

Einladung zur Fachtagung

Jugendliche Medienwelten zwischen Kultur und Kommerz

Datum: 10.06.2016, 9.30 Uhr - 16.00 Uhr
Ort: Neues Rathaus zu Leipzig, Martin-Luther-Ring 4 - 6, 04109 Leipzig
Veranstalter: Arbeitskreis Medienpädagogik der Stadt Leipzig

Die Faszination von Online-Diensten, wie YouTube, WhatsApp und Instagram, für (nicht nur) jugendliche Nutzerinnen und Nutzer ist enorm. Sich schnell und unkompliziert Informationen holen, Filme schauen, Musik hören, mit Freunden kommunizieren, Bilder austauschen, selbst etwas über sich erzählen - genau das trifft den Nerv von Heranwachsenden.

Und auch für die schulische und außerschulische Bildungsarbeit haben die „neuen“ Medien Potenzial. Sie können zur Auseinandersetzung mit Themen motivieren, bieten einfache Werkzeuge für eigene Produktionen und Raum für kreative Ideen. Kulturelle und politische Teilhabe können so gestärkt werden. Schöne neue Welt also?

Sicher nicht nur: Digitale Technologien haben die Art, wie wir miteinander kommunizieren, wie wir uns informieren oder auch einkaufen, stark verändert. Um sich selbstbestimmt medial zu bewegen, müssen Entwicklungen kritisch hinterfragt werden und es lohnt ein Blick unter die glitzernde Oberfläche von Internetdiensten und Plattformen. Dabei Unterstützung zu leisten und Fragen zu provozieren ist auch die Aufgabe von pädagogischer Arbeit. Wie verdienen die kostenfreien Dienste eigentlich ihr Geld? Was sind unsere Daten wert? Wie unabhängig sind die Shopping-Tipps von YouTube-Stars? Ist man bei sozialen Online-Netzwerken eigentlich Kunde, oder das Produkt? Und welche Alternativen gibt es?

In diesem Spannungsfeld von Kultur und Kommerz bewegt sich die Fachtagung des Arbeitskreises Medienpädagogik der Stadt Leipzig 2016. Wir wollen Ansätze und Methoden aufzeigen, wie man mit Kindern und Jugendlichen kreativ mit Medien arbeiten, aber auch Problemfelder thematisieren kann. Dazu laden wir Sie ein, Ideen auszutauschen und gemeinsam ins Gespräch zu kommen.

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

Die **Teilnehmerzahl** ist auf 90 Personen begrenzt. Für die Vorträge sind zusätzliche Teilnehmer möglich.

Die **Anmeldung** ist online unter <http://www.mpz-leipzig.de/fachtagung>, per E-Mail oder Fax bis zum 31.05.2016 möglich (mit Angabe des gewünschten und eines alternativen Workshops).

Die **Teilnehmergebühr** beträgt 25 Euro (inkl. Imbiss zum Mittag, Tagungsmaterial und Zertifikat) bzw. 10 Euro (nur Vorträge) und sie ist im Voraus bis zum 06.06.2016 auf folgendes Konto zu überweisen:

Empfänger: Medienpädagogik e. V.
IBAN: DE92860205000003566202 (BIC: BFSWDE33LPZ)
Institut: Bank für Sozialwirtschaft
Betreff: Medien werden mobil

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*

- 9.30 Uhr** Eröffnung durch **Thomas Hickfang** und **Robert Helbig** als Vertreter des Arbeitskreises Medienpädagogik der Stadt Leipzig
- 9.45 Uhr** „Medien – Konsum – Kultur“
Prof. Dr. Bernd Schorb, Universität Leipzig
- 10.15 Uhr** „Hinter den Kulissen von YouTube“
YouTuber: Nicolas Lindken aka TENSE
- 11.00 Uhr** Podiumsdiskussion mit den Vortragenden sowie weiteren Gästen
Moderation: **Eva Brackmann**, Journalistin
- 12.15 Uhr** Mittagspause vor Ort (Imbiss, Kaffee)
- 13.00 Uhr** Workshops
1. *Alternativen zu Google, WhatsApp & Co. aktiv kennenlernen*
Jana Maurer-Trautmann, André Sobotta, Landesfilmdienst Sachsen e. V.
 2. *Methoden zur kritischen Auseinandersetzung mit YouTube*
Susan Panzer, SAEK Leipzig
 3. *Medienpädagogische Arbeit mit Migrantinnen und Migranten – Chancen, Best-Practice und Herausforderungen*
Landesfilmdienst Sachsen e. V., Jugendpresse Sachsen e. V., HUP Leipzig e. V.
 4. *Minecraft als Plattform für Gemeinschaftsbildung & kollaboratives Gestalten*
Julia Huke, Max Strohmeier, Medienwerkstatt Leipzig-LeISA GmbH
 5. *Fotos im Netz: Mehr Vorsicht oder mehr Mut?*
Jochen Janus, KINDERVEREINIGUNG Leipzig e. V., Projekt KAOS
 6. *Medienpädagogik praktisch, analog und ohne Netz*
Simone Bauer, Daniela Wiedner, Filmschule Leipzig e. V.
- 15.30 Uhr** Feedback der Teilnehmerinnen und Teilnehmer in den Workshopgruppen
- 16.00 Uhr** Veranstaltungsende

