

# Kreativ mit Digitalem in allen Altersgruppen (Zweiter Fachtag Digitale Bildung Dortmund)

20.09.2023, 9 Uhr bis 16 Uhr, Fritz-Henssler-Haus

## PROGRAMM

Als Moderator begleitet Sie Johannes Döbbelt durch das Programm.

- ab 8.30 Uhr*            *Ankommen*
- 9.00 Uhr**            **Begrüßung**
- Grußwort**  
Monika Nienaber-Willaredt  
(Dezernentin für Schule, Jugend & Familie der Stadt Dortmund)
- 9.30 Uhr**            **Impuls:**  
***Kreativität und Medienhandeln – Begriffe und Befunde***  
Laura Cousseran  
(JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis,  
beteiligt am Projekt „Digitales Deutschland“)
- 10.00 Uhr**            **Fragerunde und Austausch zum Impuls im Plenum**
- 10.30 Uhr*            *Pause / Raumwechsel*
- 10.45 Uhr**            **Austausch in Kleingruppen:**  
***Kreativ mit Digitalen in verschiedenen Bildungsbereichen – Erfahrungen, Fragen, Ideen***  
In Kleingruppen können Sie mit pädagogisch Tätigen aus anderen Bereichen vertiefend in den Austausch kommen:
- *Wie blicken Sie selbst auf das Thema?*
  - *Inwiefern unterscheidet sich kreativer Umgang mit Digitalem in Ihrem Bildungsbereich von anderen Bildungsbereichen?*
  - *Wie könnten neue Formate zum kreativen Umgang mit Digitalem aussehen, die Menschen aus verschiedenen Altersgruppen einbeziehen oder ansprechen?*
- 12.00 Uhr*            *Mittagspause und Zeit zum Vernetzen*
- 12.40 Uhr**            **Impuls:**  
***Kreative Praktiken mit Digitalem unter der Lupe***  
Gespräch mit Gästen
- 13.20 Uhr*            *Pause / Raumwechsel*

**13.30 Uhr**

### **Workshop nach Wahl**

In der Workshop-Phase können Sie jeweils einen der folgenden sieben Workshops wählen. Wir versuchen die Workshops so zu gestalten, dass diese gleichermaßen für die pädagogische Praxis in verschiedenen Bereichen anschlussfähig sind:

W 1: Plakate zum Sprechen bringen mit dem *Makey Makey*

W 2: *Ozobot*: Mit einem kleinen Roboter kreativ unterwegs

W 3: Ein *Escape Room* entsteht – Werkstatt-Einblicke in die medienpädagogische Gestaltung

W 4: *Trickfilmwerkstatt*: Kleine Schritte – große Wirkung

W 5: *Collagen*: Zwischen digitalen Lebenswelten und kollaborativen Kunstwerken

W 6: Kreative Karten zum Lernen gestalten mit *H5P*

W 7: Virtuelle Realität pädagogisch – Werkstatt-Einblicke am Beispiel einer Anwendung zum Thema „*Smart City*“

15.00 Uhr

*Pause / Raumwechsel*

**15.10 Uhr**

### **Abschluss und Bündelung der Erkenntnisse**

16:00 Uhr

*Ende der Veranstaltung*

## **Erläuterungen zu den WORKSHOPS**

### **Workshop 1:**

#### **Plakate zum Sprechen bringen mit dem *Makey Makey***

*(Andreas Kastner, Medienzentrum der Stadt Dortmund)*

**Makey Makey** ist eine kleine Platine, mit der sich leitfähige Objekte in Computertasten umwandeln lassen. In kürzester Zeit lassen sich damit kreative, auf Berührungen reagierende Installationen herstellen: Musikinstrumente, Computerspiele und vieles mehr!

Mit **Makey Makey** lassen sich Kompetenzen in den Bereichen Medien und Informatik, technisches Gestalten, Natur und Technik, Musik, Bewegung und Sport sowie übergreifende Kompetenzen wie Teamfähigkeit und Sozialkompetenz erlernen.

Im Rahmen des Workshops wollen wir kennenlernen, wie man „**sprechende Plakate**“ erstellt und gemeinsam Ideen entwickeln, wie man solche Plakate in verschiedenen pädagogischen Szenarien oder Situationen in Ihren jeweiligen Bildungsbereichen einsetzen kann.

