

Anmeldung - Kooperationsvereinbarung

Vereinbarung zwischen der

Schulname: _____

Anschrift: _____

Telefon: _____

Fax: _____

Email: _____

Ansprechpartner: _____

Email Ansprechpartner: _____

Telefon Ansprechpartner: _____

und der

medienblau gGmbH

Niederlassung Hessen
Vorderbinge 3
34587 Felsberg

Telefon: 0341 – 3197960

Fax: 0341 – 3197961

Durchführung Lehrerfortbildung *Digitale Spielwelten*

Wunschtermin: _____ Alternativtermin: _____

(Zwei, aneinanderhängende Fortbildungsnachmittage mit praktischer Erprobungsstunde jedes teilnehmenden Lehrers im Unterricht am zweiten Tag.)

Voraussichtliche Teilnehmerzahl: _____



Lehrerfortbildung Digitale Spielwelten

Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

Fortbildung des Kollegiums an Ihrer Schule
2 Nachmittage
Konkrete Einbindung in den praktischen Unterricht
Umfangreiche Unterrichtsmaterialien
Für Lehrerinnen und Lehrer unterschiedlicher Fachgruppen



1 - Gegenstand und Ziel der Vereinbarung

Ziel der Vereinbarung ist, die Kooperation für die Lehrerfortbildung *Digitale Spielwelten: Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema* durch die Schule und die gemeinnützige Agentur medienblau zu begründen und zu stärken.

Die Lehrerfortbildung *Digitale Spielwelten* wird von medienblau entwickelt, organisiert und durchgeführt. Die Fortbildung wird vom Hessischen Kultusministerium (HKM) sowie der Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien Hessen (LPR Hessen) finanziert und veranstaltet. Bei dieser Lehrerfortbildung, die an zwei Nachmittagen mit praktischer Erprobungsstunde jedes teilnehmenden Lehrers im Unterricht am zweiten Tag stattfindet, werden die teilnehmenden Lehrer im Umgang mit Computerspielen und der Thematisierung im Unterricht geschult. Zur Visualisierung wird die neue DVD „Digitale Spielwelten“ verwendet. Darauf sind die Inhalte, Unterrichtsmaterialien, Einführungsfilme etc. zusammengefasst, die für die Lehrer zur Information und zum aktiven Einsatz im Unterricht zur Verfügung stehen.

2 - Aufbau und Zeiten

Grundlage der Durchführung ist das Konzept der Lehrerfortbildung *Digitale Spielwelten*. Der Zeitraum für die Lehrerfortbildung ist wie folgt:

- **Erster Nachmittag – Thematischer Einstieg und praktische Erprobung** (mit allen Lehrern, die an der Lehrerfortbildung teilnehmen)
 - Drei Blöcke mit insgesamt drei Stunden
- **Erprobungsphase am zweiten Tag** (mit allen Lehrern, die an der Lehrerfortbildung teilnehmen und jeweiliger Klasse)
 - Jeder der teilnehmenden Lehrer hält eine Probestunde in einer Klasse seiner Wahl
- **Zweiter Nachmittag – Intensivierung und Förderung nachhaltiger Projektarbeit** (mit allen Lehrern, die an der Lehrerfortbildung teilnehmen)
 - Drei Blöcke mit insgesamt drei Stunden

3 - Leistung der Schule

1. Die Schule übermittelt alle notwendigen Informationen an die Lehrer.
2. An der Lehrerfortbildung werden 8 - 14 Lehrer teilnehmen. Dabei wurde berücksichtigt, dass die Unterrichtsmaterialien für Schüler ab Klassenstufe 9 konzipiert sind.
3. Die Schulleitung verpflichtet sich, medienblau frühstmöglich über zeitliche und organisatorische Veränderungen des Projektrahmens zu unterrichten.
4. Ist die Teilnahme einiger Lehrer nicht mehr möglich, stellt die Schule Alternativlehrer.

