

## FOKUS Medienbildung

Das Programm „FOKUS Medienbildung“ wird in Kooperation von WeTeK Berlin gGmbH und BITS21 im Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. realisiert.

Es erweitert mit kompetenzorientierten Qualifizierungen zum Lernen und Arbeiten mit und über digitale Medien die fachlichen, beruflichen und persönlichen Kompetenzen der Teilnehmer\*innen.

So werden digitale Medien in allen Bereichen der Arbeit mit Kindern und Familien berücksichtigt und die Entwicklung von Kindern zu medienkompetenten Persönlichkeiten möglichst früh begleitet.

## Fachprofil „Digitale Spiele in der pädagogischen Praxis“

Sie erhalten einen Überblick zum gegenwärtigen medienpädagogischen Fachdiskurs „Digitale Spielkultur(en) und erkunden praxisnah die Möglichkeiten von Gaming und Co. in unterschiedlichen Bildungszusammenhängen, wie z.B. Jugendarbeit und Schule. Außerdem werden Sie befähigt, interaktive Spiele an Tablet und PC zu erstellen, lernen deren Chancen wie Risiken kennen und wie Sie diese als kreative Ressource für Ihr pädagogisches Handeln nutzen können.

WeTeK Berlin gGmbH ist gemeinnütziger Bildungsträger, anerkannter Träger der freien Jugendhilfe, Mitglied im Paritätischen Wohlfahrtsverband und zertifiziert nach AZAV.

Unsere Angebote richten sich an Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene, Ausbildungs- und Arbeitssuchende, an pädagogische Fachkräfte, Künstler\*innen und selbständige Kreative sowie berufsausbildende Unternehmen.

Medienzentrum Pankow | WeTeK Berlin gGmbH  
Steffi Winkler und Pascale Schneider  
Hosemannstraße 14 | 10409 Berlin  
Telefon: +49 30 22 50 91 80  
E-Mail: [medienbildung@wetek.de](mailto:medienbildung@wetek.de)  
Web: [www.mezen-berlin.de/medienbildung](http://www.mezen-berlin.de/medienbildung)

### Verkehrsanbindung

S Ring	Greifswalder Straße
Bus 156	Schieritzstraße
Tram 12	Thomas-Mann-Straße

Stand August 2020

Die Qualifizierung ist in das Projekt „Berufliche Weiterbildung für sozialpädagogische Fachkräfte“ eingebunden, das aus Mitteln der Europäischen Union (Europäischer Sozialfonds) und der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie gefördert wird.



## Fachprofil Digitale Spiele in der pädagogischen Praxis

**Berufsbegleitendes Qualifizierungsangebot für pädagogische Fachkräfte, die in den Handlungsfeldern der Jugendarbeit, Schülerclubs, den Hilfen zur Erziehung, Bibliotheken, Jugendkunstschulen, der Schulsozialarbeit und in Horten tätig sind.**

**Fortbildung** **Das Fachprofil „Digitale Spiele in der pädagogischen Praxis“ im Überblick**

<b>Seminar Nr.</b>	<b>300-03</b>
<b>Zeitraum</b>	<b>05.10.2020 – 30.04.2021</b> <b>jeweils 9.00 – 16.00 Uhr</b>
<b>Ort</b>	<b>Medienzentrum Pankow</b> <b>Hosemannstraße 14, 10409 Berlin</b>
<b>Struktur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sechs Pflichtseminare</li> <li>• Konzeption, Durchführung und Dokumentation eines medienpädagogischen Praxisprojektes</li> <li>• Eine Abschlusspräsentation</li> </ul>
<b>Umfang</b>	<b>gesamt: 180 Stunden</b> Präsenzzeit: 104 Stunden Selbstlernzeit: 26 Stunden Praxisprojekt: 50 Stunden
<b>Praxisphase</b>	nach dem 6. Modul wird in freier Zeiteinteilung ein Projekt erarbeitet
<b>Abschluss</b>	Die Teilnahme an der Qualifizierung wird mit einem von der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie anerkannten Zertifikat dokumentiert
<b>Kosten</b>	Eigenbeitrag in Höhe von 180,00 EURO
<b>Anmeldung</b>	Online über <a href="https://wetek.de/medienbildung/">https://wetek.de/medienbildung/</a>

**Modul 1: 05.10. – 06.10.2020**

**Grundlagen**

- Einführung in die Medienbildung und Medienpädagogik
- Gesellschaftliche und erzieherische Herausforderungen des Auf- und Heranwachsens in einer mediatisierten Welt
- Bedeutung digitaler Spiele in der Freizeit und Bildung

**Modul 2: 18.11. – 19.11.2020**

**Überblick Spielegenres und Begriffe**

- Digitale Spiele als Kulturgut und ihre gesellschaftl. Relevanz
- Einführung in die beliebtesten Computerspiele
- Kennenlernen unterschiedlicher Genres und Formate analoger wie digitaler Spiele

**Modul 3: 09.12. – 11.12.2020**

**Digitale Spiele in der pädagogischen Praxis**

- Spielverhalten und Konsum digitaler Spiele als Herausforderung für die Praxis
- Digitale Spiele reflektiert nutzen
- Erarbeitung von Handlungsmethoden für die eigene Arbeit

**Modul 4: 25.01. – 26.01.2020**

**Rechtliche Rahmenbedingungen und aktuelle Problemlagen jugendlicher Mediennutzung**

- gesetzlicher und erzieherischer Jugendmedienschutz
- Wirkung digitaler Spiele auf Kinder und Jugendliche
- Risiken wie Medienabhängigkeit und Chancen wie Lernförderung durch Games

**Modul 5: 25.02.2021**

**Methoden für die Elternarbeit zum Thema**

- Methoden zur Reflexion des Mediennutzungs- und Spielverhaltens bei Kindern und Jugendlichen
- Ansprache und Mitnehmen von Eltern bzgl. des medienerzieherischen Umgangs mit digitalen Spielen

**Modul 6: 23.03. - 24.03.2021**

**Tricks und Fallstricke bei Projekten mit digitalen Medien**

- Formate und Tools spielbasierter Beteiligungsformen / Gamification als Methode
- Grundlagen der Projektarbeit mit digitalen Spielen
- Konzeption und Vorbereitung der Praxisphase

**Praxisphase**

**Projektentwicklung**

Entwicklung, Umsetzung und Dokumentation eines eigenen medienpädagogischen Projektes im Kontext digitaler Spiele und Verschriftlichung eines inhaltlich und methodisch ausgearbeiteten kreativen Gaming-Projektes

**Abschlusspräsentation: 30.04.2021**

**Präsentation des Praxisprojektes**

Kurzpräsentation des selbst entwickelten Gaming-Projektes mit anschließender Fachdiskussion