

Entwicklungslabor VIII: Digitalisierung und Kulturelle Bildung Teil II

Praxis-Workshops „Kreative digitale Lehr- und Lernformate“

Termin: 30. Oktober 2020, 14.00 – 17.00 Uhr

Nicht erst seit der Corona-Pandemie integrieren Lehrer*innen im Land Bremen zunehmend digitale Methoden in das schulische Lehren und Lernen. Formate wie Erklärvideos und Podcasts können dabei helfen, Lerninhalte kreativ und unter aktiver Einbeziehung der Schüler*innen zu vermitteln, individuelle Lernprozesse zu fördern und multiperspektivische Zugänge zu verschiedenen curricularen Themen zu ermöglichen.

Nach dem stark nachgefragten Fachtag „Digitalisierung und kulturelle Bildung“ im Februar 2020 bietet das Landesprogramm „Kreativpotentiale Bremen“ in Zusammenarbeit mit dem Landesinstitut für Schule und dem Zentrum für Medien fünf Praxis-Workshops an. In den Workshops werden digitale Ansätze, Programme und Apps vorgestellt und erprobt, die zum Lehren und Lernen in verschiedenen Fächern eingesetzt werden können z.B. Erklär-Videos, Musik-Apps, Podcasts und Creative Gaming. Die jeweils 3-stündigen Workshops geben darüber hinaus Antworten auf Fragen wie: Welche medialen Formate können pädagogisch sinnvoll in der Schule eingesetzt werden? Welche Qualitätskriterien gibt es? Wie kann Kreativität und Lernen bei Schüler*innen durch digitale Medien unterstützt und vertieft werden?

Die Veranstaltung findet aufgrund der aktuellen Lage als Online-Format statt. Ein Einwahl-Link über Zoom wird nach der Anmeldung versendet.

Die Teilnahme ist kostenlos.

ZIELGRUPPEN:

Dieses Angebot richtet sich an Lehrer*innen, Pädagog*innen und Künstler*innen, die an Schulen der Sekundarstufen I und II im Land Bremen tätig sind.

ANMELDUNG:

Eine verbindliche Anmeldung ist per E-Mail bis zum 29.10.2020 erforderlich und nur unter folgendem Link möglich:

<https://fortbildung.lis.bremen.de/oberschule-gymnasium/kw/bereich/kursdetails/kurs/20-61402/kursname/Kreative+digitale+Lehr-+und+Lernformate/kategorie-id/6/>

Bei technischen und organisatorischen Fragen können Sie sich wenden an:
Quartier gmbH, Claudia Beisswanger: beisswanger@quartier-bremen.de

Praxis-Workshops „Kreative digitale Lehr-Lernformate“:

Workshop I

Creative Gaming – mit Spielen spielen!

Creative Gaming bedeutet mit „Spielen spielen“, sie als Werkzeugkasten und Vorlage für eigenes kreatives Handeln zu verstehen. Kinder und Jugendliche kennen sich aus mit Genres und Erzählmustern, die in Games stecken. Dieses Wissen für die aktive Medienarbeit nutzbar zu machen ist ein Ziel der Initiative Creative Gaming, die seit über 12 Jahren Bildungsprojekte umsetzt. In der Fortbildung werden die Methoden und die Grundidee von Creative Gaming vorgestellt, Einblicke in Praxisprojekte gegeben und Möglichkeiten der Umsetzung in verschiedenen Fächern und Schulformen aufgezeigt. Die Teilnehmenden können auch selbst kreativ werden und einzelne Methoden ausprobieren. Vorerfahrungen oder bestimmte Unterrichtsfächer sind für den Workshop nicht erforderlich.

Bitte bringen Sie einen eigenen Laptop (am besten mit Firefox oder Google Chrome als Browser) mit.

Andreas Hedrich arbeitet seit über 30 Jahren als freier Medienpädagoge in zahlreichen Projekten der aktiven Medienarbeit. Er ist Medienpädagoge und Soziologe, Vorstand des Mediennetz Hamburg e.V., Initiator der Initiative Creative Gaming, Mitglied des jaf - Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V., Sprecher der GMK-Landesgruppe Hamburg, Gesellschafter von Frische Medien und wissenschaftlicher Mitarbeiter für Lehre in der Fakultät für Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg.

Mehr Informationen: www.creative-gaming.eu, www.medienkompetent-mit-games.de

Workshop II

Musikapps als Instrumente ästhetischen Erkundens

Heutige Tablets und Smartphones sind ungeheuer leistungsstarke Allzweckcomputer – sie geben uns unzählige musikalische und künstlerische Möglichkeiten buchstäblich in die Hand. Mit ihren vielen Sensoren – z. B. Kamera, Mikrofon, Bewegung – sind sie ideale Instrumente, um sinnliche und ästhetische Qualitäten unserer Umgebung mobil zu erschließen und zu verarbeiten. Diese Möglichkeiten tatsächlich zu finden, kann aber angesichts der Fülle angebotener Apps viel Zeit und Energie kosten. Dieser Workshop bietet einen Rahmen, anhand praktischen Tuns mit ausgewählten Apps das Potential mobiler Geräte als Interfaces, als Bindeglied zwischen Welt und digitaler Rechenleistung, kennenzulernen.

