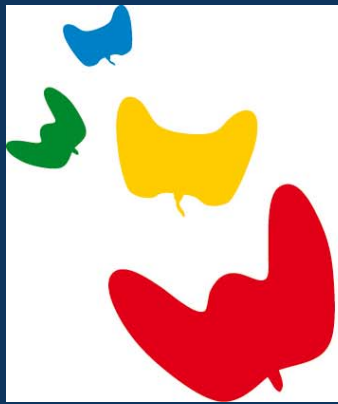
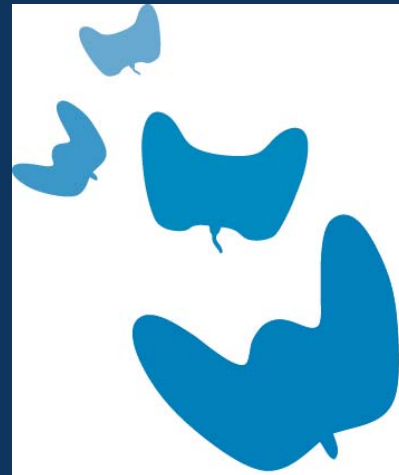


EXZESSIV UND KOMPETENT

CSG GREIFSWALD



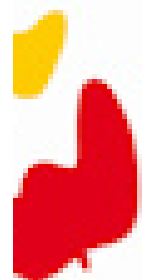
**COMPUTERSPIEL
SCHULE
LEIPZIG** spielen
entdecken
lernen



**COMPUTER
SPIELSCHULE
GREIFSWALD** spielen entdecken lernen



**COMPUTERSPIEL
SCHULE
HAMBURG** spielen
entdecken
lernen



COMPUTERSPIEL
SCHULE spielen
LEIPZIG entdecken
nutzen



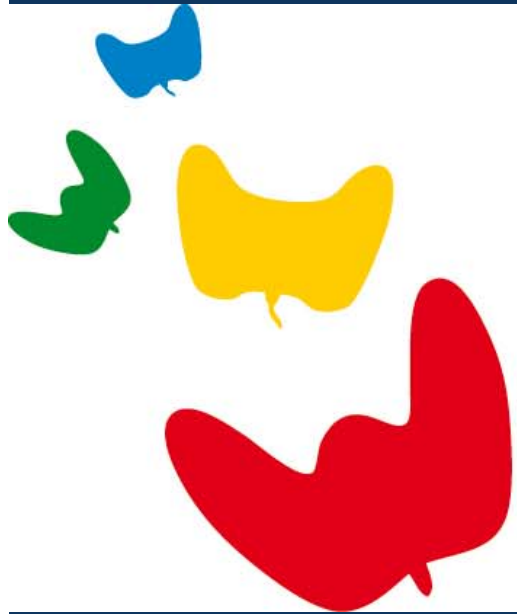
LEIPZIGER GAMES CONVENTION FAMILY (2004-2009)

HARTMUT WARKUS 1949-2011



ZIELE

- Potentiale von Computerspielen nutzen
- Handlungsorientierte Projekte
- Medienkompetenz fördern
- Prävention und Beratung
- Konflikte zwischen den den Generationen bearbeiten



COMPUTERSPIEL SCHULE LEIPZIG

spielen
entdecken
lernen

ES GIBT VIEL ZU ENTDECKEN.





Knopffstraße 18



**CSG (1. OG)
in der**

**Stadtbibliothek
Knopffstr. 18-
20**



ZIELE

- Medienbildungsangebote: lokal, regional, bundesweit
- Fort- und Weiterbildungen
- Workshops und Projekte
- Regelmäßige Öffnungszeiten
- Langfristige Medienkompetenzprojekte
- Einsatz digitaler Spiele in Schule und Hochschule
- Creativ Gaming

Nachhilfe für Gauck an der Spielkonsole

Bundespräsident zeigte sich beeindruckt vom Projekt Computerschule.

