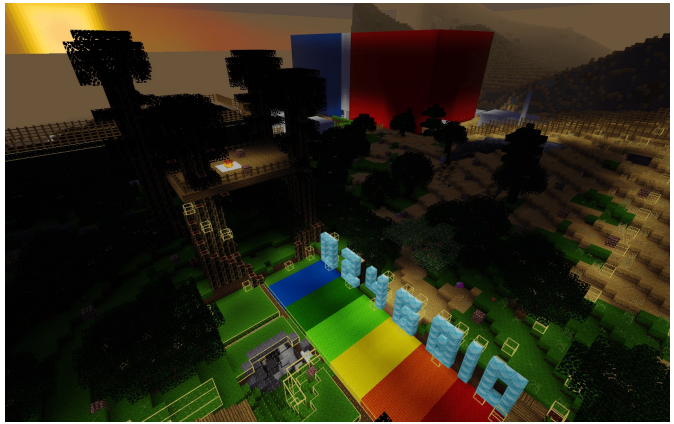
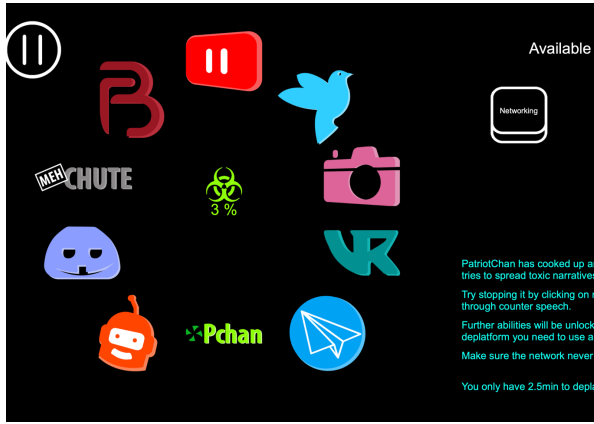
sebastian ring
Medienzentrum münchen / jff – institut für medienpädagogik in forschung und praxis

sebastian.ring@jff.de
TEL 089.126653-0
www.medienzentrum-muc.de
www.jff.de
www.jff.de/games



jff.de/games

computerspielakademie.de
gamesfestival.de (28.4.-1.5.2023)
gamespreis.de



playyourrole.eu

>> potenziale digitaler spiele in der non-formalen bildung

>> was sind digitale spiele?

spiele als (1) erfahrung und (2) objekte

>> erfahrung: spielen in einer digitalen kultur

>> objekte: digitale spiele als erzählungen, tools, räume und gegenstand von reflexion, interaktion und partizipation

>> spielen

Ursprung von Kultur im Spiel - *J. Huizinga, 1938* -

Bedeutung von Spiel für die Entwicklung von Identität und Werten - *J.H. Mead, 1934* -