Bitte bringen Sie Ihr Lehrer*innen-iPad mit. Falls Sie kein iPad besitzen, kann Ihnen im Rahmen des Musikapp-Workshops ein kostenloses Leih-iPad gestellt werden. Bitte vermerken Sie diesen Bedarf bei Ihrer Anmeldung zum Workshop.

Deniz Dilek spielte als Gitarrist, Keyboarder und Sänger in diversen Rockbands, bevor er sich der experimentellen elektronischen Musik zuwandte. Seine elektroakustischen Kompositionen berühren die Schnittstellen von Musik und Sprache, Kino und Surrealismus. Als Sound Designer produziert er Klänge für visuelle Medien und Produktdesign.

Darüber hinaus arbeitet er in den Kontexten von Improvisation und Live-Elektronik zusammen mit Instrumentalist*innen und Klangkünstler*innen. Neben der pädagogischen Tätigkeit für lev, einer Berliner Institution zur Vermittlung elektronischer Musik, ist er seit 2017 auch für app2music als Musiklehrer und Projektleiter tätig.

Mehr Informationen: www.app2music.de

Workshop III

Erklärvideos

Ob Klavierspiel oder mathematische Gleichungen – Videotutorials erfreuen sich auf Youtube großer Beliebtheit. Erklärvideos können komplexe Sachverhalte innerhalb kürzester Zeit effektiv einer Zielgruppe vermitteln. Die knackigen Videos erschöpfen Themen nicht, sondern zeigen die relevanten Aspekte auf. Erklärvideos arbeiten meist mit einer einfachen Sprache und Symbolik, Schlüsselbegriffe oder wichtige Zusammenhänge werden durch plakative Illustrationen visualisiert. Dies lässt sich auch für den Fachunterricht gewinnbringend nutzen. In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie mit dem iPad Erklärvideos zu Unterrichtsthemen erstellen können.

Bitte bringen Sie Ihr Lehrer*innen-iPad mit.

Marc Schmelter ist Referent für Mediengestaltung im Landesinstitut für Schule, Zentrum für Medien, Tätigkeitsschwerpunkt: Entwicklung und Durchführung von Unterrichtsmodulen zur kreativen Medienvermittlung in der Schule

Janina Carmesin ist Medienpädagogische Mitarbeiterin im Landesinstitut für Medien, Zentrum für Medien, Tätigkeitsschwerpunkte: Digital-unterstütztes Lehren und Lernen, kreative Medienarbeit.

Mehr Informationen: www.lis.bremen.de/medien/makemedia-13805

Workshop IV

Musik, Geräusche, Geschichten – Podcast und Hörspiel produzieren

Eine Radioreportage zum Thema "Brexit", ein Feature über Einstein oder ein Hörspiel über die Bremer Stadtmusikanten oder ein Podcast: Die eigene Audio-Produktion eignet sich als spannendes Projekt zur auditiven Umsetzung von Unterrichtsthemen. Wir zeigen, wie mit dem iPad und der App Garageband Audioarrangements realisiert werden können.

Bitte bringen Sie Ihr Lehrer*innen-iPad mit.

Tobias Stalling und **Stefan Gottwill** sind Medienpädagogische Mitarbeiter im Landesinstitut für Medien, Zentrum für Medien.

Mehr Informationen: www.lis.bremen.de/medien/makemedia-13805

Workshop V

Darstellendes Spiel im digitalen Raum

Abstandsregeln, Maske tragen, Quarantäne, Lock Down – ich kann so einfach nicht arbeiten! Oder doch? Theaterunterricht, Theaterspielen, Inszenieren und Auftreten ist auch möglich, ohne sich mit anderen am gleichen Ort zu befinden. Die Arbeit im digitalen Raum bringt nicht nur Einschränkungen mit sich, sondern eröffnet auch die Chance mit neuen ästhetischen, methodischen und didaktischen Ansätzen zu experimentieren, bietet Möglichkeiten, Produktionsprozesse zu demokratisieren und zu dezentralisieren und lässt neue Wege zu, das Publikum zu erreichen. Im Kurs werden wir gemeinsam exemplarisch für die digitale Bühne inszenieren. Dabei kommen in erster Linie Medien und Werkzeuge zum Einsatz, die Jugendliche auch im Alltag nutzen. Auch Workshop arbeiten wir nach dem Prinzip „bring your own device“.

Bringen sie bitte Smartphone und Laptop mit.

Benjamin Porps

Theaterpädagoge (BuT), Dipl.-Medienpädagoge (AKB), Certified Laban Movement Analyst (EURO-LAB), Theologe und Mathematiker (1. Staatsexamen). Er arbeitet schwerpunktmäßig mit Kindern und Jugendlichen in interdisziplinären Kontexten an den Schnittstellen zwischen den darstellenden und

anderen Künsten sowie in ortsspezifischen Projekten. Aktuell entwickelt und erprobt er Methoden und Konzepte, um darstellende Künste und digitale Medien organische Symbiosen eingehen zu lassen.

Mehr Informationen: www.porps.de