



Kofinanziert von der
Europäischen Union



**GAMING
DISORDERS**

Langfristige Wirkung und Nachhaltigkeit schaffen

Vorträge von Gast-Experten



Inhaltsverzeichnis

- 1. Ziele**
- 2. Themen**
- 3. Schritte zur Umsetzung**
- 4. Vorteile der Teilnahme**
- 5. Ressourcen & pädagogische Materialien**
- 6. Rollen und Verantwortlichkeiten**
- 7. Ideen für Engagement und Interaktion**
- 8. Werbeplan (Verbreitung)**

1. Zielsetzung

Ziele



**Das Bewusstsein der
Teilnehmenden**
fördern und Raum für
kritische Diskussionen
schaffen.

Bieten Sie praktische
Ratschläge und
Ressourcen zum
Thema psychischer
Gesundheit an.

Binden Sie
Schüler,
Eltern und die
Schulgemein-
schaft ein.

2. Themen

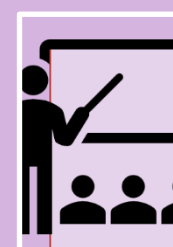
Themen für die Vorträge (Vorschläge)



Wie Spiele so gestaltet sind, dass man weiterspielt : Die Psychologie hinter Belohnungssystemen und Spielmechaniken.



Lernen und Gaming unter einen Hut bringen : Tipps zum Zeitmanagement für Schüler.



Wie Bildschirme Ihren Schlaf beeinflussen : Die Wissenschaft des blauen Lichts und seine Auswirkungen auf die Gesundheit.



Stressabbau oder Stressfalle? : Die zweischneidige Seite des Gamings verstehen.



Spielsucht: Anzeichen, Risiken und Lösungen : Worauf man achten sollte und wie man Hilfe findet.



Achtsamkeit im digitalen Zeitalter : Strategien, um in einer hypervernetzten Welt präsent zu bleiben.



Gaming und Freundschaften : Wie Gaming reale Beziehungen stärken oder schädigen kann



Ein digitales Gleichgewicht schaffen : Hobbys, soziale Aktivitäten und Familienzeit außerhalb des Gamings priorisieren.



Wenn Spaß zum Wettbewerb wird : Gesunde Teilnahme an Online-Turnieren.



Vom Gamer zum Schöpfer : Einblicke in Karrieremöglichkeiten in der Gaming- und Technologiebranche.



Problemlösung durch Spiele : Spiele, die Kreativität, Teamfähigkeit und Entscheidungsfähigkeit fördern.



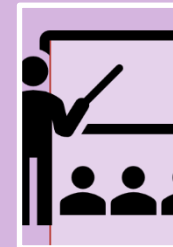
E-Sport und Bildung : Die Balance zwischen Wettkampf-Gaming und Schule finden.



Cybersicherheit für Gamer : Schutz Ihrer Identität und Daten im Internet.



Toxisches Verhalten und Mobbing in Videospielen : Wie man negative Interaktionen erkennt und damit umgeht.



Gaming und soziale Medien: Eine doppelte Verbindung : Bildschirmzeitmanagement über verschiedene Plattformen hinweg.



Wie Videospiele die Kultur beeinflussen : Die wachsende Rolle von Videospielen in Kunst, sozialen Bewegungen und dem Aufbau von Gemeinschaften.



Nachhaltigkeit in Technologie und Gaming : Wie sich Gaming auf die Umwelt auswirkt und was dagegen unternommen werden kann.



Gaming rund um die Welt : Unterschiede in Gewohnheiten, Spielen und Perspektiven in verschiedenen Kulturen.

3. Schritte zur Umsetzung

Implementierungsschritte

Vorträge eingeladener Experten



4. Vorteile der Teilnahme



5. Ressourcen und pädagogische Materialien



Co-funded by
the European Union



OPTIONAL RESOURCES THAT CAN BE USED



Recorded sessions for later viewing.



Reflection worksheets and activity packs.



Take-home guides for students and families.



Infographics summarizing the topics.



Follow-up quizzes to test understanding of
core concepts.



6. Rollen und Verantwortlichkeiten

Lehrkräfte

- Unterstützung bei Folgeaktivitäten und ermutigen zur Teilnahme.

Teilnehmende

- Teilnehmen, mitmachen aktiv an Fragerunden teilnehmen und Arbeitsblätter vollständig ausfüllen .

