

Vorwissen und Kenntnisse zum Thema "Gender"

"Männer sind ... und Frauen auch! ... überleg dir das mal."
- Lorient

„Der Staat fördert die tatsächliche Durchsetzung der Gleichberechtigung von Frauen und Männern und wirkt auf die Beseitigung bestehender Nachteile hin.“ - Artikel 3 Abs. 2 Grundgesetz

"Machtverhältnisse sind weder geschichtslos noch geschlechtslos" - Johanna Duhn



Alltagswissen

persönliches Interesse

Fortbildungen/
Leitung

Meine
Spielpräferenzen

Analog (Brett- und
Kartenspiele)

Inga

Velvet

Patrick

Marco

Digital stationär
(PC, Konsole, ...)

Digital mobil
(Smartphone, Tablet, ...)

Switch?

Antje (aber früher
den Gameboy
geliebt)

Denise

Lukas

Melanie

kathrin

Daniela

Josefa

Nina

Marie

Stephanie

Katharina

Maike

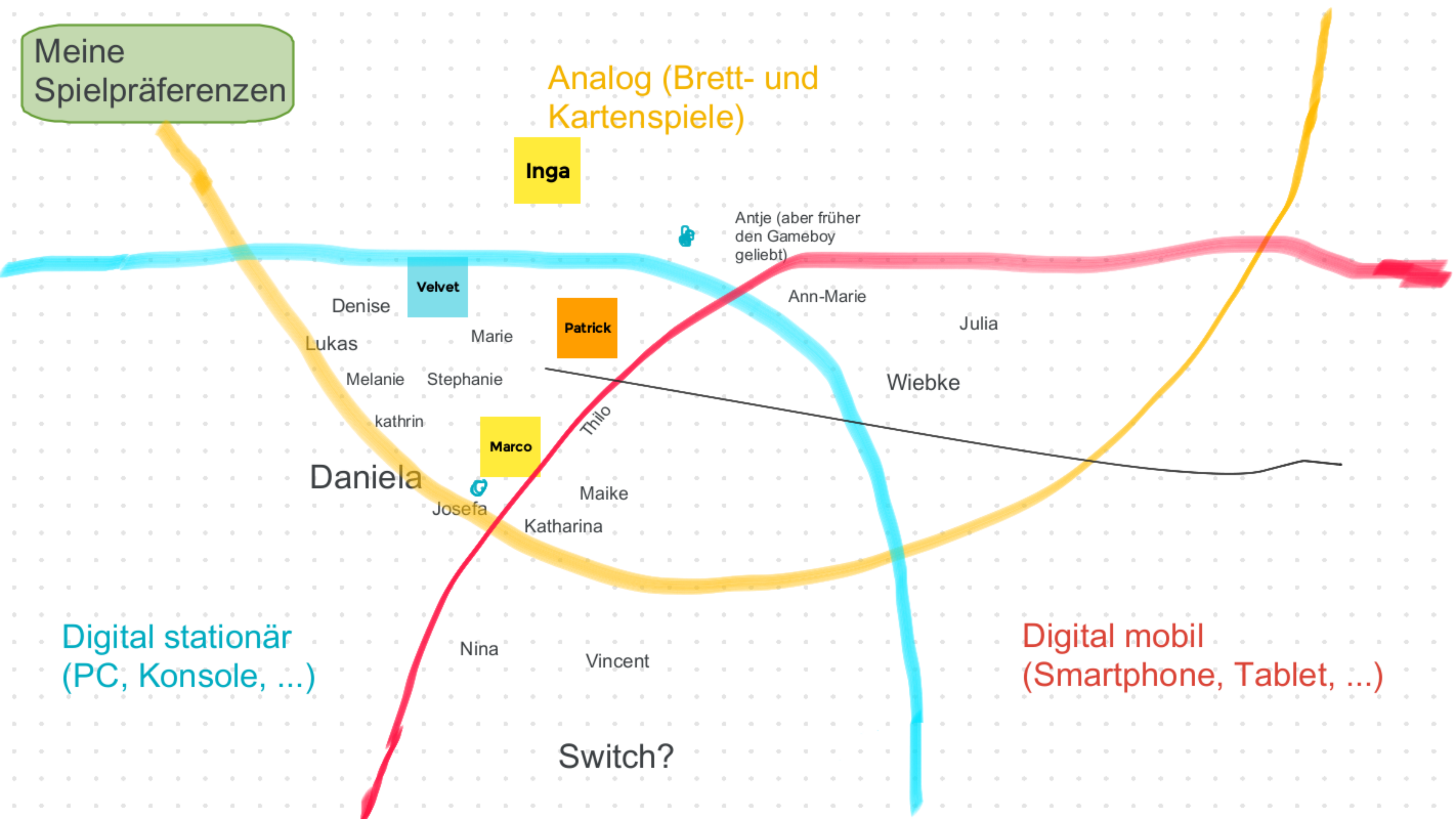
Vincent

Thilo

Ann-Marie

Julia

Wiebke

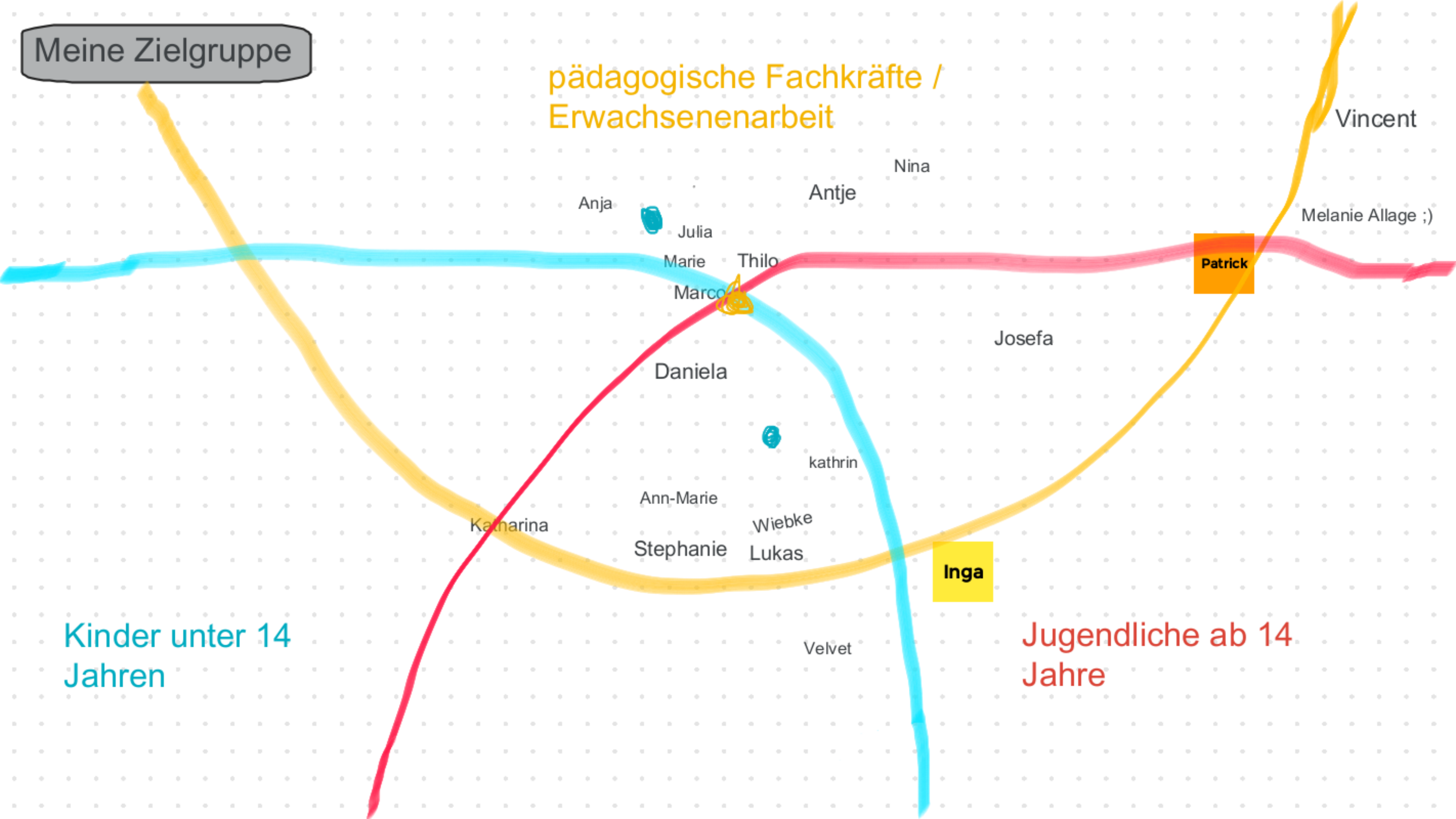


Meine Zielgruppe

pädagogische Fachkräfte /
Erwachsenenarbeit

Kinder unter 14
Jahren

Jugendliche ab 14
Jahre



Anja



Julia

Marie

Marco



Thilo

Antje

Nina

Patrick

Melanie Allage ;)

