

3.1 SEITE 1

WORKSHOP
COMPUTERSPIELE EINTÄGIG

Schwerpunkte des Workshops in der Übersicht

- Das Thema „Computerspiele“ differenziert betrachten und Herausforderungen kennen lernen
- Kontroverse Sichtweisen zu Computerspielen heraus arbeiten
- Einen eigenen Standpunkt zum Thema entwickeln
- Computerspiele als Handlungsfeld der Medienscoutsarbeit kennen lernen

Zur Vorbereitung auf diesen WS bitte auch „Organisation“ in diesem Dokument beachten!

Aufbau

Dauer	Schwerpunkt / Thema	Methode	Material	Variante / Materialvariante	Kompetenzorientierte Zuordnung / Kompetenzen
20 Min.	<p>Ankommen, Begrüßung „Was ist in der Zwischenzeit in den Medienscout-Teams passiert, konnten Ideen und Anregungen des letzten WS bereits umgesetzt werden bzw. wo wurden dabei evtl. Schwierigkeiten festgestellt?“</p> <p>Überblick über den Tag</p> <p>Vorstellen der Materialien zum Thema „Computerspiele“, die die Medienscouts in ihrer Arbeit an den Schulen einsetzen können</p>	<p>Gesprächsrunde im Plenum</p> <p>Tagesverlauf hängt im Plenum und eventuell in den anderen genutzten Räumen aus</p> <p>Tagesverlauf wird über Folie und Beamer gemeinsam besprochen</p> <p>Die Materialien werden als PDF-Versionen über den Beamer eingeblendet und die Inhalte sowie Einsatzmöglichkeiten, z.B. der Einsatz von Arbeitsblättern bei Medientrainings, kurz erläutert</p>	<p>Tagesverlauf als Ausdruck, Kreppband</p> <p>Folien Beamer</p> <p>Klicksafe-Lehrerhandbuch „Knowhow für junge User“, Kapitel 3.4, 3.5, 3.6 (Seiten 86-111)</p>	<p>Liegt das Klicksafe-Handbuch allen Schulgruppen vor, kann man die Materialien auch ohne Beamer besprechen</p>	<p>Die TN tauschen sich über ihre Arbeit an den Schulen aus und lernen den Arbeitsstand der anderen kennen. Dabei klären sie offene Fragen</p> <p>Die TN wissen, was sie in diesem WS erwartet</p>

3.1 SEITE 2

**WORKSHOP
 COMPUTERSPIELE EINTÄGIG**

<p>60 Min.</p>	<p>Einführung ins Thema „Computerspiele“, in der grundlegende Zahlen zur Computerspielnutzung und positive wie problematische Funktionen und Nutzungsweisen angesprochen werden.</p> <p>So wird ein inhaltlicher Überblick über die Handlungsfelder des Workshoptages gegeben, z.B. „Entwicklung Computerspiele – von Pong bis heute“.</p> <p>Beispiele von indizierten Spielen aus den 80er Jahren, Überblick über verschiedene, auch mobile, Spielekonsolen, Onlinespiele sowie problematische Browsergames</p> <p>Gruppenzugehörigkeiten bei Games-Communities (Gruppennamen mit eindeutig rassistischem, oder nationalsozialistischem Hintergrund)</p> <p>Einteilungen der USK, Spielebewertungen, verschiedene Spielegenres</p> <p>Beispiele für öffentliche Diskussionen zum Thema: „Gewalt und Sucht bei digitalen Spielen“</p> <p>Gamescom und E-Sport, Eltern-LAN als Beispiel für praktische Medienscout-Arbeit</p>	<p>Präsentation</p>	<p>Folien Beamer Charts aus der aktuellen JIM-Studie und/ oder aus „15 Jahre JIM-Studie“.</p> <p>Links: www.usk.de www.spieleratgeber-nrw.de www.spielbar.de www.zavatar.de</p>	<p>Zum Einstieg: Abfrage oder Aufstellung „Ich spiele regelmäßig mit PC, Konsole oder Smartphone“</p> <p>Die TN können ihren Favoriten kurz benennen</p> <p>Die TN werden gebeten, ihre Lieblingsspiele zu nennen. Daraus entsteht eine Sammlung von Karteikarten an einer Stellwand, die für alle während des WS sichtbar bleibt.</p> <p>Es können eigene alte Spielekonsolen, wie z.B. ein Gameboy gezeigt werden.</p> <p>Zum Thema kann auch das klicksafe-Quiz „Bist Du ein Computerspiel Experte?“ gespielt werden (online unter</p>	<p>Die TN kommen ins Thema und stellen einen persönlichen Bezug dazu her</p> <p>Neben typischen Anwendungsmöglichkeiten werden erste Aspekte einer kritischen Nutzungsweise evtl. auch aus dem eigenen Alltag erkannt</p>
----------------	---	---------------------	---	---	---

