

BASISBLOCK COMPUTERSPIELE

HINTERGRÜNDE UND ZUSAMMENHÄNGE
Grundlagen der handlungsorientierten Medienpädagogik:
Medienangebote, Nutzungsmuster, Medienwirkungen

1. Tag (9.00 Uhr bis 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr AUFWÄRMPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich und die Referenten kennenlernen.		- Vorstellungsrunde - "Steckbrief" - Partnerinterview
9.30 Uhr MEDIENBIOGRAFIE (ca. 45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich ihrer eigenen Medienbiografien und Medienerfahrungen bewusst werden und sich darüber austauschen.	- Welche Medienangebote/Computerspiele waren/sind für die Teilnehmer wichtig, welche nutzen sie? - Haben sie Medienhelden/Helden aus Computerspielen? - Was bedeuten die Helden für sie?	- „Games am Haken“
10.15 Uhr ORIENTIERUNGSPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Möglichkeit erhalten, sich über die Struktur der Fortbildung zu informieren.	- Welche Themen und Schwerpunkte werden in der Fortbildung behandelt? - Worum geht es in den verschiedenen Blöcken? - Worum soll es beim Praxisprojekt gehen?	- Erläuterung über Folien
10.30 Uhr PAUSE		
10.45 Uhr WOZU COMPUTERSPIELE? (ca. 75 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich mit der Faszination von Spielen, insbesondere der von Computerspielen, auseinandersetzen. - Sie sollen erfahren, warum Kinder, Jugendliche und Erwachsene Computerspiele spielen und welche Funktionen Spiele übernehmen. - Die Teilnehmer sollen erkennen, dass Menschen Geschichten aus Medien - auch aus Computerspielen - nutzen, um Themen und Probleme aus ihrer Lebenswelt zu bearbeiten.	- Warum spielen Spieler? - Warum lieben sie bestimmte Angebote (nicht)? - Was haben Figuren und Geschichten aus Spielen (Medien, Märchen, Sagen etc.) mit uns und unserer Lebenswelt zu tun? - Welchen Platz nehmen (Computer)Spiele in unserem Leben ein? - Was unterscheidet Spieler und Nichtspieler? - Was ist das Besondere an Computerspielen? - Wodurch zeichnen sich Online-Spiele aus?	- Vortrag/Diskussion - Kursplan Medienkunde - Einspieler (Ausschnitte aus Computerspielen) - Einspieler (Interviews mit Spielern)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
10.45 Uhr WOZU COMPUTERSPIELE? (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich selbst zu Spielen/Spielern in Beziehung setzen. - Sie sollen verstehen, dass Computerspiele Potentiale zur Förderung von Wissen und Kompetenzen enthalten. - Sie sollen erkennen, dass die Inhalte der Fortbildung auf den Unterricht im Kurs Medienkunde abgestimmt sind. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Inhalte und Lernziele sind im Lehrplan für den Kurs Medienkunde verankert? 	
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr COMPUTERWELTEN VON JUGENDLICHEN (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Computernutzung als bedeutenden Teil der Medienwelten von Jugendlichen und damit ihres Alltags kennenlernen. - Sie sollen sich mit den Favoriten von Jugendlichen beschäftigen und sich selbst dazu in Beziehung setzen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Medien nutzen Jugendliche (Mädchen und Jungen) in welchem Alter wie lange/wie oft (auch im Vergleich zu Erwachsenen)? - Welche Rolle haben Computerspiele insbesondere im Onlinebereich in diesem Zusammenhang inne? 	<ul style="list-style-type: none"> - Vortrag: Freizeitaktivitäten, Gerätebesitz, Computer- und Internetnutzung - (Folien/Charts)
14.00 Uhr METHODENEXKURS I (ca. 15 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen medienpädagogische Methoden kennenlernen und ausprobieren, die es ermöglichen, über Computerspiele/Computerwelten ins Gespräch zu kommen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wieso macht es Spaß, gemeinsam Melodien zu erraten? - Wie wird eine „Computertorte“ ‚gebacken‘? 	<ul style="list-style-type: none"> - „Melodien raten“ - „Computertorte“/„Computeruhr“
14.15 Uhr PAUSE		
14.30 Uhr WELT DER SPIELE – SPIELEWELTEN (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen verschiedene Arten von Computerspielen und Möglichkeiten ihrer Klassifizierung kennenlernen. - Sie sollen sich mit Fördermöglichkeiten und Chancen von Computerspielen im Unterricht auseinandersetzen und gemeinsam erste eigene Ideen entwickeln. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Computerspiel-Genres gibt es? - Was sind ihre wichtigsten Merkmale und worin unterscheiden sie sich? - Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten können Computerspiele fördern? 	<ul style="list-style-type: none"> - Vortrag - Einspieler aus Computerspielen bzw. farbige Ausdrucke/Standbilder - Diskussion
16.00 Uhr ENDE		

