



## Workshop: Gaming als Bestandteil (medien-)pädagogischer OKJA

Gaming nimmt bei den Mediennutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle ein. Games in analoger und digitaler Form können in der medienpädagogischen Praxis gut an Bedürfnisse von Zielgruppen, Wünsche der Mitspieler\*innen oder Spezialthemen angepasst werden. Sie bieten attraktive Kommunikationsanlässe und fördern einen respektvollen und demokratischen Austausch. In der ersten Hälfte des Praxisseminares, erhalten die Teilnehmer\*innen die Gelegenheit sich über funktionierende medienpädagogische Angebote in den Einrichtungen auszutauschen und Herausforderungen zu erörtern. In der zweiten Hälfte werden in einem Parcours nach dem „learning by doing“-Ansatz einige Konzepte mit Gamingbezug praktisch erprobt.

<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienpädagogische Ansätze im Bereich Gaming kennenlernen.</li> <li>• Chancen und Bedingungen für die Umsetzung medienpädagogischer Konzepte identifizieren.</li> <li>• Konzeptvorschläge gemeinsam ausprobieren und „mitnehmen“.</li> </ul>
<b>Themen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Austausch über vorhandene Erfahrungen zum Thema Gaming. Was klappt (noch nicht) und warum?</li> <li>• Identifikation von Zielgruppen, Themen und Ressourcen in der eigenen Einrichtung.</li> <li>• Hauptströmungen der (Medien-)Pädagogik und ihre Ziele.</li> <li>• Beispielformate für den Einsatz von Medien in der OKJA</li> <li>• Gemeinsame praktische Erprobung einiger Anwendungsbeispiele in konstruktiver Atmosphäre anhand von Stationen.</li> <li>• Möglichkeiten der Partizipation und Mitgestaltung durch die Kinder und Jugendlichen.</li> </ul>
<b>Zielgruppe</b>	Fachkräfte der Offenen Kinder- und Jugendarbeit
<b>Verantwortlich</b>	Nico Nolden

### Voraussetzungen und Hinweise

Die Veranstaltung findet von 9.00 – 13.00 Uhr im SPFZ statt.

Die Bereitschaft zur Selbstreflexion und aktiven Beteiligung (auch mit eigenen Fallbeispielen) wird vorausgesetzt. Smartphone und Laptop müssen selbst mitgebracht werden.

Das Seminar ist Teil der Fortbildungsreihe „Triple A OKJA“, die digitale Medienkompetenzen in fünf Schwerpunktfeldern vermittelt. Es kann in einem der zwei Felder angerechnet werden: „Digitale Angebotsformen“ oder „Partizipation und Teilhabe“. Das Seminar wird von der Freien und Hansestadt Hamburg und dem ESF Hamburg gefördert und ist für alle Teilnehmer\*innen kostenfrei.

### Veranstaltungen und Termine

Nummer	Termin	Anmeldeschluss	Ort	Referent/in
93.990	26.06.23	11.06.23	SPFZ	Thilo Lübker





Weitere Veranstaltungen aus der Reihe „Triple A OKJA“

Nummer	Termin	Thema	Ort	Referent/in
93.992	21.06.23	Spotlight: Schnelle Tools für Inklusion	Online	Carola Werning
93.991	05.07.23	Workshop: Schnelle Tools für Inklusion	Online	Carola Werning
93.987	06.07.23	<i>Spotlight</i> : Meme-Kultur	SPFZ	Nico Nolden
93.989	25.08.23	<i>Spotlight</i> : Datenschutz FAQ	Online	Sebastian Reich
93.988	5.+12.9.23	<i>Workshop</i> : Podcasts 1	extern	Florian Jacobsen
93.986	20.+27.9.23	<i>Workshop</i> : Podcasts 2	extern	Florian Jacobsen