Quest to learn - *Katie Salen* -

>> potenziale digitaler spiele in der non-formalen bildung

am beispiel von strukturprinzpien der offenen kinder- und jugendarbeit

>> freiwilligkeit

>> offenheit

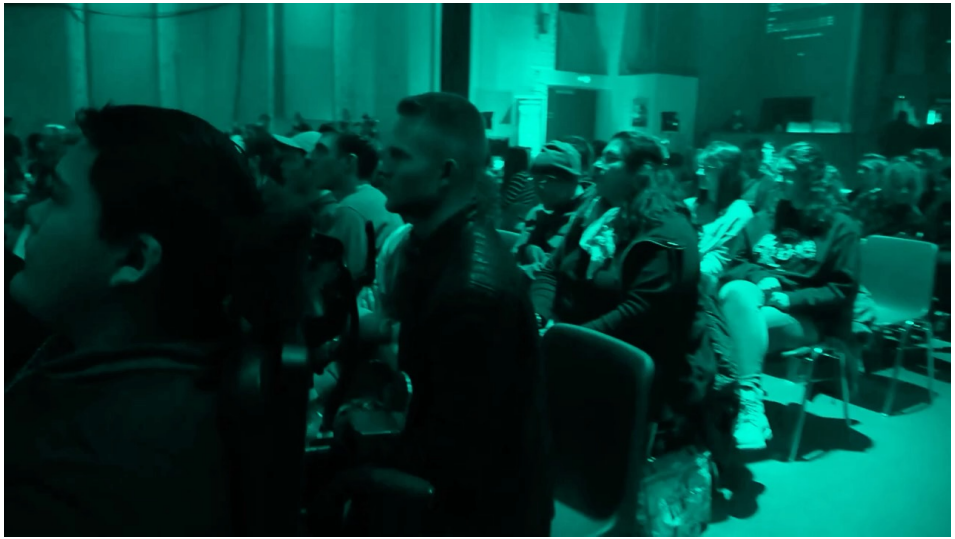
>> partizipation

>> subjektorientierung

>> sozialraumorientierung

>> spielen in einer digitalen kultur

>> spielen in einer digitalen kultur



>> franken finals
– Franken Finals / Medienzentrum Parabol Nürnberg

>> esport jugendliga nrw
– FJKM, Spieleratgeber NRW, Gaming ohne Grenzen

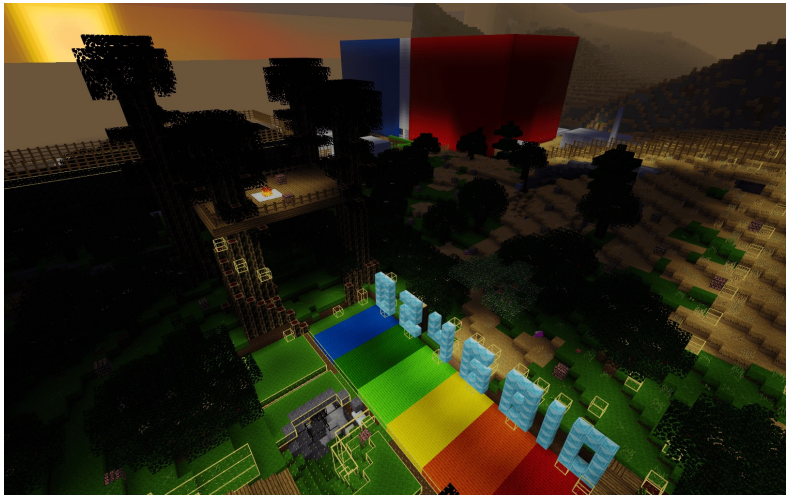
>> digitale spiele als erzählungen

>> datenbank „games und erinnerungskultur“
– Stiftung Digitale Spielekultur und AK Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele –

>> digitale spiele als tools

>> minecraft und planungsbeteiligung: plan nord ost – *Medienzentrum München des JFF* –

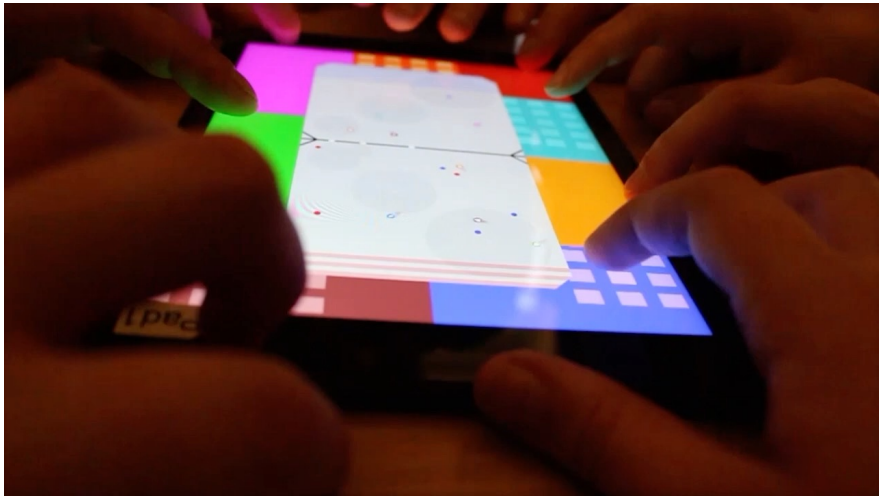
>> digitale spiele als räume für interaktion



