

Einladung zur Fachtagung

Digitale Pädagogik?!

Selbstbestimmt leben und lernen im Zeitalter der Algorithmen

Datum: 09.06.2017, 9.15 Uhr - 16.00 Uhr
Ort: Neues Rathaus zu Leipzig, Martin-Luther-Ring 4 - 6, 04109 Leipzig
Veranstalter: Arbeitskreis Medienpädagogik der Stadt Leipzig

Daten und Algorithmen haben in unserer digitalen Gesellschaft eine kaum zu überschätzende Bedeutung erlangt. Computerprogramme versuchen Diskussionen in sozialen Netzwerken zu manipulieren und riesige Datenmengen werden analysiert, um vermeintliche Bedürfnisse der Menschen zu ermitteln. Unser Verhalten im Netz beeinflusst, welche Nachrichten oder Suchergebnisse wir erhalten. Digitale Technologien tragen somit dazu bei, dass einerseits viele Dinge bequemer, einfacher und schneller gehen und uns Entscheidungen abgenommen werden. Andererseits wird es aber immer schwerer, die Prozesse, die im Hintergrund ablaufen, zu durchschauen.

Selbst für Menschen, die täglich im Netz unterwegs sind, ist es oft schwierig, stets alle Entwicklungen im Blick zu behalten und sich die entsprechenden Kompetenzen für den Umgang mit den digitalen Medien anzueignen. Dies ist aber äußerst wichtig, denn im aktuellen Wahljahr 2017 kommen Themen wie Datenanalyse, Meinungsmache und Selbstbestimmung eine ganz besondere Bedeutung zu.

Die diesjährige Fachtagung des Arbeitskreises Medienpädagogik der Stadt Leipzig stellt daher aktuelle Internetphänomene, wie „Big Data“, „Social Bots“ oder „Fake News“ in den Blickpunkt und diskutiert Konsequenzen dieser Entwicklungen für die (medien)pädagogische Arbeit, wobei insbesondere die folgenden Fragen beantwortet werden sollen:

- Wie funktionieren Algorithmen und wie beeinflussen sie unsere (mediale) Wahrnehmung?
- Was passiert mit all den Daten, die wir tagtäglich produzieren?
- Welche Kompetenzen brauchen Kinder und Jugendliche (aber auch Erwachsene), um in diesem digitalen Umfeld selbstbestimmt lernen und leben zu können?
- Mit welchen Ansätzen und Methoden lassen sich diese Kompetenzen vermitteln?
- Wie können das Lernen mit Medien und das Lernen über Medien in der Praxis funktionieren?

Den geplanten Ablauf sowie die Vortrags- und Workshopthemen können Sie dem beiliegenden Programm entnehmen.

Die **Teilnehmer_innenzahl** ist auf 90 Personen begrenzt. Für die Vorträge sind zusätzliche Teilnehmer_innen möglich.

Die **Anmeldung** ist online unter <http://www.mpz-leipzig.de/fachtagung>, per E-Mail oder Fax bis zum 31.05.2017 möglich (mit Angabe des gewünschten und eines alternativen Workshops).

Die **Teilnehmer_innengebühr** beträgt 25 Euro (inkl. Kaffee in der Pause, Imbiss zum Mittag und Zertifikat) bzw. 10 Euro (nur Vorträge) und sie ist im Voraus bis zum 06.06.2017 unter Angabe des Namens auf folgendes Konto zu überweisen:

Empfänger: Medienpädagogik e. V.
IBAN: DE22860205000003566201
BIC: BFSWDE33LPZ
Bank: Bank für Sozialwirtschaft
Betreff: Digitale Pädagogik

Die Anerkennung als Fortbildung für **Lehrerinnen und Lehrer** ist beantragt. Ein Anspruch auf Kostenerstattung durch die SBA besteht nicht.