*Der Workshop richtet sich an Einsteiger\*innen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Sie können aber auch gerne teilnehmen und neue kreative Möglichkeiten erproben, wenn Sie bereits Vorerfahrungen haben.*

**Hinweise für Teilnehmende:**

- Bitte bringen Sie, falls vorhanden, ein Tablet oder Notebook mit. Wenn Sie ein Mikrofon besitzen, welches mit ihrem mitgebrachten Tablet oder Notebook funktioniert, so bringen Sie dieses auch gerne mit.
  - Falls Sie kein (dienstliches) Tablet oder Notebook haben, stellen wir ein Gerät. Auch alle weiteren Materialien werden gestellt.
  - Bitte erstellen Sie sich einen kostenlosen Scratch-Account unter <https://scratch.mit.edu>
- 

**Workshop 2:**

**Ozobot: Mit einem kleinen Roboter kreativ unterwegs**

*(Sarah Dopichei, DigitalWerkstatt der GrünBau gGmbH)*

Der Ozobot Evo ist ein kleiner, programmierbarer Roboter. Er vereint Spaß, Kreativität und Lernen miteinander und bietet einen Einstieg in die Welt der Robotik. Der Lernroboter ist mit Sensoren ausgestattet, die es ihm ermöglichen, Linien auf Oberflächen zu erkennen und ihnen zu folgen. Durch das Zeichnen von Farbcodes auf Papier kann der Evo verschiedene Aktionen ausführen. Zudem kann er über eine visuelle, blockbasierte Programmiersprache programmiert werden, die es Kindern und Einsteiger\*innen aus anderen Altersgruppen erleichtert, seine Bewegungen und Verhaltensweisen zu steuern.

Zeichnen Sie eine Strecke für den Ozobot, programmieren Sie ihn und tauschen Sie sich über den Nutzen im pädagogischen Alltag aus.

*Der Workshop richtet sich an Einsteiger\*innen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Sie können aber auch gerne teilnehmen und neue kreative Möglichkeiten erproben, wenn Sie bereits Vorerfahrungen haben.*

**Hinweis für Teilnehmende:**

Bitte bringen Sie, falls vorhanden, ein Tablet oder Notebook mit. Falls Sie kein (dienstliches) Tablet oder Notebook haben, stellen wir ein Gerät. Auch alle weiteren Materialien werden gestellt.

---

**Workshop 3: Ein *Escape Room* entsteht – Werkstatt-Einblicke in die medienpädagogische Gestaltung**

*(Tanja Young, Zentrum der Medienkompetenz in Dortmund)*

Escape/Inscape Rooms bieten vielseitige Möglichkeiten Wissen und Themen in einem spannenden Setting zu vermitteln.

Wie so ein Escape Room gemeinsam mit Kindern oder Jugendlichen entwickelt werden kann, wird in diesem Workshop verdeutlicht. Von einfachen Handlungssträngen bis zu aufwändig gestalteten Räumen mit komplexen Rätseln, sind der Fantasie und Kreativität kaum Grenzen gesetzt.

Hierbei ist der Einsatz von digitalen Elementen oft sehr hilfreich und gibt den Kindern und Jugendlichen auch Einblicke ins Coding und Making.

Ausgehend vom Beispiel für Kinder und Jugendliche können die Teilnehmenden diskutieren, welche Möglichkeiten Escape Rooms auch für andere Altersgruppen bieten können.

*Die Werkstatt-Einblicke richten sich an pädagogisch Tätige mit Interesse am Themenbereich Escape Rooms. Vorkenntnisse aus dem Bereich Making und Coding sind zum Verständnis mancher Aspekte des Beispiels hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich.*

---

#### **Workshop 4:**

##### **Trickfilmwerkstatt: Kleine Schritte – große Wirkung**

*(Birgit Reinhold, FABIDO)*

In diesem Workshop werden mit der App *Stop Motion* auf unterschiedliche Weise Trickfilme entstehen. Im Vordergrund stehen neben der digitalen Aktivität die Kreativität, die Kommunikation und das Miteinander sowie die Freude am gemeinsamen Produkt. Entdecken Sie, wie Sie mit Requisiten des Alltags große Effekte erzielen können.

*Der Workshop richtet sich an Einsteiger\*innen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Sie können aber auch gerne teilnehmen und neue kreative Möglichkeiten erproben, wenn Sie bereits Vorerfahrungen haben.*

##### **Hinweise für Teilnehmende:**

Bitte bringen Sie, falls vorhanden, ein Tablet oder Notebook mit. Falls Sie kein (dienstliches) Tablet oder Notebook haben, stellen wir ein Gerät.

