

WIRKLICHKEITEN GESTALTEN

DIGITAL IST BESSER?!

16. UND 17.04.2021

ONLINE

EINE FACHTAGUNG DER

LAG JUGEND & FILM NIEDERSACHSEN E.V.



DIGITAL IST BESSER?!

Nach einem Jahr mit Zoom, Discord, Jitsi & Co. ist nicht etwa alles wieder „ganz normal“ – vielmehr zeichnet sich ab, dass uns virtuelle Begegnungen, dezentrales Arbeiten sowie das Ausprobieren und Improvisieren mit allerlei Online-Werkzeugen noch eine Weile erhalten bleiben werden – und war da nicht auch irgendetwas mit Digitalisierung?

Machen wir also das Beste draus: Die aktuelle Tagung der Reihe „Wirklichkeiten gestalten“ widmet sich ein weiteres Mal interessanten und innovativen Ansätze, Werkzeugen und Herangehensweisen für die Bereiche Jugend-Medien-Arbeit und kulturelle Bildung. Wir werden gemeinsam neue Tools ausprobieren, die sich auch – und gerade – zum Einsatz in digitalen Workshopformaten eignen. Werden miteinander darüber diskutieren, wie sich Projekte und Angebote realisieren lassen, in denen das Digitale nicht mehr nur Notlösung ist, sondern eine zusätzliche Ebene schafft. Wir werden darüber nachdenken, was wir brauchen, um mündig und kritisch mit digitalen Tools umzugehen. Und wir werden gemeinsam Projekte planen.

Ein kulturelles Rahmenprogramm zwischen Film und Games rundet die Veranstaltung wie immer ab.

Die Tagung findet als Onlineveranstaltung über Zoom statt.



EIGENE MOBILE GAMES FÜR DEN BILDUNGSBEREICH ENTWICKELN

In diesem Workshop lernst du, wie man mit einem einfachen Spieleeditor im Handumdrehen Spiele für Android Handys entwickeln kann. Dabei steht Spieleentwicklung aus medienpädagogischer Sicht im Vordergrund: Was kann man durch Spieleentwicklung lernen? Und kann man auch ernste Themen in Spielen behandeln? Vorge stellt wird dafür das Tool CDG4E, das sich in der Beta-Phase befindet und kostenlos verfügbar ist.

MIT PINSEL UND STORY ZUM GAME – SPIELENWICKLUNG MIT FLICKGAME UND TWINE

In diesem Workshop werfen wir einen Blick auf zwei Tools, mit denen man schnell und unkompliziert Games entwickeln kann. Los geht's mit der kostenfreien Open Source Software Twine, mit der man kinderleicht interaktive Geschichten und Textadventures programmieren kann. Dabei kommt das Storytelling nicht zu kurz. Anschließend greifen wir zum digitalen Pinsel und beschäftigen uns mit Flickgame. Bei dieser kostenfreien Software steht das Zeichnen im Mittelpunkt des Game Designs. Der Clou: Aus nur 16 Bildern entsteht ein neues Game, bei dem Farben eine zentrale Rolle spielen.

DER ONLINE WORKSHOP- WERKZEUGKASTEN

Nach einem Jahr der Kontaktbeschränkungen ist klar, Online-Formate werden ein Teil unseres Alltags bleiben. Wir arbeiten und lernen online. Wir treffen Freund*innen und Klient*innen. Oft verbringen wir viele Stunden am Tag in Videokonferenzen. Das macht nicht immer Freude. Ziel dieses Workshops ist es, Online-Konferenzen abwechslungsreich und interaktiv zu gestalten. Die Teilnehmer*innen lernen interaktive Methoden und Tools kennen, die sie für eigene Onlineangebote nutzen können. Dabei wird nicht nur zugehört, sondern vor allem auch viel selbst ausprobiert. Natürlich bleibt auch Raum für Fragen und Erfahrungsaustausch.

VON KONTEXT ZU DEEPPAKE

Medienkompetenz zu schulen, Kritikfähigkeit zu vermitteln und eine „gesunde“ Skepsis gegenüber medial verbreiteten Bewegtbildern zu schärfen: wichtige Fähigkeiten, die jungen Menschen, auch in der Schule und in der Freizeit, vermittelt werden müssen. Ziel des Workshops ist es, Filmsprache, Bildmanipulation und weitere Gestaltungsmittel im Film zu erkennen, zu verstehen und darüber hinaus Methoden kennen zu lernen, mit denen das theoretische Wissen Kindern und Jugendlichen anhand von praktischen Filmaufgaben und Filmexperimenten spielerisch vermittelt werden kann.

ZACK-ZACK-PROJEKT- WERKSTATT

Anhand von zwei Prozessleitfäden der g³-Methode („gemeinsam gesellschaft gestalten“) zielt die Projektwerkstatt darauf ab, in kleinen Gruppen Projekte zu entwickeln, die direkt im Anschluss umgesetzt werden können. Darüber hinaus bietet der Workshop eine Gelegenheit, eine Arbeitsweise kennen zu lernen, die es heterogenen Gruppen ohne professionelle Moderation erlaubt, in kürzester Zeit auf kreative Weise zu konkreten Ergebnissen zu gelangen.

