

Anmeldung

Bitte **faxen** Sie die **Anmeldung bis zum 15. Oktober 2008** an **02365 940429** oder schicken Sie diese per Post an das Projektbüro **mekonet**.

Veranstaltung:

**Fachtagung Neue Medien - neue Spiele:
Computer- und Onlinespiele im Visier**

29. Oktober 2008

Institution:

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

Postleitzahl, Ort:

Bestätigungs-E-Mail an:

Weitere Teilnehmer(innen):

Bitte ggfs. ankreuzen:

Ich möchte an der LAN-Party teilnehmen.

Die Kosten für den Besuch der Veranstaltung in Höhe von 25,- Euro sind vor Ort bar zu bezahlen.

Kontakt

Projektbüro **mekonet**
c/o ecmc Europäisches Zentrum
für Medienkompetenz GmbH
Bergstraße 8
45770 Marl

Telefon +49(0) 2365 9404-48
Telefax +49(0) 2365 9404-29
E-Mail: info@mekonet.de
Internet: www.mekonet.de

Die Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) haben **mekonet**, das Medienkompetenz-Netzwerk NRW, initiiert und beauftragt. Die ecmc GmbH ist mit der Projektleitung betraut.

Der Ministerpräsident
des Landes Nordrhein-Westfalen



>lfm:
Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)



Die Fachtagung findet mit freundlicher Unterstützung der sk stiftung jugend und medien statt.

sk stiftung
jugend und medien →



**Neue Medien – neue Spiele:
Computer- und
Onlinespiele im Visier**

Einladung zur Fachtagung
am 29. Oktober 2008
im MediaPark Köln

mekonet

MEDIENKOMPETENZ-NETZWERK **N R W**

Programm

10.00 Uhr **Anmeldung, Spieleparcours
und Besuch der Projektstände**

10.30 Uhr **Begrüßung**

Prof. Dr. Hans-Georg Bögner
Geschäftsführer
sk stiftung jugend und medien

Antje vom Berg
Referentin f. Forschung u. Medienkompetenz
Landesanstalt für Medien NRW

Frauke Jacobsen
Referentin Medienkompetenz
Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen

10.45 Uhr **Chancen und Risiken
virtueller Spielwelten**

Prof. Dr. Jürgen Fritz
Fachhochschule Köln, Fachbereich Sozial-
pädagogik der Fächergruppe Ästhetik und
Kommunikation / Initiative Spielraum

12.15 Uhr **Ansätze medienpädagogischer Praxis**

**Computerspiel als reales Erlebnis -
Praxisprojekte mit Bildschirmspielen**

Nicola Furch und Torben Kohring
ComputerProjekt Köln e.V. /
spieleratgeber-nrw.de

**Erziehende - Vergessene des
Jugendmedienschutzes?**

Rainer Schmidt
GameParents.de e.V.

**Kinder, Eltern, Pädagog(inn)en –
in LAN-Partys vereint?**

Marco Fileccia
Elsa-Brändström-Gymnasium in Oberhausen

Programm

13.30 Uhr **Mittagspause, Spieleparcours
und Besuch der Projektstände**

14.30 Uhr **LAN-Party / Spieleparcours**

15.45 Uhr **Diskussionspanel:
Medienkompetenzförderung
und Bildschirmspiele**

alle Referent(inn)en sowie:
Klaus Wölfling, Suchtforschungsgruppe
Uni Mainz
Wolfram Hilpert, Bundeszentrale für
jugendgefährdende Medien
Uli Gilles, Fachstelle Jugendarbeit & Präven-
tion, Kreisjugendamt Rhein-Sieg-Kreis

17.15 Uhr **Ende**

Moderation der Veranstaltung:
Anke Bruns, freie Journalistin

Leitung der Fachtagung:
Dr. Barbara Gehrke, Projektleitung *mekonet*

Der **Kostenbeitrag** für die Veranstaltung be-
trägt 25,- Euro. Darin enthalten sind Getränke
und ein Mittagsimbiss.

Wenn Sie an der **LAN-Party** teilnehmen möch-
ten, kreuzen Sie bitte das entsprechende Feld
auf der Antwortkarte an.

Veranstaltungsort

KOMED Kommunikations- und Medienzentrum
Im MediaPark 7 • 50670 Köln
Eine Wegbeschreibung finden Sie unter
www.mekonet.de/fachtagung

Neue Medien – neue Spiele: Computer- und Onlinespiele im Visier

Breite Teile der Bevölkerung nutzen Computer-,
Online- und Konsolenspiele in ihrer Freizeit. Es hat
sich eine stabile Spielkultur entwickelt. Bei Erzie-
henden und Multiplikator(inn)en der Medienbil-
dung besteht vielfach Unsicherheit, eine mögliche
Wirkung von Bildschirmspielen zu beurteilen.

Schon die Kenntnis darüber, was Kinder und Ju-
gendliche spielen, was Medien mit den Menschen
machen und Menschen mit den Medien, ist für
viele unklar. Wer spielt? Was wird gespielt? Wie
wird gespielt? Stellen Bildschirmspiele eine Gefahr
dar, führen sie zu Sucht oder gewalttätigem Ver-
halten? Welches sind die positiven Potenziale?

Auf diese Fragen will die *mekonet* Fachtagung
Antworten geben. Auf der Basis wissenschaftlicher
Erkenntnisse wird die Medienpraxis ausführlich zu
Wort kommen und Möglichkeiten aufzeigen, wie
man das Thema in der Medienbildung aufgreifen
und umsetzen kann.

Darüber hinaus möchte *mekonet* mit einer
LAN-Party den Teilnehmerinnen und Teilnehmern
die Gelegenheit bieten, das Erlebnis Rollenspiel
gemeinsam in der Praxis zu erfahren.

Wir laden Sie herzlich dazu ein!

mekonet
Medienbildung für Multiplikatoren