

GAMES sind weit mehr als nur ein Zeitvertreib für Kinder und Jugendliche. Sie sind ein wichtiger Bestandteil ihrer Lebenswelt. Auf der gamescom, Europas größter Messe für digitale Spiele, ist die popkulturelle und persönliche Bedeutung von Games deutlich zu spüren. Digitale Spiele dienen der Identifikation und Sozialisation, weshalb sie als Teil des generationsspezifischen kulturellen Guts betrachtet werden müssen.

Die Fachfortbildung „Games im Fokus der Jugendhilfe“ möchte nicht nur das Phänomen Games darstellen, sondern den gesamtgesellschaftlichen Zusammenhang innerhalb der Jugendkultur aufgreifen und für Transparenz sorgen. Dazu gehört auch, die facettenreiche Jugendkultur, die sich rund um digitale Medien dreht, aufzugreifen und zu erörtern.

Veranstaltungsort:

Konferenzraum 5  
Congress-Centrum Ost Koelnmesse  
Deutz-Mülheimer Straße 51  
50679 Köln

Kontakt:

Karolina Albrich  
TEL 0221.677741926  
MAIL [albrich@fjmk.de](mailto:albrich@fjmk.de)

Ein Projekt von:



Veranstalter:



In Kooperation mit:



Gefördert durch:

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



# GAMES

# IM FOKUS

# DER JUGENDHILFE

# 23. - 24. AUGUST 2018

## 23.8. GAMES VERSTEHEN

Am ersten Tag wird das Medium Games aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet. Wie verstehen die verschiedenen Gruppen digitale Spiele? Warum sind diese geeignet für die Jugendarbeit?

**10:00** Akkreditierung

**10:30** Begrüßung: Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen, Daniel Heinz (Spieleratgeber-NRW) und Matthias Felling (AJS)

**11:00** Offen für alle? Jugendlicher Gaming-Konsum aus medienpädagogischer Perspektive, Maike Groen (TH Köln)

**12:00** Diskussion: Games verstehen aus interdisziplinärer Sicht  
Auf der Podiumsdiskussion wird das Thema Games aus Sicht von Pädagogik, Wirtschaft und Wissenschaft sowie Eltern und Jugend diskutiert.

**13:00** Mittagspause

**14:00** Moderierte Führungen über den Entertainment-Bereich der gamescom

**17:30** Come Together + Resümee des Fachtages

## 24.8. GAMES EINSETZEN

Der zweite Tag der Fachfortbildung widmet sich den Einsatzmöglichkeiten des Mediums in der Jugendarbeit. Wie lassen sich Games sinnvoll nutzen? Welche Möglichkeiten bieten sich an?

**10:00** Akkreditierung

**10:30** Begrüßung: Daniel Heinz (Spieleratgeber-NRW) und Matthias Felling (AJS)

**11:00** Keynote: Funktion und Bedeutung von Computerspielen in der digitalen Medienkultur, Prof. Dr. Franz Josef Röhl (Hochschule Darmstadt, Neue Medien und Medienpädagogik)

**12:00** Mittagspause

**13:00** Initiative „Stärker mit Games“ - Workshops für bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche, Nils Boehnke (Stiftung Digitale Spielkultur)

**13:35** Warum zeitgemäße Medienpädagogik mehr ist als Gaming-Turniere und Papercraft, Linda Scholz (Spieleratgeber NRW)

**14:10** Thematisierung von Propaganda in Games in der Jugendarbeit, Saskia Lanser (AJS)

**15:00** Moderierte Führung über das Jugendforum NRW

**17:30** Come Together + Resümee des Fachtages

## ANMELDUNG

Bitte füllen Sie dieses Formular aus und senden es als Scan/Foto per Mail an Karolina Albrich (albrich@fjmk.de) oder per Post an:

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW  
Karolina Albrich  
Weinsbergstraße 190, 50825 Köln.

Anmeldeschluss ist der 29. Juli 2018.

Name:

Institution:

Adresse:

Telefon:

E-Mail:

Für welchen Tag möchten Sie sich verbindlich anmelden? Bitte bedenken Sie, dass wir Ihnen lediglich 30% des gezahlten Beitrags im Falle einer Absage erstatten können.

Donnerstag 23. August 2018 (50€)

Freitag 24. August 2018 (50€)

Beide Tage 23 + 24. August 2018 (90€)

Datum, Unterschrift: