

Schule und Games: Inklusion und Games

Karolina Albrich

Projekt "Gaming ohne Grenzen"

Projekt "Medienkompetenz für Bilderstöckchen"

albrich@fjmk.de

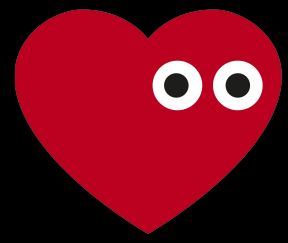
Daniel Heinz

Fachbereichsleitung Games

Projekt "Spieleratgeber-NRW"

heinz@spieleratgeber-nrw.de

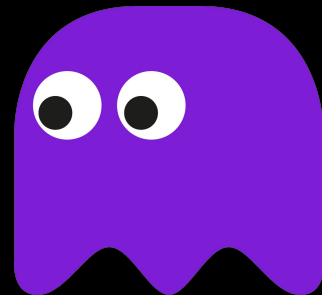




Wie können Games eingesetzt werden, um Kinder und Jugendliche für eine vielfältige Gesellschaft zu sensibilisieren und Gemeinschaft zu fördern?

Welche Barrieren haben digitale Spiele und wie lassen sie sich überwinden?

Welches Potenzial bietet das Medium, um Empowerment-Prozesse anzuregen?



**Das Projekt zum Thema
Barrierefreiheit digitaler Spiele für
Jugendliche von 12 bis 27 Jahren.**

GAMING OHNE GRENZEN

Ein Projekt der

fmk 
Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW

Gefördert durch die
**Aktion
MENSCH**

und


congstar



Das Projekt

- Wir sind ein Projekt der außerschulischen Jugendarbeit
- Wir möchten herausfinden, welche **digitalen Spiele** mit verschiedenen Einschränkungen spielbar sind
- Dazu testen wir diese in fünf wöchentlich stattfindenden **inklusiven Spieletest-Gruppen** im Raum Köln und Umgebung
- Die medienpädagogische Arbeit mit **Jugendlichen und jungen Erwachsenen von 12 bis 27** Jahren mit und ohne Behinderung steht im Fokus!
- Welche Spiele sind besonders barrierearm? Mit welchen Technologien lassen sich Hürden überwinden? Die **Ergebnisse unserer Tests** halten wir auf dieser Website fest:

www.gaming-ohne-grenzen.de

Spilateratgeber **NRW**

30 Spielertestgruppen in
ganz NRW!

Der pädagogische
Ratgeber für digitale
Spiele!

Mit eigener
Jugendredaktion dem
CTRL Blog



Gefördert vom:

Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Aufwärmen!



Link schicken wir in den Chat!



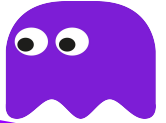
Faszination

Selbstwirksamkeit



Faszination

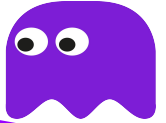
Selbstwirksamkeit



Präsentation

Faszination

Selbstwirksamkeit



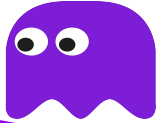
Präsentation

Interaktion



Faszination

Selbstwirksamkeit



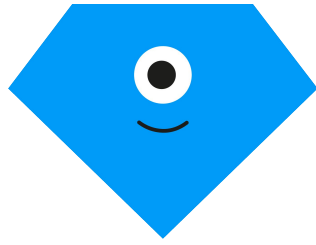
Präsentation

Interaktion



Gemeinschaft

Jugendkultur Gaming



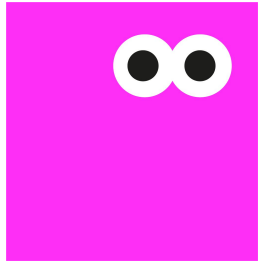
Cosplay

Kyle “Bugha” Giersdorf

gamescom Fortnite Stand

ESL One in Köln

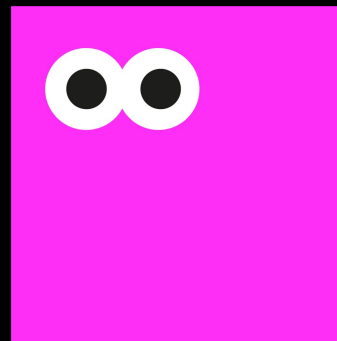
MontanaBlack





Inklusion und Games im Unterricht:

Wählt die Spiele aus, die für Eure Schüler*innen barrierefrei sind.
Wir zeigen Euch, auf was Ihr achten könnt!





