

Einladung zur Fachtagung

#medienmachen

Kreative und innovative medienpädagogische Arbeit

Datum: 08.06.2018, 9.00 Uhr - 15.30 Uhr
Ort: Neues Rathaus zu Leipzig, Martin-Luther-Ring 4 - 6, 04109 Leipzig
Veranstalter: Arbeitskreis Medienpädagogik der Stadt Leipzig

Kreativität und Problemlösefähigkeit, Teamfähigkeit und Kooperationsvermögen, kritische Auseinandersetzung und Kommunikation - all das sind Schlüsselkompetenzen für das Lernen und Arbeiten im 21. Jahrhundert. So definiert es zumindest das Konzept der „21st century Skills“ mit Blick auf eine Gesellschaft, die von Medien geprägt ist und sich auf Basis der Digitalisierung dynamisch verändert.

Die Fachtagung des Arbeitskreises Medienpädagogik der Stadt Leipzig nimmt in diesem Jahr daher das kreative Arbeiten mit Medien sowie die Realisierung von innovativen Projektkonzepten aus der Medienbildung in den Fokus.

Neue Technologien eröffnen heute völlig neue Gestaltungsmöglichkeiten: von 3D-Druck über Virtual Reality bis hin zu Programmier- und Robotik-Anwendungen. Aber auch mit einfachen Mitteln ist eine kreative wie auch kritische Auseinandersetzung mit aktuellen Themen möglich. Fast alle Heranwachsenden haben mit dem Smartphone ein komplettes Produktionsstudio in der Hosentasche, mit dem der Kreativität kaum noch Grenzen gesetzt sind. Dies lässt sich natürlich auch im Bildungskontext nutzen - in der Schule und auch außerhalb.

Mit den richtigen Methoden und Konzepten kann medienpädagogische Arbeit einen wichtigen Beitrag leisten, um Kreativität zu fördern, Potentiale aufzuzeigen und Erfahrungsräume zu schaffen.

Sie sind herzlich eingeladen, im Rahmen der Fachtagung Ideen und Projekte zu diskutieren, Tools und Technologien auszuprobieren sowie mit Akteur_innen und Teilnehmer_innen ins Gespräch zu kommen.

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

Die **Teilnehmer_innenzahl** ist auf 90 Personen begrenzt.

Die **Anmeldung** ist online unter <http://www.mpz-leipzig.de/fachtagung>, per E-Mail oder Fax bis zum 31.05.2018 möglich (mit Angabe der gewünschten Workshops).

Die **Teilnehmer_innengebühr** beträgt 25 Euro (inkl. Kaffee in der Pause, Imbiss zum Mittag und Zertifikat) und ist im Voraus bis zum 05.06.2018 unter Angabe des Namens auf folgendes Konto zu überweisen:

Empfänger: Medienpädagogik e. V.
IBAN: DE22 8602 0500 0003 5662 01
BIC: BFSWDE33LPZ
Bank: Bank für Sozialwirtschaft
Betreff: Fachtagung2018

Für **Lehrer_innen** wird die Veranstaltung als **Fortbildung** (EXT04273) anerkannt. Ein Anspruch auf Kostenerstattung durch das Landesamt für Schule und Bildung (LaSuB) 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: projektbuero@visionale-leipzig.de