Organisatoren

- Moderieren von Gesprächsrunden unter Einbezug von Gästen, Verteilen von Materialien und Feedback einholen .

7. Ideen für Engagement und Interaktion



8. Werbeplan (Verbreitung)

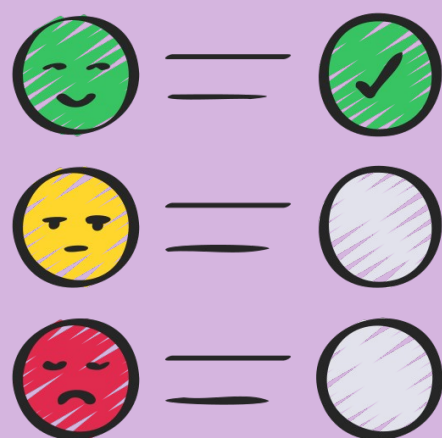
Schulmitteilungen

Poster in
Klassenzimmern

E-Mails und Newsletter
an Eltern und
Erziehungsberechtigte.

Aktualisierungen und
Engagement-
Kampagnen in den
sozialen Medien.

Aktivitätsbewertung



<https://tinyurl.com/3y6bp3m8>



Danke



Kofinanziert von der Europäischen Union

Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur der Europäischen Union (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA übernehmen dafür die Verantwortung.





Kofinanziert von der Europäischen Union



**GAMING
DISORDERS**

Vorträge von Gast-Experten

Mittwoch, 17. April, 14:00 - 15:30 Uhr |
Raum B1 oder Online-Link: xyz.com

Die Psychologie hinter Spielen und Belohnungssystemen

DR. ISAAC SMITH

ENTDECKEN SIE, WAS SPIELE SO SÜCHTIG MACHEND MACHT - UND WIE SIE DIE KONTROLLE ÜBER IHREN GEIST BEHALTEN!

Überblick

Spiele sind unterhaltsam, fesselnd und sogar lehrreich, aber was motiviert uns, immer wieder auf „Spielen“ zu klicken, selbst wenn wir müde oder abgelenkt sind? In diesem Vortrag erklärt Dr. Isaac Smith, ein auf Verhaltenswissenschaften spezialisierter Psychologe, wie Belohnungssysteme in Spielen funktionieren. Erfahren Sie, wie das Gehirn auf Erfolge im Spiel reagiert, welche Strategien Entwickler anwenden, um Spieler bei der Stange zu halten, und wie Sie Grenzen setzen können, um ein ausgewogenes und gesundes Verhältnis zum Spielen zu bewahren.

Erfahren Sie, wie sich Spielgewohnheiten auf Konzentration und Produktivität auswirken und wie Sie bewusste Entscheidungen für Ihr digitales Wohlbefinden treffen können!



- **VERSTEHEN SIE, WIE SPIELE DAS BELOHNUNGSSYSTEM IHRES GEHIRNS AKTIVIEREN.**
- **LERNEN SIE STRATEGIEN KENNEN, UM SPIELE ZU GENIESSEN, OHNE DIE KONTROLLE ÜBER IHRE ZEIT ZU VERLIEREN.**
- **ERHALTEN SIE EXPERTENWISSEN DIREKT VON EINEM FÜHRENDEN PSYCHOLOGEN.**
- **STELLEN SIE FRAGEN, TEILEN SIE IHRE HERAUSFORDERUNGEN UND FINDEN SIE PRAKTISCHE LÖSUNGEN.**

Verpassen Sie nicht diese Gelegenheit, zu erfahren, was sich hinter dem Bildschirm verbirgt, und die Kontrolle über Ihre digitale Zeit zu übernehmen.