Barrieren in Games

Wir testen Spiele in vier verschiedenen Bereichen:



Hören

Funktioniert das Spiel auch ohne Ton? Gibt es Untertitel, die du gut lesen kannst?



Verstehen

Musst du knifflige Rätsel lösen? Ist die Sprache kompliziert? Gibt es viele gruselige Momente, wo du dich erschreckst?



Sehen

Kannst du das Spiel auch spielen, wenn du nicht so gut sehen kannst? Oder wenn du bestimmte Farben nicht unterscheiden kannst?



Steuern

Gibt es Hilfsmittel in den Einstellungen, die du benutzen kannst, um die Steuerung einfacher zu machen?

Hören!



Unleserliche Untertitel



Wichtige Geräusche



Keine Toneinstellungen

Diese Untertitel sind groß
und haben einen guten
Kontra
Die Far
eine ar

Diese Untertitel sind leider
sehr klein und haben einen

•
eigt
>

**Eine große und gut
lesbare Schrift
auf einem Hintergrund
mit viel Kontrast.
Es muss klar sein, wer
gerade spricht!**



Und wenn ich gewinne, krieg ich ein Flugzeug.



er nicht?

Wichtige Geräusche

Oft gibt es in Spielen wichtige Geräusche.

Zum Beispiel:

Wenn ein Gegner in der Nähe ist,
du etwas tun sollst (z.B. das Telefon klingelt) oder
du einen Gegenstand einsammeln kannst.

**Diese wichtigen Hinweise
müssen auch sichtbar sein!**

Diese Untertitel zeigen dir
alle Geräusche in der
Umgebung an. Das ist eine
tolle Einstellung.



Keine Toneinstellungen

Manchmal gibt es in Spielen sehr laute Musik.

Das kann stören.

Zum Beispiel:

Wenn du einem Gespräch zuhören willst.

Vielleicht möchtest du auch
die Stimmen lauter stellen?
Dann kannst du sie vielleicht
besser hören.

Sehen!

Es ist wichtig, dass du das Menü gut lesen kannst.

Leider sind manche Menüs viel zu klein.

Oder auf einem bunten Hintergrund.

Die Schrift ist hellblau und auf einem hellen Hintergrund. Darum hat sie nicht viel Kontrast. Außerdem sind die Schrift und die Möbel sehr klein.



Unleserliche Schrift

Unleserliche Menüs

Unterscheidung durch Farbe

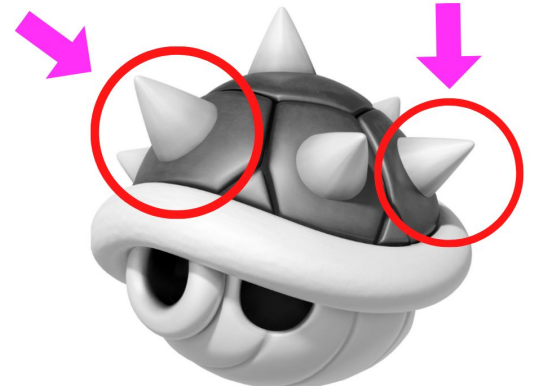
Zum Beispiel bei
Die Sims 4:

Unterscheidung durch Farben

Manche Menschen können
bestimmte Farben nicht
erkennen oder
unterscheiden.
Das nennt sich:
Farben-fehl-sichtig-keit.

Dann sehen zum Beispiel
Rot und **Grün** total ähnlich
aus.

Eher so: **Rot** und **Grün**.



