

Veranstalter

Jugendring Düsseldorf



Medienzentrum Rheinland des LVR

LVR-Zentrum für Medien und Bildung
Medienzentrum für die Landeshauptstadt Düsseldorf

Tagungsort

Haus der Jugend
Jugendring Düsseldorf
Lacombletstr. 10
40239 Düsseldorf
Tel 0211 8922020
info@jugendring-duesseldorf.de

Anfahrt

Mit dem Auto

Von Norden:

Über die A 52, die in den Nördlichen Zubringer übergeht (Richtung Mörsenbroich). An der Ampel links, dann rechts in die Brehmstrasse (Richtung Eisstadion). Hinter der Aral-Tankstelle rechts in die Lacombletstrasse. Nach ca. 300 m liegt das Haus der Jugend auf der linken Seite.

Von Süden:

Über die A 46 Ausfahrt Eller, rechts auf die Heidelberger Str., dieser immer folgen, dann rechts Richtung Eisstadion. Am Eisstadion vorbei. Nach ca. 1 km liegt links eine Aral-Tankstelle, dort liegt die Lacombletstrasse.

Von Westen:

Über die A 52 nach Düsseldorf (Richtung Theodor-Heuss-Brücke). Über diese nun herüber, dann durch den kleinen Tunnel. Dann weiter Richtung Mörsenbroich. Am Mörsenbroicher Ei Richtung Eisstadion, auf der rechten Seite liegt nach ca. 300 m eine Aral-Tankstelle. Dort rechts in die Lacombletstrasse. Links nach ca. 300 m das Haus der Jugend.

Mit Bus und Bahn

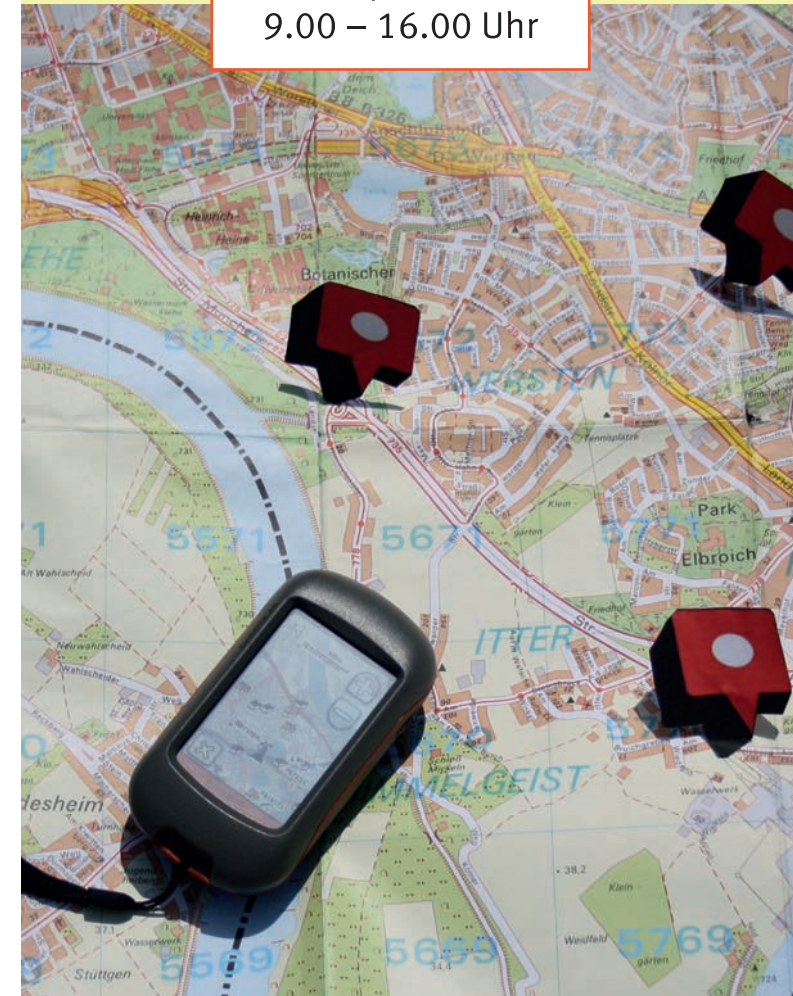
Bus: 752 Derendorfer Bf - 754 Derendorfer Bf - 755 Derendorfer Bf - 756 Derendorfer Bf - 758 Derendorfer Bf

Bahn: 701 Derendorfer Bf - 708 Hansaplatz - S 1 Derendorfer Bf - S 6 Derendorfer Bf - S 7 Derendorfer Bf

