

>> Computerspiele

Alte Argumente zu neuen Phänomenen

Computerspiele stehen wieder einmal verstärkt in der Öffentlichkeit. Diesmal geht es nicht um das längst vergessene Tamagotchi, sondern um einen florierenden Markt der europaweit seine Selbstinszenierung bei der Games Convention in Leipzig zelebrierte.

Mit dabei: Tausende junger Menschen, die in überfüllten Hallen in fieberhaften Trancezuständen durch die Live-Acts der Cyberwelten drängten. Geboten wurden Rapper, Manga-Zeichnerinnen, Skater und Showstars. Der Game Markt hat längst begonnen, diverse



Kunst- aber auch Sportsparten zu fokussieren. Die virtuellen Spiele koppeln sich an Reales und erzeugen mit ihren millionenfachen CD- und Online-Plattformen einen vitalen Resonanzboden mit erstaunlichen Rückkoppelungseffekten. Die Liaison der Cyberwelt mit den realen Hypes katalysiert ein gemeinschaftliches Erleben für scheinbar isolierte Einzelspieler und -spielerinnen.

Die Trends sind erfolgreich und der Markt boomt. Im vergangenen Jahr wurden in Deutschland 64 Millionen Games verkauft. Der Umsatz der Unterhaltungssoftware wuchs im ersten Halbjahr 2005 auf 466,5 Millionen Euro: 15,5 Prozent mehr als im Vorjahreszeitraum. Die wichtigste Konsumentengruppe sind dabei natürlich die überwiegend männlichen Jugendlichen. Sie spielen und ballern mit einer beängstigenden Freude. Klar, dass die pädagogischen Einschätzungen darüber ebenfalls boomen. „Videospiele sind eine große Gefahr für die öffentliche Moral“, so die US-Senatorin

Hillary Clinton, die damit bei vielen besorgten Erwachsenen clever gepunktet hat. „Videospiele sind die bedeutendste Unterhaltungskultur der Gegenwart“, kontert demgegenüber Jörg Trouvain, Deutschlandchef des Marktführers „Electronic Arts“, der damit bei seiner Zielgruppe souverän Boden gut gemacht hat. Und wieder einmal bestimmt die polarisierte Diskussion auch die pädagogisch fachlichen Einschätzungen. In der Dialektik zwischen „Gut“ und „Böse“ tummeln sich in der veröffentlichten Meinung die nuancierten Einschätzungen bezüglich der virtuellen Spielvorlieben unserer Kinder. Seltsamerweise sind die grundlegenden Argumente aber seit Jahrzehnten die gleichen, während sich ungeachtet

dessen die Cyberwelten munter weiterentwickeln. Überaus bemerkenswert ist beispielsweise die relativ neue Computerspielsparte der „Eye Toys“. Die Erweiterung der Games mit Kamera und Mikro ermöglicht und fordert reale Handlungen der Spieler und Spielerinnen. Nur wer sich bewegt gewinnt – ein irritierendes Motto für ein Spielgenre, welches bisher nur die Auge-Hand-Koordinierung präferierte. Während solche Spiele längst zu Partyhits avanciert sind, wissen viele pädagogisch Verantwortliche gar nicht, was sich da vollzieht.

Der Markt boomt und die pädagogischen Diskussionen bleiben die alten. Dies ist gefährlich. So werden pädagogisch Verantwortliche schnell zu „Spielverderbern“, die in den Augen ihrer Zielgruppe keine Ahnung haben und deshalb kein Gehör finden. Letztendlich geht es nicht um medienwirksame Schlagzeilen, sondern um gelungene Erziehungsprozesse, die unseren Kindern helfen ihre Persönlichkeit auszuformen. Dafür ist es pädagogisch ratsam,

Liebe Leserinnen und Leser,

das Redaktionsteam der MultiMediaNews musste für die zweite Ausgabe nicht lange nach einem Schwerpunktthema suchen – eine intensive Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Aspekten des Multi-media-Spielebereichs drängte sich förmlich auf.

