

## **Beantwortung einer Anfrage nach § 4 der Geschäftsordnung** öffentlicher Teil

<b>Gremium</b>	<b>Datum</b>
Ausschuss Schule und Weiterbildung	31.10.2016

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

AN/1323/2016 der Piraten im Ausschuss Schule und Weiterbildung am 29.08.2016

Zur Sitzung des ASW am 29.08.2016 richtet die Gruppe der Piraten in Bezug auf E-Sport, Games und Gamification Fragen an die Verwaltung, die unter hauptsächlicher Zulieferung der Stadtbibliothek im Folgenden beantwortet werden:

#### **Frage 1) Welche Angebote oder Tools bieten die Stadtbibliotheken, die VHS und die Schulen in Köln im Bereich „Learning by Gaming“ und welche Verbesserungswünsche sind hier bekannt?**

Die Stadtbibliothek ist seit 5 Jahren modellhaft für die deutschen Bibliotheken im Gaming-Bereich aktiv und hält – u.a. mit Mitteln des Landes NRW gefördert - vielfältige Angebote für breite Bevölkerungskreise (Kinder, Eltern, Erzieher, Senioren) bereit. Alle unsere Einrichtungen sind größtenteils mit dem aktuellsten Gaming-Equipment ausgestattet.

Die umfangreichen Gaming-Angebote ([www.stbib-koeln.de/gaming](http://www.stbib-koeln.de/gaming)) sind in allen Strategiefeldern der Stadtbibliothek, die der Rat der Stadt Köln verabschiedet hat, verankert und leisten dort einen wichtigen Beitrag zur Erfüllung des Auftrags der Stadtbibliothek in der Kommune.

In der Zentralbibliothek, in der Stadtteilbibliothek Neubrück und in der Games-Bibliothek *games4kalk* finden regelmäßige Spielerevents für Familien, Jugendliche und Senioren statt. Zwei, ab Oktober 2016 drei Spielereventgruppen setzen sich unter medienpädagogischer Anleitung kritisch mit dem Medium Computerspiel auseinander, in Eltern-LANs vermitteln Medienpädagogen zwischen den Lebenswelten von Jugendlichen und ihren Eltern im Bereich der Konsolennutzung.

Die Bibliothek setzt Games und Apps sowie hybride Medienformen mit Anteilen von Augmented bzw. Virtual Reality spielerisch in den Bereichen Medien- und Informationskompetenz ein, z.B. bei Klassenführungen und Bibliotheksraffles. Aber auch in der Alphabetisierung und Grundbildung Erwachsener spielen spielerische Inhalte eine bedeutende Rolle. Hier werden onlinebasierte Spiele, aber auch klassische analoge Spielangebote zur Vermittlung von Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen gezielt eingesetzt. Die vier Alphabetisierungs-Lernstudios in den Stadtteilbibliotheken Chorweiler, Nippes, Mülheim und Kalk arbeiten eng mit Lernende Region Netzwerk Köln e.V. zusammen und wurden im Hinblick auf die Nähe von Volkshochschul-Standorten ausgewählt.

Die VHS hält keine Angebote für Schülerinnen oder Schüler bzw. für Jugendliche im Bereich Gaming vor, da dies nicht den gesetzlichen Vorgaben des Weiterbildungsgesetzes (WbG) NRW entspricht und die VHS eine Einrichtung der Erwachsenenbildung ist.

## **Frage 2) Wie bewertet die Stadt den Einsatzerfolg von Spielen in der Bildung?**

Die Stadtbibliothek bewertet den Erfolg als groß. Man betrachtet sich dort als gefragte Referenten zum Thema Games im In- und Ausland. Letztes und dieses Jahr stellte die Stadtbibliothek Speaker für den Gamescom Congress. Die Stadtbibliothek ist gefragte Kooperationspartnerin im Bildungsbereich und führt im Bereich spielerischen Lernens erfolgreich Projekte und Qualifizierungsmaßnahmen mit Bildungsträgern wie dem Deutschen Volkshochschulverband, dem Alphanetz NRW, der Lernenden Region Netzwerk Köln e.V., dem Computerprojekt Köln e.V. / Fachstelle für Jugendmedienkultur durch.

Darüber hinaus wird auch in diesem Jahr die durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderte Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ durch das Amt für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln erstellt.

Hierzu werden jährlich 80 Spiele durch Spieletester beurteilt. Die Spielebeurteilungen beziehen sich auf die eigentlichen Spielinhalte und die Bedienfreundlichkeit der Spiele. Im Vordergrund der Beurteilungen steht jedoch der Aspekt des Jugendmedienschutzes. Für jedes Spiel wird eine Altersempfehlung in Anlehnung an die Kriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ausgesprochen, da insbesondere Spiele die im Onlinehandel zu erwerben sind, generell nicht mit dieser oder einer ähnlichen Kennzeichnung (Pegi) versehen sind.

Das Amt für Kinder, Jugend und Familie testet die Spiele in Spieletestergruppen mit Kindern und Jugendlichen. Es besteht eine langjährige Kooperation mit verschiedenen Akteuren (u.a. Schulen).

## **Frage 3) Gibt es genug ausleihbare Computerspiele in den Stadtbibliotheken, und wie sind die Erfahrungen der Stadtbibliothek mit ihren Computerspiel-Abteilungen?**

In der Zentralbibliothek und den Stadtteilbibliotheken in Köln ist ein breit gefächertes Angebot an Computerspielen vorhanden. Der Bestand wurde in den vergangenen Jahren kontinuierlich erweitert. Insgesamt befinden sich 6.400 ausleihbare Computerspiele im Bestand, davon ca. 1.800 in der Zentralbibliothek, 4.600 in den Stadtteilbibliotheken. Die Nachfrage ist sehr groß. Die Stadtbibliothek beteiligt sich an neuen Trends im Bereich location-basierter Games wie Ingress und Pokémon Go.

## **Frage 4) Wie bewertet die Stadt die Forderung nach Spielestationen in Bibliotheken oder in Bildungseinrichtungen?**

Siehe Antwort zu 2.

## **Frage 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?**

Als Schulträger hat die Stadtverwaltung keine Informationen darüber, wie sich das Lehrpersonal an Schulen auf E-Sport und/oder Gaming vorbereitet bzw. ob es Schulungen dazu gibt. Für Fragen kann man sich an das zuständige Dezernat 46 bei der Bezirksregierung Köln wenden oder sich über das Bildungsportal des Landes NRW.

<http://www.lehrerfortbildung.schulministerium.nrw.de/Fortbildung/Bezirksregierungen/BRK/>

gez. Dr. Klein