

3.2

COMPUTERSPIELE 2. TAG

Dauer	Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
60 Min.	Computerspiele in der Schule	Input und Diskussion Beispiele für die Arbeit mit Computerspielen in der Schule		Die TeilnehmerInnen lernen Beispiele aus der Praxis für die Arbeit mit Computerspielen kennen und diskutieren sie vor dem Hintergrund der eigenen Umsetzungsmöglichkeiten
90 Min.	Online-Peer-Beratung	Input Übung zum 4-Folien-Modell der Peer- Beratung	siehe Querthema B „Beratungskompetenz“	Die TeilnehmerInnen lernen das Konzept der Peer-Beratung kennen und üben praktisch eine Antwortmöglichkeit auf eine E-Mail-Anfrage auf Grundlage des 4-Folien-Modells
60 Min.	Beispiele und Theorie der Peer-to-peer-Projekte	Input	siehe Querthema B „Beratungskompetenz“	Die TeilnehmerInnen lernen Beispiele der Peer-Beratung in Theorie und Praxis kennen
60 Min.	Pause			
90 Min.	Soziales Lernen		siehe Querthema C „Soziales Lernen“	