

Gaming als Schlüssel zur Prävention: Radikalisierung im Netz

Chancen und Herausforderungen
für die Kinder- und Jugendarbeit

Fachtag für
Pädagog*innen der
freien und offenen
Kinder- und Jugendarbeit
im Rhein-Main-Gebiet

Donnerstag, 6. November 2025
10:00 bis 16:30 Uhr
Haus am Dom | Domplatz 3
Frankfurt am Main

RE:think

Das digitale Lernlabor der
Bildungsstätte Anne Frank



bildungsstätte
anne frank

Gaming als Schlüssel zur Prävention: Radikalisierung im Netz

Chancen und Herausforderungen für die Kinder- und Jugendarbeit

Fachtag für Pädagog*innen der freien und offenen Kinder- und Jugendarbeit im Rhein-Main-Gebiet

Die digitale Welt ist heute ein zentraler Lebensraum für Jugendliche – mit Chancen, aber auch Risiken. Über soziale Netzwerke und Gaming-Plattformen verbreiten sich zunehmend Radikalisierungserzählungen und Hassbotschaften. Pädagogische Fachkräfte stehen vor der Aufgabe, junge Menschen in diesem Umfeld wirksam zu begleiten und zu stärken.

Unser Fachtag widmet sich den Gefahren von Radikalisierung und Hate Speech im Netz sowie deren Auswirkungen auf Jugendliche. Ein besonderer Programmpunkt ist die Vorstellung der App „RE:think – Das digitale Lernlabor der Bildungsstätte Anne Frank“. Mit dieser innovativen Anwendung können Jugendliche spielerisch und interaktiv lernen, wie sie Antisemitismus, Rassismus, Hate Speech und Verschwörungsmythen erkennen und reflektieren.

Darüber hinaus erhalten Sie praxisnahe Impulse, wie Gaming und digitale Lernansätze sinnvoll in der pädagogischen Arbeit eingesetzt werden können. Neben Impulsvorträgen und vertiefenden Workshops schaffen wir Raum für Diskussion, Fragen und kollegialen Austausch über Chancen, Herausforderungen und die Rolle der Pädagogik in der Extremismusprävention.

Ziel des Fachtages ist es, Ihnen neue Anregungen für Ihre Arbeit zu geben, Vernetzungsmöglichkeiten zu schaffen und konkrete Strategien im Umgang mit digitaler Radikalisierung und Hass im Netz zu erarbeiten.

An wen richtet sich der Fachtag?

Das Angebot richtet sich insbesondere an:

- Pädagog*innen der freien und offenen Kinder- und Jugendarbeit im Rhein-Main-Gebiet

Wie kann ich mich für den Fachtag anmelden?

Bitte nutzen Sie hierfür unser Anmeldeformular:
bsaf.info/FachtagGaming

Anmeldeschluss: 31. Oktober 2025

Die Teilnahme ist kostenfrei.

Für Ihr leibliches Wohl ist gesorgt:
Ein Mittagessen sowie Getränke stehen für Sie bereit.

Gaming als Schlüssel zur Prävention: Radikalisierung im Netz

Chancen und Herausforderungen für die Kinder- und Jugendarbeit

PROGRAMM

Donnerstag, 6. November 2025
Haus am Dom

Moderation: Nava Zarabian, *politische Bildnerin und Speakerin*

9:30 Uhr **EINLASS**

10:00 Uhr **BEGRÜSSUNG**

Muniba Kahlon, *Projektleitung „Solidarisch durch die Krisen“,
Bildungsstätte Anne Frank*

10:30 Uhr **KEYNOTE**

Gesellschaftliche Relevanz digitaler Spiele –
zwischen Machtverhältnissen und Utopien

Referent: Thomas Spies, Co-Herausgeber des Sammel-
bandes „Spiel*Kritik – Kritische Perspektiven auf Videospiele
im Kapitalismus“

In der Keynote werden zentrale Erkenntnisse aus dem
Sammelband „Spiel*Kritik“ präsentiert. Im Fokus steht die
Frage, wie Videospiele und ihre Kultur gesellschaftliche
Machtverhältnisse widerspiegeln, welche strukturellen Her-
ausforderungen die Spieleindustrie prägen und ob virtuelle
Welten auch utopische Möglichkeitsräume eröffnen können.

