

Weiterbildung „Gaming - Chancen und Grenzen“ 4. und 5. Mai 2022

Ort: St. Vith, Triangel

Die Uhrzeiten werden ggf. noch angepasst.

Tag 1

Ankunft der Teilnehmenden: 9:30 Uhr

• 9:45-10:30 Vorstellungsrunde, Kurzvorstellung Nationalagentur und Erasmus+, Erwartungen der Teilnehmer, Programmvorstellung

• 10:30 – 12:00 Uhr Einführung in das Thema Gaming (Referent: Jan Hilgers)

- Geschichte von Videospiele
- Was sind Spiele und warum spielen wir?
- Genres
- Spieleindustrie und Trends, Nebeneffekte, Jugendkultur (Merchandise, Filme...), Streaming...
- Faszination Spiel, Psychologie und Spiele: Das System Spiel verstehen, Flow-Effekt
- Vorteile und Chancen von Spielen

• 12:00 – 13:00 Uhr Mittagspause

• 13:00 – 14:00 Uhr Input aus der Praxis: Jugendinformationszentren berichten über ihre Animation zu Videospiele/Fortnite

• 14:00 – 15:30 Uhr Nebeneffekte und Grenzen von Videospiele (Referent: Jan Hilgers)

- „Gefahren“ und Grenzen
- vermeintliche Suchtgefahr
- Hatespeech, Mobbing
- Wirkung von Gewalt in Spielen
- Altersfreigaben (USK, PEGI)
- Finanzielle Risiken durch In-Game Käufe, Free2play, Pay2win, Lootboxen (Glücksspiel)
- Gender und Rollenbilder
- aktuelle Studien

• 15:30 – 16:00 Uhr Kaffeepause und Beginn der Gaming time

• 15:30 – 17:30 Uhr „GamingTime“: Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, selbst Spielerfahrungen zu sammeln.

Im Anschluss findet eine kurze Austauschphase im Hinblick auf das Erlebte und die anderen Inputs des Tages statt.

• 17:30 Abfahrt nach Büllingen zur Gaming Lounge

• ab 18 Uhr: „Pizza und Games“: Abendessen in der Gaming Lounge, danach Erlebnisberichte bzw. Austausch mit GamerInnen, LAN-Party, Gesellschaftsspiele....

• 21.30 oder 22:00: Rückfahrt nach St. Vith/Rodt

Tag 2

- 9:00 – 9:30 Uhr Auswertung des Besuches der Gaming Lounge
- 9:30 – 10:00 Uhr: Vorstellung der Erasmus+-Fördermöglichkeiten

Im Anschluss werden drei Workshop angeboten (Inhalte unter Vorbehalt):

- Praxisworkshop: Digitale Spiele analog umgesetzt
 - Game based learning: Beispiele, Hintergründe, Möglichkeiten
 - Coding: Ein eigenes kurzes Spiel programmieren
- 10:00 – 12:00 Uhr Workshop Slot 1
 - 12:00 - 13:00 Uhr Mittagspause
 - 13:00 - 15:00 Workshop Slot 2
 - 15:00 – 16:00: Abschluss:
 - Was nehme ich mit aus den Workshops?
 - Abschlussevaluation: Was nehme ich aus diesen zwei Tagen mit?

Kurzbeschreibung der Workshops:

- Digitale Spiele analog umgesetzt: Viele Videospiele lassen sich sehr gut in die analoge Welt übertragen. In diesem Workshop befassen sich die Teilnehmenden mit einem Videospiele und überlegen, wie sich daraus ein analoges Spiel umsetzen lässt: Welches Material wird benötigt? Welche Regeln gibt es und wie lassen sich diese umsetzen? Wie werden Spielmechanismen übertragen?
- Game-based learning: Übersetzt bedeutet es „auf Spielen basierendes Lernen“. Dabei geht es um den Einsatz von Spielen im Bildungskontext zum Zwecke der Vermittlung von Wissen und Fertigkeiten. Dazu nutzt das GBL das motivationsfördernde Potenzial von Spielen, um Ziele zu erreichen. Mit Spielen werden Inhalte und Themen vermittelt, erlebbar und begreifbar gemacht. Der Workshop beschreibt, was GBL ist und wie es in Schule und Jugendarbeit genutzt werden kann.
- Coding: Spielen macht Spaß, und zwar besonders dann, wenn es um das eigene Spiel geht. In diesem Workshop ein Spiel mit der kostenlosen Plattform Scratch programmiert. Die Teilnehmenden lernen die Grundzüge des Coding kennen und können dieses Wissen sofort in die Tat umsetzen und ein Spiel programmieren und optimieren. Mit Scratch kann man ganz einfach ins Coding einsteigen und es bietet sich als Basis weiterer spannender Projekte an. Vorwissen wird nicht benötigt, nur Neugierde dem Thema Gaming von einer anderen Perspektive zu begegnen.

Infos und Anmeldung unter: <https://www.salto-youth.net/tools/european-training-calendar/training/gaming-opportunities-and-limits-gaming-chancen-und-grenzen-training-will-be-held-in-german-only.8691/>