>> hate speech labyrinth
– EU-Projektgruppe Play your role –

>> digital streetwork
– Bayerischer Jugendring und JFF –

>> digitale spiele als gegenstand von interaktion und partizipation



>> gamescamp (7.-9. April 2023)
– *Bundesweites Netzwerk medienpädagogischer Institutionen und bpb* –

>> games festival (28. April - 1. Mai 2023
– *ComputerSpielAkademie / Medienzentrum München des JFF* –

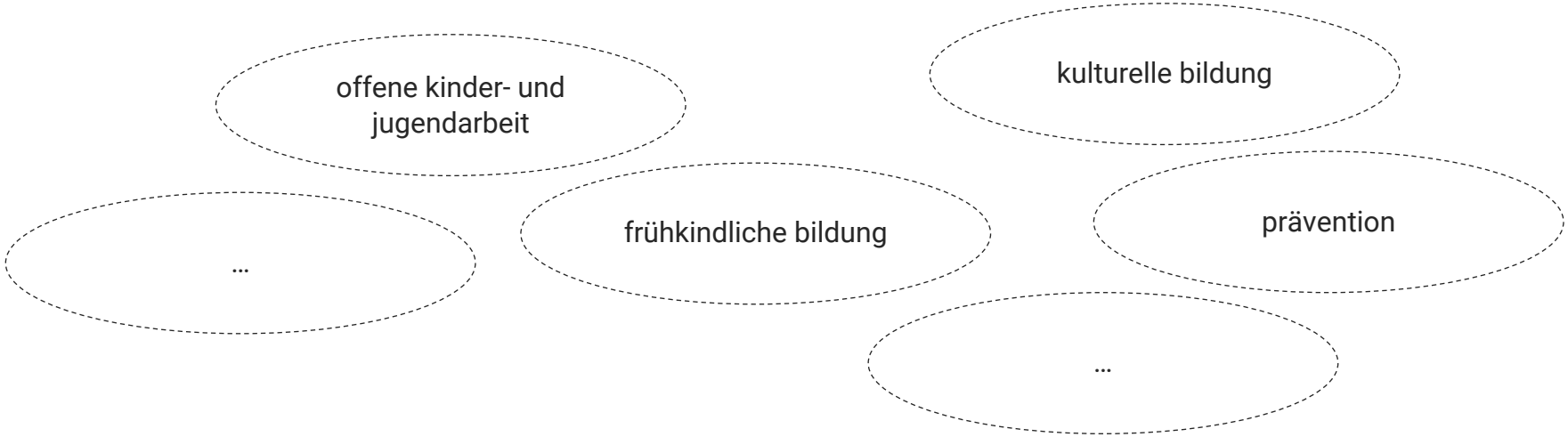
>> digitale spiele als gegenstand von reflexion

>> good gaming – well played democracy
– Amadeu Antonio Stiftung –

>> keinen pixel dem faschismus!

>> potenziale digitaler spiele in der non-formalen bildung

vielfalt an arbeitsfeldern, pädagogischen zielen, haltungen, qualifikationen und zugängen