Von Katharina Degrossi

Greifswald – „Jetzt müssen wir nur noch dafür sorgen, dass Ihnen auch jemand das Bild per Mail zuschickt“, war gestern ein beliebter Satz von Bundespräsident Joachim Gauck bei seinem Rundgang durch die Innenstadt. Immer wieder blieb er stehen, ließ sich mit Greifswaldern fotografieren, schüttelte Hände, plauderte unbefangen los, stellte Fragen. Auch an **Katharina Bittmann** (26), die in Greifswald Landschaftsökologie und Naturschutz studiert, ursprünglich aus Brandenburg kommt und gerne in der Hansestadt lebt. Die Studentin wusste vom Besuch des Bundespräsidenten am Bodden, hatte extra auf ihn gewartet, um sich das Buch „Joachim Gauck. Winter im Sommer, Frühling im Herbst“ signieren zu lassen.

Eine Traube von mehreren hundert Leuten umkreiste Gauck und seine Lebensgefährtin Daniela Schadt während des etwa 20 Minuten dauernden „Bades in der Menge“, wie es **Oberbürgermeister Arthur König** (CDU) nannte. Er war beeindruckt, wie offen Gauck auf die Menschen zugeht. „Ein Mann voller Esprit“, kommentierte König. **Uwe Schröder**, Direktor des Pommerschen Landesmuseums und damit Gastgeber des Bürgerempfangs am Abend für 100 geladene Ehrenamtler aus Greifswald, sah den Besuch als „Heimspiel“ für Gauck. „Auch viele meiner Mitarbeiter empfinden es so, dass Gauck nach Hause kommt“, verdeutlichte Schröder. Mitglieder des Vereins **Lovis** machten mit einem Transparent und mehreren Rettungsringen auf sich aufmerksam. Die Zukunft des Traditionsschiffs **Lovis** im Besitz des Vereins ist in Gefahr. Gauck hörte zu, nahm ein Flugblatt mit, schon standen neue Menschen

vor ihm.

„Sehr sympathisch“ findet den Gauck auch **Anja Schweiger**, Mitarbeiterin der Stadtbibliothek. Dort machte der Bundespräsident Station, um sich das Projekt Computerspielschule erklären zu lassen. Von diesen Einrichtungen gibt es bundesweit immerhin nur zwei.

Lorenz Garbe (17) und **Alexander Beyerle** (14) gehören zu den Schülern, die regelmäßig an der Computerspielschule teilnehmen und dem Bundespräsidenten deswegen einiges darüber erzählen konnten. Lorenz fand ihn „ganz cool“, Alexander meinte gelassen: „Der ist doch auch nur ein Mensch.“ Gauck zeigten sie Spiele wie World of Warcraft, Minecraft und Sims-Lebenssimulation. Danach luden sie ihn zu einer Runde Bowling ein – an der Spielkonsole Nintendo Wii. So manches Mal rollte die virtuelle Kugel ins Aus, bis Gauck dann doch einen Treffer landete und von den Umstehenden bejubelt wurde. Ministerpräsident **Erwin Sellering** (SPD) konnte dem Gast manchen Tipp geben. Bei ihm kamen die Bewegungen locker aus dem Handgelenk. Kein Wunder, denn Sellering hat eine Wii zu Hause. Gauck nahm sportlich und scherzte: „Ich brauche einen Spezialkurs 70plus.“

Torsten Gerling, Doktorand im Bereich der Plasmamedizin am Leibniz-Institut für Plasmaforschung und Technologie sowie sein Kollege **Rayk Kohls**, Mitarbeiter im Elektroniklabor, freuten sich über den Besuch des Bundespräsidenten in Greifswald. „Er ist gut für das INP, dass er hier ist. Dadurch werden wir bekannter. Er soll einen positiven Eindruck von uns mit nach Hause nehmen.“



Er hat den Dreh raus: Immerhin vier Kegel tielen beim Bowling an der Spielkonsole Nintendo Wii und gab großen Applaus für den Bundespräsidenten Joachim Gauck. Gebannte Zuschauer sind Lorenz (17, v.l.) und Alexander Beyerle (14).

Fotos: Pe



Zufallstreifen: Der bayrische Wissenschaftsminister Wolfgang Heubisch (FDP, 2.v.l.) und Lebensgefährtin Kristina Kalb (l.) besuchten seine Tochter, die in Greifswald Pharmazie studiert. Beim Bummel durch die Stadt begegnet die Familie Gauck.



