



## Anmeldung

Wir bitten um eine Anmeldung bis zum 13.03.2018 unter folgendem Link:

[goo.gl/RL76t3](http://goo.gl/RL76t3)

**Die Teilnahme ist kostenlos.**

### Kontakt / Information

TH Köln  
 Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften  
 Institut für Medienforschung und Medienpädagogik  
 Forschungsschwerpunkt Medienwelten  
 Jürgen Slegers  
 Ubierring 48  
 50678 Köln

0221/8275-3536  
[www.th-koeln.de/spielraum](http://www.th-koeln.de/spielraum)  
[spielraum@th-koeln.de](mailto:spielraum@th-koeln.de)

### Link zur Karte:

[goo.gl/b1eZN8](http://goo.gl/b1eZN8)

### Veranstaltungsort

TH Köln  
 Campus Südstadt  
 „Bildungswerkstatt“  
 Ubierring 48  
 50678 Köln

Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln empfohlen.



Das Projekt „Ethik und Games“ wird im Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“ am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der TH Köln realisiert und durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, die Bundeszentrale für politische Bildung und das Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert.



## Medienpädagogische Netzwerktagung

„Ethik und Games“

23. März 2018

Fakultät für  
 Angewandte  
 Sozialwissenschaften

**Technology  
 Arts Sciences  
 TH Köln**

# Programm

10:30-11:00

**Come Together**

---

11:00-11:15

**Begrüßung**

*Prof. Dr. Angela Tillmann, IMM / TH Köln*

---

11:15-12:00

**Vortrag und Diskussion**

„Das Leben ist kein Spiel, aber durch Spielen lernen wir für's Leben: Digitale Spiele als zeitgemäße Bildungschance“, *Prof. Dr. Christoph Klimmt, HMTM Hannover*

---

12:00-12:45

**Vortrag und Diskussion**

„Spielraum für Ethik und Games: Neue Wege der Medienbildung“, *Jürgen Slegers und André Weßel, Spielraum / TH Köln*

---

12:45-13:00

**Kurzvortrag**

Vorstellung Digitale-Spielewelten.de und Initiative „Stärker mit Games“, *Niels Boehnke, Stiftung Digitale Spielekultur*

---

13:00-14:00

**Mittagspause**

---

14:00-15:00

**Infoshop 01: Jugendarbeit**

Themen: Faszination Games, Identität, Gender, Virtual Reality

*André Weßel, Spielraum / TH Köln  
Stephan Schölzel, Infocafé Neu-Isenburg  
Lutz Gebhardt, Jugendhaus TREFFER  
Vanessa Erdmann, Jugendtreff-Projekt*

**Infoshop 02: Schule**

Themen: Games in der Schule, Soziales Lernen, Mediencouts, Projektwoche „Ethik und Games“

*Jürgen Slegers, Spielraum / TH Köln  
Sandra Fiedler, Gymnasium Herkenrath  
Vera Servaty, Gesamtschule Borbeck  
Daniel Zils, medien+bildung.com*

---

**Infoshop 03: Formate**

Themen: games4interaction, Gamescamp „Ethik und Games“, Unknown Games

*Linda Scholz, Spieleratgeber-NRW  
Horst Pohlmann, Akademie der Kulturellen Bildung  
Aras Can Boztas, Europäisches Berufskolleg Hennef  
Andreas Malessa, Meltdown Cologne*

---

15:00-15:30

**Kaffeepause**

---

15:30-16:30

**Wiederholung der parallel angebotenen Infoshops**

---

**Infoshop 01: Jugendarbeit**

**Infoshop 02: Schule**

**Infoshop 03: Formate**

---

16:30-17:00

**Interaktiver Abschluss der Tagung**

---

17:00-18:00

**Ausklang mit Gesprächen und Getränken**