Zum einen stehen wir immer noch unter dem Eindruck des „Mega-Events“ Games Convention, dem Ziel unserer diesjährigen Inter@ktiv-Exkursion. Und zum anderen bereiten wir uns auf die Multi-MediaAktuell-Veranstaltungsreihe „Gewaltige Medien“ vor, die sich vor allem an professionelle und „innerfamiliäre“ Pädagogen/-innen (also an Erzieher/-innen und Eltern) richtet.

Und obwohl Computerspiele natürlich schon lange Zeit ein „Dauerbrenner“-Thema (nicht nur) für Medienpädagoginnen sind, schafften sie es in diesem Jahr sogar auf die Seiten des Feuilletons. Die provokanten Thesen des Neurowissenschaftlers Steven Johnson, für den jede Art von Medienkonsum „Gehirntraining“ ist, beschäftigte die Journalisten/-innen von der „Welt“ über die „FAZ“ bis hin zu „3sat“.

Wir setzen uns in dieser Ausgabe der Multi-Media-News mit den virtuellen Spielwelten etwas weniger provokant auseinander. Wir informieren über neue Trends, pädagogische Unterstützungsangebote für Eltern und über interessante Projekte und Materialien.

Außerdem gibt es auch wieder einen umfangreichen allgemeinen Teil, der regelmäßig auf der Internet-Seite www.interaktiv-muc.de erweitert und aktualisiert wird.

Hans-Jürgen Palme und Dr. Kerstin Pschibl
(AG Inter@ktiv)

die Empathie für das Lebensgefühl einer Generation zu entwickeln, ohne dabei die negativen Einflüsse aus dem Blick zu verlieren. Die Games Convention in Leipzig hat dafür einen einzigartigen Raum geschaffen. Wer dabei war, konnte Einblicke und Einsichten gewinnen, die über die medialen Berichterstattungen nicht vermittelbar sind. Ein Teilnehmer an der Inter@ktiv-Exkursion hat dies – frei zitiert – wie folgt zusammengefasst:

„Das muss man gesehen, miterlebt und miterlitten haben: Die neue Spielgeneration und die Spielwelten, die Labyrinth dieser Welt, die Inszenierungsformen und die Begeisterung all dieser sehr jungen Besucher. Jeder Medien-/Sozial-/Kultur-/Kunst-/Sozialpädagoge sollte sich dem mal aussetzen, damit er weiß mit wem oder mit was er es in Zukunft immer mehr zu tun hat und bekommt.“



>> Sex sales

Das Motto der diesjährigen Games Convention (GC) war eindeutig "SEX SALES". Was, wenn man sich die Durchschnittsbesucher mal anschaut, auch nicht verkehrt war. In meinen Augen waren nämlich ca. 90% der GC-Besucher männlichen Geschlechts. Frauen und Mädchen waren eher selten anzutreffen. Außer sie hatten die Maße 90-60-90 und lagen auf Sofas oder gingen mit Werbegeschenken über die GC um sich mit jedem fotografieren zu lassen, der ein etwas anderes Erinnerungsstück mit nach Hause bringen wollte.

Aber da wir hier nicht auf der Erotik-Messe waren sondern auf der GC, standen natürlich die Spiele im Vordergrund. Und von denen gab es reichlich. Ich denke die Mütter werden dieses Jahr keine Probleme haben ein passendes Weihnachtsgeschenk zu finden – denn es war definitiv für jeden Geschmack etwas dabei. Ob Action, Geschicklichkeit, Abenteuer, das neueste Sims-Spiel oder ein virtueller Hund, der genau so viel Aufmerksamkeit braucht wie ein echter: Es waren fast alle Firmen, die Spiele produzieren, vertreten. Und jeder wollte jeden mit noch lauterer Musik, noch größeren Leinwänden, noch spektakuläreren Shows und noch mehr Werbegeschenken, übertreffen.