Verstehen!



Keine Tutorials oder Trainingsmöglichkeiten



Keine verschiedenen Schwierigkeitsgrade



Nicht überspringbare Spielabschnitte



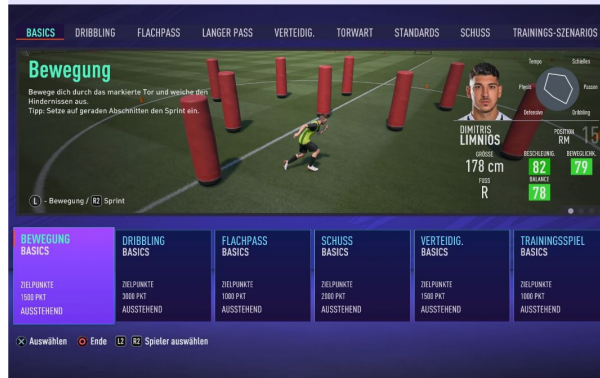
Keine Zusammenfassungen oder Wiederholungen



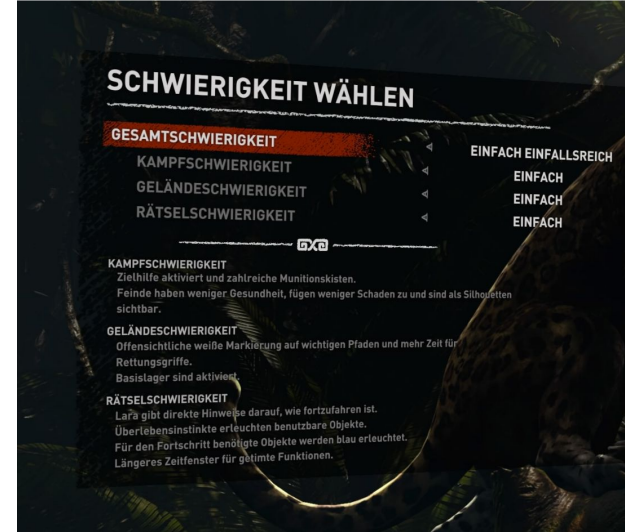
Viel Text und Schrift

Der Trainingsmodus von FIFA 21 bietet viele Möglichkeiten. Du kannst verschiedene Fähigkeiten trainieren.

Zum Beispiel:
Dribbling, Flachpass, Schuss und vieles mehr.



Du kannst einstellen:
Wie schwer soll das Kämpfen sein, das Klettern und das Rätseln.
Es wird genau erklärt, wie es sich auf das Spiel auswirkt.

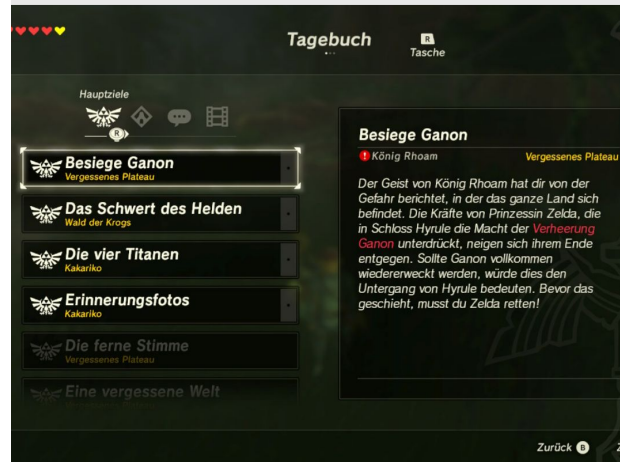


Im Spiel *Grimmige Legenden - Der Fluch der Braut* wie auch in vielen weiteren Wimmelbild-Spielen lassen sich Minispiele überspringen, wie dieser Screenshot zeigt.



Das Spiel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* bietet ein Tagebuch.

Hier kannst du dir **jederzeit** anschauen, was du als nächstes tun kannst.



Das ist der Quick-Chat von *Among Us*.

