



Kulturelle Bildung in postdigitalen Lebenswelten. Impulse für zeitgemäße Praxis

Fachtagung

02. und 03. Februar 2024

jfc Medienzentrum e. V.
Seekabelstraße 4, 50733 Köln

Der Fachtag beleuchtet praxisnah die Potenziale für mehr Teilhabe im Zusammendenken von Kultureller Bildung und Digitalität und das Selbstverständnis der Akteure in diesem Spektrum. Welche Netzwerke und Modellprojekte stehen für gelingende teilhabeorientierte Praxis an der Schnittstelle von Medienpädagogik, Kunst und Bildung? Und welche digitalen Methoden haben sich jenseits der Pandemie in der Praxis etabliert?

Der Fachtag dient dem Transfer von Praxiswissen und richtet sich vor allem an Fachkräfte und Multiplikator*innen aus dem Praxisfeld der Kulturellen Bildung. Für die Fachtagung sind grundsätzlich keine Vorkenntnisse im Bereich der Medienpädagogik notwendig. Für ein besseres Verständnis einiger Beiträge über KI kann es jedoch hilfreich sein, text- und bildgenerierende KI mittels kostenloser Tools wie ChatGPT und Playground im Vorfeld auszuprobieren.

Programm

Tagesmoderation: Karolina Albrich, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Freitag, 02. Februar 2024

ab 11.00 Uhr	Anmelden und Möglichkeit für einen Mittagssnack SculptrVR-Station Florian Prinz, jfc Medienzentrum e. V.
12.00 Uhr	Begrüßung Patricia Gläfcke, Geschäftsführerin jfc Medienzentrum e. V. Markus Sindermann, Geschäftsführer Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW Dr.in Eva Bürgermeister, Vorstandin Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung
12.15 Uhr	Keynote Digitalität als Chance für mehr Teilhabe Julian Kulasza, mediale pfade Isgard Walla, Landesfachverband Medienbildung Brandenburg

12.45 Uhr	<p>Impuls</p> <p>Jugendbeteiligung im Kontext Kultureller Bildung am Dortmunder U</p> <p>Mirjam Gaffran, uzwei im Dortmunder U</p>
13.15 Uhr	<p>Gespräch</p> <p>(Digitales) Empowerment als Leitvision? Akteure an der Schnittstelle von Kunst, Medien und Bildung im Dialog über ihr Selbstverständnis</p> <p>Sheherazade Busch, TINCON gGmbH</p> <p>Sarah Fartuun Heinze, Künstlerin und Kulturelle Bildnerin</p> <p>Mirjam Gaffran, uzwei im Dortmunder U</p> <p>Karolina Kaczmarczyk, Pacemaker Initiative von Education Y, ehemals: Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW</p> <p>Dr.in Christine Ketzer, LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V.</p>
14.45 Uhr	<p>Pause mit SculptrVR-Station</p> <p>Florian Prinz, jfc Medienzentrum e. V.</p>
15.15 Uhr	<p>Workshops</p> <p>Eintauchen in die Praxis</p> <p>W1 Wenn aus Bewegung Musik entsteht: Der MotionComposer als kreatives Ausdrucksmittel</p> <p>Josepha Dietz, MotionComposer GmbH</p> <p>Raum: Saal jfc</p> <p>W2 TheaterGameDesign Tools im Kontext der Kulturellen Bildung: Der Analoge CharakterEditor – Tutorial</p> <p>Sarah Fartuun Heinze, Künstlerin und Kulturelle Bildnerin</p> <p>Raum: Das &wieder, Eichstraße 6, 50733 Köln</p> <p>W3 Entdecke mit Tagtool deine Zukunftsvisionen</p> <p>Nadia Boltes, LKJ Sachsen-Anhalt e. V.</p> <p>Raum: KairosBlue, Niehler Str. 104/Eingang B, 50733 Köln</p> <p>W4 FabLab – Making kennenlernen</p> <p>Florian Mortsiefer, jfc Medienzentrum e.V.; Alexander Schmitz, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW</p> <p>Raum: FabLab jfc</p>
17.40 Uhr	<p>Critical Friends im Gespräch</p> <p>Prof.in Dr.in Angela Tilmann, Technische Hochschule Köln</p> <p>Julian Kulasza, mediale pfade</p> <p>Isgard Walla, Landesfachverband Medienbildung Brandenburg</p>
18.10 Uhr	<p>Reflexion im Plenum</p>
18.30 Uhr	<p>Ende des Tagungsprogramms</p>
Ab 19.30 Uhr	<p>Abendessen (auf Selbstzahler*innen-Basis)</p> <p>Restaurant Gernot´s, Mauener Str. 32, 50733 Köln</p>