Vincent

Josefa

Daniela



kathrin

Ann-Marie

Katharina

Wiebke

Stephanie

Lukas

Inga

Velvet

Reflexion zur Umsetzung geschlechterreflektierter medienpädagogischer Angebote im Bereich digitaler Spiele

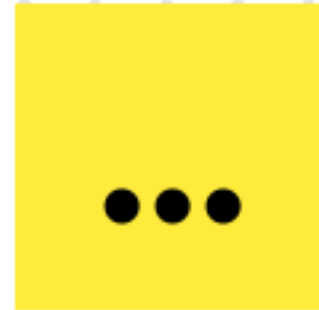
START: Damit will ich anfangen



Austausch für Mädchen zum Online-Gaming (eventuell mit einer erfahrenen Online-Gamerin)

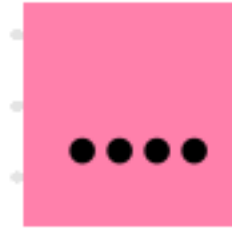
Digitaler Spielenachmittag mit Spielen, die Mädchen ansprechen könnten (Identifikation schaffen)

CONTINUE: Das will ich weiter machen



Twine-Workshops -> Spiel zum Thema Diversity erstellen

STOP: Das will ich nicht mehr tun



Reflexion zur Umsetzung geschlechterreflektierter medienpädagogischer Angebote im Bereich digitaler Spiele

START: Damit will ich anfangen

Bevor ich mit Kindern und Jugendlichen anfangen die Storyline für eigene Spiele zu entwickeln möchte ich mit ihnen über typische Rollenbilder/Darstellungen in Computerspielen sprechen

CONTINUE: Das will ich weiter machen

...

weiter (durchgängig) gendern

mehr öfters trauen

STOP: Das will ich nicht mehr tun

....

Reflexion zur Umsetzung geschlechterreflektierter medienpädagogischer Angebote im Bereich digitaler Spiele

START: Damit will ich anfangen

Expression Games selbst erstellen um Geschichten von Vielfalt zu erzählen / sichtbar zu machen (z.B. Bitsy)

Diversität in digitalen Spielen bewusst zum Thema machen (z.B. in Spielendster*innengruppen).

CONTINUE: Das will ich weiter machen

An Themen dran bleiben, intersektional mitdenken

Bewerbungen von Angeboten bewusst divers gestalten. (z.B.: Gendern)

STOP: Das will ich nicht mehr tun



Reflexion zur Umsetzung geschlechterreflektierter medienpädagogischer Angebote im Bereich digitaler Spiele

START: Damit will ich anfangen



hinterfragen von klassischen Erzählungen und Forschung in der Lehre

+1

Zusammen mit LGBTQIA+ Community Gaming Konzepte genauer ansehen und verborgene Fehler aufdecken, für ein partizipatives Angebot und eine Idee weiter zu verbessern.

Vernetzung mit Menschen, die medienpäd. & geschlechterreflektierte Pädagogik bereits kombinieren



CONTINUE: Das will ich weiter machen

Discord-Regel
Nickname
[Pronomen/Pronomen]
] für alle als Pflicht. So wird man nicht direkt als Queer erkannt, wenn man es ergänzt.



Konzeptentwicklung: geschlechterreflektierte Medienarbeit mit Jungen* - Untersuchung von Männlichkeitsbildern in Games

Discord Namen
Nickname[Pronomen]
als Pflicht für alle beibehalten. So wird man bei [Pronomen] nicht als Queer oder anders erkannt. Insbesondere bei Sprachchats nützlich.

Alternativ "Du" - Mit Info und Hinweis, dass man als von Nutzer*innen evtl. als "er" oder "sie" angesprochen werden kann.

STOP: Das will ich nicht mehr tun



Zielgruppen*schaffung* ausblenden bei Games History

Reflexion zur Umsetzung geschlechterreflektierter medienpädagogischer Angebote im Bereich digitaler Spiele

START: Damit will ich anfangen



CONTINUE: Das will ich weiter machen



STOP: Das will ich nicht mehr tun



Geschlechterreflektierter medienpädagogischer Angebote im Bereich digitaler Spiele

Konkrete Schritte, die wir gehen müssen

Chancen, die sich uns bieten

Herausforderungen, denen wir uns stellen müssen

Grenzen, an die wir stoßen (können)

