

<b>THEMA</b>	Digitale Spiele
<b>TYP</b>	Präsenzveranstaltung
<b>DAUER</b>	09:00 – 16:00 Uhr
<b>UNTERLAGEN</b>	Checkliste Präsenzveranstaltungen

## ÜBERGEORDNETES ZIEL

Die Teilnehmenden setzen sich mit den Chancen und Gefahren von Digitalen Spielen auseinander. Dabei geht es sowohl um die Faszination und den großen Stellenwert von Games als auch um die Beleuchtung der Gefahren. Ein Rückblick auf die Ausbildung und die Zertifikatsübergabe spielt ebenfalls eine angemessene Rolle.

ZEIT	ZIEL	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	ERFAHRUNGEN & EMPFEHLUNGEN
30 min.	<b>Ankommen</b>	Hausaufgabe „Spieletester“	Ggf. Hausaufgabe aus Workshop 4	Warm Up	
120 min.	<b>Bedeutung und Faszination von Digitalen Spielen</b>	Einführungspräsentation  Spielshow „Der große Preis“	Spielshowvorlage	Arbeitsblätter zum Fachthema	
60 min.	<b>Kreative Arbeit</b>	Der Spieleentwickler	<a href="#">Arbeitsblatt mit Arbeitsanweisung</a> und ggf. das “SpielSpiel”	<a href="#">Talkshow</a> Oder Stationenlernen	
90 min.	<b>Ausblick</b>	Präsentation zur Implementierung  Projektplanung	Raster Kampagnenplanung	Zeit für die Vorstellung von Netzwerkpartnern	
60 min.	<b>Zertifikatsübergabe</b>	Feierlicher Rahmen			

## ANKOMMEN

Dauer: 30 min.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
10 min.	<b>Begrüßung</b>				
5 min.	<b>Anwesenheit</b> feststellen	Abgleich mit der Teilnehmenden-Liste			
15 min.	Ankommen, Begrüßung, Fragen an die Schulteams: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was ist in der Zwischenzeit in den Medienscout-Teams passiert?</li> <li>• Konnten Ideen und Anregungen des letzten Workshops bereits umgesetzt werden?</li> <li>• Wo wurden dabei evtl. Schwierigkeiten festgestellt?</li> </ul> <p>Überblick über den Tag</p>	Gesprächsrunde im Plenum  Alle sehen den Tagesablauf auf der digitalen Pinnwand und dem geteilten Bildschirm.	Digitale Pinnwand, geteilter Bildschirm	Ergebnispräsentation zur Hausaufgabe „Spieltester“ von Workshop 4.	Es können die zum Thema passenden Materialien auf der <a href="#">Website der Medienscouts-NRW</a> vorgestellt werden.

## BEDEUTUNG / FASZINATION DIGITALER SPIELE

Dauer: 120 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden können ihre Vorerfahrungen zum Thema Digitale Spiele einbringen, um gemeinsam eine Haltung zum Thema Digitale Spiele zu entwickeln. Beleuchtet werden dazu sowohl die Bedeutung und Faszination wie auch Problemfelder von Digitalen Spielen.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
15 min.	<b>Hausaufgabe „Spieletester“</b>	Die Teilnehmenden stellen die Ergebnisse ihrer eigenen Spieletesting vor.	Arbeitsblatt Spieletester (selbst erstellen und dann Hausaufgabe am Ende von Workshop 4)	Abfragen von Vorerfahrung und eigener Haltung	
15 min.	<b>Einführung zum Thema Digitale Spiele</b> Die Teilnehmenden erhalten einen Eindruck, was alles im Fachthema steckt.	Präsentation	Eigene Präsentation	Gruppenarbeit und Brainstorming	
90 min.	<b>Spielshow „Der Große Preis“</b> Zentrale Aspekte zum Thema werden über eine Spielshow vermittelt.	Präsentationsvorlage	Vorlage „Der große Preis“	Stationenlernen zum Fachthema	
	<b>Pause</b>	Nach Bedarf			

## KREATIVE ARBEIT

Dauer: 60 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden können ihr eben erlerntes Wissen kreativ selbst anwenden. Entweder beim Erstellen einer eigenen App oder der Vorbereitung und Durchführung einer Talkshow zum Fachthema.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
60 min.	<b>Kreative Arbeit</b>	Der Spieleentwickler	<u>Arbeitsblatt mit Arbeitsanweisung</u> und ggf. das „SpielSpiel“	<u>Talkshow</u>  Oder Stationenlernen	

## WIE GEHT ES WEITER?

**Dauer:** bis zu 90 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden bekommen einen Eindruck, wie es im Projekt Medienscouts nach Abschluss der Ausbildung weitergeht und haben die Gelegenheit mindestens einen konkreten Schritt zu planen.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
90 min.	<b>Ausblick</b>  Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"><li>• Best Practice Beispiele</li><li>• Kampagnenplanung</li><li>• Ausblick auf die Aufbauworkshops</li></ul>	Präsentation zur Implementierung  Projektplanung	Arbeitsblatt zur Kampagnenplanung	Zeit für die Vorstellung von Netzwerkpartnern	

## ABSCHLUSS

Dauer: 60 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden erfahren einen würdigen Abschluss für ihre Ausbildung und erhalten die Zertifikate.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
60 min.	<b>Zertifikatsübergabe</b>	Feierlicher Rahmen			

## LEARNINGS

Hier ist Platz für all das, was in der Anwendung des Materials auffällt, was verbessert werden muss, wie es optimal geht und und und ...