



Kulturelle Bildung in digitalen Räumen – kreativ und innovativ

- Veranstaltungstermin:** Montag, 16. Mai 2022, 9.30 bis 16.15 Uhr
- Veranstaltungsort:** Sozialpädagogisches Fortbildungsinstitut Berlin-Brandenburg (SFBB), Königstraße 36B, 14109 Berlin
- Veranstalter:** Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Berlin e. V., Jugendkulturzentren in bezirklichen Bildungsnetzwerken (JuKuBi-Netzwerk), SFBB
- Zielgruppe:** Mitarbeiter:innen von Einrichtungen der Kulturellen Kinder- und Jugendbildung/ Jugendarbeit und Verwaltung; medienpädagogische Fachkräfte, Künstler:innen
- Gesamtmoderation:** Daniela Sauermann
- Unkostenbeitrag:** 15 € Selbstkostenpreis inkl. Kaffee, Mittagessen (vegetarisch) und Getränken
- Anmeldung** <https://www.surveymonkey.de/r/M282QQZ>

Intro:

Digitalität prägt Alltag, Leben und Lernen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Sie beeinflusst und verändert Wahrnehmung, Denken als auch kommunikative, soziale und kulturelle Praktiken, Ausdrucksformen und Gestaltungsweisen. Die Auswirkungen der Corona-Pandemie haben auf der einen Seite zum Abbruch 'unmittelbarer' pädagogischer Kommunikation und der Schließung von schulischen wie außerschulischen Bildungsstätten geführt. Auf der anderen Seite wurde über den intensiven Mediengebrauch und die Nutzung von Onlineportalen eine 'mittelbare' Kommunikation auf den Weg gebracht. Über die Auswirkungen und Konsequenzen für eine an Kreativität, Autonomie und Mündigkeit orientierte sowie eine stark auf persönlichen Kontakt basierende außerschulische Kulturelle Bildung ist bisher wenig nachgedacht worden. Der Fachtag gibt dafür Raum und Zeit. Dabei steht der Austausch von Erfahrungen aus zwei Jahren kulturpädagogischer Praxis in der Kinder- und Jugendarbeit in Zeiten der Pandemie im Vordergrund. Fragen, denen wir nachgehen wollen, sind u. a.:

- Wie verändern die Medialisierung und Digitalisierung von Lernen und Bildung im Kontext digitaler Onlineplattformen die pädagogisch-künstlerische Praxis?
- Wie kommen Nutzung und Aneignung digitaler Plattformen durch Kinder und Jugendliche mit pädagogisch intendierten Aktivitäten zusammen?
- Bieten digitale Formate und Arbeitsweisen eigene ästhetische Zugänge und produktive Erlebniswelten in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen?
- Wie verändern sich das pädagogische Binnenverhältnis, Themenbezüge und Arbeitsbedingungen?

Über Vielfalt und Reichweite digitaler Arbeitsformate und Handlungsfelder informieren Beispiele und praktische Erfahrungen in fünf Workshops. Fachliche Inputs zu Beginn und am Ende des Tages geben einen Einblick in den derzeitigen Stand der Fachdiskussion um die Auswirkungen der Digitalisierungsprozesse für Handlungsbereiche der Kulturellen Bildung und der Medienpädagogik.

Programmablauf:

9.30 Uhr Ankommen & Anmeldung

9.45 Uhr Begrüßung & Warm-up

Daniela Sauermann (Moderation)

Cornelia Schuster (Leitung Koordinationsbüro LKJ Berlin e. V.)



10.00 Uhr ***Kreative Expedition ins Ungewisse: Warum wir Kulturelle Bildung für den digitalen Wandel brauchen***

Kulturelle Bildung liefert jungen Menschen künstlerische Zugänge sowohl zu digitalen Technologien als auch zur Auseinandersetzung mit den damit verbundenen gesellschaftlichen Fragen. Der Impulsvortrag beleuchtet einige Dimensionen des gesellschaftlich-kulturellen Wandels durch die Digitalisierung und nimmt die Schlüsselrolle der Kreativität beim Umgang mit dem digitalen Wandel in den Blick. Anhand von Beispielen aus Kunst und Kulturpraxis wird aufgezeigt, wie Kulturelle Bildung einen Diskurs- und Reflexionsraum für Digitalisierung schaffen kann, von dem insbesondere die junge Generation profitiert.

Mit Johannes Tödte (ProjectTogether / Kommunikationsexperte und Kulturwissenschaftler)

10.40 Uhr ***Mit Technik zaubern - Teilhabe fördern: Kulturelle Bildung auf der uzwei im Dortmunder U***

Digitale Anwendungen und Medientechnik strahlen einen Zauber aus. Sie bilden zumeist abgeschlossene Systeme, die tiefere Einblicke verwehren oder eingeschränkte Nutzungsvorgaben machen und dennoch großartige Erlebnisse ermöglichen. Die Kulturelle Bildung der uzwei setzt an dieser Stelle an und bietet jungen Menschen einen Experimentierraum, in dem reflektiert, hinterfragt und umgenutzt wird. Technik wird entzaubert und neue Zauber erschaffen. Der Inputvortrag gibt einen Einblick in das Profil der uzwei, zeigt Beispiele aus der Praxis und wie die Auseinandersetzung mit dem Zauber des Digitalen eine aktive Teilhabe fördert.

Mit Mirjam Gaffrin (Leitung uzwei im Dortmunder U / MA Medienwissenschaften und Kunstgeschichte)

11.00 Uhr Kaffeepause

11.15 Uhr **Beginn der Best-Practice-Workshops 1 bis 5**

Die fünf Workshops finden in zwei Durchläufen statt, sodass die Teilnehmenden an zwei Arbeitsgruppen teilnehmen können.