Ich habe mich über Interesse des Bundespräsidenten an der Entwicklung der Univers und der Universitätsme sehr gefreut. Ich erlebe als sehr offen, zugewand herzlich.“

Hannelore Weber, Rektorin der U

ComputerSpielSchule(n)! – Ein Online-Handbuch zum bundesweiten Transfer des Modellprojektes ComputerSpielSchule Leipzig

Herausgeberinnen: Prof. Dr. Sandra Fleischer, Claudia Philipp und Stefanie Krauel

AutorInnen: Anja Schweiger, Caroline Baetge, Claudia Philipp, Falk Dietrich, Johannes Pelka, Judith Hoffmeier, Michael Nitsche, Peter Kroker, Prof. Dr. Sandra Fleischer, Stefanie Krauel, Thilo Eisermann

MEINE WERKZEUGE

Anmelden

WERKZEUGE

Druckversion

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

ComputerSpielSchule Greifswald

Autorinnen: Judith Hoffmeier, Anja Schweiger

Inhaltsverzeichnis [Verbergen]

1 Die Idee

2 Die Stadtbibliothek als Standort

3 KooperationspartnerInnen

4 Finanzierung und Organisation der MitarbeiterInnen

5 Aufbau, Pflege und Nutzen des Netzwerkes

6 Der Standort „Bibliothek“ als besondere Stärke

7 Die ComputerSpielSchulen Leipzig und Greifswald

Roland Rosenstock*, Anja Schweiger, Angelika Spiecker

Die ComputerSpielSchule Greifswald

Ein innovatives Kooperationsprojekt aus Mecklenburg-Vorpommern

Zusammenfassung: Die ComputerSpielSchule Greifswald wurde in Anlehnung an ein Modellprojekt des Leipziger Professors Hartmut Warkus im Februar 2012 eröffnet und ermöglicht eine generationsübergreifende Vermittlung von Medienkompetenz unter Zuhilfenahme von Computerspielen. Eine hohe Akzeptanz bestätigt den Erfolg des kompetenzfördernden und medienpädagogisch wertvollen Kooperationsprojektes zwischen der Universität, der Stadt und der Bibliothek. Ehrenamtliches sowie geschultes Personal machen dieses Projekt möglich, das im Mai 2012 mit dem Preis „Zukunftsgestalter in Bibliotheken 2012“ ausgezeichnet wurde.

Schlüsselwörter: Computerspiele; Stadtbibliothek Greifswald; Medienkompetenz

lichen nicht vor allem Lesekompetenz vermittelt werden? Oder erfordert nicht gerade die Medienvielfalt von Büchern über CDs, DVDs, BluRays und anderen digitalen Medien auch die medienpädagogische Arbeit mit Computerspielen?

Mit diesen und ähnlichen Fragen hat sich die Stadtbibliothek Hans Fallada innerhalb der einjährigen Planungsphase zur Vorbereitung auf ein ungewöhnliches Kooperationsprojekt mit der Ernst-Moritz-Arndt-Universität und der Stadt Greifswald beschäftigt.

Bereits im ersten Jahr des Angebots hat sich die ComputerSpielSchule Greifswald als feste regionale Einrichtung in der Stadtbibliothek Hans Fallada etabliert. Zahlreiche generationsübergreifende Projekte, Workshops und Seminare zur Medienbildung und Medienkompetenzent-

[START](#)[ANGEBOT](#)[REFERENZEN](#)[ÜBER UNS](#)[KONTAKT](#)[IMPRESSUM](#)

Greifswalder Medienfachtag

Stand: 12.09.2016, 17.03 Uhr • Geschrieben von: [M. Rech](#) • Kategorien: [Info](#)

Unter dem Motto „Touchpen statt Füllerkleckse“ findet am 7. Dezember 2016 der Greifswalder Medienfachtag auf dem Gelände des Berufsbildungswerks Greifswald in der Pappelallee 2 statt.

An diesem Termin wird sich alles um Medienkompetenz als Bestandteil der Wissensvermittlung und die Nutzbarmachung für Lernprozesse drehen.

Die ComputerSpielSchule Greifswald wird hierbei durch Herrn Prof. Dr. Roland Rosenstock repräsentiert, der einen Vortrag zur Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern halten wird. Darüber hinaus werden wir Workshops zu digitalen Spielen in Lehr- und Lernprozessen sowie zur Medienbildung und Medienerziehung von 0-10jährigen beisteuern.



**COMPUTER
SPIELSCHULE
GREIFSWALD**

spielen entdecken lernen

Unsere Öffnungszeiten

Dienstag: 13:30 - 17:30

Freitag: 13:30 - 17:30

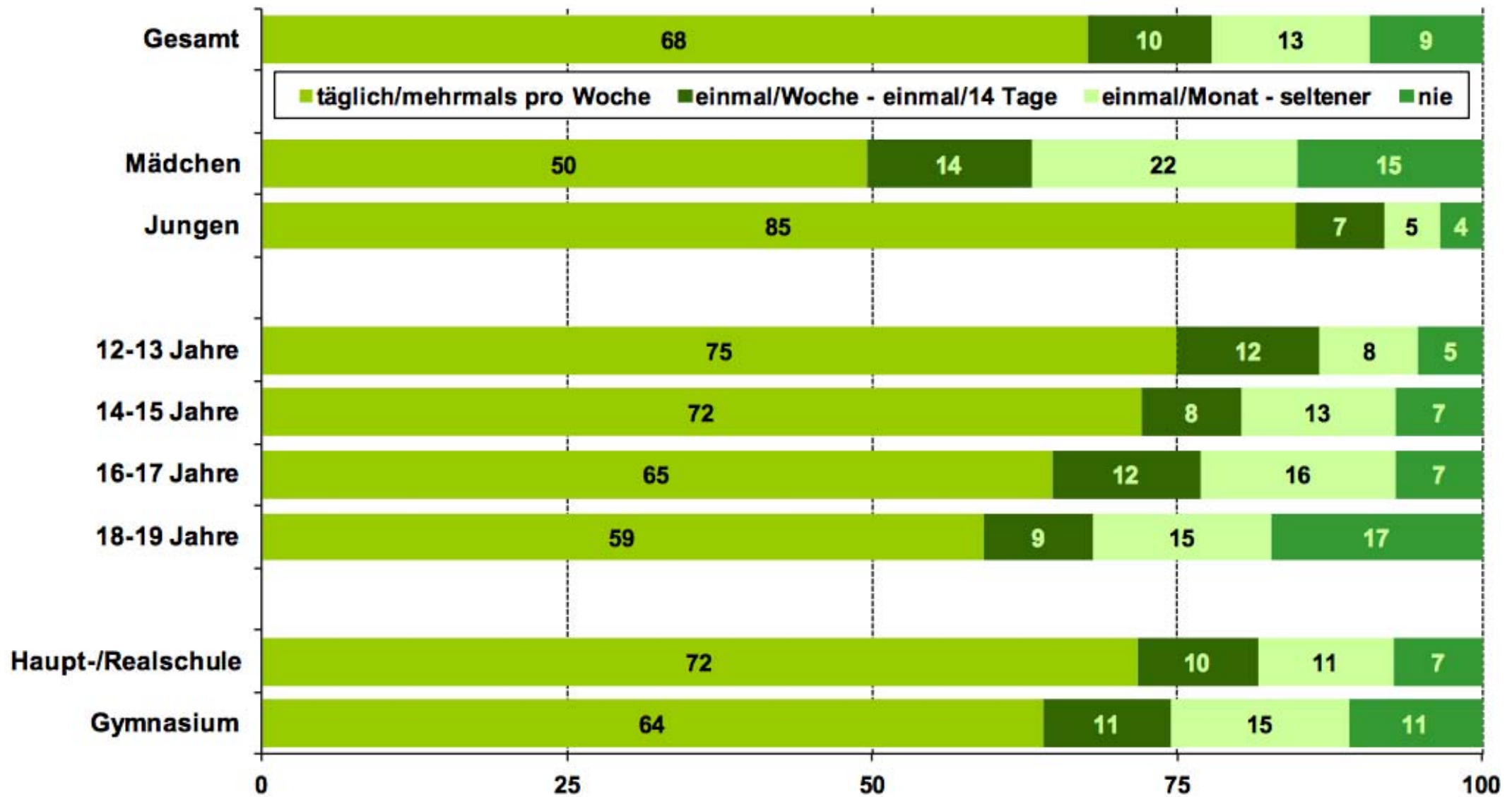
Blogroll

„Mediatisierung meint
einen medienbezogenen Wandel
von Alltag, von Kultur und Gesellschaft
und einen Wandel im Kontext des
Wandels der Medien.“