3.1 SEITE 3

WORKSHOP
 COMPUTERSPIELE EINTÄGIG

	Entwicklungen und Trends, z.B. <i>Infinity, Wonderbook</i> oder <i>Oculus</i> .			www.klicksafe.de ; hier lässt sich auch eine Offline-Version herunterladen) Die TN können immer wieder aktivierend eingebunden werden und ihre Meinung und Erfahrung zu den vorgestellten Inhalten beisteuern	
20 Min.	Pause				
20 Min.	„Games – Sucht, Gewalt und viele Probleme?“ Hinweis an die Gruppen, dass prinzipiell alle in der Lage sein sollten, die Ergebnisse nachher den anderen vorzustellen	Die Aufgaben werden kurz im Plenum vorgestellt und mögliche Fragen geklärt Einteilung in schulgemischte Gruppen, hierzu sind dann z.B. entsprechende Lose zu benutzen; wünschenswert wäre, wenn in jeder Gruppe mindestens eine Gamerin/ ein Gamer wäre Verteilen der Gruppenaufgaben	Folien Beamer AB D.3 AB 3.3	Die AB liegen den TN vor und werden ohne Folien und Beamer besprochen Gruppenarbeit in Schulteams	
60 Min.	Gruppenarbeit und Vorbereitung Anbringen der Flipcharts im Plenumsraum	Gruppenarbeit zu den AB Die TN können Aufgaben in ihren Gruppen noch weiter verteilen, die Ergebnisse werden auf Flipcharts notiert und im Plenum aufgehängt	Internetzugang, Rechner/ Laptops/ Tablets Flipcharts, Stifte Drucker	Die Flipcharts werden ansprechend mit zum jeweiligen Thema passenden Symbolen, Figuren,	Die TN setzen sich kritisch mit dem Thema auseinander, lernen andere Perspektiven kennen und bereiten die Ergebnisse für die anderen auf

3.1 SEITE 4

WORKSHOP
 COMPUTERSPIELE EINTÄGIG

		(Parcours)	Stellwände, Nadeln Kreppband	Überschriften etc. gestaltet (eventuell Druckerzugang, sonst „Eigenkreationen“) Es lassen sich auch verschiedene Medien zur Präsentation der Gruppenergebnisse nutzen, siehe AB D.8	
60 Min.	Pause			Es können bereits jetzt, falls es die räumliche Aufteilung zulässt, Spiele-Inseln vorbereitet werden	
60 Min.	Präsentation der Ergebnisse Wird die Methode „One stay, four stray“ eingesetzt, sollte diese noch erläutert werden In diesem Fall: Austeilen des Laufzettels/ der Checkliste	„One stay, four stray“ mit Wechsel der Präsentierenden Ein akustisches Signal hilft, den Stationswechsel einzuleiten	AB 3.5	Werden analoge und digitale Präsentationsmöglichkeiten genutzt, können diese auch innerhalb des Plenums verwendet werden (siehe AB D.8). Mit Hilfe des Dozenten-rechners und des Beamers werden die digitalen Ergebnisse anschließend präsentiert. Eventuell muss hier dann eine Pause eingefügt werden.	Die TN lernen, Inhalte anderen vorzustellen und auf Nachfragen zu reagieren

