

Hinweise

Weitere Informationen und Anmeldung:

GMK-Geschäftsstelle
 Obernstraße 24 A, D 33602 Bielefeld
 www.gmk-net.de, gmk@medienpaed.de
 Tel. (0521) 6 77 88

Ansprechpartnerinnen:

Anja Pielsticker, Renate Röllecke

Teilnahmegebühr

Die Seminare sind unabhängig voneinander.
 Pro Seminartag, inkl. Verpflegung 10 €

Veranstaltungsorte

- ⊙ **Stadtbibliothek Minden**
 Königswall 99, 32423 Minden
 Tel. (0571) 837910
- ⊙ **Jugendgästehaus**
 Hermann-Kleinewächter-Str. 1, 33602 Bielefeld
 Tel. (0521) 5 22 05-0

GMK

Gesellschaft für
 Medienpädagogik und Kommunikationskultur



Gefördert vom:

Ministerium für Kinder, Familie,
 Flüchtlinge und Integration
 des Landes Nordrhein-Westfalen



Kooperationspartner:



www.gmk-net.de

känkel | büro für gestaltung, Bielefeld | Titelbild: sezer66 / a Sk



QUALIFIZIERUNGSSEMINARE

Aktive Medienarbeit für pädagogische Fachkräfte

ETHIK UND GAMES

Digitale Spiele und moralisches Handeln
 im Kontext Sozialer Arbeit

Minden: 28.5.2018 | Bielefeld: 11.6.2018



ETHIK UND GAMES

Digitale Spiele und moralisches Handeln im Kontext Sozialer Arbeit

Methodenseminar für die Kinder- und Jugendarbeit

Minden Montag 28.05.2018 | 10.00h - 17.00h
Stadtbibliothek Minden

Bielefeld Montag 11.06.2018 | 10.00h - 17.00h
Jugendgästehaus Bielefeld

Im digitalen Spiel wird gekämpft, geplündert und gemordet: Was uns unsere Moral im Alltag verbietet, scheint dort zum Teil ganz normal. Doch ist dies legitim oder gibt es hier Grenzen? Und wie nehmen Jugendliche und junge Erwachsene diese Thematik wahr? Im Projekt „Ethik und Games“ hat das Institut Spielraum (TH Köln) zweieinhalb Jahre im Austausch mit Jugendlichen im **Alter von 14 bis 24 Jahren und pädagogischen Fachkräften** Methoden, Materialien und Projekte entwickelt und erprobt. Diese eignen sich **zur kritischen und kreativen Auseinandersetzung mit ethisch-moralischen Themen und Fragestellungen in der digitalen Spielekultur**. Sie verfolgen das Ziel, Medienkompetenz im Umgang mit digitalen Spielen zu fördern und darüber auch die selbstbestimmte und reflektierte Teilhabe am kulturellen Handlungsfeld digitale Spiele.

Im Qualifizierungsseminar werden, nach einer **theoretischen Grundlage**, ausgewählte Methoden vorgestellt und ausprobiert. Anschließend erarbeiten wir gemeinsam Methoden, die im beruflichen Kontext der Teilnehmenden umgesetzt werden können. **Alle Methoden und Projekte sind vorrangig für den niedrigschwelligen Einsatz mit Jugendlichen konzipiert**, können aber selbstverständlich auch modifiziert und mit anderen Zielgruppen oder in anderen Praxisfeldern genutzt werden.

Das Seminar richtet sich an alle Mitarbeiter*innen der Offenen Jugendarbeit, Schulsozialarbeiter*innen, Studierende und weitere Multiplikator*innen. **Spezielles Gaming-Vorwissen oder langjährige Gaming-Erfahrungen werden nicht vorausgesetzt.**

Referenten:

André Weßel, wissenschaftlicher Mitarbeiter bei Spielraum am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik an der TH Köln sowie Sozialpädagogin mit dem Schwerpunkt Inklusion bei miteinander leben e.V.

Er hat Masterabschlüsse in Medienwissenschaft, Politologie sowie Pädagogik und Management in der Sozialen Arbeit, ist seit über zehn Jahren in unterschiedlichen Funktionen im Hochschulbereich beschäftigt und verfügt über knapp 15 Jahre Berufserfahrung in diversen Tätigkeitsfeldern der Sozialen Arbeit.

Jürgen Slegers, Diplom-Sozialpädagoge und MedienSpiel-Pädagoge. Er ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Institut für Medienforschung und Medienpädagogik an der TH Köln, seit 2007 im Team des Instituts Spielraum. Arbeitsschwerpunkte liegen u.a. in der Durchführung medienpädagogischer Methoden, Praxisprojekte und Fortbildungsveranstaltungen für unterschiedliche Zielgruppen. Er ist seit über 20 Jahren medienpädagogisch unterwegs und u.a. Jurymitglied beim Deutschen Computerspielpreis und beim Deutschen Multimediapreis mb21.

Informationen:

Infos zum Projekt „Ethik und Games“:
<http://th-koeln.de/spielraum>

Broschüre „Digitale Spiele in der Jugendarbeit“:
<http://goo.gl/S7eX4k>

Anmeldungen: Bitte per Mail an gmk@medienpaed.de