

## Pressemitteilung

### ***ComputerSpielSchule(n)! – Jetzt online: ein Handbuch zum Transfer des Modellprojektes ComputerSpielSchule Leipzig***

Leipzig (14.10.2014). Dank der Förderung des *Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend* erarbeiteten medienpädagogische ExpertInnen ein Online-Handbuch zur bundesweiten Gründung von *ComputerSpielSchulen*. Das Handbuch ist für alle MultiplikatorInnen, pädagogisch Verantwortlichen und Interessierten frei unter ***wiki.computerspielschule.net*** abrufbar.

Das Modellprojekt *ComputerSpielSchule Leipzig* wurde in einem frei zugänglichen Online-Handbuch so aufbereitet, dass Interessierte bundesweit weitere *ComputerSpielSchulen* aufbauen können. Das modular aufgebaute Handbuch erläutert didaktisch anschaulich und verständlich die Ziele der *ComputerSpielSchule* und deren Umsetzung sowie alle notwendigen Schritte hierfür - mit Anleitungen für organisatorische, infrastrukturelle und medienpädagogische Tätigkeitsbereiche. Als Leitfaden steht es allen offen, die eine weitere *ComputerSpielSchule* gründen möchten, aber auch Eltern, SozialpädagogInnen und LehrerInnen, die sich mit dem Thema Computerspiele aus (medien-)pädagogischer Sicht auseinandersetzen wollen.

Die *ComputerSpielSchule Leipzig*, ist ein Modellprojekt, welches 2008 von Prof. Dr. Hartmut Warkus an der Professur für Medienpädagogik und Weiterbildung der Universität Leipzig, Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft, entwickelt worden war.

Für dieses Projekt kooperierte der *mediaLEpraxis e.V.* (Vorstandsvorsitzende: Stefanie Krauel), Trägerverein der *ComputerSpielSchule Leipzig*, erfolgreich mit der Vertretungsprofessur für Medienkompetenz- und Aneignungsforschung der *Universität Leipzig* (Prof. Dr. Sandra Fleischer) und der *ComputerSpielSchule Greifswald*.

**Gefördert vom:**

**Kooperationspartner:**

### **Ansprechpartnerinnen:**

- Claudia Philipp, M.A. – Projektleiterin ComputerSpielSchule Leipzig  
E-Mail: philipp@computerspielschule-leipzig.de
- Anja Schweiger, M.A. – Projektleiterin ComputerSpielSchule Greifswald  
E-Mail: anja.schweiger@uni-greifswald.de
- Stefanie Krauel, M.A. – Vorstandsvorsitzende mediaLEpraxis e.V.  
E-Mail: krauel@uni-leipzig.de
- Prof. Dr. Sandra Fleischer  
E-Mail: sandra.fleischer@uni-erfurt.de

### **Weitere Informationen unter:**

[wiki.computerspielschule.net](http://wiki.computerspielschule.net)

[www.computerspielschule-leipzig.de](http://www.computerspielschule-leipzig.de)

[www.computerspielschule-greifswald.de](http://www.computerspielschule-greifswald.de)

[www.kmw.uni-leipzig.de/bereiche/medienpaedagogik](http://www.kmw.uni-leipzig.de/bereiche/medienpaedagogik)

### **Kurzportrait der ComputerSpielSchule**

Die ComputerSpielSchule ist ein medienpädagogisches Modellprojekt, das seit 2008 in Leipzig und seit 2012 in Greifswald umgesetzt und kontinuierlich weiterentwickelt wird. Mit einem Fokus auf „Computerspiele“ bietet die ComputerSpielSchule einen Handlungs- und Erfahrungsraum sowie die Infrastruktur für einen medienpädagogisch angeleiteten Austausch zu Medienerfahrung und Medienhandeln zwischen verschiedenen Altersgruppen und Erfahrungshintergründen. Durch diesen intergenerationellen Ansatz werden Kinder, Jugendliche, Eltern sowie SchülerInnen und pädagogisch Verantwortliche dazu angehalten, in einen Dialog zu Inhalten und zur Reflexion ihres eigenen Medienhandelns einzutreten, um eine Sensibilität für die jeweils andere Perspektive zu entwickeln. Dieser medienpädagogisch begleitete Prozess trägt zur Ausbildung und Stärkung der Medienkompetenz aller Beteiligten bei und ist, wie Videospiele respektive Computerspiele selbst, eng mit den Themenfeldern „Neue Medien“, „Soziale Netzwerke“ und „Jugendmedienschutz“ verwoben. Die ComputerSpielSchule stützt ihre Arbeit hierbei auf drei Säulen: Etablierung einer Begegnungsstätte, Weiterbildung und Forschung.

Die ComputerSpielSchule ermöglicht durch regelmäßige Öffnungszeiten ein permanentes, medienpädagogisches Angebot und damit einen Ort der intergenerationellen Begegnung. Sie gibt Wissen und Erfahrung über Weiterbildungsveranstaltungen an ReferendarInnen, LehrerInnen, Eltern und andere pädagogische MultiplikatorInnen weiter und schafft einen Rahmen zur Erlangung eigener Spielerfahrungen. Zudem steht die ComputerSpielSchule Studierenden und WissenschaftlerInnen als Ansprechpartnerin für Forschungsvorhaben aus dem Bereich Medienbildung und Medienpädagogik zur Seite.

### **Gefördert vom:**



### **Kooperationspartner:**



UNIVERSITÄT LEIPZIG