

Programm am 13. Juni

09:00-09:30/Bildungswerkstatt
Come Together

09:30-10:00

Vortrag

„Digitale Spiele – Zukünftige Themen, Trends und Herausforderungen für die Medienpädagogik“
Torben Kohring, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

10:00-11:30

Workshop 1

„Medienpädagogische Methoden auf dem Prüfstand – Beispiele aus dem Projekt ‚Ethik & Games‘“ *André Weßel, Spielraum / TH Köln*

Workshop 2

„Werkstatt: Ethik und Moral in digitalen Spielen als Thema für neue Methoden?“ *Jürgen Slegers, Spielraum / TH Köln*

Workshop 3

„Bildungspotenziale digitaler Spiele für Jugendliche‘ – Ergebnisse und Fortsetzung der Diskussion eines Expert*innen-Workshops“ *Nina Kiel, Spielraum / TH Köln*

11:30-12:30

Zusammenfassung und Ausblick



Anmeldung

Wir bitten um eine Anmeldung bis zum 06.06.2017 unter folgendem Link:
https://th-koeln.de/hochschule/netzwerktagung-ethik-und-games_43z740.php

Die Teilnahme ist kostenlos.

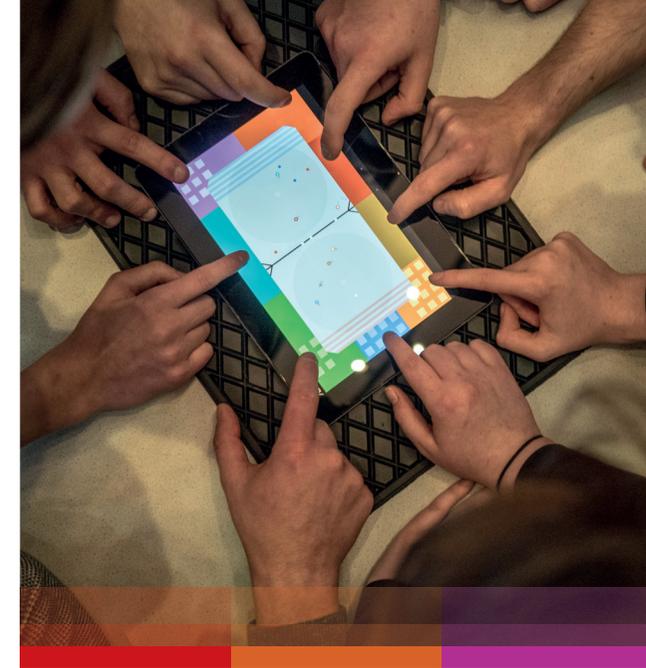
Kontakt / Information

TH Köln
Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften
Forschungsschwerpunkt Medienwelten
Jürgen Slegers
Ubierring 48
50678 Köln
T: +49 221-8275-3536

Veranstaltungsort

TH Köln
Campus Südstadt
„Bildungswerkstatt“
Ubierring 48
50678 Köln

Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln empfohlen.



Medienpädagogische Netzwerktagung

„Digitale Spielräume im Wandel: Trends, Themen, Technologien“

12. und 13. Juni 2017

Gefördert von:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Bundeszentrale für
politische Bildung

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



Fakultät für
Angewandte
Sozialwissenschaften

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**

Programm am 12. Juni

10:30-11:00/Bildungswerkstatt:
Come Together

11:00-11:45

Grußworte

Moderation: *Prof. Dr. Angela Tillmann (TH Köln)*
Prof. Dr. Rüdiger Küchler (TH Köln);
Alf Scheidgen (TH Köln);
Thomas Thomer (BMFSFJ);
Jürgen Schattmann (MFKJKS NRW);
Arne Busse (bpb)

11:45-12:15

Vortrag

„Speedrun durch 10 Jahre Spielraum und die digitale Spielkultur“ *Martin Lorber, Electronic Arts Deutschland*

12:15-12:45

Vortrag

Möglichkeiten digitaler Spiele zur Reflexion moralischen Handelns: Bisherige Erkenntnisse aus dem Projekt „Ethik & Games“ *Nina Kiel und André Weßel, Spielraum / TH Köln*

13:00-14:00

Mittagspause

14:00-14:30

Vortrag

„Die Körperfresser kommen. Medienethische Herausforderungen durch Computerspielkultur“
Prof. Dr. Jeffrey Wimmer, Universität Augsburg

14:30-15:00

Vortrag

„Virtuelle Realität als Fluchtpunkt neuzeitlicher Audiovisualität“ *Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth, Cologne Game Lab / TH Köln*

15:00-15:15
Kaffeepause

15:15-15:30

Vorstellung der Workshop-Themen

15:30-16:15

Workshop 1

„Angespielt: Games in VR“ *Daniel Heinz, Spieleratgeber-NRW*

Workshop 2

„Games Live‘ – Digitale Spiele analog gespielt“
Horst Pohlmann, Akademie der Kulturellen Bildung

Workshop 3

„Digitale Spiele pädagogisch nutzen: Vorstellung der Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spielkultur, Digitale-Spielwelten.de“ *Carolin Wendt, Stiftung Digitale Spielkultur und Maike Groen, Spielraum / TH Köln*

16:15-16:45

Workshop-Wechsel mit Kaffee-Pause

16:45-17:30

Workshop 4

„Methoden aus dem Projekt ‚Ethik & Games‘“ *André Weßel, Nina Kiel, Jürgen Slegers, Spielraum / TH Köln*

Workshop 5

„Emotionale Gesundheit und Wohlbefinden durch emotionales Game Design“ *Su-Jin Song, Cologne Game Lab / TH Köln*

Workshop 6

„Mit Kanones auf Spatzen schießen – Fachspezifische Wertung und Kanonbildung ethisch relevanter digitaler Spiele“ *Denise Gühnmann, Grimme Institut und Daniel Heinz, Spieleratgeber-NRW*

17:30-18:15

Talk

„Digitale Spielräume im Wandel: Trends, Themen, Technologien“

Moderation: *Horst Pohlmann*

Teilnehmende: *Martin Lorber, Prof. Dr. Jeffrey Wimmer, Carolin Wendt, Arne Busse, Maike Groen, Jürgen Slegers*

18:30-20:00

Abendessen

20:00-22:00

Abendprogramm mit live gespielter Gameboy-Musik (Tronimal), Games und kleinem Umtrunk