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

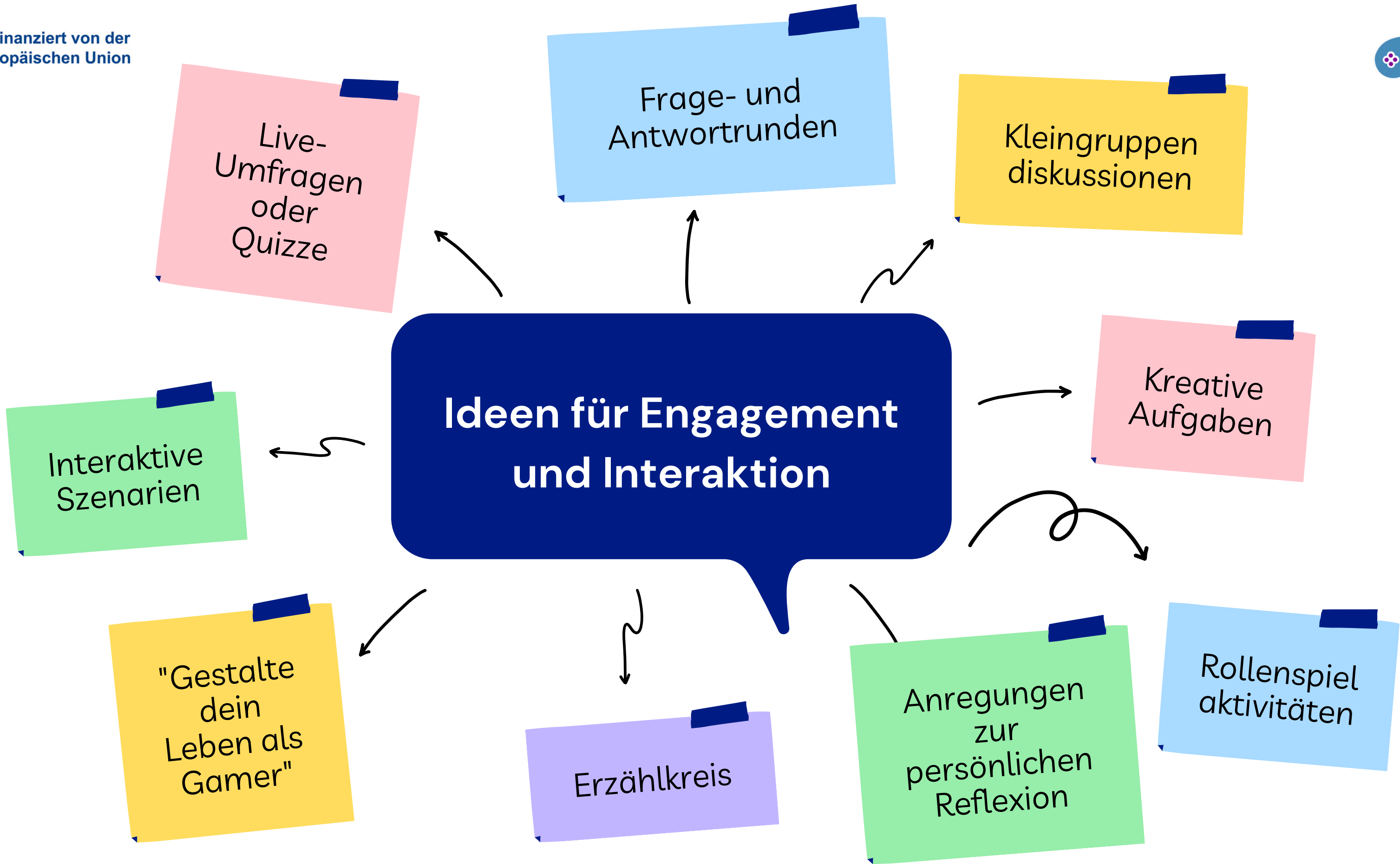
 <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>

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

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen geben jedoch ausschließlich die des/der Verfasser(s) wieder 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 übernehmen die Verantwortung für die darin enthaltenen Informationen.



Escola Profissional de Cortejoça
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.





Kofinanziert von der Europäischen Union



OPTIONALE RESSOURCEN, DIE VERWENDET WERDEN KÖNNEN



Aufgezeichnete Sitzungen zum späteren Ansehen.



Arbeitsblätter und Aufgabenpakete zum Thema Reflexion.



Leitfäden zum Mitnehmen für Schüler und Familien.



Infografiken, die die Themen zusammenfassen.



Anschließende Quizfragen zur Überprüfung des Verständnisses der Kernkonzepte.



Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen geben jedoch ausschließlich die des/der Verfasser(s) wieder 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 übernehmen die Verantwortung für die darin enthaltenen Informationen.

Schritte zur Umsetzung

Vorträge von Gast-Experten





Kofinanziert von der Europäischen Union



**GAMING
DISORDERS**

Bewertungsformular

Von Schülern organisierte Aufklärungskampagne



Die

Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur der Europäischen Union (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA übernehmen dafür die Verantwortung.