Samstag, 03. Februar 2024

09.00 Uhr	Begrüßung Filmischer Einstieg The Homeless Gallery/30 Jahre HINZ&KUNZT. Gezeichnet vom Leben und KI.
9.10 Uhr	Keynote KI – ein Thema für die Kulturelle Bildung? Prof.in Dr.in Susanne Keuchel, Vorsitzende BKJ und Direktorin der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW
09.25 Uhr	Impuls Ästhetische Praktiken und kulturelle Konsequenzen von Text-zu-Bild Generatoren Benita Martis und Ting Chun Liu, Kunsthochschule für Medien Köln
09.40 Uhr	Gespräch KI als Werkzeug für eine kulturelle Bildungspraxis am Puls der Zeit? Versuch einer gemeinsamen Vision Prof.in Dr.in Susanne Keuchel, Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung Andreas Langer, Büchereizentrale Schleswig-Holstein Benita Martis, Kunsthochschule für Medien Köln Moderation: Markus Sindermann, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
10.30 Uhr	Workshops Eintauchen in die Praxis W5 Gemeinsam KI entdecken – kreatives Methodenlabor Andreas Langer, Büchereizentrale Schleswig-Holstein Raum: KairosBlue, Niehler Str. 104/Eingang B, 50733 Köln W6 Mit der Koala-App auf Klangsafari Benjamin Holzapfel, Pawel Wieleba, Elbphilharmonie Hamburg Raum: KairosBlue, Niehler Str. 104/Eingang B, 50733 Köln W7 Tanzen mit Tutorials, Apps und Social Media Derya Kaptan, Institut für Tanz und Bewegungskultur Raum: Saal jfc W8 Paper Prototyping Workshop Anton Krause, machina eX Raum: Das & wieder, Eichstraße 6, 50733 Köln
12.50 Uhr	Reflexion im Plenum
13.10 Uhr	Abschlusskommentar Critical Friend Marten Duck, Medienpädagoge und Dipl.-Pädagoge für Erwachsenenbildung

13.30 Uhr

Möglichkeit zur Vernetzung beim Mittagssnack

SculptrVR-Station

Florian Prinz, jfc Medienzentrum e. V.

Anmeldung

Die Anmeldung zur Fachtagung ist **bis 19. Januar 2024 über das Online-Formular** (<https://bkj.nu/dhb>) möglich.

Tagungsbeitrag

59,00 Euro bzw. 49,00 Euro für Vertreter*innen von BKJ-Mitgliedern

Workshops

W1 Wenn aus Bewegung Musik entsteht: Der MotionComposer als kreatives Ausdrucksmittel

Mit: Josepha Dietz, MotionComposer GmbH

Digitalisierung verändert die Wahrnehmung des eigenen Körpers. Die Bandbreite zwischen körperlosen Wesen und dem inszenierten und optimierten Abbild in den Sozialen Medien ist groß. Bei der Arbeit mit dem MotionComposer steht die körperliche Präsenz im Mittelpunkt – Bewegungen werden über eine Kamera erfasst und mit passenden Klängen verknüpft: Eine Armbewegung lässt Klaviertöne erklingen, ein Augenzwinkern löst ein Vogelzwitschern aus.

Der MotionComposer bietet einen digital vermittelten Zugang zur eigenen Körpersprache. Er ermöglicht einen musikalischen und tänzerischen Ausdruck, auch ohne entsprechende, künstlerische Vorkenntnisse. Barrieren, wie körperliche und geistige Einschränkungen, können dank einer hochsensiblen Kamertechnik und intuitiv gestalteten Klangwelten minimiert werden. Im Workshop werden vielfältige Anwendungsbeispiele für die Arbeit mit interaktiven Klangumgebungen vorgestellt und gemeinsam erprobt. Weitere Informationen: www.motioncomposer.de

Josepha Dietz, M. A. in Kultur- und Medienmanagement, ist Geschäftsführerin der MotionComposer GmbH. Zuvor war sie Leiterin der Jugendkunstschule Junge Künste in Neubrandenburg.

