

## Lehrveranstaltung: Gaming und Medienkompetenz in der Sozialen Arbeit

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

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

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

<b>Lehrform der Lehrveranstaltung</b>	
<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>
Übung	2

<b>Prüfungen</b>	
<b>Unbenotete Lehrveranstaltung</b>	Ja