Mobiles Lernen und Spielen

Fachtagung zum Einsatz von Smartphones und Tablets in Schule und Jugendarbeit

24. April 2013
9.00 – 16.00 Uhr



Jeder zweite Jugendliche verfügt heute schon über ein Smartphone mit stark zunehmender Tendenz. Jeder dritte Jugendliche verfügt über eine mobile Internetflatrate. Soziale Netzwerke, Messenger etc. ersetzen nach und nach die klassische Funktion wie Telefon. Durch die mobilen Geräte erwächst eine neue Informations- und Kommunikationskultur. Es entsteht eine neue Situation des „Always on“. Eingebaute GPS-Empfänger und ein eingebauter Kompass lassen den aktuellen Aufenthaltsort bestimmen, ortsbezogene Informationen anzeigen und zu vorgegebenen Ziele navigieren. Aus den zahlreichen Tools der Geräte entstehen zahlreiche Chancen für die schulische und außerschulische Bildungsarbeit, die Möglichkeiten kreativ und produktiv zu nutzen. Lernen mit mobilen Geräten in Gruppen oder alleine eröffnet Potenziale hinsichtlich einer individualisierten, orts- und zeitungebundenen Lernerfahrung.

Bei der Fachtagung wollen wir konkrete Projekte vorstellen und Anregungen bieten. Wir zeigen Möglichkeiten auf, mit Jugendlichen die Klassenräume, Jugendfreizeit- und Bildungseinrichtungen zu verlassen und sich Wissen mobil, spielerisch und kreativ anzueignen. Einsteigen möchten wir an dem Tag mit einem Input von Frau Prof. Dr. Linda Breitlauch (Mediadesign Hochschule Düsseldorf) zu den Lernpotenzialen von Computerspielen. Im Anschluss gibt es einen zweiten Input zu den neuesten Ergebnissen der JIM-Studie aus dem Jahr 2012. Im Mittelpunkt stehen die neuesten Erkenntnisse über die mobile Nutzung von Medien und Informationen von Jugendlichen. Daran schließen sich zwei Arbeitsphasen mit je drei unterschiedlichen Workshops an. Wir möchten sechs unterschiedliche mobile Projekte vorstellen. Im Anschluss an die zwei Arbeitsphasen möchten wir den Teilnehmerinnen und Teilnehmern aus den unterschiedlichen Bildungsfeldern die Möglichkeit eröffnen, in einer Abschlussrunde erste Kooperationen für gemeinsame Projekte in Düsseldorf miteinander auszuloten.

Zeitplan

9.00 Uhr Anmeldung, Begrüßungskaffee

9.30 Uhr Eröffnung der Tagung

9.35 Uhr Input 1:

Lernpotenziale von Computerspielen
Prof. Dr. Linda Breitlauch, Mediadesign Hochschule Düsseldorf

10.20 Uhr Input 2:

Veränderung der mobilen Nutzung von Medien –
Ergebnisse der JIM-Studie 2012
Dipl. Sozialpädagogin Nadine Tournier

11.00 Uhr Pause

11.15 Uhr Workshop-Phase I:

1. Actionbound: ein interaktives Smartphone-App-
Edu-Game [www. http://actionbound.de/](http://actionbound.de/)

2. Edunauten: Alternate Reality Games/Mobile
Games
Daniel Seitz, Mediale Pfade/Berlin

3. GamesCamp und Quest in Mülheim (Faszination
Rollenspiel) Spieleratgeber NRW

12.30 Uhr Mittagspause

13.30 Uhr Workshop-Phase II:

4. Alternate Reality Games in der Bildungsarbeit
Dirk Springenberg, Waldritter e.V.

5. Kaiserdom – App Speyerer Schüler entwickeln ein
Stadtspiel fürs Handy
Team Kaiserdom App

6. Düsseldorf – interaktive Plattform zur Entwick-
lung von EduCachetouren
Uschi Krüger, Düsseldorf-Team

15.00 Uhr Abschlussrunde

für Ideen, offene Fragen und Verabredungen zu
gemeinsamen Spieleaktionen

Anmeldung

Ihre Anmeldung senden Sie bitte per Fax oder Email
bis zum 12. April 2013 an den Jugendring Düsseldorf:

Email: info@jugendring-duesseldorf.de

Fax: 02118929047

Für die Teilnahme an der Fachtagung beträgt die
Verpflegungspauschale 10 Euro. Im Beitrag enthal-
ten sind der Mittagsimbiss und die Tagungsgetränke.
Bitte zahlen Sie die Verpflegungspauschale am 24.
April bei der Anmeldung bar.

Hiermit melde ich mich verbindlich zu der Fachta-
gung am 24.04 an:

Name

Verband / Einrichtung

Anschrift

Telefon

Email

Wunschworkshop Phase I

Ersatzworkshop Phase I

Wunschworkshop Phase II

Ersatzworkshop Phase II

Mittagsimbiss vegetarisch: Ja

Nein