

VERANSTALTUNGSINFORMATIONEN

Termin	Montag, 17. Oktober 2022 9:00 bis 15:45 Uhr
Ort	Bildungszentrum der Arbeitskammer Am Tannenwald 1, 66459 Kirkel
Zielgruppe	päd. Fachkräfte, Lehrkräfte, Sozialpädagog:innen, Erzieher:innen und Eltern aus dem Saarland
Gebühr	15 € (inkl. Imbiss) bitte im Voraus überweisen!

ANMELDUNG

Anmeldung bis **7. Oktober 2022**

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Onlineanmeldung und nähere Informationen zu den einzelnen Workshops und Impulsen beim Landesinstitut für Präventives Handeln unter

<https://lph.saarland>

VERANSTALTER

Die **Arbeitsgemeinschaft Medienkompetenz** ist ein Zusammenschluss saarländischer Akteure im Bereich Medienkompetenz. Sie tauscht sich seit 2008 landesweit über neueste Entwicklungen aus und klärt über Chancen, Möglichkeiten und Risiken auf, die digitale Medien für Heranwachsende bieten.

AG MEDIENKOMPETENZ



KOOPERATIONSPARTNER



5. SAARLÄNDISCHER MEDIENKOMPETENZTAG DER AG MEDIENKOMPETENZ



17. Oktober 2022
9:00-15:45 Uhr

EINSATZ DIGITALER SPIELE IM BILDUNGSBEREICH

DIE AG MEDIENKOMPETENZ LÄDT EIN...

Sehr geehrte Damen und Herren,

die Arbeitsgemeinschaft Medienkompetenz hat es sich zur Aufgabe gemacht, über neue Entwicklungen im Medienbereich zu informieren und alle am Bildungsprozess Beteiligten über Risiken, aber auch Chancen und Möglichkeiten, die digitale Medien bieten, aufzuklären.

Im Eröffnungsvortrag des **5. Saarländischen Medienkompetenztags** spricht Diplom-Pädagoge **Jens Wiemken** in seiner Keynote über neueste Erkenntnisse im Bereich der digitalen Spielewelten und gibt Impulse für daraus resultierende Aufgabenfelder von pädagogisch Wirkenden.

Im Anschluss bieten verschiedene Workshops, Informationsveranstaltungen, Vorträge und eine Spiele-Teststrecke spannende Einblicke rund um das Themenfeld **Einsatz digitaler Spiele im Bildungsbereich**.

Die Veranstaltung wird vom LPM als Fortbildung anerkannt.

Wir freuen uns auf Sie!

Ihre AG Medienkompetenz

PROGRAMM

9:00 UHR Begrüßung AG Medienkompetenz

9:15 UHR Keynote

Ist das denn noch Spielen?
Heutige und (vielleicht) zukünftige digitale Spiele - Warum Pädagog:innen vielleicht doch den Blick in die Zukunft wagen müssen

Jens Wiemken | Erziehungswissenschaftler, Medienpädagoge, Lehrbeauftragter. Spezialgebiet Computerspiele (Spielbar, Search&Play), Autor zahlreicher einschlägiger Veröffentlichungen

10:15 UHR Kaffepause

10:45 UHR Workshops & Impulse Vormittag

1. Games 4 Education: Digitale Spiele im pädagogischen Alltag

Sebastian Connette | LPM

2. Spielerisch lernen: Gamification und Serious Games in der pädagogischen Praxis

Udo Lihs | DigiBitS (Digitale Bildung trifft Schule), Deutschland sicher im Netz e.V.

3. Gaming? Aber sicher!

Stephanie Hartmann | Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik, BSI

4. Klima-Spiel: Interaktive Reise zu den Forschungsstationen mit Planet Schule

Ursi Zeilinger | Planet Schule (Sek. I+II)

5. Mediennutzung in der frühen Kindheit

Shanta Ghosh-Broderius, Sibylle Berger | Landesinstitut für Präventives Handeln, LPH

6. Das digitale Kinderzimmer

Michaela Weiß | Medien-Leuchtturm

12:45 UHR Mittagessen

13:45 UHR Workshops & Impulse Nachmittag

A. Jugendliche Spielewelten: Zocken, Streamen, Liken

Christopher Thielen | Sozialpädagoge

B. Gaming? Aber sicher!

Stephanie Hartmann | Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik, BSI

C. „Knietsches Geschichtenwerkstatt“ - Die App für kreative Kinder

Ursi Zeilinger | Planet Schule (Grundschule)

D. Verbreitung pornografischer Inhalte über WhatsApp, TikTok & Co.

Melanie Bill, Nicole Frank |

Landespolizeipräsidium Saarland

E. Das digitale Kinderzimmer

Michaela Weiß | Medien-Leuchtturm

F. Mit Spielen Programmieren lernen - Informatische Bildung in und mit Computerspielen

Kerstin Reese | InfoLab Saar – Schülerlabor Informatik der Universität des Saarlandes

15:45 UHR Ende

GANZTÄGIG Spiele-Teststrecke und Infostände