



Smart.Mobil.Vernetzt

Medienfachtag der AG Medien & Kultur

Wir alle bewegen uns je nach Alter, Interessen oder Stimmungslage in einer Welt mit einer Vielfalt an Medienangeboten. Die Kanäle, Zugänge und Inhalte sind schier unendlich. Kinder und Jugendliche werden oft selbst zum/r Produzierenden. Ein eigener Kanal auf YouTube oder mit Apps die eigene Instagram-Story gestalten. All diese Möglichkeiten bringen für uns einen großen Wissens- und Austauschbedarf mit sich. Was ist unsere Rolle, wenn das Filmschnitt-Tutorial alle Fragen beantworten kann, das eigene Smartphone zur Kamera wird und die Klicks auf YouTube wichtiger als alles andere werden?

Unsere diesjährige Fachtagung »Smart.Mobil.Vernetzt« will wieder Orientierung und Anregungen für die Praxis geben.

Wann: 23. November 2020

Zeit: 10:00-17:00

Anmeldung: bis 06.11.2020

Ort: Medienkompetenzzentrum Lücke | Schulze Boysen Straße 38 | 10365 Berlin*

* Ist keine Präsenzveranstaltung möglich, findet die Fachveranstaltung am gleichen Tag als digitales Format statt.

Theoretische Impulse ermöglichen den Einstieg in die jeweilige Thematik und geben Einblicke in Forschungsergebnisse und Entwicklungen. Die praxisorientierten Workshops am Nachmittag bieten Denkanstöße und Projektideen für die eigene pädagogische Tätigkeit.

1. Nicht ohne mein Smartphone – der multimediale Alleskönner

Dozent: Tobias Postulka, M.A. phil., MPP, Medienpädagoge

Smartphones und Kommunikation über soziale Netzwerke gehören zum Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen. Im Umgang damit benötigen sie die Begleitung durch Erwachsene. Dabei stehen nicht die Kenntnisse über die unterschiedlichen Apps und Plattformen im Vordergrund, sondern eine Haltung, die sowohl die Chancen, als auch die Risiken der Nutzung von sozialen Netzwerken und Messengern im Blick hat.

Im Seminar werden Sie einen praktischen Einblick in gängige Netzwerke, wie z.B. Snapchat, TikTok und Instagram erhalten. Im Dialog und durch Inputs wird die Bedeutung der Netzwerke diskutiert. Gemeinsam wollen wir anhand konkreter Fall-Beispiele pädagogische Reaktionen und Herangehensweisen ansprechen und diskutieren.

2. Zweischneidiges Schwert Gaming – zwischen Motivation und Sucht

Dozent: Felix Kunitz, freier Medienpädagoge

Warum spielen mittlerweile über 3 Milliarden Menschen Videospiele?

Was wird aktuell gespielt?



Wie schaffen Videospiele Motivation und warum kann das zur Sucht werden?
Wie kann man diese Mechanismen für positive Zwecke nutzen?

Nachdem zu Beginn aktuelle Zahlen, Daten, Theorien und Hintergründe rund um das Thema Gaming beleuchtet werden, geht es im Anschluss darum, wie moderne Spiele eine Umgebung des Flows und der konditionierten Automatisierung schaffen. Dabei wird es, auf Grund des immer weiter aufweichenden Begriffes Games, nicht nur um Videospiele gehen, sondern auch um Analogspiele, soziale Medien und andere crossmediale Formate.

Im Workshop wird das vorher theoretisch Besprochene durch zusätzliche Beispiele weiter veranschaulicht und angespielt. Hierbei stehen, neben den 4 Grundsäulen des Designs von Motivation in Videospiele [Geschichte, Wettkampf, Sozialität und Glückspiel] mit archetypischen Beispielen, aktuell populäre Videospiele im Vordergrund.

3. Echt jetzt? - Fake News in Zeiten von Corona

Dozentin: Jördis Schön, Dipl. Kulturpädagogin/Medien, Filmautorin

»Corona ist doch nur wie Grippe... Corona wurde künstlich erzeugt...«

Diese und andere Meldungen verbreiten Menschen im Zusammenhang mit dem Corona-Virus.

In diesem Workshop beschäftigen wir uns mit dem Thema Fake News anhand von Beispielen, die sich in Zeiten von Corona verbreitet haben. Wir untersuchen dabei, was Fake News sind, wie sie entstehen und wie sie sich verbreiten. Dabei beleuchten wir auch den Zusammenhang zu Verschwörungstheorien.

Wie erkennt man, ob eine Information richtig oder falsch ist, »Real News« oder »Fake News«? Das werden wir im Rahmen des hier trainieren.