FRIEDRICH KROTZ

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2015

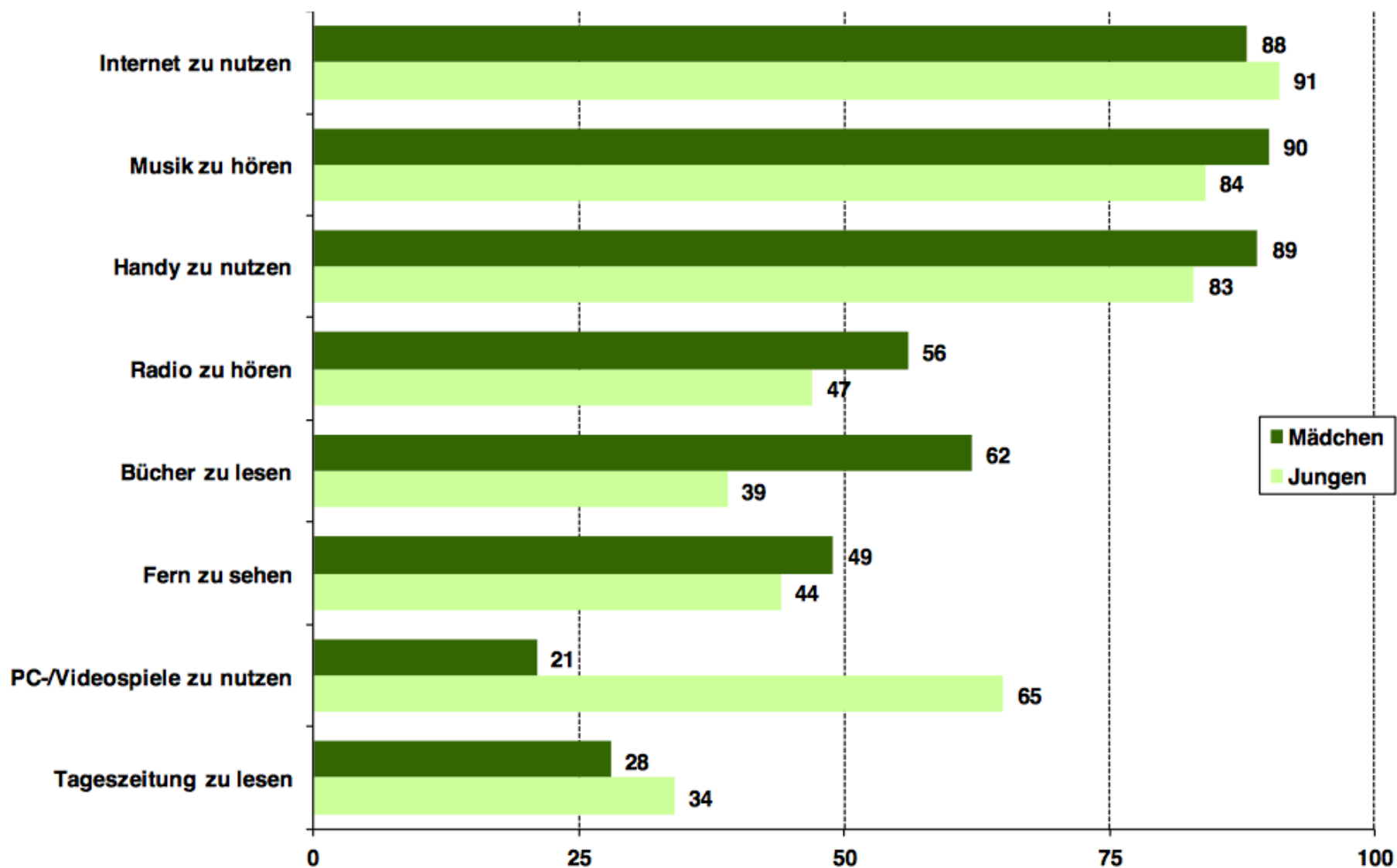
- Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele / Netto -



Quelle: JIM 2015, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200














































Wichtigkeit der Medien* 2015

- sehr wichtig/wichtig -



Quelle: JIM 2015, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg genutzt
Basis: alle Befragten, n=1.200