Bei Fragen stehen wir Ihnen unter den folgenden **Kontakt**daten zur Verfügung:

Medienpädagogik e. V. / Projektbüro VISIONALE
Ansprechpartner: Volker Pankrath
Telefon / Fax: (0341) 97 35 854 / (0341) 97 35 859
E-Mail: info@mepaed-leipzig.de

Programm*

- 9.15 Uhr** Eröffnung durch **Ulrike Hänisch** und **Thomas Hickfang** als Vertreter des Arbeitskreises Medienpädagogik der Stadt
- 9.30 Uhr** Hinter den Kulissen von Big Data, Social Bots und Co. - Wie Algorithmen funktionieren und uns beeinflussen
Stephan Thamm, Chaos Computer Club Dresden
- 10.15 Uhr** Data-Games und Spionage-Spielzeug - Methoden und Materialien für eine zeitgemäße Medienpädagogik
Björn Friedrich, SIN - Studio im Netz e. V., München
- 11.00 Uhr** Kaffeepause vor Ort
- 11.15 Uhr** **Podiumsdiskussion** mit den Vortragenden und weiteren Gästen
- 12.15 Uhr** Mittagspause vor Ort (Imbiss, Kaffee)
- 13.00 Uhr** Workshops
1. *Coding & Making - Programmieren in seiner Grundform und als Experimentierfeld*
Peggy Reinelt, Helliwood media & education im fjs e. V.
 2. *Alles Fake? - Wie Falschmeldungen entstehen und entlarvt werden können*
Katja Röckel, Lutz Helm, HUP Leipzig e. V.
 3. *Das Unfassbare fassbar machen - Methoden zur Auseinandersetzung mit Big Data*
Susan Panzer, SAEK Leipzig, **Birgit Czeschka**, Medienwerkstatt Leipzig/LeISA GmbH
 4. *Stop Hate Speech - Hass im Netz mit Jugendlichen thematisieren*
Jördis Dörner, Bildung und Medien
 5. *Hate Speech, Fake News, Sexting und Cybermobbing - neue Herausforderungen und Möglichkeiten des Kinder- & Jugendmedienschutzes*
Eva Dietrich, André Sobotta, Landesfilmdienst e. V.
 6. *Teilen, Streamen, Bloggen - Medienrecht im Zeitalter von Web 2.0*
Nicole Hendrich, Markus Schmidt, Landesfilmdienst e. V.
- 15.30 Uhr** Feedback der Teilnehmer_innen in den Workshopgruppen
- 16.00 Uhr** Veranstaltungsende

* Kurzfristige Änderungen im Programmablauf sind möglich.

Workshopbeschreibungen

W1: Coding & Making - Programmieren in seiner Grundform und als Experimentierfeld

(Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch, Klasse 3 bis 6))

Was ist Programmieren, welche grundlegenden Algorithmen gibt es und was hat Programmieren mit Mathematik oder Kunst zu tun? Mithilfe der Programmiersprache Logo und den sogenannten Turtle-Grafiken können erste Programmierkenntnisse angeeignet und vertieft werden. So entstehen beeindruckende kleine Kunstwerke auf dem Bildschirm, welche anschließend vom Zeichenroboter „Mirobot“ aufs Papier gebracht werden können. Die zweite Workshopphase eröffnet den Teilnehmenden ein spannendes Experimentierfeld mit dem Mikrocontroller „Calliope mini“. Die Teilnehmer_innen werden mit verschiedenen Sensoren, wie z. B. Helligkeit, Berührung oder Beschleunigung experimentieren und Trend-Themen der Digitalisierung kennenlernen.

W2: Alles Fake? - Wie Falschmeldungen entstehen und entlarvt werden können

(Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch, ab Klasse 6))

In diesem Workshop geht es um Fake-News, Gerüchte und Co. Woher kommen diese Meldungen und wie kann man sie entlarven? Wie kann man selbst vermeiden Falschmeldungen zu verbreiten? Im Workshop erfahren Sie, welche Recherchemöglichkeiten man hat, also wie man Originaltexte und Bilder im Internet findet, wie man Quellen auf ihre Echtheit überprüft und welche Quellen vermehrt Falschmeldungen verbreiten.

Wir geben außerdem Anregungen zur methodischen Umsetzung des Themas mit Kindern und Jugendlichen und stellen Webseiten vor, die Sammlungen bekannter Falschmeldungen anbieten.

