

Anmeldung

zur medienpädagogischen Fachtagung am 12.06.2018

„Zocken, Battlen, Programmieren –
Digitale Spiele und ihr Potenzial für die Jugendarbeit“

Bitte zurücksenden bis zum 04.06.2018

per Fax: 08541/3249

per Mail: medienfachberatung@bezjr-niederbayern.de

Name, Vorname

Jugendverband/Jugendring/Einrichtung

Straße

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Vegetarische Verpflegung gewünscht: **ja** / **nein**

Nahrungsmittelunverträglichkeit:

Im Rahmen der Tagung kann **nur einer** der angebotenen Workshops besucht werden.

Ich interessiere mich für folgende Workshops:

1. Priorität _____

2. Priorität _____

Datum, Unterschrift

Organisatorisches

Veranstalter

Medienfachberatung des
Bezirksjugendring Niederbayern

Wittelsbacherring 19
94474 Vilshofen a. d. Donau

www.bezjr-niederbayern.de
www.medienfachberatung.de

Tagungsort

Gäste- und Tagungshaus St. Pirmin
Mauritius Hof 1
94557 Niederalteich

Kosten

30.- € inkl. Verpflegung

Der TN-Beitrag ist nach Erhalt der Anmeldebestätigung,
die gleichzeitig als Rechnung dient,
umgehend zu begleichen.

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt beim
Bezirksjugendring Niederbayern.

Mail: medienfachberatung@bezjr-niederbayern.de
www.bezjr-niederbayern.de

Anmeldeschluss

Montag, 04.06.2018

Eine Teilnahme ist nur nach vorheriger Anmeldung
möglich, da die TN-Zahl **begrenzt** ist!

In Kooperation mit:



BEZIRK
NIEDERBAYERN



Zocken, Battlen, Programmieren
Digitale Spiele und ihr Potenzial
für die Jugendarbeit

12. Juni 2018

Medienpädagogische Fachtagung
für ehren- und hauptamtliche
Mitarbeiter/innen in der Jugendarbeit

Gäste- und Tagungshaus St. Pirmin
Niederalteich

Bezjr Bezirksjugendring
Niederbayern

Programm

9:00 Anreise und Ankommen

9:15 Begrüßung und Organisatorisches

9:30 Hinführung

Vortrag & Diskussion: Florian Seidel

11:00 - 16:00 parallele Workshops *

11:00 Workshop-Phase

Workshop 1: Tina Drechsel

MaKey MaKey & Scratch

Workshop 2: Maximilian Winter

CoSpaces & virtuelle Realität

Workshop 3: Danilo Dietsch

Mobile Gaming & digitale Lehrpfade

12:00 Mittagessen

13:00 Fortsetzung der Workshops

15:00 Kaffeepause

15:15 Fortsetzung der Workshops

16:15 Präsentation der Ergebnisse

16:45 Feedback und Ausklang

17:00 Ende der Veranstaltung

Referierende



Florian Seidel, Medienpädagoge im Jugendmedienzentrum Connect in Fürth und Beteiligungsmanager beim Partizipationsprojekt „Echt Fürth“, mit Projekterfahrungen in den Bereichen digitale Jugendbeteiligung, Computerspiele und Making.

Einführungsvortrag

Zu Beginn werden aktuelle Trends und Entwicklungen der Spielnutzung von Jugendlichen veranschaulicht, auf Herausforderungen und Stolpersteine aufmerksam gemacht sowie ein Überblick über die Möglichkeiten von Computerspielen in der außerschulischen Bildung gegeben.



Tina Drechsel, medienpädagogische Referentin am JFF, mit den Schwerpunkten digitale und interaktive Medien, insbesondere Social Media, Web 2.0 und Computerspiele sowie medial vermittelte (gesellschaftliche) Artikulations- und Partizipationsprozesse.

Workshop 1: MaKey MaKey & Scratch

Mithilfe des MaKey-MaKey-Bausatzes und der bildungsorientierten Programmiersprache „Scratch“ erstellen die Teilnehmenden eigene Controller aus Bananen, Knete, Alufolie etc. und setzen sich spielerisch mit dem Programmieren von Spielen und Animationen auseinander.



Maximilian Winter, Pädagoge und freier Mitarbeiter am JFF mit den Schwerpunkten Smartphone, App-Programmierung und Gaming, u.a. mit Projekterfahrungen mit dem Spiel „Minecraft“.

Workshop 2: CoSpaces & virtuelle Realität

Die Teilnehmenden erhalten einen Einblick in das Programmier-Tool „CoSpaces“, mit dem sie im Verlauf des Workshops eigene 3D-Umgebungen erstellen und diese am Ende mit dem eigenen Smartphone in der virtuellen Realität erkunden können.



Danilo Dietsch, Medienpädagoge und Geschäftsführer von Q3. Quartier für Medien.Bildung.Abenteuer, führt zahlreiche medienpädagogische Projekte in den Bereichen Social Media, Audio, Trickfilm und mobile Gaming in Sachsen, Thüringen und Bayern durch.

Workshop 3: Mobile Gaming & digitale Lehrpfade

Mit Smartphone und Tablet lassen sich Themen und Orte spielerisch erkunden und so medien- und erlebnispädagogische Komponenten kombinieren. Die Teilnehmenden erfahren, wie aus verschiedenen Elementen wie Quizfragen, Aufgaben, Rätsel oder auch GPS-Koordinaten digitale Informationsrallyes und Bildungsrouten gestaltet werden können.

* Es kann nur ein Workshop besucht werden