2. Tag (9.00 Uhr bis 16.00 Uhr):

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr JUGENDMEDIENSCHUTZ (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Rechtsgrundlagen, die Regelungen und die Institutionen des Jugendschutzes sowie deren Aufgaben und Arbeitsweise kennenlernen. - Sie sollen sich vergleichend mit diversen Alterskennzeichnungen von Computerspielen beschäftigen und diese vor dem Hintergrund der Persönlichkeitsentwicklung diskutieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was regeln JMStV, JuSchG, RStV, MStV? - Wer ist zuständig für was (Staatsanwaltschaften, KJM, Landesmedienanstalten, Oberste Landesjugendbehörden, FSM, FSK, FSF, jugendschutz.net)? Wie sind die verschiedenen Institutionen organisiert? Welche Sanktionsmöglichkeiten haben sie? - Wie arbeiten Jugendschützer konkret? Welche Kriterien legen sie bei einer Bewertung zugrunde? 	<ul style="list-style-type: none"> - Vortrag, Folien - Einspieler (Ausschnitte aus PC-Spielen)
10.30 Uhr PAUSE		
10.45 Uhr METHODENEXKURS II (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen medienpädagogische Methoden kennenlernen und ausprobieren, die es ermöglichen, sich mit dem Thema Vorbild/Held bzw. Vorbilder/Helden auseinanderzusetzen und sich mit verschiedenen Facetten von Identität zu beschäftigen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist ein Vorbild/ein Held? - Welche Eigenschaften und Merkmale hat es/er? - Warum unterscheiden sich Vorbilder/Helden von uns? - Warum unterscheiden sich unsere Vorbilder/Helden voneinander oder auch nicht? 	<ul style="list-style-type: none"> - „Von Models und Elitekämpfern“ - „Tier-Beruf-Pflanze“ - Rollenspiele
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr MEDIENWIRKUNGEN (ca. 120 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich ihrer eigenen, unreflektierten Vorstellungen und Vermutungen über die Wirkungen von Medien, insbesondere von Computerspielen, bewusst werden. - Auf der Basis des aktuellen Standes der Medienwirkungsforschung sollen die Teilnehmer verschiedene Wirkungsmodelle kennenlernen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Vorstellungen haben die Teilnehmer bezüglich der Wirkung von Medien, insbesondere von Computerspielen? - Was sagt die Wissenschaft: Wirken Medien? Sind wir den Medien hilflos ausgeliefert (Mediennutzung = aktives Handeln)? Welche Personengruppen sind besonders gefährdet? Welche Angebote sind besonders gefährlich? 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjektive Medientheorien (Diskussion) - Vortrag - Filmbeispiele sehen und analysieren - Beispiele aus Computerspielen sehen und analysieren

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
13.00 Uhr MEDIENWIRKUNGEN (ca. 120 Minuten)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Welche verschiedenen Wirkungen gibt es eigentlich? Emotionale Wirkungen (Angst, Verunsicherung, Aufregung), kognitive Wirkungen (Übernahme von Verhaltensmustern, Wertvorstellungen, Lebensentwürfen), sonstige (Zeitstruktur, Übergewicht) 	
15.00 Uhr PAUSE		
15.15 Uhr AUSWERTUNG UND REFLEXION (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Erfahrungen, die sie gemacht und die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie in den letzten beiden Tagen erworben haben noch einmal reflektieren, diskutieren und festigen. - Sie sollen den Referenten Hinweise geben und Vorschläge unterbreiten, die bei künftigen Fortbildungen dieser Art Beachtung finden sollten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welchen Nutzen hatte dieser erste Teil der Fortbildung für die Teilnehmer? - Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten haben sie erworben? - Werden die Teilnehmer diese im Praxisprojekt und im allgemeinen Lehrprozess anwenden können? - Was sollte künftig (auch noch) Beachtung finden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ampelkärtchen - offene Diskussion
16.00 Uhr ENDE		