

# *Lehrerfortbildung Digitale Spielwelten*

Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

# ***Lehrerfortbildung***

## ***Digitale Spielwelten***

Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

### **Hintergrund**

Computer- und Videospiele prägen die heutige Alltags- und Unterhaltungskultur wie kaum ein anderes Massenmedium. Immer mehr Menschen spielen in ihrer Freizeit digitale Spiele, insbesondere aber Kinder und Jugendliche. Die neue Kulturtechnik wird konsumiert, aber für einen inhaltlich reflektierten Umgang mit Computer- und Videospiele fehlen medienpädagogische Hilfestellungen. Und obwohl Computerspiele längst zum Lebensalltag der Schüler gehören, sind sie im pädagogischen Alltag der Schule nur selten zu finden. Denn während junge Menschen heutzutage von Klein auf lernen, mit dem Computer, DVD, sowie Computer- und Videospiele umzugehen, müssen viele Lehrer den Umgang erst erlernen, um darauf aufbauend pädagogisch handeln zu können. Und genau hier setzt die hier vorgestellte Lehrerfortbildung „Digitale Spielwelten“ an.

### **Projektidee**

Um ein pädagogisches Handeln mit Computerspielen für den Schulunterricht herbeizuführen, ist es sehr wichtig, das Interesse der Lehrer für die Entwicklungen der Lebenswelt ihrer Schülerinnen und Schüler zu wecken. Ist das Interesse geweckt, kann nötiges Basiswissen über Computerspiele vermittelt sowie Potentiale von Computerspielen für eine Integration im Schulunterricht beleuchtet 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.

Die DVD „Digitale Spielwelten“ ist sehr umfassend aufgearbeitet und bietet dem Lehrer eine umfangreiche Möglichkeiten für den Einsatz im Unterricht. Durch ihre Komplexität stellt sie jedoch für

viele Lehrer, die im Umgang mit den neuen Medien DVD, Computer und Computerspiele noch nicht geübt sind, eine Hemmschwelle für den tatsächlichen Einsatz im Schulunterricht dar. Es ist daher sehr wichtig und wird dringend empfohlen, die ersten Schritte des Einsatzes der DVD „Digitale Spielwelten“ anhand der hier vorgestellten Lehrerfortbildung zu erlernen. So werden Unsicherheiten im Umgang mit der DVD und ihren Inhalten abgebaut und gezielt und strukturiert Möglichkeiten und Wege zu ihrer Nutzung aufgezeigt. Im Rahmen der hier vorgestellten zweitägigen Lehrerfortbildung „Digitale Spielwelten“ lernen Lehrer die DVD und ihre Bedienung kennen und erwerben erstes bzw. erweitertes Wissen über Computerspiele. Das Potential des Einsatzes der DVD im Schulunterricht wird aufgezeigt und im Rahmen der Fortbildung diskutiert. Anknüpfend an die erlangten Einblicke in die Module der DVD werden die Lehrer angehalten, sich in einer durch die Projektleiter unterstützten praktischen Erprobungsphase im Unterricht mit ihren Schülern mit selbst gewählten Aspekten zu oder in Computerspielen auseinander zu setzen und eine Unterrichtsstunde zu gestalten. Die dadurch gewonnenen eigenen Erfahrungen über den Einsatz von Computerspielen im Unterricht werden diskutiert und ausgewertet, sowie Möglichkeiten und Vorschläge für weitere Projekte gegeben. Die Lehrer werden zudem angeregt, sich weiterführend über Computerspiele zu informieren. Durch das erste begleitete Projekt, die umfangreiche praxisorientierte Fortbildung, die Durchführung der Fortbildung im gemeinsamen Lehrerkollegium und der umfangreichen Arbeitsmaterialien ist eine große Nachhaltigkeit gewährleistet.

### **Projekttablauf**

Die Lehrerfortbildung „Digitale Spielwelten“ findet fächerübergreifend an zwei Nachmittagen und in Erprobungsstunden in einer Schule statt. Der normale Unterrichtsverlauf 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. Teilnehmen können Lehrer aus unterschiedlichen Fächern: Kunst, Deutsch, Politik/Gesellschaft/Geschichte, Mathematik/Informatik, Ethik/Philosophie/Religion. Die gemeinsame Teilnahme der Fortbildung mit den eigenen Lehrerkollegen bietet die Möglichkeit, sich gegenseitig über den Rahmen der Lehrerfortbildung hinaus nachhaltig zu unterstützen. Gleichzeitig werden gemeinsame Lehrerprojekte angeregt. Die Fortbildung in der eigenen Schule bietet zudem den Vorteil, dass die Lehrer für den Einsatz der DVD die schuleigene Technik kennen und benutzen lernen, und diese ihnen auch für Projekte nach der Fortbildung zur Verfügung steht. Die Lehrerfortbildung „Digitale Spielwelten“ gliedert sich an den zwei Tagen in sieben Blöcke:

