

Mit digitalen Spielen arbeiten! Gaming in der pädagogischen Arbeit

Mit unserer modularen Online-Seminarreihe zu digitalen Spielen machen wir pädagogischen Fachkräften das Angebot, aktuelle Spiele und Spieleplattformen kennenzulernen, sich mit den vielfältigen Dimensionen digitaler Spiele auseinanderzusetzen und zu den pädagogischen Möglichkeiten digitaler Spiele in den Austausch zu kommen.

Die Veranstaltungen finden **jeweils von 10:00 – 12:30 Uhr statt**. Danach laden wir die Teilnehmer:innen zu einer „virtuellen Kaffeerunde“ in kleineren Gruppen ein. Dabei können sich Fachkräfte mit gleichen Interessen untereinander und mit den Workshopleiter:innen austauschen, damit die behandelten Themen nicht nur als Input in Erinnerung bleiben, sondern sich auch nachhaltig in der Praxis wiederfinden.

Die Veranstaltungen können einzeln oder als Reihe gebucht werden. Ausführliche Informationen zu den einzelnen Terminen werden zeitnah versandt.

Kosten: Kurzseminare á 25,00 Euro

Informationen und Anmeldung: <https://www.ajs-bw.de/gaming-in-der-paedagogischen-arbeit.html>

Weitere Fragen beantwortet Ihnen gerne Ursula Kluge, 0711-2373717 oder kluge@ajs-bw.de

Termine und Themen:

| | |
|------------|--|
| 05.04.2022 | Was, wo und warum wird gespielt? Jessica Kathmann, Psychologin (M.Sc.), Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Podcasterin (Behind The Screens) |
| 12.07.2022 | Psychologie in und hinter Games Jessica Kathmann |
| 25.10.2022 | Digitales Spielen - Maßnahmen zum Jugendmedienschutz Lidia Grashof, Diplom-Pädagogin und Diplom-Verwaltungswirtin, Ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Daniel Schaaf, Soziologie (M.A.), Qualitätssicherung IARC-System, USK |
| 29.11.2022 | Zwischen Sucht und Gewaltexzess? Risikodimensionen digitaler Spiele Prof. Dr. Tanja Witting, Professur für Kunst und Medien in der Sozialen Arbeit, Ostfalia, Hochschule für angewandte Wissenschaften |
| 17.01.2023 | Geschlecht und Gaming Prof. Dr. Tanja Witting |
| 28.02.2023 | Inklusives Gaming Melanie Eilert, Botschafterin Gaming ohne Grenzen, Inklusions-Aktivistin Saskia Moes, Projektleitung Gaming ohne Grenzen, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW |
| 09.05.2023 | Games als Werkzeug: Digitale Spiele in der pädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen Sebastian Pflüger, B.A. Soziale Arbeit, Leiter der ComputerSpielSchule Karlsruhe |
| 11.07.2023 | Let's Plays als Werkzeug in der pädagogischen Arbeit Sebastian Pflüger, B.A. Soziale Arbeit, Leiter der ComputerSpielSchule Karlsruhe Teilnahmebegrenzung: 20 Personen |