Programm*

- 9.00 Uhr** Eröffnung durch **Ulrike Hänisch** und **Thomas Hickfang** als Sprecher_innen des Arbeitskreises Medienpädagogik der Stadt Leipzig
- 9.15 Uhr** Mehr(wert) - digitale Medien in der Jugendarbeit
Thomas Schmidt, Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V.
- 10.00 Uhr** Diskussion/Fragen zum Vortragsthema
Moderation: **Robert Helbig**, SAEK Leipzig
- 10.15 Uhr** Kaffeepause mit Ideenmesse und Ausprobiermöglichkeiten im Festsaal
- 11.00 Uhr** Workshops I
1. *Kreatives Arbeiten mit Tablet-Tools*
Stephanie Gibtner, SAEK Leipzig, **Susan Panzer**, Leipziger Städtische Bibliotheken
 2. *Algorithmen und erste Einstiege in die Programmierung: Mit einem Roboter Computer verstehen*
David Pauli, Softwareentwickler, VHS-Dozent
 3. *Freie Lizenzen und freie Inhalte - Rechtliche Aspekte kreativer Medienarbeit*
Kristin Narr, Medienpädagogin
 4. *Hörspiele erstellen - mit einfachen Mitteln*
Katja Röckel, **Lutz Helm**, HUP Leipzig e. V.
 5. *Interaktive Tafelbilder und Arbeitsblätter selbst gestalten*
Thomas Hickfang, Medienpädagogisches Zentrum Leipzig
 6. *Game Based Learning*
Katy Gillner, Computerspielschule Leipzig
 7. *Spiele-Controller selbst bauen: Upcycling, Arduino und Scratch*
Jochen Janus, Kulturwerkstatt KAOS
- 12.30 Uhr** Mittagspause vor Ort (Imbiss, Kaffee)
- 13.30 Uhr** Workshops II (gleiches Angebot, wie unter Workshops I)
- Alle Workshops werden in diesem Jahr doppelt angeboten - einmal am Vormittag und einmal am Nachmittag. Damit haben Sie die Möglichkeit, an zwei Workshopangeboten teilzunehmen.
- 15.00 Uhr** Feedback der Teilnehmer_innen in den Workshopgruppen
- 15.30 Uhr** Veranstaltungsende

* Kurzfristige Änderungen im Programmablauf sind möglich.

Beschreibung des Vortrages

V1: Mehr(wert) - digitale Medien in der Jugendarbeit

Thomas Schmidt, Medien- und Kompetenzexperte von Helliwood media & education im fjs e.V., zeigt in seinem Impulsvortrag, welche Kompetenzen junge Menschen im digitalen Zeitalter benötigen, wie das Lernen in aktivierenden Bildungsszenarien funktioniert und wie diese aufgebaut sein sollten. Um die Potenziale von digitalen Medien in der Jugendarbeit zu verdeutlichen, stellt er in seinem Vortrag ganz praktische Beispiele vor.

Beschreibung der Workshops

W1: Kreatives Arbeiten mit Tablet-Tools

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

Ob Nachrichtendienste, der Kalender und die Wetter-App: Diese Funktionen sind von unseren Smartphones und Tablets kaum noch wegzudenken. Doch auch Trickfilme, visuelle Geschichten oder Musik lassen sich mit der richtigen App gestalten. Im Workshop werden dazu verschiedene Tools und Anwendungen gezeigt, die einfach und kreativ im Bildungsbereich eingesetzt werden können.

W2: Algorithmen und erste Einstiege in die Programmierung: Mit einem Roboter Computer verstehen

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

Um das erste Verständnis für Robotik und Programmierung zu wecken braucht es nicht viel: einen selbstgebauten Roboter und schnelle Erfolgserlebnisse mit selbstentwickelten Spielen. Der Lernroboter *mBot* mit der passenden Software *Scratch* bietet genau dies. Mit dem Konzept *One Robot Per Child* schafft das ehemalige Kickstarter-Projekt, mit der im MIT entwickelten Software Jugendlichen mit einfachen Blöcken das logische Denken nahe zu bringen. Erfolg garantiert. Der erste Workshop-Teil gibt einen kurzen, aber wichtigen, Überblick über den Stand der Bildung und Wissenschaft. Im zweiten Workshop-Teil kommt der selbstgebaute Roboter *mBot* ins Spiel. Viele einfache Beispiele zeigen den Spaß in der Robotik.

W3: Freie Lizenzen und freie Inhalte - Rechtliche Aspekte kreativer Medienarbeit

Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch)

Aktive, kreative Medienarbeit lebt vom Zusammenstellen verschiedener Materialien mit Ton, Bild und Effekten. Dabei stößt man oft an Grenzen, spätestens dann, wenn es um die Präsentation und Veröffentlichung der Medienprodukte geht. Wo bekommt man aber Musik, Bilder und Töne für die Produktionen her, die auch verwendet werden dürfen? Welche rechtlichen Rahmenbedingungen gibt es noch zu beachten? Der Workshop gibt eine praktische und konkrete Einführung in die rechtlichen Aspekte kreativer Medienarbeit und zeigt zahlreiche Anlaufstellen für Materialien, die dafür gemacht sind, dass man sie verwendet.

