



# GAMING DISORDERS

# NEWSLETTER

# N.4

# JANUAR 2025



Co-funded by  
the European Union

## NEUES JAHR, NEUE MÖGLICHKEITEN!

Wir sind offiziell in das Jahr eingetreten, in dem unser Projekt abgeschlossen wird! Dennoch liegt noch viel Arbeit vor uns – neue Aktivitäten, neue Materialien und neue Möglichkeiten, mit der Bildungsgemeinschaft in Kontakt zu treten! Tatsächlich wird unser Team bereits in wenigen Monaten in Schulen in Portugal, Spanien, Irland, Österreich und Deutschland sein, um den pädagogischen Leitfaden, den wir vorbereiten, sowie Materialien für Schulkampagnen gegen Gaming-Störungen zu testen. Aber zuerst ... werfen wir einen Blick zurück!

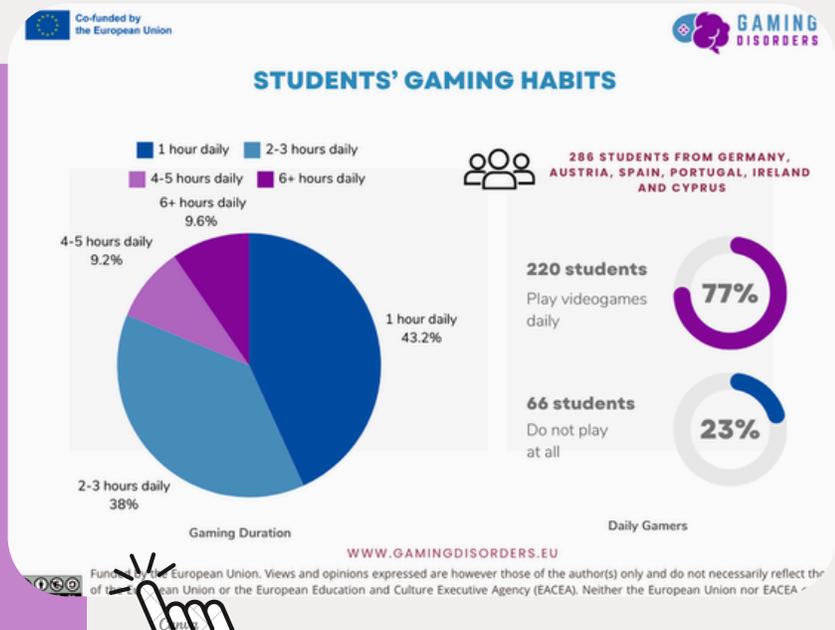


# NEWSLETTER N.4 JANUAR 2025



## VERÖFFENTLICHUNGALARM!

„Epidemiologie von Gaming-Störungen in Schulen: Auswirkungen und sozialpädagogische Ansätze zur Bewältigung“ lautet der Titel des umfassenden Berichts, der auf umfangreichen Forschungen im Rahmen unseres Projekts basiert. Dazu gehören Literaturrecherchen, Schüler- und Lehrerbefragungen, Interviews mit Spieledesignern sowie Roundtable-Diskussionen mit Bildungsexperten. Der Bericht ist in englischer Sprache verfügbar, mit einer Zusammenfassung auf Portugiesisch, Deutsch, Griechisch und Spanisch.



Click the picture for more insights on the topic!

## ÜBERARBEITETE WEBSITE

Unsere Website - [gamingdisorders.eu](http://gamingdisorders.eu) - wurde mit den Ergebnissen von Arbeitspaket 2 aktualisiert! Sie enthält jetzt die vollständige Publikation sowie eine Reihe von Infografiken (auf Englisch, Portugiesisch, Deutsch, Griechisch und Spanisch), die Sie nutzen können, um Diskussionen anzuregen und das Bewusstsein für Gaming-Störungen zu fördern.

Bald werden die Materialien aus Arbeitspaket 3 hochgeladen, die speziell für Sie angepasst sind, egal ob Sie Schüler, Lehrer oder Elternteil sind. Verwirrt? Schauen Sie auf der Website vorbei, um es besser zu verstehen!

I am a teacher

I am a student

I am a parent



Co-funded by  
the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die hierin geäußerten Ansichten und Meinungen stammen jedoch ausschließlich von den Autor:innen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

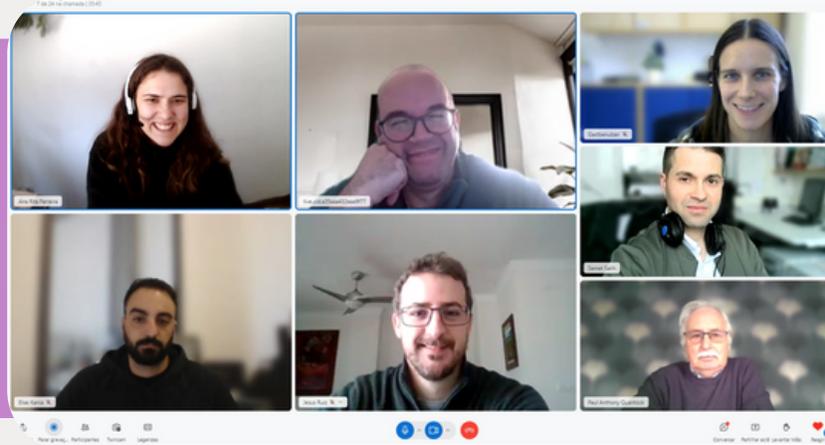
# NEWSLETTER N.4 JANUAR 2025



## ONLINE-MEETINGS

Das Konsortium trifft sich weiterhin monatlich, um die nächsten Schritte des Projekts zu besprechen und Fristen festzulegen.

Die Meetings für Februar und März stehen bereits auf unserer Agenda!

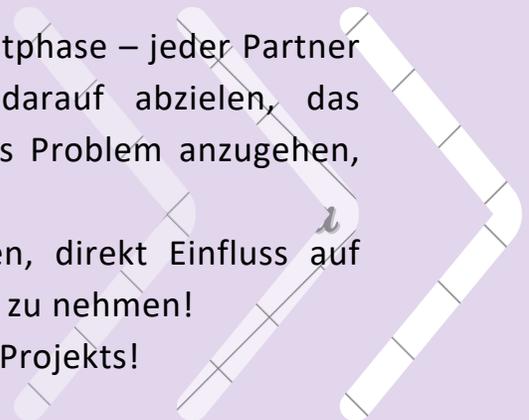


## WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Die nächsten Monate markieren den Beginn unserer Pilotphase – jeder Partner wird die Aktivitäten und Ressourcen testen, die darauf abzielen, das Bewusstsein für Gaming-Störungen zu schärfen und das Problem anzugehen, und zwar in zwei Schulen seines Landes.

Das bedeutet, dass wir die Möglichkeit haben werden, direkt Einfluss auf Lehrer, Eltern und Schüler von 16 Schulen in ganz Europa zu nehmen!

Bleiben Sie dran für die nächsten Entwicklungen unseres Projekts!



## BLEIBEN SIE AM BALL

Wir veröffentlichen weiterhin Updates zu den Ergebnissen unseres Projekts auf unseren Social-Media-Kanälen und teilen interessante Neuigkeiten sowie Informationen, die Sie interessieren könnten.

Folgen Sie uns unbedingt und bleiben Sie mit uns in Kontakt!



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

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

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

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



Co-funded by  
the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die hierin geäußerten Ansichten und Meinungen stammen jedoch ausschließlich von den Autor:innen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.