GamesLab Fortbildungsveranstaltung

Qualifizierungs- & Aktivierungsveranstaltung - im Rahmen von GamesLab
zur aktiven Medienarbeit mit Games [Video- und Computerspiele]

Termin: 24. und 25. Oktober 2012
Zeit: Jeweils von 10:00 – 16:30 Uhr
Ort: Medienzentrum PARABOL - Hermannstraße 33 - 90439 Nürnberg

Tagesplanung

Mittwoch, 24. Oktober 2012

10:00 Gemeinsamer Start & Einführung
11:00 Input zu ‚eSports'
Heinrich Rennert - ehemaliger Profi-eSportler
11:30 Vorstellen diverser Methoden
(Projektbeispiele) zu Computerspielen
12:30 Mittagespause
13:15 Praxiswerkstatt
16:00 Abschlusspräsentation & Auswertungsrunde
16:30 Ende

Donnerstag, 25. Oktober 2012

10:00 Gemeinsamer Start
11:00 Input zur ‚Entwicklung von Computerspielen'
Hendrik Lesser - Managing Director
bei remote control productions
11:30 Vorstellen diverser Methoden
(Projektbeispiele) zu Computerspielen
12:30 Mittagespause
13:15 Praxiswerkstatt
16:00 Abschlusspräsentation & Auswertungsrunde
16:30 Ende

Praxis Werkstatt

[wählbare Stationen zum praktischen Erproben kreativer Methoden zu Computerspielen]

- Comic-Stipes: Erstellen von Comic mit Hilfe von Screenshots aus Games
- Machinima: (Filme mit Hilfe von Games Engines): Produktion einer kurzen Spielfilmszene
- Fotocollagen: ‚Ich und mein Avatar'. Kreative Bildgestaltung mit Fotos & Spiele Avataren
- GameDesign: 3D Computerspiele selbst gemacht mit KODU
- GameDesign: 2D / html5 Computerspiele / Handyspiele selbst gemacht mit Construct 2
- Mobile / Street Gaming: Handy-Rallyes mit Hilfe von Augmentet Reality
- Level Mods: Eigene Levels gestalten (Einblick am Bsp. Portal und Little Big Planet)
- Games Reviews: Spielen und Bewerten
- Multimedia Games Reviews: Kurze Videoclips mit Hilfe von Screencasts und Audio
- Video Games Reviews: Kurze Spieleberichte mit Hilfe von Screencasts und Interviews
- Games Vermarktung: Produktion eines GamesTrailers mit Hilfe von Screencasts, Musik, Text
- ‚Let's Play' Videos : Kurze Videoclips mit Hilfe von Screencasts und Audio
- Modifikation: Spiele anders (kreativ) spielen
- RealLife Game Movie: filmische Umsetzung von Spielprinzipien

GamesLab ist ein Projekt des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in Kooperation mit dem Medienzentrum Parabol.
Das Projekt wird vom Bayerischen Staatsministerium für Arbeit- und Sozialordnung, Familie und Frauen finanziert.