One Hundred Most Subscribed Germany Channel Rankings List by Subscribers

Video Producer	Report Rank	Subscribers	Sub Rank	24 Hour Sub +/-	7 Day Sub +/-	Videos	Views	
freekickerz  	1	4,879,929	278	3,475	38,162	1.1K	1.24 B	
➔ Gronkh  	2	4,290,762	351	473	4,705	8.7K	2.01 B	
Kontor.TV  	3	3,900,979	397	1,283	8,148	1.6K	3.64 B	
➔ BibisBeautyPalace  	4	3,852,191	407	1,645	14,390	414	1.04 B	
ApeCrime  	5	3,502,270	473	457	4,572	601	766.1 M	
Kurz Gesagt - In a Nutshell  	6	3,187,098	548	2,313	19,028	52	167.7 M	
YTITTY  	7	3,153,698	554	-119	-1,233	373	759.4 M	
Majestic Casual  	8	3,147,606	559	1,633	11,408	1.3K	1.19 B	
Simon Desue  	9	3,075,411	573	3,281	34,732	361	412.2 M	
Dagi Bee  	10	3,042,845	581	709	6,664	360	591.3 M	
LeFloidd  	11	3,020,942	587	1,231	5,122	540	505.3 M	
Julien Bam  	12	3,019,050	589	2,142	25,595	182	426 M	
Dner  	13	2,887,274	640	580	4,659	3K	974.4 M	
Julienco  	14	2,630,937	747	896	9,371	135	364.4 M	
DieAussenseiter  	15	2,496,336	824	-54	-1,080	286	494.3 M	



CARONLUK

Liebste Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele

Rang 1 - 3

- bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 31 %	„Minecraft“ 21 %	„Grand Theft Auto“ 14 %	„FIFA“ 17 %
Rang 2	„FIFA“ 14 %	„FIFA“ 13 %	„Call of Duty“ 13 %	„Grand Theft Auto“ 15 %
Rang 3	„Grand Theft Auto“ 10 %	„Grand Theft Auto“ 13 % „League of Legends“ 13 %	„FIFA“ 11 %	„League of Legends“ 13 %

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Grand Theft Auto“ 17 %	„Minecraft“ 18 %
Rang 2	„Call of Duty“ 14 %	„FIFA“ 15 %
Rang 3	„FIFA“ 13 % „Minecraft“ 13 %	„Grand Theft Auto“ 10 % „League of Legends“ 10 %

Quelle: JIM 2015, Angaben in Prozent
Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet-, Handyspielen, n=1.090