Du kannst fertige Wörter und Sätze auswählen. Diese stehen dann im Chat. Dann musst du nicht mehr tippen.



Steuern!

-  Tasten gedrückt halten
-  Tasten oft drücken
-  Quick-Time-Events
-  Zeitdruck
-  Tasten nicht umstellbar

Tasten gedrückt halten

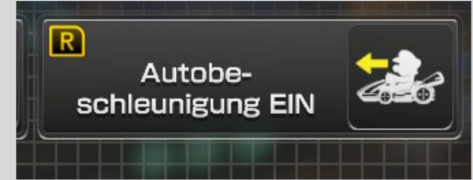
In vielen Spielen musst du eine Taste gedrückt halten.

Bei *Mario Kart 8 Deluxe* gibst du damit Gas.

Das kann anstrengend oder unmöglich sein.

Dafür bietet das Spiel eine tolle Option:

“Autobeschleunigung” lässt dich automatisch fahren.



Zeitdruck

Spannung und Aufregung gehören zu manchen Spielen dazu.

Aber es ist wichtig, dass du im Spiel einstellen kannst:
Ich möchte mehr Zeit für manche Aufgaben.
Oder: ich möchte Hilfe im Spiel.

Im beliebten Online-Spiel *Gartic Phone* gibt es die Möglichkeit, die Zeit die man zum malen hat, deutlich zu verlängern:



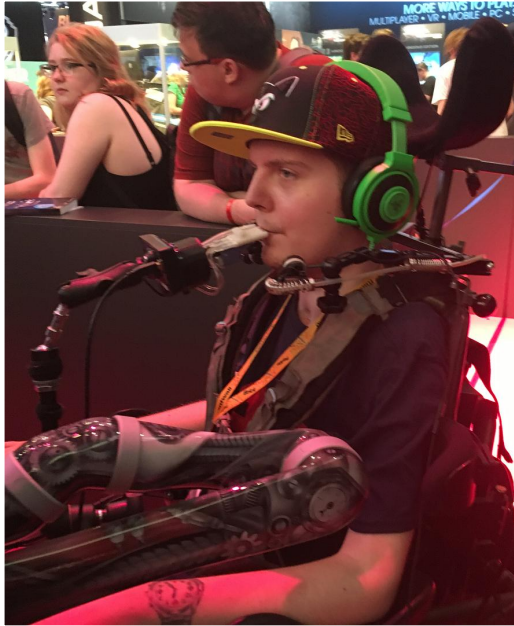
Tasten nicht einstellbar

In Spielen ist die Steuerung unterschiedlich.

Vielleicht fällt es dir schwer dich an die richtigen Knöpfe zu erinnern.
Oder du kannst bestimmte Knöpfe nicht gut drücken.
Zum Beispiel wenn du deine Hand nicht so gut bewegen kannst.

Dann müssen die Tasten einstellbar sein.

Adaptive Controller



Quad-Stick (Saug-Blas-Steuerung)

GoG Botschafter Dennis Winkens
Foto: Privat



Xbox Adaptive Controller

GoG Botschafterin Melanie Eilert
Foto: Anna Spindelndreier

Medienkompetenzrahmen NRW



Für Schulen
in NRW

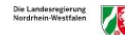


Medienkompetenz-
fördernde Maßnahmen

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quellendokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter CC BY-NC 4.0 I/DE/2020





1.1 Mediene Ausstattung (Hardware)

Mediene Ausstattung (Hardware)
kennen, auswählen und reflektiert
anwenden; mit dieser verantwor-
tungsvoll umgehen

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeu-
ge und deren Funktionsumfang
kennen, auswählen sowie diese
kreativ, reflektiert und zielgerich-
tet einsetzen

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher
speichern, wiederfinden und von
verschiedenen Orten abrufen;
Informationen und Daten zu-
sammenfassen, organisieren und
strukturiert aufbewahren

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit per-
sönlichen und fremden Daten
umgehen; Datenschutz, Privat-
sphäre und Informationssicherheit
beachten

eyetracker "Tobii"



