

# “Games im Fokus der Jugendhilfe”

Eine Fachtagung  
für Multiplikatoren & Multiplikatorinnen  
aus der Jugendhilfe — im Rahmen  
der **gamescom 2017**

➤ **Do. 24. August 2017**  
und/oder  
➤ **Fr. 25. August 2017**



➤ **Vorträge**  
➤ **gamescom-Führung**  
➤ **Diskussionen**



Ein Projekt des:

 **Spilateratgeber**  
NRW



# **„Games im Fokus der Jugendhilfe“**

Der Fachtag richtet sich an Multiplikatoren und Multiplikatorinnen aus der Jugendhilfe, die einen pädagogisch orientierten Einblick in das Thema Games bekommen möchten. Veranstaltungstage sind:

**Donnerstag,  
24.08.2017**

und/oder

**Freitag,  
25.08.2017**

Pro Teilnehmer wird ein Unkostenbeitrag von 40,-€ für einen und 70,-€ beide Tage erhoben. Darin enthalten sind Verpflegung, Getränke und eine Eintrittskarte für die games-com.

# 1. Tag

24. August 2017

Der Tag beginnt mit einer theoretischen Einführung zum Thema "digitale Spiele". Anschließend haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, sich auszutauschen und ihre Fragen an Akteur\_innen aus der Branche und die jugendliche Zielgruppe zu stellen. Nach dem Mittagessen folgt eine moderierte Führung über die Entertainment Area der gamescom.

- 10.00** Akkreditierung
- 10.30** Begrüßung
- 11.00** Vortrag: Der Einsatz von Games in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Die sozialen Brückenfunktionen von digitalen Spielen als Integrationshilfe, *Prof. Dr. Christoph Klimmt (Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover)*
- 12.00** Diskussionsrunde mit Jugendlichen sowie Akteur\_innen aus der Spieleentwicklung und Spieletestergruppen
- 13.00** Mittagspause
- 14.00** Moderierte Führung über den Entertainmentbereich der gamescom
- 17.30** Ende

*Moderation: Denise Gühnemann (Grimme-Institut)*

## Tagungsort:

Koelnmesse Congress-Centrum Ost  
Salon Allegro  
Deutz-Mülheimer Str. 1  
50679 Köln

## 2. Tag

### 25. August 2017

Mit neuen Innovationen, wachsen auch die Herausforderungen für die offene Kinder- und Jugendarbeit. So bieten Virtual Reality-Brillen neue Chancen, aber auch Risiken. Wie kann man das Thema VR aufgreifen, um relevante Themen zu bearbeiten und was gilt es hinsichtlich des Jugendschutzes zu beachten? Diese und weitere Fragen sollen an dem Tag gemeinsam diskutiert werden.

- 10.00** Akkreditierung
- 10.30** Begrüßung
- 11.00** Vortrag: Chancen und Risiken. Neue Herausforderungen in der offenen Kinder- und Jugendarbeit, *Daniel Heinz (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)*
- 12.00** Mittagspause
- 13.00** Inputs und Diskussionsrunde mit Jugendlichen sowie Akteur\_innen aus Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik
- 15.00** Moderierte Führung über den Bildungsbe reich der gamesom
- 17.30** Ende

#### OPTIONAL **BONUS**

- 19.00** Medienpädagogisches Grillen (20,00 €)

*Moderation: Denise Gühнемann (Grimme-Institut)*

## Tagungsort:

Koelnmesse Congress-Centrum Ost  
Salon Allegro  
Deutz-Mülheimer Str. 1  
50679 Köln

# Anmeldung

Name \_\_\_\_\_

Institution \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

Email \_\_\_\_\_

Donnerstag, den 24.08.2017

und/oder

Freitag, den 25.08.2017

Die Anmeldung ist verbindlich. Bitte bedenken Sie, dass wir Ihnen lediglich 30% des gezahlten Beitrags im Falle einer Absage erstatten können.

Unterschrift \_\_\_\_\_

## Die Anmeldung bitte an:

### ComputerProjekt Köln e. V.

z. Hd. Frau Linda Scholz  
Weinsbergstr. 190  
50825 Köln

**Tel:** 0221 - 6777419 - 22

**Fax:** 0221 - 6777419 - 29

**Mail:** scholz@spieleratgeber-nrw.de

Veranstalter:



In Kooperation mit:



Gefördert durch:

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



In Zusammenarbeit mit:



Grimme Institut