

WIR SCHAFFEN MEDIENPÄDAGOGISCHE ANGEBOTE

NACHHALTIG. WIRKSAM. GEMEINSAM.



Liebe Kolleg*innen,

erneut bieten wir von März bis Mai **Seminare** an, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Von "Hybrider Jugendarbeit" über "Social Media" bis hin zu "Coding und Making in der Jugendarbeit" ist alles dabei. Die Seminare richten sich an Fachkräfte aus Pädagogik, Kunst und Kultur. Die 2,5-stündigen Seminare kosten 45€ und finden entweder online oder in unseren Räumen in Köln statt. Die Seminare bieten einen Raum zum wertvollen Austausch an und ermöglichen einen Einblick in Theorie und Praxis. an. Anmeldungen sind über unsere **Homepage** möglich!

Wir freuen uns über eine rege Teilnahme und das Weiterleiten unseres Angebots an relevanten Stellen.

HIER BUCHEN

Alle Termine und Themen:

14.03.2023 Redaktionelles Arbeiten mit Jugendlichen

20.03.2023 Making und Coding mit künstlicher Intelligenz

21.03.2023 Hybride Jugendarbeit - Ein Methodenkatalog

23.03.2023 TikTok in der Jugendarbeit

30.03.2023 Social Media Trends - Wie bleiben wir am Ball?

08.05.2023 Jugendliche erreichen - Eigene Angebote auf Instagram erfolgreich bewerben

08.05.2023 Games:Art:Access: Digitale Spiele zwischen Kunst und Zugänglichkeit

10.05.2023 Digital Wellbeing - Wie lässt sich ein gesunder Umgang mit Medien fördern?

15.05.2023 Künstliche Intelligenz spielerisch erlebbar machen

17.05.2023 Faszination Gaming

Die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Die Fachstelle für Jugendmedienkultur Nordrhein-Westfalen (fjmk) unter der Trägerschaft des gemeinnützig anerkannten Vereins Computerprojekt Köln e.V. unterstützt landesweit kinder- und jugendbetreuende Institutionen und Vereine durch individuell ausgerichtete medienpädagogische Beratungen und Bildungsformate. Mit lebendigen, innovativen und nachhaltigen Praxisprojekten begleitet sie Kinder, Jugendliche, Eltern und Fachkräfte im Umgang mit digitalen Medien, um ihnen dadurch eine verantwortungsvolle und reflektierte Mediennutzung zu ermöglichen. Die Angebote der fjmk spiegeln daher derzeitige Trends und technische Entwicklungen wider und haben Modellcharakter.