Ausprobieren von assistiver Technologie zum
Beispiel Eyetracker, Vorlesefunktionen, Adaptive
Controller

NVDA - Kostenloser
Screenreader:
<http://nvda.bhvd.de/>

Xbox Adaptive
Controller mit
Logitech Buttons



2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

- Einsatz von Games wie Geoguessr, Cityguesser oder Whaats.com

- Simulationen wie Bus und Bahn-Simulatoren z.B. zum Vorab Durchspielen von Ausflugsfahrten für Menschen mit kognitiver Behinderung

- Spiele bewerten und kritisch hinterfragen.

Wir spielen nun eine Runde Whaats.com!

Cityguesser: <https://virtualvacation.us/guess>
Geoguessr: <https://www.geoguessr.com/>



Bus Simulator



Flight Simulator

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN



3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen



- Zum Beispiel Minecraft Edu, Among Us, Keep Talking and nobody explodes, FIFA
- Im Sportunterricht digitale Spiele ins analoge übertragen
- Analoges vs. digitaler Sport (Just Dance, Ring Fit, Boxen, FIFA)



Minecraft



Among Us



Just Dance 2021

Analoger Shooter

Spielziel: alle Teammitglieder des gegnerischen Teams kampfunfähig zu machen.

Grundregeln: Jede*r bekommt zu Beginn einen roten Ball. Auf dem Boden werden gelbe und blaue Bälle verteilt. Alle Bälle dürfen aufgehoben und wiederverwendet werden. Die Bälle haben verschiedene Effekte!

Ball-Effekte:

- **Rot:** Wirst du von einem roten Ball getroffen, wirst du kampfunfähig und musst dich hinsetzen/ hinlegen und darfst dich nicht mehr bewegen.
- **Blau:** Bist du kampfunfähig und wirst von einem blauen Ball getroffen, wirst du sofort wiederbelebt. Du kannst dich nun wieder bewegen.
- **Gelb:** Wirst du von einem gelben Ball getroffen, bist du für 10 Sekunden bewegungsunfähig und musst auf der Stelle stehen bleiben.

Pädagogisches Ziel:

- Gesundes Gaming: Bewegung und frische Luft für Bildschirmpausen
- Soziales Miteinander + Teamwork fördern





4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

- Draw Your Game, Twine
- Kurzfilme oder Storytelling mit die Sims 4 oder Minecraft

- Gender in Games
- Ethik in Games



Die Sims 4

Metal Gear Solid 5

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN



5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

5.2 Meinungsbildung

Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen



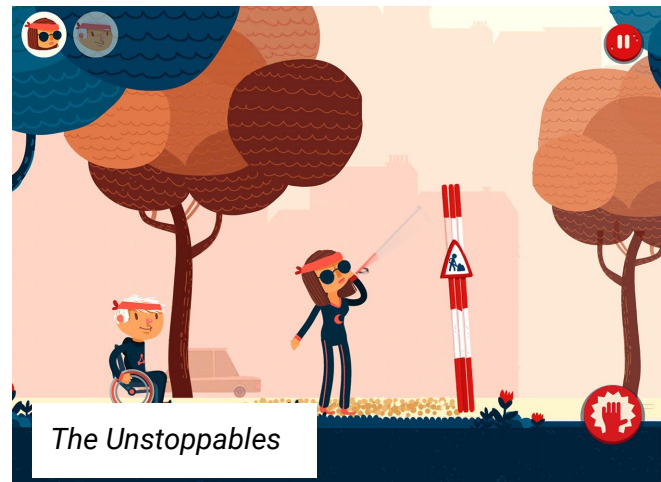
- **Spiele Beurteilen: Barrieren in Games, Altersempfehlungen, Vielfalt in Spielen**
- **Z.B. als Projektwoche: Jede*r bringt sein Lieblingsspiel mit (USK konform)**



- **z.B. The Unstoppables, Games zu Mental Health**
- **Avatare/ Fantasiefiguren erstellen**



<https://www.heroforge.com/>



Gaming ohne Grenzen?

