

## ANMELDUNG ZUR FACHTAGUNG

### Gender und Medien

am 24. Juni 2016

### Im Jugend- und Sozialamt

Name: \_\_\_\_\_

Einrichtung: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Tel./Fax: \_\_\_\_\_

Email: \_\_\_\_\_

#### Workshop Priorität:

Priorität 1: WS1  WS2  WS3  WS4

Priorität 2: WS1  WS2  WS3  WS4

Den **Tagungsbeitrag in Höhe von 20,- Euro** bezahle ich vor Ort. Er enthält die Teilnahme am Mittagsbuffet.

Ort/Datum \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

### ANMELDUNGEN bitte bis 10.06.2016

Jugend- und Sozialamt

FAX: 069 212-30740

Email: [51.13.Postfach@stadt-frankfurt.de](mailto:51.13.Postfach@stadt-frankfurt.de).

Sie erhalten von uns bis zum 13.06.2016 Rückmeldung, ob Sie an der Fachtagung teilnehmen können.

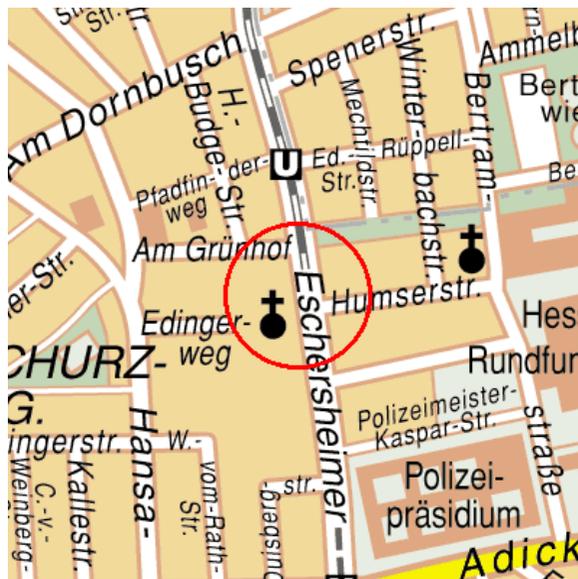
#### ORT :

Jugend- und Sozialamt

Eschersheimer Landstraße 241 - 249

60320 Frankfurt

Raum **A 001**



Das Jugend- und Sozialamt ist folgendermaßen zu erreichen:

- U-Bahn Linien 1,2,3 und 8 Haltestelle Dornbusch
- Bus Linie 64, Haltestelle Dornbusch
- Bus Linie 32, Haltestelle Miquel-Adickes-Allee

## FACHTAGUNG

### Gender und Medien

—  
"Selbstbestimmung von Mädchen und Jungen in der Medien-Vielfalt - wie geht das unter Genderaspekten?,"

Freitag, 24. Juni 2016  
9:30 – 16:30 Uhr  
Jugend- und Sozialamt



Eine Veranstaltung des  
Jugend- und Sozialamtes Frankfurt/M  
In Kooperation mit den Frankfurter  
Mädchenarbeitskreisen und  
Jungenarbeitskreisen

## „Selbstbestimmung von Mädchen und Jungen in der Medien-Vielfalt - wie geht das unter Genderaspekten?“

Medien tragen als „Sozialisationsinstanz“ mit dazu bei, Identitäten zu konstruieren, indem sie geschlechtsspezifisches Rollenverhalten zeigen. Sie reproduzieren und stützen das symbolische System der Zweigeschlechtlichkeit einhergehend mit Heteronormativität, weil „Realität“ von den Medien nicht nur abgebildet, sondern auch interpretiert und konstruiert wird. Dabei sind mediale Geschlechterbilder verbunden mit bestimmten Erwartungen an Verhalten, Kompetenzen und äußerlicher Erscheinung. Während Frauen Merkmale zugeschrieben werden, die sich mit den Konzepten »Wärme« oder »Expressivität« bündeln lassen, wird Männern »Kompetenz“ oder »Selbstbehauptung« zugewiesen.

Wie sehen die Geschlechterrollenbilder aktuell in den Medien aus? Wie werden diese von den Jugendlichen wahrgenommen und beeinflussen sie? Wie können Pädagog\*innen mit den in den Medien präsentierten Geschlechterstereotypen eine gelingende geschlechtssensible Arbeit machen? Welche Chancen stecken in den neuen Medien, um mit Jugendlichen an Rollenerweiterungsmöglichkeiten zu arbeiten?

Diesen und euren Fragen zu Gender und Medien widmet sich dieser Fachtag und versucht Lösungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

Eingeladen sind Fachkräfte aller Geschlechter, die sowohl in koedukativen wie geschlechtshomogenen Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendhilfe arbeiten.

