

Fachtag „Digitalisierung und Kulturelle Bildung“

Lehrkräfte und Schulleitungen stehen vor der Herausforderung, ein Medienkonzept für ihre Schule zu erstellen und digitale Bildung systematisch weiterzuentwickeln. Analoge und digitale Welten verschränken sich zunehmend und werfen neue Fragen auf: Welche digitalen Formate können pädagogisch sinnvoll in der Schule eingesetzt werden? Welche Qualitätskriterien gibt es? Für viele Jugendliche gehört der Umgang mit Apps, Lernvideos und Videoplattformen im Internet ebenso zum Alltag wie die Präsenz in sozialen Netzwerken. Gerade in der kulturellen Bildung ist der digitale Wandel nutzbar, denn er eröffnet den Raum für neue Wahrnehmungs-, Darstellungs-, Auftritt- und Kommunikationsformen. Zudem können digitale Medien aber auch selbst ein künstlerisches Produkt sein.

In das Thema und in neueste Forschungsergebnisse führt die Pädagogin und Bildungsforscherin Dr. Lisa Unterberg von der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg ein. Fünf Workshops stellen Programme und Apps vor, die u. a. für digitale Produkte wie Podcasts, Fotostories oder im Bereich Creative Gaming eingesetzt werden können. Wir zeigen Beispiele, wie digitale Medien bei der Aufbereitung von Unterrichtsthemen und Projekten sinnvoll eingesetzt werden können. Dabei leitet uns die Frage, wie man mithilfe digitaler Medien Kreativität und individuelle Lernprozesse fördern und multiperspektivische Zugänge zu den Lerninhalten gestalten kann.

Der Fachtag findet im Rahmen des Landesprogramms Kreativpotentiale Bremen II in Kooperation mit dem Zentrum für Medien statt. Zielgruppe sind weiterführende Schulen mit kulturellem Schwerpunkt und ihre Kulturpartner_innen sowie Kulturinstitutionen, Kunstvermittler_innen und freie Künstler_innen, die im schulischen Kontext arbeiten sowie Interessierte.

Mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets bitte mitbringen, wenn vorhanden.

Eine Anmeldung bis zum 31.01.2020 ist erforderlich unter beisswanger@quartier-bremen.de. Bitte geben Sie dabei den Namen der Schule an, in der Sie tätig sind sowie die Fächerkombination.

Ort und Zeit:

Landesinstitut für Schule, Am Weidedamm 20, 28215 Bremen

11. Februar 2020, 12:00 – 17:00 Uhr

Ablauf

12:00 – 12:30 Uhr Anmeldung und Workshop-Zuordnung

12:30 – 12:40 Uhr Begrüßung

Dr. Rainer Ballnus, Leitung Zentrum für Medien, Landesinstitut für Schule

12:40 – 12:50 Uhr Begrüßung und Ablauf

Renate Raschen, Programmleitung Kreativpotentiale Bremen, Senatorin für Kinder und Bildung

12:50 – 13:05 Uhr Wie kreativ digital sind wir in Schule? Mentimeterabfrage

Britta Düsterhoff, Zentrum für Medien, Leitung der Makemedia Studios

13:15 – 14:10 Uhr Keynote: Kulturelle Bildung im Post-Digitalen Zeitalter

Dr. Lisa Unterberg, Mitarbeiterin im Meta-Forschungsprojekt „Digitalisierung in der Kulturellen Bildung“ am Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Kultur und ästhetische Bildung, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

14:10 – 14:25 Uhr Pause

14:25 – 16:25 Uhr Workshops

16:25 – 16:50 Uhr Zusammenfassung aus den Workshops

16:50 – 17:00 Uhr Ausblick und Verabschiedung

Workshops Entwicklungslabor VII

Workshop I

Boom, klirr, peng! – Fotostory

Jugendliche lieben Comics! Die Inhalte vieler Unterrichtsfächer lassen sich mit einer Fotostory kreativ umsetzen. In diesem Workshop können Sie Ihre eigene Fotostory produzieren: Eine Geschichte erfinden, ein Storyboard mit Bild und Text entwickeln, Szenen fotografieren und die Fotos digital bearbeiten; mit Apps Effekte, Sprechblasen und Panels einfügen. Nebenbei lernen Sie Merkmale und Charakteristika von Bildgeschichten kennen. Wir stellen Ihnen für die praktische Arbeit in diesem Workshop iPads zur Verfügung.

Eckardt Kreye

Medienpädagogischer Mitarbeiter der Makemedia Studios, Lehrer an der Gesamtschule Bremen-Mitte (Kunst, Medien, technisches Werken, Mathematik, Klassenlehrer), Landeskoordinator der UNESCO-Projektschulen im Land Bremen und der Regionalkoordinator von MY World 360

Marc Schmelter

Referent für Mediengestaltung im Landesinstitut für Schule, Zentrum für Medien, Tätigkeitsschwerpunkt: Entwicklung und Durchführung von Unterrichtsmodulen zur kreativen Medienvermittlung in der Schule

Mehr Informationen: www.lis.bremen.de/medien/makemedia-13805

Workshop II

Creative Gaming – mit Spielen spielen!

Spiele am PC, an der Konsole oder auf dem Handy gehören zum festen, digitalen Medienrepertoire von Jugendlichen und erfreuen sich großer Beliebtheit. Doch was passiert, wenn man Regeln bricht, Spiele zum Werkzeug macht, digitales analog werden lässt oder Spielprinzipien gänzlich neu erfindet? Dies erforscht die Initiative Creative Gaming seit über 10 Jahren unter anderem mit Schüler_innen ab Klasse 7.

