

Freitag 1. Juli 2011

LMU, Leopoldstraße 13, Raum: 2402

8.45 bis 10.45 Uhr

Workshop:

Film und Studium – Konzepte zur kreativen Filmbildung



Foto: Andrea Bistrich

Referent: Prof. Dr. Andreas de Bruin (Hochschule München, Fakultät für angewandte Sozialwissenschaften)

Wie können Filme didaktisch und konstruktiv in schulischen wie außerschulischen Bereichen eingesetzt werden? Anhand von Filmbeispielen zu den Themenkreisen Computerspiele, Talkshows, Drogen, Ernährung, Mode, Ausländerfeindlichkeit und so fort, lernen die Teilnehmer im Workshop, Inhalte aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu betrachten und professionell zu vermitteln. Dieses Wissen trägt unter anderem zu einem sicheren Auftreten bei und erleichtert die Kommunikation mit der betreffenden Zielgruppe.

11.30 bis 13.30 Uhr

Workshop: Das Computerspiele-Labor

Ein Pilotprojekt zur Entwicklung von Medienkompetenz im Bereich Computer- und Videospiele

Referent/-innen: Dipl.-Medienwirtin Susi Hailer, Dipl.-Soz.-Päd. Dominik Hanakam (Hochschule München, Fakultät für angewandte Sozialwissenschaften)

Computerspiele erfahren in den vergangenen Jahren eine große Medienpräsenz und sind längst kein Nischenprodukt mehr – ihre Beliebtheit steigt bei allen Bevölkerungsschichten. Die Bandbreite der angebotenen Spiele ist mittlerweile riesig, und für viele Erwachsene, Kinder und Jugendliche gehört der Umgang mit Computerspielen und Online-Welten bereits zum Alltag.

Demnach steigt auch die Notwendigkeit, Kindern und Jugendlichen einen sinnvollen und bewussten Umgang mit diesen neuen Medien beizubringen und sie darüber hinaus für deren negative Seiten und Gefahren zu sensibilisieren. Ebenso brauchen Eltern und Lehrkräfte entsprechendes Wissen und Fähigkeiten, um ihre Kinder und Schüler im Umgang mit den neuen Medien begleiten zu können.



Im Rahmen des Computerspiele-Labors werden dafür verschiedene Lehrveranstaltungen und Workshops angeboten, die Studierenden und auch Multiplikatoren einen Einblick in die PC-Spielewelt und ihre Faszinationskraft geben sollen und ihnen ermöglichen, im Rahmen von Selbsterfahrung verschiedene umstrittene aber auch positive Computer- und Konsolenspiele kennen zu lernen.

Das Computerspiele-Labor besteht aus einem stationären Labor (ein mit Spiele-PCs, Konsolen und entsprechender Präsentationstechnik ausgestatteter Raum an der Hochschule München) und einem mobilen Labor. Das mobile Labor ist ein sogenannter Computerspiele-Rucksack (Spielekonsole, Laptop, tragbarer Beamer und Aufnahmegerät), zum Beispiel für den Einsatz in Schulen und bei Vorträgen auf Elternabenden, Fachtagungen, Symposien und ähnlichen Veranstaltungen.

- Vorstellung des Projektes „Computerspiele-Labor“
- Vorstellung des Konzeptes für Workshops und Lehrveranstaltungen
- Präsentation „Videospiele - Einblick in fremde Welten“ + Vorführung mobiles Labor
- Diskussion und Ausblick

Beide Veranstaltungen finden im Rahmen der Bildungs- und Forschungskooperation zwischen der Hochschule und Ludwig-Maximilians-Universität München statt.

Zielgruppen: Student/-innen, Referendar/-innen, Junglehrer/-innen, Pädagog/-innen, Multiplikator/-innen

Koordination und Information: Dr. Maya Kandler / Fachbereich Pädagogik
und Bildungsforschung/Ludwig-Maximilians-Universität München