



Neugier Kann Helfen - Medienvisionäre Fachtagung für Bildung und Beratung

Tagungsprogramm

Zeit	Programm
	Begrüßung <i>Jörg Schumacher, Leiter Stadtmedienzentrum Karlsruhe</i>
9:00 - 9:30	Das MedienNetzWerk stellt sich vor & Einführung in die Tagung <i>Janine Burger, Leitung ZKM Museumskommunikation</i>
9:30 - 10:30	Impulsvortrag: Von Menschen und Maschinen ... und dem, was dazwischen liegt. Aktuelle und zukünftige Herausforderungen für die Pädagogik in einer digitalisierten Gesellschaft. <i>Aytekin Çelik, M.A.</i>

Abstract: Das Internet entwickelt sich rasend schnell und stellt die Pädagogik täglich vor neue Herausforderungen. Seien es völlig neue Chancen oder unter Umständen bedenkliche Entwicklungen, die unser bisheriges Verständnis von gesellschaftlichem Zusammenleben oder individueller Entwicklung völlig auf den Kopf stellen. Tatsächlich entwickeln sich gerade die Fähigkeiten von Künstlichen Intelligenzen (K.I.s) so schnell, dass wir als Gesellschaft die Konsequenzen evtl. nicht mehr überschauen können. Werden diese Intelligenzen irgendwann bestimmend für unsere gesellschaftlichen Prozesse? Wie ist es, wenn K.I.s Entscheidungen treffen, die unser Leben beeinflussen, sei es im Verkehr, in der Wirtschaft, in der Bildung, in der Rechtsprechung oder gar in Beziehungen? Welche Ethik brauchen wir, um in einer voll digitalisierten

Gesellschaft freiheitlich und demokratisch leben zu können? Wie ist es, wenn Maschinen und Roboter uns näher stehen denn je? Welche Entwicklungen stehen aktuell und in naher Zukunft im Web der vierten oder gar fünften Generation an? Und sind soziale Medien wirklich sozial? Diese und weitere Fragen wird Aytekin Çelik ansprechen und einen Ausblick in die nahe Zukunft des Internets und dessen sozialen Auswirkungen geben.

Zur Person:

- Studium Informatik, Dipl. Soz.Päd. und Master in Bildungsmanagement. Lehrbeauftragter an der DHBW Stuttgart und an der Hochschule „Macromedia“
- Bildungsreferent für Medienpädagogik beim Stadtjugendring Stuttgart
- Freier Referent, u.a. für das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg und der Aktion Jugendschutz für Medienpädagogik und Digitale Medien
- Mitgründer der Medienakademie Baden-Württemberg, die Medienbildung und Medienpartizipation in der Erwachsenenbildung vorantreibt
- Gründer des C.A.P.E.K.-Instituts, das sich voll und ganz dem Thema „Ethik der Künstlichen Intelligenz und der Robotik“ widmet.

10:30 - 10:45 **Kaffee & Kommunikation**

10:45 - 11:45 **3 Kurzvorträge (KV) im Plenum**

KV 1: YouTube – TV-Ersatz?

Tobias Brauchler, M.A.

Abstract: Im Kurzvortrag werden wichtige Aspekte der Faszination von Kindern und Jugendlichen an YouTube dargestellt. Darüber hinaus wird erläutert, wie sogenannte Influencer mit YouTube Geld verdienen können und welche unterschiedlichen Wege es für sie gibt Kinder und Jugendliche zu erreichen.

Zur Person: Tobias Brauchler M.A. hat am KIT Pädagogik studiert. Seit 2015 ist er als selbstständiger Medienpädagoge für unterschiedliche Auftraggeber im Einsatz. Hierzu zählen beispielsweise das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg und die Bundeszentrale für politische Bildung. Zu seiner Tätigkeit gehören Schülerworkshops, Elterninformationsabende und Fortbildungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte in den Bereichen Jugendmedienschutz, Medienbildung und Aktive Medienarbeit. Besonders stechen dabei die Themenfelder Digitale Spiele und YouTube bei seiner Arbeit heraus.

KV 2: Kreativer Einstieg in die Welt der Codes und Computer

Nora Perseke

Abstract: Die Lehrkräfte/Pädagoginnen und Pädagogen im Bereich Bildung und Beratung werden ermutigt, die immer wichtiger werdende Kulturtechnik des Programmierens zu erlernen und diese in ihren Arbeitsinhalt zu integrieren. Dazu wird beispielhaft von „Calliope mini“ berichtet und dessen richtigem Einsatz in der Schule und anderen Bildungsorten.