In diesem Workshop wird der medienpädagogische Ansatz hinter Creative Gaming vorgestellt. Es werden Beispiele von unterschiedlichsten Gaming-Projekten an Schulen gezeigt sowie Raum zur kreativen Erprobung von einzelnen Methoden zur Verfügung gestellt.

Christiane Schwinge

freie Medienpädagogin in verschiedenen Bildungsbereichen tätig, Gründungsmitglied und Sprecherin der Initiative Creative Gaming, Mitglied des Leitungsteams der ComputerSpielSchule Hamburg, Leiterin von medienpädagogischen Projekten in den Bereichen Film und Internet, freie Lehrbeauftragte an Hochschulen, Koordinatorin des MINTforums Hamburg

Mehr Informationen: www.creative-gaming.eu; www.medienkompetent-mit-games.de

Workshop III

Musikapps als Instrumente ästhetischen Erkundens

Heutige Tablets und Smartphones sind ungeheuer leistungsstarke Allzweckcomputer – sie geben uns unzählige musikalische und künstlerische Möglichkeiten buchstäblich in die Hand. Mit ihren vielen Sensoren – z. B. Kamera, Mikrofon, Bewegung – sind sie ideale Instrumente, um sinnliche und ästhetische Qualitäten unserer Umgebung mobil zu erschließen und zu verarbeiten. Diese Möglichkeiten tatsächlich zu finden, kann aber angesichts der Fülle angebotener Apps viel Zeit und Energie kosten. Dieser Workshop bietet einen Rahmen, anhand praktischen Tuns mit ausgewählten Apps das Potential mobiler Geräte als Interfaces, als Bindeglied zwischen Welt und digitaler Rechenleistung, kennenzulernen.

Gisbert Schürig

Diplom-Pädagoge, Lehrer für Gitarre, Obertongesang und elektronische Musik an mehreren Musikschulen in Berlin, Leiter von AGs und Workshops zu Themen elektronischer Musik an Schulen und

Bibliotheken unter anderem in Kooperation mit der Landesmusikakademie Berlin, seit 2017 Netzwerkmitglied von [app2music](http://app2music.de).

Mehr Informationen: www.app2music.de

Workshop IV

Podcast – Spannung im Ohr

Die kürzeste und natürlichste Verbindung zwischen zwei Menschen ist das gesprochen Wort. Unser Ohr ist hochsensibel für Stimmungen und je leiser geflüstert wird, desto begieriger wollen wir es verstehen. Solche Tricks gehören in die Werkzeugkiste eines Podcast-Produzenten. Das Angebot und die Vielfalt der Formen der Podcasts wächst ständig, und es gibt kaum ein Thema, für das sich nicht eine interessante Audio-Form finden lässt. Schüler lieben Audiogeräte und sie lieben Musik, beides lässt sich leicht verbinden und schafft schnell eine spielerische und hohe Motivation. Im Workshop wird an Beispielen erklärt, was ein Podcast ist und was er kann. Welche Technik brauche ich, wie setze ich sie ein und wie kann ich Podcasts in meinen Schulalltag integrieren? Welche Qualitätskriterien sollten angelegt werden? Kleine Aufnahmeübungen erschließen schnell Möglichkeiten, und wer einen Rechner mit der Schnittsoftware (z.B. das kostenlose „Audacity“) mitbringt, kann gleich loslegen...

Gerhard Richter

Radio-Journalist und Produzent von Reportagen und Features u.a. für Deutschlandfunk Kultur, langjähriger Mediencoach am Gymnasium Wittstock, belegte mit den Schüler_innen beim Schülerwettbewerb Tat:funk der Stiftung „Zuhören“ mehrmals vordere Plätze, gewann den Wettbewerb im Schuljahr 2013/14, dramaturgischer Berater des Doku-Podcasts für das Mercator-Projekt „3Kulturschulen“ in Brandenburg 2014-2017

Mehr Informationen: www.autor-gerhard-richter.de

Workshop V

Hack yourself and your selfie!

Fotografieren, Inszenieren mit und vor dem Smartphone

Selfies gelten bei Jugendlichen als ein modernes Phänomen, um mit abwesenden Personen fotografisch zu kommunizieren. Sie stehen aber gleichzeitig auch in der Tradition des fotografischen Selbstbildnisses. Beim Hacking geht es um die spielerische, experimentelle und forschende Erkundung eines fremden Systems, um sich darin zurechtzufinden und daraus eine eigene (subversive) Strategie zu entwickeln. Um die visuelle Wahrnehmungs-, Ausdrucks-, und Erlebnisfähigkeit bei Jugendlichen qualitativ zu erweitern, bietet sich die Arbeit mit dem „Phänomen Selfie“ im Kunstunterricht an. Dafür bedarf es einer Einbindung in didaktische und curriculare Zusammenhänge.

Im Workshop werden hierzu didaktische und methodische Impulse an konkreten Beispielen vorgestellt. Die Teilnehmenden haben anschließend die Gelegenheit, eine eigene künstlerische Strategie des "Selfie-Hackings" zu entwickeln und fotografisch umzusetzen. Bitte bringen Sie hierfür Ihr Smartphone mit Bluetooth-Modul oder einem USB-Kabel mit! Wünschenswert ist auch ein eigener Laptop mit einem Programm zur Fotobetrachtung oder ein USB-Stick.

Klaus Kuchmeister

ehem. Fachlehrer für Bildende Kunst im Hamburger Schuldienst, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Ästhetisch-Kulturelle Bildung, Abteilung Kunst und visuelle Medien an der Europa-Universität Flensburg, Fortbildner im Referat Medienpädagogik am Landesinstitut Hamburg (LI), 2. Vorsitzender im BDK-Bundesvorstand, Fachverband für Kunstpädagogik e.V.

Mehr Informationen: www.kuechmeister.eu