

Unterrichtsziele:

Die Schülerinnen und Schüler sollen:

- sich ihrer Freizeitgewohnheiten im Internet bewusster werden
- dieses Freizeitverhalten anders wahrnehmen und überprüfen
- zu neuen Erkenntnissen im Hinblick auf ihre Gewohnheiten (Internet) kommen
- Schule als einen Ort erleben, der etwas mit dem eigenen Leben zu tun hat
- Gelegenheit bekommen, über das Freizeitverhalten im Internet qualifiziert zu reflektieren
- den Umgang mit neuen Medien auch in aktiver und schöpferischer Weise kennen lernen
- kreative Programme beherrschen können



Termine:

2.5., 9.5.*, 16.5.*, 23.5., 6.6., 13.6., 20.6.,
27.6. und 4.7.2007 *bereits reserviert

Zeit: jeweils von 9.00 bis 13.00 Uhr

Anmeldung: ab sofort

(kuehn@uni-flensburg.de)

Ort:



UNESCO-PROJEKT-SCHULE

Bahnstr. 20

24941 Flensburg-Weiche

www.kml.flensburg.de

**Für diese Fortbildung werden vom
IQSH Qualifikationsspunkte vergeben.**



Anmeldung unter
kuehn@uni-flensburg.de

gefördert durch



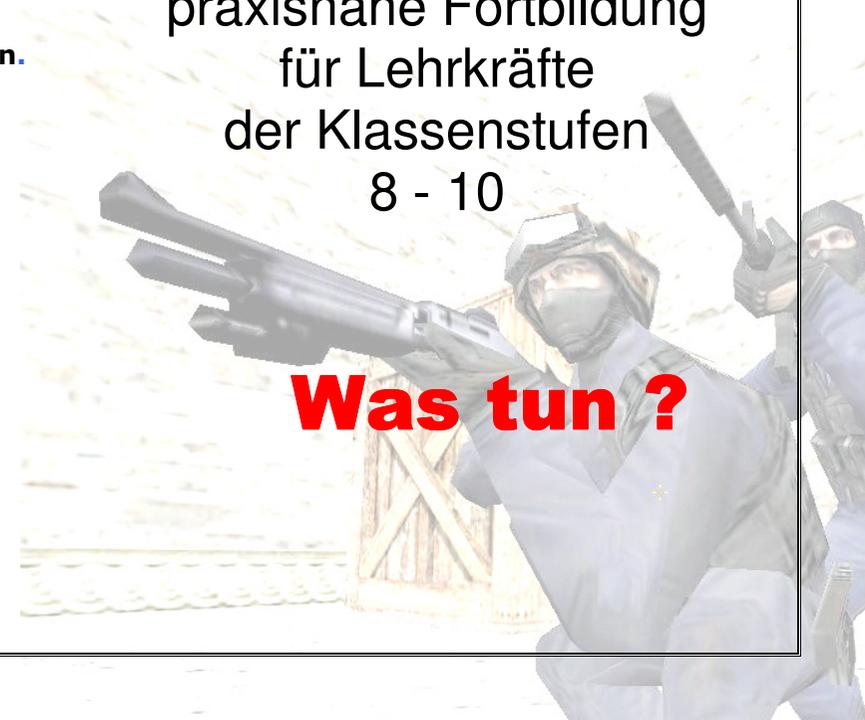
Robert Kühn

Koordinator der Kunst- und Medienpädagogischen
L a b o r s c h u l e



praxisnahe Fortbildung
für Lehrkräfte
der Klassenstufen
8 - 10

Was tun ?



Besuchen Sie einen Vormittag mit Ihrer Klasse die Laborschule!

An diesem Vormittag bieten wir Ihnen...

- Übung im gewinnbringenden Einsatz neuer Medien in Ihrem Unterricht
- realistische Methoden - **Ihre Lerngruppe als Messlatte**
- einen Überblick über nützliche Programme, die Sie kostenlos downloaden bzw. von uns zur Verfügung gestellt bekommen.

Zielgruppe:

Lehrkräfte der Klassenstufen 8 bis 10 (Haupt- oder Realschule) in Schleswig-Holstein mit ihren entsprechenden Schul- bzw. Kunstklassen



Das Team der Laborschule unterrichtet Ihre Klasse an zwei Stationen:

1. EGO-SHOOTER

Schülerinnen und Schüler bekommen die Gelegenheit eines der üblichen PC- bzw. Konsolenspiele zu spielen. Dabei werden die Spieler gefilmt. Anschließend werden die Filme am Computer bearbeitet. Szenen aus dem Computer-Rollenspiel werden performativ nachgespielt und in den Film mit eingebaut. Mögliche Varianten: Verfremdung durch Musik, Perspektive, Trickfilm.

Was passiert mit dem realen Körper, wenn die Seele im WWW steckt?

2. EGO-CHATTER

Schülerinnen und Schüler erfinden eine Person und loggen sich anschließend (auch physisch verkleidet) inkognito in einen Chatraum ein. Sie machen die Erfahrung, als andere Person (mit einem speziellen Auftrag) unerkant eine Rolle



zu spielen. Die Reaktionen (Dialoge) werden aufgezeichnet und weiter bearbeitet. Mögliche Varianten:

- a) die Dialoge werden nachgespielt und gefilmt
- b) eine fiktive Biografie über den Chatpartner wird erstellt, wie sieht er aus, was für Hobbys etc.
- c) Collage, Dialog, Erwartung, Gefühle.

Welche Erwartungen haben chattende Schülerinnen und Schüler? Was geschieht wirklich?

