezug auf den schulischen Einsatz. Den Weg in die Klassenräume finden digitale Spiele dennoch noch immer nur selten. Das ist insbesondere deswegen eine verpasste Chance, weil digitale Spiele einen hohen Lebensweltbezug aufweisen, neue Formen der Vermittlung zulassen, Kompetenzen und die kritische Auseinandersetzung mit Geschichtsbildern fördern. Der Workshop bietet methodisch-didaktische Impulse und Einblicke aus der Praxis

Speakers



Lucas Haasis

Postdoc und Dozent, Carl von Ossietzky Universität Oldenburg

Lucas Haasis ist Postdoc und Dozent für die Geschichte der Frühen Neuzeit an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg. Er arbeitet zusammen mit Patrick Heike, Referendar am Artland Gymnasium Quakenbrück. Gemeinsam bieten sie praktische Workshops zu Einsatzmöglichkeiten digitaler... [Read More →](#)



Patrick Heike

Referendar, Artland Gymnasium Quakenbrück

Patrick Heike ist Referendar am Artland Gymnasium Quakenbrück. Er arbeitet zusammen mit Lucas Haasis, Postdoc und Dozent für die Geschichte der Frühen Neuzeit, an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg. Gemeinsam bieten sie praktische Workshops zu Einsatzmöglichkeiten digitaler... [Read More →](#)

Thursday August 26, 2021 18:30 - 20:30 CEST

[Games & Education](#), [Workshop](#)

Need help? [View Support Guides](#)

Event questions? [Contact Us](#)

Powered by Sched [Conference Scheduling Software](#)

©2021 [Sched](#) • [About](#) • [Privacy](#) • [Terms](#)

gamescom congress 2021

- G** Games & Education **M** Games & Health & Community **S** Games & Innovation
- P** Games & Politics & Society

AUGUST 26 · THURSDAY

- 10:30 – 11:00 **G** **Keynote: The Grammar of Computers: Science, Society, Technology and Arts**
Speakers: Linda Liukas
Linda Liukas: The Grammar of Computers: Science, Society, Technology and Arts
 Does computer science belong in engineering, science, or arts? Are computers a tool or a toy? Computing education, as much as it is about learning to code, is also about creating a language for the children to talk about the world.
 Computers keep changing the world. What we can learn from stars, glaciers and mushrooms when it comes to computing education? And why we need a Whole Earth Catalogue or a Montessori method for early childhood computing education? And why start with childhood and its intense world-building, secrets and silences?
 This talk is made of computer science, stories, pedagogy, wonder, interdependency between theory and practice and one children's book author trying to braid them all together.
- (Session is in the English language / In Englischer Sprache)
-
- 11:05 – 11:30 **S** **Keynote: Video Games & the Future of Entertainment**
Speakers: Joost van Dreunen
Joost van Dreunen (NYU Stern): Video Games & the Future of Entertainment
- Interactive entertainment today approaches \$200 billion in global consumer spending. It also remains poorly understood among government policy-makers, financial investors, and media executives. In this lecture we'll explore the transition of video games as a fringe activity to become a mainstream form of entertainment and it managed to thrive in the face of digitalization where conventional media firms faltered. You'll hear about the trends, the major players, user-generated content, advertisers entering the space, blockchain gaming, and Big Tech's impact on the global games' economy.
- (Session is in English language / In englischer Sprache)
-
- 11:30 – 11:50 **G** **Zur Machbarkeit von Games in der schulischen Bildung**
Speakers: Prof. Dr. Jan M. Boelmann, Çiğdem Uzunoğlu
Zur Machbarkeit von Games in der schulischen Bildung
 Games in die Schule! – Diese Forderung hört man inzwischen nicht nur von Medienpädagog*innen und Lehrkräften, sondern vermehrt auch aus der Politik. Punktuelle Workshops und Pilotprojekte, nicht zuletzt auch von der Stiftung Digitale Spielekultur, haben inzwischen das vielfältige Potenzial von digitalen Spielen für das Lernen und Lehren im digitalen Zeitalter veranschaulicht. Aber wie sehen die konkreten Chancen und Herausforderungen für den Einsatz von Games im Schulunterricht aus? Welche Voraussetzungen müssen an den Schulen und bei den Lehrkräften geschaffen werden? Und wie gut sind Deutschlands Schulen überhaupt beim Thema Digitalisierung aufgestellt? Darüber diskutieren Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, und Prof. Dr. Jan Michael Boelmann, Direktor des Zentrums für didaktische Computerspielforschung an der pädagogischen Hochschule Freiburg. Sie berichten in diesem Zusammenhang auch über den Stand der Initiative „Games machen Schule“, in deren Rahmen diese Vorbereitungen für eine halbjährige Machbarkeitsstudie zum Einsatz von digitalen Spielen im Schulunterricht in Nordrhein-Westfalen gestartet sind.
- (In Kooperation mit Stiftung Digitale Spielekultur)

18:00 – 18:20 P **Beyond gamification: searching for the silver bullet of engagement**

Speakers: Amy Jo Kim

Gamification holds the promise of driving game-like engagement... in non-game contexts.

