

FACHTAG MEDIENPÄDAGOGIK 2023 "UPDATE INTERNET - PÄDAGOGISCHE PERSPEKTIVEN"



Quelle: Pixabay, 2023

"Update Internet - pädagogische Perspektiven":

Unter diesem Motto lädt der Arbeitskreis Medienpädagogik der Stadt Leipzig am 9. Juni 2023, 09.00 Uhr - 16.00 Uhr herzlich zum Fachtag Medienpädagogik ein. In einem hybriden Veranstaltungsformat wird das Thema in spannenden Impulsvorträgen und Workshops aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet. Pädagog*innen, die in Schulen, in außerschulischen Bildungszusammenhängen oder in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe tätig sind, erhalten die Möglichkeit, sich mit aktuellen Entwicklungen und Trends rund um das Internet auseinanderzusetzen und neue Erkenntnisse sowie Handlungsempfehlungen für ihre pädagogische Praxis mitzunehmen. Einer der Inhalte wird das mit vielen Fragestellungen aber auch Möglichkeiten verbundene Thema „Künstliche Intelligenz“ sein.

9. Juni 2023

9 - 16 Uhr

Vorort oder Online

Der Arbeitskreis Medienpädagogik der Stadt Leipzig lädt alle interessierten Multiplikator*innen des schulischen und außerschulischen Bildungsbereichs zum diesjährigen hybriden Fachtag ein. Am 09. Juni wollen wir mit Ihnen ab 9 Uhr über aktuelle Entwicklungen und Trends im digitalen Raum und deren Auswirkungen sprechen.

Gesellschaftliche Prozesse sind heutzutage nicht mehr aus digitalen Umgebungen wegzudenken – Demokratie findet auch online statt. Doch die sorgenvollen Stimmen, die in den aktuellen Trends vor allem eine Gefahr sehen, werden immer lauter. Welche Auswirkungen haben diese Entwicklungen wirklich? Was passiert mit dem Internet wenn die Kommerzialisierung immer mehr zunimmt und was passiert mit uns, wenn ohne Social Media keine Sozialisierung mehr vorstellbar ist und Demokratisierung online stattfindet?

Mit diesen und weiteren Fragen wollen wir uns bei diesem Fachtag auseinandersetzen und praktische Anwendungshinweise bieten. Gemeinsam starten wir den Tag mit zwei Fachvorträgen und einer anschließenden Diskussionsrunde.

Danach werden verschiedene thematische und praktisch orientierte Workshops angeboten, die die Themen des Fachtags vertiefen.

Sie sind herzlich eingeladen, mit uns zusammen diesen Weg einzuschlagen, 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 Programm entnehmen.

Kontakt:

Medienpädagogik e.V./ Projektbüro VISIONALE / Büro des
Arbeitskreises Medienpädagogik der Stadt Leipzig

Julia Püschel

Telefon: (0341) 97 35 878

E-Mail: projektbuero@visionale-leipzig.de

Teilnahmebedingungen

Teilnahmebedingungen:

Die Fachtagung findet in einer Präsenz und einer Online-Variante statt:

Variante 1 (Mit Workshop):

Die Teilnehmenden treffen sich in den Räumlichkeiten der Workshop anbietenden, verfolgen gemeinsam die Impulsvorträge, nehmen an der Diskussion teil und gehen anschließend vor Ort in den jeweiligen Workshop. Im Online-Workshop wird der Online-Raum, dann als Räumlichkeit genutzt.

Variante 2 (online):

Die Teilnehmenden verfolgen die Impulsvorträge von zu Hause aus und nehmen online an der Diskussion teil. Ein Workshop wird nicht besucht.

Anmeldung:

Die Anmeldung ist unter visionale.leipzig.de/fachtag-medienpaedagogik bis zum 04.06.2023 möglich (mit Angabe der Teilnahmevariante und des gewünschten Workshops).

Durch ihre Anmeldung erkennen die Teilnehmenden die Datenschutzrichtlinien der Veranstaltung an.

Die Teilnahmegebühr beträgt für die Variante 1 (Präsenz) 20 Euro und für Variante 2 (online) 10 €.

Für Lehrer*innen wird die Veranstaltung als Fortbildung anerkannt.

Ein Anspruch auf Kostenerstattung durch das Landesamt für Schule und Bildung (LaSuB) besteht nicht.

Allgemeiner Hinweis:

Sollte 14 Tage nach Anmeldung keine Zahlung erfolgt sein, verfällt Ihre Anmeldung.

Sollten Sie nach erfolgreicher Anmeldung doch nicht teilnehmen können, bitten wir Sie rechtzeitig um einen Hinweis. Eine Rückerstattung der Teilnahmegebühr ist nur bis zum 2. Juni möglich.

Hinweise für die Online-Variante:

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. Die Verwendung von Kopfhörern erhöht den Nutzungskomfort.

