

# Schule des Hörens und Sehens Medienkompetenz für Lehrer

## Lehrerfortbildung Digitale Spielwelten Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

Fortbildung des Kollegiums in der Schule

Konkrete Einbindung in den praktischen Unterricht

Umfangreiche Unterrichtsmaterialien

Akkreditierte Veranstaltung mit 10 Leistungspunkten

Für Lehrerinnen und Lehrer  
unterschiedlicher Fächergruppen



Hessisches  
Kultusministerium



## Alltagswelt Computerspiele

Computer- und Videospiele prägen die heutige Alltags- und Unterhaltungskultur und sind wesentlicher Bestandteil im Leben von Kindern und Jugendlichen. Es ist wichtig, medienpädagogische Hilfestellungen für einen reflektierten Umgang zu geben.

Die schulinterne Fortbildung Digitale Spielwelten liefert wichtige Informationen für Lehrerinnen und Lehrer, umfangreiche Materialien und konkrete Vorschläge zur Einbindung in den Unterricht. Im Kontext Schule wird das Thema Computerspiele offen und zugleich kritisch angegangen.



## Multimediale Medienarbeit

Neben persönlichen Spielerfahrungen erwerben Sie erweitertes Wissen über Computerspiele. Lernen Sie deren Potential für Ihren Schulunterricht kennen und diskutieren Sie unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten – unterstützt durch die DVD Digitale Spielwelten. Gemeinsam mit unseren Experten gestalten Sie eine erste Unterrichtsstunde und setzen diese um. Die gewonnenen Erfahrungen aller Kollegen über den Einsatz von Computerspielen im Unterricht können im Kollegium diskutiert und ausgewertet werden.

## Integriert in den Schulalltag

Die Lehrerfortbildung Digitale Spielwelten findet fächerübergreifend an zwei aufeinander folgenden Nachmittagen und einer Erprobungsstunde in Ihrer Schule statt. Der normale Unterrichtsverlauf wird nicht beeinträchtigt.

## Fächerübergreifend

Teilnehmen können Lehrerinnen und Lehrer aus unterschiedlichen Fächern: Kunst, Deutsch, Mathematik/Informatik, Ethik/Philosophie/Religion, Politik/Gesellschaftskunde/Geschichte. Die Inhalte richten sich an Schülerinnen und Schüler ab der Klasse 9.

## Der Ablauf

Erster Nachmittag – Einstieg in die Auseinandersetzung [3 Std.]

**Block 1: Computerspiele**

Erste Auseinandersetzung mit Computerspielen. Kennenlernen einer exemplarischen Unterrichtsstunde.

**Block 2: Charakteristika und Klischees im Spiegel der Kultur**

Thematisierung von Vorurteilen. Vermittlung von Wissen über Computerspielen im Spiegel unserer Kultur.

**Block 3: Gemeinsam gespielt!**

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

Erprobungsstunde am Vormittag des zweiten Tages

– Thema Computerspiele (1 U.-Std.)

**Block 4: Praxis – Computerspiele im Unterricht**

Erste Erfahrungen mit dem Thema im Unterricht.

Zweiter Nachmittag

– Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema [3 Std.]

**Block 5: Reflexion und Ideen aus der Unterrichtsstunde**

Reflexion der Erfahrungen, Klärung offener Fragen.

**Block 6: Chance und Risiko Computerspiel**

– Handlungsbedarf und Handlungsmöglichkeiten  
Vertiefte Information zu Gewalt- und Suchtaspekten. Herausfiltern des Handlungsbedarfes und –möglichkeiten.

**Block 7: Gestaltung des Schulunterrichts und eines Elternabends**

Konkretisierung und Erarbeitung möglicher Unterrichtsstunden und eines Elternabends.

# Lehrerfortbildung Digitale Spielwelten

Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema




# Veranstalter

Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) - [www.lpr-hessen.de](http://www.lpr-hessen.de)

Die LPR Hessen ist eine Anstalt des öffentlichen Rechts und als Landesmedienanstalt für die Regulierung des privaten Rundfunks in Hessen zuständig. Projekte zur Vermittlung von Medienkompetenz sind ein weiterer wichtiger Arbeitsschwerpunkt.

Hessisches Kultusministerium (HKM) – [www.kultusministerium.hessen.de](http://www.kultusministerium.hessen.de)



Das Hessische Kultusministerium engagiert sich in der Lehrerfortbildung. Im Rahmen des Programmes Schule@Zukunft ist diese Fortbildung ein Baustein für die Vermittlung von Medienkompetenz für Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler an hessischen Schulen.

Im Auftrag des HKM und der LPR Hessen wird die Veranstaltung durchgeführt von:

**medienblau gGmbH - [www.medienblau.de](http://www.medienblau.de)**

Die Experten für Medienpädagogik und Medienproduktion

medienblau ist eine gemeinnützige Agentur, die sich durch die Synergie von moderner Pädagogik und professioneller Medienerfahrung auszeichnet.

Unser Team aus Medienpädagogen, Journalisten, Lehrern, Webgestaltern und anderen Experten aus der Praxis führt bundesweit Projekte Aktiver Medienarbeit durch und produziert DVD-Bildungsmedien für den Unterricht.

## Zur Anmeldung

Die Fortbildung ist für eine schulinterne Durchführung mit 8 -14 Lehrerinnen und Lehrern eines Kollegiums konzipiert. Auch Lehrkräfte benachbarter Schulen können teilnehmen.

Termin in Ihrer Schule: \_\_\_\_\_

Der Eigenanteil pro Lehrer/in liegt bei 20,- Euro. Dieser beinhaltet die zweitägige Lehrerfortbildung, die Bereitstellung von umfangreichen Unterrichtsmaterialien und die personelle Unterstützung bei der Durchführung einer Probestunde im Unterricht durch einen medienblau Experten.

Weitere Informationen mit ausführlichem Konzept, alle Termine sowie den Anmeldebogen finden Sie im Internet unter **[www.medienblau.de](http://www.medienblau.de)** oder melden Sie sich direkt unter der **Tel. 0341-3197960**, per **Fax 0341-3197961** oder per Mail unter **[spielwelten@medienblau.de](mailto:spielwelten@medienblau.de)**.