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, diesen Evaluierungsfragebogen für das Projekt „Spielsucht“ auszufüllen. Ihr Feedback ist von entscheidender Bedeutung, um sicherzustellen, dass die von uns entwickelten Ressourcen und Aktivitäten ihre angestrebten Ziele effektiv erreichen.

Ziel dieser Evaluation ist es, einen umfassenden Überblick über die im Projekt verfügbaren Materialien und Aktivitäten zu gewinnen. Es handelt sich dabei nicht um einen Wissenstest zum Thema Spielsucht; vielmehr möchten wir Ihre Einschätzung zur Benutzerfreundlichkeit und Effektivität der Ressourcen erfahren. Konkret bitten wir Sie um Ihre Bewertung folgender Punkte:

- Die einfache Handhabung der Materialien
- Ob ihre Struktur, Länge und Tiefe mit den Zielen der Aktivität übereinstimmen

Ihre ehrlichen Meinungen und Anregungen helfen uns, die Materialien zu verfeinern und zu verbessern, um den Bedürfnissen unserer Zielgruppen noch besser gerecht zu werden. Wir schätzen Ihr Feedback sehr und bedanken uns für Ihre Zeit!

1. Ich bin

- Lehrer
- Student
- Elternteil

2. Aufenthaltsland

- Österreich
- Zypern
- Irland
- Deutschland
- Portugal
- Spanien

3. Schule



Kofinanziert von der Europäischen Union



ABSCHNITT 1: AKTIVITÄT

1.1. Entsprech der Inhalt der Aktivität Ihren Erwartungen?

- Ja
 NEIN

1.2. Welche weiteren Inhalte hatten Sie erwartet oder hätten Sie gerne aufgenommen gesehen, die nicht behandelt wurden?

1.3. Schätzen Sie Ihr Verständnis der Aktivitätsstruktur ein.

- 1 – Schlecht
 2
 3
 4
 5 – Ausgezeichnet

1.4. War die Aktivität klar und logisch organisiert?

- Ja
 NEIN

1.5. Wie relevant war das Thema?

- 1 – Schlecht
 2
 3
 4
 5 – Ausgezeichnet

1.6. Wie würden Sie den Umfang des behandelten Materials bewerten?

- 1 – Schlecht
 2
 3
 4
 5 – Ausgezeichnet

1.7. Bewerten Sie die Qualität der präsentierten Beispiele.



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 dafür verantwortlich gemacht werden.





Kofinanziert von der Europäischen Union



- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

1.8. Was sind die Stärken und Schwächen dieser Aktivität? Bitte erläutern Sie.

ABSCHNITT 2: MATERIALIEN/RESSOURCEN

2.1. Inwieweit stimmten die Ressourcen mit den Zielen der Aktivität überein?

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.2. Wurden die vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Konzepte im Material ausreichend erklärt?

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.3. Hat Ihnen eines der Beispiele/Aktivitäten/Videos/Quize geholfen, ein besseres Verständnis der Aktivität zu erlangen?

- Ja
- NEIN

2.4. Wie würden Sie die Benutzerfreundlichkeit des präsentierten Materials bewerten?



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 dafür verantwortlich gemacht werden.



- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.5. Bewerten Sie den Umfang der im Kurs verwendeten Multimedia-Inhalte (Audio und Video).

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.6. Bewerten Sie den Beitrag von Multimedia (Audio und Video) zum Verständnis der Aktivität.

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

2.7. Haben Sie Anmerkungen oder Vorschläge zur Verbesserung des Unterrichtsmaterials?

ABSCHNITT 3: FEEDBACK UND AUSWIRKUNGEN



3.1. Welchen Einfluss hatte diese Aktivität auf Ihre Wahrnehmung von Spielstörungen?

3.2. Fühlen Sie sich dadurch besser gerüstet, um Herausforderungen im Zusammenhang mit Videospiele in der Schule und zu Hause zu bewältigen?

- Ja
 NEIN

3. Haben Sie Vorschläge zur Verbesserung dieser Schulung in zukünftigen Sitzungen?

ABSCHNITT 4: SCHLUSSBEMERKUNGEN

4.1. Bewerten Sie die Gesamtästhetik der Aktivitätsinhalte und -materialien.

- 1 - Schlecht
 2
 3
 4
 5 – Ausgezeichnet

4.2. Würden Sie die Aktivität und das zugehörige Material aufgrund dieser Erfahrung weiterempfehlen? Warum bzw. warum nicht?

Vielen Dank für Ihr Feedback!



Kofinanziert von der Europäischen Union



Kofinanziert von der Europäischen Union



**GAMING
DISORDERS**

Selbsteinschätzung

Spielgewohnheiten und digitale Interaktion



Die Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur der Europäischen Union (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA übernehmen dafür die Verantwortung.

ABSCHNITT 1: SPIELHÄUFIGKEIT UND -DAUER

1.1. An wie vielen Tagen pro Woche spielst du Videospiele?

- Jeden Tag (2)
- 4-6 Tage (0)
- 1-3 Tage (0)
- Selten (0)

1.2. Wie viel Zeit verbringst du durchschnittlich pro Tag mit Videospielen?

- Weniger als 1 Stunde (0)
- 1-2 Stunden (0)
- 3-5 Stunden (0)
- Mehr als 5 Stunden (2)

1.3. Wie oft verlierst du beim Spielen das Zeitgefühl?

- Selten oder nie (0)
- Manchmal (0)
- Häufig (0)
- Fast stets (2)

1.4. Spielst du manchmal bis spät in die Nacht und störst dadurch deinen Schlaf?

- Nein (0)
- Gelegentlich (0)
- Häufig (0)
- Jeder Nacht (2)

ABSCHNITT 2: SPIELEN UND IHRE VERANTWORTUNG

2.1. Erledigst du deine Hausaufgaben oder andere Pflichten, bevor du spielst?

- Ja, immer (0)
- Häufig (0)
- Selten (0)
- Nie (2)

2.2. Hat dich das Spielen jemals dazu verleitet, wichtige Aufgaben (Hausaufgaben, Lernen, Zeit mit der Familie) zu vernachlässigen?

- Nie (0)
- Manchmal (0)
- Häufig (0)
- Sehr oft (2)

2.3. Sagen deine Eltern oder Lehrer, dass Videospiele deinen schulischen Erfolg beeinträchtigen?

- Die ganze Zeit (2)
- Häufig (0)
- Manchmal (0)
- Nein, niemals (0)

2.4. Haben Sie aufgrund des Spielens Hobbys, Sport oder Zeit mit Freunden vernachlässigt?

- Sehr oft (2)
- Häufig (0)
- Einige Male (0)
- Nein, ich halte beides im Gleichgewicht. (0)

ABSCHNITT 3: SOZIALE UND EMOTIONALE AUSWIRKUNGEN

3.1. Wie oft löst das Spielen bei dir Angst, Frustration oder Wut aus?

- Oft (2)
- Manchmal (0)
- Selten (0)
- Nie (0)

3.2. Nutzt du Videospiele, um Langeweile, Traurigkeit oder Stress zu entfliehen?

- Immer (2)
- Häufig (0)
- Manchmal (0)
- Nein, das tue ich nicht (0)

Danke schön!

ERGEBNISSE UND EMPFEHLUNGEN

0 Punkte: Gesunde Gewohnheiten: Du hast ein gutes Gleichgewicht in deinen Spielgewohnheiten. Weiter so!

2-4 Punkte: Verbesserungspotenzial: Einige deiner Spielgewohnheiten sollten möglicherweise überdacht werden. Kleine Anpassungen können verhindern, dass sie sich zu größeren Problemen auswachsen.

6-10 Punkte: Zunehmende Besorgnis: Ihre Spielgewohnheiten beeinträchtigen zunehmend Ihre täglichen Pflichten und Ihr allgemeines Wohlbefinden. Es ist wichtig, diese Gewohnheiten zu hinterfragen und Änderungen in Betracht zu ziehen. Sprechen Sie mit einer vertrauten Person um Hilfe.

12-20 Punkte: Gefährdet: Dein Spielverhalten deutet auf ein starkes Ungleichgewicht hin, das dein schulisches, soziales oder emotionales Wohlbefinden erheblich beeinträchtigen kann. Suche dir Unterstützung bei einem vertrauten Erwachsenen oder einem Schulpsychologen, um gesündere Gewohnheiten zu entwickeln.