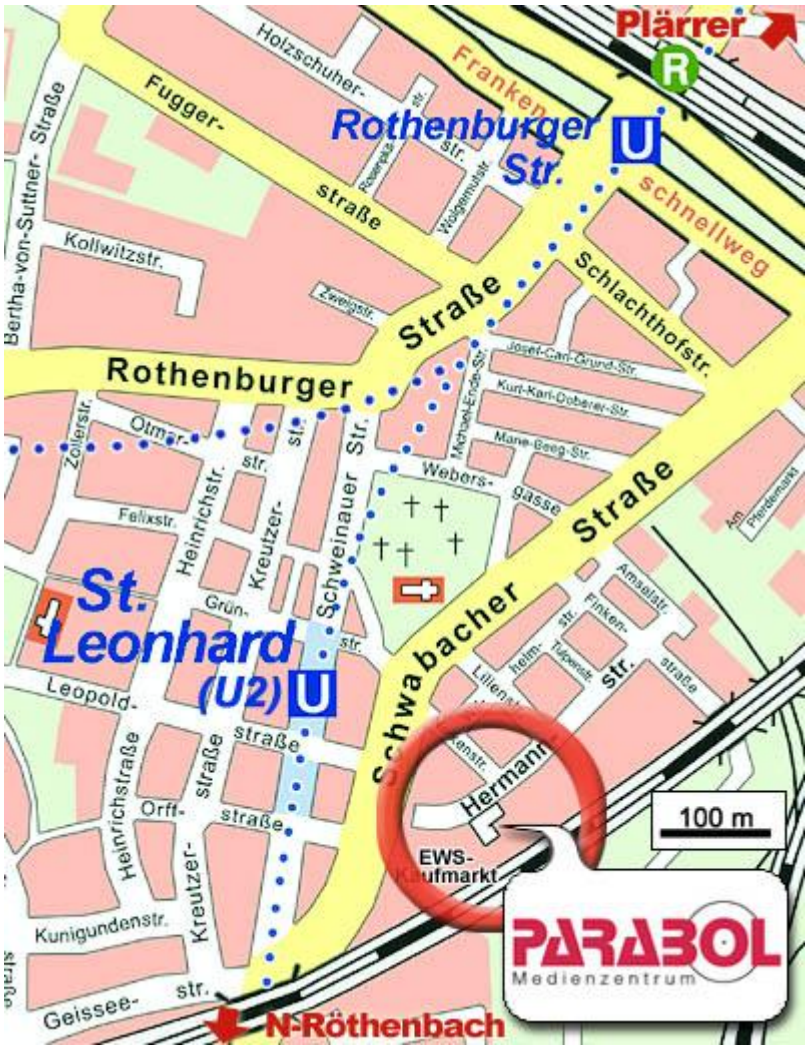
Kontakt / Anfahrt

Das Medienzentrum Parabol befindet sich in Nürnberg St. Leonhard.
Erreichbar mit öffentlichen Verkehrsmitteln:

- U-Bahn: U2 – Bahnhof St. Leonhard
- Bus: Linie 68 – Haltestelle Schweinau
- S-Bahn: S4 / Regionalbahn: R7 – Bahnhof Schweinau

Medienzentrum Parabol e.V.

Hermannstraße 33 - 90439 Nürnberg - www.parabol.de – medienzentrum@parabol.de



Allgemeine Informationen zur Fortbildungsveranstaltung / Anmeldung

Zielgruppe:

Die Fortbildungsveranstaltung findet statt im Rahmen des Projekts GamesLab - ein Projekt des JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in Kooperation mit dem Medienzentrum Parabol. Neben pädagogischen Fachkräften, welche bereits in die Werkstätten des GamesLabs eingebunden sind, richtet sich die Fortbildungsveranstaltung an games-affine pädagogische Fachkräfte, die interessiert sind, eigene Games-Werkstätten zu initiieren und gemeinsam mit ihren Jugendgruppen aktiv an der GamesLab-Jugendtagung am 28. Februar 2013 in Nürnberg teilzunehmen.

Inhalt und Zielsetzung der Fortbildungsveranstaltung:

Im Rahmen unserer Fortbildung wollen wir u.a. pädagogische Fachkräfte qualifizieren und aktivieren in ihren Einrichtungen eigene Games-Werkstätten zu implementieren. Neben theoretischen Inputs zu verschiedenen Themengebieten rund um das Thema Games (Video- und Computerspiele), liegt der Schwerpunkt der Fortbildung auf dem Kennenlernen und praktischem Erproben von Tools, Techniken und Methoden aktiver Medienarbeit. So können u.a. eigene Computerspiele mit Kodu und Construct programmiert, eigene ‚Let's Play' Videos produziert, Spiele getestet und Spielebewertungen erstellt, Games Engines getestet, Mobile Gaming Elemente ausprobiert oder kreative Produkte mit Video, Screencasts, Photoshop oder Comic-Life erstellt werden. Des Weiteren werden verschiedene Modelle und Konzepte aktiver Medienarbeit mit Games vorgestellt und gemeinsam diskutiert.