Linktipps

Computerspiele

www.mediengewalt.de – Kommentierte Linksammlung zum Thema „Gewalt in Medien“ Empfehlungen für Computerspiele und Lernsoftware

www.usk.de – Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle führt gemeinsam mit den Obersten Landesjugendbehörden das Verfahren zur Alterskennzeichnung von Computerspielen durch

www.8bit-museum.de – Informationen zur Geschichte der Computerspiele

www.computerspielemuseum.de – Die Informationsseite des Computerspielemuseums Berlin

Im Großen und Ganzen war die GC ein tolles Erlebnis und ich hatte die Möglichkeit neben den neuesten Spielen auch die neueste Elektronik kennen zu lernen.

Ich würde die GC auch auf alle Fälle Familien und den Jüngeren aus unserer Gesellschaft empfehlen. Die Halle 2 stand nämlich unter dem Motto „Family“.

In dieser Halle war es ruhiger und jeder, der seine Ohren etwas ausruhen wollte, konnte hierhin flüchten. Es gab neben unzähligen Kinderspielen auch viele Lernprogramme und Projekte, bei denen jeder sein Wissen testen konnte. Dieser Kontrast zu den anderen Hallen hat mich sehr beeindruckt und mir gezeigt, dass es in den Computerspielen nicht nur um Sex, Gewalt und Action geht.

Offenbar spielt Bildung durch spielerisches Lernen eine größere Rolle als alle annehmen.
Amelie Schels (15)
Jugendcomputerclub des SIN – Studio im Netz

>> Orientierung im Medienalltag

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bietet unter www.bundespruefstelle.de einen neuen Online-Service an – für Eltern, Erziehende und alle, die sich für Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen einsetzen.

Eltern und Erziehende erhalten alltagspraktische Tipps für den Umgang mit den Mediengewohnheiten junger Menschen und können sich darüber hinaus unter der **Telefonnummer 0228-376631** individuell beraten lassen. Medienpädagogisch Tätige finden Informationen zu aktuellen Entwicklungen in der Kinder- und Jugendmedienkultur, Materialien und Module zum Einsatz im Unterricht sowie Ideen für die Projektarbeit.

Kinder und Jugendliche können ihre Meinung äußern, ihre Projekte vorstellen und sich an Medienwettbewerben beteiligen.

In der Rubrik „strittige Medieninhalte“ werden darüber hinaus aktuelle Ergebnisse aus der Forschung zu Medienwirkungen und medienpädagogischen Interventionsstrategien zusammengefasst.

Die Arbeitswelten der meisten Menschen, die jetzt heranwachsen, die Milieus, für die sie trainiert werden müssen, sehen eher wie Videospiele des 21. Jahrhunderts aus, und nicht wie Klassenzimmer aus dem 19. Jahrhundert“.

Steven Johnson: "Everything Bad Is Good for You" (2005) – Zitat übersetzt von Eduard Erne für 3sat-Kulturzeit

„Die Interaktion mit den immer perfekter werdenden virtuellen Welten erfordert aber eine persönliche Auseinandersetzung. Nur Selberspielen macht schlau. Zuschauen gilt nicht.“
Marc Bodmer in „Mensch ärgere dich nicht“ (2002)

>> Studie des BMFSFJ „Medien und Gewalt“

Einen Überblick über die aktuellen Forschungsbefunde zum Themenkomplex „Mediennutzung und Gewaltbereitschaft“ hat Prof. Dr. Michael Kunzick (Universität Mainz) im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend erstellt. Zahlreiche Studien, die zum Teil zu sehr widersprüchlichen Ergebnissen kommen, wurden auf die zentralen Befunde hin ausgewertet und die verwendeten Methoden einer kritischen Betrachtung unterzogen.

