

Veranstalter

Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) - 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

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.

Schule des Hörens und Sehens Medienkompetenz für Lehrer

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

medienblau gGmbH - 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.

Lehrerfortbildung Digitale Spielwelten Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

Zur Anmeldung

Die Fortbildung ist für eine schulinterne Durchführung mit 8 - 14 Lehrerinnen und Lehrern eines Kollegiums konzipiert.

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

Weitere Informationen mit ausführlichem Konzept sowie den Anmeldebogen finden Sie im Internet unter www.medienblau.de oder melden Sie sich direkt im Büro unter der 0341-3197960, per Fax 0341-3197961 oder per Mail unter mail@medienblau.de.

Die Zahl der Durchführungen ist limitiert. Die Vergabe erfolgt nach Reihenfolge der Anmeldung.

Fortbildung des Kollegiums in der Schule

Konkrete Einbindung in den praktischen Unterricht

Umfangreiche Unterrichtsmaterialien

Akkreditierte Veranstaltung mit 10 Leistungspunkten

Für Lehrerinnen und Lehrer
unterschiedlichster Fächergruppen

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 neue DVD „Digitale Spielwelten“ liefert Informationen für Lehrerinnen und Lehrer, umfangreiche Materialien und konkrete Vorschläge zur Einbindung in den Unterricht. Zur praxisorientierten, unterrichtsbezogenen Einbindung wird diese Lehrerfortbildung angeboten.



Multimediale Medienarbeit

Neben dem Kennenlernen der DVD und ihrer Bedienung, erwerben Sie erstes bzw. erweitertes Wissen über Computerspiele. Das Potential des Einsatzes für Ihren Schulunterricht wird aufgezeigt und diskutiert. Mit Unterstützung gestalten Sie eine erste Unterrichtsstunde und setzen diese zusammen mit unseren Experten 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 aufeinanderfolgenden 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, Politik/Gesellschaftskunde/Geschichte, Mathematik/Informatik, Ethik/Philosophie/Religion. Die Inhalte richten sich an Schülerinnen und Schüler ab der Klasse 9.

Der Ablauf

Erster Nachmittag – Die DVD (3 Std.)

Block 1: Digitale Spielwelten und die DVD – ein Überblick
Vorstellung von Spielwelten, der DVD und ihrer Bedienung

Block 2: Lerninseln – Arbeiten und Spielen mit der DVD
Kleingruppenarbeit: Erprobung der DVD Module, Einarbeitung in fachspezifische Inhalte

Block 3: Praxis – Vorbereitung auf den Unterricht
Individuelles Arbeiten: Medienpädagogische Vorbereitung eines geeigneten DVD-Unterrichtsmoduls für die Praxisstunde

Erprobungsstunde am Vormittag des zweiten Tages
– Computerspiele im Unterricht (1 U.-Std.)

Block 4: Praxis – Computerspiele im Unterricht
Selbständiges Arbeiten mit der DVD im Unterricht

Zweiter Nachmittag

– Intensivierung und Förderung nachhaltiger Projektarbeit (3 Std.)

Block 5: Reflexion und Ideen aus der Unterrichtsstunde
Reflexion der Erfahrung und Ideen, Klärung von Fragen

Block 6: Computerspiele – Erfahrung und Information
Auseinandersetzung an Informations- und Spielinseln

Block 7: Nachhaltigkeit und Diskussion weiterer Projekte
Anregung weiterer Projekte, Vorstellung weiterführender Unterrichtsverläufe, sinnvolle Kombination der DVD- Module

Lehrerfortbildung Digitale Spielwelten

Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