W2 TheaterGameDesign Tools im Kontext der Kulturellen Bildung: Der Analoge CharakterEditor – Tutorial

Mit: Sarah Fartuun Heinze, Künstlerin und Kulturelle Bildnerin

Von „Die Sims“ bis „Baldur’s Gate“: So manche Reise durch digitale (Spiel-)Welten beginnt mit der Erstellung eines (Spiel-)Charakters mithilfe eines CharakterEditors, in diesem Fall analog, nicht digital. Dieser Workshop lädt alle ein, sich dieses TheaterGame-DesignTool zu eigen zu machen, auszuprobieren – multiverse.

Sarah Fartuun Heinze lebt in Hamburg & Loves To Play :&: Am Liebsten Zusammen & ist Teil von dgtl fmnm & dem MusikTheaterGameStudio SFHKverse :&: Gestaltet SpielRäume Partizipativer Kunst Mit Allen die Können & Mögen So Wie Alle Mögen & Können. ~+***+~ Aktuelle ÄsthetischeForschungsArbeiten: „Let's Play : MusicTheatre“ (1 multiverse SpielPrinzip)

W3 Entdecke mit Tagtool deine Zukunftsvisionen

Mit: Nadia Boltes, LKJ Sachsen-Anhalt e. V.

Mit Tagtool wird das iPad zum visuellen Live-Instrument. Lichtmalerei, animierte Graffiti oder improvisierte Geschichten, all das ist mit der App möglich. Die Methode „Entdecke mit Tagtool deine Zukunftsvisionen“ wurde von der „Servicestelle für digitale kulturelle Bildung“ entwickelt, um die Kreativität und Vorstellungskraft von Kindern und Jugendlichen zu fördern, indem sie sich künstlerisch mit ihren individuellen Zukunftsvorstellungen auseinandersetzen. In einer Welt, in der Technologie einen immer größeren Stellenwert einnimmt, bietet diese Methode eine tolle Möglichkeit, moderne Technologien als kreatives Werkzeug zu nutzen. Im Workshop geht es um das Kennenlernen der App und erproben anhand einer Methode zum Thema Zukunftsvisionen gemeinsam die Möglichkeiten des Programms.

Nadia Boltes arbeitet seit vielen Jahren angestellt und ehrenamtlich in Bildungs- und Kulturkontexten. Bereits während ihres Studiums „Kulturwissenschaften“ in Magdeburg arbeitete sie im Bereich der Kulturellen Bildung. Zur Zeit gestaltet und koordiniert Nadia Boltes als Projektleiterin die „Servicestelle für digitale kulturelle Bildung“ bei der .lkj) – Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e. V. mit dem Ziel, die jugendgerechte Kulturelle Bildung in der digitalen Gesellschaft zu stärken.

W4 FabLab – Making kennenlernen

Mit: Florian Mortsiefer, jfc Medienzentrum e.V.; Alexander Schmitz, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk)

In einem sogenannten Fabrication Laboratory (kurz FabLab) bekommen Teilnehmer*innen die Möglichkeit, mit Hilfe traditioneller Werkzeuge und innovativer, digitaler Tools, fantasievolle Produkte zu erstellen. 3D-Druck, Robotik, Coding oder Upcycling sind beispielhafte Tätigkeiten, die zum Tüfteln, Ausprobieren und Selbermachen anregen und den kreativen und konstruierenden Zugang zu Medien fördern. Sie inspirieren, statt Angst zu machen. Der Workshop bietet einen niedrighschwelligigen Einstieg in die Welt des Makings.

Florian Mortsiefer ist Medienpädagoge und Projektleitung des makingpädagogischen Projekts „FabLab mobil“ im jfc Medienzentrum e. V. Nach dem Studium der Erziehungswissenschaft fokussierte er sich auf die aktive Medienarbeit in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Seine inhaltlichen Schwerpunkte sind Digitalisierung, MINT-Themen und der kreative Einsatz neuer digitaler Technologien und KI.

