

KPZ Angebot für Schulen

Zur Ausstellung

„extralife – Eine Ausstellung zur Videospielekultur“

9. Oktober bis 22. November 2015

Im Kunsthaus Nürnberg im KunstKulturQuartier

Zur Ausstellung

Digitale Spiele haben einerseits eine unglaubliche Verbreitung und erfreuen sich einer enormen Beliebtheit, aber werden andererseits nicht als das Kulturgut gesehen, das sie inzwischen - im 21. Jahrhundert angekommen - tatsächlich sind. Welche unterschiedlichen Formen von Interaktivität gibt es und wie lassen sich in Videospiele Geschichten entwickeln? Die vielfältige Ästhetik und Attraktivität künstlicher Welten sowie die zahlreichen Aktivitäten der Spieler sind Schwerpunkte dieser Ausstellung. Sie führt die verschiedenen Erscheinungsformen zusammen und bietet analytische und dokumentarische Zugänge. Nicht zuletzt lässt sich der Faszination der digitalen Welten durch Ausprobieren und aktives Spielen in der Ausstellung nachspüren.

Buchbare Angebote für Schulen

Ab der 6. Klasse, 90 Minuten

Alles Gaming oder was?! (Arbeitstitel)

Wahrscheinlich sind bei den Schülerinnen und Schülern als „digital natives“ wahre Experten für manche Spiele, die in der Ausstellung gezeigt werden. Auf jeden Fall gehört der Umgang mit Computerspielen zum Alltag: wenn nicht selbst direkt Gamer, dann wird es wahrscheinlich im direkten Umfeld – Geschwister, Freunde, Mitschüler – Berührungspunkte geben. Dieses pädagogische Angebot begegnet den Schülern auf Augenhöhe. Wir nutzen das besondere Expertenwissen und die Erfahrungen der Gruppe in der Diskussionsform eines „World Cafés“. Dabei soll es neben der Ausstellung auch um Fragen rund ums Gamen gehen: Zusammen spielen oder allein? Wo liegt die Faszination bei den verschiedenen Spielen? „Teufelszeug“ oder „Kulturgut“? „Vorsicht Suchtgefahr“ oder „alles easy“?

Anmelden bei KPZ (Kunst- und Kulturpädagogisches Zentrum der Museen in Nürnberg), Abt. Schulen:

Tel.: 0911-133-1242, schulen@kpz-nuernberg.de

www.kpz-nuernberg.de

Lehrerinformationsveranstaltung in der Ausstellung

Freitag, 9. Oktober 2015, 16 Uhr (ohne Anmeldung)

Mit Anne Fritschka und Dr. Matthias Strobel und Pirko Schröder, KPZ

Für die folgenden Schulangebote gilt:

Veranstaltungen des Kunsthaus Nürnberg in Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum Parabol im Rahmen des net:works Festivals

Anmeldung: kunsthhaus@stadt.nuernberg.de, kostenlose Teilnahme

Minecraft Workshop

Do, 22.10. und 23.10, 8:30-14 Uhr, Künstlerhaus, Vorsaal

Faszinierende Städte und atemberaubende Welten im Computerspiel Minecraft erschaffen – und sich dabei mit dem Thema Stadtentwicklung/-planung auseinandersetzen. Wie werden wir in Zukunft leben? Und wie kann man diese Probleme lösen? In einem zweitägigen Workshop baut eine Schulklasse die "Stadt der Zukunft". Neben der inhaltlichen und kreativen Auseinandersetzung geht es dabei auch um die Organisation des Bauprojektes und den Umgang mit Konflikten. Geleitet wird der Workshop von Medienpädagoge Ulrich Tausend und Architektin Anna Bauregger.

Zielgruppen. Schulklassen: ab 6 Klasse (alle Schularten)

Gamics – Computerspiele in Comics verwandeln

Mo, 26.10. und Di, 27.10., 8:30-14 Uhr, Künstlerhaus, Vorsaal

Wie wird aus einem Computerspiel ein Comic? Mithilfe der Software Comic Life produziert ihr mit den Figuren aus Sims 3 eure eigenen Gamics, also ein Comic mit Computerspielfiguren. Erzählt eure eigenen Geschichten, erstellt Helden und Heldinnen, lasst eurer Kreativität freien Lauf. Die fertigen Werke könnt ihr im Anschluss direkt mit nach Hause nehmen. Leitung: Creative Gaming Hamburg.

Zielgruppen. Schulklassen: ab 6 Klasse (alle Schularten)

Computerspiele selber machen mit Kodu -Workshop

Games einmal anders erfahren! Mit **Kodu** Computerspiele selbst programmieren. Vom interaktiven ‚konsumieren‘ selbst zum Spieleproduzenten werden, selbstständig ein eigenes Spielkonzept und eigene kreative Ideen entwickeln und realisieren.

