

E. Serious Games Design

Marius Meißner [espoto GmbH]

Im Bereich der Medienbildung muss dem Spielen wieder mehr Raum gegeben werden, denn es bietet Menschen genau jene Freiheit, die sie brauchen, um die von der Natur aus vorhandene Lernmotivation, aufrecht zu erhalten. Neben einem Einblick ins Thema Lernspieldesign, steht vor allem die spiel- & mediendidaktische Aufbereitung eigener Inhalte und Ideen im Vordergrund. Die Methodischen Ansätze laden dazu ein, die eigenen Zielgruppen am Spieldesignprozess zu beteiligen und mit einfachen analogen und digitalen Medien eigene Schnitzeljagden, Planspiele oder auch Escape Games zu realisieren.

F. 3D Drucker selber bauen und eigene Produkte gestalten

Robert Leepin [OFFI Bad Freienwalde]

Du wolltest dich schon immer einmal mit dem Thema 3D Druck beschäftigen, hattest bisher aber noch nicht die Möglichkeit? Dieser Workshop bietet einen Einstieg, um praktisch zu erfahren, wie ein 3D Drucker zusammengebaut und benutzt wird. Desweiteren wird erklärt, wie man sich aus dem Internet fertige 3D Modelle herunterladen kann um sie zu drucken.

17.30 Workshoppräsentation/Auswertung

18.00 Ende

Fragen zum Fachtag
Michael Lange, Tel. 0173-614 58 18
E-Mail: lange@medienbildung-brandenburg.de

Anreise
Schloß Trebnitz, Bildungs- und Begegnungszentrum e.V.
Platz der Jugend 6, 15374 Müncheberg OT Trebnitz

<https://www.schloss-trebnitz.de/kontakt/anfahrt/>

Teilnahmebeitrag: 20 €

Überweisung bis zum 5. Juni 2019 auf folgende Bankverbindung

Empfänger: Landesfachverband Medienbildung
Brandenburg e.V.
IBAN: DE40 1605 0000 3505 0017 15
Bank: MBS in Potsdam

Die Teilnahme ist für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Netzwerks der Jugendinformations- und Medienzentren (JIM) sowie Mitglieder des lmb kostenfrei.

Stornobedingungen
bis 15. Mai 2019 keine Stornogebühren
bis 29. Mai 2019 50 % Stornogebühren
ab 5. Juni 2019 100 % Stornogebühren

Anmeldeschluss/Anmeldung
bis spätestens 5. Juni 2019 via

<https://form.jotformeu.com/lmbbrandenburg/alumni-jimopen-2019>



Kontakt zum lmb
Landesfachverband Medienbildung Brandenburg
Matthias Specht, Geschäftsführer
Tel. 0331-60 11 88-40
E-Mail: zentrale@medienbildung-brandenburg.de
Post: Dennis-Gabor-Str. 2, 14469 Potsdam

Die Veranstaltung wird gefördert
vom Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des
Landes Brandenburg



Bild: Rawpixel.com/Shutterstock

ACHTER MEDIENPÄDAGOGISCHER JIM OPEN-
PRAXISFACHTAG FÜR DIE JUGENDARBEIT

Liken, Posten, Kommentieren Teilhabe mit digitalen Medien

Donnerstag, 13. Juni 2019
Schloß Trebnitz, Bildungs- und
Begegnungszentrum e.V.



lmb
Landesfachverband
Medienbildung
Brandenburg e.V.

Liken, Posten, Kommentieren Teilhabe mit digitalen Medien

Durch die Digitalisierung haben sich die medialen Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Inhalte um ein Vielfaches erweitert. Neben Bildern und Texten in Weblogs können Webvideos kompakt und packend über ein Thema informieren. Mit Digitalkameras oder Mobiltelefonen selbstproduziert und über Video-Plattformen wie YouTube verbreitet, können sie schnell und kostengünstig veröffentlicht werden. Auch interaktive Angebote wie Computerspiele transportieren Themen und Botschaften auf eine völlig neue Weise.

