



Foto: gorodenkoff / istockphoto.com

Game on Education

Digitale Spiele und (Jugend-)Bildung

43|18

20. bis 22. September 2018 | Lutherstadt Wittenberg, Ev. Akademie
Leitung: Tobias Thiel (Ev. Akademie Sachsen-Anhalt) mit Jan Grooten (Ev. Akademie Thüringen)

Digitale Spiele sind Kulturgut und bei sehr vielen jungen Menschen beliebt. In einigen werden zudem aktuelle gesellschaftliche Themen behandelt. Wie kann man diese Potenziale für die (politische) (Jugend-)Bildung nutzen? Wissenschaftlich reflektierte und in der Praxis erprobte Bildungsangebote werden von Wissenschaftlerinnen, Pädagogen und Jugendlichen vorgestellt und diskutiert. Im Anschluss besteht die Möglichkeit, an der Wittenberger LAN-Party teilzunehmen, die von jungen Erwachsenen organisiert wird. Eingeladen sind Multiplikator*innen und junge Erwachsene (ab 18 Jahren)

Anmeldung bis 13.09.18: www.j-a-w.de/games
Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V., Schlossplatz 1d, 06886 Wittenberg
Kordula Wolters (Tagungsassistentin) | Tobias Thiel (Studienleiter)
Tel.: 03491-4988-11 | -15 | Mail: wolters@ev-akademie-wittenberg.de | thiel@ev-akademie-wittenberg.de

Teilnahmebeitrag: 75 € (DZ) / 115 € (EZ) / 25 € (erm.) / 25 € (o. Übern.)
Bitte auf folgendes Konto überweisen:
DE05 8055 0101 0000 0289 59 | BIC: NOLADE21WBL | Verwendungszweck: Tag. 43/18 Game On Education

Unterkunft: Colleg Wittenberg (Jüdenstr. 8, www.collegwittenberg.com)
Hotel „Am alten Anker“ (Dessauer Str. 286, www.amaltenanker.de)

Die Veranstaltung findet in Kooperation mit der Evangelischen Akademie Thüringen, der Jugendbildungsstätte Junker Jörg, der Ernst-Abbe-Hochschule Jena, dem Institut für Computerspiel Spawnpoint und LAN-Party Team WB sowie im Rahmen der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung statt und wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.

Programm:

Donnerstag, 20.09.2018

- 14:30 Ankommen
15:00 Begrüßung, Programm und Vorstellungsrunde
15:30 Digitale Spiele und Bildung,
Prof. Dr. Martin Geisler, Ernst-Abbe-Hochschule Jena
16:30 Kaffeepause
17:00 Aktivierende Diskussionen mit den Teilnehmenden zum Vortrag, Moderation Tobias Thiel und Jan Grooten
18:00 Abendessen
19:00 Games I - angeleitete Spieleinheit,
Studierende der Ernst-Abbe-Hochschule Jena
sowie Spiel- und Austauschstationen am digitalen Lagerfeuer
Ende gegen 22:00

Freitag, 21.09.2018

- 09:00 Digitale Spiele, politische Jugendbildung und Partizipation, Tobias Thiel und Jan Grooten
10:00 Parallele Workshops I
 - Transfer analog-digital (Real-Life Capture-the-Flag, Offline-Egoshoooter),
Studierende der Ernst-Abbe-Hochschule Jena
 - Kunst & Kultur: „Mein Avatar und Ich“,
Studierende der Ernst-Abbe-Hochschule Jena
 - Jugendschutz und Games
Marek Brunner, Leiter des Testbereichs der USK, Berlin
 - Vom politischen Berlin bis zum gemeinsamen Überleben in Minecraft
Andrea Janssen, freie Trainerin, Leipzig12:00 Mittagessen
14:30 Parallele Workshops II
 - Reflexion: Die Heldenreise
Studierende der Ernst-Abbe-Hochschule Jena
 - Prävention: Impuls, Test, primäre/sekundäre/tertiäre Prävention
Studierende der Ernst-Abbe-Hochschule Jena
 - Vom Calliope-Mini zum Eigenbau-Arcade-Automaten – code, play & make mit Kindern und Jugendlichen,
Robert Müglitz, Projekt „EinPlatinenJugendlicher – 1*:)“, Freier Künstler, Halle, und
Stephan Meurer, Projekt „Jugend im Land 3.0“ und Jugendclub 83 e.V Wolfen Nord
 - Serious Games in der politischen Bildung – Möglichkeiten zur Vermittlung politischer Kompetenzen,
Niklas Krüger, Erziehungs- und Sozialwissenschaftler, Augsburg16:30 Kaffeepause
17:00 „Warum sich Jugendliche für Spiele interessieren und eine LAN-Party gesellschaftliche Bedeutung haben
kann?“,
Marcus Wagner, LAN-Party Team WB, Wittenberg, und Tobias Thiel im Gespräch
18:00 Abendessen
19:30 Games II - Junge Erwachsene führen in ihre Spielkultur ein
Teilnahme an der Wittenberger LAN-Party
Ende gegen 21:30 (oder später)

Samstag, 22.09.2018

- 09:00 Entwickeln von Konzepten für die eigene Bildungspraxis – Fortführung der Anregungen aus den Workshops,
Mod. Tobias Thiel, Jan Grooten und Stephan Meurer
10:00 Finanzierung von Videospiele-Workshops über „Kultur macht stark“,
Niels Boehnke, Stiftung Digitale Spielkultur
10:20 Fortsetzung Workshopentwicklung
11:00 Tagungsfeedback, Prof. Martin Geisler,
und Auswertung
12:00 Mittagessen & Ende, optional Teilnahme an der Wittenberg LAN-Party bis Sonntagmittag

Parallel zum Programm und in den Pausen stehen Studierende als Ansprechpartner/-innen zur Verfügung und bieten ein Gamer-Deutsch-Wörterbuch an. Außerdem wird es Gelegenheit geben an Spielstationen, Spiele, Konzepte, Retrogames und mehr auszuprobieren.