

Lehrerfortbildung

Digitale Spielwelten

Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

Hintergrund

Für Kinder und Jugendliche sind Computer- und Videospiele ein sehr wichtiges Medium. Neuerscheinungen der Computerspielindustrie werden begeistert konsumiert. Hilfestellungen für einen reflektierten und medienkompetenten Umgang mit Computer- und Videospiele fehlen, zu Hause und in der Schule.

Eine schulische Auseinandersetzung mit Computer- und Videospiele findet nahezu nicht statt. Sie wird behindert durch die überwiegend negativ geführten Debatten in unserer Gesellschaft, Computerspiele seien gewaltfördernd und suchtgefährdend. Zudem ist die gesellschaftliche Akzeptanz, die Schule als Lernort für einen medienkompetenten Umgang mit Computerspielen zu nutzen, gering. Und während junge Menschen von Klein auf in digitale Spielwelten hineinwachsen, ist vielen Lehrern die neue Kulturtechnik fremd. Dies erschwert die Kommunikation zwischen Lehrer und Schülern.

Wie kann die Sprachlosigkeit überwunden und Computer- und Videospiele im Unterricht thematisiert werden? Die vorgestellte Lehrerfortbildung „Digitale Spielwelten“ setzt genau hier an.

Fortbildungsidee

Ziel einer Fortbildung zum Thema Computerspiele muss es sein, Hemmschwellen aufzubrechen und Kommunikation mit Schülern zu fokussieren. Es ist wichtig, Motivation und differenzierte Anknüpfungspunkte für die Auseinandersetzung im Unterricht zu fördern. Die Vermittlung von Wissen zu Chancen und Risiken von Computerspielen sowie Handlungsmöglichkeiten für Lehrer schulen diese als Ansprechpartner bei Problemen. Gleichfalls können Potentiale von Computerspielen für eine Integration im Schulunterricht benutzt werden.

Zu diesem Zweck wurde speziell für Lehrer im Auftrag des hessischen Kultusministeriums und der Landesanstalt für privaten Rundfunk und Neue Medien (LPR Hessen) die interaktive Hybrid-DVD „Digitale Spielwelten“ entwickelt. Anhand dieser DVD soll bei Lehrern die Neugierde für die Entwicklungen im Bereich der Computerspiele geweckt werden. Es wird ihnen die Möglichkeit gegeben, übersichtlich und spannend aufbereitetes Basis-Wissen über Computerspiele zu erwerben. Zusätzlich zu den theoretischen Grundlagen bietet die DVD eine Vielzahl praktischer Module. Anhand dieser Module werden Lehrer verschiedener Fächerkombinationen angeregt, unterschiedliche Aspekte von

Computerspielen, z.B. inhaltliche, künstlerische, geschichtliche oder ästhetische, im Unterricht mit ihren Schülern zu erarbeiten.

Rahmen der Lehrerfortbildung

Die schulinterne Lehrerfortbildung „Digitale Spielwelten“ findet fächerübergreifend an zwei Nachmittagen á 3 Stunden statt. Zudem wird den Teilnehmern die Möglichkeit geboten, eine praktische Erprobungsstunde in der eigenen Schule mit Unterstützung der Fortbilder durchzuführen. Auch ist eine Vernetzung mit Nachbarschulen möglich.

Die schulinterne Durchführung bietet dem Kollegium die Möglichkeit, sich gegenseitig über den Rahmen der Lehrerfortbildung hinaus nachhaltig zu unterstützen. Des Weiteren lernen die teilnehmenden Lehrer für den Einsatz der DVD die schuleigene Technik kennen und benutzen. Der normale Unterrichtsverlauf der Teilnehmer wird nicht beeinträchtigt und es fallen durch die Fortbildung keine Unterrichtsstunden aus. Dadurch wird gewährleistet, dass vielen Lehrern die Teilnahme an dieser Lehrerfortbildung möglich ist.

Ablauf der Lehrerfortbildung

Die Lehrerfortbildung „Digitale Spielwelten“ gliedert sich an den zwei Nachmittagen in sieben Blöcke:

Erster Nachmittag

- Computerspiele – Einstieg in die Auseinandersetzung -

Block 1 Computerspiele – Einstieg mit einer Probestunde

Wann: Im Anschluss an einen normalen Unterrichtstag
 Dauer: 70 Minuten
 Wie: Präsentation, Gruppenarbeit, individuelle Arbeit
 Inhalt: Nach dem spielerischen Einstieg mit einem Computerspielklassiker wird die Fortbildung und die DVD Digitale Spielwelten vorgestellt. Mit Hilfe der multimedialen Materialien der DVD „Digitale Spielwelten“ wird eine exemplarische Probestunde zum Einstieg ins Thema durchgeführt. Vermittelt wird grundlegendes Wissen zu Computerspielen.
 Ziel: Erste Auseinandersetzung mit Computerspielen. Kennen lernen der exemplarischen Unterrichtsstunde mit der DVD. Vorwissen und Meinungen der Teilnehmer.