Die digitalen Medien bieten damit hervorragende Möglichkeiten der gesellschaftlichen Teilhabe, insbesondere auch für Menschen, die klassischen Beteiligungsformen wie Wahlen, Volksabstimmungen und Petitionen oder dem Engagement in Parteien und Initiativen eher skeptisch gegenüber stehen. Digitale Medien sind selbstverständlicher Bestandteil des Lebens von Kindern und Jugendlichen. Die bereits vorhandene Bedienkompetenz der Technik und die intensive Nutzung sozialer Netzwerke zur Selbstdarstellung reicht aber meist nicht aus, dass diese zur Artikulation und Durchsetzung eigener Interessen genutzt werden. Aufgabe der Jugendbildung ist es, darüberhinaus grundlegende Partizipationskompetenz zu vermitteln und das Erleben eines demokratischen Prozess von der Entwicklung einer eigenen Idee, das Ausarbeiten bis hin zur Umsetzung zu ermöglichen. Hier können niedrigschwellige und an den Interessen der Kindern und Jugendlichen orientierte Medienprojekte in Freizeiteinrichtungen und Schulen ansetzen.

Mit der Änderung der Kommunalverfassung des Landes Brandenburg im Oktober 2018 wird Kinder- und Jugendbeteiligung für die Kommunen verpflichtend. Beim medienpädagogischen JIMopen-Praxisfachtag stellen wir in den Workshops erprobte Tools und Methoden vor, mit denen Kindern und Jugendliche adäquat und zeitgemäß in Beteiligungsprozesse eingebunden werden können.

PROGRAMM

09.30 Beginn/Workshopvorstellung

10.00 Workshops 1

A. Streetgames

Jörg Hagel [Medienpädagoge]

Streetgames übertragen das virtuelle Spielgeschehen auf die reale Welt. Wie entsteht ein Computerspiel? Welche Regelrahmen gibt es und wie könnte man die auf die Realität übertragen? In der hochaktiven Methode steht die Auseinandersetzung mit dem Spielgeschehen (Beisp. Fortenite, Super Mario Card, Lemmings, Pacman) im Vordergrund. Dafür wird gebaut, werden Spielfelder und Regelverhalten entwickelt.

B. Greenscreen – Hollywoodfilme leicht gemacht

Nancy Simon [Medienpädagogin]

Am Rande eines isländischen Vulkans oder doch lieber am Traumstrand, der Fantasie sind mit Greenscreen keine Grenzen gesetzt. Wie kann man diesen Spezialeffekt in der medienpädagogische Arbeit nutzen und in fiktiven Kurzfilmen oder Beiträgen einfügen. Lerne die Technik und deren Besonderheiten kennen und gestalte im Team ein eigenes kleines Video.

C. Mehr als nur Quatschen und Mucke – Radio und Podcast in der Medienarbeit

Martin Hampel [Stiftung SPI]

Nach einer Darstellung der Erfahrungen und Ergebnisse aus dem OPENION-Projekt „News Kidz - Schulradio“ gestalten wir eine Radiosendung inklusive Musikauswahl und Redebeiträgen zu aktuellen Themen. Wir arbeiten mit verschiedenen Systemen und Apps, so dass für jede Altersgruppe ab der Kita mögliche Umsetzungsformen dabei sind.

12.30 Mittagessen

13.30

Vortrag und Diskussion

Wie kann zeitgemäße Demokratiebildung an der Schnittstelle von Schule und außerschulischen Partnern gelingen?

Katja Reszel [Deutsche Kinder- und Jugendstiftung: OPENION - Bildung für eine starke Demokratie]

Was braucht es, um Demokratiebildung für Jugendliche attraktiv und partizipativ zu gestalten? Welche Rolle spielen dabei Medien und wie kann Medienpädagogik und Demokratiebildung ganz praktisch in Projekten gemeinsam gedacht werden. Aus der Erfahrung von über 200 bundesweiten OPENION-Projekten, die über ein Schuljahr hinweg verschiedene Formen von Demokratiebildung erprobt haben, gibt der Impuls konkrete Tipps zur Kooperation von schulischen und außerschulischen Partner und partizipativen Ansätzen in der Projektgestaltung sowie Einblicke in konkrete Projekte.

15.00 Workshops 2

D. Minecraft in der Stadt- und Regionalplanung

Sebastian Henning [JIM Kultü Biesenthal]

Das Computerspiel Minecraft bringt einige Voraussetzungen dafür mit, um neue Zielgruppen für Beteiligungsprozesse zu gewinnen. Mit den quadratischen Blöcken bauen Kinder und Jugendliche kollaborativ Gebäude, ganze Dörfer und Städte nach und entwickeln diese nach ihren Vorstellungen weiter. Ergebnisse in Form von Screenshots und Let's plays können im Anschluss Verantwortlichen aus Politik, Bildung und Wirtschaft vorgestellt werden.