

Einladung zur Fachtagung

Medienpädagogik und Digitalität: **mitgestalten, mitentscheiden, mitverantworten**

Datum: 24.09.2021, 9.00 Uhr - 16.00 Uhr
Ort: VHS.Cloud (online)
Veranstalter: Arbeitskreis Medienpädagogik der Stadt Leipzig

Die Digitalisierung führt zu tiefgreifenden Veränderungen in unserer Gesellschaft, sowohl im Informations- und Entscheidungsverhalten des Einzelnen als auch im menschlichen Miteinander. Aus der Perspektive der Bildung kann man mit den Worten des bekannten Erziehungswissenschaftlers WOLFGANG KLAFFKI von einem „epochaltypischen Schlüsselproblem“ sprechen.

Die Bedeutung des sozialen Lernens muss wieder stärker in den Fokus rücken. Dabei können und sollten die digitalen Medien ein entscheidender Faktor sein; ein Katalysator für mehr Mit- und Selbstbestimmung der Lernenden, d. h., Mitgestaltung, Mitentscheidung im Lernprozess und folglich Mitverantwortung für diesen dürfen keine Worthülsen sein. Gefragt ist eine Mediendidaktik, die überzeugt und die auf die Kooperation aller Akteure*innen ausgerichtet ist.

Die entscheidende Frage für die Lehrenden und Lernenden lautet: Was können/müssen wir gemeinsam mit den digitalen Medien machen, wie organisieren wir das Miteinander, das gemeinsame Lernen, letztendlich unser Tätigkeitssystem? Die Folge ist, dass Alltagshandlungen mit Lernhandlungen kollidieren und Widersprüche aufgedeckt werden, welche sich nur durch ein „expansives Lernen“, wie es der finnische Pädagoge YRJÖ ENGSTRÖM nennt, d. h. durch Veränderungen im Tätigkeitssystem, auflösen lassen.

Die Aufdeckung und Auseinandersetzung mit den Widersprüchen im aktuellen Tätigkeitssystem führen zu einem kooperativen und sozialen Lernen; die Konzentration richtet sich auf die Widersprüche als Quelle der Entwicklung. Das digitale Medium als wichtiger Bestandteil dieses demokratischen Lernprozesses wird durch das Miteinander aller Beteiligten zu einem gemeinsamen Medium – oder wie es der Didaktiker AXEL KROMMER formulieren würde: In der Demokratisierung des Mediums liegt die didaktische Chance.

Sie sind herzlich eingeladen, im Rahmen der Fachtagung Ideen und Projekte einzubringen und 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.

Rahmenbedingungen:

Die Fachtagung findet in einer Online-Variante statt. Für Impulsvortrag, Diskussionen, Gespräche und Workshops stehen virtuelle Räume auf der Plattform „Zoom Education“ der VHS.Cloud zur Verfügung. Zur Teilnahme empfehlen wir ein Notebook oder einen Desktop-Rechner mit einem Internetzugang, welcher mindestens eine Bandbreite von 6 Mbit/s realisiert. Die Teilnahme über Mobilgeräte ist ebenfalls möglich, kann jedoch Einschränkungen mit sich bringen.

Tipp: In beiden Varianten erhöht die Verwendung von Kopfhörern den Nutzungskomfort.

Fragen können u. a. über den Chat gestellt werden. Insbesondere im Rahmen der Diskussionen und Workshops können sich die Teilnehmer*innen bei Bedarf natürlich auch mit Bild und Ton einbringen.

Die Anmeldung ist unter <https://visionale-leipzig.de/fachtag-medienpaedagogik> bis zum 16.09.2021 möglich (mit Angabe des gewünschten Workshops).

Durch ihre Anmeldung erkennen die Teilnehmer*innen die Datenschutzrichtlinien der Veranstaltung an.



Die **Teilnahmegebühr** beträgt 20 Euro.

