

Titel

| | |
|-----------------------|---|
| Thema: | Chancen und Gefahren von Videospiele I Online |
| Veranstaltungsnummer: | 2515M3425 |

Inhalt/Beschreibung

| | |
|--|---|
| Beschreibung und didaktische Gestaltung: | Videospiele sind längst zum Kulturgut geworden. Das Medium ist schon lange der Nische entwachsen und erzählt heute große Geschichten in denen vielfach auch gesellschaftliche Entwicklungen aufgegriffen werden. Das eigene Ausprobieren der Spiele und die anschließende Analyse bilden einen Schwerpunkt der Fortbildungen. |
| Schwerpunkte/Rubrik: | Digitale Medien |

Allgemeine Informationen

| | |
|------------------------|--|
| Fächer / Berufsfelder: | - Medienbildung |
| Zielgruppen: | - Alle Lehrkräfte, Erzieher und Sozialpädagogen, Pädagogisch-Therapeutische Fachkräfte PTF |
| Schularten: | - Gymnasium, Stadtteilschule |
| Veranstaltungsart: | Online-Seminar |
| Gültigkeitsbereich: | Hamburg |
| Leitung: | Helge Tiedemann, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung |
| Dozenten: | Jan Kolbow, Stadtteilschule Süderelbe |

Weitere Hinweise

| | |
|-------------------------------|---|
| Hinweis für Teilnehmer/innen: | Online-Veranstaltungen werden über das Videosystem "BigBlueButton" auf dem LMS.Lernen.Hamburg durchgeführt. Eine Teilnahme ist auch ohne einen eigenen Account möglich. Nutzen Sie hierzu die Option, als Gast das LMS.Lernen.Hamburg zu betreten. Der Einwahllink wird Ihnen rechtzeitig vor der Veranstaltung mit der Einladung übermittelt. |
| Zusatzinformationen: | <p>Die Beschäftigung mit Videospiele im Unterricht ist bisher eher eine Ausnahme. Das Modul „Ich beherrsche das Spiel!“ des Hamburger Medienpasses gibt dabei eine gute Orientierung zur Durchführung von Lehr-Lernszenarien. Andere Materialien, welche Free2play-Spiele behandeln haben aber oft einen rein präventiven Charakter mit Blick auf die Computerspielsucht, was prinzipiell auch richtig ist. Die Behandlung dieses kulturellen Phänomens im unterrichtlichen Kontext erfordert jedoch auch Anerkennung und Sachverständnis in Bezug auf einen verantwortungsbewussten Umgang.</p> <p>Die Fortbildung stellt anhand vom prominenten Beispielen die faszinierenden Facetten von Videospiele heraus, zeigt dabei aber auch kritische Aspekte von Abo- und Monetarisierungsmodellen.</p> |

Die Fortbildung sieht eine Gruppenarbeitsphase ausgehend von den Materialien des Hamburger Medienpasses vor. Die Gruppen werden dabei auf Basis der Anmeldeliste sortiert, um ähnliche Schulformen zu erfassen.

In der Veranstaltung wird das LMS Lernen Hamburg und das darin enthaltene Videokonferenztool Big Blue Button genutzt. Es wird kein eigener Account benötigt.

Weblink:

<https://li.hamburg.de/medien>

Anbieter

| | |
|--------------------|---|
| Anbietername: | Landesinstitut für Qualifizierung und Qualitätsentwicklung in Schulen |
| Anbieteranschrift: | Felix-Dahn-Straße 3 und Weidenstieg 29, 20357 Hamburg |
| E-Mail-Adresse: | tis@li-hamburg.de |

Termin

| | |
|-----------------|--------------------------------|
| Termin: | 16.10.2025 15:00 bis 18:00 Uhr |
| Dauer: | 3 Zeitstunden |
| Anmeldeschluss: | 09.10.2025 |

Veranstaltungsort

| | |
|--------------------|-----------------------------------|
| Veranstaltungsort: | Online-Seminar (LI), webbasiert , |
|--------------------|-----------------------------------|