Mit simulierten Einschränkungen zu mehr Verständnis

Wie fühlt es sich an, wenn man nicht gut sehen, hören oder seine Hände bewegen kann? Mit simulierten Einschränkungen digitale Spiele testen und für Barrieren in Games sensibilisieren

DAS BRAUCHT MAN

- digitale Spiele auf Computer oder Konsole
- Materialien, um Einschränkungen zu simulieren, z. B. Klebeband, Tuch, Simulationsbrillen für Seheinschränkungen (online bestellen oder selbst basteln)
- pro Spielstation: 1 Betreuungsperson und max. 6 Teilnehmende
- ca. 2–3 Stunden (mit Pause)

Ziele

- Kinder und Jugendliche auf spielerische Weise für das Thema Barrieren in Games sensibilisieren.
- Barrieren überwinden und Vielfalt fördern durch technische Hilfsmittel und gemeinsames Spielen.

Vorbereitung

- ➔ Computer und/oder Konsolen aufbauen und Controller aufladen, um Wartezeiten während der Aktion zu vermeiden.
- ➔ Spielstationen vorbereiten. Spieletipp für den Einstieg: 1-2-Switch für die Nintendo Switch. Die Minispiele haben verschiedene Schwerpunkte. So lässt sich für alle ein passendes Spiel finden. 1-2-Switch eignet sich für Menschen mit kognitiven, visuellen, auditiven sowie motorischen Einschränkungen.



Durchführung

- ➔ Ablauf erklären, Paare bilden; so kann man sich leichter abwechseln.
- ➔ Die Paare entscheiden sich für eine Spielstation bzw. ein Minispiel und spielen/ testen es vier Mal:
 1. ohne simulierte Barrieren
 2. mit leisem/ausgestelltem Ton ohne zu sprechen
 3. mit Simulationsbrillen für Seheinschränkungen bzw. mit verbundenen Augen
 4. mit nur einer Hand
- ➔ Minispiel bzw. Spielstation wechseln und auf Fragebogen ankreuzen, mit welchen Einschränkungen ein Spiel gut, weniger gut oder gar nicht spielbar war.
- ➔ Gemeinsame Abschlussreflexion: Welche Erfahrungen hast du gemacht? Wie kamst du mit den Barrieren zurecht? (Wie) Konntest du die Barrieren überwinden? Wie kannst du andere bestärken und unterstützen?

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN



6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

6.3 Modellieren und Programmieren

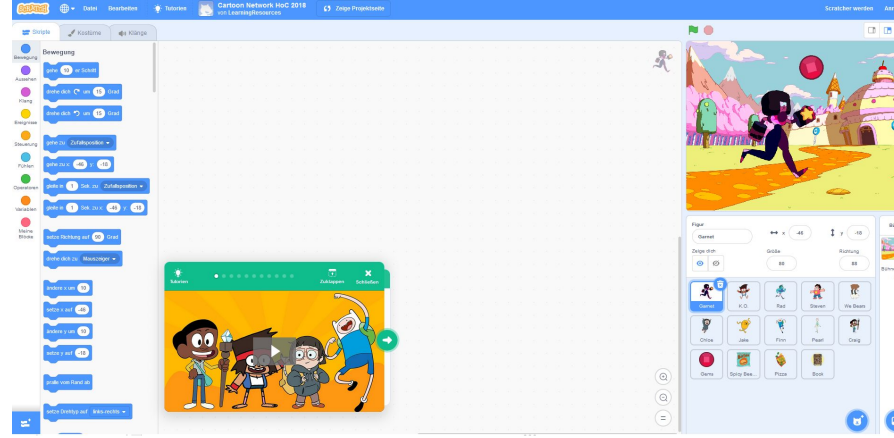
Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