Für **Lehrer*innen** wird die Veranstaltung als **Fortbildung (EXT04953)** 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
Ansprechpartnerin: Julia Püschel
Telefon: (0341) 97 35 854
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** **Impulsvortrag** (30 min)
Prof. Dr. Christian Swertz, Universität Wien
- 9.45 Uhr** **Diskussionsrunde** (30 min)
Moderation: Katja Röckel
- 10.15 Uhr** Pause (15 min)
- 10.30 Uhr** **Messeangebote**
1. MPZ Leipzig: „Erst gedacht – dann gemacht“ – 3D Modellierung und Druck
 2. Initiative „Familia*Futura“: Thema „Barrierefreiheit“
 3. Hörfunk- und Projektwerkstatt Leipzig e. V.: Irgendwas mit Medien
 4. Medienwerkstatt in der VILLA: Deine Leipziger Lieblingsorte digital mit Minecraft gestalten
 5. App Camps: stellt „App Camps“ vor
 6. Medienzentrum Greifswald e. V.: „Digital gesund“ – (wie) geht das?!
 7. Landesfilmdienst Sachsen e. V.: Wer sind wir? Was machen wir (gemeinsam)?
 8. MPZ Leipzig: iPads und andere mobile Geräte im Unterricht – Einblicke in den täglichen Einsatz
 9. Medienzirkus e. V.: Big-Data-Planspiel „Future Influencer“
 10. Pablo-Neruda-Schule: Vom Konsumenten zum Produzenten – ein Medienbildungskonzept
- 11.30 Uhr** Mittagspause
- 12.30 Uhr** **Workshops**
1. „Beats, Musik und Audio“ – Wissenswertes rund um das Thema Beats unter Nutzung von Mobile Devices und Web
 2. „Zwischen Clickbait, Fake News und Influencern“ – aktive Methoden zur Informationskompetenz in digitalen Medienwelten
 3. „Framing“ – die Macht der Worte
 4. „Füreinander auf- und einstehen“ – Medien und Menschen der Vielfalt

* Kurzfristige Änderungen im Programmablauf sind möglich.



5. „Faszination Influencer“
6. „Lasst uns spielen“ – kreativer Hörspielworkshop online
7. „Hass im Netz“ – sehen, erkennen, bekämpfen

15.45 Uhr Feedback der Teilnehmer*innen – Online-Formular

16.00 Uhr Veranstaltungsende

Beschreibung der Messeangebote

M1: MPZ Leipzig: „Erst gedacht – dann gemacht“ – 3D Modellierung und Druck

Dass der 3D-Druck eine der Fertigungstechnologien der Zukunft wird, ist kein Geheimnis mehr. Wie kann Schule Grundlagen für ein Verständnis legen und Kinder und Jugendliche motivierend an das Thema heranzuführen? Wir stellen im Rahmen der Messe erste Lösungsansätze vor und beantworten live Fragen dazu.

M2: Initiative „Familia*Futura“: Thema „Barrierefreiheit“

Familia*Futura ist eine Initiative für Familien-Diversität, Fürsorge-Utopien und Inklusion. Seit 2018 organisieren wir verschiedene Veranstaltungen. Unser aktueller inhaltlicher Schwerpunkt liegt auf dem Thema Barrierefreiheit. Im Rahmen der Messe geben wir einen Einblick in unsere Arbeit.

M3: Hörfunk- und Projektwerkstatt Leipzig e. V.: Irgendwas mit Medien

Die Hörfunk- und Projektwerkstatt Leipzig e. V. bietet vielen Menschen mediale Teilhabe an. Ob im schulischen Kontext, für Kinder und Jugendliche in der Freizeit oder in einer inklusiven Mediengruppe – hier werden mediale Produkte aus der Teilnehmer*innenperspektive erstellt. Wir stellen uns im Rahmen der Messe mit einem kleinen Film vor und beantworten live konkrete Fragen zu unseren Angeboten, Kursen und Projekten.