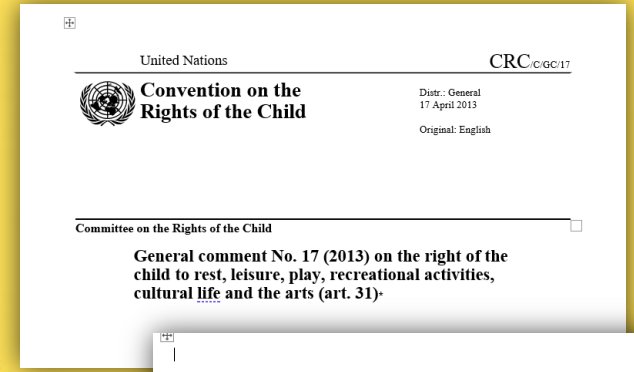
>> kinderrechtliche perspektive: schutz, förderung, beteiligung

>> kinderrechtliche perspektive: schutz, förderung, beteiligung

Artikel 31 [Beteiligung an Freizeit, kulturellem und künstlerischem Leben, staatliche Förderung]

(1) Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.

(2) Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung.



United Nations

CRC/C/GC/17

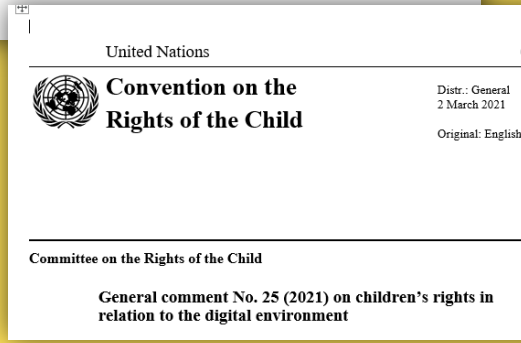
Convention on the Rights of the Child

Distr.: General
17 April 2013

Original: English

Committee on the Rights of the Child

General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31)



United Nations

Convention on the Rights of the Child

Distr.: General
2 March 2021

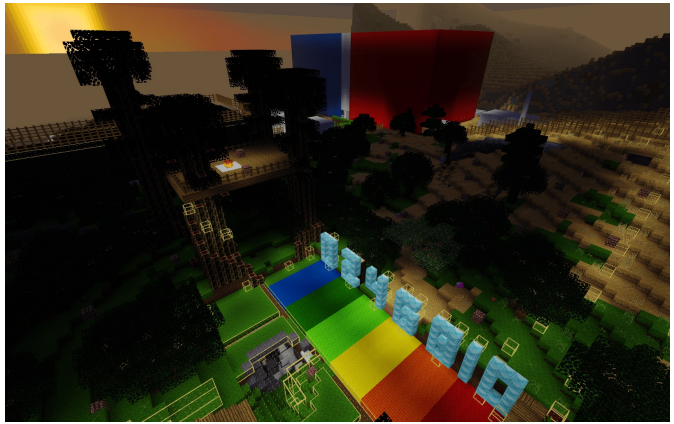
Original: English

Committee on the Rights of the Child

General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment

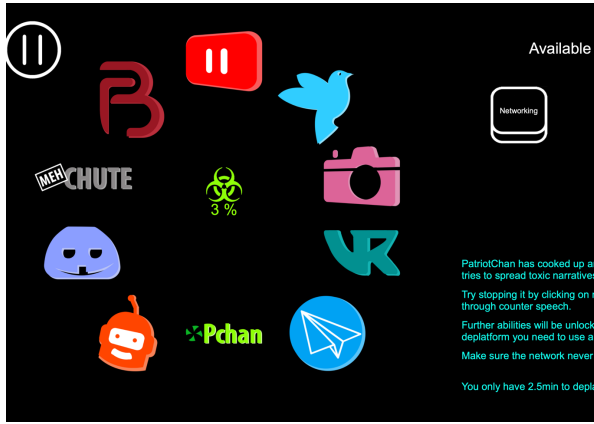
sebastian ring
Medienzentrum münchen / jff – institut für medienpädagogik in forschung und praxis

sebastian.ring@jff.de
TEL 089.126653-0
www.medienzentrum-muc.de
www.jff.de
www.jff.de/games



jff.de/games

computerspielakademie.de
gamesfestival.de (28.4.-1.5.2023)
gamespreis.de



playyourrole.eu