Alexander Schmitz studierte Erziehungswissenschaft. Er ist seit Juli 2022 bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW tätig. Im Bereich MINT entwickelt, organisiert und betreut er Projekte und Veranstaltungen für Kinder, Jugendliche und Fachkräfte zu Themen wie Making, Coding, Robotik und KI.

W5 Gemeinsam KI entdecken – kreatives Methodenlabor

Mit: Andreas Langer, Büchereizentrale Schleswig-Holstein

In diesem Workshop wird gemeinsam darauf geschaut, was die aktuellen, generativen, künstlichen Intelligenzen (kurz: KI oder AI) schon können. Das gestalterische Experimentieren steht dabei im Mittelpunkt. Welche Methoden gibt es, die neuen Formen der KI für die kreative Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu nutzen? Genutzt werden Dall-e, Midjourney, BlueWillow, ChatGPT und weitere aktuelle KI-Tools. Gebraucht werden dabei Fantasie und Offenheit.

Andreas Langer ist Diplom-Medienpädagoge und bei der Büchereizentrale Schleswig-Holstein Ansprechpartner für die Bereiche Medienpädagogik, Medienbildung und Jugendmedienkultur. Er berät und unterstützt unter anderem Bibliotheken bei der Entwicklung und Durchführung von innovativen medienpädagogischen Projekten und Angeboten. Bundesweite Projekte wie „Die Fakehunter“ der Büchereizentrale Schleswig-Holstein oder die Veranstaltungen „Eltern-LAN“ und „Eltern/Pädagogen online“ der Bundeszentrale für politische Bildung wurden von und mit ihm entwickelt. Seit 2019 unterstützt Andreas Langer das Netzwerk Bibliothek Medienbildung als Experte.

W6 Mit der Koala-App auf Klangsafari

Mit: Benjamin Holzapfel, Pawel Wieleba, Elbphilharmonie Hamburg

Kopfhörer auf und losgesucht: In jeder Ecke befinden sich Klänge. Mit Mikrofon ausgestattet, werden sie eingefangen. Mit gespitzten Ohren gehen die Teilnehmer*innen los und fangen mit ihrem Mikrofon spannende Klänge ein. Welche Geräusche finden sich im Treppenhaus, in der Küche oder gar im Badezimmer? Mit einem Tablet samt Koala-App sammeln die Teilnehmer*innen Klangschnipsel und stellen sie anschließend einer gemeinsamen Komposition zusammen.

Benjamin Holzapfel absolvierte ein Studium der systematischen Musikwissenschaft und Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg. Seit über 20 Jahren ist er als freischaffender Musiker in diversen Bands, Studioprojekten, Theaterproduktionen und Orchestern aktiv. Er arbeitete als Musikpädagoge, Dozent und Autor für unterschiedliche Kulturinstitutionen in Norddeutschland. Seit 2016 ist er Teamleiter der Instrumentenwelt und damit für den Workshopbereich in der Elbphilharmonie verantwortlich.

Pawel Wieleba, geboren in Danzig, studierte Systematische Musikwissenschaft an der Universität Hamburg. Derzeit ist er als Musikpädagoge und freiberuflicher Musiker tätig. Seit 2017 leitet er Workshops in verschiedenen Vermittlungsformaten für Menschen jeden Alters in der Instrumentenwelt der Elbphilharmonie Hamburg. Seit 2020 engagiert er sich zudem als Musikpädagoge beim inklusiven Musikvermittlungsangebot 'jamliner®' der Staatlichen Jugendmusikschule Hamburg. Das Projekt ist speziell in Stadtteilen mit besonderen Herausforderungen präsent.

W7 Tanzen mit Tutorials, Apps und Social Media

Mit: Derya Kaptan, Institut für Tanz und Bewegungskultur

In diesem explorativen Workshop werden Übungen und Methoden im Kontext von Tanz mit digitalen Tools, auch in analogen Settings, vorgestellt und gemeinsam erprobt. Dabei stehen gestalterische und künstlerische Prozesse im Fokus. Derya Kaptan gibt zudem Einblick in aktuelle Beispiele aus der Praxis und in Erkenntnisse aus der Forschung zur Nutzung digitaler Medien in Bildungsprozessen. Für einen ersten Vorgeschmack auf digitale Tanzvermittlung hilft das folgende Video: www.bkj.nu/nyp

Bitte ein eigenes Smartphone oder Tablet mitbringen.

