

Hinweise

Teilnahme nach Anmeldung:

- ⦿ **Anmeldung bis 28.05.2024**
auf www.gmk-net.de
- ⦿ Ein Teilnahmebeitrag wird nicht erhoben,
eine Anmeldung wird vorausgesetzt.

Veranstaltungsort:

- ⦿ Stadtbibliothek Bielefeld, Veranstaltungssaal 2. OG,
Eingang Kavalleriestraße 17

Tagungsmoderation:

- ⦿ **Andrea Marten**

Weitere Informationen und Kontakt:

- ⦿ **GMK-Geschäftsstelle**
0521.67788 | gmk@medienpaed.de
www.gmk-net.de

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) – seit 1984 Netzwerk und Fachverband für alle, die sich für Wissenschaft und Praxis der Medienbildung, Medienkultur und Medienpädagogik interessieren. Träger der Jugendhilfe, medienpädagogische Beratung, Projekte Jugendmedienarbeit NRW. Die GMK vergibt jährlich gemeinsam mit dem Bundesjugendministerium den Dieter Baacke Preis für medienpädagogische Projekte und ist Träger im bundesweiten Netzwerk gegen Hass im Netz.

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Gefördert vom:

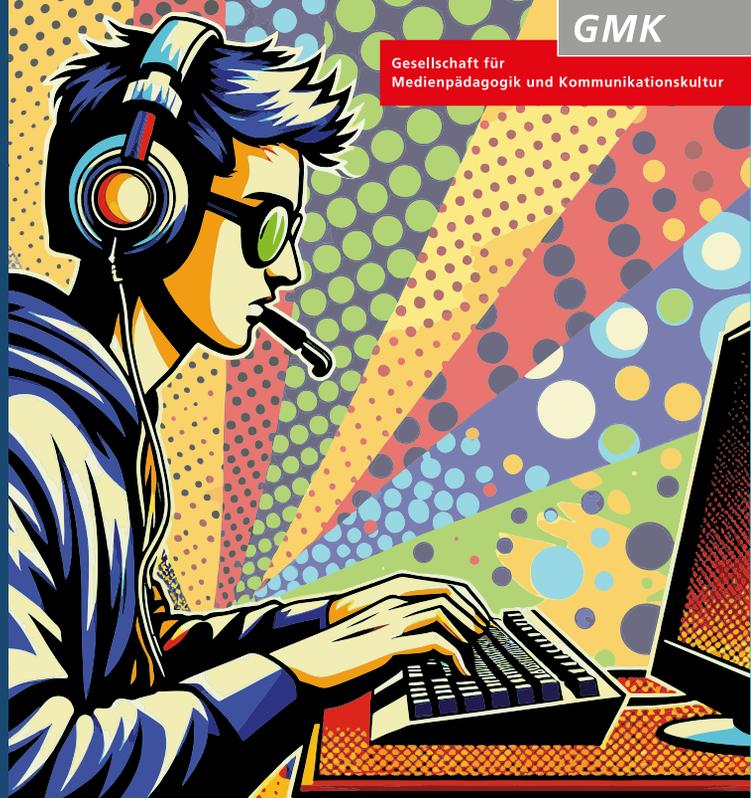
Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Kooperationspartner:



www.gmk-net.de



Mehr als ein Spiel

Soziale Beziehungen in Games und Social Media

**Fachtagung
Jugendmedienarbeit NRW**

**Mittwoch, 5. Juni 2024
Stadtbibliothek Bielefeld**

Mehr als ein Spiel

Soziale Beziehungen in Games und Social Media

Für Kinder und Jugendliche ist das Agieren in Games und Social Media Alltag. Dabei geht es um mehr als Zeitvertreib: Freundschaften und Interessengruppen bilden sich oder gestalten sich aus, Einsamkeit wird überwunden. Das Miteinander und die digital gestützte Interaktion können auch ein Gegeneinander sein, ein sich Abgrenzen, das zur Entwicklung gehört und zugleich aus dem Ruder laufen kann. Kinder und Jugendliche holen sich beim Spielen und auf den Plattformen auch Inspirationen zur Entfaltung von Persönlichkeit und Identität, bringen diese zum Ausdruck. Ihre Weltaneignung findet zum großen Teil auch medial statt. Die Heranwachsenden erweitern bei ihren digitalen Aktivitäten vielfältige Kompetenzen. Und sind dabei auch Risiken wie Cybergrooming ausgesetzt.

Pädagogische Fachkräfte sind gefordert, Chancen und Herausforderungen aufzugreifen, zu reflektieren und ihre Methoden und Angebote weiterzuentwickeln. Es gilt, Kinder und Jugendliche in ihrer digital geprägten Alltagskultur und ihren Interessen zu erreichen.

Im Mittelpunkt der Tagung stehen folgende Fragen:

- Wie gestalten sich Soziales und Wertebildung beim Gaming und auf Social Media?
- Welche Rolle spielen digitale Medien bei der Bildung von Identität und in der psychischen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen?
- Wie können Jugendarbeit und Medienpädagogik mit Risiken wie Cybergrooming umgehen?
- Welche aktuellen Spiele und anderen digitalen Angebote fördern kooperatives und kompetitives Spiel von Kindern und Jugendlichen in der Jugendmedienarbeit?

Die Tagung wird gefördert durch das Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (MKJFGFI) und findet in Kooperation mit der Stadtbibliothek Bielefeld statt.

Programm | Mittwoch 5. Juni 2024

09.45 Uhr **Check-In**

10.00 Uhr **Begrüßung**

Dr. Iulia Capros, Leitung Stadtbibliothek Bielefeld
Dr. Friederike von Gross, Prof. Dr. Eik Henning Tappe, GMK

10.15 Uhr **Impuls Zwischen Pixeln und Posts:
Wertebildung in digitalen Jugendkulturen**
Prof. Dr. Eik-Henning Tappe, Fachhochschule Münster
und Vorsitzender der GMK

11.00 Uhr **Impuls Soziale Beziehungen beim Gaming:
Entwicklungspsychologische u. klinische Aspekte**
Jessica Kathmann, Universität Tübingen
Anschließend kurze Pause

12.00 Uhr **Talk Zwischen sozial und unsozial –
Aufwachsen mit Games und Chats**
• Prof. Dr. Eik-Henning Tappe, FH Münster
• Eva Lotte Heine, Medienpädagogin Herford
• Jessica Kathmann, Universität Tübingen
• Katrin Schmidt, Luna Sennestadt,
Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugending

13.00 Uhr **Mittagspause**
mit Imbiss und Aktivangeboten von GMK
und Stadtbibliothek

13.45 Uhr **Praxis-Workshops Slot 1**
(beide Workshops wechseln nach einer Stunde)

WS 1 Gemeinsam auf die Couch – Best Practice Games
(Explorativer Workshop)
Danilo Roth, Medienpädagoge, Games'n'Politics und Klang
Keller e.V., Kassel

**WS 2 Cybergrooming in digitalen Spielwelten
Hinschauen – Verstehen – Handeln**
Eva-Lotte Heine, Medienpädagogin bei femina vita,
Mädchenhaus Herford e.V.
Lena Westermann, Medienpädagogin, Medienwerkstatt
Minden Lübbecke und femina vita, Herford

15.00 Uhr **Praxis Workshops Slot 2, Wiederholung Slot 1**

16.00 Uhr **Begegnung + Netzwerken** Kaffee, Tee, Obst und Kuchen

16.30 Uhr **Veranstaltungsende**