**Erster Nachmittag**  
**- Die DVD „Digitale Spielwelten“ -**

---

**Block 1     Digitale Spielwelten und die DVD – ein Überblick**

- Wann:       Im Anschluss an einen normalen Unterrichtstag  
Dauer:       90 Minuten  
Wie:         Präsentation vor Großgruppe  
Inhalt:      Nach einer Begrüßungsrunde und dem Austausch eigener Erfahrungen mit Computerspielen wird in die virtuelle Welt der Computerspiele eingeführt. Die auf DVD „Digitale Spielwelten“ enthaltenen Materialien werden zur unterstützenden Visualisierung genutzt. Nach einem allgemeinen Überblick über die verschiedenen Themen der DVD und deren Inhalte, werden die Navigations-Tools und die Bedienung der DVD erklärt. Es werden an Beispielen Möglichkeiten aufgezeigt, wie die Lehrer geeignete Unterrichtsmaterialien finden und benutzen können.
- Ziel:        Erste Auseinandersetzung mit Computerspielen  
Genereller Überblick über die DVD (Inhalte und Funktionsweise)

**Block 2     Lerninseln - Arbeiten und Spielen mit der DVD**

- Wann:       Im Anschluss an Block 1, nach einer kurzen Pause  
Dauer:       60 Minuten  
Wie:         Arbeit in selbst gewählten Kleingruppen  
Inhalt:      In diesem Block durchlaufen die Lehrer in selbst gewählten Kleingruppen verschiedene Lerninseln. Jede Lerninsel beinhaltet eine klar begrenzte Aufgaben- und Zielstellung, z. B. die Anwendung der auf der DVD enthaltenen Filme, Navigieren durch die Menüstruktur, Arbeiten mit den Modulen. Durch die Lerninseln werden die Aufgabenbereiche so eingegrenzt, dass die Lehrer gezielt die verschiedenen Aspekte der DVD „Digitale Spielwelten“ kennen lernen und Schritt für Schritt eine größere Sicherheit im Umgang mit der DVD erlangen. In den Kleingruppen können sie sich dabei gegenseitig unterstützen und werden individuell betreut. Zudem erhalten Sie die Möglichkeit, erste eigene Spielerfahrungen zu machen.
- Ziel:        Erwerben von medienpädagogischer Kompetenz im Umgang mit der DVD für den Einsatz im Unterricht

**Block 3     Praxis – Vorbereitung auf den Unterricht**

- Wann:       Im Anschluss an Block 2 nach einer kurzen Pause  
Dauer:       60 Minuten  
Wie:         Individuelles Arbeiten, je nach technischen Möglichkeiten  
Inhalt:      Inhalt des dritten Blocks ist die Auswahl eines geeigneten Unterrichtsmoduls, das am nächsten Tag mit einer Klasse von jedem Lehrer praktisch

umgesetzt wird. Dazu werden alle entsprechenden Vorbereitungen getroffen, Materialien ausgedruckt oder Filme angeschaut. Auch hier steht ihnen bei Fragen oder Problemen die fundierte Unterstützung der medienblau Projektleiter zur Verfügung. In einer Abschlussrunde stellen die Lehrer kurz die für den nächsten Tag vorbereiteten Unterrichtsmodule vor.

Ziel: Auswahl und Vorbereitung des Unterrichtsmoduls für den folgenden Tag

### **Erprobungsstunde am zweiten Tag** **- Computerspiele im Unterricht -**

---

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

Wann: Selbst ausgewählte Unterrichtsstunde

Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Wie: Ein selbst ausgewähltes Modul der DVD „Digitale Spielwelten“ wird im eigenen Unterrichtsfach zusammen mit Schülern der ausgewählten Klassenstufe bearbeitet

Inhalt: Die Lehrer führen das von ihnen gewählte Unterrichtsmodul durch. Zusammen mit ihren Schülern setzen sie sich mit einem Aspekt von Computerspielen ihr Fach betreffend auseinander. Sie arbeiten auf Grundlage der DVD und der dort angebotenen Unterrichtsmaterialien und treffen ihre Wahl im Schwierigkeitsgrad. Je nach Wahl werden unterschiedliche Medien zum Einsatz kommen. Zur technischen und inhaltlichen Unterstützung stehen die medienblau Projektleiter zur Verfügung und begleiten die praktischen Erfahrungen.

