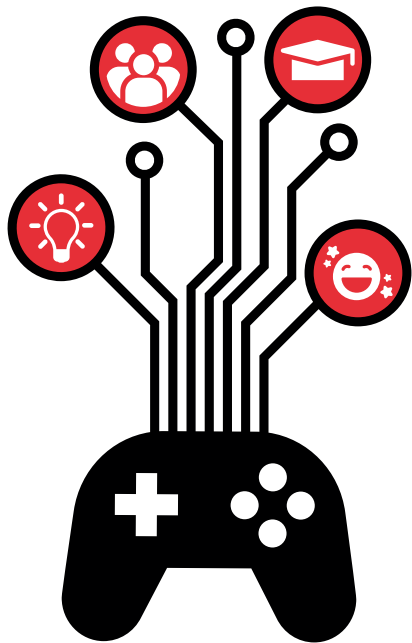


45.

Stuttgarter Tage der Medienpädagogik

Gaming bildet?! Vor(ur)teile von digitalen Spielen in der Bildung



Piktogramm: Marie Vieweger / Kastanie Eins

22. März 2023,
Stuttgart-Hohenheim



LFK:

Die Medienanstalt für
Baden-Württemberg



lpb

Landeszentrale für politische Bildung
Baden-Württemberg



Tagungskosten

Beitrag für die Online-Teilnahme am Vormittag: 15,00 Euro
Tagungsbeitrag vor Ort inkl. Verpflegung: 48,00 Euro

Anmeldung

Bis 14. März 2023 unter www.stuttgarter-tage.de.
Die Kosten werden per Lastschriftverfahren eingezogen.
Sie erhalten eine Anmeldebestätigung. Bitte kommen Sie nicht unangemeldet zur Tagung! Bei Rücktritt von der Anmeldung vom 15. März bis 21. März 2023 (Eingangsdatum) stellen wir Ihnen die Hälfte der Kosten in Rechnung, danach bzw. bei Fernbleiben die Gesamtkosten. Ersatz durch eine andere Person befreit von den Stornokosten.

Die Veranstaltung wird bis 12.30 Uhr gestreamt. Nach der Anmeldung für die Online-Teilnahme erhalten Sie am Tag vor der Veranstaltung die Zugangsdaten für Zoom. Mit der Teilnahme akzeptieren Sie die Datenschutzerklärungen der Akademie der Diözese www.akademie-rs.de/datenschutz sowie der Plattform Zoom <https://zoom.us/de-de/privacy>.

Rückfragen

Akademie der Diözese Rottenburg-Stuttgart
- Geschäftsstelle -
Bettina Wöhrmann M.A.
Im Schellenkönig 61
70184 Stuttgart
Tel.: 07 11/16 40-706; Fax: 07 11/16 40-806
E-Mail: gesellschaft@akademie-rs.de

Tagungshaus und Anreise

Akademie der Diözese Rottenburg-Stuttgart
Tagungszentrum Hohenheim
Paracelsusstraße 91, 70599 Stuttgart
Tel.: 07 11/45 10 346 00; Fax: 07 11/45 10 348 12
E-Mail: hohenheim@akademie-rs.de
Anreiseinformationen unter:
www.akademie-rs.de/tagungshaeuser/hohenheim/anreise

Bild- und Video-Aufnahmen

Wir erstellen Bildmaterial. Mit der Anmeldung erklären Sie sich einverstanden, dass wir gegebenenfalls Fotos oder Filme veröffentlichen, auf denen Sie zu erkennen sind.

Mit freundlicher Unterstützung
der HdM Stuttgart



45. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik

Gaming bildet?!

Vor(ur)teile von digitalen Spielen in der Bildung

Kurz mal die Welt retten, zum Fußballprofi werden, eine ganze Stadt aufbauen oder ein Autorennen starten: Digitale Spiele ermöglichen den Spieler*innen, in virtuelle Welten einzutauchen.

Dort können sie sich vielfältig ausprobieren und mit Menschen auf der ganzen Welt kommunizieren und kooperieren. Aus dem Alltag vieler sind Games nicht mehr wegzudenken. Fast drei Viertel aller Jugendlichen in Deutschland spielen täglich oder mehrmals in der Woche digitale Spiele [vgl. JIM-Studie 2021]. Auch unter Erwachsenen sind sie beliebt, das allgemeine Durchschnittsalter der Spieler*innen liegt bei 37,5 Jahren [vgl. statista 2022].

Wird längere Zeit gespielt, können sich Reaktionsfähigkeit, Koordination, strategisches Denken und das Erkennen von Zusammenhängen verbessern.

Kompetenzen, die im Bildungsbereich eine große Rolle spielen und teilweise mühsam erlernt werden müssen, werden hier spielend angeeignet. Digitale Games bieten daher zahlreiche Möglichkeiten, Lernen zu unterstützen, abwechslungsreich zu gestalten und vor allem Jugendlichen in ihrer Lebenswelt zu begegnen.

Ziel der Tagung ist es, Grenzen aufzubrechen, Vorurteile zu überwinden und anhand von wissenschaftlichen Hintergründen und Praxisprojekten die Bildungspotenziale digitaler Spiele aufzuzeigen.

In unterschiedlichen Formaten vermitteln Referent*innen, wie digitale Alltagsgames in der Bildungs- und Jugendarbeit dazu eingesetzt werden können, neben Action und Abenteuer beispielsweise Englischvokabeln, Geschichtswissen und Sozialverhalten zu vermitteln.

Tagungsleitung

Bianca Braun, Daniel Henrich | LpB BW

Linda Huber | Akademie der Diözese Rottenburg-Stuttgart

Laura Habl | LFK

Prof. Dr. Verena Ketter | GMK

Sebastian Seitner, Kathrin Müller | LMZ

Oliver Turecek | SWR

Susanne Zeltwanger-Canz | Evangelisches Medienhaus GmbH

Tagungsmoderation

Cordelia Marsch | SWR

Mittwoch, 22. März 2023

09.00 Ankommen bei Kaffee und Butterbrezel

09.50 **Begrüßung**
Cordelia Marsch | SWR

10.00 **Gaming: Mehr als nur Spielerei**
Sebastian Demuth | SWR X Lab

10.20 **Bildung und Computerspiele:
Potenziale und Probleme**
Prof. em. Dr. Johannes Fromme

11.00 Kaffee/Tee

11.30 **Ausschnitte**
Spiele in der informellen, non-formalen und formalen Bildung
Milena Imgart, Yannik Steinhart | HS Esslingen
Sebastian Ring, M.A. | JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Prof. Dr. Jan Michael Boelmann | PH Freiburg

12.30 Mittagessen

13.30 **Let's play and connect**
Spiele testen mit der ComputerSpielSchule Stuttgart und Expert*innengespräche

14.30 Kaffee/Tee

14.45 **Workshops**

Das wird man ja noch sagen dürfen... oder nicht?!
Gender- und Sexualitätsdarstellungen in aktuellen Games
Dr. Lisa König | PH Freiburg, Adrian Zipfel | LFK

Fair, gut und gerecht?
Ethik und digitale Spiele
Sebastian Ring, M.A. | JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Klima-Spiel
Interaktive Reise zu den Forschungsstationen mit Planet Schule
Peter Bernstein, Ursula Zeilinger | SWR

Minecraft und Minetest in Unterricht und Jugendarbeit
Pfarrer Thomas Ebinger | Kemnat

Von Hogwarts nach Wakanda
„Was Fortnite kann“
Dominik Rehermann | LpB

15.45 Ende der Tagung



Die 46. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik finden am 20. März 2024 statt.

www.stuttgarter-tage.de