* Kurzfristige Änderungen im Programmablauf sind möglich.

Workshopbeschreibungen

W1: Alternativen zu Google, WhatsApp & Co. aktiv kennenlernen

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

Facebook, Instagram, WhatsApp, YouTube & Google – das sind die Favoriten bzw. Schlagwörter der jugendlichen Mediennutzung. Aber neben diesen bekannten Internetriesen gibt es eine Vielzahl an empfehlenswerten und nicht-kommerziellen Angeboten, die nicht nur in gleicher Weise in die pädagogische Praxis integriert werden können sondern darüber hinaus weitere Möglichkeiten bieten.

Dementsprechend erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, Alternativen kennenzulernen, zu erproben und deren Anwendung im eigenen pädagogischen Kontext zu diskutieren. Im Rahmen des Workshops sollen dahingehend Merkmale zusammengetragen werden, die für die Nutzung von alternativen Angeboten sprechen, Weiterhin werden die Teilnehmenden in Gruppen und mit Hilfe dieser Anwendungen ein „Produkt“ zu einem selbstgewählten Thema erstellen (z. B. Kollagen, Tests, Tafelbilder, Videos). Die Veranstaltung schließt mit der Präsentation der Ergebnisse ab.

Voraussetzung für die Teilnahme ist die Bereitschaft, das eigene Smartphone/Tablet mitzubringen sowie Apps/Anwendungen zu installieren. Ein WLAN-Anschluss wird zur Verfügung gestellt.

W2: Methoden zur kritischen Auseinandersetzung mit YouTube

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

YouTube gilt für Jugendliche als das neue Fernsehen: Sie verbringen Stunden damit, anderen beim Computerspielen zu zuschauen, erhalten persönliche Einblicke in ein fremdes Leben und finden Anleitungen und Tipps für die Umsetzung eigener Vorhaben und Ideen. Es gilt nun, die Jugendlichen als Konsumenten und Produzenten wahrzunehmen und sie zu einem reflektierten und kritischen Umgang mit YouTube zu animieren. Gemeinsam wird im Workshop erarbeitet, was hinter dem Phänomen YouTube steckt und welche Möglichkeiten und Risiken die Plattform mit sich bringt. Dazu gehören unter anderem das Erkennen von YouTube als Werbepattform und Meinungsmacher. Ziel ist es, einen gemeinsamen Methodenpool zu erarbeiten, der eine inhaltliche als auch praktische Auseinandersetzung mit Jugendlichen zum Thema YouTube ermöglicht.

W3: Medienpädagogische Arbeit mit Migrantinnen und Migranten – Chancen, Best-Practice und Herausforderungen

(Zielgruppe: Multiplikatoren, pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch))

Im Kontext der Aufgabenstellungen, die sich aus den verstärkten Migrationsbewegungen bzw. dem Ankommen von Geflüchteten aus Kriegs- und Krisengebieten ergeben, stehen auch Fragen zur Einbindung von Smartphones und Apps in die notwendigen Kommunikations-, Lern- und Bildungsprozesse: Welche Möglichkeiten ergeben sich aus dieser Situation für Bildung und Ausbildung in Bezug auf den Einsatz digitaler Medien und Apps. Welche Inhalte sind wie zu vermitteln? Wie können sich die Zielgruppen (tatsächlich) selbstbestimmt inhaltlich einbringen? Welche Möglichkeiten und Grenzen bieten Online-Partizipationsstrukturen heute und welcher Anpassungen bedarf es?

