

Proaktiv – Informativ – Präventiv

Bildungspotentiale von Videospielen diskutieren, für Risiken sensibilisieren

Für Lehrer*innen und Studierende aller Fächer

Programm

1. Digitalisierung in der Schule

Dr. Julia Hense (Gesellschaft für Medien- und Kompetenzforschung mbH)

2. Videospiele in der Schulpraxis

Dr. Marco Fileccia (Heinrich-Heine-Gymnasium Oberhausen)

3. Geschichte und Videospiele

Lukas Boch (WWU Münster, Vorstand Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele)

4. Videospiele und Technologie im Sportunterricht

Dr. Dennis Reidsma (University of Twente, Enschede)

5. Videospiele in der Schule – Podiumsdiskussion

Wann?

12. Juni 2021

15 – 17 Uhr

Wo?

Kostenloser Online Stream LINK:

go.wwu.de/zf342









Moderation:

Miriam Gerding

Gefördert von der Universitätsgesellschaft Münster

Organisation: Edda van Meurs, Jona Greve, Colja Homann, Jonathan Kuban, Malik Cakir, Prof. Dr. Till Utesch