5. Die Schule stellt die notwendige Räume und (soweit vorhanden) Technik zur Verfügung:

- 1. Tag Nachmittag
 - 1 Gruppen-/Seminarraum
 - 1 Computerraum
 - möglichst 1 Computer pro Lehrer mit DVD-Laufwerk, Kopfhörer und Internetanschluss (im Computerraum)
 - Ein Computer mit Beamer
- 2. Tag im Unterrichtsblock
 - Möglichst Zugang zum Computerraum
 - Für die Module im Unterricht möglichst drei DVD Player mit Beamer und Boxen bzw. DVD- Player mit Fernseher
- 2. Tag Nachmittag
 - 1 Gruppen-/Seminarraume
 - 1 Computerraum
 - 1 Computer mit Beamer
 - möglichst 1 Computer pro Lehrer mit DVD-Laufwerk, Kopfhörer und Internetanschluss (im Computerraum)

6. Die folgende Technik kann von der Schule bereitgestellt werden:
(bitte mögliches Equipment ankreuzen)

- 1 Computer mit Beamer
- Computer mit DVD- Laufwerk (Anzahl: ___)
- Laptops mit DVD-Laufwerk (Anzahl:___)
- Kopfhörer (Anzahl: ___)
- DVD – Player mit Beamer oder Fernsehgerät (Anzahl:___)

(Beachten Sie bitte auch die Fragen zur Technik auf der Seite 4)

4 - Leistung von medienblau

1. medienblau wird den Ablauf des Projektes mit zwei Projektleitern in der Schule organisieren und durchführen.
2. medienblau wird das fehlende technische Equipment und alle Materialien organisieren und bereitstellen.
3. medienblau und die LPR Hessen werden der teilnehmenden Lehrkraft die Teilnahmebescheinigungen nach der IQ- und Akkreditierungsverordnung organisieren.
4. Jeder Lehrer erhält umfangreiche Unterrichtsmaterialien und die DVD „Digitale Spielwelten – Computer und Videospiele als Unterrichtsthema“.

5 - Eigenbeteiligung

Der Eigenanteil pro teilnehmender Lehrkraft beträgt 20 Euro. Er beinhaltet die zweitägige Lehrerfortbildung, die Bereitstellung von umfangreichen Materialien und die personelle Unterstützung bei der Durchführung einer Probestunde.

6 - Ausfallkosten

Wird die Fortbildung kurzfristig von der Schule abgesagt, fallen dennoch Kosten zu Lasten von medienblau an. Dies sind Honorarkosten der gebuchten freien Trainer, Honorare für erhöhten Organisationsaufwand einer Alternativdurchführung und erhöhte Reisekosten im Gesamtwert von bis zu 1100 Euro.

Im Falle einer Absage durch die Schule behält sich medienblau daher vor, von der Schule eine Unkostenpauschale in folgender Höhe einzufordern:

- Erfolgt die Absage innerhalb weniger als 3 Wochen vor dem vereinbarten Termin und wird mit medienblau ein Alternativtermin vereinbart, kann ein Unkostenbeitrag von 100 € erhoben werden.
- Erfolgt die Absage innerhalb weniger als 1 Woche vor dem vereinbarten Termin kann ein Unkostenbeitrag von 400 € erhoben werden.

7 - Änderungen

Änderungen des Vertrages bedürfen der Schriftform. Allgemeine Geschäftsbedingungen der Vertragspartner sind ausgeschlossen.

Das Konzept *Lehrerfortbildung Digitale Spielwelten – Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema* wurde im Hinblick auf diese Kooperationsvereinbarung und die Durchführung gelesen und wird akzeptiert.

Ort/Datum

Unterschrift SchulleiterIn

Technische Fragen:

Kann auf den Schulrechnern von uns bereitgestellte Software installiert werden?

Welches DVD – Abspielprogramm ist installiert?

Wie viele Computer mit folgenden Systemvoraussetzungen können Sie für die Lehrerfortbildung zur Verfügung stellen?

Betriebssystem:	Windows 2000/XP/Vista
CPU_Typ, Geschwindigkeit:	ab Pentium IV
Arbeitsspeicher:	mind. 512 MB
Grafik:	1024x776 32 bit
Audio:	16 bit
DVD – Laufwerk	vorhanden
PDF-Reader (z.B. Acrobat Reader)	vorhanden
Textverarbeitungsprogramm (z.B. Microsoft Word)	vorhanden

Anzahl Computer: _____