



Kulturakademie Münsterland 2020

Digitalität in der kulturellen Bildung

Auf der Suche nach Updates

Online-Veranstaltung
Mittwoch, 16. September 2020
10:00 - 14:00 Uhr

Die **Digitalisierung** hat Kunst, Kultur und kulturelle Bildung längst erreicht. Wenn die Nutzung und der Einsatz digitaler Medien im Bildungs- und Kulturkontext allerdings überfordert, werden sie gar nicht oder nicht optimal genutzt.

Gleichzeitig bieten digitale Medien die Möglichkeit, Kunst und Kultur zu öffnen und kreative Prozesse anzuregen, bei denen Kinder und Jugendliche eine wichtige Rolle spielen. Denn digitale Medien und Kunst sind grundlegende Bestandteile ihrer Lebenswelten. Sie müssen nur erkannt und genutzt werden.

Die Veranstaltung setzt an diesem Punkt an und

- fragt nach der **Rolle und den Möglichkeiten verschiedener Themen der Digitalität** im Kontext und der Arbeit der kulturellen Bildung,

- führt ein in **Tools zur Programmierung**,
- beleuchtet, ob man mit **Social Media** überhaupt Kunst machen kann und wenn ja, wie,
- zeigt praktische Beispiele für den gelungenen **Einsatz digitaler Techniken und Medien** im Bereich der kulturellen Bildung und Vermittlung,
- informiert über **Unterstützungsmöglichkeiten** und
- bietet zugängliche Methoden, die nah an der **Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen** sind und oft keine Vorkenntnisse voraussetzen.

Die Veranstaltung richtet sich an Vertreter*innen aus Jugendeinrichtungen, Kultureinrichtungen, Künstler*innen sowie weitere Interessierte.

[Link zur Anmeldung](#)

Teilnahmegebühr: 20 Euro

Kontakt: Andre Sebastian
Leitung Kulturbüro Münsterland
sebastian@muensterland.com

Eine Kooperationsveranstaltung von:



Programm

09:45 Uhr Onboarding – Technische Einweisung für Teilnehmende

10:00 Uhr Begrüßung

10:15 Uhr Keynote
Digitalität? Ja sicher!

CHRISTIN FELDMANN,
[Medienkünstlerin](#), Referentin [Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW](#)

Gerade im Kontext der Corona-Krise haben digitale Formate in Deutschland ihren bisherigen Höhepunkt erreicht. Das Land ist aus dem sprichwörtlichen Dornröschenschlaf der hinkenden Digitalisierung erwacht. Wie aber passen diese New-Age-Online-Formate in einen Bildungskontext, der mit Mensch über Mensch und ästhetische Impulse der eigenen Lebenswelt arbeitet? Gehören aktuelle Themen wie beispielsweise Selfies, Games oder Pop-Up-Museen, Online-Kurator*innen oder Influencer*innen auf einmal zum Kontext und zur Arbeit der kulturellen Bildung und welche Rolle spielen eigentlich insgesamt die sozialen Netzwerke dabei? Die Keynote gibt einen kurzen Denkipuls in den Kontext der kulturellen Bildung an der Schnittstelle der Digitalisierung sowie aktuelle Debatten, aber zeigt auch fluide, interdisziplinäre Methoden auf, die dann in Einzelformaten im Tagesverlauf diskutiert und erprobt werden können.

10:45 Uhr Workshop-Block 1

Hinweis: Die Workshops finden parallel in zwei Breakout-Sessions statt.

1. Forum für digitale Kreativität – der Deutsche Multimediapreis

THOMAS HARTMANN, [Deutscher Multimediapreis mb21](#)

Seit 1998 zeichnet der Deutsche Multimediapreis digitale, netzbasierte und interaktive Projekte von jungen Medienmacher*innen bis 25 Jahren aus. Beim Workshop stellt Projektleiter Thomas Hartmann den Wettbewerb vor, und zeigt am Beispiel einzelner Gewinner*innen-Projekte, wie versiert, kreativ und kritisch Kinder und Jugendliche digitale Medien nutzen.

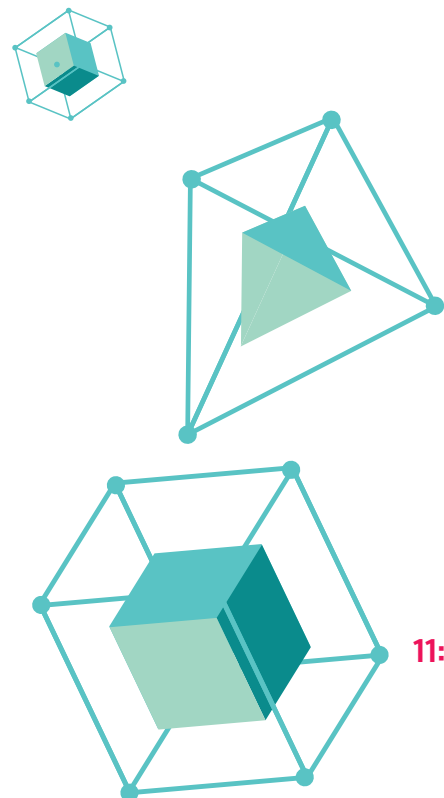
2. Kommunikation und Beteiligung: digitale Tools kreativ nutzen

KAROLINA KACZMARCZYK, [Jugendhilfe-Navi](#),
[Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW](#)

Die Jugendarbeit befindet sich zurzeit in einer digitalen Aufbruchstimmung. Mithilfe von digitalen Tools wie Social Media oder Streaming-Plattformen schaffen immer mehr Jugend- und Kultureinrichtungen Angebote für Kinder und Jugendliche.

