



# GAMING DISORDERS

# NEWSLETTER

# N.2



Kofinanziert von der  
Europäischen Union



## ZUM PROJEKT

Diese Initiative, die sich über den Zeitraum von 2023 bis 2025 erstreckt, zielt darauf ab, Lehrkräfte und pädagogisches Personal mit den wesentlichen Kompetenzen und Werkzeugen auszustatten, um die Herausforderungen zu meistern, die sich aus dem digitalen Wandel ergeben, und sich dabei speziell auf Spielstörungen zu konzentrieren. Zu unseren Zielen gehören die Aufklärung junger Menschen über die digitale Identität, die Förderung eines verantwortungsvollen Onlinespiels und die Entwicklung evidenzbasierter pädagogischer Programme für eine bessere Prävention und Erkennung.





## PARTNERS



Low-tec ist eine gemeinnützige Organisation in Düren, Deutschland, und bietet Berufsausbildung und Beschäftigungsmöglichkeiten, insbesondere für Geringqualifizierte und Behinderte. Sie bieten Arbeit und Studienmöglichkeiten im Ausland an, wobei sie ihren Standort in der Nähe der Niederlande, Belgiens und Luxemburgs nutzen.



OvarForma mit Sitz in Ovar, Portugal, leitet die Berufsschule von Cortegaça, die eine Berufsausbildung im Bereich psychosozialer Unterstützung anbietet. Sie konzentriert sich auf Auszubildende mit niedrigem sozioökonomischem Hintergrund und bietet Erwachsenenbildung und Zertifizierungen an, wobei Partnerschaften in afrikanischen Ländern bestehen.



Das 4Civility Institute mit Hauptsitz in Dublin, Irland, und Niederlassungen in den USA und im Vereinigten Königreich ist eine gemeinnützige Organisation, die sich auf Höflichkeit, Ethik und alternative Streitbeilegung spezialisiert hat. Sie bietet Schulungen und Unterstützung für die Bewältigung von Konflikten und die Förderung der persönlichen und beruflichen Entwicklung.



INDEPCIE ist ein Schulungsunternehmen in Córdoba, Spanien, das sich auf Einstellungstraining und die Verbesserung der menschlichen Leistung spezialisiert hat. Ihr Fachwissen umfasst Coaching, emotionale Intelligenz, Soft Skills und NLP und zielt darauf ab, die individuelle und organisatorische Effektivität zu verbessern.



Blue Beehive ist ein gemeinnütziger Verein in Ibi, Spanien, der sich auf nichtformale Schulungen in den Bereichen neue Technologien, Kunst und soziale Themen konzentriert und dabei den Schwerpunkt auf Vielfalt und Integration legt. Sie arbeiten mit benachteiligten Gruppen, einschließlich Menschen mit Behinderungen, und bieten innovative Bildung durch IKT-Tools wie VR und AR.



Das CIP mit Sitz in Nikosia, Zypern, ist eine gemeinnützige Organisation, die sich auf globale Bildung, soziale Innovation, Unternehmertum, MINT und nachhaltiges Wachstum konzentriert. Sie trägt zur Bildungsentwicklung und zum Engagement in der Gemeinschaft in Zypern bei.



Auxilium mit Sitz in Graz, Österreich, ist eine gemeinnützige Organisation, die sich auf die Förderung des Bildungs- und Kulturaustauschs in Südosteuropa und der EU konzentriert. Sie sind auf die Entwicklung von Bildungsstandards und die Bildung nachhaltiger Netzwerke spezialisiert. Ihre Arbeit umfasst EU-Projektmanagement, Entwicklung von Bildung und Regionalentwicklungsstrategien.



SPEL mit Sitz in Espinho, Portugal, ist ein Netz von Schulen für sozioökonomisch ausgegrenzte Gemeinschaften. Sie sind auf innovativen Unterricht für Kinder, Erwachsene und Menschen mit Behinderungen spezialisiert und beteiligen sich an europäischen Projekten und Kooperationen mit afrikanischen Ländern.





### BEGRÜSSUNG EINES NEUEN PARTNERS

Wir heißen Auxilium, eine österreichische Organisation, als neues Mitglied des Konsortiums herzlich willkommen. Auxilium schließt sich uns an, wenn wir uns von VAEV verabschieden, und dankt Ihnen für Ihre bisherigen Beiträge zum Projekt.



### WAS WIR ERREICHT HABEN

Vor kurzem haben wir eine umfassende Befragung von Eltern, Schülern und Lehrern durchgeführt. Diese Umfragen haben uns wertvolle Einblicke in die Wahrnehmungen und Erfahrungen der Gemeinschaft mit Spielen gegeben.

Zusätzlich zu diesen Fragebögen haben wir ausführliche Interviews mit Fachleuten aus der Videospielebranche geführt. Diese Interviews boten uns eine einzigartige Perspektive auf die Spielgewohnheiten und die Sicht der Branche auf Spielstörungen.

### WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Wir freuen uns nun, die nächste Phase unseres Projekts ankündigen zu können, die eine Zusammenarbeit mit Psychologen vorsieht. Diese neue Phase wird unser Verständnis durch die Einbeziehung professioneller psychologischer Erkenntnisse über Spielverhalten und -störungen bereichern.

 <https://www.facebook.com/gamingdisorders.erasmus/>

 <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>

 <http://www.youtube.com/@GamingDisorders.Erasmus>

 <http://www.gamingdisorders.eu/>



Kofinanziert von der  
Europäischen Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese verantwortlich gemacht werden.