Mehr als Zocken! Gaming verstehen und pädagogisch nutzen



Referent: **Thilo Eisermann von Spawnpoint e.V.**
Teilnahme via Zoom
15.12.2026 um 16:00 - 19:00 Uhr

zur Anmeldung

Zwischen Faszination, virtuellen Welten und echten Herausforderungen
Minecraft, Fortnite, Roblox und Co. sind für viele Kinder und Jugendliche weit mehr als bloßer Zeitvertreib. Hier werden Freundschaften gepflegt, Herausforderungen gemeistert, kreative Welten erschaffen und Erfolge gefeiert. Gleichzeitig sorgen lange Spielzeiten, In-Game-Käufe, problematische Inhalte und Konflikte rund ums Gaming für Unsicherheit.
Was fasziniert junge Menschen eigentlich so sehr an digitalen Spielen? Wo liegen Chancen und Risiken? Und wie können Fachkräfte mitreden, auch wenn sie selbst keine Gamer:innen sind?
In dieser Fortbildung tauchen wir gemeinsam in die Welt digitaler Spiele ein. Wir schauen hinter die Kulissen beliebter Games, lernen Spielmechanismen und Geschäftsmodelle kennen und beschäftigen uns mit der Bedeutung von Gaming für die Lebenswelt junger Menschen.
Dabei bleibt es nicht bei der Theorie: Sie erhalten Gelegenheit, Spielwelten und Methoden selbst auszuprobieren, und entdecken, wie Gaming zum Ausgangspunkt für Gespräche, kreative Projekte und medienpädagogische Angebote werden kann.

ein Projekt der AKJS

Gefördert vom GKV-Bündnis für GESUNDHEIT Brandenburg