

Angebot der GMK beim Tag der Medienkompetenz 2020

Unter dem Motto „**A Better Tomorrow! – Visionen für eine digitalisierte Gesellschaft**“ findet am Montag, den 28. September der Tag der Medienkompetenz im Landtag NRW statt. Erstmals wird die Veranstaltung online durchgeführt. Der Tag der Medienkompetenz (TdM) ist eine von der Landesregierung und dem Landtag Nordrhein-Westfalen gemeinsam ausgerichtete und geförderte Veranstaltung. Das Grimme-Institut gestaltet den Aktionstag in enger Abstimmung mit der Staatskanzlei NRW.

Das komplette Programm finden Sie unter www.tdm.nrw

Die GMK ist auch dieses Jahr mit verschiedenen Angeboten dabei:

11:30 Uhr: Diskussion „Quo vadis, digitale Gesellschaft?“ u.a. mit Friederike von Gross; Stream erreichbar unter: www.TdM.nrw

12:15 Uhr: #DigitalCheckNRW online in allen Themenbereichen mit Kordula Attermeyer und Asbirg Griemert; Stream erreichbar unter: www.TdM.nrw

14:00 Uhr: Forum 1: „#DigitalCheckNRW – Methoden und Visionen, den digitalen Wandel zu realisieren“; Referent Frank Tentler; organisiert durch #DigitalCheckNRW; Anmeldung bis zum 28.09.2020 13:30 Uhr per Mail an digitalcheck@medienpaed.de; weitere Informationen: www.tdm.nrw/forum-1/

Ab 15:30 Uhr: „For a better NOW – Make, create & play – Ein digitaler Parcours zur kreativen Selbsterkundung“ unter www.gmk-net.de/superpower

15:30 Uhr bis 16:30 Uhr: „Medienpädagogik in NRW: Digitale Tools in der Jugendarbeit“; Kurzimpulse und Diskussion von Vertreter*innen aus sechs landesweit tätigen Einrichtungen; Anmeldung unter www.edudip.com/de/webinar/medienpadagogik-in-nrw-digitale-tools-in-der-jugendarbeit/444016

Weitere Informationen zu den einzelnen Angeboten finden Sie unter www.gmk-net.de/veranstaltungen/angebot-der-gmk-beim-tag-der-medienkompetenz-2020/ und www.digitalcheck.nrw

Weitere Informationen zu unseren Angeboten

Ab 15:30 Uhr

**For a better NOW – Make, create & play
– ein digitaler Parcours zum kreativen
Selbsterkundung**

Was wäre, wenn du mit deiner digitalen Superpower die Welt verändert könntest?
Wir haben einen digitalen Parcours entwickelt – mit kreativen, digitalen Methoden, digitalen Tools, Projekten, Webseiten und mehr. Jede*r kann diesen Parcours unabhängig von Ort und Zeit durchlaufen und die Methoden ausprobieren.



Für wen: Du bist Lernende*r, Gestalter*in und liebst Kreatives rund um Medien? Unsere Inhalte laden ein zum Mitmachen, regen an zur Reflexion, geben Informationen zum Weitermachen und geben Spielraum für deine Phantasie und Kreativität. In unserem Parcours stellen wir Fragen, zeigen Videos, geben DIY-Anleitungen, Fotoinspirationen und Materialvorlagen.

Wir möchten uns auf diese Weise für ein kreatives und kritisches Jetzt einsetzen, in dem jede*r die Medien sinnvoll und verantwortungsvoll für die eigenen Bedürfnisse nutzen kann. Unser Parcours unterstützt euch, Kompetenzen wie Kritik- und Reflexionsfähigkeit, Kreativität und technisches Wissen auszubilden. Also komm' und mach mit! Nutze deine digitale Superpower und lass uns die Welt verbessern!

Der Parcours ist erreichbar unter: www.gmk-net.de/superpower

15:30 bis 16:30 Uhr

Medienpädagogik in NRW: Digitale Tools in der Jugendarbeit

Kurzimpulse und Diskussion von Vertreter*innen aus sechs landesweit tätigen Einrichtungen.

Die Corona-Krise hat in vielen Einrichtungen der Jugendhilfe dazu geführt, dass neue digitale Schwerpunkte gesetzt wurden. Doch welche digitalen Werkzeuge sind die richtigen, um niedrigschwellig, lebensnah, barrierefrei, datenschutzkonform, politisch korrekt und kreativ mit Kindern und Jugendlichen zu arbeiten?

Plattform: edudip / Anmeldung unter www.edudip.com/de/webinar/medienpadagogik-in-nrw-digitale-tools-in-der-jugendarbeit/444016 (Zugang über einen aktuellen Browser)

Übersicht Kurzimpulse:

- **Markus Sindermann (fjmk): Beispiele Jugendarbeit**
Die Online-Jugendarbeit tritt in direkte Konkurrenz mit etablierten Influencer*innen, YouTuber*innen und Let's Player*innen. Dabei stellt sich die Frage, welchen Mehrwert Jugendarbeit im digitalen Raum mitbringt und welche Good Practise-Beispiele es gibt.
- **Esther Lordieck (jfc Medienzentrum): Digitale Mündigkeit**
Corona hat zu einem enormen Digitalisierungsschub geführt – auch in der Jugendarbeit. Doch überall, wo digital interagiert wird, entstehen auch Daten. Ausgefeilte Algorithmen machen uns zu Konsumenten und Agenten einer digitalen Arbeitswelt, Freizeit und Politik. Wir brauchen eine kritische digitale Bildung, die Jugendliche dazu befähigt, die Chancen und Risiken digitaler Tools zu erkennen.
- **Lajos Speck (GMK): Kreativ mit Medien!**
Medien bieten vielfältige Möglichkeiten für kreative und handlungsorientierte Projekte. Das GMK-M-Team hat leicht verständliche und mit wenig Aufwand zu realisierende [Praxisbausteine](#) gesammelt, um mit Kindern und Jugendlichen medienpädagogische Projekte mit Kamera, Tablet oder PC zu realisieren.
- **Dr. Christine Ketzer und Lidia Focke (LAG LM): Einfach machen!**
Mit dem Freundeskreis in Kontakt bleiben, sich austauschen auch in Coronazeiten – dafür ist Social Media super! Wir zeigen, wie man Posts so gestaltet, dass *alle* sie wahrnehmen können. Mithilfe unserer [Tool-Tipps](#) und unseres neuen Angebots [Projekte-Plus](#) gelingt es, Angebote inklusiv zu gestalten. Und das geht ganz einfach!
- **Matthias Felling (AJS): Ist Datenschutz immer Jugendschutz?**
Laut Sozialgesetzbuch haben Einrichtungen der Jugendhilfe den Auftrag, Kindern und Jugendlichen Angebote nah an ihrer Lebenswelt zu machen. Gleichzeitig stellt die DSGVO Bedingungen an diese Angebote. Hier gilt es abzuwägen.
- **Horst Pohlmann (AKB): Auswahl Online-Tools**
Als Austausch- und Vermittlungsplattform sowie virtueller Treffpunkt kommen sowohl in der Multiplikator*innen-Arbeit als auch in Projekten mit jugendlichen Zielgruppen verstärkt Online-Konferenzsysteme zum Einsatz. Was ist für die Auswahl der Tools zu beachten? Und wie können Online-Konferenzen interaktiver, abwechslungsreicher und spielerischer gestaltet werden?