6.4 Bedeutung von Algorithmen

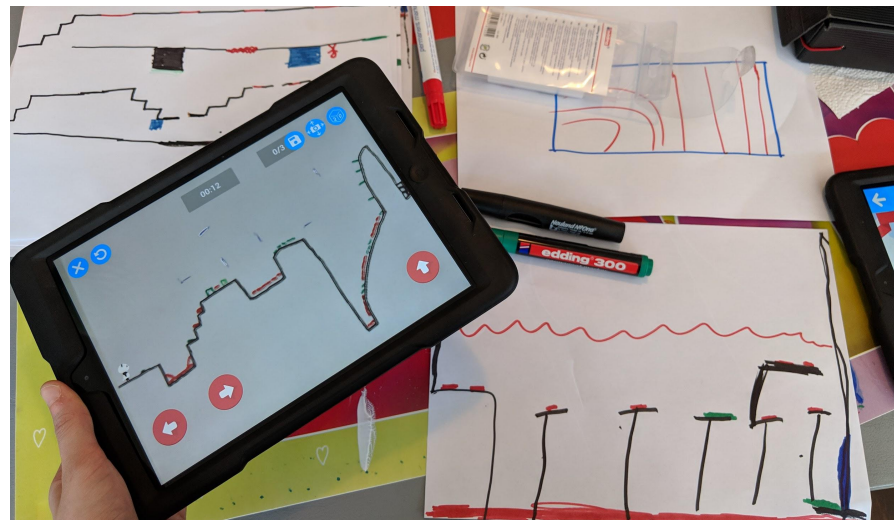
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



- Game Design (Draw Your Game, Bitsi, Skratsh, CoSpaces Edu)
- Minecraft Redstone

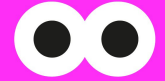


<https://scratch.mit.edu/>



Games for Health

- Bewegungsförderung
- Sprachenlernen
- Lesefähigkeit
- Soziales Lernen
- Mental Health: Gleichgesinnte treffen, Gruppenaktivitäten im Lockdown
- Resilienz



Kompetenzförderliche Aspekte des Gaming



Soziale Kompetenzen:

ethisch-normativer Gehalt fördert Urteils Kompetenzen, Zusammenarbeit im Team

Kognitive Kompetenzen:

Problemanalyse, räumliche Vorstellung und Orientierung, strategische Entscheidungen

Emotionale Selbstkontrolle:

bei hohem Involvement, Auseinandersetzung mit Identität

Aufmerksamkeit und Sensomotorik:

schnelle Wahrnehmung und Reaktion, Multitasking

Medienkompetenz:

Umgang mit komplexen Menü-/ Navigationsstrukturen





Kontakt

Homepage: www.gaming-ohne-grenzen.de

E-Mail Adresse info@gaming-ohne-grenzen.de

Twitter [@gggrenzen](https://twitter.com/gggrenzen)

Instagram [@gaming-ohne-grenzen](https://www.instagram.com/gaming-ohne-grenzen)

Youtube [Spieleratgeber-NRW](https://www.youtube.com/Spieleratgeber-NRW)

Telefon 0221 67 77 41 926



Kontakt

Homepage: www.spieleratgeber-nrw.de

E-Mail Adresse info@spieleratgeber-nrw.de

Twitter [@Spieleratgeber](https://twitter.com/Spieleratgeber)

Instagram [@spieleratgeber](https://www.instagram.com/spieleratgeber)

Youtube [Spieleratgeber-NRW](https://www.youtube.com/Spieleratgeber-NRW)

Telefon 0221 67 77 41 920

- **Faszination**
 - **Warum** spielen Menschen Computerspiele?
- **Wirkung**
 - **Was** machen Computerspiele mit Menschen?
- **Selektion**
 - **Welche** Gründe gibt es für Genre- / Spiel-Präferenz?
- **Rezeption**
 - **Welche** psychologischen Prozesse laufen während des Spielens?
- **Wirkung**
 - **Welche** psychologischen Konsequenzen hat das Computerspielen?
- **Jugenschutz**
 - **Ab welchem Alter** ist ein Spiel pädagogisch geeignet?



Verteilung der Freigaben

