



## Unterlage zur Sitzung im öffentlichen Teil

Gremium	am	TOP
Jugendhilfeausschuss	23.06.2009	

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 2009 - Spielend Lernen in virtuellen Welten

Vom 19. – 23. August 2009 findet in der Kölnmesse erstmalig in Köln die elektronische Spielemesse GamesCom statt. Neben der kommerziellen Spielepräsentation ist zusätzlich ein vielfältiges Rahmenprogramm mit unterhaltenden und gesellschaftskritischen Ausrichtungen geplant.

Im Rahmen von „Jugendmedienschutz und Medienpädagogik“ und mit Unterstützung des Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes NRW und in Kooperation mit ca. 30 Trägerinstitutionen aus Jugendhilfe und Schule aus NRW und Köln veranstalten das Amt für Kinder, Jugend und Familie und die Stabsstelle Medien der Stadt Köln im Non-Profit-Anbieterbereich in Messehalle 8 das „JugendForum NRW 2009 – Spielend Lernen in virtuellen Welten“.

Das medien- und bildungspädagogischen Angebot richtet sich sowohl an Jugendliche als auch an Erwachsene. Mit dem Besuch des Jugendforums erhalten 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 können 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 u. a. Drogenhilfe Köln e. V., Fachhochschule Köln, JFC Medienzentrum, Aktion Jugendschutz NRW sowie zahlreiche Jugendprojekte zeigen 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 bietet des weiteren vielfältige Mitmach- und Erlebnis-Programm für Schule, Jugendeinrichtungen und interessierte Jugendliche an.