

KONTAKT UND ANMELDUNG

Plätze für die Workshops sind begrenzt.

Teilnahme nach Anmeldung bei:

Ciya Rädler

M craedler@bs-anne-frank.de


Ansprechpartnerin:


Hong N. Nguyen


M hnguyen@bs-anne-frank.de

Telefon: 069 / 56 000 254

Bildungsstätte Anne Frank
Zentrum für politische Bildung
und Beratung Hessen
Hansaallee 150
60320 Frankfurt am Main

 [bildungsstaette.anne.frank](https://www.facebook.com/bildungsstaette.anne.frank)

 [BS_AnneFrank](https://twitter.com/BS_AnneFrank)

 [bsannefrank](https://www.instagram.com/bsannefrank)

ONLINE AUF ZOOM



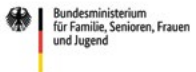
THE GAME IS NOT OVER!

WIE KÖNNEN WIR JUGENDLICHE MIT COMPUTERSPIELEN ERREICHEN?

Digitaler Fachtag
Donnerstag, 04.11.2021
10 – 16 Uhr

Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Demokratie *leben!*

bildungsstätte
anne frank

THE GAME IS NOT OVER!

Digitale Lernkonzepte zur Radikalisierungsprävention

Rund die Hälfte der Deutschen spielt Games auf der Konsole, auf dem Computer, auf dem Smartphone. Diese gesellschaftliche Akzeptanz führt zu einem wachsenden Interesse auch gegenüber Spielen mit pädagogischem Anspruch.

Das riesige Potential stellt die Bildungsarbeit aber auch vor neue Herausforderungen. Bei spielerischen Ansätzen ist die Lernmotivation oft größer. Auch komplexe Inhalte werden leichter aufgenommen. Wenn jedoch Inhalt und Spielprinzip nicht zusammenpassen, sind die Spieler*innen schnell gelangweilt – und steigen aus.



Und trotz eines gewissen Unterhaltungsgrades sollte die Ernsthaftigkeit nicht verloren gehen. Insbesondere bei dem Thema Radikalisierung ist ein diskriminierungssensibler Umgang sehr wichtig, um Diskriminierung nicht zu reproduzieren und Betroffene zu schützen.

Die Bildungsstätte Anne Frank hat auf diesem Gebiet wichtige Erfahrungswerte gesammelt: Mit dem Serious Game „Hidden Codes“ haben wir in diesem Jahr ein Novum in der politischen Bildungsarbeit vorgestellt. Das Game sensibilisiert junge Menschen dazu, Anzeichen von rechter und islamistischer Radikalisierung zu erkennen und adäquat darauf zu reagieren – spielerisch und realitätsnah zugleich.

Wie können digitale Spiele im Unterricht kreativ und sinnvoll eingesetzt werden? Welche Potenziale und Herausforderungen gibt es?

PROGRAMM

DONNERSTAG

04. NOVEMBER 2021

DIE VERANSTALTUNG FINDET DIGITAL AUF ZOOM STATT. NACH IHRER ANMELDUNG ERHALTEN SIE WEITERE INFORMATIONEN.

VORMITTAG

SERIOUS GAMES – MEHRWERT VON SPIELEN IM PÄDAGOGISCHEN KONTEXT

Vortrag von der Stiftung digitale Spielekultur
(inkl. Live Transkription)

WORKSHOPS ZU SERIOUS GAMES

Game Hidden Codes

Céline Wendelgaß, *Bildungsstätte Anne Frank*
Michael Geithner, *Playing History*

Game Loulu

Caspar Weimann, *onlinetheater.live*

Game Jessika

Seren Besorak, *TriTrie Games*

Game Decount

Daniela Pisiou, *extremismus.info*

13 – 14 UHR

PAUSE

NACHMITTAG

PODIUMSDISKUSSION

(inkl. Live Transkription)

Roman Knipping-Sorokin, *Fachbereich Kulturwissenschaften, Universität Hamburg*

Mick Prinz, *Forschungsgruppe Modellprojekte*

Renate Hillen, *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur*

Moderation:

Kira Ayyadi, *Amadeu Antonio Stiftung*