3.1 SEITE 5

WORKSHOP
COMPUTERSPIELE EINTÄGIG

20 Min. Pause					
10 Min.	Vorstellen der sich anschließenden „Talkshow-Runde“. In der Talkshow werden charakteristische und plakative Äußerungen zum Thema in einem Stuhlkreis exemplarisch vor dem Plenum kontrovers besprochen. Das Plenum ist dabei angehalten sich einzubringen und Fragen zu stellen	Die Themen, Thesen und der Ablauf werden kurz im Plenum vorgestellt	Folien, Beamer Thesen über Beamer einblenden	Die Themen können auch ausschließlich im Plenum besprochen und diskutiert werden Zeit hierfür ca. 30 - 45 Minuten	
20 Min.	Zuteilung der verschiedenen Themen/ Thesen auf die Gruppen Vorbereiten in den Schulteams auf die Pro - Contra – Talkshow	Gruppenarbeit in den Schulgruppen Zuweisen von verschiedenen Rollen innerhalb der Gruppen Erarbeitung von Pro- und Contra Argumenten, abhängig von der zugeteilten Rolle, die auf Karteikarten stichwortartig festgehalten werden Währenddessen sollte ein Stuhlkreis im Plenum aufgebaut werden	AB 3.6 Karteikarten, Stifte	Die Themen/ Thesen können durch die TN noch ergänzt werden	Die TN sammeln Argumente für die unterschiedlichen Positionen und lernen, eine andere Perspektive einzunehmen
45 Min.	„Games-Talk“ – die Talkshow zum Thema Computerspiele	Plenum, Stuhlkreis der Diskutierenden Die Gruppen diskutieren die ihnen zugewiesenen Thesen vor dem Plenum Moderation durch die Referentin/ den Referenten Durch Fragen kann das Plenum aufgefordert werden, sich an der Diskussion zu beteiligen	Je nach Raumgröße: Mikrofon für die Diskutierenden, Audioanlage	Die Moderation kann auch durch eine/ einen TN durchgeführt werden Die Thesen können über Laptop und Beamer im Hintergrund angezeigt werden	Die TN sprechen vor dem Plenum und trainieren, sich argumentativ miteinander auseinander zu setzen Gleichzeitig erkennen sie die teilweise plakativen Argumentationsstrukturen öffentlicher Diskussionen, und lernen diese kritisch zu bewerten

3.1 SEITE 6

WORKSHOP
 COMPUTERSPIELE EINTÄGIG

10 Min.	Umbau-Pause	Umbau zurück in die gewohnte Sitzweise im Plenum			
30 Min.	Anregungen für die Schule, hier können z.B. Anregungen gegeben werden, ein Eltern-LAN anzubieten, eine „Games-AG“ einzurichten, ein „Let’s Play“-Video zu gestalten, ein SuS-LAN zu organisieren, einen Elternabend gemeinsam mit externen ReferentInnen oder einen Ausflug zur Gamescom anzubieten	Input erfolgt im Plenum	Folien, Beamer	Die TN können aus dem Plenum heraus eigene Ideen beisteuern	Die TN erhalten konkrete Vorschläge, sich mit dem Thema kreativ im schulischen Alltag weiter zu beschäftigen
20 Min.	Pause	Aufbau der Spielestationen		Die TN bauen (ihre) Spielekonsolen auf	
60 Min.	Spieleeinheit Zur Vorbereitung siehe unten: Organisation/ Technische Vorbereitung WS Computerspiele	An verschiedenen Spielestationen können die TN eigene Spiele vorstellen oder neue Spiele kennenlernen. Besonders die Lehrenden/ PädagogInnen können durch die Schülerinnen und Schüler an neue Spielerfahrungen herangeführt werden	Verschiedene Spieleinseln die im Raum verteilt und mit Spielekonsolen, Fernseher, Beamer, Spielekonsolen ausgestattet sind	AB 3.4 Laufzettel Spielestationen Hierzu kann auch noch darüber gesprochen werden, was ein Spiel interessant macht bzw. wie Kriterien für eine Spielebewertung aussehen können; bei www.spieleratgeber-nrw.de können Spielebesprechungen z.B. gemeinsam im Plenum über den Beamer eingesehen werden	Die TN lernen neue Spiele kennen oder stellen ihnen bekannte Spiele vor, spielerischer Ausklang aus dem Tag

3.1 SEITE 7

WORKSHOP
COMPUTERSPIELE EINTÄGIG

<p>20 Min.</p>	<p>Tagesrückblick, Auswertung</p> <p>Wie kann es an den Schulen weitergehen, gibt es konkrete Vorhaben oder Ideen?</p> <p>Falls sich der WS „Smartphones“ anschließt, sollten die Inhalte unter Organisation/ Technische Vorbereitung WS Smartphones angesprochen werden</p>	<p>Gespräch Plenum</p>	<p>Blitzlicht</p>		<p>Die TN reflektieren das Tagesgeschehen</p>
<p>Im Anschluss</p>	<p>Sichern der Tagesergebnisse</p>				

Organisation und technische Vorbereitung WS Computerspiele

Technische Vorbereitung WS Computerspiele

Die (optionale) Spieleinheit erfordert, mehrere Spielmöglichkeiten für die TN zu schaffen. Dazu sind nach Möglichkeit unterschiedliche Konsolen bzw. Endgeräte mit zu bringen.