Derya Kaptan ist seit 2022 als Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Tanz und Bewegungskultur tätig. Ihre Forschung konzentriert sich auf die Digitalisierung im Kontext von Bildung, Unterricht, und Bewegung/Tanz. Aktuell promoviert sie an der DSHS Köln im Bereich Tanz und Digitalität, mit Fokus auf digitale Tanzvermittlung und die Wechselwirkungen von digitalen Tools im Tanzunterricht. Im Rahmen ihrer Lehrtätigkeit im Weiterbildungsmaster „M.A Vermittlung, Forschung, künstlerische Praxis“ unterrichtet sie in den Modulen „Urbane Tanzkultur“ sowie „Soziokultur Vielfalt & Diversität“. Parallel dazu engagiert sie sich freiberuflich als Tanzpädagogin und Projektleiterin beim Verein CrossArts Cologne e. V. in interdisziplinären Kunstprojekten mit jungen Erwachsenen und Jugendlichen.

W8 Paper Prototyping Workshop

Mit: Anton Krause, machina eX

In diesem Workshop wird zusammen ein Prototyp für ein partizipatives Theater-Game entwickelt. Dabei wird die Sprache vermittelt, die gebraucht wird, um mit digitalen Partnern zu kommunizieren. Zudem geht es um die Fähigkeit, auch ohne Computer digital zu denken. Anton Krause gibt Einblicke in seine digitale Praxis. Am Ende sind alle eingeladen, zusammen den Prototyp zu spielen.

Anton Krause studierte unter Luk Perceval von 2008 bis 2011 Theater-Regie an der Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg. Danach war er von 2011 bis 2013 Regieassistent am Thalia Theater Hamburg. Seit seinem Aufenthalt beim Lincoln Center Theaterregielabor 2015 in New York arbeitet er in dem internationalen Regie-Kollektiv P.L.U.T.O., das mit dem letzten Projekt BLACK BOX auf dem Festival International de Buenos Aires prämierte. Er arbeitet auch für andere freie Game-Theatergruppen wie doublelucky Productions, OutOfTheBox oder mit Janne Kummer. Durch sein Masterstudium „Spiel&Objekt“ an der HfS Ernst Busch vertiefte er seine Kenntnisse über Gamedesign und Entwicklung. Zuletzt arbeitete er an den Schnittstellen zwischen AR oder VR-Anwendungen und Mikrocontrollern. Seit 2015 arbeitet er im Kollektiv machina eX mit. Weitere Informationen: www.machinaex.org

Weitere Referent*innen

Karolina Albrich ist seit 2014 mit der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk) verbunden. Zunächst als ehrenamtliche Spieleratgeber-Gruppenleiterin dann als studentische Hilfskraft und seit 2018 als Fachreferentin nach Beendigung ihres Studiums der Erziehungswissenschaft. Inzwischen hat sie schon viele verschiedene Projekte und Veranstaltungen betreut und dort mit

ganz unterschiedlichen Zielgruppen gearbeitet. Sie war drei Jahre lang Teil des Inklusions-Projekts „Gaming Ohne Grenzen“ und entwickelte außerdem den zweiten Teil des pädagogischen Abendteuerspiels „KryptoKids“ und das geheime Netzwerk. Im April 2023 ist sie schließlich in die Leitungsebene der fjmK gewechselt und übernimmt seitdem neben dem Projekt „Gecheckt!“ die Leitung des Fachbereichs Kreative Medien, in dem viele Projekte rund um Kunst, Kultur, Making, Coding und Robotik verortet sind.

