



Unterlage zur Sitzung im öffentlichen Teil

Gremium	am	TOP
Jugendhilfeausschuss	07.09.2010	

Anlass:

Mitteilung der Verwaltung

Beantwortung von Anfragen aus früheren Sitzungen

Beantwortung einer Anfrage nach § 4 der Geschäftsordnung

Stellungnahme zu einem Antrag nach § 3 der Geschäftsordnung

Jugendforum NRW 2010 - Spielend Lernen in virtuellen Welten

Vom 18. – 22. August 2010 fand in Köln die gamescom statt, Europas größte Messe für elektronische und interaktive Unterhaltung. Neben der kommerziellen Spielepräsentation wurde auch dieses Jahr wieder ein vielfältiges Rahmenprogramm mit unterhaltenden und gesellschaftskritischen Ausrichtungen geboten.

Im Rahmen von „Jugendmedienschutz und Medienpädagogik“ und mit Unterstützung des Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes NRW und in Kooperation mit über 30 Trägerinstitutionen aus Jugendhilfe und Schule aus NRW und Köln veranstalteten das Amt für Kinder, Jugend und Familie und die Stabsstelle Medien der Stadt Köln auf ca. 500 qm in Messehalle 8 das „JugendForum NRW 2010 – Spielend Lernen in virtuellen Welten“.

Das medien- und bildungspädagogische Angebot richtete sich sowohl an Jugendliche als auch an Erwachsene, hier insbesondere an Eltern und Pädagogen, bei denen es in der Diskussion über elektronische Spiele auch weiterhin ein großes Informations- und Beratungsbedürfnis gibt. Mit dem Besuch des Jugendforums erhielten Eltern, Lehrer und Pädagogen die Möglichkeit, die pädagogische Medienkompetenz zum Thema Computerspiele und Jugendmedienschutz in NRW und Köln kennen zu lernen. In Form von Schulungen, Führungen, Informationsangeboten, Präsentation von Jugendprojekten und zahlreichen Mitmachprogrammen, u. a. zu den Themenbereichen Bildung, Ernährung und Bewegung, konnten sie den verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen in vielfältiger Angebotsform erfahren und im Gespräch mit geschulten Pädagoginnen und Pädagogen, aber auch mit den jungen Spielern selbst, vorhandene Unkenntnisse und Unsicherheiten im Bezug auf Computerspiele kritisch hinterfragen.

Institutionen, wie z. B. JFC Medienzentrum, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Game Parents e. V., Aktion Jugendschutz NRW, Drogenhilfe Köln e. V. sowie mehrere Jugendprojekte aus Schule und Jugendhilfe zeigten Möglichkeiten auf, wie Jugendhilfe und Schule Computer- und

Konsolenspiele für die medienpädagogische Bildungs- und Freizeitarbeit nutzen können, um die sozialen Kompetenzen von jungen Menschen in Bezug auf mögliche Gefährdungen durch Computerspiele zu stärken.

Das unterhaltsame und zum Nachdenken anregende Beratungs- und Informationsangebot mit seinen vielfältigen Mitmach- und Erlebnis-Programmen wurde zahlreich und mit großem Interesse sowohl von den jugendlichen als auch den erwachsenen Besucherinnen und Besuchern der Messe genutzt.

Weitere Infos finden sich unter: www.jugendforum-nrw.de/.

gez. Dr. Klein