W3: Das Unfassbare fassbar machen - Methoden zur Auseinandersetzung mit Big Data

(Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch, ab Klasse 5))

Das Internet ist eine Bereicherung für unseren Alltag. Es dient unter anderem der Kommunikation, der Wissensbeschaffung und der Unterhaltung. Es ist aber auch eine „Datenkrake“.

Was wiederum mit diesen Daten passiert oder passieren kann, ist für Erwachsene als auch für Jugendliche nur schwer greifbar. Die Thematisierung von „Big Data“ wird zu einer Herausforderung.

Im Workshop „Das Unfassbare fassbar machen“, werden Impulse gesetzt, um die Auseinandersetzung mit „Big Data“ zu vereinfachen. Mit dem Ziel, Jugendliche für einen bewussten Umgang mit Daten zu sensibilisieren, werden verschiedene Methoden ausprobiert und zusammengetragen.

W4: Stop Hate Speech - Hass im Netz mit Jugendlichen thematisieren

(Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch, ab Klasse 7))

Menschenverachtende Posts und Beiträge finden vermehrt über die sozialen Netzwerke Verbreitung. Der Workshop thematisiert Hass im Netz sowie „Hate Speech“: Wie lässt sich pädagogisch zum Thema Hass/Beleidigungen im Netz mit Jugendlichen arbeiten? Wie ist ein zielgruppengerechter Dialog zum Thema zu führen?

Es werden Beispiele aus der Projektarbeit gezeigt zur Förderung von Zivilcourage und der Auseinandersetzung mit dem Thema „Hate Speech“.

W5: Hate Speech, Fake News, Sexting und Cybermobbing - neue Herausforderungen und Möglichkeiten des Kinder- & Jugendschutzes

(Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch, ab Klasse 7))

Cybermobbing, Sexting, Hatespeech und Fake News sind auch jene „Schlagworte“, die im Mittelpunkt der öffentlichen Diskussion um einen wirksamen Kinder- und Jugendschutz stehen. Die Auseinandersetzungen mit diesem berühren unser Selbstverständnis und die Grenzen einer demokratischen Gesellschaft und damit die individuellen Rechte und Freiheiten jedes Einzelnen.

Wie kann also Kinder- und Jugendschutz im Zeitalter der tatsächlichen Problemlagen und Herausforderungen gestaltet und entwickelt werden? Welche Wege gibt es, Kinder und Jugendliche für ihr reales Leben in der „Virtualitätslagerung“ zu befähigen? Welche Bildungsprozesse sind notwendig oder müssen angepasst und entwickelt werden?

Diesen und weiteren Fragen wird im Workshop nachgegangen. Darüber hinaus können Methoden aktiver und rezeptiver Medien analysiert und erprobt werden.

Für die Teilnehmer_innen besteht die Möglichkeit, ihre eigenen Notebooks, Smartphones und Tablets in den Workshop einzubringen.

W6: Teilen, Streamen, Bloggen - Medienrecht im Zeitalter von Web 2.0

(Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch, ab Klasse 6))

Ob im Unterricht, in der Jugendarbeit oder privat - wer immer Fotos, Texte, Videos und Musik im Web veröffentlicht, empfiehlt, teilt, bearbeitet, muss sich mit Fragen des Medienrechts auseinandersetzen. Allerdings ist dies den wenigsten wirklich bewusst, wenn sie z. B. ganz selbstverständlich in Sozialen Netzwerken unterwegs sind, mit Hilfe von Messengern kommunizieren, „Let`s Plays“ erstellen oder eine Webseite betreiben.

Erschwerend kommt hinzu, dass das Medienrecht kein eigenständiges Rechtsgebiet darstellt, ständige Anpassungen erfährt oder Diskussionen im Zuge von Auseinandersetzungen unterworfen ist.

Insofern versteht sich der Workshop nicht als Seminar zum Thema „Medienrecht“, sondern als Möglichkeit, grundlegende Inhalte praxisbezogen zu vermitteln und zu diskutieren.

Die Teilnehmer_innen können sich anhand kleiner Fragen und Problemstellungen aktiv mit diesen und anderen Fragen auseinandersetzen.