- Die ReferentInnen können, falls sie über einen entsprechenden „Pool“ an Geräten verfügen, diese selber mitbringen.
- Es können außerdem TN gebeten werden, eigene Konsolen mitzubringen. Im besten Fall wird zum Abschluss des vorhergegangenen WS darauf hingewiesen. Möglich ist aber auch, die TN bzw. die Schulen und PädagogInnen per E-Mail oder telefonisch zu kontaktieren und nachzufragen, wer eine eigene Konsole zur Verfügung stellen möchte. Eine weitere Erinnerungsmail kurz vor der Veranstaltung zu schreiben, ist hierbei häufig sinnvoll.
- Verlängerungskabel, Mehrfachstecker und Fernseher bzw. Beamer sollten für diese Einheit eingeplant und die Bereitstellung mit der veranstaltenden Schule abgesprochen werden.
- Die vorgestellten Spiele müssen den Richtlinien der USK bzw. dem Alter der TN entsprechen.
- Sollte sich die Bereitstellung verschiedener Konsolen als zu kompliziert bzw. als undurchführbar erweisen, kann die Spieleinheit auch zeitlich verkürzt werden. Dann wäre es möglich, über den Dozentenrechner ein Online- bzw. Browsergame von einer /einem TN vorspielen zu lassen. Dazu wäre ein eigener Zugang oder ein Zugang von einer/ einem TN erforderlich und die damit verbundenen Einwilligung, eine Spielrunde live vor dem Plenum vor zu spielen.
- Außerdem können, sollten genügend Rechner/ Laptops/ Tablets zur Verfügung stehen und ein stabiler Internetzugang vorhanden sein, mehrere Browsergames gespielt werden. Die Zugänge müssten dann davor angelegt und die Nutzungsmöglichkeit über den Internetzugang der Schule sichergestellt werden (Vorgespräch mit AdministratorInnen erforderlich). Hierbei wären auf eventuell entstehende Kosten durch „In-game-Käufe“ zu achten und die TN entsprechend darüber zu informieren.

Vorbereiten des nächsten Workshops

Zur Vorbereitung des WS „Smartphones“ sollte folgendes mit eingeplant werden:

Soll die „Präsentation der Gruppenergebnisse“ im WS Smartphones mit unterschiedlichen Medien umgesetzt werden und/ oder solle es die Möglichkeit für die TN geben, selber die kreativen Möglichkeiten des Smartphones auszuprobieren, sollten folgende Vorbereitungen bedacht werden:

- Sicher stellen, dass das Internet nach Möglichkeit „frei“, also ohne Sperren nutzbar ist und z.B. auch Java etc. zur Verfügung steht.
- alle notwendigen Passwörter und Gastzugänge vorhanden sind.
- auch der Dozentenrechner nach Möglichkeit eine Internetanbindung hat.
- Klären, ob ein W-LAN zur Verfügung steht und ob die TN sich mit ihren Smartphones hier anmelden dürfen.

Als „Hausaufgaben“ können zur Vorbereitung auf den *WS Smartphones* folgende Anregungen gegeben werden:

- soll mit einer Twitterwall gearbeitet werden, benötigen zumindest einige der TN aus den Schulteams einen Twitteraccount. Es kann hier auch die Anregung gegeben werden, sich einen Account anzulegen.
- Wenn QR-Codes erstellt werden sollen, sollten sich die TN einen Scanner als App installieren (Sicherheitshinweis: der Scanner sollte die gescannten Websites nicht sofort aufrufen, sondern erst die URL anzeigen).
- Bei der Auswahl an Apps, mit denen man Bilder bearbeiten kann, müssen im Vorfeld die weiteren Nutzungsrechte an den Bildern geklärt werden. Hier sollte auch (wie bei allen anderen Angeboten) darauf geachtet werden, dass nach Möglichkeit keine In-App-Käufe möglich sind bzw. sollten die TN über eine entsprechend sichere Nutzung informiert werden.
- Für Ergebnisse, die auf Smartphones erstellt werden, sollten zur Übertragung die entsprechenden Kabel verwendet werden. Die TN können aufgefordert werden, ihr Kabel mit zu bringen.
- Eine Erinnerung per E-Mail an die Schulteams bzw. die begleitenden Pädagoginnen und Pädagogen einige Zeit vor dem WS ist hier sinnvoll.

