



MEDIENINFORMATION

Wien, 06. Oktober 2011

Gaming/Jugend/Lifestyle

Schul-Schwerpunkt auf der Game City 2011

Erstmals Programm mit Bildungsaspekten am Montag, den 24. Oktober

Computerspiele werden heute von vielen Fachleuten und PädagogInnen nicht mehr nur als reine Unterhaltungsmedien gesehen. Vielmehr sind sie bedeutsame Lernwerkzeuge und Mittel zur Identitätsentwicklung, die auch im Unterrecht zum Einsatz kommen. Je nach Spiel machen Kinder die verschiedensten Lernerfahrungen und trainieren sowohl kognitive, motorische und soziale Kompetenzen. Daher gibt es heuer im Rahmen der [Game City](#) 2011 von 22.-24. Oktober im Wiener Rathaus am Montag, den 24. Oktober 2011 erstmals einen eigenen Schulschwerpunkt-Tag, der im Speziellen auf diese besonderen Aspekte eingeht. Computerspiele bieten Schülern die Möglichkeit, sanktionsfrei zu scheitern, aktiv zu experimentieren, Identitäten zu erproben, eigene Interpretationen zu entwickeln und den Lern- bzw. Spielaufwand selbstbestimmt zu regulieren.

Computerspiele: Chance für den zeitgemäßen Schulunterricht

Am Montag, den 24. Oktober 2011, gibt es ein eigens auf SchülerInnen zugeschnittenes Programm, um Interessierten die Chancen von Computer- und Konsolenspielen näher zu bringen. Dabei sollen sowohl die positiven als auch die potenziell negativen Auswirkungen von Gaming aufgezeigt werden. Geschultes Personal führt durch die Spiele-Stationen und hält Vorträge zu den unterschiedlichsten Themen der Gaming Branche. Game-based learning wird als nützliche Ergänzung zu den alltäglichen Unterrichtsmethoden vorgestellt. Als zusätzliches kleines Goodie wartet auf alle Lehrkräfte und SchülerInnen, die sich unter www.game-city.at angemeldet haben, eines der begehrten T-Shirts der [Game City](#) 2011.

E-Sportverband Österreich lädt zum sportlichen Wettbewerb ein

Im Zuge der Game City lädt der E-Sportverband Österreich (ESVÖ) alle Wiener SchülerInnen zu der ersten eSport Schulmeisterschaft ein. Die Meisterschaften werden auf dem PC, der Xbox360 Kinect aber auch am iPad abgehalten. Weiters erhalten die Jugendlichen auch von wettkämpferprobten Schiedsrichtern aus der Profi Liga der Electronic Sports League (ESL) Hilfe. Im Vordergrund der eSport Schulmeisterschaft stehen nicht nur Zeitvertreib und der Spaß am Gaming, sondern das Hauptaugenmerk liegt auf den sozialen Aspekten des Teambuildings und



des Kommunikations- und Wissensaustauschs zwischen den Kindern und Jugendlichen.

Die wienXtra-Kinderzone bietet abwechslungsreiche Möglichkeiten für jeweils 3 Schulklassen pro 1,5 Stunden-Einheit. Im Rahmen dieses Programms können SchülerInnen verschiedene Stationen zu unterschiedlichen Themen besuchen. Unter anderem können sie ihre Gegner beim Wettkampf herausfordern, eine eigene reale Spielwelt kreieren und sich mithilfe von Büchern genauer über das Thema Computerspiele informieren. Man lernt überdies den Unterschied von virtueller und realer Welt lernen und kann die aktuellsten Computer- und Konsolenspiele ausprobieren. Ab 16.00 Uhr ist die wienXtra-Kinderzone dann wieder für alle BesucherInnen geöffnet.

4 Kurz-Module zu Chancen und potenziellen Risiken des Gamings

Über den Tag verteilt wird es in den Räumen der wissenschaftlichen Fachtagung am 24. Oktober vier Kurzmodule für Lehrkräfte geben:

- Über Spiele reden - Karina Fallent vom Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend berichtet über die Werte von Spielen und wie diese auf die Gamer und Gamerinnen wirken.
- Crash Kurs Gaming - Der eSport Verband Österreich zeigt die wichtigsten Fakten zum Thema Computer- und Konsolenspiele auf. EEs gibt einen Überblick über den aktuellen Stande der Technik und der Geräte. Außerdem werden generelle Trends der Branche erläutert und die verschiedenen Genres erklärt.
- PEGI, USK und Co. - Herbert Rosenstingl vom Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend macht auf die Bestimmungen im Jugendschutz aufmerksam. Er erklärt, welche Kennzeichnungen es auf den verschiedenen Spiele-Verpackungen gibt bzw. geben muss und welche Gesetze die Kinder und jugendlichen Spieler schützen.
- Spiele im Unterricht - Konstantin Mitgutsch, vom Massachusetts Institute of Technology, bringt den Zuhörern und Zuhörerinnen Game-based learning näher.

Bei dem Besuch dieser Module werden den Teilnehmern und Teilnehmerinnen die wichtigsten wissenschaftlichen Grundlagen und die pädagogische Praxis vorgestellt. Im Rahmen der Veranstaltungen besteht die Möglichkeit, Diskussionen mit ausgewählten Spezialisten zu führen und die Chancen und potenziellen Risiken von Computer- und Konsolenspielen zu entdecken.



Anmeldung zum Schulschwerpunkt-Montag

Interessierte Schulklassen können sich auf www.game-city.at anmelden und sich somit rechtzeitig einen Platz für den 24. Oktober 2011 im Wiener Rathaus sichern.

Zur Game City:

Die [Game City](http://www.game-city.at) verwandelt vom 22.-24. Oktober 2011 zum fünften Mal das Wiener Rathaus in einen international beachteten Hotspot der Videospiele-Branche. Im Vorjahr erreichte die Computerspiele-Messe einen Rekord von 59.000 BesucherInnen. Auf europaweit einzigartige Weise verbindet die Game City die Ausstellung und das Ausprobieren aktueller Spieletitel mit der Diskussion und Beratung rund um den Umgang mit Computerspielen und Medienkompetenz. Im Rahmen der Game City findet das Österreich-Finale der World Cyber Games statt, gibt es eine eigene wienXtra-Kinderzone für Familien und die Fachtagung F.R.O.G. (Future and Reality of Gaming) mit internationalen ExpertInnen. Weitere Informationen: www.game-city.at, www.facebook.com/GameCityVienna

Rückfragen: AiGNER PR, Franziska Stich
Tel.: 01/718 28 00-14
franziska.stich@aigner-pr.at