Ein Fazit lautet: „Die Folgerung aus der bisherigen Forschung zum Thema ‚Medien und Gewalt‘ entspricht nicht dem Bedürfnis weiterer Teile der Öffentlichkeit nach eindeutigen Antworten auf die Frage nach der Gefährlichkeit von Mediengewalt. Jede einfache Antwort auf die komplexe Entstehung von Gewalt und die Rolle der Medien dabei muss vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Befunde jedoch als unseriös betrachtet werden. Gewalt in den Medien darf in seinem Gefährdungspotenzial nicht verharmlost werden, es ist aber auch nicht angebracht, Mediengewalt zum Sündenbock für Gewalt in der Gesellschaft zu stempeln“.

Die Studie findet man unter www.bmfsfj.de/Kategorien/Forschungsnetz/forschungsberichte,did=28078.html



>> Netzwerk Publikationen

Schwarz auf weiß

Netzwerkstatt Schule 2 – Unterrichten mit Neuen Medien

Nach dem großen Erfolg der ersten Ausgabe bietet das Pädagogische Institut der Landeshauptstadt München nun die Fortsetzung der Reihe „Netzwerkstatt Schule“ an. Die Publikation des Schul- und Kultusreferats soll als Anregung dienen, Neue Medien im Unterricht sinnvoll und gewinnbringend einzusetzen, um Medienkompetenz als Teil sozialer und kultureller Handlungskompetenz zu fördern. „Netzwerkstatt Schule 2“ beinhaltet u. a. Unterrichtsmuster zu den Bereichen „Internetrecherche“, „Erarbeitung eines Lexikons“ und „Erstellen von Animationen“. Die Broschüre kann online eingesehen werden unter www.muc.kobis.de/lernwerkstatt/unterrichtsmuster/index.htm

>> Personelles

Neue Medienpädagoginnen

Grit Nossek

Geb. 1977 in Spremberg
MA Sprachwissenschaften,
Erziehungswissenschaft mit
Schwerpunkt Medienpädagogik
an der Universität Dresden

grit.nossek@pi.musin.de



Claudia Hilbert

Geb. 1972 in München
MA Medienpädagogik, Schul-
pädagogik und Didaktik der
Arbeitslehre an der Univer-
sität Augsburg

claudia.hilbert@pi.musin.de

Bei der Landeshauptstadt München im Schul- und Kultusreferat für das Pädagogische Institut in den Bereichen Fortbildung, Weiterbildung und Entwicklung tätig sowie u.a.:

- Unterstützung bei der Integration von Neuen Medien im Unterricht
- Beratung von Arbeitsgruppen und Fachschaften an der Schule
- Aufzeigen von Einsatzmöglichkeiten für den PC-Einsatz im herkömmlichen Unterricht
- Auf die Schule abgestimmte schulinterne Lehrerfortbildungen
- Redaktionelle Unterstützung des kommunalen Bildungsservers [muc.kobis](http://muc.kobis.de)
- Öffentlichkeitsarbeit und Presse

Cooler Klicks - Empfehlenswerte Spiel- und Lernprogramme für kleine Denker mit Migrationshintergrund

Diese Broschüre richtet sich an alle Kindertagesstätten, die einen hohen Anteil an Kindern mit Migrationshintergrund aufweisen. Für Bildungsprozesse mit dieser Zielgruppe werden medienpädagogische Erkenntnisse, Tipps und Ratschläge vermittelt, sowie empfehlenswerte Spiel- und Lernprogramme vorgestellt. Einrichtungen, die über einen sogenannten „Spielplatz Computer“ verfügen und die dadurch gegebenen Möglichkeiten ausschöpfen wollen, erhalten hier praxisorientierte Tipps und wertvolle Ratschläge für eine computerunterstützte Bildungsarbeit mit benachteiligten Kindern.