WS 1: Digitale Sinnlichkeit: Von der ersten Idee bis zur Umsetzung eines lebendigen Projekts

Die jugendtheaterwerkstatt spandau erprobt seit der Pandemie neue digitale Formate im Bereich der kulturellen Jugendbildung. Die für die Projekte verantwortlichen Medienkünstler Yannick Papenfuß und Patryk Witt stellen einige geglückte und weniger gelungene Ansätze vor und erläutern exemplarisch ihre Herangehensweise. Sie laden die Teilnehmenden ein mit ihnen über die Unterschiede von Digitalität und Digitalisierung zu sprechen und direkt vor Ort gemeinsam neue Projekte zu entwickeln.

Mit Yannick Papenfuß (Programmierer & Medienkünstler) und Patryk Witt (Medien- und Aktionskünstler).

WS 2: Zwischen digital und analog - Kreative Projekte an der Schnittstelle

Die uzwei im Dortmunder U bietet jungen Menschen in Ausstellungen und Workshops Raum für Experimente mit Film, Fotografie, Gaming, 3D und weiteren digitalen und analogen Medien. Besonders spannende Projekte entstehen an der Schnittstelle zwischen analog und digital, zwischen unterschiedlichen Techniken und Disziplinen. Der Workshop stellt Projekte aus der Praxis vor und gibt Raum für Gedankenexperimente. Mit der App Tagtool können die Teilnehmer:innen Ideen für einfach umzusetzende Projekte an der Schnittstelle entwickeln und gemeinsam diskutieren.

Mit Mirjam Gaffrin (Leitung der uzwei im Dortmunder U)



WS 3: Minetest – Mit Gaming Kinder und Jugendliche kreativ bilden und informieren

Minetest ist ein Open-Source-Programm des beliebten Spiels Minecraft. Die technischen Grundvoraussetzungen sind sehr niedrigschwellig, die Handhabung ist intuitiv. Mit Hilfe dieses Spiels kann man für eine sehr breite Zielgruppe - insbesondere für Kinder und Jugendliche – digitale Welten erschaffen, die mit lehrreichen und kreativen Inhalten bestückt werden können. In diesem Workshop gibt es für die Teilnehmenden zwei spielerische Beispiele live zum Ausprobieren, an dem jede/r ohne Vorkenntnisse teilnehmen kann:

- Vorstellung von Partei- und Wahlprogrammen für die U18 Wahl im Jahr 2021
- Interaktives Quiz im Zuge des Safer Internet Day 2022.

Mit Jasper Swart (Medienkompetenzzentrum Treptow-Köpenick der WeTeK Berlin gGmbH)

WS 4: Musikprojekte mit Apps

In diesem Workshop geht es um Ansätze beim Einsatz von Musikapps in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Aufbauend auf Best-Practice Beispielen, aus dem Projekt „app2music_DE“, das nun seit mehr als 4 Jahren im Rahmen von Kultur macht stark gefördert wird, werden ausgewählte Elemente vorgestellt und in praktischen Übungen vermittelt. Die dafür notwendige Technik wird vor Ort bereitgestellt.

Mit Julian Quack (app2music_DE - Projektleitung)

WS 5: Partizipation in der Kulturellen Bildung

Partizipation von Kindern und Jugendlichen bedeutet, deren Mitbestimmung an für sie relevanten Entscheidungen zu fördern. Digitale Medien prägen unser kommunikatives Verhalten und ermöglichen dadurch spannende Formen der Partizipation und kulturellen Teilhabe. Die Frage, die in diesem Workshop nachgegangen wird, lautet: Wie können wir digitale Räume schaffen, in denen Kinder und Jugendliche Zugänge zu Angeboten und Werkzeugen der aktiven Teilhabe haben?

Mit Steffi Spies (Leitung Medienzentrum Pankow / Weiterbildungsprogramm Fokus Medienbildung)

12.30 Uhr Mittagspause

13.30 Uhr **Zweiter Durchlauf der Best-Practice-Workshops 1 bis 5**

14.45 Uhr Kaffeepause

15.00 Uhr **Augmented und Virtual Reality in Kunst und Kultur**

Seit 2008 entwickeln interdisziplinäre Teams der Forschungsgruppe INKA an der HTW Berlin interaktive Kulturangebote mit den XR-Technologien Virtual, Mixed und Augmented Reality. Der Vortrag beleuchtet eine Auswahl verschiedener Best-Practice-Beispiele, die in Kollaboration mit mehreren Berliner und Brandenburger Museen, dem Konzerthaus Berlin (Projekte POSEIDON, SIGNAL, AURA und APOLLO) und mit der freien Kunst- und Kulturszene der Hauptstadt (Projekte AURORA und XR_Unites) umgesetzt wurden. Dabei werden die kreative Auseinandersetzung mit dem digitalen Medium, die interaktive Rezeption sowie Chancen für die Begeisterung eines jungen Publikums durch XR diskutiert.

Mit Maja Stark M.A. (Kordinatorin der Projekte AURORA School for Artists und XR_Unites | Forschungsgruppe INKA, HTW Berlin) und Prof. Dr. Dr. h.c. mult. Jürgen Sieck (Leiter der Forschungsgruppe INKA, HTW Berlin).

15.45 Uhr **Gemeinsamer Abschluss**

Interaktiv und hybrid

16.15 Uhr Ende der Veranstaltung