



Schule des Hörens und Sehens - Medienkompetenz für Lehrer

# Lehrerfortbildung Digitale Spielwelten

Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

Fortbildung des Kollegiums an Ihrer Schule

2 Nachmittage

Konkrete Einbindung in den praktischen Unterricht

Umfangreiche Unterrichtsmaterialien

Für Lehrerinnen und Lehrer unterschiedlicher Fächergruppen



Hessisches  
Kultusministerium

**LPR**  
h e s s e n

LPR Hessen – Hessische Landesanstalt  
für privaten Rundfunk und neue Medien

  
medienblau

## 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.

## Ablauf

### Erster Tag (Nachmittag): Einstieg in die Auseinandersetzung (3 Std.)

- |   |   |
|---|---|
| Block 1<br><i>Computerspiele</i>                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Erste Auseinandersetzung mit Computerspielen.</li><li>• Kennenlernen einer exemplarischen Unterrichtsstunde.</li></ul>      |
| Block 2<br><i>Charakteristika und Klischees</i> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Thematisierung von Vorurteilen.</li><li>• Vermittlung von Wissen über Computerspiele im Spiegel unserer Kultur.</li></ul>   |
| Block 3<br><i>Gemeinsam gespielt!</i>           | <ul style="list-style-type: none"><li>• Eigene Spielerfahrung als Basis für die unterrichtliche Auseinandersetzung.</li><li>• Kommunikation mit Schülern.</li></ul> |

### Zweiter Tag (Vormittag): Erprobungsstunde

- |  |   |
|--|---|
| Block 4<br><i>Computerspiele im Unterricht</i> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Durchführung einer eigenen Erprobungsstunde mit Schülern.</li></ul> |
|--|---|

### Zweiter Tag (Nachmittag): Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema (3 Std.)

- |   |   |
|---|---|
| Block 5<br><i>Erfahrungsberichte</i>              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Reflexion und Ideen aus der Unterrichtsstunde</li></ul>   |
| Block 6<br><i>Chance und Risiko Computerspiel</i> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Vertiefte Information zu Gewalt- und Suchtaspekten. Handlungsalternativen</li><li>• Herausfiltern des Handlungsbedarfes und der -möglichkeiten.</li></ul> |
| Block 7<br><i>Weitere Praxis</i>                  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Konkretisierung und Erarbeitung möglicher Unterrichtsstunden und eines Elternabends</li><li>• Vorstellung weiterführender Materialien</li></ul>           |

## DVD Digitale Spielwelten

Mit der DVD „Digitale Spielwelten - Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema“, die Sie während der Fortbildung erhalten, stellen Ihnen die LPR Hessen und das Hessische Kultusministerium kostenfrei umfangreiche Materialien zur Verfügung, die Sie in Ihrer Arbeit unterstützen sollen.

Kernelement der DVD sind Arbeitsblätter und Beispielfilme zum sofortigen Einsatz im Unterricht. Eine zweite DVD stellt Demoversionen ausgewählter Spiele zur Verfügung.



## Rahmenbedingungen, Akkreditierung & Kosten

Die Fortbildung kann direkt bei Ihnen in der Schule mit Ihrem Kollegium erfolgen oder im örtlichen Medienzentrum. Eine fächerübergreifende Teilnahme ist ausdrücklich erwünscht. Eine Vernetzung mit Nachbarschulen ist möglich.

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.

Die Lehrerfortbildung ist beim Institut für Qualitätsentwicklung (IQ) akkreditiert.

Weitere Informationen sowie den Anmeldebogen mit den Terminen finden Sie im Internet unter [www.medienblau.de/aktive\\_medienarbeit\\_spielwelten.php](http://www.medienblau.de/aktive_medienarbeit_spielwelten.php) oder melden Sie sich per Telefon unter 0341/3197960, per Fax unter 0341/3197961 oder per E-Mail unter [spielwelten@medienblau.de](mailto:spielwelten@medienblau.de).

## 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 Schwerpunkt ihrer Arbeit.

**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 an Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler.

## Durchführung

Im Auftrag der LPR Hessen und des HKM wird *Digitale Spielwelten* 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 führt bundesweit Projekte Aktiver Medienarbeit durch und produziert DVD-Bildungsmedien für den Unterricht.