

## Workshop: Was lernt man beim Spielen?

Workshop-Konzeption im Rahmen des EU Projektes GameHub

Durch die Analyse eines einfachen Handyspiels nach den Lernprinzipien von James Paul Gee<sup>12</sup> eröffnet sich für die Workshop-TeilnehmerInnen eine neue Sicht auf spielebasierte Lernprozesse und ihr Potenzial.

### Zielgruppe

Lehrende und TrainerInnen, die an innovativen Trends in der Didaktik interessiert sind.

### Inhalte

Wie können wir Lernende unterstützen, sich lange und intensiv mit komplexen Themen zu beschäftigen? James Paul Gee beschäftigt sich mit den Lernprinzipien von Videospiele und wie diese im Bildungsbereich angewendet werden können. Erfolgreiche Videospiele sind eine Herausforderung für SpielerInnen. Sie motivieren SpielerInnen zu kontinuierlichem Einsatz und unterstützen sie bei der Erringung nötiger Kompetenzen für unterschiedliche Spiel-Levels. Auch an der Universität wären diese Lernprinzipien nützlich.

Die TeilnehmerInnen des Workshops machen eigene Erfahrung mit einem einfachen Spiel, identifizieren die eingebauten Lernprinzipien und reflektieren den Einsatz der Lernprinzipien in der eigenen Lehre, im eigenen Training.

### Workshop-Ziele

- Auseinandersetzung mit einem einfachen Handy-Spiel
- Analyse des Spiels gemäß der Lernprinzipien von James Paul Gee
- Transfer: Überlegungen zum Einsatz spielebasierten Lernens

**Termin:** Donnerstag, 15.02.2018, 13:00 – 17:00 Uhr

**Ort:** FH JOANNEUM, Campus A, SR 306 (3. Obergeschoß), Eggenberger Allee 11, A-8020 Graz

### Trainerin:

Jutta Pauschenwein leitet das Kompetenzzentrum „ZML – Innovative Lernszenarien“ und ist Lehrende an der FH JOANNEUM. Sie ist zertifizierte E-Moderatorin nach Gilly Salmon und setzt sich seit Jahren mit spielebasiertem Lernen auseinander.

**Kosten:** Für den Workshop fallen keine Kosten an.

**Anmeldung:** Bitte melden Sie sich bei [ivona.jolic@fh-joanneum.at](mailto:ivona.jolic@fh-joanneum.at) an!

---

<sup>1</sup> Gee, J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave/Macmillan, 2003

<sup>2</sup> Gee, J. P. Good videogames and good learning:  
[http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good\\_Learning.pdf](http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf) [letzter Zugriff 11.07.2016]