Block 2 Charakteristika und Klischees im Spiegel der Kultur

Wann: Im Anschluss an Block 1, nach einer kurzen Pause
 Dauer: 40 Minuten
 Wie: Multimediale Präsentation
 Inhalt: In diesem Block wird an das Vorwissen und die Meinungen der Teilnehmer angeknüpft. Vorurteile werden auf ihre Wurzeln und Konsequenzen hin untersucht. Charakteristika von Computerspielen und

ihre gesellschaftliche Einbettung werden im Spiegel der Kultur erläutert und mit anderen Medien verglichen. Es wird aufgezeigt, wie man konstruktiv in die Auseinandersetzung mit Schülern einsteigen kann.

Ziel: Bearbeitung von Vorurteilen. Vermittlung von Wissen über Charakteristika von Computerspielen im Spiegel unserer Kultur. Sensibilisierung für die Notwendigkeit einer wertneutralen Kommunikation mit Schülern.

Block 3 Gemeinsam gespielt!

Wann: Im Anschluss an Block 2 nach einer kurzen Pause

Dauer: 70 Minuten

Wie: Spieleinseln mit Schülercoaches

Inhalt: Die Teilnehmer erhalten in diesem Block die Möglichkeit, in digitale Spielwelten einzutauchen. Anhand von Spieleinseln verschiedener Genres werden Computerspiele getestet und subjektive Erfahrungen ermöglicht. Schülercoaches der Schule betreuen die Spielstationen. Die bewusste Kommunikation zwischen Lehrern und Schülern wird angeregt und das klassische „Lehrer-Schüler-Verhältnis“ auf den Kopf gestellt. Anschließend werden die Erfahrungen zusammen mit den Schülern reflektiert und diskutiert.

Ziel: Eigene Spielerfahrung als Basis für die unterrichtliche Auseinandersetzung. Kommunikation mit Schülern.

Erprobungsstunde am zweiten Tag

- Thema Computerspiele -

Block 4 Praxis – Computerspiele im Unterricht

Wann: Selbst ausgewählte Unterrichtsstunde

Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Wie: Die exemplarische Unterrichtsstunde des ersten Nachmittages oder ein selbst ausgewähltes Modul der DVD „Digitale Spielwelten“ wird im eigenen Unterrichtsfach zusammen mit Schülern der ausgewählten Klassenstufe bearbeitet.

Inhalt: Die Lehrer führen die einsteigende exemplarische Unterrichtsstunde oder ein von ihnen selbst gewähltes Unterrichtsmodul durch. Zusammen mit ihren Schülern setzen sie sich mit den Aspekten von Computerspielen auseinander und erfahren mehr über die Spielvorlieben und –erfahrungen ihrer Schüler. Sie arbeiten auf Grundlage der DVD und der dort angebotenen Unterrichtsmaterialien. Zur technischen und inhaltlichen Unterstützung stehen die medienblau Projektleiter zur Verfügung.

Ziel: Erste Erfahrungen mit dem Thema und der DVD im Unterricht. Kennen lernen der Spielvorlieben und Meinungen der Schüler. Gemeinsame Kommunikation.

Zweiter Nachmittag

– Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema -

Block 5 Reflexion und Ideen aus der Unterrichtsstunde

Wann: Im Anschluss an normalen Unterrichtstag

Dauer: 20 Minuten

Wie: Treffen in der Großgruppe

Inhalt: Die praktischen Erfahrungen der Lehrer aus den durchgeführten Unterrichtsstunden werden zusammengetragen, reflektiert und diskutiert. Die dabei entstandenen Visionen und Ideen werden zusammengetragen.

Ziel: Reflexion der Erfahrungen, Klärung offener Fragen

Block 6 Chance und Risiko Computerspiel – Handlungsbedarf und Handlungsmöglichkeiten

Wann: Im Anschluss an Block 5

Dauer: 50 Minuten

Wie: Multimediale Präsentation, Online-Recherche

Inhalt: Anknüpfend an die Unterrichtserfahrungen der Lehrer werden Handlungsbedarf und -möglichkeiten im schulischen Kontext thematisiert. Welche Chancen Computerspiele bieten und welche Risiken tatsächlich bestehen wird aufgezeigt. Speziell eingegangen wird auf die Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen sowie suchtgefährdende Aspekte. Anschließend vertiefen die Lehrer je nach Interessenlage ihr Wissen an Online-Inseln und recherchieren Handlungsmöglichkeiten.