Sheherazade Busch hat ursprünglich Geschichte und Germanistik studiert, mit dem Master of Arts abgeschlossen und in Göttingen ein Volontariat im Bereich Literaturmanagement im Literarischen Zentrum gemacht. Seit 2018 koordiniert sie alle kleinen und großen Projekte sowie das Team der Jugendkonferenz TINCON als Gesamtprojektleitung. Seit 2021 ist sie außerdem eine von drei Gesellschafter*innen der TINCON gGmbH. Sheherazade Busch umgibt sich somit täglich mit Digital- und Popkultur, den Themen, die junge Menschen umtreiben und unterstützt Jugendliche darin, ihre Interessen in die Öffentlichkeit zu tragen. Regelmäßig spricht sie vor Erwachsenen, um denen diese Themen näher zu bringen.

Marten Duck ist als freiberuflicher Medienpädagoge und Diplom-Pädagoge im gesamten Bundesgebiet unterwegs. Seine Themenschwerpunkte sind handlungsorientierte Medienbildungsangebote, Digitalisierungsstrategien, mediendidaktische und allgemeine Fachberatung im Kontext von Medien, Bildung und digitaler Transformation. Er leitete von 2015 bis 2018 das Modellprojekt der Bundesregierung #FSJ_digital, entwickelte und leitete die Servicestelle netzwärts für Medienbildung im Freiwilligendienst (2018–2022). Als Freiberufler ist er seit 2023 u. a. im Projekt jugend@bw (LKJ Baden-Württemberg), Labs4Future (jff), Ich kann was! medienpädagogische Fachjury (Deutsche Telekom Stiftung) und in der Digitalitätsberatung (LKB Hessen) engagiert.

Mirjam Gaffran studierte Kunstgeschichte und Medienwissenschaften und setzte sich bereits im Rahmen des Studiums stark mit „Game Art“ auseinander. Darüber stieß sie 2010 zum Hartware Medienkunstverein und war an der Entstehung des Dortmunder U beteiligt. Beim HMKV leitete sie später den Bereich „Kulturelle Bildung und Vermittlung“. Seit 2020 ist sie gemeinsam mit Judith Brinkmann Leiterin der UZWEI, das in der zweiten Etage des Dortmunder U verortet ist und als Modelleinrichtung für Kulturelle Bildung im Digitalen Zeitalter gilt.

Karolina Kaczmarczyk hat ihren Bachelor in Intermedia und den Zwei-fach-Master Intermedia und Medienkulturwissenschaft an der Universität zu Köln absolviert. Von 2017 bis 2023 war sie als Fachreferentin bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW tätig. Im Fachbereich Beratung begleitete sie Fachkräfte und Einrichtungen bei der Medienkonzeptentwicklung. Außerdem setzte sie sich im Rahmen von Projekten (z. B. participART – Medien.Kunst.Pädagogik) und Veranstaltungen für interdisziplinäre Theorie und Praxis in der Kulturellen Bildung ein. Seit 2024 ist sie Referentin für Bildung und Digitalität für Responsible Gaming bei der Pacemaker Initiative von Education Y.

Dr.in Christine Ketzer ist seit 2010 Geschäftsführerin der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. mit Sitz in Duisburg. Sie studierte Erziehungswissenschaft und Theater-, Film-, und Fernsehwissenschaft an der Universität zu Köln und promovierte dort zur Bedeutung technischer Kontroll- und Überwachungssysteme für Gesellschaft und Pädagogik. Von ihr verantwortete Projekte in Kooperation mit der tjfbg gGmbH wurden mehrfach preisgekrönt, u.a. mit dem Inklusionspreis NRW und zweimal mit dem Dieter-Baacke-Preis. Als Mitgründerin des Netzwerks Inklusion mit Medien und der nimm!-Akademie der LAG LM setzt sie sich für Teilhabe und Chancengleichheit ein.

In einem sogenannten Fabrication Laboratory (kurz FabLab) bekommen Teilnehmer*innen die Möglichkeit, mit Hilfe traditioneller Werkzeuge und innovativer, digitaler Tools, fantasievolle Produkte zu erstellen. 3D-Druck, Robotik, Coding oder Upcycling sind beispielhafte Tätigkeiten, die zum Tüfteln, Ausprobieren und Selbermachen anregen und den kreativen und konstruierenden Zugang zu Medien fördern. Sie inspirieren, statt Angst zu machen. In diesem Workshop tauchen wir niedrigschwellig in die Welt des Makings ein. Gemeinsam basteln wir einen Roboter oder programmieren Lichter mit ChatGPT – Vorerfahrungen sind NICHT nötig.

