



Kofinanziert von der  
Europäischen Union



GAMING  
DISORDERS

# PRESSEMITTEILUNG:

FEBRUAR  
2024

## EUROPÄISCHES KONSORTIUM LANCIERT BAHNBRECHENDES BILDUNGSPROJEKT ÜBER SPIELSTÖRUNGEN

Unter der Leitung von low-tec und in Zusammenarbeit mit Partnern aus Europa wurde das von der Europäischen Kommission finanzierte Projekt „Gaming Disorders“ gestartet. Diese Initiative, die sich über den Zeitraum 2023-2025 erstreckt, hat zum Ziel, Lehrkräfte und Bildungspersonal mit den notwendigen Fähigkeiten und Werkzeugen auszustatten, um die Herausforderungen des digitalen Wandels zu bewältigen, wobei der Schwerpunkt auf „Gaming Disorders“ (Spielstörungen) liegt.

Das Projekt zielt darauf ab, junge Menschen über die digitale Identität aufzuklären, verantwortungsbewusstes Onlinespielen zu fördern und pädagogische Programme zur Vorbeugung und Erkennung von spielebezogenen Störungen zu entwickeln.

Bei einem wegweisenden Treffen in Espinho, Portugal, haben die Partner ihre Forschungsergebnisse über die Wahrscheinlichkeit von Spielestörungen in ihren jeweiligen Ländern konsolidiert und damit die Grundlage für die nächste Phase des Projekts geschaffen. In der kommenden Phase werden direkte Befragungen von Schülern, Eltern und Pädagogen durchgeführt, um Erkenntnisse über die Auswirkungen von Spielen zu gewinnen.

Dieses internationale Projekt symbolisiert einen bedeutenden Schritt zur Förderung eines ausgewogenen Verhältnisses zwischen Jugendlichen und digitaler Technologie. Durch die Ausstattung des Bildungspersonals mit gezielten Schulungen und Ressourcen will das Projekt eine sicherere und verantwortungsvollere digitale Zukunft für die kommenden Generationen erarbeiten.



Weitere Informationen und regelmäßige Aktualisierungen zum Projekt finden Sie auf :

-  <https://www.facebook.com/gamingdisorders.erasmus/>
-  <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>
-  <http://www.youtube.com/@GamingDisorders.Erasmus>

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.