But in practice, Gamification often translates into “give me a silver bullet to drive engagement - fast.”

And that results in a mechanics-first approach to designing your experience, which usually backfires over time - like Replika discovered when they added points and badges to their smart AI chat app, and saw long-term retention drop.

That’s because the power of gamification isn’t in the mechanics - it’s in the journey. If you help people make progress in something they care about - you win.

Join us and learn how to harness the true power of games to bring people & players to the next level.

(Session is in the English language / In Englischer Sprache)

18:30 – 19:30 P **Panel: Das Pandemische Karussell: was nehmen wir mit?**

Moderators: Tobias Kopka

Speakers: Dr. Chantal Eschenfelder, Antonia Lahmé, Marcus Lobbes, Olaf Zimmermann

Die Pandemie hat uns schmerzlich bewusst gemacht, wie verletzlich vermeintlich sicher geglaubte Normalitäten und Umgangsformen sind. Frei nach Dirk Baecker zeigt Kultur sich immer dann, wenn sie sich an den Grenzen eines anderen Umgangs mit Kultur messen und vergleichen kann - oder muss. So wollen wir in dieser Diskussion ausloten, welche Umgangsformen, Partizipationsmöglichkeiten und Machtformationen sich fortgeschrieben haben, und welche Auflösungserscheinungen, ja Neuanfänge wir zu beklagen und zu begrüßen haben im Zusammenspiel von Kultur, Publikum und Nutzerschaft der post-pandemischen Wirklichkeit und welche Rolle dabei Games im literalen oder übertragenen Sinne gespielt haben und in Zukunft spielen werden. Konkreter soll gefragt werden, wie die Pandemie das Theater, das Museum, die Aufführung und das Game als Spielort verändert hat - was haben wir gewonnen, was hat sich verabschiedet und was ist insbesondere als nächstes zu tun um die Pandemie auch in ihrem gefühlt dritten Jahr als Chance wahrzunehmen für Kreative, Institutionen und das große Ganze des gesellschaftlichen Zusammenhangs.

mit Chantal Eschenfelder (Städel Museum), Antonia Lahmé (Kulturstiftung des Bundes), Marcus Lobbes (Akademie für Theater und Digitalität), Olaf Zimmermann (Kulturrat) - Moderation: Tobias Kopka (curatomic)

In Partnerschaft mit dem Kulturrat

18:30 – 20:30 G **Ubisoft Discovery Tour: Potenziale für den Geschichtsunterricht (Workshop)**

Speakers: Lucas Haasis, Patrick Heike

Ubisoft bietet mit der Discovery Tour zu Assassin’s Creed Origins und Odyssey einen eigens auf pädagogische Zwecke ausgerichteten Modus der Spielreihe an, separat USK getestet und freigegeben für den schulischen Einsatz. Schüler*innen wird die Möglichkeit gegeben, das antike Griechenland oder das alte Ägypten eigenständig zu erkunden. Im Zentrum des Workshops stehen die Fragen: Wie lässt sich der Modus konkret im Geschichtsunterricht einsetzen? Welche Potentiale bieten die Erkundungstouren? Welche Fallstricke? Digitale Spiele mit historischem Setting sind längst nicht mehr nur fixer Teil der Populärkultur, sondern wesentlicher Teil der Geschichts- und Erinnerungskultur. Es gibt eine sehr aktive wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen auch in Bezug auf den schulischen Einsatz. Den Weg in die Klassenräume finden digitale Spiele dennoch noch immer nur selten. Das ist insbesondere deswegen eine verpasste Chance, weil digitale Spiele einen hohen Lebensweltbezug aufweisen, neue Formen der Vermittlung zulassen, Kompetenzen und die kritische Auseinandersetzung mit Geschichtsbildern fördern. Der Workshop bietet methodisch-didaktische Impulse und Einblicke aus der Praxis

Anmeldung hier