Titel

Thema:	Modulare Qualifizierungsseminare für Thüringer Lehrkräfte 2022/23 - Aufbaumodul I "Spielerisch lernen - Einsatz digitaler Spiele im Unterricht (Praxis)
Veranstaltungsnummer:	244102202

Inhalt/Beschreibung

Beschreibung und didaktische Gestaltung:	Schule ist ein Lernort für Medienbildung: Medienkunde, Medienpass, Medienbildungskonzepte, praktische Medienarbeit und noch einige andere Schlüsselbegriffe stehen Pate für die Aufgabe von Schule, sich mit Medien auseinanderzusetzen. Lehrerinnen und Lehrer sind dabei Dreh- und Angelpunkt. Nur wenn sie sicher und kompetent mit den Medien umgehen und ihre Handhabung pädagogisch einschätzen können, kommen die Chancen und Möglichkeiten der Medienarbeit zum Tragen. Deshalb gehen in den medienpädagogischen Qualifizierungsangeboten der TLM Theorie und Praxis immer Hand in Hand. Die Teilnehmenden lernen nicht nur ein medienpädagogisches Methodenrepertoire kennen und anzuwenden, sondern erhalten auch immer einen Bezug zur medialen Lebenswelt ihrer Schülerinnen und Schüler. Die Fortbildungen sind modular aufgebaut. Im Basismodul (1) beschäftigen sich die Teilnehmenden mit den Grundlagen der handlungsorientierten Medienpädagogik. In den daran anknüpfenden Aufbaumodulen (2) erwerben sie praktische, technische und gestalterische Fertigkeiten im Umgang mit dem entsprechenden Medium. Weiterhin setzen die Lehrerinnen und Lehrer ein eigenes medienpraktisches Projekt (3) an ihrer Schule um, das sie in einer abschließende Reflxion vorstellen und auswerten.
Schwerpunkte/Rubrik:	Medienbildung

Allgemeine Informationen

Fächer / Berufsfelder:	- Medienbildung
Veranstaltungsart:	Einzelveranstaltung
Gültigkeitsbereich:	landesweit
Leitung:	Melanie Hey, Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)
Dozenten:	Marie-Kristin Heß, TLM * Mirko Pohl, TLM

Weitere Hinweise

Zusatzinformationen:	Im Mittelpunkt dieses Praxismoduls stehen digitale Spiele und Spielelemente, die in Schulen zum Einsatz kommen können. Abseits vom behavioristischen Grundgedanken der Gamification, lernen die Teilnehmenden hier Spielkultur kennen und ergründen, weshalb digitale Spiele solche Faszination auswirken. Im Modul wird praktisch erprobt, wo Potenziale für die gemeinsame Arbeit mit den Lernenden in den Spielen zu finden sind. Die Lehrer und Lehrerinnen erfahren, welche Spiele sich für den Einsatz im Unterricht eignen und wie sie im Lehrplan eingebunden werden können.

	Zielgruppe: Lehrerinnen und Lehrer an weiterführenden Schulen

Anbieter

Anbietername:	Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)
Anbieteranschrift:	Heinrich-Heine-Allee 2-4, 99438 Bad Berka
E-Mail-Adresse:	info@thillm.de
Telefon:	036458/560

Termin

Termin:	06.03.2023 09:00 Uhr bis 08.03.2023 16:00 Uhr
Dauer:	24 Zeitstunden

Veranstaltungsort

Veranstaltungsort:	SPAWNPOINT - Institut für Spiel- und Medienkultur e.V., Schlachthofstraße 20, 99085 Erfurt