

Fortbildung: Computerspiele in der Schule (September 2009)

-Erfurt-

Das Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM) und die Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) führt gemeinsam mit der ComputerSpielSchule Leipzig und dem Erfurter Institut für Computerspiel – Spawnpoint – eine Fortbildungsveranstaltung für LehrerInnen durch. Diese besteht aus drei einzelnen Veranstaltungen, die in Theorie, Praxis und Reflexion unterteilt sind.



Die erste Veranstaltung fand am 24. und 25. August 2009 statt. Hier wurde den TeilnehmerInnen Wissen rund um die Welt der Computer- und Konsolenspiele vermittelt. Themen waren unter anderem die Computerwelten von Jugendlichen, eine Einführung in die verschiedenen Genres und Plattformen, der Jugendmedienschutz und die Faszination der Computerspiele.



Am 23. September 2009 konnten die 13 TeilnehmerInnen praktische Erfahrungen sammeln. Sie wurden mit Hintergründen und Fakten zum Thema „Computerspiele“ vertraut gemacht und probierten in einem zweiten Teil selbst Computer- und Konsolenspiele aus, um später Ideen und Konzepte für deren Verwendung z.B. im Rahmen des Unterrichts entwickeln zu können.

Die TeilnehmerInnen wurden dazu in Kleingruppen aufgeteilt und konnten sich dem Gegenstand der Veranstaltung im Selbstversuch nähern. Angeleitet von den MitarbeiterInnen der ComputerSpielSchule hatten sie zunächst die Möglichkeit, an vier Stationen verschiedene Konsolenspiele kennen zu lernen und so einen ersten Einblick in die Vielzahl der Spielgenres zu gewinnen. Außerdem bot sich beim Spielen von *Rockband 2*, *Little Big Planet*, *Wii Sports Resort* und einigen Titeln für den Nintendo DS die Gelegenheit, die Spielinhalte und -steuerung zu ergründen, offene Fragen zu klären und sich untereinander und mit den MitarbeiterInnen der CSL auszutauschen.

Der zweite Teil der Praxisphase widmete sich den PC-Spielen *World of Warcraft* und *Counter Strike: Source*. Hierbei konnten die TeilnehmerInnen in Teams zusammenarbeiten, um auch diesen Aspekt des gemeinsamen Computerspielens zu erfahren. Mit einer Abschlussdiskussion, die die ihre praktischen Erfahrungen reflektierte und Raum für Feedback gab, endete die Veranstaltung.

Im dritten und letzten Teil dieser Fortbildung am 26. März 2010 sollen schließlich die in den Schulen durchgeführten Projekte den anderen TeilnehmerInnen präsentiert werden.

