

Gefördert vom:

Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen



Tagungsmoderation Dr. Sonja Ganguin, GMK-Vorstand

Information und Anmeldung

GMK-Geschäftsstelle
Tel. 0521.67788
Fax 0521.67727
gmk@medienpaed.de
www.gmk-net.de

Tagungsort

Stadtbibliothek am Neumarkt
Vortragssaal SO2, 2. Etage
Am Neumarkt 1
33602 Bielefeld
Tel. 0521.51-5000

Bitte melden Sie sich bis zum 3. Mai 2012 an.

Tagungsgebühr 10 Euro (zahlbar im Tagungsbüro)

Online-Anmeldung
www.gmk-net.de



Medienaktiv-OWL:

GAMES ON! Familientage in Ostwestfalen-Lippe

Kreativ und kritisch mit Computer- und Konsolenspielen

BIELEFELD, Samstag, 12. Mai 2012, 11:00 bis 16:00 Uhr

GAMES ON! – Familientag in der Stadtbibliothek Bielefeld

Spiele testen, Computerspiele kreativ nutzen, Präsentationen,
Jugendschutz-Angebote und eine Rallye rund um digitale Spielkultur.
Eintritt frei, offenes Angebot

Special Eltern-LAN: Spielen wie die Kids! – Eltern und Pädagog/innen
testen im angeleiteten Rahmen Netzwerkspiele. Bitte anmelden.

PADERBORN, Sonntag 13. Mai 2012, 10:00 bis 15:00 Uhr

GAMES ON! – Familientag in der Computerbibliothek Paderborn

Vorträge, Spiele testen, Geocaching-Aktion, Computerspiele selbst
gestalten, Jugendschutz-Angebote. Eintritt frei, offenes Angebot

Informationen www.gmk-net.de; www.medienaktiv-owl.de

Design: weidewille-design, Bielefeld • www.weidewille-design.de

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur



GAMES ON!

Digitale Spielkultur in der Jugendmedienarbeit
Lernen, Spaß oder Risiko?

Medienpädagogische Fachtagung

Freitag, 11. Mai 2012

Stadtbibliothek am Neumarkt

Bielefeld

Kooperationspartner





GAMES ON!

Digitale Spielkultur in der Jugendmedienarbeit

Lernen, Spaß oder Risiko?

Digitale Spiele sind für Kinder und Jugendliche heute selbstverständlich. Tablets, Smartphones, Handys und tragbare Konsolen ermöglichen es, überall zu spielen. In der Jugendarbeit können attraktive und sinnvolle Angebote gemacht werden, die an die aktuelle Spielkultur von Kindern und Jugendlichen anknüpfen. Dabei gilt es Chancen zu nutzen und möglichen Risiken zu begegnen.

Die Fachtagung der GMK wird folgende Fragen beantworten:

- Welche Chancen bietet die digitale Spielkultur für die Jugendmedienarbeit?
- Mit welchen Methoden können attraktive, sinnvolle Angebote geschaffen werden?
- Wie fördert digitales Spielen das informelle Lernen?
- Welche pädagogischen Strategien sind bei exzessiver Mediennutzung sinnvoll?
- Wie kann man Kosten gering halten und rechtliche Probleme vermeiden?

Zwei Praxisworkshops zeigen, wie man mit Kindern und Jugendlichen Spiele entwickeln kann und welche Spiele und Methoden für die aktive Kinder- und Jugendmedienarbeit geeignet sind.

Die Tagung wird gefördert durch das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen.

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK).
Seit 1984 Fachverband für Medienpädagogik und Medienbildung.

Programm

10:30 Begrüßung

- Dr. Sonja Ganguin, GMK-Vorstand (Begrüßung und Moderation)
- Harald Pilzer, Direktor Stadtbibliothek Bielefeld
- Vertreter/in Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW (angefragt)

10:45 Digitale Spielkulturen und kulturelle Teilhabe

- Dr. Karin Wenz, Universität Maastricht

11:30 Upleveln – Persönlichkeitsbildung und informelles Lernen mit digitalen Spielen (Pädagogische Konzepte)

- Jens Wiemken, Byte42, Vechta

12:15 Mittagsimbiss

13:15 Games ON! – Panel

Digitale Spielkultur: Lernen, Spaß oder Risiko?

- H.W. Bar, Jugendamt Bielefeld
- Matthi Bolte, Bündnis 90/Die Grünen NRW
- Susanne Johanning, Medienwerkstatt Minden-Lübbecke
- Jürgen Lauffer, GMK, Bielefeld
- Hans-Jürgen Palme, SIN-Studio im Netz München
- Daniel Seitz, Mediale Pfade, Berlin
- Vertreter/in Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport, NRW (angefragt)

Moderation: Dr. Sonja Ganguin, Universität Paderborn

14:00 Workshops aktuelle Praxis der Jugendmedienarbeit

Workshop 1

Game Design: Methoden und praktische Übungen zur Entwicklung eines eigenen Spiels für die Jugendarbeit

- Daniel Seitz, Mediale Pfade, Berlin, GMK Vorstand
- Moderation: Anja Pielsticker, GMK

Workshop 2

Computerspielwelten und die Jugendmedienarbeit: Tipps, Empfehlungen und Konzepte für die Praxis

- Hans-Jürgen Palme/Kathrin Walter, SIN-Studio im Netz, München
- Moderation: Renate Röllecke, GMK

15:45 Kaffeepause

16:00 Teurer Spaß? – Gefährliches Spiel vermeiden:

Abzocke, Urheberrechte und Jugendmedienschutz

- Sebastian Gutknecht, Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e.V.

16:45 Tagungsende