M4: Medienwerkstatt in der VILLA: Deine Leipziger Lieblingsorte digital mit Minecraft gestalten

Leipzig ist eine große Stadt mit vielen spannenden Gebäuden, Plätzen und Orten! Gemeinsam wird mit Kindern und Jugendlichen eine tolle Server-Welt gestaltet, in der wir die für uns schönsten und interessantesten Leipziger Orte nachbauen und präsentieren. Dabei nutzen wir alles, was Minecraft zu bieten hat: Mods, Plugins und Co. sind genauso möglich wie Command Blocks und Redstone. Wir stellen das Projekt vor: für Einzelnutzer, Schulklassen und Teams.

M5: App Camps: stellt „App Camps“ vor

App Camps ist eine Plattform für Lehrkräfte mit kostenlosen, digitalen Unterrichtsmaterialien rund um die Themen Medienkompetenz und Informatik. Unser Ziel ist es, möglichst viele Schüler*innen für die digitale Zukunft zu wappnen – im Jahr 2020 haben wir über 270.00 Schüler*innen erreicht.

Bei unserem Messestand stellen wir euch unsere Unterrichtsmaterialien vor und geben Einblicke in agile Methoden, auf denen unser Unterrichtsmaterial basiert.

M6: Medienzentrum Greifswald e. V.: „Digital gesund“ – (wie) geht das?!

Das Medienzentrum Greifswald e. V. bietet in Zusammenarbeit mit der Universität Greifswald ein überregionales digitales Angebot rund um das Thema Gesundheitsförderung durch Medienkompetenzentwicklung in der Grundschule an, welches wir Ihnen an unserem virtuellen Messestand vorstellen wollen. Hierzu gehört die Online-Plattform MedienUniversum, welche durch die Techniker Krankenkasse gefördert wird. Auf dieser können Pädagog*innen ihre Lerneinheiten mittels analoger und digitaler Materialien gestalten. Das kostenlose Portal bietet clevere Unterrichtsideen zur Besprechung lebensweltnaher Gesundheitsthemen und unterstützt pädagogische Fachkräfte dabei, Schüler*innen kompetent in digitalisierten Lebenswelten zu begleiten.

Die kindgerechten Apps im Medienplaneten ergänzen das Angebot, in dem sie spielerisch die Medienkompetenz der Kinder fördern und mit kreativen Ideen ein zeitgemäßes Lernen zum Thema Gesundheit ermöglichen – gemeinsam am Smartboard oder individuell über Tablet und Smartphone.

Neugierig? Dann kommen Sie an unseren Stand, um MedienUniversum und Medienplanet kennenzulernen und auszuprobieren!

M7: Landesfilmdienst Sachsen e. V.: Wer sind wir? Was machen wir (gemeinsam)?

Der Landesfilmdienst Sachsen e. V. führt Projekte im Bereich mediengestützter politischer Bildung, aktiver Medienarbeit, der Medienarbeit mit Menschen mit Behinderung und im Bereich Entwicklungspolitik und Globales Lernen in der Stadt Leipzig sowie sachsenweit an. Dies wird u. a. in schulischen und außerschulischen Kontexten ebenso realisiert wie in unserer eigenen Einrichtung, in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe bzw. kultureller Bildung.

Zu unseren Zielgruppen gehören Multiplikator*innen, Eltern, Kinder und Jugendliche, deren Bedarfe, Fragen und Wünsche Ausgangspunkt unserer Angebote sind.

Wir stellen uns im Rahmen der Messe mit einem Projekt vor und beantworten live Fragen zu unseren Angeboten, Kursen und Projekten bzw. möglichen Kooperationen.