Programm

- 09:00 Uhr** Eröffnung durch Stefanie Gerisch, Ulrike Hänisch und André Sobotta als Sprecher*innen des Arbeitskreises Medienpädagogik der Stadt Leipzig
- 09:15 Uhr** 1. Impulsvortrag
- 09:45 Uhr** Pause (15 Minuten)
- 10:00 Uhr** 2. Impulsvortrag
- 10:30 Uhr** Pause (15 min)
- 10:45 Uhr** Diskussionsrunde (45 min)
Moderation: Caroline Baetge, Volkshochschule Leipzig
- 11:30 Uhr** Mittagspause
- 12:30 Uhr** Workshops:
- Postings, Stories, Kurzvideos - Journalistische Formate auf Sozialen Netzwerken (Jugendpresse Sachsen e.V.)
 - Tanz im Algorithmus!? - Resilienz im digitalen Raum (Hörfunk- und Projektwerkstatt Leipzig e.V.)
 - Stories sind alles! Alles wird zur Story. (Medienzirkus e.V.)
 - Künstliche Intelligenz als Game Changer am Beispiel ChatGPT (Helliwood media & education im fjs e.V.)
 - Praxisworkshop: Künstliche Intelligenz (KI) in der Medienpädagogik (Landesfilmdienst Sachsen e.V.)
 - Memopolis - Spiel(Entwicklungs)Plattform für die pädagogische Praxis (KINDERVEREINIGUNG Leipzig e.V. / Kulturwerkstatt KAOS)
 - Soziale Netzwerke als Pool für Unterrichtsmethoden (Leipziger Städtische Bibliotheken)
- 15:45 Uhr** Evaluation
- 16:00 Uhr** Veranstaltungsende

Workshops

Postings, Stories, Kurzvideos - Journalistische Formate auf Sozialen Netzwerken

Jugendpresse Sachsen e.V.

Ort: Jugendpresse Sachsen e.V., Lessingstr. 7, 04109 Leipzig

Kinder und Jugendliche schalten im seltensten Fall die Tagesschau an, um sich über aktuelle gesellschaftliche und politische Themen zu informieren. Stattdessen greifen sie auf die Angebote auf Sozialen und digitale Netzwerken wie TikTok, Instagram und YouTube zu. Doch wie gestaltet sich Journalismus auf diesen Plattformen? Vor welchen Chancen und Herausforderungen stehen die Journalist*innen und wie passen sich die Darstellungsformen an die kurzweiligen Angebote an?

In unserem Workshop wollen wir über diese Fragen diskutieren, praktisch die verschiedenen Formate kennenlernen und erarbeiten, wie sich das auch auf die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen auswirken kann.

Tanz im Algorithmus!? - Resilienz im digitalen Raum

Hörfunk- und Projektwerkstatt Leipzig e.V. (HUP)

Ort: Hörfunk- und Projektwerkstatt Leipzig e.V. (HUP), Biedermannstraße 9-13, Haus C, 04277 Leipzig

Etwa 92 Prozent der Bevölkerung nutzen das Internet. Die meisten täglich mehr als drei Stunden. Je jünger eine Person ist, so gerade bei Kindern und Jugendlichen / Schüler:innen, desto häufiger wird das Internet genutzt. Diese Nutzung ist völlig unabhängig vom Ort oder anderen Rahmenbedingungen. Regelmäßig und mobil wird das Smartphone genutzt, auch wenn sich gerade Personen direkt im sozialen Beziehungsumfeld befinden – wie im Klassenverband, in Freundschaften, in Familie und Freizeit. Gerade junge Menschen erschließen sich auf diese Weise die Welt.

Doch was kennzeichnet diese Inhalte? Wie finden wir uns zurecht? Was hat es mit Fake News auf sich? Was kennzeichnet die Begriffe Algorithmen und Microtargeting und was hat das alles mit mir zu tun?

In unserem Workshop geht es um alltägliches Medienhandeln und Möglichkeiten, sich zurechtzufinden. Außerdem erhalten die Teilnehmenden Handlungsinformationen für den pädagogischen Kontext

Workshops

Stories sind alles! Alles wird zur Story.

Medienzirkus e.V.

Ort: folgt

Wie erzählen wir uns gegenseitig die Welt? Häppchenweise scrollen und swipen wir uns durch die Vielfalt, die wir im Zusammenspiel mit Algorithmen serviert bekommen. Und wir gewöhnen uns daran. Die Creator sind dabei oft mindestens semi-professionell aufgestellt; Mitnichten entsteht alles spontan, sondern durchaus konzeptionell. Im Workshop wollen wir einen Schritt zurück treten und das Phänomen Stories (Mediale Kurznarrative) analysieren und reflektieren. Gleichzeitig soll Raum dafür sein, selbst eine mediale Story zu gestalten; Um einen Eindruck zu erhalten, wie auch über diesen Weg Bildungsprojekte funktionieren können.