Was ist Kodu? Kodu ist eine kostenlose Software von Microsoft, die entwickelt worden ist, um Kinder an das Programmieren heranzuführen. Entsprechend ist die Software einfach und gut strukturiert aufgebaut. Die Programmierungen erfolgen über ein simples ‚WENN-DANN Prinzip‘ und sind zudem mit großen, selbsterklärenden Symbolen visualisiert. Spielfiguren, Objekte und Texturen sind vorgegeben. Es können keine eigenen Elemente hinzugefügt werden. Aber durch die Vielzahl der Objekte und durch die freie Gestaltung der Welt mit verschiedensten Materialien Formen und Eigenschaften sowie durch vielfältigste Programmiermöglichkeiten lassen sich kreative individuelle Spielewelten und Spieleideen verwirklichen. Die Auswirkungen der eigenen Programmierungen kann sofort getestet werden.

In dieser aktiven und kreativen Auseinandersetzung mit dem Thema Computerspiele sollen zudem auch folgende Fragestellungen behandelt werden: Wie sind Games aufgebaut? Welche Spielgenres gibt es? Wie gestalten sich Spielkonzepte, Spielideen von Games. Welche Art von Games macht besonders Spaß? Wie soll mein eigenes Spiel aussehen? Welchen Regeln folgt es? Wann gewinnt man? Wann verliert man?

Am Schluss des Workshops werden auf jeden Fall mehrere kleine Computerspiele stehen.

Referenten: Sonja Breitweiser, Klaus Lutz (Medienzentrum Parabol)

Eine Veranstaltung vom Kunsthaus Nürnberg in Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum Parabol und der Stadtbibliothek Nürnberg – Jugendbuchabteilung

Mo, 9.11., 8:30-13 Uhr, Stadtbibliothek Nürnberg

Di, 10.11., 8:30-13 Uhr, Stadtbibliothek Nürnberg

Zielgruppen. Schulklassen 4-6 Klasse (alle Schularten)

Angebot für Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen

Lernen mit Computerspielen

Do, 15.10., 14-16 Uhr, Kunsthaus und im Künstlerhaus, Glasbau 2. OG

Fr, 16.10., 14-16 Uhr, Kunsthaus und im Künstlerhaus, Glasbau 2. OG

Referentin: Marion Leonhardt, Institut für Pädagogik und Schulpsychologie der Stadt Nürnberg (IPSN)

Eine Veranstaltung vom Kunsthaus Nürnberg in Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum Parabol und in Kooperation mit dem Institut für Pädagogik und Schulpsychologie der Stadt Nürnberg (IPSN).

Nach einem Ausstellungsbesuch Extralife (digitale Spielwelten) im Kunsthaus gibt es anschließend Informationen zum Thema „Lernen durch Computerspiele“ und die Möglichkeit zum Meinungsaustausch

Teilnahmegebühr: 15 €

Anmeldung an FIBS oder IPSN

Eltern-LAN

Fr, 06.11., 18 Uhr, Künstlerhaus, Glasbau 2. OG

Kinder und Jugendliche begeistern sich für Computerspiele. Erwachsene stehen der Faszination, die digitale Spielwelten für die jüngere Generation besitzen, oft ratlos gegenüber. Diese Veranstaltung schlägt eine Brücke zwischen den Generationen und gibt Eltern wie Pädagogen Einblicke in jugendliche Medienwelten.

Bei der Eltern-LAN erhalten Eltern und pädagogische Fachkräfte die Möglichkeit, eigene Computerspielerfahrungen zu sammeln und sich über Inhalte und Wirkungen virtueller

Spielwelten zu informieren als auch sich mit jugendlichen Gamern und MedienpädagogInnen darüber auszutauschen.

Eine Veranstaltung des Kunsthaus Nürnberg in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung

Zocken ohne Ende- Internet- und Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen?

Di, 10.11., 19:30 Uhr, Künstlerhaus, Glasbau 2. OG

Referent: Michael Posset, Jugendamt - Jugendmedienschutz - Stadt Nürnberg und Severin Scheeler, Student - Soziale Arbeit

Kinder und Jugendliche lieben Computerspiele und soziale Netzwerke. Was jedoch macht die Faszination aus und welche Bedürfnisse verbergen sich dahinter? Und kann Spielen und Chatten auch zur Sucht werden? Der Informationsabend gibt Aufschluss darüber, wann die Mediennutzung problematisch werden kann und wie Eltern in der Medienerziehung vorbeugend Einfluss nehmen können.

Eine Veranstaltung vom Kunsthaus Nürnberg in Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum Parabol und dem Jugendamt