

Mehr als spielen! Mit Games die Bildung und Jugendarbeit bereichern

23. Gautinger Internettreffen
am 21. und 22. März 2023
Hybrid: online und vor Ort

Das 23. Gautinger Internettreffen

Mehr als spielen! Mit Games die Bildung und Jugendarbeit bereichern

Fortnite oder Minecraft, Lara Croft oder Super Mario: Sie alle sind weltbekannte Ikonen der Popkultur, die die Bedeutung digitaler Spiele für unsere Gesellschaft belegen. Die Videospiegelindustrie ist zur umsatzstärksten aller Unterhaltungsindustrien angewachsen, digitale Spiele werden von allen Generationen genutzt und Games sind mittlerweile in Deutschland als „Kulturgut“ anerkannt.

In Schule, Hort und Jugendarbeit bieten digitale Spiele zahlreiche innovative Möglichkeiten: Games können im gemeinsamen Spiel neu erlebt oder in Game-Design-Projekten selbst kreiert werden. Mit Serious Games oder Game-Based Learning lassen sich Inhalte in neue, interaktive Formate verwandeln. In Edu-Rollenspielen tauchen die Spielenden intensiv in komplexe Thematiken ein, bei E-Sports-Turnieren oder Cosplay-Events werden oft ungeahnte Prozesse freigesetzt.

Mit Games lassen sich neue Spielräume schaffen, vorhandene Strukturen spielerisch auflockern und kreative Spielkulturen erzeugen. Spiele können als Türöffner für verschiedenste Anliegen eingesetzt werden und so ihren Mehrwert entfalten. Doch zugleich gilt es stets auch, die Schattenseiten der Gaming-Faszination zu beleuchten, die Nutzungszeiten im Blick zu haben und die Finanzierungsmodelle kritisch zu hinterfragen.

Das 23. Gautinger Internettreffen will sich folgende Fragen stellen:

- Wie kann die Begeisterung für Computerspiele in der Bildung und Pädagogik aufgegriffen werden?
- Welche Ansätze der kreativen Medienarbeit eignen sich, um eigene Mini-Games zu kreieren und auszugestalten?
- Wie lässt sich für In-Game-Käufe und Lootboxen sensibilisieren?
- Welche präventiven Ansätze sind mit Blick auf eine Gaming Disorder hilfreich?
- Welche neuen Entwicklungen sind in der Virtual Reality oder im Metaverse zu erwarten, welche Rolle können NFTs spielen?

Mit diesen Fragen und Themen setzt sich das 23. Gautinger Internettreffen auseinander und versucht, im bewährten Mix aus theoretischen Impulsen und praktischen Handlungsanleitungen wertvolle Anregungen für den pädagogischen Alltag zu vermitteln.

Tagungsbeitrag:



Vor-Ort-Teilnahme:

148 Euro inkl. Übernachtung,
(158 Euro mit Einzelzimmer-Garantie),
128 Euro ohne Übernachtung,
64 Euro für einen Tag.



Online-Teilnahme:

55 Euro pauschal

Vorprogramm am 20. März:

48 Euro inkl. Übernachtung,
(58 Euro mit Einzelzimmer-Garantie),
28 Euro ohne Übernachtung.



stay tuned:

@Internettreffen bei Instagram, Facebook, Twitter

www.gautinger-internettreffen.de

#git23

Veranstalter

Institut für Jugendarbeit des Bayerischen Jugendrings, Referat für Bildung und Sport der LH München, SIN – Studio im Netz e.V.

Zielgruppe

Fachkräfte aus Medienpädagogik, Jugendarbeit, politischer Bildung, Schulen und Kindertagesstätten. Die Tagung ist als Fortbildung für Lehrkräfte und Erzieher*innen anerkannt

Organisation: Björn Friedrich, SIN – Studio im Netz

Beginn: Dienstag, 21. März 2023 • 11.00 Uhr | Ende: Mittwoch, 22. März 2023 • 16.00 Uhr

Veranstaltungsort

Institut für Jugendarbeit des BJR • Germeringer Straße 30 • 82131 Gauting
Tel: 089 | 89 32 33 0 • info@institutgauting.de