Künstliche Intelligenz als Game Changer am Beispiel ChatGPT

Helliwood media & education im fjs e.V.

Ort: Online

Wir leben im Zeitalter Künstlicher Intelligenz. Das hat sich mittlerweile herumgesprochen. KI verändert, wie wir arbeiten, wie wir lernen, wie wir leben. Die Möglichkeiten, die uns durch heiß diskutierte Anwendungen wie ChatGPT gegeben werden, stellen einen absoluten Wandel dar und werden Gewohntes auf den Kopf stellen. Nicht nur in der Arbeitswelt, sondern vor allem im Bildungsbereich: Automatisch erstellte Lehrpläne, Aufbereitung von Lernmaterialien und Entlastung der Lehrkräfte oder doch nur eine Hausaufgabenhilfe für Schüler:innen.

In einem interaktiven Impuls werden Anwendungen wie ChatGPT vorgestellt sowie durch konkrete Ideen und Beispiele die Potentiale und Herausforderungen, insbesondere für die Bildung, diskutiert.

Workshops

Memopolis – Spiel(Entwicklungs)Plattform für die pädagogische Praxis

KINDERVEREINIGUNG Leipzig e.V. / Kulturwerkstatt KAOS & Kompetenzzentrum für internationale Jugendarbeit und non-formale Bildung
Ort: Kulturwerkstatt KAOS, Wasserstraße 18, 04177 Leipzig

Die Plattform wurde von 21-23 von Jugendorganisationen aus Portugal, Deutschland, Finnland und Griechenland mit Jugendlichen entwickelt. Sie ist Open Source und damit für Fachkräfte der Jugendarbeit kostenlos nutzbar und entspricht der Europäischen DSGVO. Sie ermöglicht digitales Spielen und beteiligungsorientiertes Arbeiten. Man kann vorhandene Spieleinheiten nachspielen oder aktiv neue Einheiten umsetzen – ohne vorhandene Programmierkenntnisse. Die technische Konzeption der Plattform erlaubt es andere pädagogische Inhalte spielerisch umzusetzen, z. B. Escape Rooms, Reflexionsmethoden oder Ideensammlungen.

Der Workshop bietet einen Raum um die Plattform kennenzulernen und auszuprobieren und mit dem Entwicklungsteam in Austausch zu treten.

Soziale Netzwerke als Pool für Unterrichtsmethoden

Leipziger Städtische Bibliotheken
Ort: Stadtbibliothek am Wilhelm-Leuschner-Platz

Aus der Stationsarbeit wird eine Challenge, ausgearbeitete Inhalte werden mit Memes und Gifs festgehalten und der TikTok Tanz wird zur Eselsbrücke für die Definition von Fachbegriffen.

Wir machen einen Ritt durch die Angebote im Internet und stellen Möglichkeiten und Methoden vor, wie die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen auch im Unterricht Raum finden kann, aber so, dass immer noch Lehrinhalte vermittelt werden.

Workshops

Praxisworkshop: Künstliche Intelligenz (KI) in der Medienpädagogik

Landesfilmdienst Sachsen für Jugend- und Erwachsenenbildung e.V.

Ort: Landesfilmdienst Sachsen für Jugend- und Erwachsenenbildung e.V.,
Luppenstraße 5a, 04177 Leipzig

Erst kürzlich hat die KI-Entwicklung einen weiteren großen Sprung gemacht. Zu erwarten ist, dass die Auswirkungen auf alle gesellschaftlichen Prozesse bzw. die Medienwelt komplex und tiefgreifend sein werden. Daher muss sich die Medienpädagogik gerade jetzt mit den neuen Möglichkeiten und Fragestellungen im Hinblick auf den Alltag von Kindern und Jugendlichen beschäftigen.

Schwerpunkt des Workshops liegt zum einen auf dem Erproben von Tools zur kreativen und aktiven Nutzung in den Bereichen Audio, Video, Text sowie zum anderen in der Diskussion von u.a. ethischen, urheberrechtlichen, pädagogischen u.a. Fragen in diesem Kontext. Im Mittelpunkt steht dabei, ob und wie KI innerhalb von pädagogischen Prozessen bereits jetzt und zukünftig verstanden, erfahrbar gemacht und eingesetzt werden kann:

- Erproben verschiedener KI-basierter Tools für die aktive Medienarbeit
- Diskussion verschiedener Aspekte bei der Nutzung von KI in medien- u.a. pädagogischen Kontexten
- Vernetzung

Was ist künstliche Intelligenz?

Laut der KI ChatGPT lässt sich Künstliche Intelligenz wie folgt definieren: „Künstliche Intelligenz ist, wenn Computer dazu programmiert werden, wie Menschen zu denken und zu lernen. KI kann dabei helfen, Dinge wie Bilder zu erkennen, Medien zu produzieren, Sprache zu verstehen oder Entscheidungen zu treffen.“ (OpenAI, 2023)