

Digitale Spiele pädagogisch nutzen

SEMINAR

17.05.2022 um 16:45 Uhr

Videospiele stellen nicht nur Eltern, sondern auch pädagogische Fachkräfte vor Herausforderungen. Wie sollen sie damit umgehen und wie können digitale Spiele pädagogisch genutzt werden? Dazu fand kürzlich das zweitägige Seminar „Gaming – Chancen und Grenzen“ im Triangel Sankt Vith statt. Dabei wurden Grenzen und besonders auch Chancen der Videospiele unter die Lupe genommen.



Erfahrungen rund um digitale Spiele machten die Teilnehmer im gemeinsamen Austausch sowie beim Spielen selbst.

Die vom Jugendbüro, als Nationale Agentur für Erasmus+, geplante Weiterbildungsmaßnahme bot den 22 Teilnehmern aus Luxemburg, Deutschland, Belgien und Österreich die Möglichkeit, in die Welt der Videospiele einzutauchen und das Thema pädagogisch zu betrachten.

Zum Zeitvertreib hat der Mensch schon immer gespielt, doch in den letzten Jahren gewinnt das digitale Spielen immer mehr an Bedeutung. Weil die Welt der digitalen Spiele so rasant wächst, ist es nicht immer einfach, den Überblick zu bewahren. Um das Spielverhalten von Jugendlichen besser zu verstehen, ist es beispielsweise hilfreich, gewisse Mechanismen zu kennen.

Dazu wurden am ersten Tag der Weiterbildung eine allgemeine Einführung, die Nebeneffekte und Grenzen des Themas Gaming vorgestellt, um die Vielschichtigkeit des Themas zu beleuchten.

Vor Ort konnten anschließend verschiedene Spielkonsolen „angezockt“ werden. Abends ging es zur Gaming-Lounge des ESEB (E-Sports East Belgium) in Büllingen, wo Teilnehmende in einer LAN-Party selbst Spiele ausprobieren durften, um mit- und gegeneinander zu spielen. Am nächsten Tag der Weiterbildung haben sich Teilnehmer in einer Beurteilungsrunde über die gewonnenen Erfahrungen ausgetauscht und Fragen zum Umgang mit Computer- und Videospiele in der Jugendarbeit diskutiert. Anschließend erfuhren sie in Praxisworkshops, wie die Grundzüge des Spieleprogrammierens („Coding“) aussehen, wie Spiele im Bildungskontext eingesetzt werden können („Game-based Learning“), und wie sich digitale Spiele analog umsetzen lassen in der Arbeit mit Jugendlichen.

Die internationale Erasmus+ Weiterbildungsmaßnahme wurde in Zusammenarbeit mit dem Ministerium der Deutschsprachigen Gemeinschaft, dem Verein E-Sports East Belgium und Medienwelten ermöglicht. Weitere Infos zu Erasmus+ und den Möglichkeiten gibt es unter: www.jugendbuero.be (<http://www.jugendbuero.be>). (red/um)