

Neues AG-Angebot zur Auswahl

Trickfilm oder Spieletester

Im Rahmen der Übermittagsbetreuung ist es uns in Zusammenarbeit mit der Diakonie und Pädagogen des Medienzentrums Düsseldorf gelungen, ein neues AG-Angebot zu initiieren, wobei wir zwei Bausteine zur Auswahl anbieten. Je nach Interesse und Nachfrage, werden wir dann in Kürze mitteilen, welche Arbeitsgemeinschaft eingerichtet wird.

für: Schüler/innen Klasse 5, 6 und 7

Wann: jeweils dienstags, 13.30 Uhr bis 15.00 Uhr

Beginn: nach den Osterferien 2010

Wo: wird noch bekannt gegeben

Trickfilm

Das Trickbox-Projekt vermittelt Kindern Einblicke in die Mediennutzung und Medienproduktion und stärkt so ihre Medienkompetenz. Sie betätigen sich kreativ, phantasievoll und im gemeinsamen Team, wenn sie sich eine Geschichte überlegen, diese als Storyboard aufschreiben und anschließend zusammen die Figuren und Kulissen basteln oder kneten. Mit Hilfe einer Kamera, eines Notebooks und der „Trickbox“ wird der Film aufgezeichnet. Das Endprodukt wird von Kindern vertont und auf DVD gebrannt, so dass jedes Kind den Film mit nach Hause nehmen kann. Es ist ein Elternnachmittag angedacht, auf dem die Kinder die Ergebnisse ihrer Arbeit einem interessierten Publikum vorführen können.

Spieletester

In Kooperation mit dem Institut Spielraum der Fachhochschule Köln, dem Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW, dem Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration NRW, dem Computerprojekt Köln e.V..

Computerspiele sind mittlerweile fester Bestandteil unseres Lebens und prägen den Alltag von vielen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Während die Film- und Fernseherziehung einen festen Platz in der medien- und bildungspädagogischen Arbeit an den Schulen gefunden hat und es Konzepte und vielfältige Angebote gibt, fehlt es im Bereich der Computerspiele an Möglichkeiten, dieses Thema im Schulalltag mit Jugendlichen zusammen aufzugreifen und zu erörtern. Es ist jedoch wichtig, diesen Lebensbereich von Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen und aktiv zu thematisieren. Computerspiele unterhalten,

informieren, bilden und bieten vielfältige Möglichkeiten; gleichzeitig beinhalten einige Spiele jedoch auch Gefährdungspotential für Kinder und Jugendliche. Sinnvoller als eine reine Verbotspädagogik ist es in diesem Zusammenhang jedoch, Kinder und Jugendliche zu einer differenzierten Auseinandersetzung mit dem Medium „Computerspiele“ anzuleiten. Kinder und Jugendliche sollten in der Lage sein, das ihnen Gebotene kritisch zu sehen und differenziert beurteilen zu können.

Konzeption des Projekts:

Zusammen mit geschulten Betreuern sollen die Schüler als Spieltester tätig werden und in der Schule Computerspiele testen, bewerten und an Beurteilungen zu diesen Spielen mitarbeiten.

Die Schulen stellen die benötigten Computer; Konsolen und Peripheriegeräte werden vom Medienzentrum Rheinland leihweise zur Verfügung gestellt. Die zu testende Software wird vom Medienzentrum Rheinland in Kooperation mit dem Computer-Projekt Köln organisiert und den Testgruppen ebenfalls leihweise zur Verfügung erstellt.

Aufgabe der AG - Leiter ist die wöchentliche Betreuung der Gruppe, das Erarbeiten, Weiterentwickeln und Umsetzen von didaktischen Konzepten, eine monatliche Berichterstattung über die Entwicklung innerhalb der Gruppen und das Umarbeiten der Ergebnisse aus den Spieltests zu Spielebeurteilungen für den Spieleratgeber NRW.

Schüler und Schülerinnen der Klassen 5 – 7, die Interesse an einem dieser Angebote hat, melden sich bitte bis zum 12. März 2010 im Sekretariat.

(A.Tetzlaff, Sekretariat)