Ziel: Aufklärung über Chancen und Risiken von Computerspielen. Vertiefte Information zu Gewalt- und Suchtaspekten. Herausfiltern des Handlungsbedarfes und -möglichkeiten. Linksammlung wird nachhaltig nutzbar gemacht.

Block 7 Gestaltung des Schulunterrichts und eines Elternabends

Wann: Im Anschluss an Block 6 nach einer kurzen Pause

Dauer: 110 Minuten

Wie: Präsentation, selbstständiges Arbeiten mit der DVD Digitale Spielwelten an Lerninseln, Online-Recherche

Inhalt: Aufbauend auf den bisher gemachten Erfahrungen werden Möglichkeiten für die Einbindung von Computerspielen im Unterricht aufgezeigt. Module der DVD Digitale Spielwelten und dazugehörige multimedialen Materialien werden vorgestellt. An Lerninseln recherchieren die Lehrer nach für sie geeigneten Materialien und bereiten exemplarische Stunden vor. Nach der Bündelung der Ideen und offene Fragen im Plenum werden Handreichungen für einen Elternabend vorgestellt. Die Teilnehmer werden ermutigt, sich bei Projekten gegenseitig zu

- informieren und zu unterstützen. Am Ende des Tages wird die Fortbildung kurz reflektiert.
- Ziel: Sicherheit im Arbeiten mit der DVD Digitale Spielwelten. Konkretisierung und Erarbeitung möglicher Unterrichtsstunden und eines Elternabends. Fördern der Nachhaltigkeit.

Modalitäten

Teilnehmer der Lehrerfortbildung

- Bei Durchführung in einer Schule: 8-14 Lehrer einer Schule (optional auch der Nachbarschulen)
- fächerübergreifend

Zeitraum

- 2 Nachmittage á 3 Stunden (ohne Unterrichtsausfall)
- 1 Unterrichtsstunde in den jeweiligen Klassen der teilnehmenden Lehrer am Vormittag des zweiten Tages

Raumbedarf

- Bei Durchführung in der eigenen Schule:
 - Computerraum mit Internetanschluss
 - Seminarraum mit großer freier Wand für zwei Beamer (nach Möglichkeit angrenzend an PC-Raum)

Technikbedarf

- An den zwei Nachmittagen
 - Pro Lehrer möglichst 1 Computer mit DVD-Laufwerk + Kopfhörer
 - 1 Computer mit Beamer
- Unterrichtsphase am 2. Vormittag
 - Für die Module im Unterricht möglichst 3x DVD-Player + Beamer, bzw. DVD-Player + Fernseher
 - Eventuell Zugang zum Computerraum

Personelle Betreuung:

- 2 medienpädagogische Projektleiter von medienblau

Die LPR Hessen



Die LPR Hessen initiiert und unterstützt eine Vielzahl medienpädagogischer Projekte mit Radio, Fernsehen, Computer und Handy. Zielgruppe der Medienkompetenzprojekte sind vorrangig Kinder, Jugendliche und erwachsene Multiplikatoren im Bildungssektor. Neben dem Angebot von handlungsorientierten Praxisprojekten in Kindereinrichtungen, Schulen und außerschulischen Einrichtungen, forciert die LPR Hessen die Aus- und Weiterbildung von Multiplikatoren. Die LPR Hessen ist seit Mitte 2005 beim Hessischen Institut für Qualitätsentwicklung auch offiziell als Lehrerfortbildungsinstitution anerkannt.

Das Team von medienblau



medienblau ist eine gemeinnützige Agentur, die sich durch die Synergie von moderner Pädagogik und professioneller Medienproduktion auszeichnet. In unserem Team spiegeln sich Erfahrung, Kompetenz und Philosophie von medienblau wieder. Unsere Mitarbeiter sind Medienpädagogen und Journalisten, Sozialpädagogen und Kameramänner, Mediengestalter, Webdesigner, Lehrer, Autoren sowie Redakteure. Bundesweit führen wir Projekte Aktiver Medienarbeit durch, erstellen mediale Auftragsproduktionen und produzieren ON! DVD Bildungsmedien für den Unterricht. Unser Team ist konzept-, projekt- und praxiserfahren. Zusammen sind wir medienblau: kompetent, pädagogisch, praktisch, professionell und visionär!

Weitere Informationen erhalten Sie unter: www.medienblau.de