### Programm:

**9.30 Uhr Ankommen und Einchecken**

**10.00 Uhr Begrüßung, Einführung in den Tag**

**10.15 Uhr Vortrag und anschl. Diskussion:**

**Mediensozialisation und Geschlecht**

Maïke Groen (TH Köln – Medienwelten)

**11.15 Uhr Pause**

**11.30 Uhr Vortrag und anschl. Diskussion:**

**„Zehn Irrtümer über Mädchen\*, Jungen\* und Gender in der Jugendarbeit“**

Michael Drogand-Strud (BAG Jungenarbeit)

### Fortsetzung Programm:

**12.30 Uhr Mittagessen**

**13.30 Uhr Workshops:**

- **„tropes in movies“ – Stereotype Darstellung von Frauen in Filmen** (Renate Hillen)  
Die Darstellung von Frauen in Filmen hat sich über die Jahre zwar geändert, aber stereotype oftmals diskriminierende, sexistische Darstellungsformen tauchen immer wieder auf (bspw. die „Jungfrau in Not“). Im Workshop werden die geläufigsten ‚Kategorien‘- und deren Hintergründe - in denen sich weibliche Charaktere wiederfinden, anhand von Beispielen kritisch beleuchtet und Methoden gezeigt, mit denen Sexismus in Filmen einfach aufgedeckt werden kann.
- **„Beame dich in deine Lieblingsserie“ - Geschlechterrollen in TV-Serien** (Mariana Perez)  
Vorstellung einer medienpädagogischen Projektarbeit zum Thema „Rollenbilder in TV-Serien“.  
Zudem beleuchten wir an Beispielen die typischen Seriencharaktere und werfen einen Blick auf die immer wichtiger werdenden Youtube-Stars.
- **YouTube – Leitmedium einer Jugend** (Stephan Schölzel)  
YouTube dominiert die Jugendunterhaltung wie kein anderes Medium im Moment. Aber was für Personen folgen die Jugendlichen eigentlich? Echten „authentischen Personen“ oder Personas, also Rollen, die gespielt werden? Wie geht dieses neue Leitmedium nun aber mit Geschlechterstereotypen und –rollen um? Der Workshop schaut sich den Ist-Zustand an, zeigt Beispiele und gibt Aussichten in die Entwicklung.
- **„Gender in Games - Geschlechterdarstellung in Videospielen“** (Nina Kiel): Seit langem schon wird eine rege Debatte über den Sexismus in Video- und Computerspielen geführt, aber wie manifestiert sich dieser eigentlich? Wie werden Frauen dargestellt - und wie Männer? Welchen Platz haben Trans\*-Menschen in diesem heteronormativ geprägten Medium? Der Workshop soll vermitteln, was das Design einer Spielfigur über ihre Biografie, ihre Sexualität und ihre Motivation aussagt und wie in diesem Kontext auftretende Sexismen spielerisch offengelegt werden können."

**16.00 Uhr Plenum: Abschluss und Auswertung**

**16.30 Uhr Ende**

### Referent\*innen:

**Maïke Groen**, Dipl.-Soz.wirt/in, Technische Hochschule Köln, Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“, Forschungsgebiete: Gender Media Studies, Geschlechterforschung im Bereich Game Studies; Sozialisationsprozesse in den digitalen Medien; Gender-Aspekte im E-Sport

**Michael Drogand-Strud**, Diplom Sozialwissenschaftler und Gestaltberater; ehemaliger pädagogischer Mitarbeiter in der HVHS "Alte Molkerei Frille" Schwerpunkte Jungenbildung, Geschlechts-bezogene Pädagogik, Gender-Kompetenz, Qualifizierung von sozialen Fachkräften; Mitarbeit im Institut für Gender-Perspektiven.

**Renate Hillen**, Diplom Pädagogin, medienpädagogische Workshops, Kurzvorträge & Co. zu Computerspielen (Wirkung, Wahrnehmung, Inhalt usw.), Geschlechterdarstellung in Filmen, Werbung und Computerspielen.

**Mariana Perez**, Diplom Sozialpädagogin, Freiberufliche Tätigkeit als Medienpädagogin, Jugendschutzsachverständige für die Filmwirtschaft bei der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) und für das Land Hessen bei der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle),

**Stephan Schölzel**, Abgeschlossener Bachelor of Arts in Social Work und momentan im Master of Arts Game Studies, seit 2010 beim Infocafe der Stadt Neu-Isenburg tätig. Bis heute konnte er vielfältige Erfahrung als freier Referent zu Medienthemen sammeln, verschiedenste Projekte betreuen, die mehrfach ausgezeichnet wurden.

**Nina Kiel** lebt und arbeitet als freischaffende Illustratorin und Spielejournalistin in Düsseldorf. 2014 veröffentlichte sie ihr Buch „Gender In Games“. Aktuell forscht sie zum Thema Sex in Spielen und betreibt eine Kolumne mit diesem Themenschwerpunkt auf Superlevel.de."