Anmeldung zur zweitägigen Games-Lab Fortbildung am 24. und 25. Oktober 2012 in Nürnberg:

Bitte gebt bei Eurer Anmeldung Euer Interesse sowie kurze Infos über Eure Einrichtung an.
Anmeldungen bitte per eMail oder Telefon an:

Medienzentrum Parabol e.V.
Hermannstraße 33
90439 Nürnberg
www.parabol.de

Sonja Breitwieser
eMail: breitwieser@parabol.de
Tel: 0911.8102630

Klaus Lutz
eMail: lutz@parabol.de
Tel: 0911.8102630

Die Teilnahme an der Veranstaltung ist kostenfrei.
Reise- und Verpflegungskosten können leider nicht übernommen werden.

Allgemeine Informationen zu GamesLab

GamesLab:

Die Welt der Computerspiele entwickelte sich in den vergangenen Jahren und Jahrzehnten überaus dynamisch: Innovationen im Hardwarebereich wie mobile Spielgeräte oder realitätsnähere Grafik, Onlinevernetzung von Spielenden, neue Genres wie Social Network Games, neue Erlösmodelle wie Free-to-Play, die vielfältigen Verknüpfungen von Spielen mit der konvergenten Medien- und Onlinewelt oder die zunehmende Einbettung des Spielens in den Alltag umreißen diese Veränderungen.
Diese Entwicklungen stellen auch Ansprüche an die professionelle Pädagogik und an Eltern. Neben der Stärkung medienpädagogischer Kompetenzen bei Erwachsenen scheint auch die Stärkung der Mitverantwortung der Peergroup ein erfolgversprechender Weg, um ältere Kinder und Jugendliche dazu anzuregen, ihr eigenes Medienhandeln zu reflektieren und selbstbestimmt mit Medien umzugehen.

GamesLab ist ein Projekt des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in Kooperation mit dem Medienzentrum Parabol. Das Projekt wird vom Bayerischen Staatsministerium für Arbeit- und Sozialordnung, Familie und Frauen finanziert. Das Projekt GamesLab ist eine integrierte Praxis-Forschungs-Aktivität, in deren Zentrum Kinder und Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren aus Bayern stehen. Die Heranwachsenden werden über Werkstätten zu Computerspielen angesprochen und motiviert, sich selbst einzubringen und Materialien zu entwickeln, die ihre Sicht auf Computerspiele, verbunden mit Fragen, Anregungen und Handlungsempfehlungen, darstellen. Die in den Werkstätten erstellten Produkte bringen die Heranwachsenden einerseits in sogenannte Jugendtagungen ein und nutzen sie für weitere Aktivitäten in ihrem sozialen Umfeld, sei es Schule oder Jugendarbeit. Aus der wissenschaftlichen Begleitung der genannten Aktivitäten werden Handlungsempfehlungen für Schule, Jugendhilfe und Politik generiert und auf Fachtagungen diskutiert.

Vom Sommer 2012 bis Ende 2013 finden in Bayern im Rahmen von GamesLab u.a. mehrere vom JFF und Parabol betreute Werkstätten sowie zwei Jugendtagungen statt. Ziel und Inhalt der Jugendtagungen ist es, die Jugendlichen dort aktiv als Experten/innen einzubeziehen, eine Plattform zur Präsentation und Diskussion ihrer Produkte und Materialien aus den Werkstätten zu bieten sowie Diskussionen untereinander und gemeinsam mit Fachleuten zu initiieren. Die erste Jugendtagung findet am 21. Februar 2013 in Nürnberg statt und umfasst die erste Werkstattphase des Zeitraums August 2012 bis Februar 2013.

Weitere Informationen zum GamesLab auf www.jff.de/games/gameslab