

Arbeitsstelle
Kulturelle Bildung
NRW



LOGIN:
digital_kreativ

Infotag

Fachstrukturen und
Fördermöglichkeiten
in der Jugendkulturarbeit

28. Oktober 2020

09:00 - 13:00 Uhr

JUKOMM

Mönchengladbach

Kultur
macht STARK

Bündnisse für Bildung

Gemeinsam für digitale Konzepte in der Jugendkulturarbeit

Digitalität in der kulturellen Bildung begrenzt sich nicht auf den Einsatz technologischer Geräte, sondern verändert den Raum der Möglichkeiten von vielen Akteur*innen und bringt eine Erweiterung ästhetischer Praktiken mit sich. Damit stellen sich Fragen nach neuen Angebotsbedarfen und -strukturen wie auch Perspektiven für Teilhabe und Nutzungsweise. Die Jugendarbeit kann hier mit ihrem spezifischen Potential der Lebenswelt- und Interessenorientierung anknüpfen, aktiv mitgestalten und ihre Zielgruppe in diesem Veränderungsprozess unterstützen.

LOGIN: digital_kreativ

Fachstrukturen und
Fördermöglichkeiten
in der Jugendkulturarbeit

Die Arbeitsstelle „Kulturelle Bildung NRW“ (Bereich Jugendkulturarbeit) und die Servicestelle „Kultur macht stark“ NRW veranstalten gemeinsam einen Infotag zu dieser Thematik, um Impulse für die kulturelle Bildung in Mönchengladbach und Umgebung zu setzen. Eingeladen sind Vertreter*innen von Fachstrukturen auf Landes- und Bundesebene, die Ideen aus der Praxis vorstellen und über Kooperations- und Fördermöglichkeiten informieren.

Die Veranstaltung richtet sich an Akteur*innen der Offenen und verbandlichen Kinder- und Jugendarbeit und Kooperationspartner*innen aus dem Bereich Kunst und Kultur sowie alle an diesem Thema Interessierte.



Anmeldung und Ankommen

09:00 Uhr

Begrüßung

09:30 Uhr

Simone Houben, Leitung JUKOMM Mönchengladbach
Birte Wehmeier, Stellv. Leitung Kulturbüro Mönchengladbach
Kathrin Volkmer, Servicestelle „Kultur macht stark“ NRW
Sophia Roggenbuck, Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW

Kreativ mit iPad, Tablets und Co.

09:45 Uhr

Möglichkeiten digitaler kultureller Bildung am Beispiel „Country Comics“

Netzwerkprojekt der LAG Kunst und Medien NRW e. V.
Andrea Rings, Projektleitung „Country Comics“, Jugendbuchautorin
Jessica Lüddemann, Teilnehmerin „Country Comics“

Information und Kooperation

10:15 Uhr

Präsentation der NRW-Fachstrukturen kultureller Kinder- und Jugendbildung

Sophia Roggenbuck, Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW

**„Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“
Vorstellung des Förderprogramms des BMBF**

10:40 Uhr

Kathrin Volkmer, Servicestelle „Kultur macht stark“ NRW

Ihr Weg zur Projektrealisierung

11:00 Uhr

Programmpartner und Landesförderstellen stellen sich vor

Beratungsrunde „access“:

11:00 Uhr

- Kultur trifft digital – Stiftung Digitale Chancen (Sandra Liebender, via Zoom)
- Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (Christin Feldmann)
- LAG Kunst und Medien NRW e. V. (Fleur Vogel)

Für weitere Informationen wischen Sie mit Ihrem Finger nach **links**.

Beratungsrunde „connect“:

11:00 Uhr

- jfc Medienzentrum e. V. (Raphael Schauff)
- media.labs – Stiftung Lesen (Yasmin Welkenbach)
- Stärker mit Games – Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH (Niels Boehnke, via Zoom)

Für weitere Informationen wischen Sie mit Ihrem Finger nach **rechts**.

Pause

12:00 Uhr

Instagram, mehr als nur ein Microblog?

12:15 Uhr

Kreative Nutzung von digitalen Tools in der Kommunikation mit Jugendlichen

Karolina Kaczmarczyk und Kok Hung Cheong,
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Gemeinsamer Abschluss

12:45 Uhr

ENDE und Lunchtüte zum Mitnehmen

13:00 Uhr





BERATUNGSRUNDE „ACCESS“

Stiftung Digitale Chancen – Kultur trifft Digital

Die Stiftung erforscht als gemeinnützige Organisation die gesellschaftlichen Folgen der Digitalisierung. Sie setzt sich für den chancengleichen Zugang aller Menschen zum Internet ein und fördert ihre Medienkompetenz.