VORPROGRAMM AM MONTAG, 20. März 2023

15.00 – 18.00

Die bunte Jugendmedienwelt: Jugendliche präsentieren neue Entwicklungen

Eine Kooperationsveranstaltung des Netzwerks Interaktiv München, des Pädagogischen Instituts – Zentrum für Kommunales Bildungsmanagement der LH München und der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern. (Weitere Informationen unter www.interaktiv-muc.de)



19.30

Gaming-Night

Offenes Angebot für gemeinsamen Spielspaß

DIENSTAG, 21. März 2023

11.00 Begrüßung

11.15 Vorträge (in Gauting und im Stream)

- **Nutzergenerierte Inhalte der Gaming-Community: Potentiale unangeleiteter, informeller Kreativformen**
Prof. Martin Geisler, Ernst-Abbe-Hochschule Jena
- **Right to Play – ein kinderrechtlicher Blick auf Spielen im digitalen Umfeld**
Prof. Friederike Siller, Technische Hochschule Köln

 12.30 Mittagspause

14.00 Praxisimpulse in Gauting

- **Ausbruch in der Klötzchenwelt – Escape-Welten in Minecraft Education Edition**
Christoph Kaindel, Wiener Bildungsserver
- **Suchtprävention im Kontext von Mediennutzung**
Tanja Orta, Condrops e.V., Starnberg und Mel-David Tersteegen, Inside Condrops e.V., München
- **Spielraum Fiktion**
Peter Gotthardt, Waldritter e.V., Köln



Online-Praxisimpulse

- **Empowerment in Games – wie inklusiv sind Videospiele wirklich und welche Ressourcen können durch sie erschlossen und aktiviert werden?**
Stephanie Rifkin, Digital Streetwork Bayern, Nürnberg
- **Lernspiele selbst erstellen: Tipps, Tricks, Tools**
Johanna Beier, PI-ZKB der LH München und Sonja Di Vetta, SIN – Studio im Netz, München

15.30 Kaffeepause

16.00 Verspielte Welt (in Gauting und im Stream)

Präsentation von Medienprojekten aus dem Förderprogramm des Stadtjugendamts und des Netzwerks Interaktiv für Medienprojekte von und mit Kindern und Jugendlichen in München (Herbstausschreibung 2022)

16.30 Projekt-Präsentation in Kleingruppen: „Verspielte Welt“ (in Gauting)

18.00 Abendpause

19.30 Abendprogramm in Gauting

Let's Play! Online-Games, Bildungsspiele, VR-Welten und pädagogische Materialien

MITTWOCH, 22. März 2023

09.00 Vorträge (in Gauting und im Stream)

- **Gamifi...what??? – Eine Einführung in die Möglichkeiten digitaler Spiele in der Bildung**
Ines Hensch, Kompetenzzentrum für digitales Lehren und Lernen der Universität Augsburg
- **Zukünfte des Gaming. Eine kritische Betrachtung aktueller Trends und Buzzwords.**
Prof. Jochen Koubek, Universität Bayreuth
- **Kurzvorstellung der Förderinitiative „Stärker mit Games“**
Niels Boehnke, Stiftung Digitale Spielekultur, Berlin

10.45 Kaffeepause

11.00 Praxisimpulse in Gauting

- **InGame – Medienbildung inklusiv mit digitalen Spielen**
Michael Gurt, JFF – Institut für Medienpädagogik, München und Bastian Krupp, TH Köln
- **Kompetitive Gaming- und eSport-Events in der Jugendarbeit: Erfahrungen und Ideen**
Veit Hartung, Medienzentrum Parabol, Nürnberg
- **Games-Journalismus in der Jugendarbeit**
Linda Scholz und Daniel Heinz, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, Köln



Online-Praxisimpulse

- **Østerskov: Learning through Play**
Esben Harboe, Østerskov Efterskole, Hobro/Denmark
- **Unverpixelter Hass – toxische und rechtsextreme Gaming Communitys**
Mick Prinz, Amadeu Antonio Stiftung, Berlin

12.30 Mittagspause

14.00 Interaktiv-Salon (in Gauting und im Stream) Digitale Spiele – mehr als Pop und Kommerz?

Hendrik Lesser, Remote Control Productions und Games Bavaria Munich, und Christian Schiffer, Bayerischer Rundfunk und Wasted-Magazin, München



15.30 Tagungsabschluss

16.00 Ende