SIN – Studio im Netz (Hrsg.) – Reihe Multimedia (Band 10), München 2005, Preis: 5,- €

Von Jungen, Mädchen und Medien

„Jungen lieben Ballerspiele, Mädchen Seifenoper!“ Mit dieser einfachen These wird häufig der unterschiedliche Medienkonsum von Jungen und Mädchen beschrieben. Doch ob sich das auf so einen einfachen Nenner bringen lässt, ist fraglich. Denn der Umgang von Jungen und Mädchen mit Medien ist zwar unterschiedlich, doch sicher differenzierter und vielschichtiger. Die Publikation „Von Jungen, Mädchen und Medien“ diskutiert deshalb aktuelle wissenschaftliche Studien und zeigt auf, welche pädagogischen Konsequenzen daraus zu ziehen sind. Außerdem werden beispielhafte Praxisprojekte vorgestellt. Günther Anfang (Hrsg.): „Von Jungen, Mädchen und Medien – Theorie und Praxis einer geschlechtsbewussten und -sensiblen Medienarbeit“. Materialien zur Medienpädagogik (Band 6), München 2005, Preis: 8,- €

>> Partner

Neu in der kleinen Runde

Der Kreisjugendring München-Stadt (KJR) ist seit vielen Jahren Partner im Netzwerk Inter@ktiv. Die Arbeitsgemeinschaft der rund 60 Münchner Jugendverbände und -gemeinschaften hat sich nun erfreulicherweise dazu entschlossen, verstärkt im Netzwerk mitzuarbeiten. Die Vertretung des KJR in der arbeitsintensiveren „kleinen Runde“ hat das „Café Netzwerk“ – www.cafe-netzwerk.de – übernommen. Der Kreisjugendring, der auch Träger von fast 50 städtischen Freizeitstätten ist, hat im Moment rund 400 Mitarbeiter/-innen und einen Gesamthaushalt von ca. 17 Millionen Euro.

Inter@ktiv-Termine

Inter@ktiv-Mediensalon

3. November 2005

„Medien und Mythen“ – Vortrag von Prof. Dr. Winfried Kaminski, Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln, Rathaus am Marienplatz

9. November 2005

Vortrag von Prof. Matthias Wähler, Akademie der Bildenden Künste Kunstverein, Galeriestraße 4

MMA - MultiMediaAktuell

„Gewaltige Medien“

Tagung am 13. Oktober 2005 in der Katholischen Fachakademie für Sozialpädagogik Telefonaktion „Beratung für Eltern“ am 13. Dezember 2005 von 17.00 bis 19.00 h Offener Elternabend am 24. Januar 2006 (Eine Veranstaltungsreihe von und mit: Arbeitsgemeinschaft Inter@ktiv, Aktion Jugendschutz – Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Evangelische Medienzentrale Bayern, Institut für Medienpädagogik (JFF), Katholische Fachakademie für Sozialpädagogik, SIN – Studio im Netz e.V., Stadtjugendamt der LH München)

„Kinder und Medien“

27. Oktober 2005

Beispiele zur Medienbildung für Kinder bis zehn Jahre, die in Tageseinrichtungen durchgeführt werden können.

„Berufsfeld Medienpädagogik/ Medienkommunikation“

2. Februar 2006

Informationen über das Berufsfeld, die Ausbildungsmöglichkeiten und spätere Beschäftigungschancen.

Weiterführende Infos: www.interaktiv-muc.de

>> Neues „Interaktiv“-Logo

Nach über zehn Jahren musste vor allem das Schriftbild des Inter@ktiv-Logos auf den neuesten Stand gebracht werden. Jetzt dominiert ein klares und natürlich auch besser lesbares „inter@ktiv“.

Das neue Logo steht für den offenen Netzwerk-Charakter von Inter@ktiv. Es gibt an zwei Seiten einen klaren und festen Rahmen, aber an den anderen zwei Seiten präsentieren wir uns offen für neue Partnerorganisationen, für neue Projekte, für neue Ideen und natürlich für neue Menschen. Und das ist auch gut so! Wir danken Michael Wiegel vom Jugendkulturwerk München sehr herzlich für die Überarbeitung des Logos!