M8: iPads und andere mobile Geräte im Unterricht – Einblicke in den täglichen Einsatz

Die Digitalisierung von Schule und Unterricht ist in aller Munde. Doch bevor entsprechende Geräte in den Händen der Schüler*innen landen, müssen Lehrer*innen erste Schritte gehen, sich mit der Technik vertraut machen, ihre Chancen und Grenzen kennenlernen und verstehen. Das Messe-Angebot soll Einblicke in den täglichen Einsatz im Unterricht geben, technische, didaktische und methodische Fragen beantworten und Lust machen, diesen Weg einzuschlagen.

M9: Medienzirkus e. V.: Big-Data-Planspiel „Future Influencer“

Der Medienzirkus e.V. stellt das 3-tägige Big-Data-Planspiel „Future Influencer“ vor. In dem ausgezeichneten Projekt (Dieter-Baacke-Preis 2019) geht es um ein Szenario, in dem die teilnehmende Gruppe/Klasse als Pilotgruppe ausgewählt wird, ein smartes Armband in der Schule zu tragen, das Daten sammeln und auswerten kann und damit verschiedene Funktionen anbietet. Ist das nützlich oder eine Horrorvorstellung? Die Entscheidung treffen die Teilnehmer*innen selber am dritten Tag, da sie in gegnerische Rollen, allen voran die Entwicklerfirma, schlüpfen und für ihr Interesse argumentieren. Dazu entwerfen sie multimediale Kampagnen mit Comics, Memes, Kommentaren, Filmclips und Fotos und bespielen damit eine gemeinsame Plattform / Website.

M10: Pablo-Neruda-Schule: Vom Konsumenten zum Produzenten – ein Medienbildungskonzept

Das Thema Medienbildung ist im Lehrplan der Grundschule festgeschrieben. Anhand unseres Medienkonzeptes wollen wir Projektideen/Unterrichtsideen erarbeiten, um digitale Kompetenzen bei Schüler*innen in der Grundschule von der 1. bis zur 4. Klasse zu entwickeln. Wichtig ist uns dabei, dass die Schüler*innen die in der Schule erworbenen digitalen Kompetenzen selbstständig zur Erarbeitung oder Präsentation von Lerninhalten nutzen und innerhalb der vier Schuljahre vom Konsumenten zum Produzenten werden. Durch die Bewerbung bei der Ferry-Porsche-Stiftung haben wir für die Fächer Werken und Sachunterricht sowie Französisch einige Unterrichtsideen gesammelt, um VR-Technik, Robotik und andere digitale Medien einzubinden.



Beschreibung der Workshops

W1: „Beats, Musik und Audio“ – Wissenswertes rund um das Thema Beats unter Nutzung von Mobile Devices und Web

Inhalt des Workshops ist alles Wissenswerte rund um das Thema Beats unter Nutzung von Mobile Devices und Web. Wie kann man im Web gemeinsam Musik machen? Welche Möglichkeiten bieten bereits einfache Apps für Smartphone, Tablet oder sogar einfach browserbasierte Anwendungen? Was heißt es, mit anderen kooperativ und kollaborativ Beats zu erstellen, zu sharen oder weiterzuentwickeln? Wie kann man Gleichgesinnte im Netz finden oder seine Musik öffentlich machen? Wie kann man das Ganze in die „reale“ Welt transferieren? Wie lassen sich Workshops für und mit Kindern und Jugendlichen strukturieren und gemeinsam entwickeln? Welche Voraussetzungen sind dafür notwendig?

Vorge stellt und erprobt werden können dazu Apps und Anwendungen, natürlich auch mit dem Ziel, selbst Beats zu erstellen oder mit Sounds zu experimentieren.

W2: „Zwischen Clickbait, Fake News und Influencern“ – aktive Methoden zur Informationskompetenz in digitalen Medienwelten

Der Workshop lädt die Teilnehmer*innen ein, kreativ und aktiv in die Informationswelten von Jugendlichen vorzudringen. Dabei nutzen wir spielerische Methoden, Recherchertools und verschiedene gestalterische Mittel. Die Teilnehmer*innen werden selbst ausprobieren, wie man Newsbeiträge erstellt und manipuliert. Zusätzlich reflektieren wir die Ergebnisse und die Nutzbarkeit mit verschiedenen Zielgruppen. Die Nutzung eines PCs/Notebooks wird empfohlen, mit dem digitale browserbasierte Tools (ohne Installation und Registrierung) nutzbar sind.