Freitag, 16. April 2021

10:00 Uhr	Tagungsbeginn, Begrüßung
10:30 Uhr	Workshopphase 1
13:00 Uhr	Pause
14:00 Uhr	Workshopphase 2
16:30 Uhr	Pause
19:00 Uhr	Filmvorführung „Away“
21:00 Uhr	Filmgespräch

Samstag, 17. April 2021

10:00 Uhr	Livestream „Machinima-Impro-Studio“
12:00 Uhr	Zack-Zack-Projektwerkstatt, Teil 1
14:00 Uhr	Mittagspause
15:00 Uhr	Zack-Zack-Projektwerkstatt, Teil 2
16:30 Uhr	Abschlussrunde
17:00 Uhr	Veranstaltungsende

ERIC JANNOT



Nach seinem Studium der Publizistik hat Eric Jannot mehr als zehn Jahre in der Spielebranche gearbeitet, davon zwei im Bereich Public Affairs und drei als Freelancer sowie als Senior Game Designer bei The Games Company. Seit 2012 ist er Geschäftsführer und Creative Director beim Games Studio waza!, für das er journalistische Computerspiele sowie Serious Games konzipiert und produziert. Seit 2018 leitet er am Hamburger Campus der University of Applied Sciences Europe den Studiengang Game Design.

CHRISTIANE SCHWINGE



Diplom-Pädagogin freie Medien- und Kulturpädagogin in verschiedenen Bildungsbereichen. 2007 zählte sie zu den Gründungsmitgliedern der Initiative Creative Gaming. Sie gehört zum Leitungsteam der ComputerSpielSchule Hamburg und der ComputerSpielSchule Online. Beim jaf – Verein für medienpädagogische Praxis e. V. setzt sie seit über 15 Jahren medienpädagogische Projekte in den Bereichen Film, Video und Internet um. Allen Projekten ist ein handlungsorientierter und auf Medienkompetenz ausgerichteter Zugang gemein.

TOBIAS MILDE



Der studierte Medien- und Kommunikationswissenschaftler ist neben seiner Tätigkeit als freier Filmschaffender für den Verein Blickwechsel e.V. in zahlreichen medienpädagogischen Projekten tätig. Zur Videoarbeit mit Kindern und Jugendlichen kommen dabei die Themen Smartphone und Social Media, die er mit Jugendlichen, Eltern, Lehr- und Erziehungskräften aktiv bearbeitet. Neben dem Erkenntnisgewinn steht bei ihm stets der Spaß bei der Sache im Mittelpunkt.

KRISTIAN PETERSEN



hat bei Marina Abramovic Performance und bei Birgit Hein Film an der HBK Braunschweig studiert. Seit 1992 Ton- und ab 1995 als Kameramann bei diversen Film- und TV Produktionen. Seit 2003 Filmmacher und Dozent im Bereich Dokumentar- und Experimentalfilm tätig. Er unterrichtet u.A. an der FU Berlin, EH Berlin, WWU Münster. Seit 2009 arbeitet er als Moderator auf der Berlinale, für die er auch Katalogtexte verfasst. Er kuratiert Filmprogramme für diverse Musik und Filmfestivals und war als Panelist und Juror auf diversen Festivals als Gast.



© Stiftung Genshagen

MORITZ VON RAPPARD

hat Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften, Germanistik und Pädagogik an der Universität zu Köln studiert. Nach vielfältigsten Projekten als Projektentwickler, Kurator, Regisseur und Dramaturg sowie einer Zusatzqualifikation als Moderator und Mediator beschäftigt er sich seit 2015 intensiv mit Diversitätentwicklung, Öffnung und Teilhabe in Kulturinstitutionen. Seit 2020 ist er im Beratungs- und Entwicklungsnetzwerk „Hands on“ aktiv.

ba · Wolfenbüttel

||||| B J F
BUNDESVERBAND
JUGEND UND FILM



WOZO
GAMES

Blickwechsel

Verein für Medien- und Kulturpädagogik

GEFÖRDERT DURCH:



**Niedersächsisches Ministerium
für Wissenschaft und Kultur**



ANMELDUNG/KOSTEN

Die Veranstaltung richtet sich an Fachkräfte der Jugend-Medien-Arbeit, Pädagog*innen aller Fachrichtungen, Studierende, Akteur*innen aus kultureller, politischer und gesellschaftlicher Bildung, Multiplikator*innen und sonstige Interessierte.

Bitte melden Sie sich über die Seite der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel an:

<https://www.bundesakademie.de/programm/details/kurs/dk20-27/>

Die Veranstaltungsnummer lautet **dk21-www07**

Die Teilnahmegebühr beträgt 25.- € / erm. 20.- €

Mehr Informationen auch unter:

www.lag-jugend-und-film.de

VERANSTALTER

LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.

Reinhäuser Landstraße 92 | 37088 Göttingen

www.lag-jugend-und-film.de

info@lag-jugend-und-film.de