Zur Person: Nora Perseke hat in Bremen, Bologna und Berlin studiert, wo sie geforscht hat zu Relationen zwischen Kulturtheorie und kultureller Wirklichkeit. An der Humboldt-Universität zu Berlin hat sie einen Master in Kulturwissenschaft erworben. Seit 2015 arbeitet sie im Team der Code Week am Design Research Lab der Universität der Künste Berlin. Die Code Week ist eine europäische Graswurzelinitiative, die Programmierkenntnisse spielerisch und kreativ vermittelt an Kinder, Jugendliche und alle Interessierten. Neben ihrem Engagement für die Code Week ist Nora Perseke tätig für die Calliope gGmbH, die mit dem Mikrocontroller „Calliope mini“ digitale Bildung an deutsche Grundschulen bringt.

KV 3: Alles nur Spiel!? – Ein medienpädagogischer Vortrag zum Thema „Digitale Spiele“

Sebastian Pflüger, Wilfried Grüßinger

Abstract: Bei diesem Vortrag werden wir vor der Herausforderung stehen, uns mit einem umfassenden Thema auseinander zu setzen. Oftmals beherrschen Fragen wie, „Führt die intensive Nutzung zu einem Realitätsverlust? Erhöhen Computerspiele Aggressionen, Stress und Anspannung? Werden die Kinder zu einsamen und sozial isolierten Menschen?“ die Diskussionen.

11:45 - 12:45

Mittagspause

12:45 - 13:45

3 Kurzvorträge (KV) im Plenum

KV 4: Frühkindliche Mediennutzung - Gestalten mit Medien im Kindergarten

Dr. Kirsten Bresch, medienpädagogische Referentin, SMZ KA

Abstract: Digitale Medien erweitern die Möglichkeiten von Kindern, sich bereits im Vorschulalter spielerisch und kreativ mit unterschiedlichen Inhalten auseinanderzusetzen und dabei produktiv zu gestalten.

So entstehen z.B. selbst erstellte Suchbilder, Hörrätsel, Hörspiele, Bildgeschichten oder Trickfilme.

Im anschließenden Workshop wird gezeigt, wie man mittels einfach zu bedienender Technik mit Kindern im Vorschulalter eigene Trickfilme erstellen kann.

Zur Person: Kirsten Bresch. ist pädagogische Referentin am Stadtmedienzentrum Karlsruhe. Einer ihrer Arbeitsschwerpunkte ist die frühkindliche Medienbildung.

KV 5: Open Data, Open Knowledge, Open Source: Ein Einstieg in die Welt der offenen Daten

Daniel Bälz, Dr. Andreas Kugel, Kai Wieland

Abstract: Wir erklären in unserem Vortrag die Begriffswelt „Open“ („Open Data“, „Open Source“ u.a.), zeigen einschlägige offene Datenquellen für Karlsruhe und ausgewählte Analysen, die mit einfachen Tools schnell erstellt werden können und nennen Beispiele aus der Engagement des OK Labs Karlsruhe.

Zu den Personen: Dr. Andreas Kugel befasst sich seit 1976 mit Informatik, seit 1992 ist er an den Universitäten Mannheim bzw. Heidelberg im Bereich technische Informatik tätig. Schwerpunkte seiner Forschungsarbeit sind anwendungsspezifische Rechner (HW und SW), z.B. für die Datenerfassung und -auswertung bei großen Physikexperimenten am CERN und DESY. Seit zehn Jahren ist er mit Vorlesungen, Laborpraktika und Seminaren in den Masterstudiengängen Informatik in Heidelberg beteiligt. Mit der Förderung von offenem Wissen und der Nutzung von offenen Daten beschäftigt er sich seit 2015 in Rahmen des OK Labs Karlsruhe und bei der ZKM-Ausstellung „Open Codes“.

Daniel Bälz ist Android-Entwickler bei der inovex GmbH. Neben der Entwicklung von modernen Softwarelösungen gilt sein Interesse besonderes der Nutzung von Open Source, offenen Daten und dem Austausch von Wissen.

Kai Wieland ist Gründer des OK Labs Karlsruhe und beschäftigt sich seit 2014 mit offenen Daten und ihrer Bedeutung für die Gesellschaft. Außerdem studiert er das Fach Wissenschaft-Medien-Kommunikation am Karlsruher Institut für Technologie (KIT).

KV 6: Freifunk – Das digitale Glas Wasser

Florian Jacob

Abstract: Ein Zugang zum Netz ist heute nicht mehr weg zu denken, und das nicht nur, um schnell mal etwas nachzuschlagen. Freifunk ist eine gemeinschaftliche Bewegung, die einen freien, gleichberechtigt nutzbaren Netzzugang als gesellschaftlichen Grundstein sieht. Doch wie sieht so ein Zugang konkret aus, wie kann ich mitmachen und vor allem, warum sollte ich dies überhaupt?