11:15 Uhr

KEYNOTE

**Radikalisierung und Hate Speech im digitalen Zeitalter
– Herausforderungen für die Pädagogik**

Referent: **Matej Samide**, *Projektmanager bei der Stiftung Digitale Spielekultur*

Die Keynote bietet einen Einblick in aktuelle Phänomene von Radikalisierung und Online-Hass im Umfeld digitaler Spiele. Sie zeigt auf, wie Radikalisierungsprozesse in Gaming-Räumen entstehen und von extremistischen Akteur*innen genutzt werden. Gleichzeitig wird beleuchtet, wie Games auch als präventives Werkzeug in der Arbeit mit Jugendlichen eingesetzt werden können, um solchen Tendenzen wirksam entgegenzuwirken.

12:30 Uhr

MITTAGSPAUSE

13:15 Uhr

PODIUMSDISKUSSION

Gaming als Instrument der Prävention – Wie können wir digitale Spiele gegen Radikalisierung nutzen?

Referent*innen:

Heiko Wolf, *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)*

Prof. Monika Oberle, *Professorin für Politikwissenschaft mit dem Schwerpunkt Didaktik und Sozialwissenschaft, Goethe-Universität Frankfurt*

Nolan Frehe, *Jugendzentrum KUSS41, Frankfurt*

Jerome Trebing, *Digital Streetwork, Amadeu Antonio Stiftung*

Navid Wali, *Experte für Extremismusprävention, Medien- und Religionspädagogik*

Die Rolle von Gaming und interaktiven Lernmethoden steht im Mittelpunkt der Diskussion. Es wird beleuchtet, wie Spiele als pädagogisches Werkzeug zur Prävention von Radikalisierung und Hate Speech eingesetzt werden können. Wie gelingt es uns, mit spielerischen Elementen Jugendliche zu erreichen und ihnen komplexe Themen wie Migration, Diskriminierung und Hate Speech zu vermitteln?

WORKSHOP 1

Gamification: „RE:think – Das digitale Lernlabor“ in der Praxis – Wie setze ich die App im Unterricht oder in der Jugendarbeit ein?

Referentin: Hami Nguyen, Projektleiterin „RE:think – Das digitale Lernlabor“, Bildungsstätte Anne Frank

In diesem Workshop erfahren die Teilnehmenden, wie sie die App „RE:think – Das digitale Lernlabor“ sinnvoll in ihren Arbeitsalltag integrieren können. Anhand konkreter Praxisbeispiele und interaktiver Übungen wird veranschaulicht, wie die App in unterschiedlichen Kontexten – etwa in Schulen oder Jugendzentren – eingesetzt werden kann. Darüber hinaus wird die Relevanz der Themen Hate Speech und Radikalisierung in der Jugendarbeit beleuchtet sowie aufgezeigt, wie die App helfen kann, diesen Herausforderungen zu begegnen.



WORKSHOP 2

Praxisaustausch

Referent: **Navid Wali**, *Experte für Extremismusprävention, Medien- und Religionspädagogik*

WORKSHOP 3

Wie mit Jugendlichen über Hate Speech, Migration und Radikalisierung sprechen?

Referent*innen:

Jerome Trebing, *Digital Streetwork, Amadeu Antonio Stiftung*
Heiko Wolf, *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)*

In diesem Workshop erfahren die Teilnehmenden, wie sie mit Jugendlichen konstruktive Gespräche über sensible Themen wie Hate Speech, Migration und Radikalisierung führen können. Der Schwerpunkt liegt auf einer wertschätzenden Gesprächsführung, der Förderung von Empathie und Verständnis sowie auf Kommunikationsstrategien, die Vertrauen aufbauen. Anhand praxisnaher Methoden wird gezeigt, wie Jugendliche ihre eigenen Meinungen und Erfahrungen reflektieren können, ohne dass Konflikte eskalieren. Der Workshop vermittelt konkrete Gesprächsanlässe und -techniken, um schwierige Themen zu enttabuisieren und einen respektvollen Dialog zu fördern.

15:45 Uhr AUSTAUSCH UND AUSKLANG

16:30 Uhr ABSCHLUSS

KONTAKT & RÜCKFRAGEN

Muniba Kahlon

Projektleitung „Solidarisch durch die Krisen“

(sie/ihr – she/her)

E-Mail: mkahlon@bs-anne-frank.de

Bildungsstätte Anne Frank

Hansaallee 150

60320 Frankfurt am Main

→ www.bs-anne-frank.de



Der Fachtag wird veranstaltet im Rahmen der Projekte „Solidarisch durch die Krisen: Umgang mit Radikalisierung in Krisenzeiten“, gefördert vom Jugend- und Sozialamt Frankfurt am Main und „RE: think – Das digitale Lernlabor der Bildungsstätte Anne Frank“, gefördert durch die Deutsche Bank Stiftung.

