



**cultures
interactive**

Verein zur interkulturellen Bildung
und Gewaltprävention e.V.

GAMING ALS CHANCE FÜR DIE PRÄVENTION

ABSCHLUSSTAGUNG DES PROJEKTS
,CALL OF PREV'
AM 16. NOVEMBER 2023
IN BERLIN

AGENDA

Moderation: Veronika Kracher

9.30 Uhr

Ankommen

10 Uhr

Willkommen

10.30 Uhr

Vorstellung von „Call of Prev“ und
„Adamara - Harsh waters“
Stefanie Ritter, Projektleitung

11 Uhr

Games und Gender
Input von Spielejournalistin Nina Kiel
mit anschließender Diskussion

12.30 Uhr

Mittagspause

13.30 Uhr

Workshops:
1) Adamara im Test
Caner Mendez, cultures interactive & Jan
Boesken, freie Honorarkraft bei Call of
Prev
2) Gaming und Extremismus
Marie Jäger, cultures interactive
3) Methodenpool
Anne Mahr, cultures interactive & Anne
Klein, freie Honorarkraft bei Call of
Prev

15.30 Uhr

Kaffeepause

16 Uhr

Spannungsfeld Prävention und Gaming:
Zwischen Egoshooter und Serious Game –
Was caught Jugendliche wirklich?
Podiumsdiskussion mit Marie Jäger
(cultures interactive), Kevin Blank
(Game Designer) und Matthias Engel
(freier Medienpädagoge)

Ab 17 Uhr

Ausklang mit Sekt

DIE WORKSHOPS

Adamara im Test

Caner Méndez & Jan Boesken

Sind Sie neugierig auf „Adamara - Harsh Waters“ geworden? In diesem Workshop können Sie das Mobile Game sowie die zugehörigen Editoren ausprobieren und sich an ein eigenes Game Design wagen. Außerdem stellen Caner Méndez und Jan Boesken Geschichten vor, die die Jugendlichen in den Gaming-Workshops programmiert haben.

Gaming und Extremismus

Marie Jäger

Wie nutzen Extremist*innen Gaming und Game Culture, um menschenverachtende und demokratiefeindliche Haltungen unter Jugendlichen zu verbreiten? In diesem Workshop präsentiert Marie Jäger die Ergebnisse des Monitorings von „Call of Prev“.

Methodenpool

Anne Mahr & Anne Klein

Von Warm-Ups über Methoden zur Guppendedynamik bis hin zu Game Design und Game Art: Das Team von „Call of Prev“ hat verschiedene pädagogische Methoden für die Gaming-Workshops mit Jugendlichen (weiter)entwickelt. Anne Mahr und Anne Klein stellen eine Auswahl aus dem Methodenpool vor und berichten von ihren Erfahrungen.

Gefördert von



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien