

WERDE

MEDIASCOUT!

Dann werde mediascout! Denn mediascouts lernen neue Medienentwicklungen kennen und arbeiten an deren Umsetzung innerhalb ihres Verbandes. Nach der erfolgreichen Durchführung des mediascouts DIGITAL NATIVE ergänzt die Reihe VIRTUALITÄT das Angebot. Ein Teilnehmer ist an beiden Einheiten möglich und ausdrücklich erwünscht! Die Teilnahme müssen ihre Zugehörigkeit zu einem anerkannten Träger der Jugendarbeit nachweisen, es werden keine Kostenbeiträge erhoben bzw. erstattet. Die Anmeldung erfolgt per E-Mail nach dem Verfahren »first come, first served«.

Du betreust, gestaltest das Medienprofil deines Verbandes, machst Medienarbeit in deiner Jugendgruppe und willst medienpädagogisch richtig aufgestellt sein? Du bist in der öffentlich wirksamen Platzierung von Kernthemen aktiv? Oder in der Ausbildung von Jugendleiter-inne-n tätig? Und willst einfach alte Wege verlassen und neue ausprobieren in der Ansprache von Zielgruppen?



Das Mindset der Qualifikation bietet in einer Kleingruppe von 12 Personen an drei Tagen Wissen über Wirkungsräume und Erkundung von neuen Wirkungsräumen in der Jugendarbeit

- Einblick in Erlebnisräume und Erkundung von neuen Wirkungsräumen in der Jugendarbeit
- Medienarbeit in der Jugendarbeit und Entwicklung eigener Spielkonzepte
- Spiele im Netzwerk - spielend gewinnen: Öffentlichkeitsarbeit in Social-Media-Kanälen

Die Zertifizierung zum mediascout ist ein Bestandteil der Kooperation neXTmedia - Medienkompetenz in der Jugendarbeit zwischen der Niedersächsischen Landesmedienanstalt und dem Landesjugendring Niedersachsen und findet mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten 3-mal jährlich statt.

Weitere Angebote der Kooperation neXTmedia sind medienpraktische Workshops in der Juleica-Ausbildung [media-juleica] sowie medientheoretische/-praktische Qualifizierungseinheiten für landesweite Projekte [media-projekt]. Mit myjuleica.de bietet neXTmedia darüber hinaus ein themenbezogenes Social Network für Vernetzung, Austausch und Mehrwert in der Jugendarbeit! Mehr Inhalte zu den kostenlosen Angeboten von neXTmedia sowie direkte Terminanfragen können unter <http://neXTmedia.ljr.de> abgerufen werden!

KONTAKT

Landesjugendring Niedersachsen e.V. Betreff: mediascout VIRTUALITÄT
Sonja Reichmann E-Mail: neXTmedia@ljr.de
Mehr Infos unter neXTmedia.ljr.de



Die physischen Grenzen des kommunikativen Raums verblasen. Das Web bietet einen virtuellen Platz, der in Wirkung und Funktion real ist. Die Kooperation neXTmedia zwischen Niedersächsischer Landesmedienanstalt und Landesjugendring Niedersachsen bietet haupt- und ehrenamtlich Aktiven in der Jugendarbeit eine zertifizierte Qualifizierung zum mediascout.



MEDIASCOUT

VIRTUALITÄT

3 TAGESVERANSTALTUNGEN IN

30519 Hannover, Zeißstr. 13
Tel.: 0511 5194510
E-Mail: neXTmedia@ljr.de



Freizeit ist auch Medienzeit, sagte schon der Medienpädagoge Dieter Baacke. Computerspiele sind heute ein fester Bestandteil in der Mediensozialisation von Kindern und Jugendlichen. Ein Medienalltag ohne Computerspiele?

VIRTUALITÄT

Für sie kaum denkbar. Für in der Jugendarbeit Tätige schon. Hier klafft es und dies merken und wissen die Jugendlichen. Ohne Lobby sehen sie sich im Kreuzfeuer. Einmal werden sie aufgrund ihrer Freizeitaktivität kriminalisiert, dann wieder als süchtig etikettiert. Jugendarbeit baut vielerorts mehr auf Gegenangebote. Um aber attraktive Gegenangebote in einer materiellen Realität zu den elektronischen Spielwiesen in der virtuellen Realität schaffen zu können, gilt es sich mit den Spielen auseinanderzusetzen und dadurch das Potenzial von Computerspielen für Jugend-, Gruppen- und Projektarbeit zu erkennen. Nach einer Reise durch die Computerspiel-Welten und der Erkenntnis, dass Jugendverbände von diesen Spielen profitieren können, heißt es zukünftig vielleicht statt Game off eher Game on?



TERMIN 1

- Einstieg: Welche Rolle spielen Computerspiele für unseren Alltag?
- Die Geschichte der Computerspiele im Kinderzimmer im Schnelldurchlauf: vom C64 bis World of Warcraft
- Mini-LAN-Party: Counterstrike als Selbsterfahrung
 - Wirkung von Computerspielen

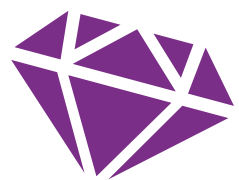
TERMIN 2

- Geheime Lehrpläne: Was wirklich gefährlich an Computerspielen ist
- Hardliner-Konzept: Eine Hilfe? – Computerspiel zurückübersetzen in die Wirklichkeit
- Praxiseinheit in drei Phasen: Real-Adventure spielen/verstehen/machen

TERMIN 3

- Markt der Möglichkeiten: Jugendliche medial da abholen wo sie sind
- Medienarbeit in der Jugendarbeit: können wir Jugendliche medial dort lassen wo sie sind?
- Medienerziehung und die Gesellschaft: Wer hat welche Aufgabe?
- Computerspiele und Jugendarbeit: mehr Chancen als Risiken oder Konkurrenz?

my.juleicä.de



SCHAU NACH AKTUELLEN TERMINEN AUF
NEXTMEDIA.LJR.DE

Referenten: Moritz Becker, smiley e.V., Jens Wiernken, freier Medienpädagoge



GAMETYPE: LJR ACTION
GAMEPLAY: 100%
QUALITY: 100%

