

Titel: Willkommen in der Welt der Spiele!

Elternabend an einer Schule mit rund 40 Teilnehmern.

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
5 Min.	Intro	Orientierung	Vertreter der Schule begrüßt die Anwesenden, Übersicht zum Abend durch Referenten
10 Min.	Medienbiografie	Einstieg ins Thema / Sensibilisierung der Teilnehmer	Verschiedene analoge Medien werden abgebildet und die Teilnehmer sollen mit ihrem Sitznachbarn über ihre Kindheit und Jugend mit Medien reden
5 Min.	Eigene Medienbiografie	Verständnis für Medien-nutzung wecken / Eigene Biografie als Übergang und Aufhänger nutzen	Verschiedene kurze Geschichten über Konflikte aber auch positive Erlebnisse des Referenten mit Medien werden erzählt (Lieblingsspiel, Erlebnisse von anderen Elternabenden, etc.).
30 Min.	Präsentation verschiedener Spiele durch Jugendliche	Eltern erhalten Einblicke in die virtuellen Welten, in denen sich ihre Kinder bewegen.	Jugendliche Experten stellen zwei Spiele vor und erklären die Spielabläufe und Ziele. Nach der Demonstration werden die Jugendlichen von dem Referenten befragt, warum sie dieses Spiel gerne spielen, was sie daran fasziniert und welche Erfahrungen (gute und problematische) sie eventuell damit gemacht haben.
20 Min.	Beurteilen von Computerspielen	Kennenlernen von Spielen und Alterskennzeichen	Es werden exemplarisch Spielevideos gezeigt und die Eltern sollen schätzen, welche Altersempfehlung die Spiele haben (kann auch in den Block vorher eingearbeitet werden). ¹³
10 Min.	Abstimmung Zeiten	Sensibilisierung der Teilnehmer	Wie lange und zu welchen Zeiten dürfen Kinder und Jugendliche Computerspiele spielen? Verschiedene Angaben aus Broschüren werden gesammelt und die Teilnehmer stimmen über die „richtigen“ Angaben ab.
10 Min.	Offener Austausch	Inhalte zusammenführen	Raum für letzte Fragen und Anmerkungen, kurze Zusammenfassung, eventuell Angebot zur Vermittlung von medienpädagogischen Praxisprojekten

¹³ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).