Buch



Online-Angebot



Ringordner



Audit – Auf dem Weg zur Medienschule



Eine Handreichung für Lehrerinnen und Lehrer

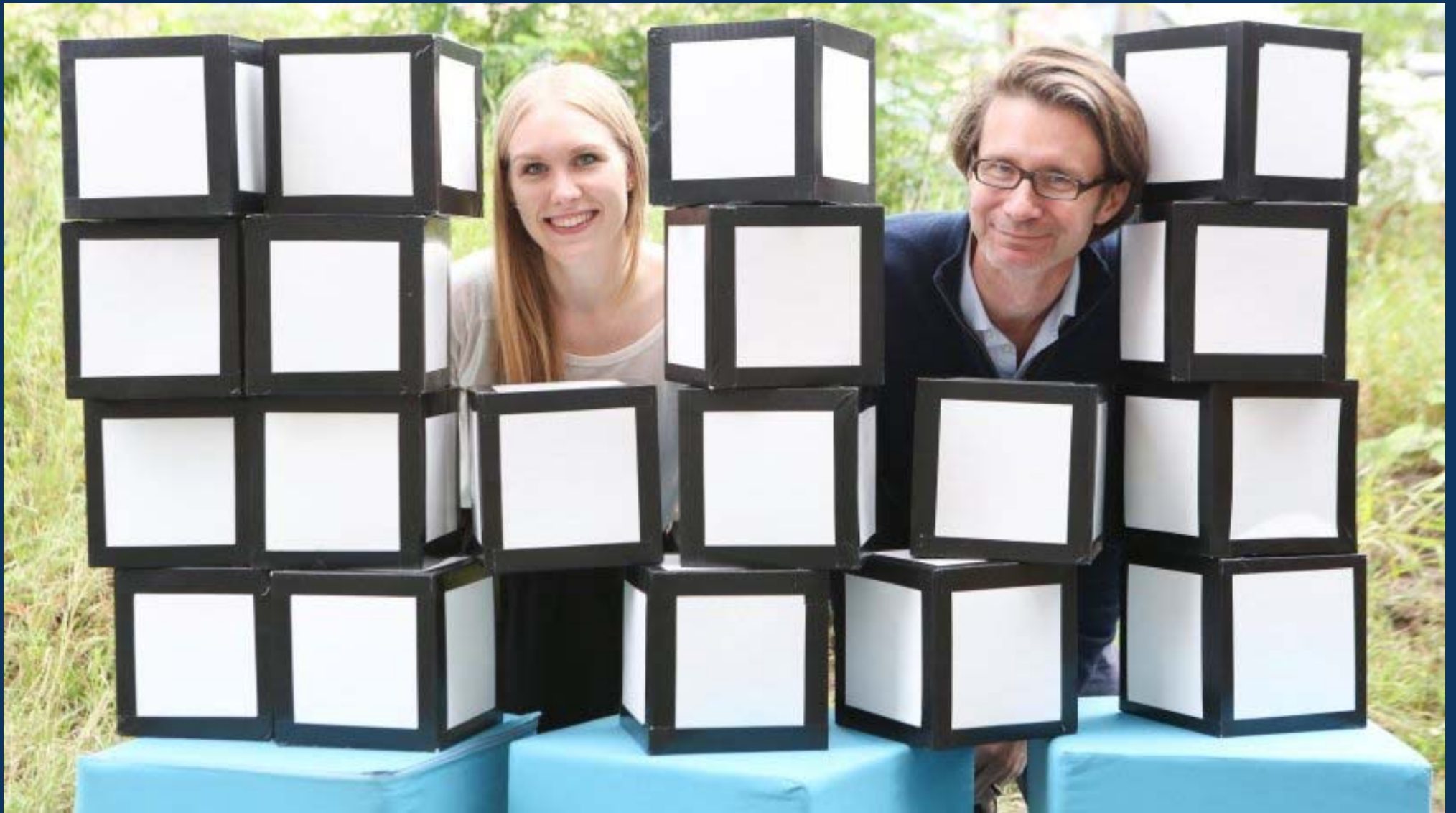




COMPUTERSPIEL SCHULE HAMBURG

spielen
entdecken
lernen







**COMPUTERSPIEL
SCHULE
STUTTGART**
spielen
entdecken
lernen

[Aktuelles](#) [Projekt](#) [Veranstaltungen](#) [Bilder](#) [Partner](#) [Über uns](#) [Kontakt](#)





**COMPUTERSPIEL
SCHULE
FREIBURG**

spielen
entdecken
lernen



NEUIGKEITEN ÜBER UNS ▾ ANgebote ▾ KONTAKT



CSS am Freitag, den 02.12.2016 – Minecraft-Köpfe-Bastel-Action-Fun

📅 25. November 2016

Heute in der ComputerSpielSchule die erste Stunde mal ein Angebot abseits der Bildschirme: Wir basteln mit euch eigene Minecraft Köpfe aus Papier und Karton . Gestaltet euch als Minecraft Kopf nach! Danach wie immer offenes Spieleangebot!



**Wissenschaftliches
Institut** 
des Jugendhilfswerk Freiburg e.V. an der
Pädagogischen Hochschule Freiburg

Ein Projekt der

 LFK

RIEELSCHWALD
entdecken lernen

elen

entdecken lernen



SPIELE.TESTER (11-16 JAHRE)

- Mädchen und Jungen testen regelmäßig digitale Spiele.
- Sie werden Experten für Alterseinstufungen, Genrekunde, kreative Möglichkeiten.
- Bewertungen werden veröffentlicht: spielbar.de
- Eigene Let's Plays werden produziert.

BALT C

LASERTAG





Medien und Gesundheit

**Persönlichkeitsentwicklung
und Orientierung**

**Entwickeln von
Lebensweisen/
Lebenskonzepten**

Kommunizieren

Umgang mit Emotionen

Soziales Miteinander

**Sexualität/
Geschlechterrollen**

**Selbstwahrnehmung
Wahrnehmung anderer**

Entspannung

Sucht

**Mein Körper/
Körperwahrnehmung**

**Gesunder Umgang mit
Medien**

Ernährung

Celebrate the games!



speakers' corner

