



Peter Tscherne, *Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur:*

„Unsere Medienwirklichkeit verändert sich schneller als jemals zuvor. Digitale Spiele sind zunehmend selbstverständlicher Teil des frühkindlichen Medienumgangs und Erziehende suchen Orientierung. Mit der interdisziplinären Fachkonferenz will die Stiftung Digitale Spielekultur zeitgemäße Antworten auf die drängendsten Fragen finden.“

lichen Medienumgangs und Erziehende suchen Orientierung. Mit der interdisziplinären Fachkonferenz will die Stiftung Digitale Spielekultur zeitgemäße Antworten auf die drängendsten Fragen finden.“



Dorothee Bär, *Parlamentarische Staatssekretärin beim Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur und Schirmherrin der Fachkonferenz Digitale Spiele in Kinderhänden:*

„Allen an der Organisation Beteiligten danke ich für ihren Einsatz, das Thema *Digitale Spiele in Kinderhänden* aus dem Schatten der Halbwahrheit und Dämonisierung heraus zu holen. Eltern, Erzieherinnen und Erzieher benötigen einen Leitfaden, der auch die Chancen digitaler Spiele für Bildung, Erziehung und Unterhaltung beleuchtet.“

dem Schatten der Halbwahrheit und Dämonisierung heraus zu holen. Eltern, Erzieherinnen und Erzieher benötigen einen Leitfaden, der auch die Chancen digitaler Spiele für Bildung, Erziehung und Unterhaltung beleuchtet.“



Dr. Anna Sarah Vielhaber, *Leiterin Standortentwicklung und -förderung, Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH:*

„Digitale Welten üben eine magische Anziehungskraft aus. Der Markt wächst rasant – gerade für kleine Kinder – und die richtige Auswahl fällt immer schwerer. Es braucht einen Diskurs und die Auseinandersetzung mit den vielen Möglichkeiten, damit Ideen entstehen, die wirklich allen Spaß machen. Das Medienboard unterstützt daher sehr gern die Fachkonferenz *Digitale Spiele in Kinderhänden*.“

schwerer. Es braucht einen Diskurs und die Auseinandersetzung mit den vielen Möglichkeiten, damit Ideen entstehen, die wirklich allen Spaß machen. Das Medienboard unterstützt daher sehr gern die Fachkonferenz *Digitale Spiele in Kinderhänden*.“

VERANSTALTER



GASTGEBER DER KONFERENZ



FÖRDERER



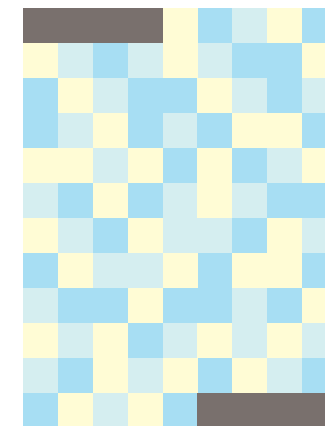
PARTNER



Veranstaltungsort:
Bundesministerium für Verkehr
und digitale Infrastruktur,
Invalidenstr. 44, 10115 Berlin

Impressum:
Stiftung Digitale Spielekultur GmbH
Torstraße 6, 10119 Berlin
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

FACHKONFERENZ #01 DIGITALE SPIELE IN KINDERHÄNDEN



12. November 2015
Programm

Kinder lernen spielend die Welt kennen. Manche Spielformen sind universell, man denke an das Versteckspiel. Andere werden vom kulturellen Kontext und von verfügbaren Technologien bestimmt. Die zunehmende Digitalisierung verändert das kindliche Spielen und Lernen. Ein Touchscreen ist für viele Kinder so selbstverständlich wie eine Buchseite, Laptops werden zum Lernen benutzt, digitale Spiele gehören zum Familienalltag.

Mit der Fachkonferenz *Digitale Spiele in Kinderhänden* erörtert die Stiftung Digitale Spielekultur Handlungsempfehlungen für Eltern und Pädagogen im Umgang mit digitalen Spielformen für Kinder im Alter zwischen 3 und 7 Jahren. Der Ansatz der Konferenz ist interdisziplinär und ergebnisorientiert. Eingeladen sind Experten aus der Wissenschaft, Wirtschaft, Bildung, Politik, Erziehung, Kunst und Kultur.

Die Impulsvorträge und Workshops liefern das Material für einen Guide – ein Ratgeber für alle, die sich für die Zukunft des kindlichen Lernens und Spielens interessieren.

WLAN-Zugang:
SSID: digitalesspielen
Passwort: sier3ahwee

Programm

9:00 Networking

10:00 Eröffnung / Grußworte

Dorothee Bär, *Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur*
Peter Tscherne, *Stiftung Digitale Spielekultur*
Prof. Dr. Linda Breitlauch, *GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche*
Dr. Maximilian Schenk, *BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware*
Ina Göring, *Medienboard Berlin-Brandenburg*

10:15 Keynote

Johnny Haeusler, *Blogger und Autor*

10:50 Gamesmarkt und Kinderspiele

Michael Liebe, *Booster Space*

11:00 Digitale Spiele in Kinderhänden:
Pro und Contra

Impulsvorträge und Diskussion
Jun.-Prof. Dr. Jasmin Bastian, *Universität Mainz*
Florian Berger, *Serious Games Solutions*
Dr. Malte Elson, *Ruhr-Universität Bochum*
Moderation: Tim Rittmann, *Journalist*

11:50 Medienkompetenz in der Praxis
Impulsvorträge und Diskussion

Antje Bostelmann, *Klax Pädagogik*
Dr. Kai W. Müller, *Universität Mainz*
Thomas Schmidt, *Helliwood/Schlaumäuse*
Moderation: Michael Liebe, *Booster Space*

12:45 Mittagspause

13:45 Vorstellung der Tutoren

14:00 Workshops: Arbeit in den Untergruppen

15:30 Kaffeepause

16:00 Workshops: Aufbereitung der Ergebnisse

17:30 Präsentation der Ergebnisse

17:50 Zusammenfassung und Ausblick

18:00 Ende

Zum Mitmachen

Workshop I:

Digitale Spiele in Kinderhänden: Pro und Contra
aus Wissenschaft und Praxis.

Leitung: Florian Berger, Malte Elson

Workshop II:

Medienkompetenz, ganz praktisch:
Digitale Spiele im Erziehungsalltag.

Leitung: Antje Bostelmann, Timo Dries

Workshop III:

Entscheidungshilfe für gute, sinnvolle und unterhaltsame Kinderspiele:
Beispiele und Kriterien.

Leitung: Lidia de Reese, Tobias Miller

Workshop IV:

Lernen mit Computerspielen:
Wie funktioniert das genau?

Leitung: Jan von Meppen, Thomas Schmidt