

Computerspielkulturen und Twitch

Inhalt: Dem Computerspiel wird in der gesellschaftlichen Öffentlichkeit zumeist vorurteilsbehaftet begegnet. Zu selten werden gewinnbringende Potenziale betrachtet. Folglich dominieren bewahrpädagogische Betrachtungen. Dabei zeigen wissenschaftliche Studien, dass Computerspiele, insbesondere während der Corona-Pandemie, auch wichtige Gelegenheiten bieten, um mit anderen in Kontakt zu treten/zu bleiben. Auf diese Weise konnten die für den Präsenzalltag geltenden Einschränkungen aufgrund diverser, vonseiten der Gaming-Community initiierten Vorstöße zu einem großen Anteil medial kompensiert werden. Im Kontext von Computerspielen ist hier u.a. die Online-Streaming-Plattform twitch.tv zu nennen. In dieser Fortbildung soll twitch.tv vorgestellt werden. Darauf aufbauend soll der Frage nachgegangen werden, welches pädagogische Potenzial dieser Plattform innewohnt. Im Plenum sollen anschließend Szenarien besprochen werden, wie diese Plattform im Unterricht thematisiert werden kann.

Nr: 24L3000402

von: 19.02.2025 | 15:30:00 Uhr

bis: 19.02.2025 | 17:00:00 Uhr

Anmeldeschluss: 12.02.2025

Kapazität: 30

Einordnung: Medienbildung - E-Learning - Bildung in der digitalen Welt - Moderne Medienwelten

Veranstaltungsleiter: Kiefer, Dr. Florian

Zielgruppe: Seiteneinsteigende, Lehrkräfte, LiV, Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst, Medienpädagogische Berater

Veranstaltungsort: Online

Dozent: Kiefer, Dr. Florian

Hinweis

Sie erreichen die Webseite mit Ihrer Fortbildung, indem Sie die untenstehende Adresse in die Adresszeile Ihres Internetbrowsers eingeben und anschließend die "Entertaste" drücken.

http://www.bildung-lsa.de/index.php?KAT_ID=15702&fortbildung_id=65677#f65677

Alternativ können Sie auch den nebenstehenden QR-Code mit Ihrem Handy scannen und die entsprechende Seite aufrufen.