Im Workshop sollen diese Punkte an konkreten Beispielen und Anwendungen diskutiert werden. Exemplarisch können die Teilnehmenden Apps und Anwendungen erproben, an Kriterien mitarbeiten sowie ein Fortbildungsangebot des LFD Sachsen e. V. kennen lernen.

In der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen mit verschiedenen Muttersprachen findet sich nicht immer eine gemeinsame Sprache: Welche Herausforderungen ergeben sich bei einer Sprachmittlung und wie kann damit umgegangen werden? Wie können alle gleichberechtigt einbezogen werden, auch ohne eine gemeinsame Sprache zur Verständigung? Im Workshop wird das Flucht&Migrationsprojekt der Jugendpresse Deutschland e. V. vorgestellt und exemplarisch daran gezeigt, wie Sprachbarrieren spielerisch gebrochen werden und welche kulturellen, rechtlichen und bürokratischen Schwierigkeiten – besonders bei der Arbeit mit unbegleiteten minderjährigen Flüchtlingen – auftreten können. Im Erfahrungsaustausch können weitere Erfahrungen und Herausforderungen verschiedener Projekte diskutieren.

Daran anknüpfend stellt sich die Hörfunk- und Projektwerkstatt Leipzig e. V. der Aufgabe, gemeinsame Radioproduktionen durch Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene mit Geflüchteten sowie Migrantinnen und Migranten dieser Zielgruppen zu ermöglichen. Ausgehend von bereits gemachten Er-

fahrungen stellen sich folgende Fragen: Wie gelingen interkulturelle Projekte? Welche Projekte wollen Geflüchtete? Wo findet ein ZUSAMMENleben statt?

Vor dem Hintergrund von Gelingenem und „Zerlaufenem“ werden wir Ansätze darstellen, diskutieren und hoffen, gemeinsam neue Ideen für diese Arbeit entwickeln zu können.

W4: Minecraft als Plattform für Gemeinschaftsbildung & kollaboratives Gestalten

(Zielgruppe: Multiplikatoren, pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch))

Mit Hilfe digitaler Spiele soll es gelingen, sich der Lebenswelt von Schülern weiter anzunähern und effizienter auf ihr natürliches Lernverhalten einzugehen. Anhand des bei Kindern und Jugendlichen überaus beliebten Computerspiel-Hits „Minecraft“ werden Methoden, Konzepte und analoge, sowie digitale Tools skizziert, die eine lohnende Implementierung des Mediums „Computerspiel“ als Bildungswerkzeug ermöglichen.

Außerdem werden bereits durchgeführte und aktuelle nationale und internationale Minecraft-Projekte von Bildungsinstitutionen und Lehrern vorgestellt.

W5: Fotos im Netz: mehr Vorsicht oder mehr Mut?

(Zielgruppe: Multiplikatoren, pädagogische Fachkräfte (Schule und außerschulisch))

Wir leben in einer Welt, in der Bilder eine zentrale Rolle in der Kommunikation und Identitätsfindung von Gesellschaften spielen. Diese Kommunikation findet wesentlich über das Abbilden von Personen statt. Mit der wachsenden Bilderflut und den Möglichkeiten des Internets nimmt gleichzeitig die Angst vor missbräuchlicher Verwendung der Bilder immer mehr zu. In dem Workshop wollen wir der Frage nachgehen, ob das Veröffentlichen von Bildern gefährlich ist oder ob es sich nur um eine weitere Form von „German Angst“ handelt. Wir wollen diskutieren, wie kompetent Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit Bildern umgehen. Auf Rechtsfragen wird ebenso eingegangen, wie auf technische Entwicklungen. Bildbeispiele werden themenbezogen diskutiert.

W6: Medienpädagogik praktisch, analog und ohne Netz

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

Das Internet mit seinem überbordenden Angebot an Wissens- und Spielfeldern forciert die Beschleunigung in einem nie gekanntem Maße – so auch die beim Umgang mit Bildern.

Der Workshop dagegen setzt bewusst auf Entschleunigung beim Betrachten und Bewerten, speziell von Filmbildern. Auf solche Weise kann ein Prozess intensiver Auseinandersetzung mit filmischen Inhalten und Gestaltungsweisen in Gang gesetzt werden.

Im Zentrum des Workshops stehen einzelne Kurzfilme zu aktuellen Problemen, wie Zivilcourage und Fremdenfeindlichkeit. Dazu stellen wir methodische Möglichkeiten vor, wie diese Themen für Schüler spannend und anschaulich aufbereitet werden können. Als Beweismittel für Anschaulichkeit gilt abschließend ein praktischer Probelauf.