Doch wo bleiben kreative, künstlerische und kulturelle Projekte? Kann man mit Social Media überhaupt Kunst machen und wenn ja, wie? Und: Ist das Kunst oder kann das weg? In diesem Workshop werden anhand der Plattform Instagram Strategien vorgestellt, die Fachkräfte dabei unterstützen und einen Überblick geben sollen, wie analoge Kulturprogramme digitalisiert und rein digitale Projekte mit und für junge Kreative entwickelt und nachhaltig in das eigene Programm aufgenommen werden können.

11:30 Uhr Pause



12:00 Uhr Workshop-Block 2

Hinweis: Die Workshops finden parallel in vier Breakout-Sessions statt.

1. Gaming: Projekte und Tools

LINDA SCHOLZ ODER DANIEL HEINZ

[Spieleratgeber-NRW](#), [Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW](#)

Gamedesigner*in und Spieleentwickler*in sind bei vielen Kindern und Jugendlichen Traumberufe. So gibt es mittlerweile zahlreiche Tools und Programme, die sich eignen, um erste Arbeitsschritte kennenzulernen und selbst kleine Games zu programmieren. Diese Tools eignen sich auch für die medienpädagogische Praxis, da sie zugängliche Methoden bieten, nah an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sind und oft keine Vorkenntnisse voraussetzen. Beispielhaft werden im Workshop Projekte und Tools vorgestellt.

2. Coding und Making: Scratch

RAPHAEL SCHAUFF, [jfc Medienzentrum e.V.](#)

Scratch ist eine visuelle und niederschwellige Programmiersprache, um Kindern und Jugendlichen – aber auch Erwachsenen – einen leichten Einstieg in das Thema zu bieten. Dabei setzen sich Kinder und Jugendliche aktiv mit den Themen Computer, Robotik und Kontrolle auseinander und entwickeln ein Verständnis dafür, wie unsere digitale Umwelt funktioniert und dass wir sie mit dem richtigen Wissen steuern und beeinflussen können. In diesem Workshop geht es um die Grundprinzipien des Programmierens. Mit Hilfe der Online-Programmierschnittstelle Scratch wird ein Sprite (Grafikobjekt) entworfen. Zum Abschluss des Workshops wird die Figur zum Leben erweckt und über den Bildschirm fliegen gelassen. Dieses Sprite kann dann für das nächste Projekt der Startschuss sein; zum Beispiel ein eigener kleiner Animations-Film oder das erste eigene Computerspiel!

3. Kunst und Coding: Hallo, Calliope mini

BIRGIT UND UWE DRESEMANN, [Atelier Dresemann](#)

Mit dem Calliope mini lernen Kinder und Jugendliche spielerisch und kreativ die Welt des Minicomputers kennen. Bauen, Basteln und Programmieren – der Calliope mini wurde extra so entwickelt, dass er schon von Kindern ab der dritten Klasse genutzt werden kann. In diesem Workshop sollen die vielfältigen Möglichkeiten des Minicomputers an konkreten Beispielen veranschaulicht werden. Ob Mathe-Wurfmaschine aus Bechern und Alufolie oder ein Klavier aus verschiedenen leitfähigen Alltagsgegenständen – dieser kleine Mikrocontroller eignet sich perfekt, um mit Kindern Kunst zu machen.

4. Musik: Musikvermittlung online

ANTJE VALENTIN, [Landesmusikakademie NRW](#)

Wie kann musikalische Bildung online vermittelt werden? Die Latenz der Datenübertragung verhindert zeitgleiches Musizieren oder Singen von Gruppen. Dennoch ist es möglich, musikalische Inhalte interaktiv und kreativ zu unterrichten. Kleingruppenarbeit, gegenseitige Präsentationen, interaktive Vorträge, bewegte und singende Beteiligung, gemeinsames Bearbeiten von Texten und Noten – einen Einblick in diese zahlreichen Möglichkeiten für Zielgruppen von Kindern bis Erwachsenen gibt es in diesem Workshop.



12:45 Uhr Blitzlichter aus den Workshops

13:00 Uhr Fachstrukturen für Unterstützung und Beratung

Hinweis: 5 Breakout-Sessions – Teilnahme an 2 Runden à 20 Minuten möglich.

- Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
- Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK-M)
- jfc Medienzentrum e.V.
- LAG Kunst und Medien e.V.
- Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW, Thema Finanzierung

13:45 Uhr Abschlussrunde im Plenum

14:00 Uhr Ende der Veranstaltung

