



PIRATENGRUPPE

IM RAT DER STADT KÖLN

An den Vorsitzenden des Ausschusses für
Schule und Weiterbildung
Dr. Helge Schlieben

An Frau Oberbürgermeisterin
Henriette Reker

Thomas Hegenbarth

Lisa Gerlach

Rathaus - Spanischer Bau

50667 Köln

Tel.: +49 (221) 221 - 25541

Mail: Thomas.Hegenbarth@stadt-koeln.de

Mail: Lisa.Gerlach@stadt-koeln.de

Eingang beim Amt der Oberbürgermeisterin: 23.08.2016

AN/1323/2016

Anfrage gem. § 4 der Geschäftsordnung des Rates

Gremium	Datum der Sitzung
Ausschuss Schule und Weiterbildung	29.08.2016

E-Sport, Games und Gamification in der Bildung und Weiterbildung

Sehr geehrter Herr Dr. Schlieben,
sehr geehrte Frau Reker,

die Antragsteller bitten Sie, folgende Anfrage auf die Tagesordnung der kommenden Sitzung des Ausschuss Schule und Weiterbildung zu setzen:

In der letzten Woche war Köln wieder Gastgeber der größten Computerspielemesse in Europa. In diesem Jahr zog die Gamescom fünfhunderttausend Menschen nach Köln und das zeigt, dass das Spielen von Computergames im Alltag der Gesellschaft angekommen ist.

Mehrere Studien der letzten Monate belegen, dass Gamification und Online-Spiele Lernerfolge fördern können und für die städtischen Bildungseinrichtungen viele weitere Vorteile bergen.¹ So heißt es z. B. in der Süddeutschen Zeitung: „Wer regelmäßig spielt, erzielt im Schnitt signifikant bessere Noten als die Mitschüler. Und das sowohl im Bereich Mathematik als auch in den Naturwissenschaften und sogar bei der Lesekompetenz und im Fach Englisch.“² Gameskultur sollte daher auch im Bereich der Bildung mehr gefördert werden.

Vor diesem Hintergrund fragen wir die Stadtverwaltung:

1. Welche Angebote oder Tools bieten die Stadtbibliotheken, die VHS und die Schulen

¹ <http://www.webcampus.de/blog/22/gamification-in-e-learning-6-wichtige-vorteile>

² <http://www.sueddeutsche.de/bildung/studie-wer-online-spiele-zockt-hat-bessere-schulnoten-1.3113509>

in Köln im Bereich „Learning by Gaming“ und welche Verbesserungswünsche sind hier bekannt?

2. Wie bewertet die Stadt den Einsatzerfolg von Spielen in der Bildung?
3. Gibt es genug ausleihbare Computerspiele in den Stadtbibliotheken, und wie sind die Erfahrungen der Stadtbibliothek mit ihren Computerspiel-Abteilungen?
4. Wie bewertet die Stadt die Forderung nach Spielstationen in Bibliotheken oder in Bildungseinrichtungen?
5. Wie ist das Thema E-Learning und Gaming in den Fortbildungen für Lehrpersonal repräsentiert und wie ist eine umfassende Information außerhalb derartiger Fortbildungen sichergestellt?

gez. Thomas Hegenbarth

gez. Lisa Hanna Gerlach