Kinder und Jugendliche lernen in Workshops und Ferienprojekten, digitale Medien aus ihrem Alltag anders zu erleben. Sie experimentieren und programmieren Sound-Apps oder entwickeln und konstruieren Roboter aus Elektroschrott.

Fachstelle für Jugendmedienkultur

Der breit angelegte Titel der Fachstelle ist Programm. Durch die vielfältigen Medienkonvergenzen sind die verschiedenen Bereiche der Medienarbeit nicht mehr trennscharf voneinander abzugrenzen. Neben dem Ursprungsthema, den digitalen Spielen, beschäftigen sie sich mit den Sozialen Medien, der Webvideoarbeit und allen Themen rund um die kreative Medienarbeit und Makerspaces.

Die Angebote werden stetig an das sich verändernde Medienverhalten der Jugendlichen und den Trends der technischen Entwicklungen angepasst.

LAG Kunst und Medien e. V.

Die LAG Kunst und Medien generiert gemeinsam mit Netzwerkpartnern ein vielfältiges Angebot in den Bereichen Fotografie, Mediengestaltung sowie bildnerisches und kreatives Arbeiten in ganz NRW.

Die Vermittlung und Bewahrung alter Kulturtechniken sowie Projekte für die Teilhabe an der Gestaltung des öffentlichen Raums mit diversen Streetarttechniken stehen neben Angeboten für einen kreativen und eigenständigen Umgang mit den Möglichkeiten digitaler Medien im Fokus.

BERATUNGSRUNDE „CONNECT“

jfc Medienzentrum e. V.

Das jfc Medienzentrum ist eine Facheinrichtung für Kinder- und Jugendmedienarbeit in Nordrhein-Westfalen. 1976 als Jugendfilmclub (jfc) gegründet, bieten sie pädagogische Aktionen, Beratung, Qualifizierung und Dienstleistungen im Schnittpunkt von Medien, Kultur und Pädagogik an.

Die medienpädagogische Arbeit des jfc ist breit aufgestellt: in den Sparten Film, Internet, Video, Radio, Fotografie und FabLab werden Angebote umgesetzt. Permanent werden neue Techniken und Ausdrucksformen aufgegriffen, die sich im Feld mobiler, vernetzter Medien dynamisch entwickeln und multimedial verbinden, z. B. Apps, Online-Journalismus, Social Media, Podcast, Videomapping, Games, Geocaching oder Aktivitäten rund um Onlinedienste wie YouTube oder Vimeo.

Stiftung Lesen – media.labs

Die Stiftung fördert Lesekompetenz und Zugänge zum Lesen für alle Alters- und Bevölkerungsgruppen in allen Medien. Als operative und bundesweit tätige Stiftung führt sie Forschungs- und Modellprojekte sowie breitenwirksame Programme durch.

Eine umfangreiche Medienausstattung und Workshop-Angebote bieten Jugendlichen die Möglichkeit, digital-kreativ die eigene Medien- und Lesekompetenz zu stärken und die Neugier für Geschichten und Bücher zu erwecken. Ehrenamtliche Begleiter*innen unterstützen die Angebote vor Ort.

Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH – Stärker mit Games

Die Stiftung der deutschen Games-Branche baut Brücken zwischen digitalen Spielwelten und Institutionen. Sie initiiert und realisiert Projekte in den Bereichen Kultur, Bildung und Forschung.

In Workshops, Barcamps und Akademien lernen Kinder und Jugendliche einen kreativen, konstruktiven und kritischen Umgang mit digitaler Spielkultur. Sie modifizieren, entwickeln und bewerten Computerspiele. Erfahrene Computerspielpädagog*innen begleiten die Vorhaben vor Ort.



Veranstaltungsort:

JUKOMM
Stepgesstr. 20
41061 Mönchengladbach



ANMELDUNG & KONTAKT

Bitte melden Sie sich online an:

www.kulturmachtstark-nrw.de
unter „Aktuelle Veranstaltungen“

Die Teilnahme ist kostenfrei.

Kontakt:

Telefon: 02191 . 794-370
E-Mail: info@kulturmachtstark-nrw.de
E-Mail: info@kulturellebildung-nrw.de
www.kulturmachtstark-nrw.de
www.kulturellebildung-nrw.de

Anschrift:

Servicestelle „Kultur macht stark“ NRW
Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW
Küppelstein 34
42857 Remscheid

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Arbeitsstelle
Kulturelle Bildung
NRW



AKADEMIE DER
KULTURELLEN BILDUNG
des Bundes und des Landes NRW

Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