---

#### **Workshop 5:**

##### **Collagen: Zwischen digitalen Lebenswelten und kollaborativen Kunstwerken**

*(Karolina Kaczmarczyk, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW)*

Collagen sind als künstlerisch-ästhetischen Ausdruck nicht mehr wegzudenken. Doch wie sehen eigentlich Collagen im postdigitalen Zeitalter eigentlich aus? Was haben z.B. Memes damit zu tun? Welche niedrighschwelligigen Möglichkeiten gibt es, (kollaborativ) kreativ zu werden und warum eignen sich Collagen so gut dafür, digitale Lebenswelten zu entdecken? In diesem Workshop widmen wir uns digitalen Collagen sowohl theoretisch als auch praktisch.

*Der Workshop richtet sich an Einsteiger\*innen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Sie können aber auch gerne teilnehmen und neue kreative Möglichkeiten erproben, wenn Sie bereits Vorerfahrungen haben.*

##### **Hinweise für Teilnehmende:**

Bitte bringen Sie, falls vorhanden, ein Tablet oder Notebook mit. Falls Sie kein (dienstliches) Tablet oder Notebook haben, stellen wir ein Gerät.

---

**Workshop 6:**  
**Kreative Karten zum Lernen gestalten mit H5P**  
*(Matthias Kostrzewa, freier Medienberater)*

Mit H5P können interaktive Lerninhalte erstellt werden. Dabei stehen viele verschiedene Inhaltstypen zur Verfügung, von Image Hotspots über 360°-Rundgänge bis hin zu interaktiven Videos. Als Open Source Software arbeiten weltweit Menschen an der Weiterentwicklung von H5P und es entstehen ständig neue Inhaltstypen.

Ganz neu ist die H5P Game Map. Die Game Map ist ein Tool, mit dem – ähnlich wie bei Super Mario World – eine „Jump and Run“-Lernkarte erstellt werden kann. Dabei können Stationen mit Übungen oder kreativen Aufgaben verknüpft und miteinander verbunden werden. Ganz im spielerischen Sinne kann auch eine begrenzte Anzahl von Leben definiert werden.

Im Workshop lernen Sie, wie Sie Ihre eigene Game Map in H5P erstellen und wie Sie diese in pädagogische Situationen und Szenarien integrieren können.

*Der Workshop richtet sich an Einsteiger\*innen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Sie können aber auch gerne teilnehmen und neue kreative Möglichkeiten erproben, wenn Sie bereits Vorerfahrungen haben.*

**Hinweis für Teilnehmende:**

Bitte bringen Sie, falls vorhanden, ein Tablet oder Notebook mit.

---

**Workshop 7:**  
**Virtuelle Realität pädagogisch – Werkstatt-Einblicke am Beispiel einer Anwendung zum Thema „Smart City“**  
*(Marco Weißmann, Ruhr-Universität Bochum)*

Wie entstehen virtuelle Welten, die für pädagogische Zwecke gestaltet werden? Der Workshop gibt Einblicke in den Prozess der Entwicklung einer Virtual-Reality-Anwendung. Als Beispiel dient eine Anwendung zum Thema „Smart City“ für weiterführende Schulen, die Gegenwarts- und Zukunftsszenarien veranschaulicht. Sie wird im Auftrag des Ministeriums für Schule und Bildung aktuell an der Ruhr-Universität Bochum entwickelt und an Pilotschulen, u.a. in Dortmund, erprobt.

Ausgehend vom Beispiel werden generelle Fragen zum Einsatz von Virtual Reality in den Blick genommen: Wo liegen Möglichkeiten des Einbezugs von Virtual Reality für verschiedene Bildungsbereiche? In welches Verhältnis lassen sich Virtual-Reality-Anwendungen und Kreativität setzen – fördern oder hemmen sie diese? Und welche Rolle spielt dabei das Simulieren von Alternativen zur realen Welt um uns?

*Die Werkstatt-Einblicke richten sich an pädagogisch Tätige mit Interesse am Themenbereich Virtual Reality – sowohl ohne als auch mit Vorerfahrungen im (privaten und/oder pädagogischen) Umgang mit Virtual-Reality-Anwendungen.*