



# GAMING DISORDERS

# NEWSLETTER

# N.1



Kofinanziert von der  
Europäischen Union



## ÜBER DAS 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 Spielestörungen zu konzentrieren. Zu unseren Zielen gehören die Aufklärung junger Menschen über die digitale Identität, die Förderung eines verantwortungsvollen Online-Spielens und die Entwicklung evidenzbasierter pädagogischer Programme für eine bessere Prävention und Erkennung von spielbezogenen Störungen.



# NEWSLETTER N.1

## FEBRUAR 2024



### PARTNERS



Deutschland, und bietet Berufsbildungs- und Beschäftigungsmöglichkeiten, insbesondere für Geringqualifizierte und Behinderte. Sie bieten Arbeits- 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 psychosoziale Unterstützung anbietet. Sie konzentriert sich auf Auszubildende aus niedrigen sozioökonomischen Verhältnissen und bietet Erwachsenenbildung und Zertifizierungen an, wobei sie Partnerschaften in afrikanischen Ländern unterhält.



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 nicht-formale 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 is a partner in the "Upskilling school staff responsible for psychological and social support to identify, report and prevent "Gaming Disorders"" project, which will take place between 2023 and 2024 and has partners from Portugal, Spain, Germany, Cyprus, Ireland e Austria.



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.



### KICK-OFF MEETING ESPINHO, PORTUGAL

Am 5. und 6. Dezember kamen unsere Partner in Espinho, Portugal, zu unserem ersten persönlichen Treffen zusammen. Nach monatelanger virtueller Zusammenarbeit konnten wir bei diesem persönlichen Treffen unser Verständnis der gegenseitigen Perspektiven vertiefen, Erkenntnisse austauschen und unser Engagement für die Ziele des Projekts verstärken.



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

Vor dem Treffen führte jeder Partner Sekundärforschung über die Verbreitung von Spielstörungen und die digitale Landschaft in seinem Land durch. Diese Berichte bildeten die Grundlage für fundierte Diskussionen und gewährleisteten ein umfassendes Verständnis der Herausforderungen, die wir angehen wollen.

Aufbauend auf der Sekundärforschung treten wir nun in eine entscheidende Phase des Projekts ein - die Durchführung von Befragungen von Schülern, Eltern und Lehrern. Durch den direkten Kontakt mit der Gemeinschaft wollen wir Einblicke aus erster Hand in die Realität des Glücksspiels im Leben der Schülerinnen und Schüler gewinnen und den Grad des Bewusstseins bei Eltern und Pädagogen ermitteln.



Kofinanziert von der  
Europäischen Union

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.