W4: Hörspiele erstellen - mit einfachen Mitteln

Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch, ab Klasse 1)

Eine so genannte "Geschichte zum Hören" ist trotz Tablet & Co ein fester Bestandteil von Kinder- und Jugendmedienkultur. Wie man mit einfachen Mitteln mit Kindern eine Geschichte entwickelt und aufzeichnet stellen wir in diesem Workshop vor. Kann ich mit meinem Handy ein Hörspiel aufnehmen oder welche günstigen Alternativen gibt es? Wie stelle ich selbst Geräusche her und wie kommt das Krokodil in die Flasche?

Ein kreativer Audio-Workshop für alle, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten.

W5: Interaktive Tafelbilder und Arbeitsblätter selbst gestalten

Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch, ab Klasse 1)

Das Arbeiten mit einer interaktiven Tafel unterscheidet sich grundlegend vom Arbeiten an der herkömmlichen Kreidetafel. Die interaktive Tafel bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, digitale Inhalte jeder Art kreativ zu nutzen. Damit ändert sich nicht nur die Darstellungsart, sondern es ergibt eine Vielzahl von neuer didaktischen Möglichkeiten.

Nach einer kurzen Vorstellung der Funktionen eines interaktiven Tafelsystems können die Teilnehmer_innen interaktive Tafelbilder bzw. Arbeitsblätter selbst erstellen und anschließend auf einer interaktiven Tafel ausprobieren. (Es wird die Software *ActicInspire* verwendet.)

W6: Game Based Learning

Zielgruppe: pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch)

Digital Game Based Learning - spielend Lernen? Digitale Spiele werden in der Regel als unterhaltsame Freizeitbeschäftigung wahrgenommen, sie bieten darüber hinaus aber auch vielfältige Potenziale für implizite Lernprozesse. Die beim Computerspielen erworbenen Kompetenzen dienen zwar zunächst dem Erreichen der Spielziele, in relevanten und kreativen Lernkontexten können sie aber auch für klassische Bildungsprozesse gewinnbringend eingesetzt werden - so die Grundannahme des Digital Game Based Learning. Die Fragen, die dabei im Raum stehen, sind: Was und wie kann man mit digitalen Spielen lernen? Welche Spielmechanismen, Motivations- und Faszinationselemente lassen sich für den Lernprozess nutzen? Welche Vorteile bieten unterhaltsame Computerspiele gegenüber einer klassischen Wissensvermittlung? Wie können digitale Spiele sinnvoll in ein erfolgreiches Lernszenario eingebunden werden? Welche Anforderungen stellt dies an die Lehrenden? Mit diesen und ähnlichen Fragen werden wir uns im Workshop auseinandersetzen. Ziel ist es, das Konzept des Digital Game Based Learning als moderne Umsetzung einer immersiven Didaktik vorzustellen - zunächst werden Grundannahmen und wichtige Einflussfaktoren erläutert, aber auch Potenziale und Herausforderungen beleuchtet. Abgerundet wird der Workshop mit einem Blick auf erfolgversprechende Spielgenres und der Diskussion verschiedener Praxisbeispiele mit den Teilnehmer_innen.

W7: Spiele-Controller selbst bauen: Upcycling, Arduino und Scratch

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

Scratch ist eine Software, die inzwischen an vielen Stellen zum Einstieg in Programmierung verwendet wird. Eine einfache grafische Oberfläche ermöglicht auch Anfängern, respektable Ergebnisse zu erzielen.

Scratch for Arduino (S4A) ist ein Variante von Scratch, die die Kommunikation mit einem Arduino (einem Mikrocontroller-Board) ermöglicht und dieser wiederum gestattet es, die Dingwelt mit der digitalen Welt zu verbinden. Aus verstellbaren Widerständen können so Spielecontroller auf einfache Weise selbst zusammengelötet werden.

Dabei wird physikalisches Grundwissen (Widerstandsschaltungen) mit Programmierung verknüpft, es wird handwerklich gearbeitet und es entsteht ein Anfangsverständnis für die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine. Die Bauteile gibt es für wenig Geld im Elektronikhandel oder in alten Geräten, die man auseinandernehmen kann. In dem Workshop wird Grundwissen im Umgang mit der Software und der Hardware vermittelt sowie praktische Konzepte für den Einsatz in der pädagogischen Arbeit vorgestellt.