

Lehrveranstaltung: Gaming und Medienkompetenz in der Sozialen Arbeit

Allgemeine Informationen	
Veranstaltungsname	Gaming und Medienkompetenz in der Sozialen Arbeit Gaming and Media Competence in Social Work
Veranstaltungskürzel	5.11.07.8
Lehrperson(en)	Fietze, Henning (henning.fietze@haw-kiel.de)
Angebotsfrequenz	Regelmäßig
Angebotsturnus	In der Regel jedes Semester
Lehrsprache	Deutsch

Kompetenzen / Lernergebnisse
<i>Kompetenzbereiche: Wissen und Verstehen; Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen; Kommunikation und Kooperation; Wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität.</i>
s. Modulbeschreibung

Angaben zum Inhalt	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von PC-Games, Online- und Konsolenspielen im Kinder- und Jugendalter - möglicher Einfluss medialen Spiels auf die individuelle Entwicklung - die neue Inszenierungskompetenz Jugendlicher - praktische Erprobung von Games - Jugendmedienschutz - Entwicklung eines Beurteilungskataloges zu medialen Spielangeboten - Analyse der Diskussion um Gewalt und Sucht im Game-Kontext - Medienpädagogische Ansätze, "creative gaming" etc..

Lehrform der Lehrveranstaltung	
Lehrform	SWS
Übung	2

Prüfungen	
Unbenotete Lehrveranstaltung	Ja