>>> Aktuelles

Spielend leben lernen – weltweit und in Berlin

Es geschah im Juli in Berlin, im Haus der Kulturen der Welt, zentral gelegen neben dem Kanzleramt, und im europaweit größten Kinderkulturzentrum, dem FEZ in der Wuhlheide, einem aus DDR-Zeiten stammenden ehemaligen Pionierpalast und Vorzeigeprojekt, mit heute allerdings sehr aktuellen und hervorragend angenommenen Kinder- und Familienprogrammen.

Die alle drei Jahre stattfindende Weltkonferenz, diesmal die 16. (2002 war Sao Paulo) zum Thema „Spielend leben lernen“ versammelte über 400 Teilnehmer/-innen aus über 40 Ländern (!) für eine Woche – veranstaltet vom Deutschen Kinderhilfswerk (DKHW) und Partnern, darunter durchaus in der vordersten Reihe „die Münchner“: AG Spiellandschaft Stadt, PA/ Spielen in der Stadt e.V., PA/ SPIELkultur e.V., Kultur und Spielraum e.V. und andere. IPA – das ist die Weltorganisation für das „Recht der Kinder auf Spielen“ (International Play Association, www.ipaworld.org). 150 aktive Beiträge im Plenum, in Foren, in Gesprächsrunden, 50 Infostände und nochmal so viele Spielaktionen live ergaben eine bunte Fülle zum Thema, eben auch gespickt mit Beiträgen aus München, z.B. die „Vorspiele“ zum täglichen spielerischen Einstieg in den langen Tagungstag: Tag der Sinne, der Bewegung, der Farben, der Klänge. Weltweit wurde und wird gefordert: Spielen als besondere, aktive und partizipative Form des Lernens – in eigener Regie – anzuerkennen und aufzuwerten: Als informelle, aber besonders

effiziente und erweiterte Form von „Bildung“ – überall, in aller Vielfalt, und vor allem in non-formalen und informellen Formen, nach dem Motto: Bildung ist mehr... Und dazu brauchen Kinder angemessene positive Rahmenbedingungen. Zeit, Raum, Zeug, Partner... Mit dem Akzent: dies ist ein Kinderrecht (spätestens seit der Deklaration der UN-Kinderrechtskonvention 1989). Spiel ist eine Form ihrer Kultur und zu verstehen als Beitrag zum „Leben lernen“.

Die Japaner übrigens unterscheiden diesbezüglich zwischen „manabi“ und „bengko“, auch das haben wir gelernt. 2005 ist die zuge-spitzte Variante natürlich ein weites und offenes Verständnis von Spiel, balancierend und in Transformationen: real & digital, körperlich & online, zwischen Sinne & Cyber usw. – wie so die Formeln alle heißen, speziell im Kontext unserer AG Inter@ktiv. Der „homo ludens digitalis“ war damit auch eines der abschließenden zentralen Themen, in den Foren und am letzten Tag im Plenum sowie in vielerlei Gesprächen und Live-Inszenierungen, z.B. von und mit den „Münchnern“ Ute Haas, Kathrin Demmler, Angelika Bauer, Karla Leonhardt-Zacharias, Sebastian Ring, Evelyn und Gerd Knecht, Gerd Grüneisl, Alexander Wenzlik, Martin Sailer, Janine Lennert, Christa Knappik u.a.

Und im FEZ war zur gleichen Zeit zwei Wochen lang das Münchner „Jugendmarke-Projekt“ „KunstSpielLernRaum Artespace“ zu Gast – gut besucht und beispielhaft zum Thema „Spielend leben lernen“, kreativ mit neuen digitalen Medien.

Die nächste IPA-Weltkonferenz findet im Januar 2008 in Hongkong statt. Wir werden wohl hinfahren. Wer kommt mit?