Organisation

Kreis / Stadt:																					
Datum und Ort:																					
Anzahl der TN:																					
KoordinatorIn & Kontakt:																					
AnsprechpartnerIn vor Ort & Kontakt:																					
Team & Kontakte:																					
Sicherung der Arbeitsergebnisse:	Während des WS können Fotos von den TN, den Arbeitsprozessen, den Arbeitsergebnissen, den Präsentationen usw. erstellt werden. Zum Abschluss des WS gilt es zu klären, wer diese Sicherung der Ergebnisse/ die Dokumentation an das Projektbüro weiterleitet und wer diese Inhalte sichert. Das kann auch Aufgabe KoordinatorInnen, der Stadt oder des Kreises sein, sofern diese beim WS anwesend waren. Die Übernahme durch das Medienscout-Team wäre eine weitere Möglichkeit.																				
Räume:	Großer Gruppenraum, entweder darin mehrere Inseln für Gruppenarbeiten und die Spielestationen mit Laptops/ Tablets mit Internetanschluss oder genügend Plätze in einem EDV-Raum oder mehreren EDV-Räumen.																				
Arbeitsblätter:	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Arbeitsblatt</th> <th>Anzahl</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AB D.3</td> <td>ausreichend für TN</td> </tr> <tr> <td>AB D.8</td> <td>1x für Referentin/ Referent</td> </tr> <tr> <td>AB 3.3</td> <td>jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe vorliegen haben</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Wenn Methode „One Stay – Four Stray“ gewählt wird:</td> </tr> <tr> <td>AB 3.5</td> <td>1x pro Teilnehmer/in</td> </tr> <tr> <td>AB 3.6</td> <td>jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe und des einleitenden Textes vorliegen haben</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Bei Bedarf</td> </tr> <tr> <td>AB 3.4</td> <td>1x pro Teilnehmer/in</td> </tr> <tr> <td>Klicksafe-Lehrerhandbuch „Knowhow für junge User“, Kapitel 3.4, 3.5, 3.6 (Seiten 86-111)</td> <td>1 x als PDF-Dokument/ online für Referentin/ Referent oder für jede Schulgruppe 1 Exemplar</td> </tr> </tbody> </table>	Arbeitsblatt	Anzahl	AB D.3	ausreichend für TN	AB D.8	1x für Referentin/ Referent	AB 3.3	jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe vorliegen haben	Wenn Methode „One Stay – Four Stray“ gewählt wird:		AB 3.5	1x pro Teilnehmer/in	AB 3.6	jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe und des einleitenden Textes vorliegen haben	Bei Bedarf		AB 3.4	1x pro Teilnehmer/in	Klicksafe-Lehrerhandbuch „Knowhow für junge User“, Kapitel 3.4, 3.5, 3.6 (Seiten 86-111)	1 x als PDF-Dokument/ online für Referentin/ Referent oder für jede Schulgruppe 1 Exemplar
Arbeitsblatt	Anzahl																				
AB D.3	ausreichend für TN																				
AB D.8	1x für Referentin/ Referent																				
AB 3.3	jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe vorliegen haben																				
Wenn Methode „One Stay – Four Stray“ gewählt wird:																					
AB 3.5	1x pro Teilnehmer/in																				
AB 3.6	jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe und des einleitenden Textes vorliegen haben																				
Bei Bedarf																					
AB 3.4	1x pro Teilnehmer/in																				
Klicksafe-Lehrerhandbuch „Knowhow für junge User“, Kapitel 3.4, 3.5, 3.6 (Seiten 86-111)	1 x als PDF-Dokument/ online für Referentin/ Referent oder für jede Schulgruppe 1 Exemplar																				

Material:

Folien (liegen nicht als Vorlage vor):

Ablauf des Tages

Input: Computerspiele

Vorstellen der Diskussionsgrundlagen zur Talkshow

Thesen der Talkshow

Anregungen für die Arbeit in Schulen

Links zu

www.usk.de,

www.spieleratgeber-nrw.de,

www.spielbar.de,

www.zavatar.de

Quiz auf www.klicksafe.de

KIM- und JIM-Studie, „15 Jahre JIM-Studie“ (www.mpfs.de)

Fotoapparat zur Dokumentation

Internetzugang mit Passwörtern

Rechner/ Laptops/ Tablets

Fernseher

Beamer

Spielekonsolen mit Verbindungskabeln, Verlängerungskabeln,
Mehrfachstecker

Mikrofon, Nutzung einer Audioanlage

Druckerzugang

USB-Sticks für digitale Arbeitsergebnisse

Tagesverlauf als Ausdruck

Kreppband

Flipchart, Flipchartpapier

Stellwände

Eddings

Stifte

Karteikarten

Stecknadeln

Papier