Zur Person:

Florian Jacob studiert Informatik am KIT, seine Spezialgebiete sind dezentrale Systeme und Sicherheit in Kommunikationsnetzen. Er betreibt seine Freifunk-Router in Karlsruhe seit 4 Jahren und engagiert

sich im neu gegründeten „Verein zur Förderung freier Netze Region Mittlerer Oberrhein e.V.“. Neben der Erforschung und Verbreitung freier

Netzwerktechnologien setzt sich der Verein ebenso für die Wissensvermittlung über Kommunikationsnetzwerke und

über den verantwortungsvollen Umgang mit neuen Medien für Jugendliche ein.

13:45 - 14:00 **Vorstellung der Workshops**
(Organisatorische Infos zu den Workshops)

Workshop-Session I

6 parallele Workshops (WS 1 - 6: Vertiefung der Themen der KV 1-6)

14:00 - 15:00

Die Workshops finden in zwei Sessions statt. Sie haben die Möglichkeit, zwei Workshop-Angebote am Nachmittag wahrzunehmen.

WS 1: YouTube – TV-Ersatz?

Tobias Brauchler, M.A.

Im Workshop wird der Inhalt des Kurzvortrages mit der Vorstellung einiger relevanter Influencer ergänzt. Es wird an Beispielen besprochen, wie Kinder und Jugendliche YouTube-Kanäle gestalten. Darüber hinaus wird diskutiert, wie YouTube in Schulen und Jugendeinrichtungen aktiv eingesetzt werden kann und worauf dabei zu achten ist.

WS 2: Kreativer Einstieg in die Welt der Codes und Computer

Max Kosoric und Indra Scheible (ZKM)

Der Workshop zeigt beispielhaft die kreative Einsatzmöglichkeiten des „Calliope mini“ mit Kindern und Jugendlichen. Dabei werden den Lehrkräften aus unterschiedlichen Fächern sinnvolle und spannende Tipps vermittelt.

WS 3: Digitale Spiele - Let's Plays als Methode zur aktivierenden Medienarbeit

Sebastian Pflüger, Wilfried Grüßinger

YouTube und insbesondere Let's Plays sind aus der Medienwelt von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Dabei stellt sich die Frage, wie und ob diese neuen Formate in die medienpädagogische Arbeit übertragbar sind. Dieser werden wir auf den Grund gehen. Es wird die Möglichkeit gegeben selbst kurze Let's Plays zu erstellen und kreative Umsetzungsbeispiele aufzeigen.

WS 4: Gestalten mit Medien im Kindergarten - Erstellen eines Trickfilms

Dr. Kirsten Bresch, Jörg Schumacher

Digitale Medien erweitern die Möglichkeiten von Kindern, sich bereits im Vorschulalter spielerisch und kreativ mit unterschiedlichen Inhalten auseinanderzusetzen und dabei produktiv zu gestalten.

Im Workshop zeigen wir, wie Sie mit einem Tablet (iPad) und der App StopMotion kleine Trickfilme erstellen können.

WS 5: Open Data, Open Knowledge, Open Source: Ein Einstieg in die Welt der offenen Daten

Daniel Bälz, Dr. Andreas Kugel, Kai Wieland

Im Workshop-Teil möchten die drei OK Lab-Mitglieder zusammen diskutieren, ob und wie pädagogische Arbeit von offenen Daten profitieren kann, wie man grundlegende Daten-Fähigkeiten vermittelt und genauer erklären wie Tools zur Datenanalyse funktionieren, – sodass jede/r Teilnehmer/-in mit fundiertem Wissen und einem grundlegenden Werkzeugkasten nach Hause geht.

WS 6: Hilfe zu Selbsthilfe

Thorsten Belzer

Im Workshop stellt Thorsten Belzer unterschiedliche Karlsruher Institutionen, Initiativen und Projekte im Bereich #zeitgemäßeBildung vor. Der Workshop vernetzt Sie mit Kontaktpersonen und deren Projekte, gibt Einblicke in die Arbeit und hilft so einen großen Schritt weiter in Richtung medienvisionäre Schule. Die außerschulischen Lernorte werden greifbar und deren Online-Angebote zur Selbsthilfe erkundet.

Thorsten Belzer ist Digitalpädagoge und Leiter der DIGITALWERKSTATT Karlsruhe. Er arbeitet in unterschiedlichen Medien-Bildungsprojekten unter anderem für das ZKM | Karlsruhe, das SMZ Karlsruhe und das jubez.

15:00 - 15:30

Kaffee & Kommunikation

Workshop-Session II:

6 parallele Workshops: Wiederholung des Workshop-Angebots

(WS 1-6 à 1h)

15:30 – 16:30

WS 1: YouTube – TV-Ersatz?

WS 2: Kreativer Einstieg in die Welt der Codes und Computer

WS 3: Digitale Spiele - Let's Plays als Methode zur aktivierenden Medienarbeit

WS 4: Gestalten mit Medien im Kindergarten - Erstellen eines Trickfilms

WS 5: Open Data?

WS 6: Hilfe zu Selbsthilfe

16:30 – 16:45

Plenum: Zusammenfassung, Feedback, Abschluss