W3: „Framing“ – die Macht der Worte

Glas halb voll oder Glas halb leer? Schon dieses simple Beispiel zeigt, wie der Einsatz von Sprache und Wörtern denselben Sachverhalt auf unterschiedlichste Weise darstellen und so einen komplett anderen Effekt erzielen kann. In unserem Workshop wollen wir uns daher genauer mit dem sogenannten „Framing-Effekt“ beschäftigen. Dabei zeigen wir auf, dass Framing in unserem Alltag, aber auch in politischen und gesellschaftlichen Auseinandersetzungen, immer wieder eine wichtige Rolle spielt. Außerdem werfen wir einen Blick darauf, wie Medienschaffende und Mediennutzende mit dem Framing-Effekt umgehen sollten bzw. können.

W4: „Für einander auf- und einstehen“ – Medien und Menschen der Vielfalt

In diesem Workshop geht es darum, wie Jugendliche auf unterschiedliche Privilegien und Lebenswelten aufmerksam gemacht werden können. Dabei soll aufgezeigt werden, welche Möglichkeiten es gibt, sich für andere einzusetzen und stark zu machen.

W5: „Faszination Influencer“

Ob bei Instagram, Snapchat, YouTube oder TikTok: Influencer erzählen von ihrem Leben und stellen nebenbei Produkte vor, die ihnen (scheinbar) gefallen. Doch was macht den Reiz für Kinder und Jugendlichen aus, Influencern zu folgen? Welche rechtlichen Regelungen gelten für Werbung? Welche Rollenbilder werden transportiert? Und was ist, wenn Kinder und Jugendliche in jungen Jahren selbst schon als „Kidfluencer“ vor der Kamera stehen und mit ihrem Gesicht, ihrem Alltag und ihrem Leben Geld generieren und von der ganzen Welt gesehen werden können?

Im Workshop steigen die Teilnehmer*innen tiefer ein in die Welt der Influencer und erproben Tools, Methoden und Material, welches für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen geeignet ist.

W6: „Lasst uns spielen“ – kreativer Hörspielworkshop online

In diesem Workshop eignen sich die Teilnehmer*innen selbstbestimmt an, wie man online ein Stehgreifhörspiel erstellt. Nach einer (ganz) kurzen Einführung, in der die Teilnehmer*innen die entsprechenden Elemente eines Hörspiels kennenlernen, lernen sie, verschiedene digitale Tools aber auch klassische Methoden anzuwenden und werden so gemeinsam selbst an einem Mini-Hörspiel arbeiten, das im Laufe des Workshops fertig wird.

Der Workshop richtet sich an Fachkräfte, die mit einer bestehenden Gruppe online kreativ werden möchten, Lehrer*innen, die Schüler*innen an das Thema Hörspiel heranzuführen möchten, und Geschichtenerzähler*innen.

Die Teilnehmer*innen erfahren wichtige Basics zur Erstellung von Hörspielen (auch „offline“), lernen Tools zum Aufnehmen im Netz kennen und wenden diese direkt zur Erstellung der eigenen „Workshop-Geschichte“ an.

W7: „Hass im Netz“ – sehen, erkennen, bekämpfen

Das Internet ist das ideale Medium, um gezielt Jugendliche, die noch auf der Suche nach einer Identität und einem eigenen Weltbild sind, zu beeinflussen. Propaganda und Polarisierungen spielen hierbei eine große Rolle.

Daher möchten wir gemeinsam interaktive Methoden vorstellen und ausprobieren, die dazu anregen, Hate Speech im Netz entgegenzuwirken und Toleranz und Wertschätzung als Grundlagen des Miteinanders zu stärken.