Prof.in Dr.in Susanne Keuchel ist promovierte Musikwissenschaftlerin und ehemalige geschäftsführende Direktorin des Zentrums für Kulturforschung (ZfKf). Seit Dezember 2013 ist sie Direktorin der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW. Zudem lehrt sie als Honorarprofessorin am Institut für Kulturpolitik der Universität Hildesheim sowie als Dozentin an der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst in Hamburg. Susanne Keuchel ist Vorsitzende der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ).

Julian Kulasza ist Medienwissenschaftler und hat ein Jahrzehnt als Medienpädagoge in Berlin Projekte geplant und umgesetzt. Aktuell betrachtet er Digitalisierung eher aus der Verwaltungsperspektive und arbeitet als Referent für Bildung in der digitalen Welt im Sekretariat der Kultusministerkonferenz (KMK). Den Bezug zur Praxis hält er unter anderem als ehrenamtlicher Vorstand des Vereins mediale pfade.org. Er bringt viele kreative medienpädagogische Methoden und Erfahrung aus der Vermittlungs- und Beteiligungsarbeit mit jungen Menschen mit.

Ting-Chun Liu ist ein Medienkünstler aus Taiwan, der an der Kunsthochschule für Medien Köln studiert. Er beschäftigt sich mit audiovisuellen Medien, Feedback-Geräuschen, natürlicher Sprachverarbeitung und künstlicher Intelligenz. Er setzt Feedback-Mechanismen für generative Bilder und Klänge ein, um über das kollektive Unbewusste und die unerreichbare „ideale“ Perspektive in KI-generierten Bildern zu reflektieren.

Benita Martis studiert an der Kunsthochschule für Medien Köln (postgradual) mit einem abgeschlossenen Studium in Kommunikationsdesign (Schwerpunkt Interaktive Medien). Ihre künstlerische Arbeit konzentriert sich auf die Erkundung der politischen Gefahren von künstlicher Intelligenz in sozialen Netzwerken, insbesondere im Kontext des Informationskrieges.

Florian Prinz studiert Intermedia an der Universität zu Köln und arbeitet neben seinem Studium beim jfc Medienzentrum e. V. Dort betreut er unter anderem das medienpädagogische Nachmittagsangebot MedienMontag. Besonders fokussiert er sich hierbei auf die Arbeit mit Video, Musik und virtueller Realität.

Markus Sindermann studierte Soziale Arbeit an der TH Köln und ist geprüfter Fachwirt im Sozial- und Gesundheitswesen (IHK). Er ist seit 2014 für die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW tätig und betreute unterschiedliche Projekte und Programmbereiche. Seit 2020 ist er Leiter der Fachstelle und entwickelt partizipative Jugendprojekte rund um die Bereiche Netzkultur, Kreativität und Medienbildung.

Prof.in Dr.in Angela Tillmann ist am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der Technischen Hochschule Köln tätig. Sie lehrt Grundlagen und Methoden der Medienpädagogik und leitet Lehrforschungsprojekte im Kontext der Digitalisierung von Sozialer Arbeit, Medien und Geschlecht. Ihre Forschungsgebiete sind Mediensozialisationsforschung, Forschung zu Medienkompetenz und Medienbildung, Wandel von Sozialer Arbeit im Kontext

der Digitalisierung, Medien und Geschlecht, Medien und Diversität sowie Bildungspotenziale digitaler Spiele. Weitere Informationen: www.bkj.nu/ugk

Isgard Walla ist Diplom-Pädagogin und Coachin mit langjähriger Berufserfahrung und Expertise in den Themenfeldern Medienbildung, Jugendarbeit und digitaler Partizipation. Sie arbeitete u. a. für die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung als Leiterin für das Projekt „jugend.beteiligen. jetzt“. Seit 2022 ist sie beim Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e. V. als Referentin für Medienbildung tätig.

Kontakt

Esther Adrian

Grundsatzreferentin

030 484860 – 75

adrian@bkj.de

Der Fachtag ist eine gemeinsame Veranstaltung der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) mit dem jfc Medienzentrum e. V. in Köln und der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW.

Eine Veranstaltung der



In Kooperation mit



Gefördert vom:

