

Über die pädagogischen Spielarten von Computerspielen

Inhalt: Computerspiele nehmen einen wichtigen, aber nicht den alleinigen Platz in der Lebenswelt von Heranwachsenden und zunehmend auch Erwachsenen ein. Pädagogisch betrachtet wirft dieses Phänomen immer wieder Fragen nach seiner Berechtigung und möglichen Abhängigkeiten auf. Die Betrachtung von gewinnbringenden Potenzialen bleibt dadurch zumeist außen vor. Da davon ausgegangen wird, dass eine (möglichst) unvoreingenommene Reflexion von Computerspielen aufgrund ihrer Relevanz für die Lebenswelt unerlässlich ist, sollen in dieser Veranstaltung vier medienpädagogische Zugänge vorgestellt werden, um verschiedene Anknüpfungspunkte für Schule und Unterricht zu entwickeln. Daher werden in der ersten Phase erst einmal das Computerspiel und das Netzwerk, worin es eingebettet sein, skizziert. Folgend werden vier pädagogische Perspektiven unter besonderer Berücksichtigung des Phänomens Computerspiels vorgestellt. Nachdem Gelegenheit für Verständnisfragen und Anmerkungen gegeben wurde, soll letztendlich Raum für Diskussionen eröffnet werden. Das Ziel dieses gemeinsamen Austauschs ist es, Einsatzmöglichkeiten zu finden, wie Computerspiele gewinnbringend in Schule und Unterricht integriert werden können.

Nr: 24L3000401

von: 19.03.2025 | 15:30:00 Uhr

bis: 19.03.2025 | 17:00:00 Uhr

Anmeldeschluss: 12.03.2025

Kapazität: 30

Einordnung: Medienbildung - E-Learning - Bildung in der digitalen Welt - Moderne Medienwelten

Veranstaltungsleiter: Kiefer, Dr. Florian

Zielgruppe: Seiteneinsteigende, Lehrkräfte, LiV, Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst, Medienpädagogische Berater

Veranstaltungsort: Online

Dozent: Kiefer, Dr. Florian

Hinweis

Sie erreichen die Webseite mit Ihrer Fortbildung, indem Sie die untenstehende Adresse in die Adresszeile Ihres Internetbrowsers eingeben und anschließend die "Enter-Taste" drücken.

http://www.bildung-lsa.de/index.php?KAT_ID=15702&fortbildung_id=65669#f65669

Alternativ können Sie auch den nebenstehenden QR-Code mit Ihrem Handy scannen und die entsprechende Seite aufrufen.