Ziel: Selbstständiges Arbeiten mit der DVD im Unterricht

### **Zweiter Nachmittag**

#### **- Intensivierung und Förderung von nachhaltiger Projektarbeit -**

---

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

Wann: Im Anschluss an normalen Unterrichtstag

Dauer: 50 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 eigenen Erfahrungen, Klärung offener Fragen

#### **Block 6 Computerspiele – Erfahrung und Information**

Wann: Im Anschluss an Block 5, nach einer kurzen Pause

Dauer: 70 Minuten

Wie: Informations- und Spieleinseln, Arbeit in Gruppen

- Inhalt:** Die Lehrer erhalten jetzt die Möglichkeit, sich anhand von Informations- und Spiele-Inseln mit Computerspielen gezielt auseinanderzusetzen und eigene Erfahrungen mit Computerspielen zu machen. In Gruppen aufgeteilt, nehmen sie die Angebote der Lerninseln gemäß ihren Interessen und ihrem Informationsbedürfnis wahr. Mit Unterstützung der Projektleiter werden Online-Quellen erkundet und weiterführend zum Thema Computerspiele recherchiert. An den Spiele-Inseln erhalten die Lehrer unter professioneller Hilfestellung die Möglichkeit, Demo-Versionen verschiedener Spiele auszuprobieren und somit eigene wichtige Erfahrungen zu sammeln.
- Ziel:** Anregung zu weiterführenden Informationen  
Sammeln eigener Erfahrungen mit Computerspielen

### **Block 7 Nachhaltigkeit und Diskussion weiterer Projekte**

**Wann:** Im Anschluss an Block 6 nach einer kurzen Pause

**Dauer:** 30 Minuten

**Wie:** Arbeiten in der Großgruppe

**Inhalt:** Aufbauend auf dem in Block 6 erarbeiteten Wissen und gemachten Erfahrungen werden für den weiteren Einsatz der DVD im Unterricht Ideen gesammelt und gemeinsame Projekte im Lehrerkollegium angeregt. Es werden zusätzliche, von medienblau ausgearbeitete, weiterführende Unterrichtsverläufe und -modelle vorgestellt, wie die DVD-Module pädagogisch sinnvoll kombiniert werden können. Die Lehrer werden ermutigt, sich bei Projekten gegenseitig zu informieren und zu unterstützen. Am Ende des Tages wird die Fortbildung kurz reflektiert.

**Ziel:** Erarbeitung von modellhaften Unterrichtsverläufen  
Fördern der Nachhaltigkeit

## **Modalitäten**

### **Teilnehmer der Lehrerfortbildung**

- 8-14 Lehrer einer Schule mit einem oder mehreren der folgenden Fächer
  - Kunst
  - Deutsch
  - Politik/Gesellschaftskunde/Geschichte
  - Mathematik/Informatik
  - Ethik/Philosophie/Religion

### **Zeitraum:**

- 2 Nachmittage á 3½ bzw. 2½ Stunden (ohne Unterrichtsausfall)
- 1 Unterrichtsstunde in den jeweiligen Klassen der teilnehmenden Lehrer am Vormittag des zweiten Tages

### **Raumbedarf in der eigenen Schule:**

- 1. Tag nachmittags
  - 2 große Räume + Computerraum
- 2. Tag im Unterrichtsblock
  - Möglichst Zugang zum Computerraum
- 2. Tag nachmittags
  - 2 große Räume + Computerraum

**Technikbedarf:**

- 1. Tag - nachmittags
  - Pro Lehrer möglichst  
1 Computer mit DVD-Laufwerk + Kopfhörer
  - 1 Computer mit Beamer
- 2. Tag in der Unterrichtsphase
  - Für die Module im Unterricht möglichst 3x DVD-  
Player + Beamer, bzw. DVD-Player + Fernseher
  - Eventuell Zugang zum Computerraum
- 2. Tag – nachmittags
  - 1 Computer mit Beamer
  - Pro Lehrer möglichst  
1 Computer mit DVD-Laufwerk + Kopfhörer

**Personelle Betreuung:**

- 2 medienpädagogische Projektleiter von medienblau

**Das Team von [medienblau](http://www.medienblau.de)**

[medienblau](http://www.medienblau.de) ist eine gemeinnützige Agentur, die sich durch die Synergie von moderner Pädagogik und professioneller Medienerfahrung auszeichnet. In unserem Team sind Medienpädagogen, Journalisten, Sozialpädagogen, Kameramänner, Online-Redakteure, Lehrer, Autoren und Redakteure. Wir konzipieren, organisieren und führen bundesweit Projekte Aktiver Medienarbeit durch. Z.B. sensibilisieren wir Kinder und Jugendliche mit dem Projekt Webklicker für die Gefahren des Internets. ON! steht für unsere Bildungsmedien, die wir speziell für den Einsatz im Unterricht zu verschiedenen Themen wie zum Beispiel „RICHTIG LERNEN“, „HIV/AIDS“, „Klima“ oder „Warum ist Arbeit wichtig?“ produzieren.

Weitere Informationen erhalten Sie unter: [www.medienblau.de](http://www.medienblau.de)