Wolfgang Zacharias



Viel Erfolg!

Prof. Dr. Wolfgang Zacharias

AG Inter@ktiv-Mitbegründer Wolfgang Zacharias wurde im Sommer 2005 Professor an der Hochschule Merseburg(FH).

Wo das liegt? Genau zwischen Leipzig und Halle.

Und wofür? Für Kultur- und Spielpädagogik. Was bilden sie dort aus? Chemiker, Techniker und Sozial-, Medien-, Kulturpädagogen. Und was soll's? Diese Hochschule in einen bundesweiten Diskurs- und Vernetzungskontext einzubeziehen, Nord/ Süd/ Ost/ West-Austausch dazu organisieren.

Dazu gilt auch, im Hochschuldreieck/-viereck Magdeburg, Halle, Leipzig, Merseburg Kooperationen zu initiieren und das kultur- und medienpädagogische Berufsprofil in Theorie und Praxis generell zu schärfen: z.B. im Rahmen eben dieser „Honorarprofessur“.

Im Namen der AG Inter@ktiv gratulieren wir und wünschen viel Erfolg dazu! Und hoffen sowohl auf „Export“ unserer „Inter@ktiv-Erfahrungen“ und der Münchner Netzwerkpraxis wie auch auf „Import“ neuer interessanter Impulse.

>>> Informationen

Medienkatalog 2005

Der „Medienkatalog 2005“ mit dem kompletten Verleiheangebot der Landesmediendienste Bayern e.V. steht künftig mit einer mehrmals im Jahr aktualisierten Fassung zum Download unter www.landesmediendienste-bayern.de zur Verfügung.

Der Gesamtkatalog enthält eine Übersicht der über 7.000 Filme im Verleihservice für alle Träger der Jugend- und Erwachsenenbildung in Bayern sowie Informationen zu „Video on Demand/Streaming Media“ beziehungsweise dem Urheberrecht.

Fördermittel

Die Förderaktion „5000 x Zukunft“ von www.aktion-mensch.de wurde verlängert. Anträge auf Förderung von Projekten in der Kinder- und Jugendarbeit können bis zum 31.12.2005 gestellt werden.

Der Fonds Soziokultur - www.fonds-soziokultur.de - fördert zeitlich befristete Projekte, in denen neue Angebots- und Aktionsformen in der Soziokultur entwickelt und erprobt werden. Anträge für das erste Halbjahr 2006 können bis 1.11.2005 gestellt werden.

Zahlreiche interessante Hinweise zur Finanzierung und Förderung findet man außerdem im Themenbereich von www.jugendserver.de

Impressum



MultiMediaNews erscheint im Auftrag der AG Inter@ktiv www.interaktiv-muc.de

Redaktionsteam:
Björn Friedrich, Hans-Jürgen Palme,
Dr. Kerstin Pschibl, Eva Zscheile

Gestaltung:
Steffi Jentsch – Kommunikations Design

Druck: Druckerei Braunstein, München 2005

Fotos: SIN (entstanden bei der Exkursion zur Games Convention Leipzig)

Organisationsadresse: SIN – Studio im Netz, Heighofstraße 1, 81377 München, Telefon 089/724 67 70, Mail: sin@sin-net.de

Copyright SIN 2005

AG Inter@ktiv: JFF Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis | Kinder- und Jugendmuseum München | Kreisjugendring München-Stadt, Kulturreferat | Medienzentrum München | Münchner Volkshochschule | Pädagogische Aktion/ SPIELkultur | Schul- und Kulturreferat/ Pädagogisches Institut | SIN – Studio im Netz | Sozialreferat/ Stadtjugendamt München | Spiellandschaft Stadt

Inter@ktiv ist eine Initiative im Auftrag der Landeshauptstadt München (Kultur/ Schule/ Soziales) in Verbindung mit dem kommunalen Koordinationsforum Kinder- und Jugendkultur in München (KoFo).

